

HELGE OSTERTAG | JENS DRÖGEMÜLLER

# PROJEKT GAJA

NA PODSTAWIE TERRY MYSTIKI



W grze *Projekt Gaja* każdy z graczy kontroluje jedną z 14 frakcji, które usiłują pokojowo rozwinąć swoje imperia w galaktyce Terry Mystiki. Każda z frakcji, cechująca się innymi wymaganiami środowiskowymi, dąży do mistrzostwa w technice terraformowania planet, aby przystosowywać nowe światy do życia.

W trakcie rozgrywki gracze zasiedlają planety, rozwijają kopalnie w bardziej zaawansowane budynki i łączą skupiska planet w przymierza. Często stają także przed ważnym wyborem: szukać sąsiedztwa innych frakcji, zyskując dzięki temu moc i nawiązując stosunki handlowe, czy raczej rozwijać się w samotności, korzystając z większych możliwości ekspansji?

Ponadto gracze odkrywają nowe technologie i szlifują zdobyte umiejętności.

Zwycięzcą zostanie ten, kto najwydajniej rozwinie swoją frakcję.



## SPIS TREŚCI

<b>Zawartość pudełka</b> .....	2	6) Akcje Mocy i KIK-ów	15
<b>Przygotowanie do rozgrywki</b> .....	4	7) Akcje specjalne	16
<b>Cel gry i przebieg rozgrywki</b> .....	8	8) Pasowanie	16
<b>Cykl Mocy</b> .....	9	9) Akcja pasywna: pobieranie Mocy	16
<b>6 rund gry</b> .....	10	10) Akcje bonusowe	17
<b>I. Przychód</b> .....	10	<b>IV. Podsumowanie rundy</b> .....	17
<b>II. Gaja</b> .....	10	<b>Koniec rozgrywki i punktowanie</b> .....	17
<b>III. Akcje</b> .....	10	<b>Rozgrywka zaawansowana: zmiany w przygotowaniu</b> ..	18
1) Budowa Kopalni	11	<b>Dodatek</b> .....	20
2) Rozpoczęcie Projektu Gaja	12	I. Frakcje	20
3) Ulepszenie istniejącego budynku	13	II. Plansza Rozwoju / III. Pola akcji	22/23
4) Uformowanie Przymierza	14	IV. Żetony Wzmocnienia / V. Żetony Punktowania Rundy	23/24
5) Awansowanie w obszarze badań	15	VI. Żetony Technologii	24

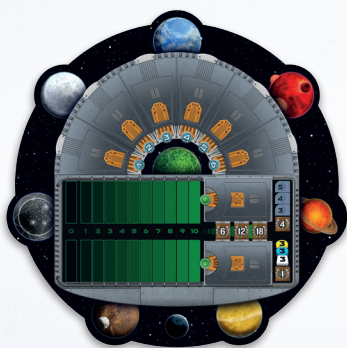
# ZAWARTOŚĆ PUDEŁKA

## Plansze i żetony

10 kafli Sektorów,  
ponumerowanych od 01 do 10,  
które tworzą Planszę Gry. Kafle  
Sektorów 05, 06 i 07 są zadrukowa-  
wane z obu stron



1 Plansza Punktowania



10 żetonów Wzmocnienia



6 Stacji Kosmicznych  
(dla frakcji Roju)



1 Plansza Rozwoju



10 żetonów Punktowania Rundy  
(4 górne występują pojedynczo,  
a 3 dolne podwójnie)



36 żetonów Technologii Podstawowych,  
po 4 z każdego rodzaju:



19 żetonów Przymierza,  
po 3 z każdego rodzaju:

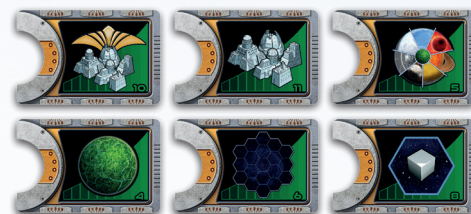


Pojedynczy żeton  
dla frakcji Ludu  
Gleenów

7 dwustronnych Plansz Frakcji  
(na każdej stronie znajduje  
się inna frakcja)



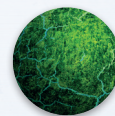
6 żetonów Punktowania Końcowego



15 żetonów Technologii  
Zaawansowanych



12 Planet Gai



1 Czarna Planeta



15 znaczników Przymierza

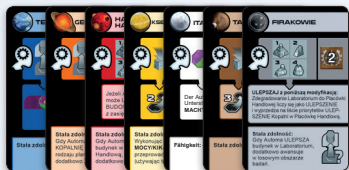


20 znaczników akcji



## Karty

25 kart Automy, podzielonych następująco:  
7 kart Frakcji



1 karta  
Terraformacji



4 karty  
pomocy



1 karta kolejności rundy  
(zmienna kolejność rundy)



17 kart Automy



## Budynki i znaczniki

W każdym z siedmiu kolorów (żółtym, pomarańczowym, brązowym, białym, szarym, niebieskim oraz czerwonym):



8 Kopalni



4 Placówki  
Handlowe



3 Laboratoria



2 Akademie



1 Instytut  
Planetaryny



3 Gajaformerów



7 znaczników  
gracza



25 Satelitów

Do rozdzielenia pomiędzy 7 kolorów graczy:



14 znaczników  
Kredytów



7 znaczników  
Rudy



7 znaczników  
Wiedzy



30 KIK-ów  
(Kości Inteligencji  
Kwantowej)



50 znaczników  
Mocy



1 Kamień  
Umysłu  
(dla frakcji  
Taklonów)

1 znacznik Pierwszego  
Gracza



## TWÓRCY

Projekt Gaja to gra zaprojektowana przez Helge Ostertaga i Jensa Drögemüllera. Ilustracje i układ graficzny przygotował Dennis Lohausen, a instrukcję opracowali Bastian Winkelhaus i Frank Heeren, który odpowiada za realizację całego projektu.

Chcielibyśmy gorąco podziękować Indze Keutmann za angielskie tłumaczenie gry, Christine Conrad za opracowanie graficzne instrukcji oraz kart, Bastianowi Winkelhausowi za niezliczone wspólne testy i Johannesowi Grimmowi za korektę instrukcji. Dziękujemy Mortenowi Monradowi Pedersenowi i całemu Automa Factory za przygotowanie zasad gry jednoosobowej, Panda Games za wsparcie udzielone w realizacji gry i Barry'emu za udostępnienie forum dla testerów. Zespół Automy pragnie podziękować Jamesowi Ataei-Kachuei za korektę zasad gry jednoosobowej.

## PRZYGOTOWANIE DO ROZGRYWKI

W pierwszej partii kierujcie się poniższymi wytycznymi przygotowania do rozgrywki. W kolejnych partiach możecie wykorzystać zasady zaawansowane ze strony 18 – pozwalają one na wybór dowolnych frakcji i opisują m.in. proces tworzenia modularnej planszy gry.

Wybierzcie w dowolny sposób osobę, która rozpocznie rozgrywkę, i przekażcie jej znacznik pierwszego gracza.

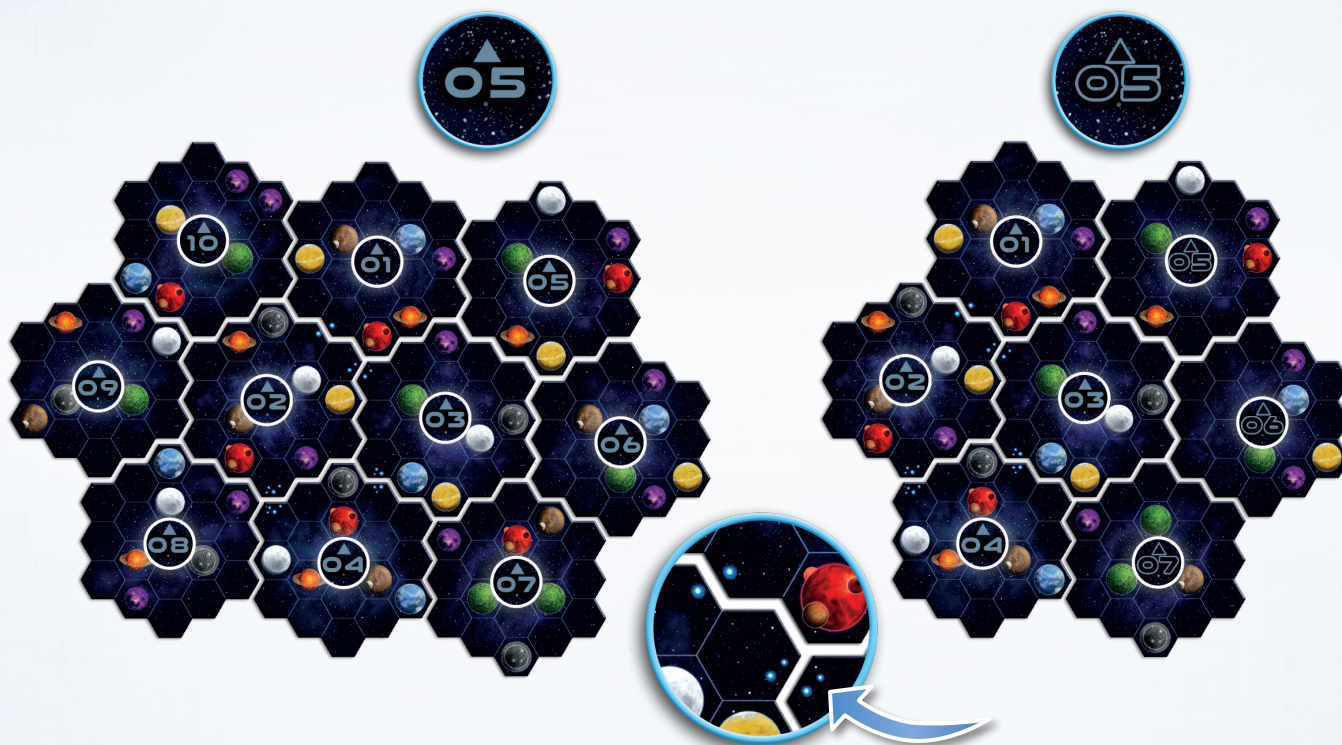
### PLANSZA GRY

#### Przygotowanie planszy dla 3 lub 4 graczy

Weźcie 10 kafli Sektorów, a następnie odwróćcie kafle 05, 06 i 07 na stronę z pełnymi białymi numerami. Ułóżcie kafle Sektorów jak na ilustracji poniżej:

#### Przygotowanie planszy dla 1 lub 2 graczy

Weźcie kafle Sektorów ponumerowane od 01 do 07. Kafle 05, 06 i 07 odwróćcie na stronę z czarnymi numerami w białych obwódkach. Ułóżcie kafle Sektorów jak na ilustracji poniżej:



Niewielkie skupiska niebieskich gwiazd na kaflach od 01 do 04 pomagają ułożyć je we właściwy sposób.

### PLANSZA ROZWOJU I ŻETONY PRZYMIERZA

Połączcie **Planszę Rozwoju** obok **Planszy Gry**.

Odwróćcie wszystkie żetony **Technologii Podstawowych** rewersem do góry i odszukajcie 9 żetonów z zielonymi symbolami. Rozłóżcie je losowo na 9 polach **Technologii Podstawowych** i odkryjcie. Pozostałe żetony pogrupujcie zgodnie z ich rodzajem i dołóżcie na właściwe pola – na każdym polu powinny się znajdować 4 żetony tej samej technologii.



Następnie wylosujcie 6 **Technologii Zaawansowanych** i rozłóżcie je losowo na 6 polach, które znajdują się między poziomami 4. i 5. obszarów badań. Pozostałe **Technologie Zaawansowane** nie będą używane w rozgrywce.

Odszukajcie **żeton Przymierza** niedający Punktów Zwycięstwa i odłóżcie go na bok – jest on zarezerwowany dla frakcji **Ludu Gleenów**. Z pozostałych żetonów wylosujcie jeden i połóżcie na poziomie 5. obszaru badań **Terraformacja**.



Pozostałe żetony **Przymierza** posortujcie zgodnie z rodzajem na 6 stosów i umieśćcie je obok **Planszy Gry** zieloną stroną do góry.

**Wyjątek:** Żeton **Przymierza** z 12 PZ ma dwie szare strony.



1 żeton Przymierza  
(wybrany losowo)



6 żetonów Technologii  
Zaawansowanych  
(wybranych losowo)



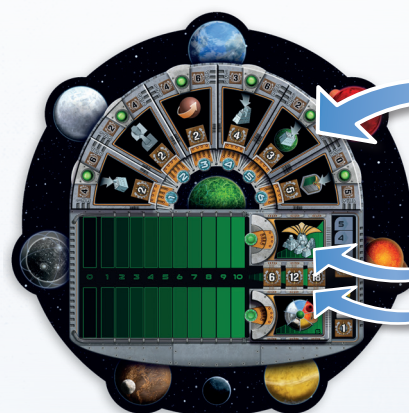
9 x 4 żetony Technologii  
Podstawowych (rozłożone  
losowo)

## PLANSZA PUNKTOWANIA

Położcie **Planszę Punktowania** obok Planszy Gry.

Wylosujcie 6 **żetonów Punktowania Rundy** i rozłóżcie je losowo awerssem do góry na polach 1–6 Planszy Punktowania. Pozostałe żetony Punktowania Rundy nie będą używane w rozgrywce, odłóżcie je do pudełka.

Wylosujcie 2 **żetony Punktowania Końcowego** i umieśćcie je awerssem do góry na polach z prawej strony planszy, na końcu dwóch zielonych torów. Pozostałe żetony Punktowania Końcowego nie będą używane w rozgrywce, odłóżcie je do pudełka. (*Małe liczby w prawym dolnym rogu żetonów Punktowania Końcowego mają znaczenie tylko w rozgrywkach jedno- i dwuosobowych [patrz strona 7].*)



Żetony Punktowania  
Rundy



Żetony Punktowania  
Końcowego

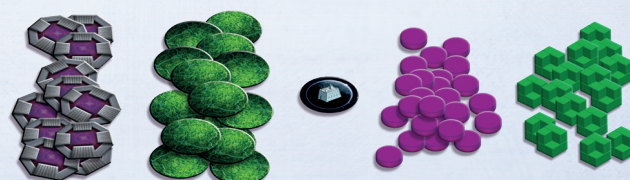
## ŻETONY WZMOCNIENIA I POZOSTAŁE ELEMENTY GRY

Wylosujcie tyle **żetonów Wzmocnienia**, ilu graczy bierze udział w rozgrywce plus 3 (przykładowo 6 żetonów w rozgrywce dla 3 osób), i rozłóżcie je obok Planszy Gry. Pozostałe żetony Wzmocnienia nie będą używane, odłóżcie je do pudełka.

Położcie w łatwo dostępnym miejscu wszystkie **znaczniki akcji, Planety Gai, Czarną Planetę, znaczniki Mocy i i KIK-i** – tworzą one zasoby ogólne.



W rozgrywce 4-osobowej potrzebnych jest 7 żetonów Wzmocnienia.



## WYBÓR FRAKCJI

### Pierwsza rozgrywka

W pierwszej rozgrywce użycie następujących frakcji (zamiast wybierać je dowolnie):

1 gracz: Hadż Halla (*człowiek*), Takloni (*Automa*)

2 graczy: Hadż Halla, Ksenianie

3 graczy: Terranie, Takloni, Geodyci

4 graczy: Terranie, Hadż Halla, Ksenianie, Takloni

Pierwszy gracz wybiera jedną z wymienionych frakcji i bierze jej planszę. Następnie w kierunku zgodnym z ruchem wskazówek zegara kolejni gracze wybierają jedną z dostępnych **Plansz Frakcji**.

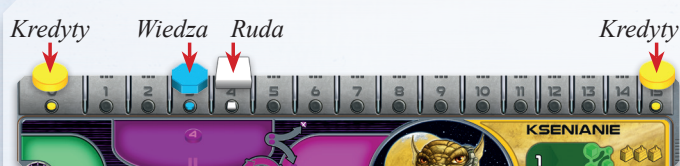
Po wybraniu frakcji weź **zestaw komponentów we właściwym kolorze** i przygotuj swoją Planszę Frakcji w następujący sposób:

Rozłóż **budynki** na odpowiadających im polach.

Umieść z boku 3 **Gajatformerów** – będą potrzebni później.



Weź 2 znaczniki Kredytów, 1 znacznik Rudy oraz 1 znacznik Wiedzy i połóż je na oznaczonych polach początkowych toru zasobów swojej Planszy Frakcji.



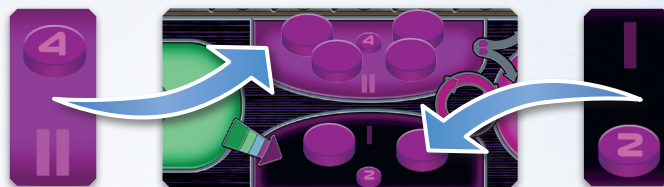
*Ksenianie rozpoczynają grę, mając 3 Wiedze, 4 Rudy i 15 Kredytów, a podczas rozgrywki mogą zgromadzić maksymalnie 15 Wiedzy, 15 Rudy i 30 Kredytów.*



Jeśli pod nazwą twojej frakcji widnieją symbole **KIK-ów**, weź dodatkowo odpowiednią liczbę i umieść na swojej Planszy Frakcji.

*Terranie rozpoczynają rozgrywkę z 1 KIK-iem.*

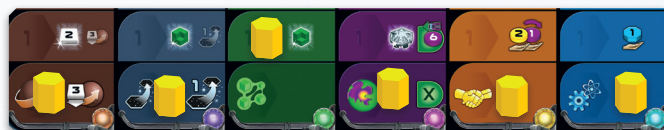
Weź także odpowiednią liczbę znaczników Mocy, wskazaną na polach cyklu Mocy, i połóż je na tych polach.



*Hadż Halla rozpoczyna grę z 4 znacznikami Mocy na polu II...*

*...i 2 znacznikami na polu I.*

Umieść 6 **znaczników gracza** na Planszy Rozwoju: po 1 znaczniku na poziomie 0. każdego z obszarów badań. Jeżeli twoja frakcja rozpoczyna grę na poziomie 1. w dowolnym obszarze badań, przesun odpowiedni znacznik o 1 poziom w górę.



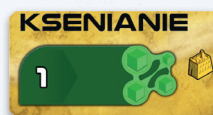
Ponadto jeśli na poziomie 1. widnieją jakiegokolwiek **bonusy jednorazowe** (oznaczone gwiazdką i białą obwódką), np. 2 Rudy, 1 KIK lub Gajatformer, natychmiast weź ten bonus.



*Geodyci rozpoczynają grę na poziomie 1. Terraformacji, dlatego przesuwają znacznik Rudy o 2 pola.*



*Terranie rozpoczynają grę na poziomie 1. Projektu Gai, dlatego kładą na Planszy Frakcji 1 Gajatformera.*



*Ksenianie rozpoczynają grę na poziomie 1. Sztucznej Inteligencji, dlatego otrzymują 1 KIK-a (oprócz tego, z którym rozpoczynają rozgrywkę).*

**Uwaga:** Bonusy poziomu 1. obszarów badań *Ekonomia* oraz *Nauka* są bonusami przychodu, w związku z czym przyznaje się je podczas **Fazy Przychodu**, a nie przygotowania do rozgrywki.



Połóż ostatni znacznik gracza na polu 10. toru Punktów Zwycięstwa.

Umieść swoje **Satelity** w łatwo dostępnym miejscu – będziesz potrzebować ich później.



## ROZMIESZCZENIE PIERWSZYCH BUDYNKÓW

### Pierwsza rozgrywka

Zalecamy, abyście w pierwszej rozgrywce rozmieścili swoje Kopalnie tak jak na przykładach poniżej. Wykładając Kopalnie, bierzcie je z Planszy Frakcji od lewej do prawej (patrz przykład na szczycie strony 19).

Wykładając budynki, gracze zasiedlają swoje pierwsze planety i odkrywają pola przychodu na Planszach Frakcji. Ma to znaczenie dla ich pierwszego przychodu (Faza I: Przychód).

1 gracz



2 graczy



3 graczy

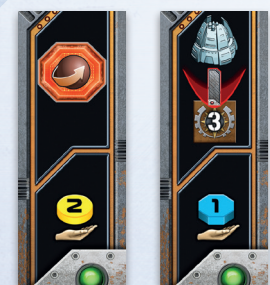


4 graczy



## WYBÓR ŻETONÓW WZMOCNIENIA

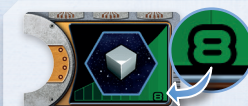
Zaczynając od ostatniego gracza i postępując odwrotnie do kierunku ruchu wskazówek zegara, każdy gracz wybiera **żeton Wzmocnienia** i kładzie go awerssem do góry obok Planszy Frakcji.



Żetony Wzmocnienia mogą przyznawać dodatkowe akcje, a także generować przychód i/lub PZ za określone budynki na koniec rundy (patrz strona 23).

## GRACZ NEUTRALNY W ROZGRYWKACH JEDNO- I DWUOSOBOWYCH

W rozgrywkach do 2 graczy podczas punktowania końcowego bierzcie się pod uwagę wynik gracza neutralnego, aby drugie miejsce w danej kategorii nie było przyznawane automatycznie. Weźcie 2 Satelitów w nieużywanym kolorze i połóżcie na zielonych torach – liczba w prawym dolnym rogu żetonu Punktowania Końcowego określa pozycję, jaką powinien zająć znacznik gracza neutralnego na danym torze. Podczas przyznawania punktów traktujcie te znaczniki tak, jakby należały do dodatkowego, trzeciego gracza.



W tym punktowaniu końcowym w grze 1- i 2-osobowej znacznik gracza neutralnego należy umieścić na polu 8.

## CEL GRY I PRZEBIEG ROZGRYWKI

Wygrywa ta osoba, która posiada najwięcej Punktów Zwycięstwa (PZ) na koniec rozgrywki.

Punkty zdobywa się zarówno w trakcie gry, jak i na jej zakończeniu. Poniżej opisujemy różne sposoby zdobywania PZ.

Podczas przygotowania do gry na Planszy Punktowania umieszcza się **6 żetonów Punktowania Rundy**, po jednym na rundę. W każdej rundzie gracze otrzymują PZ za wykonywanie określonych akcji.

Wszystkie żetony Punktowania Rundy są opisane w Dodatku na stronie 24. Zaglątajcie tam, gdy zajdzie taka potrzeba.



Wybudowanie w drugiej rundzie Kopalni przynosi ci 2 dodatkowe PZ.

Liczby w górnej części żetonu (po lewej i prawej stronie zielonego symbolu) są wykorzystywane wyłącznie w rozgrywkach z Automą, a ich znaczenie zostanie wyjaśnione w instrukcji Automy.

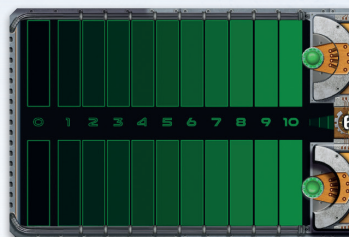
Na Planszy Punktowania leżą także **2 żetony Punktowania Końcowego**. Na koniec rozgrywki gracze przeprowadzą punktowanie w wyznaczonych kategoriach i otrzymają PZ za to, jak dobrze udało im się spełnić określone warunki.

Obok żetonów Punktowania Końcowego widnieją dwa tory – w trakcie rozgrywki gracze oznaczają na nich swoje postępy w obu kategoriach. Najwięcej PZ otrzyma gracz zajmujący najwyższą pozycję na torze, a po nim kolejni, zgodnie z ich pozycją.

Wszystkie żetony Punktowania Końcowego są opisane na stronie 18. Zaglątajcie tam, gdy zajdzie taka potrzeba.



Ten żeton Punktowania Końcowego nagradza za zasiedlenie jak największej liczby Planet Gai.



**Wskazówka:** W pierwszej połowie rozgrywki możecie zignorować te tory, jednakże w drugiej warto zwracać uwagę na postępy przeciwników.

Obok żetonów Punktowania Końcowego znajdują się 2 tory – podczas rozgrywki możecie śledzić na nich swoje postępy w obu kategoriach punktowania. W tym celu na każdym z torów połóżcie po 1 Satelicie w swoim kolorze.

Dzięki łączeniu planet w Przymierza gracze zdobywają **żetony Przymierzy**, które także nagradzają ich Punktami Zwycięstwa i – w większości przypadków – dodatkowymi zasobami.



Dzięki łączeniu planet w Przymierza gracze zdobywają **żetony Przymierzy**, które także nagradzają ich PZ i, w większości przypadków, dodatkowymi zasobami.

Na koniec gry gracze otrzymują po 4 PZ za każdy poziom **powyżej poziomu 2.**, jaki osiągnęli na **Planszy Rozwoju** w różnych obszarach badań (osiągnięcie poziomu 5. Nawigacji daje 4+4+4=12 PZ, za 3 poziomy powyżej poziomu 2.). Ponadto każdy poziom zapewnia określone bonusy.



Symbol przypominający o PZ za rozwój technologiczny na koniec gry.

Przed rozgrywką na Planszę Rozwoju wyklada się żetony Technologii: Technologie Podstawowe, dostępne dla wszystkich graczy, a także Technologie Zaawansowane – każdą z nich może zdobyć tylko jeden gracz po spełnieniu określonych wymogów. **Żetony Technologii** pozwalają rozwijać się w poszczególnych obszarach badań, a niektóre z nich dają PZ.



Ten żeton Technologii Podstawowej daje 3 PZ podczas zasiedlania Planety Gai.



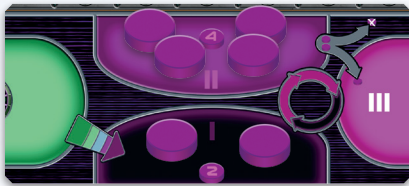
## CYKL MOCY

Podczas rozgrywki gracze zdobywają **Moc**, służącą do opłacenia akcji i kupowania zasobów. Moc reprezentowana jest przez **znaczniki Mocy**, które można odrzucać i odzyskiwać.

W **Projekcie Gaja** kontrolowanie cyklu Mocy to istotny czynnik, często będący kluczem do sukcesu.

Na Planszy Frakcji znajdują się trzy połączone pola – znaczniki Mocy krążą po nich w kierunku zgodnym z ruchem wskazówek zegara. Na początku rozgrywki znaczniki umieszcza się na polach I i II – pole III jest puste.

Po lewej stronie trzech pól podstawowych widnieje zielone pole Gai. Z pola tego korzysta się w specyficznych sytuacjach, opisanych w dalszej części instrukcji.

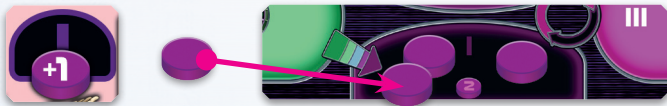


Typowe rozłożenie znaczników Mocy na początku rozgrywki.

### Znaczniki Mocy

Kiedy otrzymujesz **nowe** znaczniki Mocy, zawsze umieszczaj je na polu I.

Kiedy musisz **odrzucać** znaczniki Mocy, wybierz pola, z których chcesz je odrzucić (najlepiej pola I lub II). Możesz odrzucać znaczniki z **dowolnych** pól oprócz pola Gai.



Ta ikona oznacza: „Weź 1 znacznik Mocy”. Nowy znacznik umieszcza się zawsze na polu I.

### Otrzymywanie Mocy

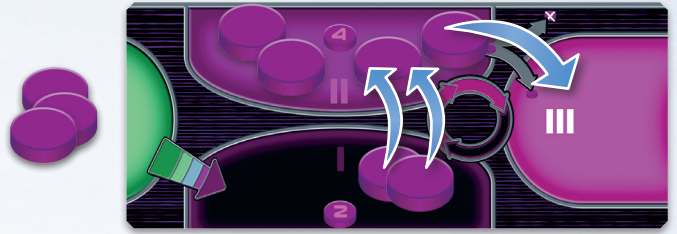
Kiedy otrzymujesz **Moc**, musisz zachować odpowiednią kolejność:

- Jeżeli na polu I znajdują się jakiegokolwiek znaczniki Mocy, za każdą 1 otrzymaną Moc przesun 1 znacznik z pola I na pole II.
- Jeżeli pole I jest puste, za każdą 1 otrzymaną Moc przesun 1 znacznik z pola II na pole III.



Ta ikona oznacza: „Otrzymujesz 4 Moce”. Łatwo ją rozpoznać po strzałce nad symbolem znacznika Mocy.

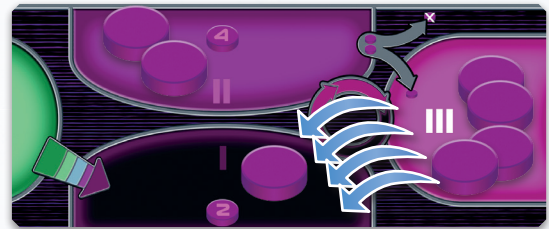
- Jeżeli pola I i II są puste, nie możesz otrzymywać więcej mocy.



Jeżeli otrzymasz 3 Moce, a na polu I znajdują się tylko 2 znaczniki Mocy, przesun je na pole II. Ponieważ pole I jest teraz puste, ostatni znacznik przesun z pola II na pole III.

### Wydawanie Mocy

Wolno ci korzystać wyłącznie ze znaczników znajdujących się na polu III. Chcąc wydać Moc, przesun odpowiednią liczbę znaczników z pola III na pole I.



Chcesz użyć akcji Mocy o koszcie 4 i masz odpowiednią liczbę znaczników na polu III cyklu Mocy swojej Planszy Frakcji. Wykonaj wybraną akcję, a następnie przesun 4 znaczniki Mocy z pola III na pole I. W punktach 6) **Akcje Mocy i KIK-ów** na stronie 15 oraz 10) **Akcje bonusowe** na stronie 17 opisaliśmy, na co gracze mogą wydawać Moc.

## 6 RUND GRY

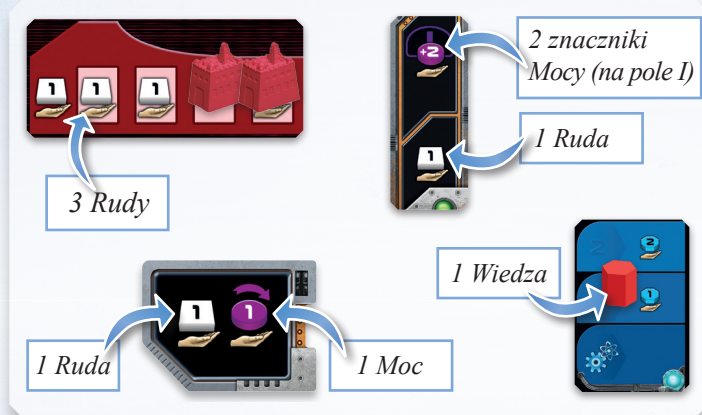
Każda z 6 rund składa się z 4 faz, rozgrywanych w następującej kolejności:

- Faza I: Przychód
- Faza II: Gaja
- Faza III: Akcje
- Faza IV: Podsumowanie rundy

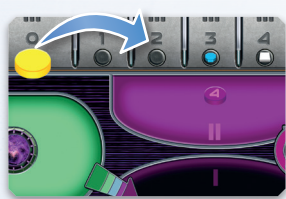
### FAZA I: PRZYCHÓD



Przychód jest reprezentowany przez symbol **otwartej dłoni**. Na początku każdej rundy (łącznie z pierwszą) wszyscy gracze produkują zasoby. Możecie je otrzymać ze swoich **Plansz Frakcji**, żetonów **Wzmocnienia**, posiadanych żetonów **Technologii** i z postępów w badaniach na **Planszy Rozwoju**.



**Rudę**, **Wiedzę** i **Kredyty** oznacza się na torze zasobów widocznym na Planszy Frakcji. Zawsze gdy otrzymujesz jeden z tych zasobów, przesuń znacznik o odpowiednią liczbę pól w prawo. Tor kończy się na wartości 15 – kiedy znacznik dotrze na to pole, nie możesz otrzymywać więcej danego zasobu. Oznacza to, że możesz posiadać maksymalnie 15 Rudy i Wiedzy oraz 30 Kredytów (ponieważ oznacza się je za pomocą dwóch znaczników).



*Frakcja Hadź Halla podnosi liczbę Kredytów o 2 i bierze 1 KIK-a.*

Kiedy otrzymujesz zarówno **znaczniki Mocy**, jak i **Moc**, sam decydujesz, w jakiej kolejności je pobierzesz. Jeśli jednak pobierasz przychód z jednego źródła (jednego symbolu ręki), musisz pobrać go w całości, zanim pobierzesz przychód z innego źródła (innego symbolu ręki).



*W tej sytuacji możesz najpierw pobrać 4 Moce, a następnie dołożyć nowy znacznik Mocy albo odwrotnie – wybór należy do ciebie.*

### FAZA II: GAJA



Jeżeli na polu Gai twojego cyklu Mocy znajdują się jakiegokolwiek znaczniki Mocy, przesuń je (tak jak wskazuje strzałka) **na pole I**.

**Wyjątek:** Frakcja Terran przesuwa znaczniki Mocy bezpośrednio na pole II (zgodnie z oznaczeniem na ich Planszy Frakcji).

Następnie gracze sprawdzają, czy mają swoich Gajaformerów z poprzedniej rundy na Transplanetach (planetach transwymiarowych). Na każdej takiej planecie umieszcza się żeton Planety Gai. Gajaformer pozostaje na tej planecie aż do momentu, gdy wybudujesz tam Kopalnię.



*W Fazie Gai fioletowa Transplaneta z Gajaformerem jest przekształcana w zieloną Planetę Gai.*

### FAZA III: AKCJE

Podczas tej fazy gracze wykonują kolejno po jednej akcji, rozpoczynając od pierwszego gracza i podążając zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara. Postępują tak aż do chwili, kiedy żaden z graczy nie będzie mógł – lub nie będzie chciał – wykonywać kolejnych akcji. Gracze, którzy **spasują**, nie podejmują kolejnych akcji i są pomijani do zakończenia bieżącej fazy. W chwili, kiedy wszyscy spasują, Faza Akcji dobiega końca.

Nie licząc pasowania, gracze mogą wykonywać wszystkie akcje wielokrotnie (ale zawsze tylko jedną akcję w turze). Akcję pasowania można wykonać tylko raz, ponieważ kończy ona udział gracza w fazie.

Ponadto podczas tej fazy gracze mogą zyskiwać Moc w wyniku pewnych akcji przeciwników (akcja pasywna: pobieranie Mocy), a także wykonywać akcje bonusowe przed swoją akcją główną (lub po niej). Akcje bonusowe są opisane na stronie 17.



*Karta pomocy przypomina o wszystkich możliwych akcjach.*

## 1) BUDOWA KOPALNI

Możesz wybudować Kopalnię na planecie, która nie została zasiedlona przez żadnego innego gracza, o ile spełnia ona następujące warunki:

- jest pusta;
- znajduje się w zasięgu jednej z twoich planet;
- jest zdatna do życia. Jeśli jest to planeta innego rodzaju niż planeta macierzysta twojej Frakcji, musisz ją najpierw sterraformować.



Ponadto na twojej Planszy Frakcji musi się znajdować co najmniej jedna dostępna Kopalnia, a ty musisz opłacić koszt budowy w wysokości 1 Rudy i 2 Kredytów.

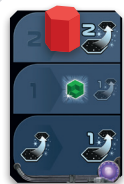
Jeżeli wszystkie warunki zostały spełnione, weź z Planszy Frakcji pierwszą Kopalnię z lewej strony i postaw ją na wybranej planecie.

Musisz być w stanie wykonać tę akcję w całości, a także opłacić wszelkie powiązane koszty – nie możesz wykonać części akcji, np. sterraformować planetę częściowo lub bez wybudowania Kopalni.

Planet Gai, na których znajdują się Gajaformerzy, dotyczą zasady specjalne – są one wyszczególnione na końcu tego punktu.

### Zasięg:

Podstawowy zasięg zależy od poziomu, jaki osiągnąłeś w Nawigacji. Dopóki twój znacznik znajduje się na poziomie 0. albo 1. tego obszaru badań, twój zasięg wynosi 1. Oznacza to, że możesz zasiedlać wyłącznie planety znajdujące się w odległości 1 pola, a więc te, które bezpośrednio przylegają do planet z twoimi budynkami. Na poziomach 2. i 3. Nawigacji zasięg wzrasta do 2 pól, na poziomie 4. do 3 pól, a na poziomie 5. – do 4 pól.



Postęp w obszarze badań Nawigacja ułatwia zasiedlanie galaktyki. Na tym przykładzie podstawowy zasięg czerwonego gracza wynosi 2.

Poziom Nawigacji zawsze określa zasięg maksymalny – wciąż możesz zasiedlać te planety, które znajdują się bliżej.

Ponadto możesz odrzucić dowolną liczbę KIK-ów, aby na potrzeby pojedynczej akcji budowy Kopalni zwiększyć swój zasięg o 2 pola za każdego KIK-a.



Ten symbol z prawej strony Planszy Frakcji przypomina o możliwości zwiększania zasięgu za KIK-i.



Widoczny obok żeton Wzmocnienia oferuje akcję specjalną. Używając jej, zwiększasz swój zasięg o 3 pola na potrzeby pojedynczej akcji budowy. Dokładniejsze informacje o akcjach specjalnych znajdują się w punkcie 7) **Akcje specjalne** na stronie 16.

Aby określić wymagany zasięg, wytycz najkrótszą możliwą trasę z jednej ze swoich planet do planety, którą chcesz zasiedlić. Nie ma znaczenia, czy po drodze znajdują się inne planety, nawet te zasiedlone przez innych graczy.



Gracz czerwony osiągnął poziom 2. w Nawigacji i po wydaniu 1 KIK-a zwiększył zasięg do 4 pól, aby uzyskać dostęp do brązowej planety.

### Przystosowanie do życia:

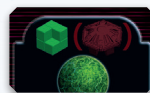
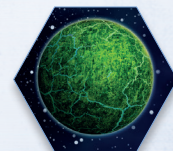
W grze *Projekt Gaja* występuje 9 rodzajów planet. Tylko jeden z tych rodzajów – planeta macierzysta danej frakcji – jest domyślnie przystosowany do życia. Kolor twojej Planszy Frakcji determinuje, jakiego koloru jest twoja planeta macierzysta. Każdą inną planetę będziesz musiał przystosować do życia, aby wybudować na niej Kopalnię.

W zależności od rodzaju planety odbywa się to na następujących zasadach:

- **Transplanet** (planet transwymiarowych) nie można zasiedlić. Aby wybudować na niej Kopalnię, musisz ją przekształcić za pomocą Gajaformera w Planetę Gai. Proces przekształcenia, nazywany Projektem Gaja, opisujemy w następnym punkcie.



- **Planetę Gai**, która znajduje się na planszy od początku rozgrywki, możesz przystosować do życia, odrzucając 1 KIK-a (jest to stały koszt, niezależny od rodzaju planety macierzystej twojej frakcji).



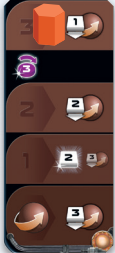
Ta ilustracja na Planszy Frakcji przypomina o koszcie, jaki musisz ponieść, aby przystosować do życia Planetę Gai.

- **Wszystkie pozostałe planety** musisz sterraformować za pomocą 1, 2 lub 3 etapów terraformacji – liczba etapów zależy od tego, jak bardzo warunki panujące na danej planecie odbiegają od warunków planety macierzystej twojej frakcji. Informacja o wymaganych etapach terraformacji znajduje się na każdej Planszy Frakcji.



Frakcja Geodytów (pomarańczowa) potrzebuje 2 etapów terraformacji, aby przystosować do życia niebieską lub brązową planetę.


Za każdy etap terraformacji musisz zapłacić określoną ilość Rudy. Koszt jednego etapu zależy od poziomu, jaki osiągnąłeś w obszarze badań Terraformacja – dopóki twój znacznik znajduje się na poziomie 0. lub 1., wynosi on 3 Rudy; na poziomie 2. koszt jednego etapu spada do 2 Rud, a na poziomie 3. i wyższych do 1 Rudy.



*Postęp w obszarze badań Terraformacja ułatwia przystosowywanie do życia innych rodzajów planet. Na tym przykładzie frakcja Geodytów musi zapłacić 1 Rudę za każdy etap terraformacji.*



Niektóre akcje specjalne i akcje Mocy pozwalają przeprowadzić jeden lub więcej etapów terraformacji bez ponoszenia kosztów. Możesz wówczas (jeżeli masz taką potrzebę) zapłacić Rudą za kolejne etapy. (Więcej informacji na ten temat znajduje się w kolejnych punktach.)



*Używając akcji „1 etap terraformacji” (pomańczowej akcji specjalnej z przykładu powyżej) i mając poziom 3. w obszarze badań Terraformacja, Geodyci dopłacają 1 Rudę, aby wykonać 2 etapy terraformacji niezbędne do przystosowania do życia brązowej planety.*

Planet Gai, na których stoją twoi Gajaformery (czyli przekształconych Transplanet), dotyczą następujące zasady specjalne:

- Tylko frakcja posiadająca na takiej planecie Gajaformera może ją zasiedlić.
- Taka Planeta zawsze znajduje się w twoim zasięgu, niezależnie od zasięgu faktycznego.
- Nie opłacasz standardowego kosztu 1 KIK-a, wymaganego podczas przystosowywania do życia Planet Gai.
- Po wybudowaniu na takiej planecie Kopalni zdejmij z niej Gajaformera i połóż go na swojej Planszy Frakcji.



*Wylącznie biały gracz może zasiedlić tę Planetę Gai.*



*Ta ilustracja na Planszy Frakcji przypomina, że Planeta Gai, na której masz Gajaformera, jest już przystosowana do życia i może być zasiedlona.*



*Terranie zbudowali Kopalnię na Planecie Gai, na której mieli Gajaformera. Płacą za budynek 1 Rudę i 2 Kredyty, a Gajaformera przenoszą z powrotem na swoją Planszę Frakcji.*

Koszt przystosowania planety do życia zawsze opłacasz niezależnie od kosztu budowy Kopalni.

## 2) ROZPOCZĘCIE PROJEKTU GAJA

Jak wspomniano powyżej, gracze nie mogą zasiedlać Transplanet – aby wybudować na takiej planecie Kopalnię, musisz ją przekształcić w Planetę Gai.

Proces ten nazywany jest Projektem Gaja. Aby go rozpocząć, musisz:

- mieć dostępnego Gajaformera;
- wybrać Transplanetę, na której nie stoi jeszcze Gajaformer;
- upewnić się, że znajduje się ona w zasięgu jednej z twoich zasiedlonych planet;
- opłacić koszt przekształcenia (w Mocy).

Aby ustalić, czy Transplaneta znajduje się w zasięgu, postępuj tak samo jak podczas akcji budowy Kopalni. Planeta z Gajaformerem nie jest uważana za planetę zasiedloną przez gracza, do którego należy Gajaformer. Oznacza to, że nie możesz jej uwzględnić podczas określania odległości do innych planet.

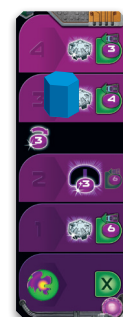
Aby otrzymać pierwszego Gajaformera, musisz osiągnąć poziom 1. w obszarze badań Projekt Gaja. Po osiągnięciu poziomu 3. otrzymujesz drugiego Gajaformera, a po osiągnięciu poziomu 4. – trzeciego.

Gajaformer zajmujący jedno z trzech pól na Planszy Frakcji jest zawsze dostępny.



Gajaformer może być zabrany z Transplanety dopiero w chwili, kiedy gracz przekształci ją w Planetę Gai i wybuduje na niej Kopalnię.

Koszt użycia Gajaformera, który rozpoczyna przekształcenie Transplanety, zależy od postępów w obszarze badań Projekt Gaja. Opłaca się go, przesuwa-  
**jąc znaczniki Mocy z dowolnych pól cyklu Mocy (I, II i/lub III) na pole Gai.** Jeśli osiągnąłeś poziom 1. lub 2. w obszarze badań Projekt Gaja, musisz przesunąć 6 znaczników Mocy.



*Postęp w obszarze badań Projekt Gaja zapewnia graczom dostęp do kolejnych Gajaformatorów. Ponadto spada liczba wymaganych znaczników Mocy, które musisz przesunąć na pole Gai cyklu Mocy, aby rozpocząć przekształcenie.*

*Na tym przykładzie frakcja Terran posiada 2 Gajaformatorów, a rozpoczęcie Projektu Gaja wymaga od niej przesunięcia 4 znaczników Mocy.*

Po osiągnięciu poziomu 3. koszt spada do 4 znaczników Mocy, a po osiągnięciu poziomu 4. – do 3 znaczników. Koszt ten jest taki sam dla wszystkich Gajaformatorów, niezależnie od tego, na których poziomach obszaru badań ich otrzymałeś.

Przekształcenie Transplanety w Planetę Gai rozpoczyna się od wykonania tej akcji, a kończy w trakcie fazy **Gai następnej rundy**. Będziesz mógł zbudować Kopalnię na tej planecie dopiero po zakończeniu procesu przekształcenia. Gajaformer zostaje na planecie aż do chwili wybudowania na niej Kopalni lub przemieszczenia go na inną Transplanetę.

Ponieważ proces przekształcenia kończy się w następnej rundzie, rozpoczynanie go w ostatniej rundzie gry nie daje żadnych korzyści.

### 3) ULEPSZENIE ISTNIEJĄCEGO BUDYNKU

Po zasiedleniu pierwszych planet (łącznie z tymi, na których stawiłeś Kopalnie w przygotowaniu do rozgrywki) możesz krok po kroku ulepszać swoje budynki, by otrzymywać inne rodzaje zasobów w Fazie Przychodu lub korzystać z dodatkowych przywilejów. Na pustych planetach można budować wyłącznie Kopalnie; pozostałe budynki zdobywa się dzięki akcji ulepszenia, a nowy budynek zawsze zastępuje stary na Planszy Gry (Kopalnię lub budynek o wyższej wartości).

#### Każdej akcji ulepszenia dotyczą następujące zasady:

- Podobnie jak Kopalnie wszystkie Placówki Handlowe i Laboratoria należy zdejmować z Planszy Frakcji od **strony lewej do prawej**.
- Budynki zastępowane na Planszy Gry odkłada się na Planszę Frakcji od **prawej do lewej**.
- Z każdą akcją ulepszenia wiąże się koszt Rudy i Kredytów. Koszt ulepszenia podany jest po lewej stronie odpowiedniego rzędu budynków na Planszy Frakcji.

Podczas rozgrywki możesz przeprowadzać cztery rodzaje ulepszeń:



#### **Kopalnia -> Placówka Handlowa**

Ulepszenie Kopalni w Placówkę Handlową kosztuje 6 Kredytów i 2 Rudy. Jeżeli w **sąsiedztwie** ulepszonej Kopalni znajduje się budynek **przeciwnika**, koszt spada do 3 Kredytów i 2 Rud. Za **sąsiedztwo** uważa się wszystkie planety w **odległości do 2 pól** od ulepszonej Kopalni.



#### **Placówka Handlowa -> Instytut Planetarny**

Ulepszenie Placówki Handlowej w Instytut Planetarny kosztuje 6 Kredytów i 4 Rudy. Natychmiast po wybudowaniu Instytutu Planetarnego zyskujesz dostęp do akcji specjalnej lub zdolności swojej frakcji. Szczegółowy opis działania Instytutów Planetarnych wszystkich frakcji znajduje się w części I Dodatku na stronie 20.



#### **Placówka Handlowa -> Laboratorium**

Ulepszenie Placówki Handlowej w Laboratorium kosztuje 5 Kredytów i 3 Rudy. Wykonując to ulepszenie, natychmiast **bierzesz 1 żeton Technologii** (patrz prawa kolumna).



#### **Laboratorium -> Akademia**

Ulepszenie Laboratorium w Akademię kosztuje 6 Kredytów i 6 Rud. Wykonując to ulepszenie, musisz zdecydować, który budynek Akademii chcesz wybudować. W większości przypadków jeden z nich zapewni przychód w wysokości 2 Wiedzy, a drugi akcją generującą KIK-a. Kiedy budujesz Akademię, natychmiast bierzesz 1 żeton Technologii (patrz prawa kolumna).

### Otrzymywanie żetonu Technologii:

Za każdym razem, gdy bierzesz żeton Technologii, możesz awansować w jednym z obszarów badań na Planszy Rozwoju. Kieruj się wówczas następującymi zasadami:

- Możesz wziąć dowolny żeton Technologii Podstawowej oprócz tych, które już posiadasz. Żadna frakcja nie może posiadać dwóch żetonów tej samej Technologii, nawet jeśli jeden z nich został zakryty.
- Kiedy bierzesz żeton Technologii znajdujący się bezpośrednio pod jednym z 6 obszarów badań, możesz awansować tylko w tym obszarze (jeśli twój znacznik znajduje się na najwyższym poziomie, awans przepada).
- Kiedy bierzesz jeden z 3 pozostałych żetonów Technologii, możesz awansować o 1 poziom w dowolnym, wybranym przez siebie obszarze badań.



*Biorąc żeton Technologii z dolnego rzędu, możesz awansować w dowolnym obszarze badań.*

- Zamiast brać żeton Technologii Podstawowej, możesz wziąć żeton Technologii Zaawansowanej i awansować o 1 poziom w dowolnym obszarze badań. Aby to zrobić, musisz jednak spełnić **3 następujące warunki**:



1. Twój znacznik musi się znajdować na **poziomie 4. lub 5.** obszarze badań, z którego chcesz wziąć żeton Technologii Zaawansowanej.



*Czerwony gracz może wziąć żeton Technologii Zaawansowanej z obszarów badań Nawigacja (pośrodku) i Sztuczna Inteligencja (po prawej).*

2. Musisz posiadać żeton Przymierza, odwrócony **zieloną stroną** do góry. Po zabraniu żetonu Technologii Zaawansowanej żeton Przymierza odwróć na szarą stronę.



3. Żeton Technologii Zaawansowanej należy położyć na żetonie Technologii Podstawowej. Jeśli nie posiadasz niezakrytej Technologii Podstawowej, nie możesz wziąć żetonu Technologii Zaawansowanej. Zakryta Technologia Podstawowa natychmiast traci swoją funkcję. Ponadto na każdym żetonie Technologii Podstawowej może leżeć tylko jeden żeton Technologii Zaawansowanej.



### Dodatkowe informacje na temat żetonów Technologii:

Puste pola po zabranych Technologiach Zaawansowanych **nie są** nigdy uzupełniane! W każdej rozgrywce dostępnych jest dokładnie 6 Technologii Zaawansowanych.

Szczegóły działania żetonów Technologii są omówione w części VI Dodatku na stronie 24.

Jak wspomniano wyżej, po zabraniu żetonu Technologii możesz **awansować w obszarze badań** na Planszy Rozwoju. Proces ten opisaliśmy dokładnie na stronie 15.

#### 4) UFORMOWANIE PRZYMIERZA

Wykonując tę akcję, możesz łączyć zasiedlone planety w Przymierza. W nagrodę otrzymujesz z zasobów wybrany żeton Przymierza. Przymierze daje 3 podstawowe korzyści:

- natychmiastowy bonus w postaci PZ;
- natychmiastowy bonus w postaci zasobów;
- każdy żeton Przymierza pozwala opracować Technologię Zaawansowaną lub awansować na najwyższy, 5. poziom obszaru badań. Bez żetonu Przymierza jest to niemożliwe.

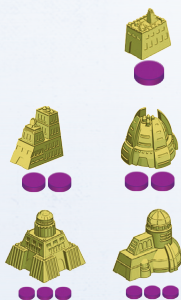
**Uwaga:** Jeden rodzaj żetonu Przymierza nie daje żadnych korzyści poza 12 PZ. Ma on dwie szare strony.



*Za ten żeton Przymierza otrzymujesz 6 PZ i 2 Wiedze. Ponadto będziesz mógł w przyszłości wziąć żeton Technologii Zaawansowanej albo awansować na poziom 5. w wybranym obszarze badań.*

Zdobyty żeton Przymierza połóż awerssem (zieloną stroną) do góry obok Planszy Frakcji. Po opracowaniu Technologii Zaawansowanej lub awansowaniu na poziom 5. wybranego obszaru badań będziesz musiał odwrócić go na szarą stronę. *(Wyjątek: Żeton Przymierza dający 12 PZ ma obie strony szare. Nie można go użyć do opracowania Technologii Zaawansowanej ani do awansowania na poziom 5. obszaru badań.)*

W Przymierza możesz łączyć tylko zasiedlone przez siebie planety o **łącznej Mocy budynków 7 lub większej**. Każda planeta może być częścią Przymierza. Symbole na Planszy Frakcji przypominają o wartości Mocy poszczególnych budynków.



Wartość Mocy Kopalni wynosi 1.

Wartość Mocy Placówek Handlowych i Laboratoriów wynosi 2.

Wartość Mocy Instytutu Planetarnego i Akademii wynosi 3.

Planety z twoimi budynkami, które ze sobą sąsiadują, uważa się za połączone. Do łączenia planet oddzielonych polami przestrzeni kosmicznej służą **Satelity**. Na każdym polu przestrzeni musisz umieścić jednego Satelitę, **odrzucając z cyklu Mocy 1 znacznik Mocy**.

Satelitów nie można kłaść na planetach, a wyłącznie na polach przestrzeni kosmicznej. Ponadto na każdym polu przestrzeni kosmicznej może się znajdować po 1 Satelicie w każdym kolorze.

Wykonując akcję formowania Przymierza, określ, które planety chcesz połączyć, weź z zasobów odpowiednią liczbę Satelitów i rozmieść je na polach przestrzeni kosmicznej, za każdego Satelitę odrzucając 1 znacznik Mocy z cyklu Mocy.



*Żółty gracz odrzuca 2 znaczniki Mocy, aby połączyć budynki i uformować Przymierze.*

#### Zasady formowania Przymierza:

- **Łączna wartość Mocy** budynków wchodzących w skład formowanego Przymierza **musi wynosić co najmniej 7**.
- Łącząc planety za pomocą Satelitów, musisz użyć **najmniejszej możliwej** liczby Satelitów.
- Po rozmieszczeniu Satelitów każda planeta albo każdy Satelita musi **bezpośrednio przylegać** do co najmniej jednej innej planety lub innego Satelity formowanego Przymierza.
- Żadna planeta ani żaden Satelita nowo formowanego Przymierza nie może bezpośrednio przylegać do planet lub Satelitów innego Przymierza **tego samego gracza**.

Jeżeli wszystkie warunki są spełnione, **odrzuć po 1 znaczniku Mocy** za każdego zbudowanego Satelitę. Następnie weź wybrany żeton Przymierza i połóż go awerssem (zieloną stroną) do góry obok Planszy Frakcji. Przedstawione na żetonie PZ i zasoby otrzymujesz natychmiast.

**UWAGA!** W większości przypadków graczom zależy na tym, aby formować Przymierza w możliwie najefektywniejszy sposób, chociaż niektóre żetony Punktowania Końcowego mogą skłaniać do nieszablonowego podejścia. Z tego względu obowiązują zasady dodatkowe:

- **Wolno ci** wybierać planety do Przymierza wedle własnego uznania, o ile łączna wartość ich Mocy wynosi co najmniej 7. Innymi słowy, możesz wybierać planety znajdujące się w większej odległości, pod warunkiem, że każda z nich jest niezbędna do spełnienia wymogu 7 Mocy.
- **Nie wolno ci** przyłączać do nowo formowanego Przymierza planet, które **nie są niezbędne** do utworzenia tego Przymierza (np. z powodu chęci osiągnięcia lepszego wyniku w punktowaniu końcowym za najwięcej planet w Przymierzach). Oznacza to, że jeśli takie Przymierze byłoby zgodne z zasadami z co najmniej 1 planetą **oraz** 1 Satelitą mniej, masz obowiązek zmienić to Przymierze.

## Przykłady formowania Przymierza



Na tym przykładzie Satelity oznaczone na czerwono i niebiesko ukazują dwa sposoby połączenia Instytutu Planetarnego z dwiema Placówkami Handlowymi w celu uformowania Przymierza.

Czerwona wersja zawiera także Kopalnię, która zwiększa wartość Mocy Przymierza do 8, ponieważ jednak w obu przypadkach niezbędne są co najmniej dwa Satelity, takie połączenie nie łamie zasad gry.



Utworzenie takiego Przymierza jest niezgodne z zasadami.

Kopalnia i Satelita oznaczony na niebiesko nie są niezbędne do spełnienia wymogu 7 Mocy – do tego celu wystarczy Satelita oznaczony na czerwono.



To Przymierze także jest zgodne z zasadami, mimo że (ogólnie rzecz biorąc) należy je uznać za nieefektywne. W większości przypadków żółty gracz dążyłby do dalszej rozbudowy imperium, aby stworzyć 2 odrębne Przymierza.

Gdy zasiedlasz nową planetę bezpośrednio przylegającą do własnego Przymierza, powiększasz to Przymierze, nie czerpiąc z tego żadnych korzyści. Takie planety nie będą mogły w przyszłości uformować nowego Przymierza. Połączenie dwóch istniejących Przymierzy poprzez zasiedlenie łączącej je planety nie ma żadnych efektów (i nie wpływa w żaden sposób na posiadane żetony Przymierzy).



Do oznaczenia Przymierza na Planszy Gry służy znacznik Przymierza, który kładzie się na jednym z budynków tworzących to Przymierze.

Jeśli gracz musiał użyć co najmniej 1 Satelity, by uformować Przymierze, znacznik nie jest wymagany; jeśli uformował Przymierze bez użycia Satelitów, położenie znacznika jest obowiązkowe.

## 5) AWANSOWANIE W OBSZARZE BADAŃ

Placąc 4 Wiedze, możesz awansować o 1 poziom w dowolnym obszarze badań na Planszy Rozwoju.

Należne zasoby i korzyści, które wynikają z przesunięcia znacznika, otrzymujesz natychmiast (szczegółowy opis poszczególnych obszarów badań znajduje się w części II Dodatku na stronie 22).

Żółty gracz płaci 4 Wiedze, żeby awansować w obszarze badań Terraformacja z poziomu 0. na poziom 1. W wyniku tej akcji natychmiast otrzymuje 2 Rudy i przesuwa znacznik Rudy na Planszy Frakcji na pole 7.



Aby awansować na poziom 5. w dowolnym obszarze badań, musisz posiadać żeton Przymierza odwrócony zieloną stroną do góry. Po przesunięciu znacznika na poziom 5. odwróć żeton na szarą stronę (musisz więc spełnić taki sam warunek, jak podczas zabierania z Planszy Rozwoju żetonu Technologii Zaawansowanej).

Na poziomie 5. dowolnego obszaru badań może się znajdować tylko jeden znacznik gracza.

Ilekoć przesuwasz swój znacznik z poziomu 2. na poziom 3., otrzymujesz dodatkowo 3 Moce (także wtedy, gdy awansujesz o 1 poziom po zabranii żetonu Technologii Zaawansowanej).



Symbol widoczny pomiędzy 2. i 3. poziomem obszaru badań przypomina o zysku w postaci 3 Mocy po przekroczeniu tego progu.

Na koniec rozgrywki otrzymasz 4 PZ za każdy poziom 3., 4. i 5., jaki zdołałeś osiągnąć na Planszy Rozwoju.

## 6) AKCJE MOCY I KIK-ÓW

W dolnej części Planszy Rozwoju znajdują się ośmiokątne pola akcji. Aby użyć jednej z takich akcji, musisz opłacić jej koszt Mocy (fioletowe pola) lub KIK-ów (zielone pola). Każda z tych akcji może być wykonana tylko raz na rundę.

Wykonując tę akcję, płacisz 4 Moce (przesuwasz 4 znaczniki Mocy z pola III na pole I cyklu Mocy), aby otrzymać 7 Kredytów.



Ilekoć wykonujesz taką akcję, przesuń odpowiednią liczbę znaczników Mocy z pola III na pole I cyklu Mocy albo odrzuć wymaganą liczbę KIK-ów do zasobów ogólnych.

Za pomocą tej akcji odrzucasz 4 KIK-i, aby wziąć żeton Technologii (Podstawowej lub Zaawansowanej).



Następnie na polu wykonanej akcji połóż **znacznik akcji** (albo wydane KIK-i), aby oznaczyć, że akcja ta została już wykorzystana w danej rundzie i nie można jej użyć ponownie.

*Pole wykorzystanej akcji zasłoń znacznikiem akcji.*



natychmiast otrzymujesz odpowiednią liczbę PZ. (Dokładny opis symboli i ikon znajduje się na ostatniej stronie tej instrukcji.)

*Ten symbol oznacza: „po spasowaniu”.*



*Szczegółowy opis pól akcji znajduje się w części III Dodatku na stronie 23.*

## 7) AKCJE SPECJALNE

Akcje specjalne mają postać ośmiokątnych pól w kolorze pomarańczowym. Podobnie jak akcje Mocy i KIK-ów dają natychmiastową i jednorazową korzyść. Różnica między akcjami specjalnymi a akcjami Mocy i KIK-ów polega na tym, że nie wymagają one opłacenia żadnych kosztów i są dostępne tylko dla jednego gracza.

*Pola akcji specjalnych znajdują się na:*



*Planszach Frakcji (każda frakcja posiada takie pole pod jedną ze swoich Akademii, a niektóre w innych miejscach...)*



*...na niektórych żetonach Technologii...*



*...i na niektórych żetonach Wzmocnienia.*

Każdej akcji specjalnej można użyć tylko raz na rundę. Po wykonaniu takiej akcji zasłoń jej pole **znacznikiem akcji** na znak, że w danej rundzie została już wykorzystana.

**Nie wolno ci** łączyć akcji specjalnej z inną akcją specjalną, akcją Mocy albo akcją KIK-ów.

Dokładne objaśnienia dotyczące akcji specjalnych znajdują się w Dodatku.

## 8) PASOWANIE

Jeżeli w swojej turze nie jesteś w stanie albo nie chcesz wykonywać żadnych akcji, musisz spasować. Kończy to twój udział w rundzie; aż do następnej rundy nie wykonujesz kolejnych akcji.

Gracz, który jako pierwszy pasuje w danej rundzie, będzie pierwszym graczem w kolejnej rundzie, dlatego otrzymuje znacznik pierwszego gracza.

Po spasowaniu natychmiast weź jeden z 3 dostępnych żetonów Wzmocnienia (może to być żeton odłożony przez innego gracza, który spasował wcześniej) i odłóż żeton, którego używałeś w bieżącej rundzie. Nie możesz zatrzymać tego samego żetonu na kolejną rundę (co oznacza, że żaden gracz nie może mieć tego samego żetonu Wzmocnienia dwie rundy z rzędu). W szóstej i ostatniej rundzie gry po spasowaniu nie bierzesz nowego Wzmocnienia.

Jeśli zwracany żeton Wzmocnienia – i/lub posiadany przez ciebie żeton Technologii Zaawansowanej – ma symbol „po spasowaniu”,



Nowy żeton Wzmocnienia połóż obok swojej Planszy Frakcji rewersem do góry, aby oznaczyć, że spasowałeś i chwilowo nie bierzesz udziału w rozgrywce. Kiedy wszyscy gracze spasują, kończy się Faza Akcji bieżącej rundy.

## 9) AKCJA PASYWNA: POBIERANIE MOCY

Ikroć jeden z przeciwników zbuduje Kopalnię albo ulepszy jeden ze swoich budynków **w twoim sąsiedztwie** (wszystkie pola w odległości 2 pól), masz prawo pobrać Moc. W zależności od tego, ile Mocy pobierzesz, możesz być zmuszony do oddania pewnej liczby Punktów Zwycięstwa. Aktywny gracz nigdy nie zyskuje Mocy dzięki własnym akcjom budowy i ulepszenia.

Kiedy jeden z przeciwników buduje Kopalnię albo ulepsza budynek, wszyscy gracze z co najmniej jednym budynkiem w sąsiedztwie mogą pobrać Moc. Jeżeli posiadasz kilka budynków w sąsiedztwie, liczy się tylko ten o najwyższej wartości Mocy (pojęcie wartości Mocy budynków omówiliśmy na stronie 14). Jeśli masz kilka budynków o tej samej wartości Mocy, liczy się tylko jeden z nich.

To, ile Mocy pobierzesz, zależy od wartości Mocy budynku. Aby jednak otrzymać 1/2/3/4 Moce, musisz oddać odpowiednio 0/1/2/3 PZ, przesuwając do tyłu znacznik na torze Punktów Zwycięstwa. Możesz zrezygnować z pobierania Mocy, jeśli nie chcesz oddawać PZ.

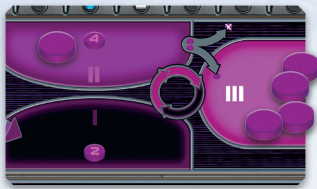


*Ponieważ czerwony gracz zbudował Kopalnię, żółty i biały mogą otrzymać Moc. Żółty otrzymuje 1 Moc za Kopalnię. W przypadku białego gracza budynkiem o najwyższej wartości Mocy, który znajduje się w sąsiedztwie, jest Instytut Planetarny. Biały mógłby więc otrzymać 3 Moce, o ile odda 2 PZ.*

PZ nigdy nie mogą spaść poniżej zera. Nie wolno ci pobrać tylko części należnej Mocy, żeby zmniejszyć utratę PZ – albo pobierasz wszystko, albo nic. Istnieją dwa wyjątki od tej reguły:

- Jeśli masz otrzymać więcej Mocy niż to konieczne, by przesunąć wszystkie znaczniki Mocy na pole III, pobierasz tylko tyle Mocy, ile znaczników przesunąłeś i oddajesz mniej PZ.





W tej sytuacji czerwony gracz może przesunąć tylko 1 znacznik Mocy o 1 pole. Gdyby otrzymał 3 Moce, pobrałby 1, nie tracąc Punktów Zwycięstwa.

- Możesz pobrać mniej Mocy, aby twoje Punkty Zwycięstwa nie spadły poniżej zera. W takim przypadku pobierz tyle Mocy, aby twój znacznik zatrzymał się na polu 0.



W tej sytuacji czerwony gracz może oddać maksymalnie 1 PZ. Gdyby otrzymał 3 Moce, pobrałby tylko 2, odejmując sobie 1 PZ.

Aktywny gracz ma obowiązek poinformować przeciwników, że mogą pobrać Moc.

Gracze decydują, czy chcą pobrać Moc, zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara (licząc od aktywnego gracza).

Możesz pobrać Moc, nawet jeśli już spasowałeś.

PZ oddajesz tylko wtedy, gdy pobierasz Moc na skutek akcji przeciwników. Nigdy nie oddajesz PZ za Moc pochodzącą z innych źródeł.

## 10) AKCJE BONUSOWE

Poza akcjami głównymi gracze mogą wykonywać także akcje bonusowe.

W ramach akcji bonusowej możesz:

- Odrzucić 1 znacznik Mocy z pola II cyklu Mocy, aby przesunąć 1 znacznik Mocy z pola II na pole III (poświęcenie Mocy, przedstawione symbolicznie przez strzałki na Planszy Frakcji).



- Wydać 1 KIK-a, aby zwiększyć zasięg o 2.
- Wydać 4 Moce, aby otrzymać 1 KIK-a.
- Wydać 3 Moce, aby otrzymać 1 Rudę.
- Wydać 4 Moce, aby otrzymać 1 Wiedzę.
- Wydać 1 Moc, aby otrzymać 1 Kredyt.
- Wymienić 1 Wiedzę na 1 Kredyt.
- Wymienić 1 Rudę na 1 Kredyt.
- Wymienić 1 Rudę na 1 nowy znacznik Mocy (umieść go na polu I).



Rozpiska po prawej stronie Planszy Frakcji przypomina o wszystkich możliwych wymianach.

Wolno ci wykonać dowolną liczbę akcji bonusowych przed akcją główną i/lub po niej, ale nigdy w trakcie.

Nie możesz wykonywać akcji bonusowych poza własną turą (np. pobierając Moc w turze przeciwnika, po spasowaniu czy w trakcie Fazy Przychodu itp.).

Musisz być w stanie wykonać w swojej turze akcję główną, aby skorzystać z akcji bonusowych (pasowanie jest akcją główną).

## FAZA IV: PODSUMOWANIE RUNDY

Podczas tej fazy gracze przygotowują się do kolejnej rundy, w związku z czym w ostatniej, szóstej rundzie gry jest ona pominięta.

- Usuńcie znaczniki akcji i KIK-i ze wszystkich pól akcji Mocy, akcji KIK-ów oraz akcji specjalnych.
- Odwróćcie żetony Wzmocnienia na stronę awersu.
- Odrzućcie z Planszy Punktowania bieżący żeton Punktowania Rundy.

Rozpoczyna się nowa runda.

## KONIEC ROZGRYWKI I PUNKTOWANIE

Rozgrzywka dobiega końca po Fазie Akcji ostatniej, szóstej rundy. Natychmiast po jej zakończeniu przeprowadza się punktowanie.

### ŻETONY PUNKTOWANIA KOŃCOWEGO

Gracze przydzielają punkty za każdy z dwóch żetonów Punktowania Końcowego w następujący sposób:

- Gracz, który najlepiej spełnił wymogi żetonu i zajął na torze pierwsze miejsce, otrzymuje 18 PZ.
- Gracz, który zajął drugie miejsce, otrzymuje 12 PZ.
- Gracz, który zajął trzecie miejsce, otrzymuje 6 PZ.

Pamiętajcie, że w grze jedno- i dwuosobowej występuje gracz neutralny, opisany na stronie 7. W przypadku remisu remisujący gracze dzielą się Punktami Zwycięstwa po równo.

*Przykład: Dwóch graczy równie dobrze spełniło wymogi żetonu i zajęło ex aequo pierwsze miejsce. Gracze ci sumują PZ za dwa pierwsze miejsca (18 za pierwsze + 12 za drugie = 30 PZ) i dzielą je między sobą po równo, otrzymując po 15 PZ.*

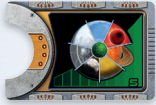
## W grze używa się następujących żetonów Punktowania Końcowego:



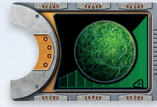
Posiadaj najwięcej budynków należących do Przymierzy (łącznie z Czarną Planetą).



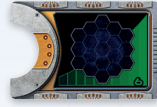
Posiadaj najwięcej budynków (łącznie z Czarną Planetą).



Zasiedl najwięcej różnych rodzajów planet (Planety Gai i Czarna Planeta liczą się jako odrębne rodzaje).



Zasiedl najwięcej Planet Gai.



Zasiedl jak najwięcej Sektorów (co najmniej 1 budynek w Sektorze, łącznie z Czarną Planetą).



Zbuduj najwięcej Satelitów (Stacje Kosmiczne frakcji Roju liczą się jako Satelity).

## PUNKTOWANIE ZA POSTĘP W BADANIACH

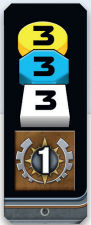
Gracze otrzymują 4 PZ za każdy 3., 4. i 5. poziom, jaki osiągnęli w różnych obszarach badań na Planszy Rozwoju (np. dotarcie na poziom 5. w obszarze badań Nawigacja daje 12 PZ: 4 PZ + 4 PZ + 4 PZ za poziomy 3., 4. oraz 5.).



Symbol przypominający o bonusie PZ za postęp w obszarach badań.

## PUNKTOWANIE ZA ZASOBY

Dodatkowo gracze otrzymują punkty za niewykorzystane zasoby, w wysokości 1 PZ za każde 3 Kredyty/Wiedze/Rudy, w dowolnej kombinacji. Aby ułatwić sobie zliczanie, na koniec rozgrywki użyj akcji bonusowych, by wymienić wszystkie zasoby na Kredyty.



Przypomnienie o PZ za niewykorzystane zasoby.

## ZWYCIĘZCA ROZGRYWKI

Zwycięzcą zostaje osoba z największą liczbą Punktów Zwycięstwa. W przypadku remisu remisujący gracze dzielą się zwycięstwem.

## ROZGRYWKA ZAAWANSOWANA: ZMIANY W PRZYGOTOWANIU

Po zaznajomieniu się z podstawowymi zasadami gry możecie wprowadzić do swoich partii dodatkowe zasady przygotowania do rozgrywki.

### WYBÓR FRAKCJI

Od tej pory możecie używać wszystkich 14 frakcji. Podczas wyboru frakcji obowiązują następujące zasady: Gracz rozpoczynający wybiera frakcję jako pierwszy – bierze jej Planszę Frakcji i kładzie przed sobą wybraną stronę. Następnie to samo robią kolejni gracze, w kierunku zgodnym z ruchem wskazówek zegara.

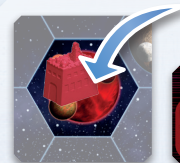
Frakcja Ksenian stawia trzecią Kopalnię po tym, jak wszyscy pozostali gracze postawią swoje dwie Kopalnie. Frakcja Roju stawia Instytut Planetarny na końcu – po tym, jak Frakcja Ksenian postawi trzecią Kopalnię, o ile także bierze udział w rozgrywce.

Rozmieszczając Kopalnie, bierzcie je z Planszy Frakcji od strony lewej do prawej.

### ROZMIESZCZENIE POCZĄTKOWYCH BUDYNKÓW

Kierujcie się następującymi zasadami rozmieszczenia początkowych budynków:

Rozpoczynając od pierwszego gracza i kontynuując zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara, każdy gracz stawia po 1 Kopalnię na wybranej planecie macierzystej (w kolorze swojej frakcji). Następnie gracze powtarzają tę czynność w odwrotnej kolejności, poczynając od ostatniego gracza. Podczas przygotowania do rozgrywki nie pobiera się Mocy za Kopalnie przeciwników stawiane w sąsiedztwie.



Stawiając na Planszy Gry pierwsze budynki, gracze odstawiają pola przychodu na Planszach Frakcji. Ma to znaczenie dla ich pierwszego przychodu (Faza I: Przychód – strona 10).

## MODULARNA PLANSZA I ZMIENNA KOLEJNOŚĆ RUNDY

Planszę gry tworzy 10 Sektorów kosmosu, z których możecie budować wiele układów galaktyki. Standardowo to ostatni gracz układa Planszę Gry (rekompensata za grę z ostatniej pozycji). Gracze mogą też ułożyć Planszę Gry wspólnie, jeśli wszyscy się na to zgodzą.

**UWAGA:** Podczas układania Planszy Gry dwie planety tego samego rodzaju nigdy **nie mogą do siebie przylegać!**

### 3 i 4 graczy

Użyjcie wszystkich 10 kafli Sektorów, a kafle 05, 06 i 07 odwróćcie na stronę z białymi (pełnymi) numerami.



- **Metoda 1:** Sektory od 01 do 04 rozłóżcie tak jak w domyślnym przygotowaniu do rozgrywki, a pozostałe (05–10) w sposób losowy. Obracajcie Sektory tak, by zagwarantować pożądane rozmieszczenie planet.
- **Metoda 2:** Podobnie jak w metodzie 1, ale dodatkowo pomieszczajcie Sektory 01–04. Obracajcie je w dowolny sposób, aby zagwarantować pożądane rozmieszczenie planet.
- **Metoda 3:** Pomieszczajcie wszystkie kafle Sektorów i rozłóżcie je losowo, a następnie obróćcie tak, aby zagwarantować pożądane rozmieszczenie planet.

### 1 i 2 graczy

Użyjcie kafli Sektorów od 01 do 07, a kafle 05, 06 i 07 odwróćcie na stronę z czarnymi (pustymi) numerami z białą obwódką.



Pomieszczajcie wszystkie kafle Sektorów i rozłóżcie je losowo, a następnie obróćcie tak, aby odpowiadało wam rozmieszczenie planet.

### Jeszcze więcej możliwości

Jeżeli zależy wam na jeszcze większej liczbie kombinacji, możecie tworzyć z kafli Sektorów inne, wymyślone kształty geometryczne. W rozgrywkach trzyosobowych możecie odrzucić Sektory 09 i 10, aby zmniejszyć Planszę Gry.

### Zmienna kolejność graczy w rundzie

Zamiast rozgrywać rundy zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara, możecie użyć karty kolejności rundy.

Podczas przygotowania do rozgrywki położcie kartę kolejności rundy obok Planszy Gry. Poczynając od pierwszego gracza i kontynuując zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara, każdy gracz kładzie Satelitę w swoim kolorze na pierwszym wolnym polu (patrzac od góry) z lewej strony karty. Podczas rozgrywki gracz po spasowaniu przesuwa swojego Satelitę na pierwsze wolne pole po przeciwnej stronie karty kolejności; rzymskie liczby pośrodku karty określają kolejność graczy w rundzie.

## ROZGRYWKA JEDNOOSOBOWA (AUTOMA)

Dla rozgrywek solowych stworzone zostały specjalne zasady, opisane w instrukcji Automy.

## EDYCJA POLSKA

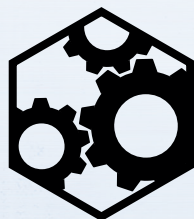
Wydawca i importer na terenie Polski

Games Factory

ul. Kącik 2/4

30-549 Kraków

www.gamesfactory.pl



**GAMES  
FACTORY**



Kierownik produkcji: Piotr Sobieraj

Skład: Przemysław Kasztelaniec (www.desktop-shaman.pl)

Tłumaczenie: Łukasz Małecki

Korekta: Marta Kisiel-Małecka

Podziękowania: Magdalena Maroszek



**OSTRZEŻENIE: ryzyko zadławienia!**

Zawiera drobne elementy, nieodpowiednie dla dzieci poniżej 3 roku życia.



## CZĘŚĆ I: FRAKCJE

Terranie



Rodzaj planety: Terra

**Zdolność:** W trakcie Fazy Gai znaczniki Mocy z pola Gai cyklu Mocy są przesuwane bezpośrednio na pole II, zamiast na pole I.

**Instytut Planetarny:** Ilekroć w trakcie Fazy Gai Terranie przesuwają X znaczników Mocy z pola Gai na pole II cyklu Mocy, mogą wziąć zasoby, jak gdyby wydali X Mocy na bonusowe akcje wymiany. (Przykład: Kiedy w trakcie Fazy Gai przesuwasz z pola Gai na pole II 4 znaczniki Mocy, możesz wziąć 1 Rudę i 1 Kredyt.)

Lantydzi



Rodzaj planety: Terra

**Zdolność:** Wykonując akcję budowy Kopalni, Lantydzi mogą wybudować Kopalnię na planecie zasiedlonej przez przeciwnika (łącznie z Czarną Planetą), nie ponosząc kosztów terraformacji (koszt samej Kopalni opłacają normalnie). Taką Kopalnię stawia się obok budynku przeciwnika. W późniejszej części gry nie może być ona jednak ulepszona i **nie liczy się** do warunków punktowania żetonów „zasiedl najwięcej różnych rodzajów planet” i „zasiedl najwięcej Planet Gai”. Na potrzeby innych zasad traktuje się ją tak jak każdą inną Kopalnię.

**Instytut Planetarny:** Ilekroć Lantydzi wybudują Kopalnię na planecie zasiedlonej przez przeciwnika, otrzymują 2 Wiedze.

Hadź Halla



Rodzaj planety: Oksyd

**Zdolność:** Brak

**Instytut Planetarny:** Wykonując bonusowe akcje wymiany, Hadź Halla mogą płacić Kredytami zamiast Mocą. (Przykład: W ramach akcji bonusowej Hadź Halla mogą wymienić 3 Kredyty na 1 Rudę.)

Rój



Rodzaj planety: Oksyd

**Zdolność:** Podczas przygotowania do rozgrywki Rój nie rozmieszcza Kopalń. Zamiast tego, gdy wszyscy pozostali gracze rozmieszczą swoje Kopalnie (łącznie z trzecią Kopalnią Ksenian), Rój stawia na dowolnej macierzystej planecie Instytut Planetarny. Rój może przez całą rozgrywkę uformować tylko 1 Przymierze, ale otrzymuje żetony Przymierza za jego powiększanie (w przeciwieństwie do innych frakcji, które nie korzystają na powiększaniu swoich Przymierzy). Ilekroć wartość Mocy tego Przymierza jest równa lub większa od  $X \times 7$  (gdzie X to liczba zdobytych żetonów Przymierza +1, nie licząc żetonu z 5. poziomu Terraformacji), Rój może w ramach akcji **wziąć nowy żeton Przymierza**. Proces ten odpowiada akcji formowania Przymierza i daje te same korzyści. Za każdego zbudowanego Satelitę Rój płaci jednak 1 KIK-a (zamiast odrzucać 1 znacznik Mocy).

**Instytut Planetarny:** Raz na rundę Rój może w ramach akcji położyć Stację Kosmiczną na polu przestrzeni kosmicznej (obowiązują te same zasady zasięgu co podczas budowania Kopalni). Stacja Kosmiczna zwiększa wartość Mocy Przymierza o 1 i tak jak planety można ją łączyć z innymi planetami za pomocą Satelitów. Stacja Kosmiczna nie wpływa na zasady Mocy i Punktów Zwycięstwa, ale podczas określania zasięgu liczy się

jako zasiedlona planeta (gdy Rój buduje nową Kopalnię, może ustalać zasięg od Stacji Kosmicznej). Inni gracze mogą stawiać swoich Satelitów na polu ze Stacją Kosmiczną.

Geodyci



Rodzaj planety: Wulkan

**Zdolność:** Brak

**Instytut Planetarny:** Ilekroć Geodyci budują Kopalnię na nowym, niezasiedlonym wcześniej rodzaju planety, natychmiast otrzymują 3 Wiedze. (Rodzaje planet zasiedlone przed wybudowaniem Instytutu Planetarnego nie dają żadnej Wiedzy.)

BAL T'AK



Rodzaj planety: Wulkan

**Zdolność:** W początkowej części rozgrywki frakcja Bal T'ak nie może awansować w obszarze badań Nawigacja. Postęp w Nawigacji jest zabroniony także wtedy, kiedy Bal T'ak biorą żeton Technologii leżący bezpośrednio pod tym obszarem. To ograniczenie przestaje obowiązywać w chwili wybudowania **Instytutu Planetarnego**. W ramach akcji bonusowej Bal T'ak mogą przenieść Gajaformera z Planszy Frakcji na pole Gai cyklu Mocy, aby otrzymać 1 KIK-a. Gajaformerzy znajdujący się na polu Gai cyklu Mocy stają się dostępni podczas Fazy Gai następnej rundy, przenosi się ich wtedy z powrotem na pola Gajaformerów.

**Instytut Planetarny:** Ograniczenie niemożności awansowania w obszarze badań Nawigacja przestaje obowiązywać.

Ksenianie



Rodzaj planety: Pustynia

**Zdolność:** Po tym, jak wszyscy gracze rozstawią swoje początkowe Kopalnie, Ksenianie stawiają na Planszy Gry trzecią Kopalnię.

**Instytut Planetarny:** Po wybudowaniu Instytutu Planetarnego wymóg wartości Mocy nowo tworzonego Przymierza spada z 7 do 6. Ponadto Ksenianie otrzymują w ramach przychodu 1 KIK-a zamiast 1 znacznika Mocy.

Lud Gleenów



Rodzaj planety: Pustynia

**Zdolność:** W początkowej części rozgrywki Lud Gleenów nie może zdobywać KIK-ów – ilekroć ma otrzymać 1 KIK-a, zamiast tego otrzymuje 1 Rudę. To ograniczenie przestaje obowiązywać w chwili wybudowania **odpowiedniego budynku Akademii**. Podczas rozgrywki Lud Gleenów musi zapłacić 1 Rudę zamiast 1 KIK-a, by przystosować do życia Planetę Gai. Ponadto frakcja ta otrzymuje 2 dodatkowe PZ, ilekroć buduje Kopalnię na Planecie Gai.

**Instytut Planetarny:** Lud Gleenów otrzymuje żeton Przymierza widoczny obok i natychmiast pobiera przedstawione na nim zasoby. Proces ten odpowiada procesowi formowania nowego Przymierza i daje takie same korzyści. (Instytut Planetarny wciąż może stać się częścią nowego Przymierza na Planszy Gry.)



Ten żeton Przymierza jest zarezerwowany dla Ludu Gleenów.

### Takloni



### Rodzaj planety: Bagna

**Zdolność:** Takloni zaczynają rozgrywkę z Kamieniem Umysłu na polu I cyklu Mocy. Kamień Umysłu liczy się jako **1 znacznik Mocy** (w szczególności podczas rozpoczynania Projektu Gaja i budowania Satelitów), kiedy jednak gracz przesuwa go z pola III na pole I, otrzymuje **3 Moce**, a nie 1.

**Instytut Planetarny:** Ilekroć Takloni pobierają Moc z akcji budowy/ulepszenia przeciwników, otrzymują dodatkowo znacznik Mocy i umieszczają go na polu I. (Jest to zwykły znacznik Mocy i mogą go wziąć zarówno przed pobraniem Mocy, jak i po – decyzja należy do gracza.)

### Ambasowie



### Rodzaj planety: Bagna

**Zdolność:** Brak

**Instytut Planetarny:** Raz na rundę Ambasowie mogą w ramach akcji zamienić miejscami na Planszy Gry swój Instytut Planetarny z dowolną własną Kopalnią (zazwyczaj po to, aby uformować nowe Przymierze). Nie wpływa to w żaden sposób na istniejące Przymierza, nawet jeśli wartość ich Mocy spadnie poniżej 7. Zamiana budynków **nie liczy się** jako akcja budowy czy ulepszenia – oznacza to, że nie otrzymuje się za nią żadnych PZ, a przeciwnicy nie pobierają z niej Mocy.

### Firakowie



### Rodzaj planety: Tytan

**Zdolność:** Brak

**Instytut Planetarny:** Firakowie mogą w ramach akcji zdegradować swoje Laboratorium do Placówki Handlowej (na potrzeby wszelkich zasad uważa się to za akcję ulepszenia w Placówkę Handlową) i natychmiast awansować o 1 poziom w dowolnym obszarze badań (akcji tej dotyczą standardowe zasady opisane na stronie 15). Laboratorium odkłada się na Planszę Frakcji; można je później wybudować ponownie, kierując się standardowymi zasadami (i znów otrzymać żeton Technologii).

### Szalone Androidy



### Rodzaj planety: Tytan

**Zdolność:** Pozycje Instytutu Planetarnego i Akademii na Planszy Frakcji są zamienione. Zamieniony jest też przychód Placówek Handlowych i Laboratoriów. Po wybudowaniu Akademii bądź Laboratorium Szalone Androidy, tak jak inne frakcje, biorą żeton Technologii z Planszy Rozwoju. Raz na rundę mogą w ramach akcji przesunąć o 1 poziom w górę ten ze znaczników w obszarach badań, który zajmuje najniższą pozycję (jeśli takich znaczników jest kilka, Szalone Androidy przesuwać mogą dowolny z nich). Obowiązują standardowe zasady awansowania na poziom 5. obszaru badań.

**Instytut Planetarny:** Wartość Mocy budynków na macierzystych, szarych planetach wzrasta o 1 (kumuluje się z innymi bonusami zwiększającymi wartość Mocy budynków).

### Nowalanie



### Rodzaj planety: Lód

**Zdolność:** W ramach akcji bonusowej Nowalanie mogą przesunąć 1 znacznik Mocy z pola III cyklu Mocy na pole Gai, aby otrzymać 1 Wiedzę (przesuniętych znaczników dotyczą standardowe zasady Fazy Gai).

**Instytut Planetarny:** Znaczniki na polu III cyklu Mocy mają wartość 2 Mocy – oznacza to, że gracz otrzymuje 2 Moce, gdy przesuwa znacznik z pola III na pole I. W pozostałych sytuacjach każdy znacznik Mocy liczy się jako **pojedynczy znacznik** (w szczególności podczas rozpoczynania Projektu Gaja i budowania Satelitów). Gdy gracz płaci za akcję Mocy o nieparzystym koszcie, 1 Moc przepada.

### Itarianie



### Rodzaj planety: Lód

**Zdolność:** Ilekroć Itarianie poświęcają znacznik Mocy z pola II cyklu Mocy, aby przesunąć drugi znacznik na pole III, nie odrzucają poświęconego znacznika – zamiast tego odkładają go na pole Gai cyklu Mocy.

**Instytut Planetarny:** W trakcie fazy Gai Itarianie mogą odrzucić 4 znaczniki Mocy z pola Gai cyklu Mocy, aby natychmiast wziąć jeden żeton Technologii (Podstawowej lub Zaawansowanej – zastosowanie mają standardowe zasady, patrz Otrzymywanie żetonów Technologii na stronie 13). Mogą to robić dowolną liczbę razy.

## ■ CZĘŚĆ II: PLANSZA ROZWOJU ■

Patrząc od strony lewej do prawej, na Planszy Rozwoju przedstawione są następujące obszary badań:

*Terraformacja, Nawigacja, Sztuczna Inteligencja, Projekt Gaja, Ekonomia, Nauka.*

Poszczególne poziomy dają graczom opisane poniżej korzyści. Pamiętaj, że otrzymujesz korzyści tylko za poziom, na którym leży znacznik – niższe poziomy nie obowiązują. **Bonusy oznaczone gwiazdką są bonusami jednorazowymi.**

### Terraformacja



- Poziom 0:** Koszt 1 etapu terraformacji wynosi 3 Rudy.
- Poziom 1:** Koszt 1 etapu terraformacji wynosi 3 Rudy. Natychmiast weź 2 Rudy.
- Poziom 2:** Koszt 1 etapu terraformacji wynosi 2 Rudy.
- Poziom 3:** Koszt 1 etapu terraformacji wynosi 1 Rudę.
- Poziom 4:** Koszt 1 etapu terraformacji wynosi 1 Rudę. Natychmiast weź 2 Rudy.
- Poziom 5:** Koszt 1 etapu terraformacji wynosi 1 Rudę. Ponadto natychmiast po awansowaniu na ten poziom bierzesz leżący tam żeton Przymierza i otrzymujesz przedstawione na nim PZ i zasoby (żeton liczy się do punktowania rundy za uformowane Przymierza). Połóż go obok Planszy Frakcji zieloną stroną do góry (wyjątek: żeton 12 PZ). Aby awansować na ten poziom i wziąć żeton Przymierza, musisz posiadać inny niewykorzystany żeton Przymierza i odwrócić go na szarą stronę.

### Nawigacja



- Poziom 0:** Podstawowy zasięg akcji budowy Kopalni i rozpoczęcia Projektu Gaja wynosi 1 pole.
- Poziom 1:** Podstawowy zasięg wynosi 1. Natychmiast weź 1 KIK-a.
- Poziom 2:** Podstawowy zasięg wynosi 2.
- Poziom 3:** Podstawowy zasięg wynosi 2. Natychmiast weź 1 KIK-a.
- Poziom 4:** Podstawowy zasięg wynosi 3.
- Poziom 5:** Podstawowy zasięg wynosi 4. Natychmiast weź żeton Czarnej Planety i połóż go na dowolnym pustym polu przestrzeni kosmicznej (pole to musi być w zasięgu, zgodnie z normalnymi zasadami). Proces ten uważa się za akcję budowy Kopalni, co oznacza, że możesz otrzymać PZ, a twój przeciwnicy pobrać Moc. Na Czarnej Planecie nie stawia się Kopalni (połóż na niej swojego Satelitę, aby oznaczyć jej przynależność). Na potrzeby wszelkich zasad Czarna Planeta liczy się jako odrębny rodzaj planety i jako Kopalnia, jednak ulepszenie tej Kopalni nie jest możliwe.

### Sztuczna Inteligencja



- Poziom 0:** Brak efektu.
- Poziom 1:** Natychmiast weź 1 KIK-a.
- Poziom 2:** Natychmiast weź 1 KIK-a.
- Poziom 3:** Natychmiast weź 2 KIK-i.
- Poziom 4:** Natychmiast weź 2 KIK-i.
- Poziom 5:** Natychmiast weź 4 KIK-i.

### Projekt Gaja



- Poziom 0:** Brak efektu.
- Poziom 1:** Aby użyć Gajaformera, musisz przesunąć 6 znaczników Mocy na zielone pole Gai cyklu Mocy. Natychmiast weź 1 Gajaformera.
- Poziom 2:** Aby użyć Gajaformera, musisz przesunąć 6 znaczników Mocy na zielone pole Gai cyklu Mocy. Natychmiast weź 3 znaczniki Mocy (umieść je na polu I cyklu Mocy).
- Poziom 3:** Aby użyć Gajaformera, musisz przesunąć 4 znaczniki Mocy na zielone pole Gai cyklu Mocy. Natychmiast weź 1 Gajaformera.
- Poziom 4:** Aby użyć Gajaformera, musisz przesunąć 3 znaczniki Mocy na zielone pole Gai cyklu Mocy. Natychmiast weź 1 Gajaformera.
- Poziom 5:** Aby użyć Gajaformera, musisz przesunąć 3 znaczniki Mocy na zielone pole Gai cyklu Mocy. Natychmiast otrzymujesz 4 PZ plus 1 PZ za każdą Planetę Gai, na której stoi twój budynek (nie otrzymujesz punktów za Planety Gai z Gajaformera).

### Ekonomia



- Poziom 0:** Brak efektu.
- Poziom 1:** Podczas Fazy Przychodu otrzymujesz 2 Kredyty i 1 Moc.
- Poziom 2:** Podczas Fazy Przychodu otrzymujesz 1 Rudę, 2 Kredyty i 2 Moce.
- Poziom 3:** Podczas Fazy Przychodu otrzymujesz 1 Rudę, 3 Kredyty i 3 Moce.
- Poziom 4:** Podczas Fazy Przychodu otrzymujesz 2 Rudy, 4 Kredyty i 4 Moce.
- Poziom 5:** Natychmiast weź 3 Rudy, 6 Kredytów i 6 Mocy. Od tej pory nie otrzymujesz przychodu za poziom 4.!

### Nauka



- Poziom 0:** Brak efektu.
- Poziom 1:** Podczas Fazy Przychodu otrzymujesz 1 Wiedzę.
- Poziom 2:** Podczas Fazy Przychodu otrzymujesz 2 Wiedze.
- Poziom 3:** Podczas Fazy Przychodu otrzymujesz 3 Wiedze.
- Poziom 4:** Podczas Fazy Przychodu otrzymujesz 4 Wiedze.
- Poziom 5:** Natychmiast weź 9 Wiedzy. Od tej pory nie otrzymujesz przychodu za poziom 4.!

## ■ CZĘŚĆ III: POLA AKCJI MOCY I KIK-ÓW ■

Pola akcji na Planszy Rozwoju są dostępne dla wszystkich graczy, choć każda taka akcja może być użyta tylko raz w trakcie rundy przez jednego gracza. Aby wykonać taką akcję, opłać jej koszt w Mocy lub KIK-ach, widoczny ponad polem akcji.



### 1 Akcje: 2 i 3 Wiedze, 2 Rudy, 7 Kredytów i 2 znaczniki Mocy

Po opłaceniu takiej akcji natychmiast otrzymujesz wskazane zasoby.

### 2 Akcje: 1 i 2 etapy terraformacji

Po opłaceniu takiej akcji możesz natychmiast wykonać akcję budowy Kopalni. Otrzymujesz 1 lub 2 darmowe etapy terraformacji, aby móc przystosować wybraną planetę do życia. Jeżeli wykonujesz akcję 2 etapów terraformacji, a planeta wymaga 1 etapu, drugi etap przepada. Podczas wykonywania akcji tego typu za brakujące etapy terraformacji możesz zapłacić Rudą (nie wolno ci jednak łączyć tej akcji z innymi akcjami).

### 3 Akcja: Weź żeton Technologii

Po opłaceniu tej akcji natychmiast weź wybrany żeton Technologii i awansuj w obszarze badań. Obowiązują cię standardowe zasady patrz (Otrzymywanie żetonów Technologii na stronie 13).

### 4 Akcja: Ponownie zapunktuj żeton Przymierza

Po opłaceniu tej akcji natychmiast otrzymujesz zasoby i PZ przedstawione na jednym z posiadanych żetonów Przymierza. (Innymi słowy, punktujesz za ten żeton Przymierza po raz drugi.) Nie otrzymujesz nowego żetonu Przymierza i nie odwracasz posiadanego żetonu na zieloną stronę, co oznacza, że nie będziesz mógł użyć go do zdobycia kolejnego żetonu Technologii Zaawansowanej czy awansowania na poziom 5. jednego z obszarów badań na Planszy Rozwoju. Ponadto nie wolno ci wykonać tej akcji, jeżeli nie masz żetonu Przymierza.

### 5 Akcja: Otrzymaj PZ za różne rodzaje planet

Po opłaceniu tej akcji natychmiast otrzymujesz 3 PZ plus 1 PZ za każdy rodzaj planety, jaki udało ci się zasiedlić. (Nie przysługują ci punkty za Gajaformery na Planetach Gai i Transplanetach.) Czarna Planeta, którą zdobywa się po awansowaniu na poziom 5. obszaru badań Nawigacja, liczy się jako odrębny rodzaj.

## ■ CZĘŚĆ IV: ŻETONY WZMOCNIENIA ■

W grze występuje 10 różnych żetonów Wzmocnienia. Każde Wzmocnienie oferuje dodatkowy przychód, a niektóre mają także inne, dodatkowe funkcje. Pamiętaj, że twój żeton Wzmocnienia jest aktywny przez 1 rundę – po spasowaniu masz obowiązek odrzucić posiadany żeton i wziąć inny (patrz strona 16).



1 Podczas Fazy Przychodu otrzymujesz 1 Rudę i 1 Wiedzę.

2 Podczas Fazy Przychodu otrzymujesz 2 Kredyty i 1 KIK-a.

3 Podczas Fazy Przychodu otrzymujesz 2 znaczniki Mocy (na pole I) i 1 Rudę.

4 Podczas Fazy Przychodu otrzymujesz 2 Kredyty. Możesz wykonać akcję specjalną budowy Kopalni z 1 darmowym etapem terraformacji, aby przystosować planetę do życia. Za brakujące etapy możesz zapłacić Rudą, ale nie wolno ci łączyć tej akcji z innymi akcjami.

5 Podczas Fazy Przychodu otrzymujesz 2 Moce. Możesz wykonać akcję specjalną budowy Kopalni lub przekształcenia Transplanety z zasięgiem zwiększonym o 3 pola – wybranej akcji dotyczą standardowe zasady. Tej akcji nie można łączyć z innymi akcjami.

6 Podczas Fazy Przychodu otrzymujesz 1 Rudę. Po spasowaniu i odrzuceniu żetonu Wzmocnienia otrzymujesz 1 PZ za każdą swoją Kopalnię na Planszy Gry (łącznie z Kopalnią z Czarnej Planety).

7 Podczas Fazy Przychodu otrzymujesz 1 Wiedzę. Po spasowaniu i odrzuceniu żetonu Wzmocnienia otrzymujesz 3 PZ za każde swoje Laboratorium na Planszy Gry.

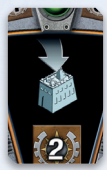
8 Podczas Fazy Przychodu otrzymujesz 1 Rudę. Po spasowaniu i odrzuceniu żetonu Wzmocnienia otrzymujesz 2 PZ za każdą swoją Placówkę Handlową na Planszy Gry.

9 Podczas Fazy Przychodu otrzymujesz 4 Moce. Po spasowaniu i odrzuceniu żetonu Wzmocnienia otrzymujesz 4 PZ za swój Instytut Planetarny i/lub za każdą swoją Akademię na Planszy Gry.

10 Podczas Fazy Przychodu otrzymujesz 4 Kredyty. Po spasowaniu i odrzuceniu żetonu Wzmocnienia otrzymujesz 1 PZ za każdą Planetę Gai, na jakiej masz swój budynek.

## ■ CZĘŚĆ V: ŻETONY PUNKTOWANIA RUNDY ■

Każdy żeton Punktowania Rundy na Planszy Punktowania reprezentuje jedną rundę gry. W centralnej części żetonu widnieje warunek, jaki musisz spełnić, by otrzymać PZ za wykonywane akcje. Liczby w górnej części żetonu (po prawej i po lewej stronie zielonego symbolu) są używane wyłącznie w rozgrywkach z Automą, a ich znaczenie zostało wyjaśnione w instrukcji Automy.



**2 PZ,**  
ilekroć budujesz  
Kopalnię.



**3 lub 4 PZ**  
(w zależności od ro-  
dzaju żetonu), ilekroć  
budujesz Placówkę  
Handlową.



**5 PZ,**  
ilekroć budujesz  
Akademię lub  
Instytut Planetarny.



**3 lub 4 PZ**  
(w zależności od  
rodzaju żetonu),  
ilekroć budujesz  
Kopalnię na  
Planecie Gai.



**2 PZ,**  
ilekroć awansujesz  
o 1 poziom w dowolnym  
obszarze badań na Plan-  
szy Rozwoju.



**5 PZ,**  
ilekroć zdobywasz żeton  
Przymierza (bez względu  
na to, w jaki sposób go  
zdożyłeś).



**2 PZ**  
za każdy przeprowadzony etap  
terraformacji (bez względu na to,  
w jaki sposób przeprowadziłeś tę  
terraformację).

## ■ CZĘŚĆ VI: ŻETONY TECHNOLOGII ■

Za większość żetonów Technologii gracze otrzymują zasoby lub PZ.



Ruda



Kredyty



Wiedza



KIK



Moc



PZ

Otrzymujesz zasoby lub PZ przedstawione na żetonie.



Jednokrotnie i natychmiast po  
wzięciu żetonu Technologii.



Ilekroć wykonujesz przedstawioną  
akcję.



Po spasowaniu i odrzuceniu  
żetonu Wzmocnienia.

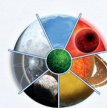


Jako Przychód w trakcie Fazy I.

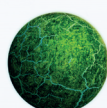


Jako akcję, którą możesz wykonać raz na rundę.

Otrzymywane zasoby lub przychód mogą zależeć od jednego z poniższych warunków:



Za każdy zasiedlony przez  
ciebie rodzaj planety (Czarna  
Planeta z poziomu 5. Nawigacji  
liczy się jako odrębny rodzaj).



Za każdą zasie-  
dloną przez ciebie  
Planetę Gai.



Za każdy Sektor, w któ-  
rym zasiedliłeś co naj-  
mniej 1 planetę (liczy się  
także Czarna Planeta).



Za każdy po-  
siadany żeton  
Przymierza.

### Przykłady:



Po spasowaniu otrzymujesz 3 PZ za każdy  
posiadany żeton Przymierza.



Po spasowaniu otrzymujesz 1 PZ za każdy  
rodzaj planety, jaki udało ci się zasiedlić.



Otrzymujesz 2 PZ, ilekroć awansujesz  
o 1 poziom w dowolnym obszarze badań.



Otrzymujesz 3 PZ, ilekroć budujesz Kopalnię  
na Planecie Gai.



Po wzięciu tej Technologii natychmiast otrzy-  
mujesz 1 Rudę za każdy Sektor, w którym  
zasiedliłeś co najmniej 1 planetę.



Raz na rundę możesz wykonać tę akcję, aby  
otrzymać 1 KIK-a i 5 Kredytów.



Podczas każdej Fazy Przychodu otrzymujesz  
1 Wiedzę i 1 Kredyt.



Instytut Planetarny i Akademię zwiększają  
swoją wartość Mocy do 4. Jeżeli położysz na  
tej Technologii żeton Technologii Zaawanso-  
wanej, wartość Mocy wymienionych budyn-  
ków spada do 3. Nie wpływa to na istniejące  
Przymierza.