

ECLIPSE

NOWY ŚWIAT GALAKTYKI

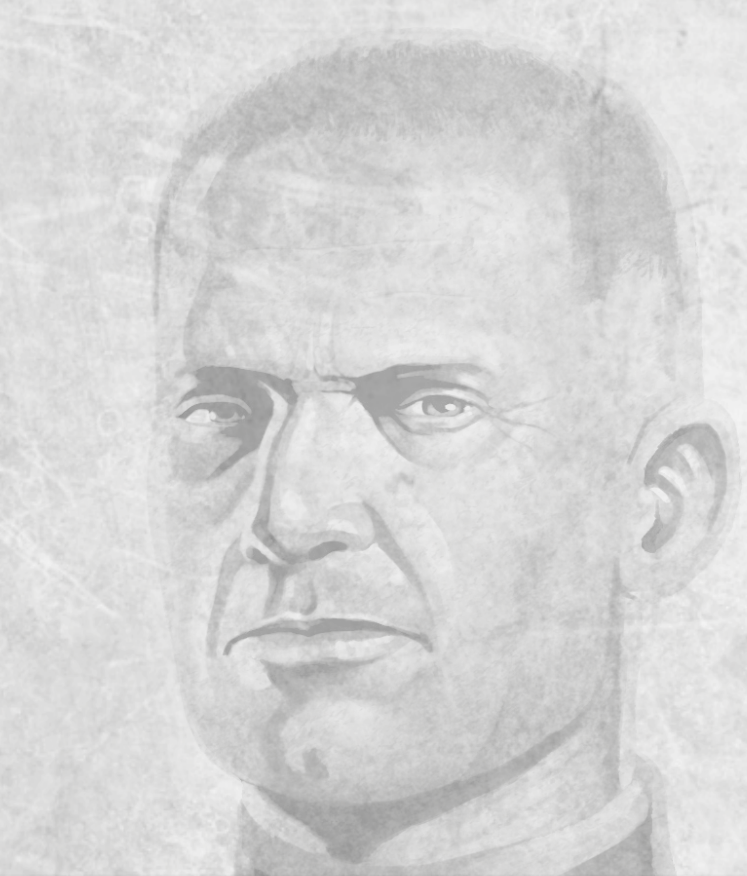
ZASADY GRY



Od wielu lat w Galaktyce panował pokój. Po trwającej bez mała 3000 lat wojnie pomiędzy Terranami a Hegemonią wszyscy byli wyczerpani. Wiele wysiłku zostało włożone w to, aby wydarzenia tamtych dni już nigdy się nie powtórzyły. Siedem gatunków, które posiadały technologię umożliwiającą im przemierzanie przestrzeni kosmicznej założyło Galaktyczną Radę. Jej celem miało być utrzymywanie pokoju i zadbanie o to, aby wydarzenia z przeszłości już nigdy się nie powtórzyły.

Niestety, zamierzchnie i panująca niezgoda stały się zarzewiem nowych konfliktów. Pomędzy rasami narasta napięcie, stare przymierza się rozpadają, a za kulisami podpisywane są zdradzieckie traktaty. Ruszają zbrojenia, naukowcy przeciągają się w wynajdowaniu nowych technologii, politycy plują na siebie, wbijając sobie noże w plecy. Galaktyczna Rada chwieje się niczym kolos na glinianych nogach. Otwarta konfrontacja wydaje się nieunikniona - jednak jej efekt może być zgubny dla wszystkich.

Wspomnienie niegdyś potęgi rzuca cień na Galaktykę. Wykorzystaj technologie przodków i poprowadź swoją frakcję do zwycięstwa!



TWÓRCY

Opracowanie gry
Touko Tahkokallio

Rozwój, opracowanie graficzne oraz instrukcja
Sampo Sikiö >>> samosdesign.com

Projekt pudełka gry oraz ilustracje ras
Ossi Hiekkala >>> archipictor.com

Wydawca
© Lautapelit.fi 2011 >>> lautapelit.fi

Dystrybucja w Polsce
Wydawnictwo REBEL >>> wydawnictwo.rebel.pl

Tłumaczenie
Marcin Mikołajczak

W zasadach gry i na heksach, za ich uprzejmą zgodą, wykorzystano zdjęcia wykonane przez ESA/Hubble. Czcionka ECLIPSE została oparta o Franchise Dereka Weathersbee.

Specjalne podziękowania za pomoc

Antti Autio, Petri Savola, Atte Moilanen, Stefan Engblom

Dziękujemy za testowanie gry i porady

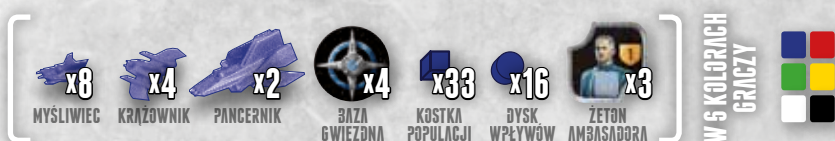
Antti Mentula, Jouni Heinänen, Olli-Pekka Vajja, Eero Puurunen, Sally Londesborough, Otto Kataja, Tiina Merikoski, Albert Kaikkonen, Matleena Muhonen, Iina Valkeisenmäki, Teemu Salohalme, Susanna Louhesto, Johanna Louhesto, Mikko Karvonen, Reko Nokkanen, Ilari Tahkokallio, Anttoni Huhtala, Arto Klami, Veli-Matti Jaakkola, Tuomas, Jani Koistiola, Juha Linnanen, Antti Koskinen, Antti Tahvanainen, Mika Lemström, Jussi Kurki, Ossi Lehtinen, Paul Laane, Aarne Ekström, Ilkka Salminen, Valtteri Arvaja, Tero Särkijärvi, Atte Tamminen, Mikko Saari, Ville Saari, Hannu Sinisalo, Sonja Tolvanen, Kalle Malmioja, Aleksii Siirtola, Atte Moilanen, Matias Viitasalo, Atro Kajaste, Antti Muhonen, Timo Ollikainen, Kimmo Leivo, Aleksii Ahtiainen, Oskari Westerholm, Juuso Mattila, Heikki Hyhkö, Olli Sandberg, Michael Xuereb, Chris Rudram, Deryk Sinotte, Gregor MacDougall, Dustin Boggs, Tony Vickery, Josh Aitken, Juuso Takalainen, Bjarne Boström, Antti, Stefan Wahoff, Sören Paukstadt, Ronny Vorbrod, Alexis D oraz wszystkim innym, którzy grali w grę na konwentach i w klubach. Wielkie podziękowania za wsparcie i zainteresowanie także dla użytkowników serwisu BoardGameGeek!

KONCEPCJA GRY

Gra Eclipse pozwala ci kontrolować potężną, międzygwiazdową cywilizację w walce o zwycięstwo w galaktyce.

W każdej rundzie gry rozwijasz swoją cywilizację eksplorując oraz kolonizując nowe obszary, przeprowadzając badania oraz budując statki kosmiczne, dzięki którym możesz prowadzić wojnę. Gra kończy się po 9 rundach. Zwycięża gracz z największą liczną punktów zwycięstwa. Punkty zwycięstwa uzyskuje się kontrolując sektory galaktyki, walcząc w bitwach, nawiązując kontakty dyplomatyczne, wynajdując technologie, eksplorując galaktykę oraz kontrolując monolity.

Istnieje wiele ścieżek prowadzących do zwycięstwa, planuj więc swoją strategię zgodnie z tym jakie siły i jakie słabości ma twoja rasa, obserwując równocześnie poczynania innych cywilizacji!



ELEMENTY GRY

MATERIAŁY GRACZY w 6 kolorach graczy (niebieskim, czerwonym, zielonym, żółtym, czarnym, białym), po jednym kolorze dla każdego gracza: 14 plastikowych figurek statków kosmicznych (8 myśliwców, 4 krążowniki, 2 pancerniki), 4 żetony baz gwiazdowych, 33 kostki populacji, 16 dysków wpływów, 3 żetony ambasadorów

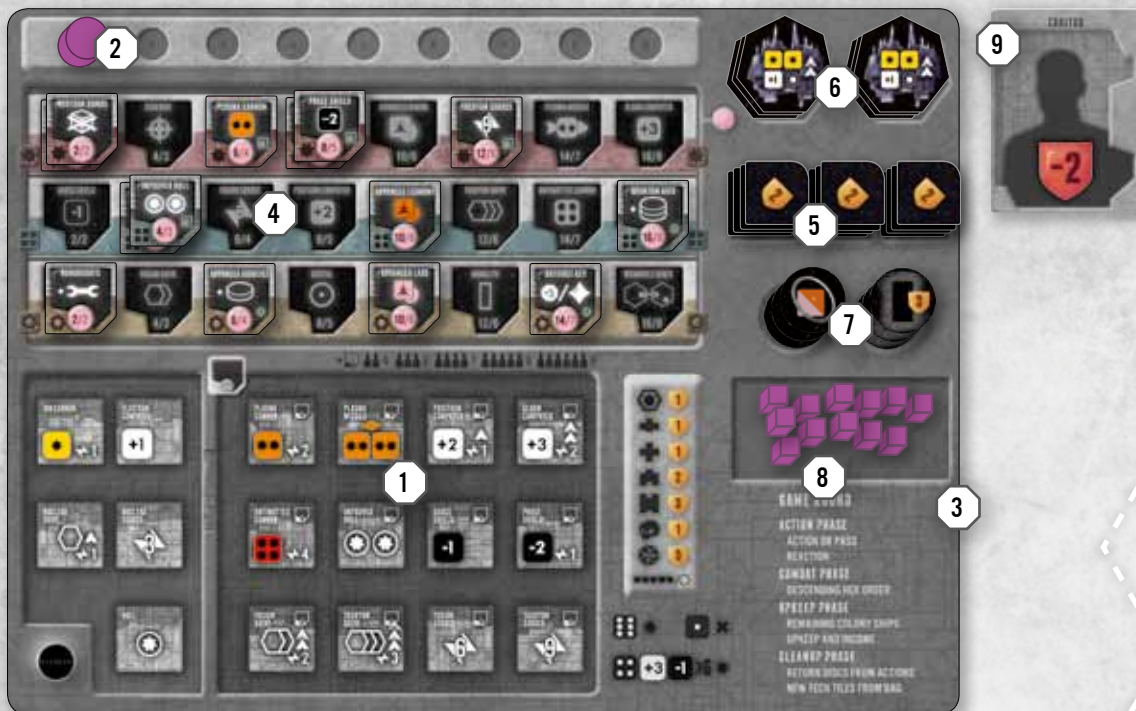
HEKSY 37 heksów sektorów: 8 heksów wewnętrznych (ponumerowanych 101–108), 11 heksów środkowych (numery 201–211), 18 heksów zewnętrznych (numery 301–318); 1 heks Centrum Galaktyki (numer 001), 6 heksów sektorów początkowych (numery 221–232)

PLANSZE 6 plansz graczy (dwustronnych), 1 plansza zaopatrzenia

ŻETONY 96 żetonów technologii (24 różne), 154 żetony części statków (18 różnych), 21 żetonów odkryć, 22 żetonów statków kolonizacyjnych, 21 żetonów statków Starożytnych, 1 żeton Systemu Obronnego Centrum Galaktyki (GCDS), 32 żetony reputacji, 27 żetonów orbitali / monolitów, 2 żetony zatoczonych heksów, 6 kart podsumowania, 1 karta zdrójcy, 4 karty informacji

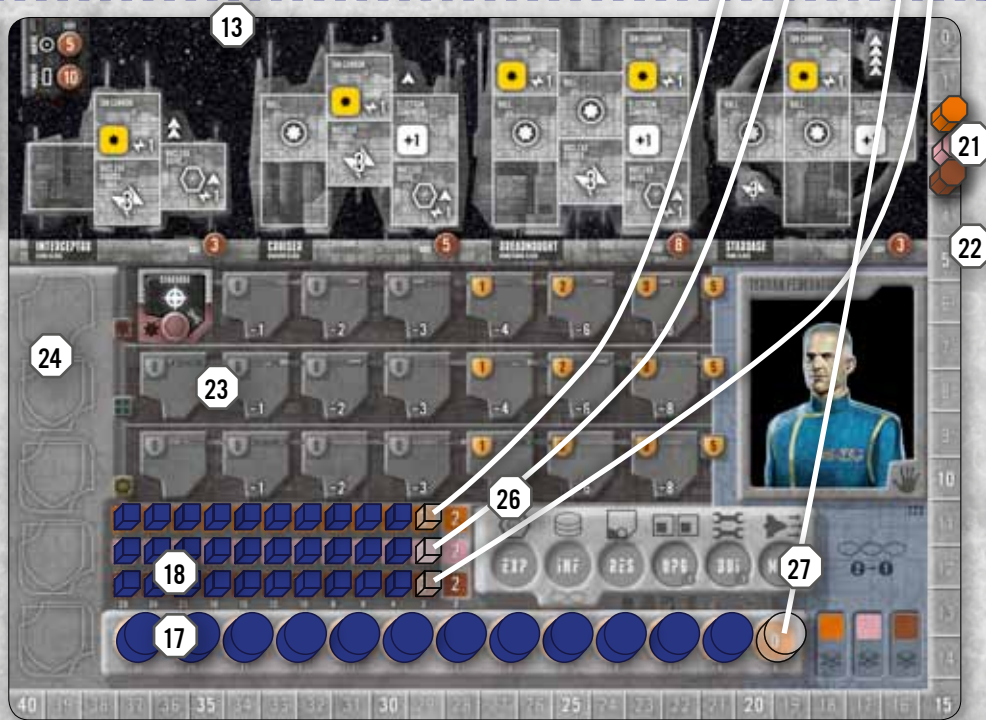
RÓŻNE 18 kostek sześciociennych (8 złotych, 6 pomarańczowych, 4 czerwone), 18 ośmiokątnych znaczników zapasów (po 6 w każdym z kolorów: pomarańczowym, różowym i brązowym), 12 fioletowych kostek uszkodzeń, 1 znacznik gracza rozpoczynającego, 1 znacznik rundy, 2 płócienne woreczki (na żetony technologii i żetony reputacji)

Arkusze z żetonami zawierają także kilka czystych żetonów (4 ambasadorów, 1 technologię, 1 odkrycie, 1 reputację oraz 6 struktur). Nie są one wymagane w trakcie gry.



[1] żetony części statków [2] znacznik rundy [3] plansza zaopatrzenia [4] tor wynajdowania [5] żetony odkryć [6] żetony statków Starożytnych [7] żetony orbitali i monolitów [8] kostki uszkodzeń [9] karta zdrajcy [10] heks Centrum Galaktycznego [11] żeton Systemu Obronnego Centrum Galaktyki [12] stosy heksów sektorów [13] plansza gracza [14] heks początkowy gracza [15] statki [16] żetony ambasadorów [17] dyski wpływów [18] kostki populacji [19] statki kolonizacyjne [20] karta podsumowania [21] znaczniki zapasów [22] tor zapasów [23] tor technologii [24] tor reputacji [25] myśliwiec

OBZAR GRY
NIEBIESKIEGO GRACZA



ŻETONY TECHNOLOGII



- 2 graczy: 12
- 3 graczy: 14
- 4 graczy: 16
- 5 graczy: 18
- 6 graczy: 20

ZEWNĘTRZNE SEKT.



- 2 graczy: 5
- 3 graczy: 10
- 4 graczy: 14
- 5 graczy: 16
- 6 graczy: 18



Żetony części statków [1] oraz znacznik rundy [2] należy umieścić na planszy zaopatrzenia [3]. Żetony technologii włoż do woreczka i wymieszaj. Wyciągnij losowe żetony technologii z woreczka (odpowiednio do liczby graczy) i umieść na właściwych im miejscach [4] na torach wynajdowania. Umieść takie same żetony jeden na drugim. Włóż żetony reputacji do drugiego woreczka i wymieszaj je. Przetasuj żetony eksploracji [5] i umieść je zakryte na odpowiednim dla nich miejscu na planszy zaopatrzenia. Umieść żetony statków Starożytnych [6], orbitali i monolitów [7], kostki uszkodzeń [8] oraz kartę zdrajcy [9] także na planszy zaopatrzenia.

Umieść heks Centrum Galaktyki [10] na środku stołu. Umieść zakryty żeton odkrycia na heksie Centrum Galaktyki a żeton Systemu Obronnego Centrum Galaktyki [11] z kolei na jego wierzchu. Umieść zakryte heksy sektorów na trzech oddzielnych stosach heksów, wewnętrznym (I), środkowym (II) oraz zewnętrznym (III) (odpowiednio do liczby graczy) [12]. Daj znacznik gracza rozpoczynającego graczowi, który jako ostatni był na planecie Terra w Systemie Słonecznym.

Poczynając od gracza rozpoczynającego i poruszając się zgodnie z ruchem wskazówek zegara, każdy gracz wybiera heks startowy i towarzyszącą mu planszę gracza [13]. Umieszcza potem heks sektora początkowego [14] w jednym z sześciu punktów startu w obszarze sektorów środkowych (dwa heksy odległości od Centrum Galaktyki; ilustracja po lewej stronie ukazuje grę przygotowaną dla trzech graczy). Umieść heks na najbliższym sobie polu punktu startu. Resztę heksów początkowych oraz plansz należy umieścić w pudełku gry – nie będą one używane podczas gry.

Każdy z graczy bierze poniższe elementy i umieszcza je obok swojej planszy gracza:

- wszystkie statki, żetony ambasadorów, dyski i kostki [15, 16, 17, 18] w swoim kolorze
- 3 żetony statków kolonizacyjnych [19]
- kartę podsumowania, stronę z opisem faz akcji do góry [20]

Każdy gracz umieszcza na swojej planszy gracza:

- jeden dysk wpływów na każdym kółku toru wpływów [17]
- jedną kostkę populacji na każdym kwadracie trzech torów populacji (pieniędzy, nauki oraz materiałów) [18]; kwadrat wysunięty najbardziej na prawo na każdym z torów (wyróżniony jaśniejszym tłem) pozostawiany jest pusty.
- jeden znacznik zapasów każdego koloru [21] na swoim torze zapasów [22]: znacznik pieniędzy na "2", znacznik nauki na "3", materiałów na "3"

Każdy gracz przesuwa potem na swój heks początkowy:

- jedną figurkę myśliwca [25]
- jedną kostkę populacji na każdy kwadrat populacji (nie na kwadraty zaawansowane, oznaczone gwiazdką), pobieraną z odpowiadającego mu toru populacji [26]
- jeden dysk wpływów na kółko wpływów, pobierany z własnego toru wpływów [27]

DODATKOWE DYSKI?

Zauważ, że masz trzy dodatkowe dyski, które używane są w przypadku wynalezienia technologii zaawansowanej robotyki (Advanced Robotics) lub sieci kwantowej (Quantum Grid)

UKŁADY STARTOWE



RASY OBCYCH

Te zasady mają zastosowanie do ras Terran i są napisane z myślą o graniu Terranami. Zalecamy, żeby pierwszą grę rozegrać wyłącznie z użyciem ras Terran, a rasy obcych wprowadzić dopiero od kolejnej rozgrywki. W większości stosuje się do nich te same zasady, co do Terran, jednakże każdy z obcych używa lekko zmienionych zasad, jak inna liczba zasobów początkowych, inna liczba statków, które rasa może przemieszczać w ramach jednej akcji ruchu, itd. Na stronach 26–27 opisane są różnice między poszczególnymi rasami.

Jeżeli zdecydujecie się grać z użyciem ras obcych, to gracze wybierają rasy, którymi chcą grać. Poczynając od gracza po prawej stronie gracza rozpoczynającego, w kolejności przeciwnej do ruchu wskazówek zegara, każdy gracz wybiera rasę i umieszcza heks początkowy. Zauważ, że jeżeli wybierzesz Terran, to w efekcie w grze będzie o jedną rasę obcych mniej.

KOSTKI POPULACJI Populacja cywilizacji jest reprezentowana przez małe, drewniane kostki populacji, w kolumnach graczy. W momencie, gdy twoja cywilizacja zasiedla nowy sektor, możesz go skolonizować poprzez przesunięcie kostek populacji z planszy gracza, na kwadraty populacji na heksie. Im więcej kostek przesuniesz na kwadraty na heksie, tym więcej zasobów (pieniędzy, nauki, materiałów) będziesz produkował. Pierwszy widoczny (odkryty) kwadrat z lewej strony toru populacji, pokazuje jak wiele jednostek zasobów produkujesz w każdej rundzie (na ilustracji powyżej jest to 12 pieniędzy, 21 nauki, 15 materiałów).



ZASOBY Twoje heksy produkują trzy rodzaje zasobów: pieniądze, naukę oraz materiały.

- Pieniądze** są niezbędne do używania wpływów: kontrolowanie heksów oraz podejmowanie akcji wymaga wnoszenia na koniec rundy opłat pieniężnych.
- Nauka** jest niezbędna do wynajdowania: wynajdowanie nowych technologii wymaga wnoszenia opłat w nauce.
- Materiały** są niezbędne do budowania: budowanie nowych statków oraz budowli wymaga wnoszenia opłat w materiałach.



Liczba każdego z zasobów oznaczana jest znacznikami zapasów na torze zapasów.

DYSKI WPŁYWÓW Wpływy twojej cywilizacji są reprezentowane przez **dyski wpływów** w twoim kolorze. Dyski wpływów używane są do oznaczania heksów kontrolowanych przez twoją cywilizację. Podjęcie akcji także wymaga od ciebie przeniesienia dysku wpływów na odpowiednie pole akcji. Widoczne (niezakryte) najbardziej na lewo na torze wpływów kółko, ukazuje jak dużo pieniędzy musisz zapłacić na koniec rundy, żeby utrzymać swoją cywilizację (na ilustracji powyżej, 2 pieniądze). Zatem im więcej kontrolujesz heksów oraz im więcej akcji podejmiesz, tym więcej będziesz musiał zapłacić za to pieniędzy.



LIMIT ELEMENTÓW Dla statków, kostek populacji, dysków wpływów, żetonów technologii, żetonów odkryć, żetonów reputacji oraz żetonów ambasadorów obowiązuje limit liczby elementów. Jeżeli te elementy się skończą, to się po prostu skończą. Liczba żetonów części statków oraz kostek uszkodzeń nie jest ograniczona, tak więc - w mało prawdopodobnym przypadku - gdyby się skończyły, użyć należy dowolnych zastępczych elementów.

TECHNOLOGIA Wynajdowanie technologii zapewnia przewagę twojej cywilizacji. Niektóre technologie wymagane są do tego, żeby ulepszać niektóre części statków lub budować nowe statki czy struktury, podczas gdy inne sprawiają, że twoja cywilizacja jest bardziej wydajna (np. zwiększają pro-

dukcję lub zapewniają więcej dysków wpływów). Technologie dzielą się na trzy kategorie: **militarne**, **sieci** oraz **nanotechnologie**. Wynalezienie technologii w jakiejś kategorii zapewnia zniżki w przy przyszłych badaniach w ramach tej kategorii. Wynalezione technologie umieszczane są na twojej planszy gracza.



STATKI Statki używane są do walk z innymi graczami oraz Starożytnymi, nie będącymi graczami, jak również okazjonalnie do eksploracji. Istnieją cztery typy statków:

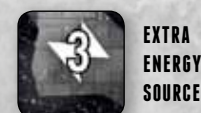
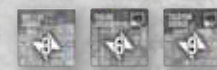
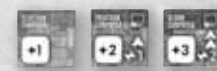
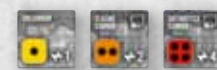
- myśliwce** (Interceptor); 8 dostępnych dla każdego gracza
- krążowniki** (Cruiser); 4 dostępne
- pancerniki** (Dreadnought); 2 dostępne
- bazy gwiazdne** (Starbase); 4 dostępne



Większe statki są droższe, ale mają więcej miejsca, które można wykorzystać na części statków. Baz gwiazdnych nie można poruszać.

BAZY GWIEZDNE Każdy rodzaj statku ma na planszy gracza odpowiadający mu własny schemat. Gracze mogą zmieniać schematy swoich statków podczas gry: części statków (już nadrukowane lub nabyte akcją ulepszenia) umieszczone na schemacie, zapewniają statkom ich zdolności. Istnieje kilka różnych typów części statków:

- Działa** są używane w każdej walce do atakowania statków. Różne działa zadają różne ilości uszkodzeń: każda gwiazdka ★ to jeden punkt uszkodzenia.
- Rakiety** zachowują się jak działa, ale mogą być użyte tylko na początku walki.
- Kadłub** pochłania uszkodzenia. Zdolności kadłuba do pochłonięcia uszkodzeń jest wyrażona gwiazdkami: każdy symbol kadłuba ★ pochłania jedno obrażenie.
- Komputery** sprawiają, że trafienie staje się łatwiejsze, zapewniają też wyższą inicjatywę.
- Tarcze** sprawiają, że statki stają się trudniejsze do trafienia.
- Napędy** sprawiają, że statki mogą w każdym ruchu poruszać się dalej, zapewniają też statkom wyższą inicjatywę.
- Źródła energii** produkują energię dla innych części statku.



Niektóre schematy mogą posiadać dodatkowe części statku, poza siatką części statku. Te części funkcjonują dokładnie tak samo jak inne części statku z tym, że nie mogą być wymienione.

BUDOWLE Budowle to kolosalne obiekty zbudowane na kontrolowanych przez ciebie heksach.



Orbitale zapewniają populacji więcej miejsca do życia: każdy orbital może przechowywać jedną kostkę populacji. **Monolity** zapewniają punkty na końcu gry. Budowle to stałe obiekty, raz zbudowane pozostają na heksach do końca gry.

ŻETONY ODKRYĆ Niektóre heksy zawierają żetony odkrycia, które są nagrodami dla graczy, którzy pierwsi obejmą kontrolę nad heksami, kładąc tam swoje dyski wpływów. Każdy żeton odkrycia jest dwustronny: na awersie jest nagroda (dodatkowe zasoby, nowa technologia, część statku Starożytnych), a rewers warty jest 2 punkty zwycięstwa. W momencie pozyskania żetonu musisz natychmiast zdecydować, której strony użyjesz. Nagrodami na żetonach odkrycia są:

3x +8 pieniędzy, 3x +5 nauki, 3x +6 materiałów: przesunij swój znacznik zapasów i odrzuć żeton.



3x technologia Starożytnych: możesz za darmo wziąć z planszy zaopatrzenia najtańszy, nie będący w twoim posiadaniu, żeton technologii i umieścić go na swojej planszy gracza. Odrzuć żeton odkrycia.

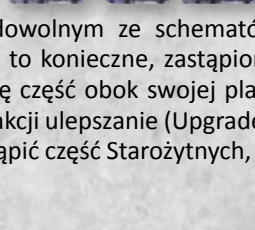


3x krążowniki Starożytnych: umieść jeden ze swoich nieużywanych krążowników (Cruiser) na heksie i odrzuć żeton.



6x części statków Starożytnych:

możesz umieścić tę część na dowolnym ze schematów swoich statków (usuwając, jeżeli to konieczne, zastąpioną część); możesz także zachować tę część obok swojej planszy i umieścić ją później podczas akcji ulepszenie (Upgrade); jeżeli później będziesz chciał zastąpić część Starożytnych, to należy ją odrzucić.



Żetony odkryć, zachowane jako punkty zwycięstwa, są umieszczane zakryte do końca gry obok planszy gracza.

ŻETONY REPUTACJI Otrzymujesz żetony reputacji w wyniku walki. Żetony te na końcu gry przeliczane są na punkty zwycięstwa.



ŻETONY AMBASADORÓW Możesz używać swoich ambasadorów do zawiązywania traktatów dyplomatycznych z innymi graczami. Zwiększają twoją produkcję oraz na końcu gry przeliczane są na punkty zwycięstwa.



HANDEL W dowolnej chwili możesz wymienić 2 jednostki jednego zasobu (pieniędzy, nauki lub materiałów) na 1 jednostkę dowolnego innego zasobu.



ŻETONY ZATŁOCZONYCH HEKSÓW W sytuacji, kiedy nie możesz umieścić wszystkich figurek statków na heksie, umieść statki gdzie indziej na stole, a heks oznacz żetonem zatłoczonego heksu.



TUNELE CZASOPRZESTRZENNE Ze względu na wielkie odległości w galaktyce, statki gwiazdne mogą w Eclipse poruszać się wyłącznie używając sieci tuneli czasoprzestrzennych. Eksploracja galaktyki jest możliwa również wyłącznie za pomocą tuneli czasoprzestrzennych.

HEKSY Plansza gry w trakcie rozgrywki budowana jest z sześciokątnych płytek ("heksów"). Każdy heks reprezentuje sektor systemów gwiazdnych, który może pomieścić pewną liczbę kwadratów populacji, oznaczających skupiska gwiazd z planetami produkującymi zasoby.

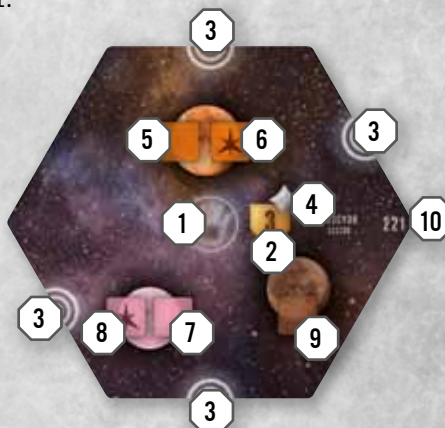
PRZYKŁAD UŁOŻENIA PLANSZY GRY NA ZAKOŃCZENIE ROZGRYWKI



Każdy obszar (wewnętrzny, środkowy czy zewnętrzny) posiada własny stos heksów. Na początku gry tylko heks centralny oraz heksy startowe graczy umieszczone są na stole. Pozostałe rozmieszczane są w trakcie gry. Wewnętrzne i środkowe sektory układane są w koncentrycznych okręgach wokół heksu centralnego. Sektory zewnętrzne mogą rozgałęziać się na zewnątrz dowolnie.

Sektory wewnętrzne ponumerowane są od 101 do 108, sektory środkowe to 201–211, sektory zewnętrzne 301–318, sektory startowe graczy 221–232 a Centrum Galaktyki to numer 001.

ZAWARTOŚĆ HEKSU



- [1] kółko wpływów [2] wartość w punktach zwycięstwa
- [3] tunel czasoprzestrzenny [4] artefakt [5] kwadrat populacji/ pieniądze [6] kwadrat populacji/ zaawansowane pieniądze [7] kwadrat populacji / nauka [8] kwadrat populacji / zaawansowana nauka [9] kwadrat populacji / materiały [10] numer heksu

RUNDA GRY

Runda gry składa się z następujących czterech faz:

FAZA AKCJI Gracze podejmują akcje w kolejności zgodnej z ruchem wskazówek zegara, po jednej akcji na raz

FAZA WALKI Rozstrzygane są bitwy oraz przejmowane są sektory

FAZA UTRZYMANIA Opłacane są koszty utrzymania cywilizacji oraz produkowane są zasoby

FAZA CZYSZCZENIA Gracze przesuwają z powrotem dyski wpływów z pól akcji na swoje torry wpływów i dobierane są nowe żetony technologii

FAZA AKCJI


FAZA AKCJI

Zaczynając od gracza posiadającego znacznik gracza rozpoczynającego i podążając zgodnie z ruchem wskazówek zegara, każdy gracz może **podjąć jedną akcję albo spasować**. Trwa to do momentu, aż wszyscy gracze nie spasują. Pierwszy gracz, który spasuje, otrzymuje na następną rundę znacznik gracza rozpoczynającego. W momencie gdy wykonujesz akcję, przenieś ze swojego toru wpływów leżący najbardziej na prawo dysk wpływów, na swój tor akcji. Możesz wybrać akcję, którą już wcześniej podjąłeś. Im więcej akcji podejmiesz, tym więcej utrzymania będziesz musiał zapłacić na końcu rundy. Pamiętaj, żeby spasować w odpowiednim momencie!


Możliwymi rodzajami akcji są:

 **EKSPLORACJA (EXP)**

 **WPŁYWY (INF)**

 **WYNAJDOWANIE (RES)**

 **ULEPSZANIE (UPG)**

 **BUDOWANIE (BUI)**

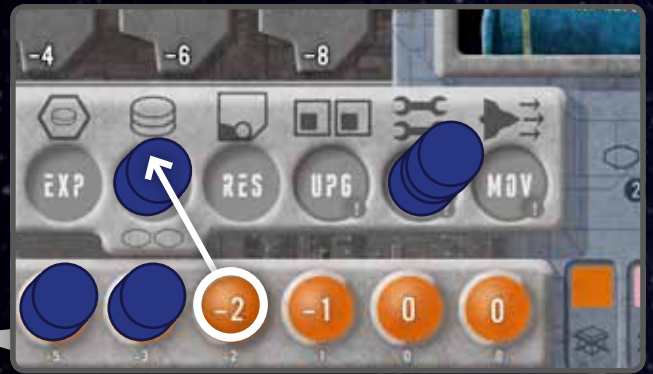
 **RUCH (MOV)**

REAKCJA (ULEPSZANIE, BUDOWANIE LUB RUCH)

Gracze, którzy spasowali, nie mogą podejmować innych akcji poza **reakcjami**, które są słabszymi wersjami akcji budowanie, ulepszenie lub ruch (*zobacz reakcje na stronie 14*). W momencie pasowania, obróć swoją kartę podsumowania na ciemniejszą stronę z opisem rundy gry. To pomoże innym graczom obserwować, kto już spasował w danej rundzie.

ZAKOŃCZENIE FAZY AKCJI Jeżeli karty podsumowania wszystkich graczy leżą ciemniejszą stroną do góry, to faza akcji kończy się **natychmiast**. Nie można podejmować więcej reakcji.

PRZYKŁAD! Przykład pełnej fazy akcji znajduje się na stronach 16–17.



SZARE KWADRATY Szare planety symbolizują światy odpowiednie dla dowolnego typu produkcji. Szary kwadrat populacji może być wypełniony kostką populacji z dowolnego z trzech torów populacji. Jeżeli zdejmiesz kostkę z szarego kwadratu populacji, to możesz ją umieścić na dowolnym torze populacji (tzn. nie musisz pamiętać, z którego toru pochodziła).



ZAAWANSOWANE KWADRATY Planety oznaczone symbolem gwiazdy reprezentują światy o surowych warunkach, które są trudne do kolonizacji. Możesz umieszczać na takich światach kwadraty kostek tylko w przypadku, jeżeli wynalazłeś odpowiednią zaawansowaną technologię.



ORBITALE Orbitale to sztucznie stworzone środowiska życia, które mogą budować gracze. Orbitale mogą być zaludnione wyłącznie kostką populacji z toru pieniądze lub nauka.



STATKI KOLONIZACYJNE W dowolnym momencie podczas swojej akcji, możesz aktywować jeden lub więcej swoich leżących awerssem do góry statków kolonizacyjnych. Za każdy aktywowany statek kolonizacyjny, możesz w obrębie dowolnego heksu, na którym posiadasz dysk wpływów, umieścić na pustym kwadracie populacji kostkę populacji. Każda kostka populacji, którą umieścisz, musi pochodzić z toru populacji o kolorze takim samym, jak kwadrat populacji na heksie. Aktywowany statek kolonizacyjny jest układany zakryty (rewerssem do góry). Użycie statku kolonizacyjnego jest **jedynym sposobem przemieszczania kostek populacji na heksy** i zwiększania swojej produkcji! W przykładzie poniżej, niebieski gracz aktywuje dwa statki kolonizacyjne i zakrywa je. Umieszcza na heksie dwie kostki populacji.



Akcja eksploracji pozwala twojej cywilizacji na zgłębianie niezbadanych dotychczas zakątków galaktyki.

EKSPLORACJA



GENERATOR TUNELI CZASOPRZESTRZENNICH

Jeżeli posiadasz technologię generatora tuneli czasoprzestrzennych (**WORMHOLE GENERATOR**), to możesz umieszczać heksy tak, że tylko połowa tunelu czasoprzestrzennego będzie łączyła heks właśnie położony z heksem, z którego dokonujesz eksploracji. Na diagramie powyżej, w przypadku używania generatora tuneli czasoprzestrzennych, rozmieszczenie A, B, C oraz D byłoby dozwolone, ale rozstawienie E już nie.



SYMBOL ODKRYCIA



SYMBOL STAROŻYTNYCH



REWERS ŻETONU ODKRYCIA



STATEK STAROŻYTNYCH

WAŻNE!



Pamiętaj, że możesz używać swojego statku kolonizacyjnego w dowolnym momencie swojej tury.

Wybierz jeden z nieodkrytych obszarów **obok heksu, na którym znajduje się twój statek lub dysk wpływów** i weź płytkę heksu z odpowiedniego stosu (I, II lub III). Jeżeli eksploracji dokonujesz z heksu zawierającego wyłącznie statek, to nie może być on "związany walką" (zobacz *ruch na stronie 14*).

Wybierz czy chcesz umieścić czy odrzucić płytkę. Jeżeli płytkę odrzucisz, to twoja tura kończy się natychmiast. Jeżeli zdecydujesz się umieścić płytkę, to zastosowanie mają poniższe ograniczenia:

- heks może być umieszczony tylko na miejscu wyeksplorowanym przez ciebie
- heks musi być ułożony w taki sposób, że przynajmniej jeden tunel czasoprzestrzenny na heksie styka się z tunelem czasoprzestrzennym na heksie, na którym posiadasz dysk lub statek

Na diagramie po lewej stronie, heksy oznaczone A i B są umieszczone prawidłowo.

Heksy w obszarze I i II układane są w okręgach wokół heksu centralnego; heksy w obszarze III mogą rozgałęziać się na zewnątrz (zobacz *przykład układu na stronie 7*).

Jeżeli heks zawiera symbol **odkrycia**, umieść tam zakryty żeton odkrycia.

Jeżeli heks zawiera symbole **Starożytnych**, to należy tam ułożyć odpowiednią do liczby symboli liczbę statków Starożytnych. Umieść zakryty żeton odkrycia pod statkami (statkiem) Starożytnych.

Po umieszczeniu heksu możesz przejść kontrolę nad nim, przesuując dysk wpływów ze swojego toru wpływów na heks. Jeżeli heks zawiera żeton odkrycia, to możesz go wziąć umieszczając dysk wpływów. Wszystkie żetony odkryć są dwustronne: tył żetonu warty jest 2 PZ, natomiast przód zawiera premię (zobacz *stronę 7*). Spójrz na przód żetonu odkrycia i natychmiast zdecyduj, której strony chcesz użyć. Żetony używane jako punkty zwycięstwa, są umieszczane obok twojej planszy gracza stroną z punktami zwycięstwa do góry.

Ważne! Zanim dysk wpływów będzie mógł być umieszczony, a żeton odkrycia wzięty, **statki Starożytnych** muszą zostać zniszczone (zobacz *faza walki, strona 18*). Jeżeli o jeden heks konkurować będą statki kilku graczy, to żeton otrzymuje gracz, któremu uda się położyć ostatecznie dysk.

Heks centralny zawiera **System Obrony Centrum Galaktyki**, który należy zniszczyć (zobacz *faza walki, strona 18*) zanim będzie można tam położyć dysk wpływów.

Po umieszczeniu dysku wpływów, możliwe jest aktywowanie statków kolonizacyjnych w celu umieszczania kostek populacji na kwadratach populacji heksu.

Jeżeli w stosie wyczerpią się płytki heksów, to przetasuj odrzucone heksy i uformuj nowy stos. Jeżeli nie ma już płytek heksów, to akcja eksploracji nie ma już zastosowania.



WPŁYWY

INF

Wykonując akcję wpływy, możesz przenieść do dwóch dysków wpływów. Możesz to zrobić na dwa sposoby:

- Z twojego toru wpływu lub z heksu, gdzie masz dysk wpływów, na heks, który nie ma dysku wpływów oraz nie ma tam wrogiego statku, jak również jest przyległy do heksu z twoim dyskiem lub statkiem. Heks, na którym wykonałeś akcję wpływy musi posiadać tunel czasoprzestrzenny łączący się z heksem, gdzie posiadasz dysk lub statek. W przykładzie po prawej stronie, możesz wpłynąć na heks A lub B.
- Z heksu gdzie posiadasz dysk wpływów z powrotem na twój tor wpływu.

Po umieszczeniu dysku wpływów, możesz aktywować na heksie statki kolonizacyjne, żeby umieścić kostki populacji na kwadratach populacji.

Po poruszeniu dysków, możesz także obrócić dwa statki kolonizacyjne awerssem do góry.

USUNIĘCIE DYSKU Z HEKSU Jeżeli usuwasz z heksu dysk wpływów, to musisz także zwrócić z heksu wszystkie kostki do odpowiednich dla nich torów populacji na swojej planszy.

Akcja wpływy pozwala twojej cywilizacji na podbijanie pustych heksów lub opuszczanie heksów zajętych.

FAZA AKCJI

GENERATOR TUNELI CZASOPRZESTRZENNYCH

Jeżeli posiadasz technologię generatora tuneli czasoprzestrzennych (**WORMHOLE GENERATOR**), to możesz akcję wpływy wykonywać także przez krawędzie heksów, które zawierają tunel czasoprzestrzenny tylko z jednej strony.



W przykładzie powyżej, niebieski gracz może wpłynąć na heksy A, B, C oraz D, ale nie na E lub F.



WAŻNE!



Pamiętaj, że możesz używać swojego statku kolonizacyjnego w dowolnym momencie swojej tury.

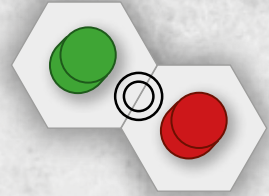


Kontakty dyplomatyczne zwiększają twoją produkcję oraz zapewniają punkty zwycięstwa.

DYPLOMACJA

Gracze mogą nawiązywać kontakty dyplomatyczne w momencie gdy ich heksy się stykają. Zasady dotyczące dyplomacji **nie** są używane w grach dwu- i trzyosobowych.

KONTAKTY DYPLOMATYCZNE Jeżeli jeden z heksów, na których posiadasz dyski wpływów, łączy się przez tunel czasoprzestrzenny z heksem, na którym leży dysk innego gracza, to ty i ten drugi gracz możecie dojść do porozumienia i nawiązać kontakty dyplomatyczne. Jeżeli dojdziecie do porozumienia, daj drugiemu graczowi żeton ambasadora i umieść na nim swoją kostkę populacji. Kostka ta może pochodzić z dowolnego z twoich torów populacji. Żeton jest umieszczany na jednym z wolnych pól toru reputacji drugiego gracza. Drugi gracz daje tobie także żeton ambasadora oraz kostkę populacji. Umieść go na swoim torze reputacji.



ŻETON AMBASADORA

Kontakty dyplomatyczne mogą zostać nawiązane w dowolnym momencie twojej tury. Połączenie może zostać nawiązane poprzez akcję eksploracja lub wpływy, lub na zakończenie fazy walki (zobacz strona 21).



Żeton ambasadora na torze reputacji jest warty na końcu gry 1 punkt zwycięstwa. Zauważ, że tor reputacji zawiera również twoje żetony reputacji (zobacz walka on strona 18). Jeżeli w momencie gdy bierzesz żeton ambasadora tor reputacji jest pełny, to możesz odrzucić wybrany żeton reputacji z powrotem do woreczka z żetonami reputacji.

Od żadnego z graczy nie możesz mieć więcej niż jednego żetonu ambasadora. Możesz dowolnie, w dowolnym czasie, przestawiać żetony na swoim torze reputacji, ale nie możesz odrzucać żetonów ambasadorów. Zauważ, że Terranie mają jedno pole, które może przechowywać wyłącznie żeton ambasadora.

ZRYWANIE KONTAKTÓW DYPLOMATYCZNYCH Twoje kontakty dyplomatyczne trwają do końca gry, o ile nie zaatakujesz gracza, z którym masz kontakty dyplomatyczne, lub on nie zaatakuje ciebie. **Ruch statkami na heks gdzie inny gracz ma dysk lub statki, jest uważany za atak.** Gracze zwracają sobie żetony ambasadorów oraz kostki. Kostki wracają na wybrany przez gracza tor populacji.

Zawsze gdy zaatakujesz gracza i zerwiesz w ten sposób kontakty dyplomatyczne, otrzymujesz kartę zdrajcy od tego gracza, który posiadał ją do tej pory. Gracz, który jest w posiadaniu karty zdrajcy nie może nawiązywać nowych kontaktów dyplomatycznych tak długo, jak długo posiada ten znacznik. **Ktokolwiek jest w posiadaniu karty zdrajcy na końcu gry, otrzymuje karę -2 PZ.**



Można przechowywać żeton ambasadora albo żeton reputacji



Można przechowywać tylko żeton ambasadora



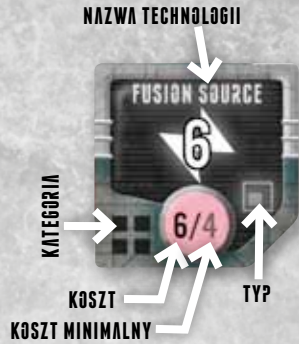
Można przechowywać tylko żeton reputacji



WYNAJDOWANIE

RES

W wyniku podjęcia akcji wynajdowanie, możesz wybrać jeden dostępny żeton technologii z planszy zaopatrzenia, zapłacić jego koszt w nauce (przesunąć znacznik zapasów na torze zapasów) i umieścić go obok planszy gracza na torze odpowiedniej kategorii (militarnej, sieci lub nanotechnologii). Za każdy żeton technologii w danej kategorii, otrzymujesz zniżkę pokazaną na znajdującym się najbardziej z lewej strony odkrytym polu toru technologii.



Niezależnie od tego jak wysoką zniżkę posiadasz, to istnieje minimalny koszt jaki musisz zapłacić za każdą technologię.

Istnieją trzy specjalne typy technologii:

- części statków:** zapewniają możliwość ulepszenia danej części statku.
- budowanie:** zapewniają możliwość budowania danego statku lub budowli.
- natychmiastowe:** natychmiastowe, jednorazowe efekty w momencie wynalezienia.

PRZYKŁAD: Masz już technologie **bomby neutronowe** (Neutron Bombs) oraz **działo plazmowe** (Plasma Cannon) i wynajdujesz **bazę gwiazdną** (Starbase). Twoja zniżka w technologiach militarnych wynosi -2, ale mimo to i tak musisz zapłacić 3 nauki, ponieważ jest to minimalny koszt dla bazy gwiazdnej.



Nie możesz wybrać technologii, którą już posiadasz.

Technologie są przechowywane na twoim torze technologii do końca gry. Nie mogą być odrzucane.

Akcja wynajdowanie pozwala twojej cywilizacji na rozwój nowych technologii.



TECHNOLOGIE MILITARNE

Bomby neutronowe (Neutron Bombs): Jeżeli posiadasz technologię bomby neutronowe, to możesz po walce zniszczyć wszystkie kostki populacji na heksie, bez wykonywania rzutu kostkami (zobacz faza walki, strona 18).

Baza gwiazdna (Starbase): Możesz budować bazy gwiazdne.

Działo plazmowe (Plasma Cannon): Możesz ulepszać części statku do dział plazmowych.

Tarcza fazowa (Phase Shield): Możesz ulepszać części statku do tarcz fazowych.

Zaawansowane wydobywanie (Advanced Mining): Możesz umieszczać przy pomocy swoich statków kolonizacyjnych kostki populacji na kwadratach zaawansowanych materiałów.

Źródło energii tachionowej (Tachyon Source): Możesz ulepszać części statku do źródeł energii tachionowej.

Rakiety plazmowe (Plasma Missile): Możesz ulepszać części statku do rakiet plazmowych.

Komputer gluonowy (Gluon Computer): Możesz ulepszać części statku do komputera gluonowego.



TECHNOLOGIE SIECI

Tarcza Gaussa (Gauss Shield): Możesz ulepszać części statku do tarcz Gaussa.

Wzmocniony kadłub (Improved Hull): Możesz ulepszać części statku do wzmocnionych kadłubów.

Źródło energii fuzji (Fusion Source): Możesz ulepszać części statku do źródeł energii fuzji.

Komputer pozytonowy (Positron Computer): Możesz ulepszać części statku do komputerów pozytonowych.

Zaawansowana ekonomia (Advanced Economy): Możesz umieszczać przy pomocy swoich statków kolonizacyjnych kostki populacji na kwadratach zaawansowanych pieniędzy.

Napęd tachionowy (Tachyon Drive): Możesz ulepszać części statku do napędów tachionowych.

Działo na antymaterię (Antimatter Cannon): Możesz ulepszać części statku do dział na antymaterię.

Sieć kwantowa (Quantum Grid): Otrzymujesz dwa dodatkowe dyski wpływów, umieść je natychmiast na swoim torze wpływu, na dwóch znajdujących się najbardziej z lewej strony odkrytych kółkach.



NANOTECHNOLOGIE

Nanoroboty (Nanorobots): Możesz budować jeden dodatkowy statek lub strukturę (wyłączając budowanie w reakcji).

Napęd fuzyjny (Fusion Drive): Możesz ulepszać części statku do napędu fuzyjnego.

Zaawansowana robotyka (Advanced Robotics): Otrzymujesz jeden dodatkowy dysk wpływów, umieść go natychmiast na swoim torze wpływu, na znajdującym się najbardziej z lewej strony odkrytym kółku.

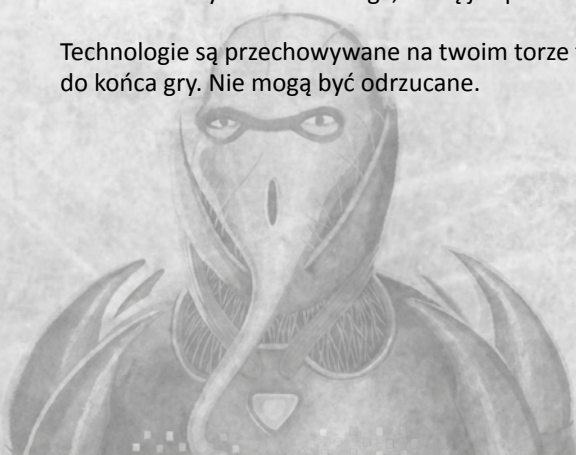
Orbital (Orbital): Możesz budować orbitale.

Zaawansowane laboratoria (Advanced Labs): Możesz umieszczać przy pomocy swoich statków kolonizacyjnych kostki populacji na kwadratach zaawansowanej nauki.

Monolit (Monolith): Możesz budować monolity.

Klucz do artefaktu (Artifact Key): Musisz wziąć natychmiast 5 zasobów jednego typu za każdy artefakt na twoich heksach. Zasobami mogą być pieniądze, nauka lub materiały, w pakietach po pięć.

Generator tuneli czasoprzestrzennych (Wormhole Generator): Możesz eksplorować, wpływać i ruszać się przez krawędzie heksów, które mają tunel czasoprzestrzenny tylko z jednej strony.



Akcja ulepszania pozwala twojej cywilizacji na modyfikowanie statków.

ULEPSZANIE

UPG



DZIAŁA + RAKIETY: Za każdy kolorowy kwadrat na twoim statku, rzuć kostką odpowiedniego koloru. Obrażenia zadawane w wyniku trafienia oznaczone są symbolami gwiazdy: każda gwiazda ★ to jeden punkt uszkodzeń.

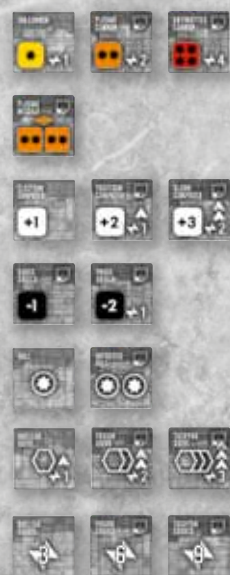
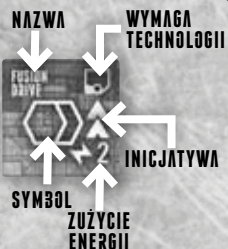
KOMPUTERY: Dzięki dodawanej przez nie premii do rzutu kostkami, trafianie jest prostsze: twoja łączna wartość komputerów dodawana jest do rzutu kostkami na trafienie.

TARCZE: łączna wartość tarcz celu jest odejmowana od rzutu kostkami na trafienie.

KADŁUB: Każdy symbol kadłuba ☉ pochłania jeden punkt otrzymanych uszkodzeń.

NAPĘDY: Każdy obrazek heksu zwiększa wartość ruchu statku o jeden.

ŹRÓDŁA ENERGII: Zapewniają energię dla innych części statku.



W momencie wybrania akcji ulepszanie możesz, poprzez umieszczenie na nich nowej części statku, modyfikować schematy statków. Każdy z twoich statków funkcjonuje zgodnie ze schematem umieszczonym na twojej planszy gracza. Jeżeli ulepszysz schemat statku nowymi częściami statków, to wszystkie statki do tej pory zbudowane traktowane są tak, jakby zostały natychmiast ulepszone.

Akcją ulepszanie możesz zwrócić na planszę zaopatrzenia tak dużo żetonów części statku jak tylko sobie życzysz. Weź potem **dwa** żetony z planszy zaopatrzenia i umieść je na **dowolnych** kwadratach schematów swoich statków. Żetony umieścić możesz na dowolnej części statku, nadrukowanej na planszy w ramach schematu statku.

Zastosowanie mają poniższe ograniczenia:

- większość części statku (oznaczonych symbolem technologii) wymaga przed wzięciem wynalazienia odpowiedniej dla nich technologii (*zobacz wynajdowanie, strona 12*);
- łączne zużycie energii części statku nie może przekraczać jego łącznej produkcji energii; oraz
- myśliwce, krążowniki oraz pancerniki muszą mieć napęd, bazy gwiazdne nie mogą mieć napędu.

Branie i zwracanie części statku nic nie kosztuje.

Wszystkie wartości wynikające z części statku kumulują się. Na przykład, jeżeli statek ma dwa napędy fuzyjne, to w sumie ma wartość ruchu 4, inicjatywę 4 oraz zużycie energii 4.

FAZA AKCJI

Akcja budowania pozwala twojej cywilizacji na budowanie statków oraz struktur.

BUDOWANIE

BUi

		KOSZTY BUDOWANIA	
STATKÓW		myśliwiec	3
		krążownik	5
		pancernik	8
BUDOWLI		baza gwiazdna	3
		orbital	5
		monolit	10

Zbuduj do dwóch statków (myśliwce, krążowniki, pancerniki lub bazy gwiazdne) lub budowli (orbitale lub monolity). Zapłać ich koszt w ● materiałach (przesuń znaczniki zapasów z powrotem na torze zapasów) i umieść je na dowolnych heksach, na których masz dyski wpływów.

Zastosowanie mają następujące ograniczenia:

- liczba statków jest ograniczona do figurek oraz żetonów które posiadasz, tj. 8 myśliwców (Interceptor), 4 krążowniki (Cruiser), 2 pancerniki (Dreadnought) oraz 4 bazy gwiazdne (Starbase)
- każdy heks może mieć wyłącznie jeden monolit oraz orbital
- budowanie baz gwiazdnych, orbitali lub monolitów wymaga, posiadania odpowiedniej technologii (*zobacz wynajdowanie, strona 12*).

RUCH

MOV

Akcja ruchu pozwala twojej cywilizacji na przemieszczanie statków.

Akcja ruchu pozwala twojej cywilizacji na przemieszczanie statków. Wybierając akcję ruch, możesz wykonać do trzech ruchów statkami. Możesz wykorzystać ruchy do przemieszczenia tych samych statków kilka razy pod rząd. Przy każdym ruchu statek może poruszyć się o tyle heksów, na ile pozwala mu wartość ruchu zależna od napędów (każda ikonka heksu zwiększa wartość ruchu statku o jeden; w przypadku kilku napędów, wartości te kumulują się; zobacz *ulepszanie, strona 13*). Bazy gwiazdne nie mogą posiadać napędów, nie mogą zatem być poruszane.

Uwaga na ograniczenia w ruchu! Statki mogą poruszyć się wyłącznie przez krawędzie heksów, które posiadają tunel czasoprzestrzenny po obu jej stronach. Na przykładzie po prawej stronie, ruch A byłby dozwolony.

Możesz poruszać się wyłącznie do heksów wyeksplorowanych, nie możesz na puste obszary.

Jeżeli statki poruszają się na heks zawierający statki innego gracza lub statki Starożytnych, to przynajmniej jeden statek na każdy statek wroga musi się zatrzymać (statek taki jest "związany walką") i podjąć walkę w fazie walki (zobacz *strony 18–21*). Nadwyżka statków może kontynuować ruch.

System Obrony Centrum Galaktyki (Galactic Centre Defense System, w skrócie "GCDS") atakuje wszystkie statki na heksie centralnym. Przez heks nie można się poruszać z nim GCDS nie zostanie zniszczone.

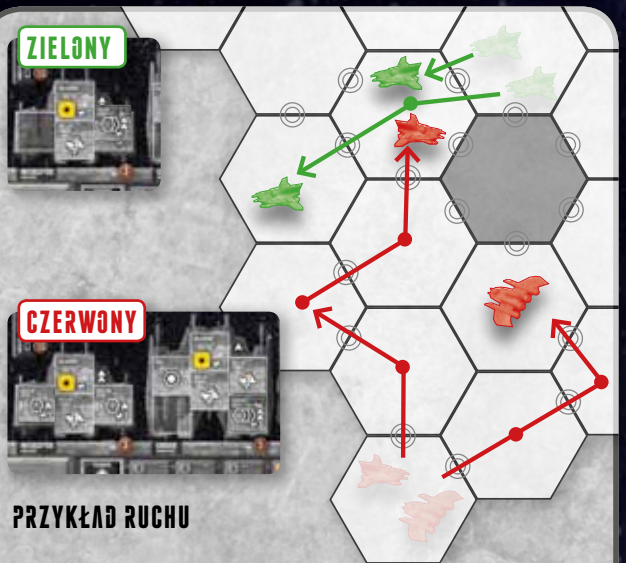
GENERATOR TUNELI CZASOPRZESTRZENNICH

Jeżeli posiadasz technologię generatora tuneli czasoprzestrzennych (**WORMHOLE GENERATOR**), to możesz poruszać statki przez takie krawędzie heksów, które posiadają tunel czasoprzestrzenny tylko po jednej stronie. Na przykładzie poniżej ruch A, B i C byłby dozwolone.



ZIELONY

CZERWONY



PRZYKŁAD RUCHU

Myśliwiec gracza **czerwonego** ma wartość ruchu 2 heksy (dwa połączone napędy nuklearne), natomiast krążownik ma wartość ruchu 3. **Czerwony** ma w sumie trzy ruchy. Przesuwa myśliwiec dwa razy, a krążownik raz.




Myśliwce **zielonego** mają również wartość ruchu 2, **zielony** ma w sumie trzy ruchy. W momencie wykonywania akcji ruchu, jego pierwszy myśliwiec jest związany walką przez **czerwony** myśliwiec. Drugi myśliwiec może przemieścić się przez heks. Trzeciego ruchu **zielony** decyduje się nie wykorzystywać.

REAKCJA

Reakcje mogą być podejmowane po tym, jak spasujesz.

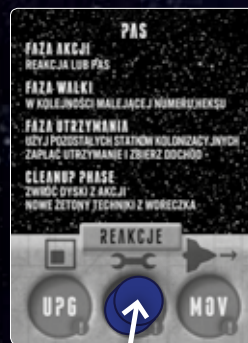
Po tym jak zadeklarujesz pas, w momencie nadejścia twojej tury, możesz podejmować wyłącznie akcję reakcji. Reakcja jest w istocie słabszą wersją akcji ruchu, budowanie lub ulepszanie.

Reakcją może być:

-  ulepszenie (**UPG**): możesz wziąć **jedną** część statku.
-  budowanie (**BUI**): możesz zbudować **jeden** statek lub budowlę.
-  ruch (**MOV**): możesz poruszyć **wyłącznie jeden** statek **jeden** raz.

Reakcję podejmuje się umieszczając dysk wpływów na torze reakcji na swojej karcie podsumowania.

Technologia nanorobotów (Nanorobots) (zobacz *wynajdowanie, strona 12*) nie zapewnia ci dodatkowego budowania w momencie podejmowania reakcji.





PRZYKŁAD PRZEBIEGU CZTEROOSOBOWEJ GRY



PRZYKŁAD FAZY AKCJI

Paweł (Terranie), **Piotr** (Plantanie), **Krzysztof** (Mechanema) oraz **Marcin** (Postępowi) rozegrali już kilka rund, przejmując kontrolę na sektorami i rozwijając swoje cywilizacje. Paweł jest graczem rozpoczynającym w tej fazie akcji.

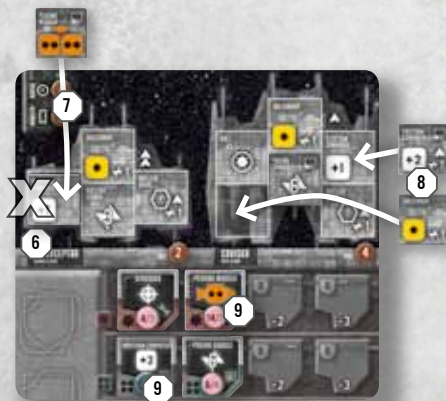
Paweł decyduje się na **budowanie**. Przesuwa skrajnie prawy dysk ze swojego toru wpływów na obszar budowania na swoim torze akcji [1]. Paweł buduje jeden krążownik i jeden orbital. Koszt to 10 materiałów, przesuwając swój znacznik materiałów 10 pól do tyłu na torze zapasów. Paweł mógł zbudować orbital, ponieważ wynalazł technologię orbitali. Umieszcza krążownik oraz orbital na swoich heksach [2]. Tura Pawła dobiega końca i rozpoczyna się tura Piotra, ponieważ jest on następny w stosunku do Pawła - podążając zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara.

Piotr eksploruje, przesuwając więc swój dysk na odpowiedni obszar akcji. Wybiera puste miejsce, które chce eksplorować i odkrywa wierzchnią płytkę heksu z odpowiedniego stosu -- w tym przypadku, sektorów środkowych (II). Decyduje teraz czy heks umieścić czy odrzucić, wybiera umieszczenie go [3]. Umieszcza heks tak, żeby powstał pełny tunel czasoprzestrzenny łączący dwa heksy, nowy heks oraz jego własny. Na heksie znajduje się symbol odkrycia, umieszcza więc na heksie losowy, zakryty żeton odkrycia. Piotr decyduje się natychmiast umieścić dysk wpływów na nowy heks, przesuwając skrajnie prawy dysk ze swojego Toru Wpływu na heks [4]. Umieszczenie dysku pozwala mu na wzięcie żetonu odkrycia. Ogląda żeton i decyduje się wziąć punkty zwycięstwa, umieszcza więc żeton stroną z PZ do góry obok swojej planszy. Piotr również decyduje się skolonizować kwadraty pieniędzy oraz nauki na nowoodkrytym heksie. Obraca dwa statki kolonizacyjne rewersem do góry i przesuwają po jednej kostce z obu torów populacji: pieniędzy i nauki na odpowiednie kwadraty populacji na heksie [4]. Plantanie posiadają też specjalną zdolność, która pozwala jedną akcją eksploatacji badać dwa obszary. Piotr eksploruje zatem kolejny pusty obszar [5], tym razem sektor zewnętrzny (III). Heks, który tym razem wziął ze stosu nie podoba mu się, odrzuca i umieszcza go odkrytego obok stosu, z którego go pobierał. W momencie gdy stos sektorów zewnętrznych wyczerpie się, wszystkie odrzucone heksy zostaną przetasowane i utworzą nowy stos sektorów zewnętrznych.

Nadchodzi tura **Krzysztofa**, który decyduje się **ulepszyć** statki, przesuwając dysk na obszar akcji ulepszanie. Specjalna zdolność Mechanemy pozwala mu na wzięcie trzech żetonów części statku, zamiast dwóch. Najpierw zwraca żeton komputera elektronowego, ze schematu myśliwca ze swojej planszy gracza [6] i bierze żeton rakiet plazmowych, żeton komputera pozytronowego oraz działka plazmowego. Umieszcza działko plazmowe na swoim myśliwcu [7], a komputer pozytonowy i działko plazmowe na krążowniku [8]. Krzysztof może wziąć żetony rakiet plazmowe i komputer pozytonowy, ponieważ wynalazł odpowiednie technologie [9].

Marcin wynajduje: przesuwając dysk na obszar akcji wynajdowanie i wybiera z planszy zaopatrzenia napęd fuzyjny. Ma już cztery nanotechnologie, co zapewnia mu zniżkę 4, ale minimalna cena za napęd fuzyjny to 3. Płaci koszt w nauce, przesuwając znacznik 3 o trzy pola do tyłu, potem umieszcza żeton technologii napęd fuzyjny na swojej planszy gracza [10]. Specjalna zdolność Postępowych pozwala mu na wynajdowanie dwóch technologii w jednej akcji. Marcin decyduje się wynaleźć gene-

W tym przykładzie używane są rasy obcych. Ich specjalne zdolności są opisane na stronach 26–27.



rator tuneli czasoprzestrzennych. Zniżka w tym przypadku to 6, tak więc koszt nauki wynosi 10. Płaci koszt i umieszcza żeton technologii na swojej planszy gracza [11].

Znowu nadchodzi tura **Pawła**. **Eksploruje** zewnętrzny sektor i odkrywa heks z dwoma symbolami Starożytnych. Po umieszczeniu heksu, umieszcza na nim zakryty losowy żeton odkrycia oraz na wierzchu żetonu dwa żetony statków Starożytnych [12]. Dysk wpływów nie może być umieszczony na heksie z nim statki Starożytnych nie zostaną zniszczone.

Piotr dokonuje ponownej **eksploracji**. Tym razem zmierza w sektor zewnętrzny i decyduje się położyć na planszy dwa heksy [13]. Zakrywa swoje pozostałe dwa statki kolonizacyjne i umieszcza kostkę z toru pieniądze oraz kostkę z materiałów na pierwszym z heksów. Piotr może położyć kostkę na kwadrat zaawansowane wydobywania [14], ponieważ wcześniej wynalazł technologię zaawansowane wydobywanie [15]. Pozostały na heksie kwadrat populacji pozostaje pusty, ponieważ Piotr nie ma już dostępnego statku kolonizacyjnego. Piotr ma teraz bezpośrednie połączenie przez tunel czasoprzestrzenny ze swojego heksu na heks Pawła [16]. Może teraz zaproponować Pawłowi nawiązanie kontaktów dyplomatycznych. Paweł zgadza się, tak więc obaj wymieniają się żetonami ambasadorów, wraz z dowolnie wybranymi kostkami populacji. Żetony umieszczają na swoich torach dyplomacji. Tor Pawła jest już wypełniony żetonami reputacji. Paweł musi więc usunąć jeden z żetonów [17] i umieścić go z powrotem w woreczku.

Krzysztof deklaruje **pas** i obraca swoją kartę podsumowania na drugą, ciemniejszą stronę. [18]. Ponieważ jest pierwszym graczem, który zadeklarował pas w tej rundzie, to otrzymuje znacznik gracza rozpoczynającego i będzie wykonywał pierwszy ruch w fazie akcji następnej rundy.

Marcin decyduje się **ruszyć** i zaatakować swojego sąsiada, Krzysztofa. Przemieszcza swoje dwa myśliwce na jeden z heksów Krzysztofa, zawierający trzy jego myśliwce [19]. Statki Marcina mogą poruszać się przez tunel czasoprzestrzenny utworzony w połowie, ponieważ posiada on technologię generatora tuneli czasoprzestrzennych. Marcin i Krzysztof mieli wcześniej ustanowione kontakty dyplomatyczne, zerwane właśnie przez atak Marcina. Zwracają sobie zatem żetony ambasadorów. Kostki z żetonów umieszczane są na dowolnych



FAZA AKCJI

torach populacji właścicieli. Marcin bierze także kartę zdradcy. Nikt nie może z nim nawiązywać kontaktów dyplomatycznych tak długo, jak długo jest w posiadaniu tej karty. Jeżeli zachowa tą kartę do końca gry, to otrzyma za nią karę, -2 punkty zwycięstwa.

Paweł w swojej turze deklaruje pas. Obraca swoją kartę podsumowania.

Piotr wybiera akcję **wpływy**. Może poruszyć dwa dyski wpływów, zabiera więc dwa dyski z dwóch "pustych" heksów (z heksów bez kwadratów populacji nie ma wiele pożytku, poza ich wartością w PZ). Jeden dysk [20] przenosi na niekontrolowany heks z dwoma kwadratami populacji, a drugi z powrotem [21] na swój tor wpływu. Po wykonaniu powyższych akcji odkrywa dwa statki kolonizacyjne. Od razu używa tych statków znowu, zakrywając je i umieszczając dwie kostki populacji na swoich heksach [22].

Krzysztof, ponieważ spasował, może teraz wykonywać tylko **reakcje**. Decyduje, że jego myśliwce na heksie nie wystarczą, żeby powstrzymać atak Marcina, wykonuje więc ruch (umieszcza dysk wpływów na torze akcji **MOV** na karcie podsumowania [23]) i przemieszcza krążownik na sporny heks [24]. Reakcja pozwala wyłącznie na jeden ruch, tak więc jego tura się kończy.

Marcin wybiera **ruch** i przemieszcza jeden myśliwiec i jeden krążownik na sporny heks [25]. Krążownik przemieszcza się o dwa heksy, na co pozwala mu napęd fuzyjny.

Paweł nie czuje potrzeby wykonywania reakcji i deklaruje pas. **Piotr** także deklaruje pas, tak samo robią **Krzysztof** i **Marcin**. Ponieważ Karty podsumowań wszystkich graczy są teraz obrócone ciemniejszą stroną do góry, to faza akcji kończy się natychmiast i rozpoczyna się faza walki. Do rozstrzygnięcia jest jedna walka, pomiędzy Krzysztofem i Marcinem. (Zobacz przykład walki na stronach 22–23.)

FAZA WALKI

W fazie walki rozstrzygane są bitwy. Bitwa ma miejsce jeżeli heks zajmowany jest przez więcej niż jedną frakcję (jako frakcję rozumiany jest inny gracz, Starożytni lub GCDS). Jeżeli bitwy odbywają się na więcej niż jednym heksie, to **bitwy rozstrzygane są w kolejności malejącej numeru heksu** (wydrukowanego w jednym z narożników każdego heksu). Heks centralny ma najniższy numer, dlatego bitwa tam będzie rozstrzygana zawsze na końcu.

Jeżeli heks zawiera statki więcej niż dwóch frakcji, to bitwy rozstrzygane są najpierw pomiędzy statkami graczy, ostatni gracz na placu boju walczy ze Starożytnymi lub GCDS.

Jeżeli heks zawiera statki więcej niż dwóch graczy, to bitwy rozstrzygane są między parami graczami w kolejności **odwrotnej do kolejności wejścia** na heks.

Zatem **para graczy, która weszła ostatnia na heks, będzie toczyła bój w pierwszej kolejności**, gracz który wygra będzie toczył bitwę z graczem, który wszedł na heks przed parą walczącą pierwotnie. Ten, kto przetrwa bitwę, będzie walczył z następnym graczem w kolejności odwrotnej do wejścia na heks, itd.. Ostatni gracz, który przetrwa bitwę, walczy ze Starożytnymi, jeżeli jacyś tam są.

Jeżeli na heksie znajduje się już dysk wpływów, co oznacza, że jest on kontrolowany przez gracza, to gracz ten jest traktowany zawsze jak obrońca i będzie walczył zawsze ostatni, niezależnie od kolejności wejścia na heks, nawet jeżeli jego statki weszły na heks jako ostatnie.

GŁÓWNE POJĘCIA Każdy typ statku (myśliwiec, krążownik...) każdego gracza, jest aktywowany zgodnie z kolejnością inicjatywy. Statku o typie z najwyższą inicjatywą działają pierwsze. Wszystkie remisy inicjatywy rozstrzygane są na korzyść obrońcy. Obrońcą jest zawsze gracz, którego dysk wpływów znajduje się na heksie. W przypadku, gdy na heksie nie ma dysku, lub na heksie jest więcej niż dwóch graczy, obrońcą jest gracz, który wszedł na heks jako pierwszy.

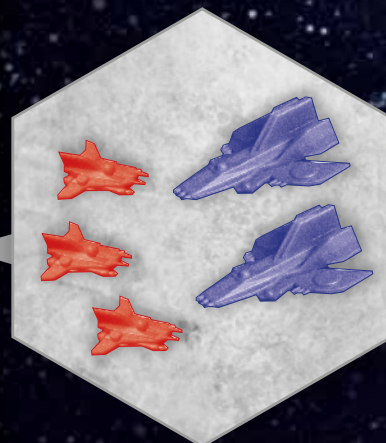
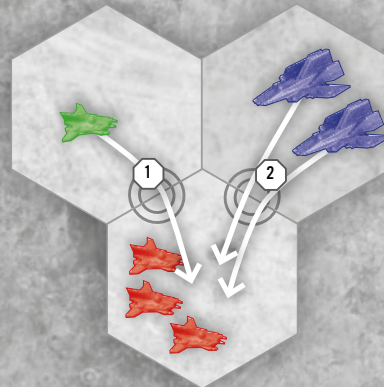
W przykładzie po prawej stronie, inicjatywa czerwonego myśliwca to 6: 2 to domyślna inicjatywa statku, +2 za komputer oraz +2 za napęd. Pancernik niebieskiego ma inicjatywę 3: 0 domyślna inicjatywa statku, +1 +1 +1 za trzy napędy.

Równocześnie rzucanie kostkami za wszystkie statki jednego typu. To, jakimi kostkami rzut jest wykonywany, zależy od liczby statków oraz od broni, jaką posiadają: za każdy symbol kostki na schemacie twojego statku, możesz rzucić jedną kostką odpowiedniego koloru. Kostki różnych kolorów pozwalają rzucać ci równocześnie w jednym rzucie za wszystkie typy broni, jakie posiada statek. Po rzucie wybierasz, do jakiego statku wroga przyporządkować każdą kostkę (zobacz przykład walki na stronach 22–23). Kilka kostek może zostać przyporządkowanych do jednego statku.












W przykładzie po prawej stronie (w użyciu jest schemat umieszczony powyżej), czerwony gracz rzuca trzema żółtymi kostkami, jedną za działo jonowe na każdym ze swoich myśliwców. Niebieski rzuci dwoma żółtymi i dwoma pomarańczowymi kostkami.



PRZYKŁAD: Czerwony gracz jest już na heksie. Jako pierwszy porusza się tam zielony, potem niebieski. Zielony i niebieski walczą ze sobą pierwsi, potem czerwony walczy ze zwycięzcą.



 ★ **TRAFIENIE**
 ✖ **PUDŁO**
 **+3**  **-1** **≥6** ★ **TRAFIENIE**

TRAFIENIE Wyrzucenie **6** jest zawsze trafieniem, natomiast **1** to zawsze pudło, niezależnie od premii jakie posiada statek. Do innych rezultatów dodaj wartość komputerów strzelającego i odejmij od nich wartość tarcz celu. **Jeżeli jako wynik wyjdzie liczba 6 lub większa, to kostka traktowana jest jak trafienie.**



USZKODZENIA Różne bronie zadają różne obrażenia w momencie trafienia. Działo jonowe (żółta kostka) zadaje 1 uszkodzenie, działko plazmowe (pomarańczowa kostka) 2 uszkodzenia, a działko na antymaterię (czerwona kostka) 4 uszkodzenia. Liczba uszkodzeń jakie zadaje działko oznaczona jest liczbą ★ symboli gwiazdy na żetonie broni.

Domyślnie **jedno uszkodzenie niszczy statek**. Każdy ★ symbol kadłuba na częściach statku pochłania jeden punkt uszkodzeń. Jeżeli więc statek ma dwie części Wzmocniony kadłub (Improved Hull), to zostanie on zniszczony piątym uszkodzeniem. Uszkodzenia z jednej kostki (np. działko plazmowego lub na antymaterię) nie mogą zostać rozdzielone na kilka celów.

Jeżeli statek otrzyma uszkodzenia, ale nie zostanie zniszczony, oznacz uszkodzenia umieszczając kostki obrażeń obok statku.

FAZA WALKI

STATKI STAROŻYTNYCH Każdy statek Starożytnych ma:

2 x działka jonowe
komputer elektrony
kadłub
inicjatywa 2



SYSTEM OBRONNY CENTRUM GALAKTYKI GCDS ma:

4 x działka jonowe
komputer elektrony
7 x kadłub
inicjatywa 0



WALKA ZE STAROŻYTNYMI I GCDS Jeden z pozostałych graczy rzuca kostkami za Starożytnych lub GCDS. Jeżeli to możliwe, kostki przydzielane są tak żeby niszczyć twoje statki, poczynając od tych największych. Jeżeli żaden nie może zostać zniszczony, to kostki należy przydzielać tak, żeby zadać jak najwięcej uszkodzeń.

PRZEBIEG BITWY

Każda bitwa rozpoczyna się od tego, że statki **raz** odpalają rakiety (jeżeli je posiadają) potem następuje **powtarzająca się sekwencja rund starcia**, aż do momentu, kiedy na heksie pozostanie tylko jeden gracz.

RAKIETY Wszystkie typy statków każdego z graczy wyposażone w rakiety, w kolejności inicjatywy, wystrzelują rakiety. Rzucasz dwoma pomarańczowymi kostkami za każdą część statku typu rakiety.



RUNDA STARCIA Każdy typ statku, każdego z graczy, jest aktywowany w kolejności inicjatywy. Każdy typ statku gracza może w swojej turze zdecydować się **atakować albo wycofać**.

WYCOFANIE Jeżeli zdecydujesz się wycofać jeden ze swoich typów statku, wszystkie statki danego typu **w ich następnej turze** (następnej rundzie starcia) poruszają się na sąsiedni heks, **na którym posiadasz dysk wpływów i nie ma tam wrogich statków**. Zastosowanie mają normalne zasady ruchu dla tuneli czasoprzestrzennych (zobacz przykład poniżej). statki, które się wycofują, mogą być celem ostrzału.

Runda starcia jest powtarzana do momentu, gdy jedna ze stron konfliktu nie zostanie kompletnie usunięta z heksu. Gracze zwracają potem zniszczone statki właścicielom.

KLINCZ Jeżeli bitwa kończy się w sytuacji, gdy żaden z graczy nie może zniszczyć drugiego gracza (to zdarza się wyłącznie w sytuacji, gdy obaj gracze są uzbrojeni wyłącznie w rakiety), to atakujący może się wycofać. Jeżeli się nie wycofa, to jego statki są zniszczone.

ATAKOWANIE POPULACJI Po tym jak wszystkie bitwy się zakończą, pozostałe statki mogą zaatakować populację na heksie. Każdy statek może zaatakować raz wszystkimi swoimi działami (rakiety nie mogą być użyte), używając normalnych zasad trafienia. Populacja traktowana jest tak, jakby nie miała żadnej tarczy. **Każdy punkt uszkodzeń to zniszczona jedna, wybrana przez ciebie kostka populacji**. Jeżeli masz technologię bomby neutronowe, to możesz zniszczyć kostki populacji na heksie bez wykonywania rzutu.

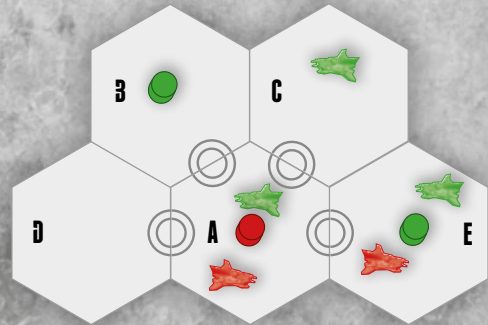


Zniszczone kostki są zwracane pokonanemu graczowi na cmentarz w odpowiednim kolorze. Kostki wracają na tor populacji w fazie czyszczenia (zobacz strona 24). Jeżeli zniszczona kostka pochodzi z szarego kwadratu (o dowolnym typie), to właściciel wybiera cmentarz, na który kostkę odkłada. Niszczenie kostek populacji nie zapewnia żetonów reputacji (zobacz następna strona).



Orbitale i monolity nie mogą być atakowane, jak również nie można ich nigdy usuwać z heksów. Populacja na orbitalach podlega tym samym zasadom niszczenia jak każda inna kostka populacji.

PRZYKŁAD WYCOFANIA SIĘ Zielony myśliwiec zdecydował się wycofać z heksu A. Może wycofać się na heks B (jest tam tylko jego dysk) ale nie na C (jest tam tylko jego statek), D (pusty) lub E (zawiera wrogi statek). Czerwony nie może wycofać się nigdzie.



PRZYKŁAD ATAKOWANIA POPULACJI Czerwone myśliwce jeden raz, swoimi działami jonowymi, atakują populację niebieskiego. Czerwony gracz rzuca trzema żółtymi kostkami. Na dwóch kostkach uzyskuje trafienie (6 to zawsze trafienie, a 3+3=6), ale trzecia to pudło. Czerwony usuwa dwie kostki niebieskiego, ale ponieważ na heksie pozostaje przynajmniej jedna kostka przeciwnika, pozostaje tam też dysk wpływów.



ŻETONY REPUTACJI

UDZIAŁ W BITWIE		
MYŚLIWIEC		
BAZA GWIEZDNA		
KRĄŻOWNIK		
PANCERNIK		
STAROŻYTNI		
GCDS		
MAX		

ROZKŁAD ŻETONÓW REPUTACJI

4 x5

3 x7

2 x9

1 x11

ŻETONY REPUTACJI Po tym jak bitwa na heksie zostanie rozstrzygnięta, każdy z graczy dobiera żetony reputacji z woreczka zgodnie z poniższym:

- 1 żeton za wzięcie udziału w jeden lub większej liczbie bitew
- 1 żeton za każdy zniszczony myśliwiec, bazę gwiazdową lub statek Starożytnych przeciwnika
- 2 żetony za każdy zniszczony krążownik przeciwnika
- 3 żetony za każdy zniszczony pancernik przeciwnika
- 3 żetony za zniszczony System Obrony Centrum Galaktyki

Nie możesz pobrać więcej niż pięć żetonów. Wybierz jeden z żetonów i połóż, zakryty, na swoim torze reputacji. Resztę żetonów odłóż do woreczka. Jeżeli twój tor reputacji jest pełny, to możesz zwrócić dowolne żetony reputacji (włączając w to te właśnie dociągnięte lub żetony z toru) do woreczka. Żetony dobierane są w kolejności, w jakiej gracze wkraczali na heks, zatem gracz, który wkroczył na heks pierwszy będzie ciągnął wszystkie swoje żetony pierwszy.



FAZA WALKI

KARA ZA WYCOFANIE SIĘ Jeżeli wszystkie twoje **pozostałe** po bitwie statki wycofały się z heksu, to nie otrzymujesz żetonów reputacji za udział w bitwie, ale nadal otrzymujesz żetony za zniszczone wrogie statki.

WPŁYWANIE NA HEKSY Jeżeli po bitwie na heksie nie ma populacji, a ty masz tam przynajmniej jeden statek, to usuń dysk wpływów poprzedniego właściciela heksu (zwracany jest on na jego tor wpływu). Możesz potem umieścić tam swój dysk wpływów. Możesz swój dysk wpływów umieścić także na heksie bez dysków wpływów, jeżeli twój statek po fazie walki na takim się znajduje.

USUWANIE USZKODZEŃ Pod koniec fazy walki, wszystkie kostki uszkodzeń są usuwane ze statków.

ELIMINACJA GRACZA Gdybyś, co jest wysoce nieprawdopodobne, stracił wszystkie dyski wpływów oraz statki z planszy, to od tej pory nie możesz umieszczać dysków wpływów na heksach. Możesz nadal w każdej rundzie kontynuować produkcję zasobów (zauważ, że otrzymujesz minimum 2 każdego z zasobów co rundę, nawet jeżeli na planszy nie masz żadnej kostki populacji) i podejmować akcje wynajdowanie, co może zapewnić jeszcze trochę punktów zwycięstwa. Bardzo nieprawdopodobne jest to, żebyś uzyskał dobry wynik, ponieważ same heksy często zapewniają ponad 10 punktów zwycięstwa. Możesz także poddać partię, przeliczyć swoje punkty i włożyć wszystkie swoje elementy gry do pudełka.

PRZYKŁAD WALKI

Krzysztof i **Marcin** toczą bitwę. Krzysztof jest obrońcą.

Walka zaczyna się od **RAKIET PLAZMOWYCH**.

Krzysztof rzuca dwoma pomarańczowymi kostkami za rakiety plazmowe każdego swojego myśliwca, trafiając na 6.

Marcin rzuca dwoma pomarańczowymi kostkami za rakiety plazmowe każdego swojego myśliwca, trafiając na 6, oraz dwoma pomarańczowymi kostkami za rakiety plazmowe krążownika, trafiając na 6.

Kolejność inicjatywy jest następująca:

- myśliwce **Marcina**
inicjatywa 4 (domyślne dla statku 2 + napęd fuzyjny 2 = 4)
- myśliwce **Krzysztofa**
inicjatywa 3 (domyślne dla statku 2 + napęd nuklearny 1 = 3; obrońca pierwszy)
- krążownik **Marcina**
inicjatywa 3 (domyślne dla statku 1 + napęd fuzyjny 2 = 3)

[1]: **Marcin** rzuca 6, 6, 5, 4, 3 oraz 2 za rakiety plazmowe na myśliwcach. Decyduje się przydzielić 6 do dwóch myśliwców **Krzysztofa**. Pozostałe wyniki to pułko. Oba myśliwce **Krzysztofa** otrzymują po dwa punkty uszkodzeń od rakiet plazmowych i są zniszczone. **Marcin** bierze statki i umieszcza je obok swojej planszy gracza.

[2]: **Krzysztof** rzuca 6 i 6 za swoje rakiety plazmowe na pozostałych myśliwcach. Jedną 6 przydziela do myśliwca a drugą 6 krążownika. Myśliwiec **Marcina** otrzymuje dwa punkty uszkodzeń i jest zniszczony. **Krzysztof** bierze statek i umieszcza go obok swojej planszy gracza. Krążownik **Marcina** otrzymuje dwa punkty uszkodzeń, co nie wystarcza żeby go zniszczyć. **Marcin** umieszcza dwa znaczniki uszkodzeń obok swojego Krążownika.

[3]: **Marcin** rzuca na koniec 3 i 2 za rakiety plazmowe na swoim krążowniku, co oznacza pułko.

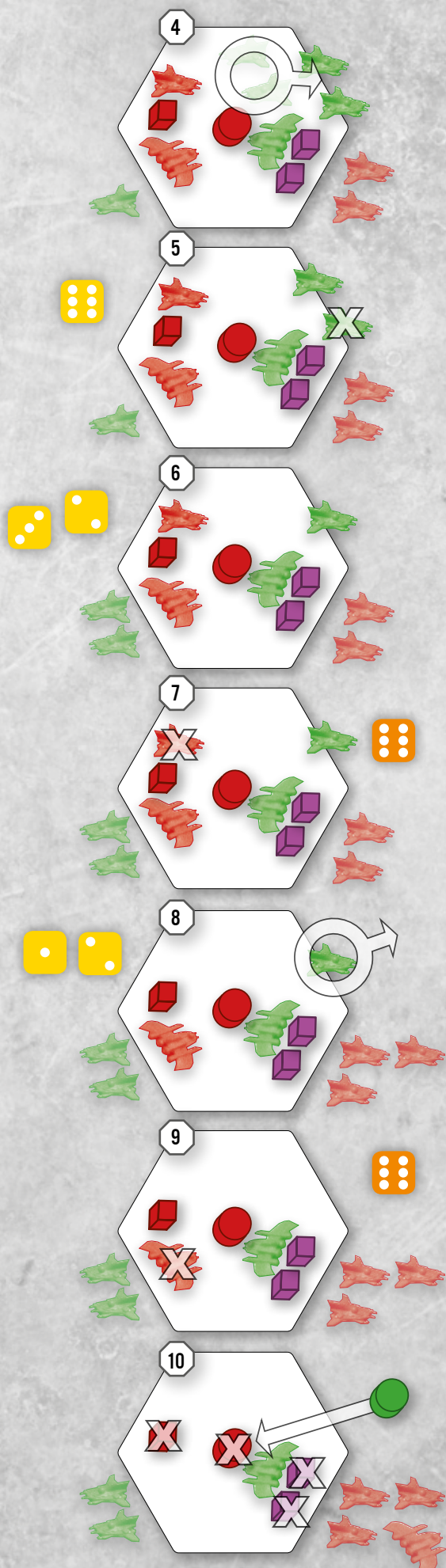
Bitwa przechodzi do **RUNDY STARĆ**.

Krzysztof ma teraz jeden myśliwiec i krążownik. **Marcin** ma dwa myśliwce i jeden krążownik.

W czasie walki myśliwiec **Krzysztofa** atakuje siłą jednej żółtej kostki i trafia dowolny typ statków **Marcina** na 6. Krążownik **Krzysztofa** atakuje siłą dwóch żółtych kostek, trafiając myśliwce **Marcina** (bez tarcz) na wyniku 4 lub więcej, a krążownik **Marcina** na wyniku 5 lub więcej (tarcza Gaussa odejmuje 1 od każdej przydzielonej do krążownika kostki).

Marcin atakuje siłą jednej żółtej kostki dla działka plazmowego każdego z myśliwców, trafiając dowolne statki **Krzysztofa** przy wyniku 6, oraz jedną pomarańczową kostką za działko jonowe krążownika, trafiając dowolne statki przy wyniku 6.





Porządek inicjatywy:

- myśliwce **Marcina**
inicjatywa 4 (domyślne dla statku 2 + napęd fuzyjny 2 = 4)
- myśliwiec **Krzysztofa**
inicjatywa 3 (domyślne dla statku 2 + napęd nuklearny 1 = 3; obrońca pierwszy)
- krążownik **Krzysztofa**
inicjatywa 3 (domyślne dla statku 1 + napęd nuklearny 1 + komputer pozytonowy 1 = 3; obrońca pierwszy)
- krążownik **Marcina**, inicjatywa 3 (domyślne dla statku 1 + napęd fuzyjny 2 = 3)

[4]: **Marcin** decyduje się wycofać myśliwce, przemieszczając je z bieżącego heksu, na heks na który się wycofuje.

[5]: **Krzysztof** atakuje swoim myśliwcem i dla działa jonowego uzyskuje: 6. Przydziela 6 jednemu z uciekających myśliwców, niszcząc go. Umieszcza zniszczony statek obok swojej planszy gracza.

[6]: **Krzysztof** atakuje swoim krążownikiem i dla działa jonowego otrzymuje: 3 i 2, oba pułki.

[7]: **Marcin** atakuje swoim krążownikiem i uzyskuje dla działa plazmowego: 6, co przydziela do jednego z wrogich myśliwców. Zniszczony statek **Marcin** umieszcza obok swojej planszy gracza.

Kończy się pierwsza runda starcia i rozpoczyna następną.

[8]: Pozostały myśliwiec **Marcina** wycofuje się, przemieszczając się na sąsiedni heks. **Krzysztof** atakuje swoim krążownikiem i wyrzuca dla działa jonowego: 1 i 2, pułki.

[9]: **Marcin** atakuje swoim krążownikiem i wyrzuca 6. Przydziela to trafienie krążownikowi, który otrzymuje dwa punkty obrażeń, co powoduje jego zniszczenie. **Marcin** umieszcza zniszczony statek obok swojej planszy gracza.

[10]: Bitwa się kończy zaraz po tym, jak ostatni statek **Krzysztof** zostaje zniszczony. Ponieważ nie ma już na heksie wrogich statków, **Marcin** może zaatakować kostki populacji **Krzysztofa**. Wyrzuca 6 dla działa jonowego krążownika, i niszczy kostkę populacji pieniędzy **Krzysztofa**. Kostka trafia na cmentarz **Krzysztofa**. Ponieważ była to ostatnia kostka **Krzysztofa** na heksie, musi on także usunąć dysk wpływów zwracając go na swój tor wpływu. **Marcin** może teraz umieścić swój dysk wpływów na heksie i tak właśnie czyni. Usuwa także kostki uszkodzeń ze swojego krążownika.

Gracze zwracają sobie nawzajem zniszczone statki i ciągną żetony reputacji. **Krzysztof** ciągnie trzy żetony: jeden za bitwę oraz dwa za zniszczone dwa myśliwce. Ogląda je i zatrzymuje ten o najwyższej wartości, resztę wrzucając z powrotem do woreczka. **Marcin** ciągnie następnie pięć żetonów: jeden żeton za bitwę, dwa żetony za dwa zniszczone myśliwce i dwa żetony za zniszczony krążownik. Zauważ, że ciągnie wyłącznie pięć żetonów, nawet pomimo tego, że zniszczył trzy myśliwce. Dzieje się tak dlatego, że pięć to maksymalny limit żetonów jakie można wylosować. Ogląda żetony i zatrzymuje ten o najwyższej wartości, zwracając resztę do woreczka.

Wszystkie bitwy są rozstrzygnięte, tak więc faza walki się kończy i rozpoczyna się **faza utrzymania**.

FAZA UTRZYMANIA

STATKI KOLONIZACYJNE Najpierw możesz aktywować jeden lub więcej zachowanych statków kolonizacyjnych (zobacz statek Kolonizacyjny na stronie 8) i przenieść kostki populacji na heksy.



UTRZYMANIE CYWILIZACJI Zbierz swój dochód oraz opłać koszty utrzymania cywilizacji. Czyni się to porównując swój dochód pieniężny (najwyższą odkrytą liczbę na twoim torze populacji pieniędzy), z kosztem wpływów dla bieżącej tury (najwyższą odkrytą liczbę na twoim torze wpływu). Zaktualizuj położenie swojego znacznika zapasów pieniądza na swoim torze zapasów o różnicę (w górę o nadwyżkę w dochodzie lub w dół jeżeli jest niedobór).

BANKRUCTWO? Znacznik zapasów pieniądza nie może spaść poniżej zera; jeżeli tak się stanie, to musisz utracić kontrolę nad jakimiś swoimi heksami przez usunięcie z nich dysków wpływów i zwrócenie ich na tor wpływu. Należy tak robić aż do momentu, gdy koszty wpływu są na wystarczająco niskie. Alternatywą jest handel zasobami (nauką i materiałami w stosunku 2:1) za pieniądze. Wszystkie kostki populacji z heksów gdzie straciłeś kontrolę są usuwane na odpowiednie dla nich tory populacji twojej planszy gracza. Zauważ, że jeżeli musisz zwrócić kostki pieniędzy z heksu, to zwracasz je na tor populacji pieniędzy, zmniejszając tym samym swój dochód.

W mało prawdopodobnym przypadku gdy nie masz odpowiednio dużo dysków wpływów do usunięcia, twoja cywilizacja popada w chaos i twoja gra dobiega końca. Przelicz swoje punkty i włóż wszystkie swoje elementy gry do pudełka.

W przykładzie po prawej stronie, dochód niebieskiego gracza wynosi 4, a utrzymanie wynosi -5. Ponieważ różnica wynosi $4 - 5 = -1$, to gracz musi zapłacić 1 pieniądza za swoich zapasów. Jeżeli nie ma wystarczającej liczby pieniędzy w zapasach, to musi albo przehandlować inne zasoby na pieniądze albo zwrócić jeden dysk wpływów ze swoich heksów na tor wpływu. Zwrócenie dysku spowodowałoby, że utrzymanie wynosiłoby -3, co zmieniałoby różnicę na $4 - 3 = 1$. w takim przypadku zapasy pieniądza podniosłyby się o 1.

PRODUKCJA NAUKI I MATERIAŁÓW Po opłaceniu kosztu utrzymania cywilizacji, przychodzi czas na produkcję nauki i materiałów i przesunięcie znaczników zasobów na odpowiednich dla nich torach zasobów. W przykładzie po prawej stronie, niebieski zebrałby 6 nauki oraz 3 materiały.

FAZA CZYSZCZENIA

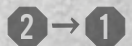
Dobierz nowe żetony technologii (odpowiednio do liczby graczy) z woreczka i umieść je na odpowiednich miejscach planszy zaopatrzenia.

Każdy gracz przekłada swoje dyski wpływów z toru akcji z powrotem na swój tor wpływu oraz wszystkie (jeżeli jakieś są) kostki z cmentarzy na odpowiednie tory populacji. Jeżeli tor populacji jest pełny, to kostka może zostać przeniesiona na inny tor. Każdy gracz obraca statki Kolonizacyjne awerssem do góry oraz kartę podsumowania stroną z akcjami do góry.

Przesuń znacznik rund o jeden krok do przodu. Zaczyna się nowa runda od fazy akcji.



HANDEL W dowolnym momencie możesz zamienić 2 jednostki jednego zasobu (pieniądze, nauka lub materiały) na 1 jednostkę dowolnego innego zasobu.



Zauważ, że tylko Terranie mają stosunek wymiany równy 2:1. Stosunek wymiany zależy od rasy.



NOWE ŻETONY TECHNOLOGII

- 2 graczy: 4
- 3 graczy: 6
- 4 graczy: 7
- 5 graczy: 8
- 6 graczy: 9

ZAKOŃCZENIE GRY

Gra kończy się po 9-tej rundzie. Zwycięża gracz z największą liczbą punktów zwycięstwa.

Gracze otrzymują punkty zwycięstwa za:



- Żetony reputacji (1-4 PZ za żeton)
- Żetony ambasadorów (1 PZ za żeton)
- Heksy z dyskami wpływu (1-4 PZ za heks)
- Żetony odkryć (2 PZ za żeton, który został zachowany na punkty)
- Monolity na kontrolowanych heksach (3 PZ za monolit)
- Postęp na torach wynajdowania:
 - 4 żetony technologii na torze = 1 PZ,
 - 5 żetonów = 2 PZ, 6 żetonów = 3 PZ, 7 żetonów = 5 PZ
- Kartę zdrajcy (-2 PZ)
- Dodatkowe bonusy

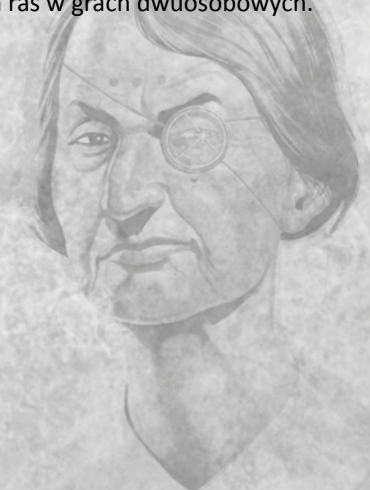
W przypadku remisu suma wszystkich zasobów (pieniędzy, nauki i materiałów) rozstrzyga remis między tymi graczami.

ZAKOŃCZENIE GRY

GRA DWUOSOBOWA

Gra dwuosobowa różni się strategicznie od gier wieloosobowych. Gracze powinni również mieć świadomość tego, że Potomkowie i Plantanie korzystają z cech ich ras pozwalających im na szybką ekspansję, co jest efektywnie znacznie silniejszą zdolnością w grach dwuosobowych. Zaleca się nie korzystać z tych ras w grach dwuosobowych.

DWÓCH GRACZY



IMPERIUM ERIDANI



ERIDANI EMPIRE *Epsilon Eridani, system będący stolicą Imperium, w czasach świetności był widokiem bez porównania: całe księżyce – niektóre zapisy mówią nawet o planetach – były tworzone na chwałę Wiecznego Imperatora. Ich bogactw nie można przyrównać do niczego, znanego do tej pory. Jednak po czasach zwanych przez obywateli Imperium Erą Ciszy, Imperium zostało zredukowane do okrucichów dawnej potęgi. Zasoby głównego systemu zostały wyczerpane, a większość ich mocy dawno zniknęła. Spadkobiercy jednakże nie utracili nadziei. Może nadejść dla nich nowy, lepszy czas, pośród niezbadanych systemów.*

RÓŻNICE W STOSUNKU DO TERRAN

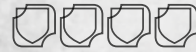


Losują dwa żetony reputacji na początku gry



Jedną akcją ruch (MOV) mogą przemieścić dwa statki lub jeden statek dwukrotnie

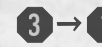
Dwa dyski wpływów mniej (pozostaw dwa skrajnie prawe kółka na torze wpływu puste)



Tor reputacji

Inne schematy statków

Technologie początkowe: tarcza Gaussa (Gauss Shield), napęd fuzyjny (Fusion Drive), działo plazmowe (Plasma Cannon)



Współczynnik handlu 3 : 1

Początkowe zapasy:



222 Numer sektora początkowego

POSTĘPOWI HYDRANIE



HYDRAN PROGRESS *Zawsze niezadowoleni, zawsze niespełnieni – Postępowi zawsze do czegoś dążą. Hydranie dawno temu przyjęli, że technologia jest nadrzędnym obszarem ich zainteresowań, ciągle więc zmieniają i ulepszają swoje społeczeństwo, a nawet samych siebie, nowymi wynalazkami. Prędkość ich postępu technologicznego jest bez porównania wśród Siódemki. Pomimo tego, że bardzo trudno dostać się laikom do laboratoriów i na uniwersytety Beta Hydri, to tamtejsze instytucje cieszą się wielką sławą pomiędzy naukowcami wszystkich ras.*



Jedną akcją wynajdowanie (RES) mogą kupić dwie technologie

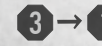


Jedną akcją ruch (MOV) mogą przemieścić dwa statki lub jeden statek dwukrotnie



Tor reputacji

Technologie początkowe: zaawansowane laboratoria (Advanced Labs)



Współczynnik handlu 3 : 1

Początkowe zapasy:



224 Numer sektora początkowego

PLANTANIE



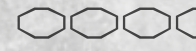
PLANTA *Pomimo tego, że Plantanie są jednym z najdziwniejszych ras należących do Siódemki, to stanowili oni trzon Rady. Będąc roślinopodobną rasą zbliżoną do mchu, cechują się niezmięczonym spokojem, ale ich intencje są czasami trudne do odgadnięcia. Po tym jak zasiedlili większość planet i księżyców w systemie Cygnus, wydają się być usatysfakcjonowani ekspansją wyłącznie do nowych systemów, w pełni kooperując z innymi rasami, którzy traktują ich jak niegroźnych towarzyszy. Plantanie są fenomenalnymi nawigatorami, co czyni ich bardzo pożądanymi na statkach handlowych wszystkich ras.*



Jedną akcją eksploracja (EXP) mogą eksplorować dwa heksy



Jedną akcją ruch (MOV) mogą przemieścić dwa statki lub jeden statek dwukrotnie



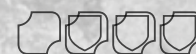
Cztery statki kolonizacyjne



Kostki populacji niszczone są automatycznie przez wrogie statki na końcu fazy walki



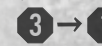
1 dodatkowy PZ za każdy kontrolowany heks na końcu gry



Tor reputacji

Inne schematy statków

Technologie początkowe: baza gwiazdowa (Starbase)



Współczynnik handlu 3 : 1

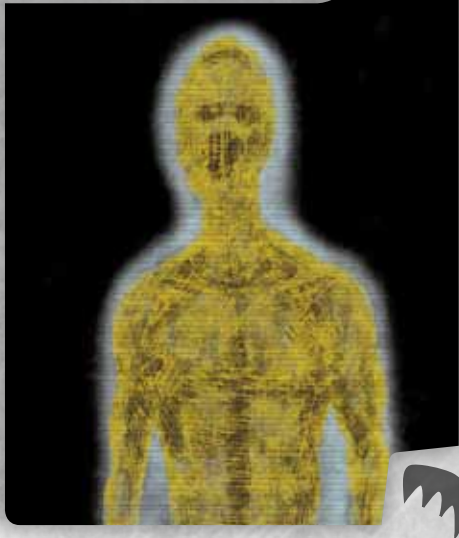
Początkowe zapasy:



226 Numer sektora początkowego

PLANSZE GRACZY Zdolności ras oznaczone są na planszach graczy tymi symbolami.

POTOMKOWIE DRAKO

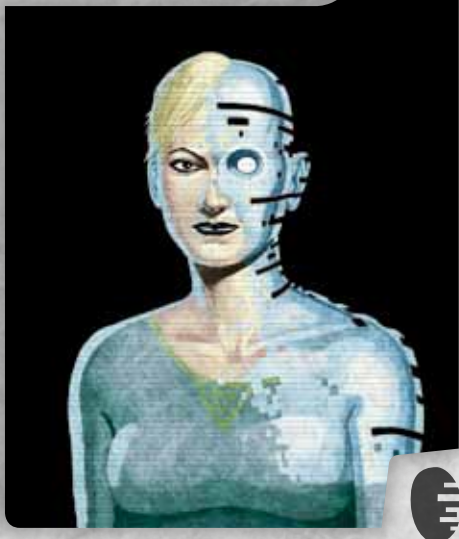


DESCENDANTS OF DRACO Potomkowie, jak głosi plotka, pochodzą bezpośrednio od Starożytnych. O ile nie ma na to twardych dowodów, to jednak statystyka pokazuje, że ich przeżywalność w kontaktach Potomkowie-Starożytni jest znacznie wyższa od podobnych kontaktów pozostałych ras Siódemki. Wywodzący się z systemu Drako Potomkowie są jednak rasą trudną do zaszufładowania. Pomimo tego, że od dłuższego czasu należą do Rady Galaktyki, ich ambasadorowie nadal czują dyskomfort przebywając wśród innych ras.

RÓŻNICE W STOSUNKU DO TERRAN

- Nie mogą walczyć ze statkami Starożytnych, ale mogą umieszczać dyski wpływów na heksach zawierających takie statki; nie mogą zbierać żetonów odkryć z heksów Starożytnych
- Jedną akcją eksploracja (EXP) mogą wziąć 2 heksy i wybrać jeden z nich lub odrzucić oba
- Jedną akcją ruch (MOV) mogą przemieścić dwa statki lub jeden statek dwukrotnie
- 1 PZ za każdy statek Starożytnych, który zostanie na końcu gry na planszy
- Tor reputacji
- Współczynnik handlu 3 : 1
- Początkowe zapasy:
- 228** Numer sektora początkowego

MECHANEMA



MECHANEMA Po długim i trudnym procesie, dopiero niedawno Mechanema została zaakceptowana jako pełnoprawny członek Rady. Pomimo tego, że są oni świadomi z punktu widzenia każdego prawa zdefiniowanego przez Siódemkę, a system Auriga ma nadaną przez Radę suwerenność, nadal sporadycznie odbywają się dyskusje o nich. Narodziny tej rasy datowane są na wczesne dni Centrum Galaktyki, gdy pozwalano na integrację sztucznych inteligencji różnych ras. Mechanema jest głęboko szanowana ze względu na ich zaawansowanie technologiczne – w rzeczywistości podstawowe typy statków używane powszechnie dzisiaj, były projektowane przez nich.

- Jedną akcją ulepszenie (UPG), mogą wziąć do 3 żetonów części statku z planszy zaopatrzenia
- Akcją budowanie (BUI) może zbudować do trzech statków lub budowli
- Jedną akcją ruch (MOV) mogą przemieścić dwa statki lub jeden statek dwukrotnie
- Niższe koszty budowania
- Tor reputacji
- Technologie początkowe: komputer pozytonowy (Positron Computer)
- Współczynnik handlu 3 : 1
- Początkowe zapasy:
- 230** Numer sektora początkowego

HEGEMONIA ORIONA



ORION HEGEMONIA Hegemonia wywodzi się pierwotnie z systemu Orion, ale wiadomo, że ich flota patrolowała rozległe obszary kosmosu już dawno temu. Tragedia jaka spotkała Pancernik Federacji Terran "Juri Gagarin" i towarzyszącą mu flotę, może być wynikiem strasznego nieporozumienia w komunikacji międzyrasowej, które nastąpiło podczas Pierwszego Kontaktu. Długa wojna jaka nastąpiła potem oraz ich przytłaczająca przewaga militarna zapewniła Hegemonii jej nazwę. Po tym jak podpisano pokój oraz postawiono pierwsze kroki w tworzeniu pierwszego Centrum Galaktyki, Hegemonia dała się poznać jako łagodny rasa, a ich znana z okrutnej efektywności sprawność wojenna jest pamiętana wyłącznie w historycznych annałach.

- Rozpoczynają z krążownikiem zamiast myśliwca
- Jedną akcją ruch (MOV) mogą przemieścić dwa statki lub jeden statek dwukrotnie
- Tor reputacji
- Inne schematy statków
- Technologie początkowe: bomby neutronowe (Neutron Bombs), tarcza Gaussa (Gauss Shield)
- Współczynnik handlu 4 : 1
- Początkowe zapasy:
- 232** Numer sektora początkowego

FRAKCJE TERRAN

Pomimo tego, że Terranie są traktowani nadal jako jedna rasa, to od dawna różne ich frakcje nazywają domem zupełnie inne systemy gwiazdne, niż ich pierwotny System Słoneczny. Po tym jak wynaleziono technologię tuneli czasoprzestrzennych, sześć głównych frakcji wyruszyło kolonizować pobliskie systemy, zostawiając za sobą zrujnowaną ojczyzną planetę. Terranie okazali się rasą niesamowicie elastyczną, która zaskakująco szybko zaczęła przystosowywać się do nowych warunków. Po tym jak ledwo przetrwali fatalny w skutkach Pierwszy Kontakt i następującą po nim wojnę z rasą zwaną Hegemonią, wkroczyli na ścieżkę stabilnego i stałego rozwoju. Są obecnie mniej lub bardziej jednogłośnie uznawani za członka Rady Galaktycznej, na którym można polegać. Główną wadą społeczeństwa Terran - i prawdopodobnie prawdziwą przyczyną powstrzymującą ich od wejścia na ścieżkę prawdziwej wielkości - jest ich ciągła potrzeba wyklócania się i tworzenia ciągle zmieniających się frakcji.

DYREKTORIAT TERRAN



TERRAN DIRECTORATE Dyrektoriat twardą ręką zarządza sektorem Procyon. Stanowiska w Wewnętrzny Kręgu otrzymują tylko najlepsi, wybierani bardzo starannie osobnicy (i podobno także genetycznie uwarunkowani) kontynuujący słuszną linię Dyrektorów. Pomimo pewnych przepychanek w kuluarach, Dyrektoriat jest zdeterminowany do poprowadzenia swojej dobrze prosperującej cywilizacji ku wspaniałej przyszłości.

UNIA TERRAŃSKA



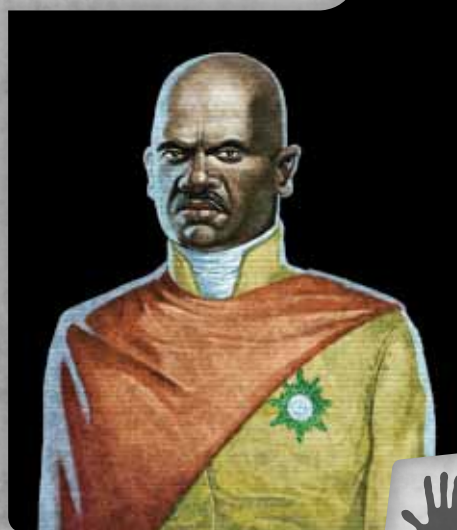
TERRAN UNION Po długim czasie diaspory, Unia Terrańska osiadła w końcu w systemie Eta Cassiopeiae. Pomimo sporadycznych wstrząsów w ramach Unii, przetrwała ona ciężkie dla siebie czasy, często dzięki dyplomatycznym wysiłkom oraz neutralnym nastawieniu. To może niedługo ulec zmianie, ponieważ ich domowy system nie jest już w stanie utrzymać cywilizacji.

FEDERACJA TERRAN



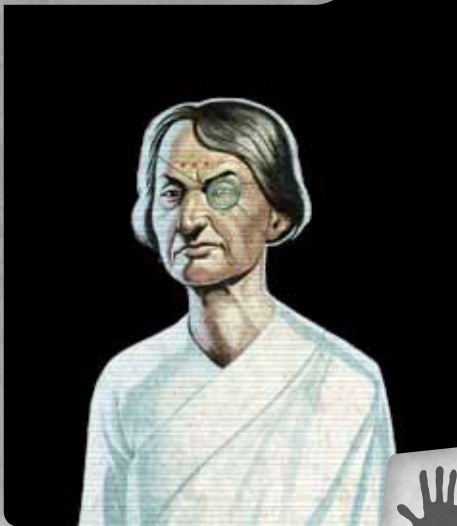
TERRAN FEDERATION Federacja Terran składa się z wielu niezależnych państw-systemów o zbieżnych ideałach i historii. System Altair uważany jest za najważniejszy z nich i jest także siedzibą Parlamentu Federacji. Państwa-systemy cieszą się dużą swobodą i suwerennością, ale w trudnych czasach potrafią pracować wspólnie, dla ochrony interesów Federacji.

REPUBLIKA TERRAŃSKA



TERRAN REPUBLIC Po osiedleniu się w systemie Syriusz i odegraniu swojej roli w wojnie z Hegemonią, naród Republiki Terrańskiej zbudował w pełni demokratyczne społeczeństwo, ciesząc się stabilnością i dostatnim życiem.

KONGLOMERAT TERRAN



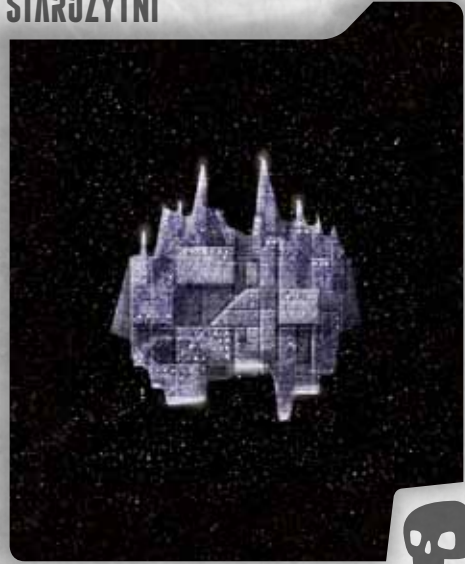
TERRAM CONGLOMERATE W przeciwieństwie do innych frakcji Terran, Konglomerat był wcześniej w pełni zorganizowany i sterowany przez korporacje, które chciały zainwestować w kolonie w głębokiej przestrzeni. Przejawy korporacyjnego podejścia widoczne są dzisiaj we wszystkich aspektach życia, począwszy od Zarządu, najwyższego ciała w Konglomeracie, aż do najdrobniejszych elementów codzienności w systemie Tau Ceti. Konglomerat to finansowa potęga i kluczowy gracz w świecie biznesu Centrum Galaktycznego.

SOJUSZ TERRAŃSKI



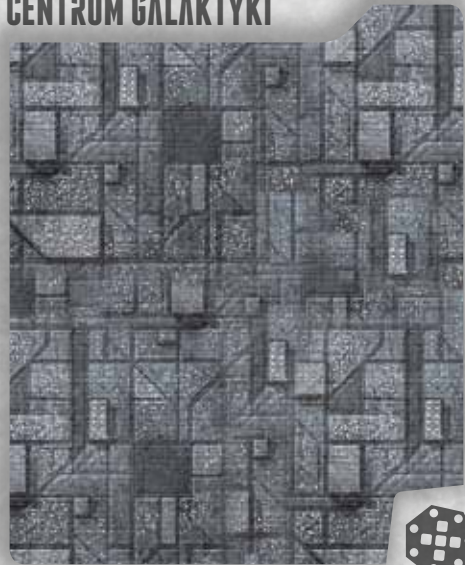
TERRAN ALLIANCE Sojusz stał się główną siłą podczas wojny Terran z Hegemonią, kiedy to różne upadające frakcje zjednoczyły się przeciwko wspólnemu wrogowi. Po decydującym zwycięstwie w Bitwie pod Delta Pavonis (33.142) i przepędzeniu floty Hegemonii z sektora, Sojusz uczynił system Delta Pavonis swoim systemem domowym. Od tego czasu przebyli oni długą drogę, ale stare paktów nadal obowiązują czyniąc Sojusz silnym.

STAROŻYTNI



Nie istnieją żadne przekonujące dowody, co do odejścia Starożytnych. Większość teorii bazuje na wynikach badań reliktyw odnajdowanych w systemach, które uznawane są za ich dawne kolonie. Niektóre z odkryć posiadają cechy nieopisane nigdzie w annałach Galaktycznej Biblioteki, nie powstała jednak żadna pewna teoria mówiąca o tym, kim lub czym Starożytni byli, ani gdzie zniknęli. Interesujące jest to, że legendy ludowe kilku ras wspominają o podobnym, przedwiecznym złu. Ostatnio pojawiają się z różnych sektorów raporty o kontaktach z obiektami, opisywanymi jako "statki niespotykanej do tej pory budowy, które wywołują uczucie niepokoju i obecności Czegoś czającego się poza zasięgiem wzroku" (myśliwiec "Delirium of Disorder", system Lambda Serpentis, 43.393)

CENTRUM GALAKTYKI



Ustanowione pod koniec wojny Terran z Hegemonią (30.027–33.364) Centrum Galaktyki, stało się miejscem, gdzie mogą porozumiewać się ze sobą wszystkie rasy przemierzające kosmos. Powstały wokół statków, które negocjowały pokój (myśliwiec Terran "Shelter from the Storm" i Pancernik Hegemonii "Viewpoint Adjustment"), konglomerat statków i habitatów jest obecnie domem miliardów istot, dając schronienie zarówno Radzie Galaktyki, jak również Bibliotece Centrum Galaktycznego. W skład Rady wchodzi reprezentanci wszystkich głównych ras znanych pod wspólną nazwą Siódemki. Pomimo tego, że Centrum Galaktyczne uznaje wszystkie pomniejsze rasy przemierzające kosmos, to tylko Siódemka zasiada formalnie w Radzie. Słabsze rasy od czasu do czasu odgrywają jednak rolę w zmaganiach o władzę w Radzie.

Nawet w czasach chwiejnego pokoju, gdy stare sojusze chwieją się, a nowe są naprędce zakładane, Centrum Galaktyki uważane jest za strefę zdemilitaryzowaną.

CZĘSTO ZADAWANE PYTANIA

Q: Skąd mogę zdobyć więcej zasobów?

A: Umieść dyski wpływow heksach sektorów i użyj statków kolonizacyjnych, żeby przemieścić kostki populacji na kwadraty populacji. Wynajdź zaawansowane technologie, żeby móc używać zaawansowanych kwadratów populacji. Zbuduj orbitale, żeby uzyskać dodatkowe kwadraty populacji. Zbieraj żetony odkryć.

Q: Po co potrzebne mi są pieniądze?

A: Pieniądze są niezbędne do opłacenia kosztów utrzymania twojej cywilizacji. Im więcej akcji podejmujesz i im więcej sektorów kontrolujesz, tym więcej musisz płacić co rundę.

Q: I to wszystko?

A: Tak. Możesz jeszcze wymienić pieniądze na inne zasoby i vice versa.

Q: Nie mam wystarczającej liczby dysków wpływow żeby zrobić wszystko, co chcę zrobić. Co teraz?

A: Możesz użyć akcji wpływy, żeby odzyskać dwa dyski z heksów i przemieścić je na tor wpływu. Możesz także wynaleźć technologie zaawansowana robotyka albo sieć kwantowa, które zapewniają dodatkowe dyski. W końcu możesz świadomie doprowadzić do bankructwa swojej cywilizacji, używając tyle dysków, że nie będziesz w stanie opłacić kosztów w fazie utrzymanie, co spowoduje, że będziesz musiał zwrócić niektóre dyski z sektorów na tor wpływu.

Q: Najlepsze technologie są niesamowicie drogie. Jak mam je kupić?

A: Posiadanie technologii w tej samej kategorii zwiększa upust na kupowanie nowych technologii. Jeżeli kupujesz technologie w po kolei, zgodnie z rosnącą ceną, to wykorzystasz maksymalnie zniżki technologiczne.

Q: Moje cenne statki są ciągle rozbijane w pył. Jak mam zacząć zwyciężać bitwy?

A: Masz przewagę, jeżeli strzelasz pierwszy, nie możesz być trafiony lub zniesiesz dużo uszkodzeń. Kup lepsze napędy i komputery żeby zwiększyć inicjatywę oraz rakiety żeby zaatakować przed walką na krótkim dystansie. Kup tarcze żeby zniwelować efekt komputerów przeciwnika. Kup części kadłuba żeby przyjmować więcej uszkodzeń. Zbieraj żetony odkryć żeby pozyskać potężne, unikalne części statku.

Q: Czy myśliwce nie są trochę za małe żeby był sens ich używania?

A: Niezupełnie. Na przykład możesz spróbować je wyposażyć w lepsze źródła energii, wtedy mogą dostać kopa. Zazwyczaj sprawdzają się najlepiej, jeżeli są wyspecjalizowane.

Q: Czy tarcze mają jakiś sens, jeżeli mój przeciwnik nie używa komputerów?

A: Nie. Zauważ też, że jeżeli wróg nie ma komputerów, to i tak prawdopodobnie nie będzie mógł cię trafić. Wykorzystaj tę przewagę.

Q: Jaka jest zaleta bycia graczem rozpoczynającym?

A: Dokonujesz pierwszego wyboru wynajdując technologie i eksplorując nowe obszary. Zazwyczaj będziesz też pierwszym graczem na spornym heksie, co daje ci przewagę w przypadku remisów inicjatywy.

Q: Jeżeli mam technologię komputery gluonowe, to czy mogę także wziąć część statku komputer pozytonowy?

A: Nie. Każda część statku (z wyjątkiem domyślnych, np. dział jonowe, napęd nuklearny, źródło energii nuklearnej, kadłub lub komputer elektronowy) wymaga osobnej technologii.



TECHNOLOGIE MILITARNE



Bomby neutronowe (Neutron Bombs): Jeżeli posiadasz technologię bomby neutronowe, to możesz po walce zniszczyć wszystkie kostki populacji na heksie, bez wykonywania rzutu kostkami.



Baza gwiazdna (Starbase): Możesz budować bazy gwiazdne.



Działo plazmowe (Plasma Cannon): Możesz ulepszać części statku do dział plazmowych.



Tarcza fazowa (Phase Shield): Możesz ulepszać części statku do tarcz fazowych.



Zaawansowane wydobywanie (Advanced Mining): Możesz umieszczać przy pomocy swoich statków kolonizacyjnych kostki populacji na kwadratach zaawansowanych materiałów.



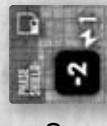
Źródło energii tachionowej (Tachyon Source): Możesz ulepszać części statku do źródeł energii tachionowej.



Rakiety plazmowe (Plasma Missile): Możesz ulepszać części statku do rakiet plazmowych.



Komputer gluonowy (Gluon Computer): Możesz ulepszać części statku do komputera gluonowego.



TECHNOLOGIE SIECI



Tarcza Gaussa (Gauss Shield): Możesz ulepszać części statku do tarcz Gaussa.



Wzmocniony kadłub (Improved Hull): Możesz ulepszać części statku do wzmocnionych kadłubów.



Źródło energii fuzji (Fusion Source): Możesz ulepszać części statku do źródeł energii fuzji.



Komputer pozytonowy (Positron Computer): Możesz ulepszać części statku do komputerów pozytonowych.



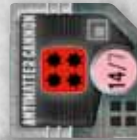
Zaawansowana ekonomia (Advanced Economy): Możesz umieszczać przy pomocy swoich statków kolonizacyjnych kostki populacji na kwadratach zaawansowanych pieniędzy.



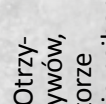
Napęd tachionowy (Tachyon Drive): Możesz ulepszać części statku do napędów tachionowych.



Działo na antymaterię (Antimatter Cannon): Możesz ulepszać części statku do dział na antymaterię.



Sieć kwantowa (Quantum Grid): Otrzymujesz dwa dodatkowe dyski wpływu, umieść je natychmiast na swoim torze wpływu, na dwóch znajdujących się najbardziej z lewej strony odkrytych kółkach.



NANOTECHNOLOGIE



Nanoroboty (Nanorobots): Możesz budować jeden dodatkowy statek lub strukturę (wyłączając budowanie w reakcji).



Napęd fuzyjny (Fusion Drive): Możesz ulepszać części statku do napędu fuzyjnego.



Zaawansowana robotyka (Advanced Robotics): Otrzymujesz jeden dodatkowy dysk wpływów, umieść go natychmiast na swoim torze wpływu, na znajdującym się najbardziej z lewej strony odkrytym kółku.



Orbital (Orbital): Możesz budować orbitale.



Zaawansowane laboratoria (Advanced Labs): Możesz umieszczać przy pomocy swoich statków kolonizacyjnych kostki populacji na kwadratach zaawansowanej nauki.



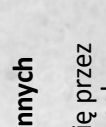
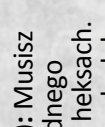
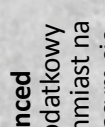
Monolit (Monolith): Możesz budować monolity.



Klucz do artefaktu (Artifact Key): Musisz wziąć natychmiast 5 zasobów jednego typu za każdy artefakt na twoich heksach. Zasobami mogą być pieniądze, nauka lub materiały, w pakietach po pięć.



Generator tuneli czasoprzestrzennych (Wormhole Generator): Możesz eksplorować, wpływać i ruszać się przez krawędzie heksów, które mają tunel czasoprzestrzenny tylko z jednej strony.



PRZYGOTOWANIE



Żetony technologii na planszy zaopatrzenia



Stos heksów Sektorów Zewnętrznych

Gracze
Żetony 12 14 16 18 20

Gracze
Żetony 5 10 14 16 18

FAZA AKCJI

Zaczynając od gracza rozpoczynającego, zgodnie z ruchem wskazówek zegara: podejmij akcję lub pas

- EXP** Eksploracja – umieść heks obok heksu, na którym masz dysk lub statek, możesz odrzucić
- INF** Wpływy – przesuwaj dyski wpływów i obróć statki kolonizacyjne awerssem do góry
- RES** Wynajdowanie – weź technologię, zapłać nauką
- UPG** Ulepszenie – odrzuć i weź część statku
- BUI** Budowanie – zbuduj statki lub struktury na heksie gdzie masz dysk, zapłać materiałami
- MOV** Ruch – rusz statki; możesz ruszać te same lub różne

W dowolnym momencie podczas swojej tury możesz użyć statków kolonizacyjnych

Po deklaracji pas, obróć kartę podsumowania ciemniejszą stroną do góry

Po zadeklarowaniu pas, możesz tylko wykonywać reakcje (**MOV**, **BUI** lub **UPG** — słabsze wersje akcji)

FAZA WALKI



Rozstrzygaj bitwy w kolejności malejącego numeru heksów

Wynik 6 lub więcej to trafienie; wynik rzutu 6 to zawsze trafienie, wynik rzutu 1 to zawsze pudło

Jeżeli heks zawiera więcej niż dwie frakcje, bitwa rozstrzygana jest w kolejności odwrotnej do wkroczenia

GCDS, Starożytni i gracz kontrolujący heks zawsze walczą na końcu

Dociągnij żetony reputacji jeden raz za heks, zachowaj jeden, umieść na torze

- 1 żeton za wzięcie udziału w jednej lub większej liczbie bitew (nie, gdy twoje ostatnie statki się wycofały)
- 1 żeton za każdy zniszczony myśliwiec, bazę gwiazdną lub statek Starożytnych przeciwnika
- 2 żetony za każdy zniszczony krążownik przeciwnika
- 3 żetony za każdy zniszczony pancernik przeciwnika
- 3 żetony za zniszczony System Obrony Centrum Galaktyki

FAZA UTRZYMANIA

Można użyć pozostałe statki kolonizacyjne

Zapłać utrzymanie i otrzymaj produkcję

FAZA CZYSZCZENIA

Zwróć dyski wpływów z toru akcji na tor wpływu



Dobierz nowe żetony technologii z woreczka

Gracze
Żetony 4 6 7 8 9

PUNKTACJA NA KOŃCU GRY

żetony reputacji
1–4 PZ za żeton



żetony ambasadorów
1 PZ za żeton

kontrolowane heksy
1–4 PZ za heks

żetony odkryć
2 PZ za żeton

monolity na kontrolowanych heksach
3 VP za monolit

postęp na torze technologii
4 żetony na torze = 1 PZ
5 żetony = 2 PZ
6 żetony = 3 PZ
7 żetony = 5 PZ

karta zdrajcy
–2 PZ

premie ras