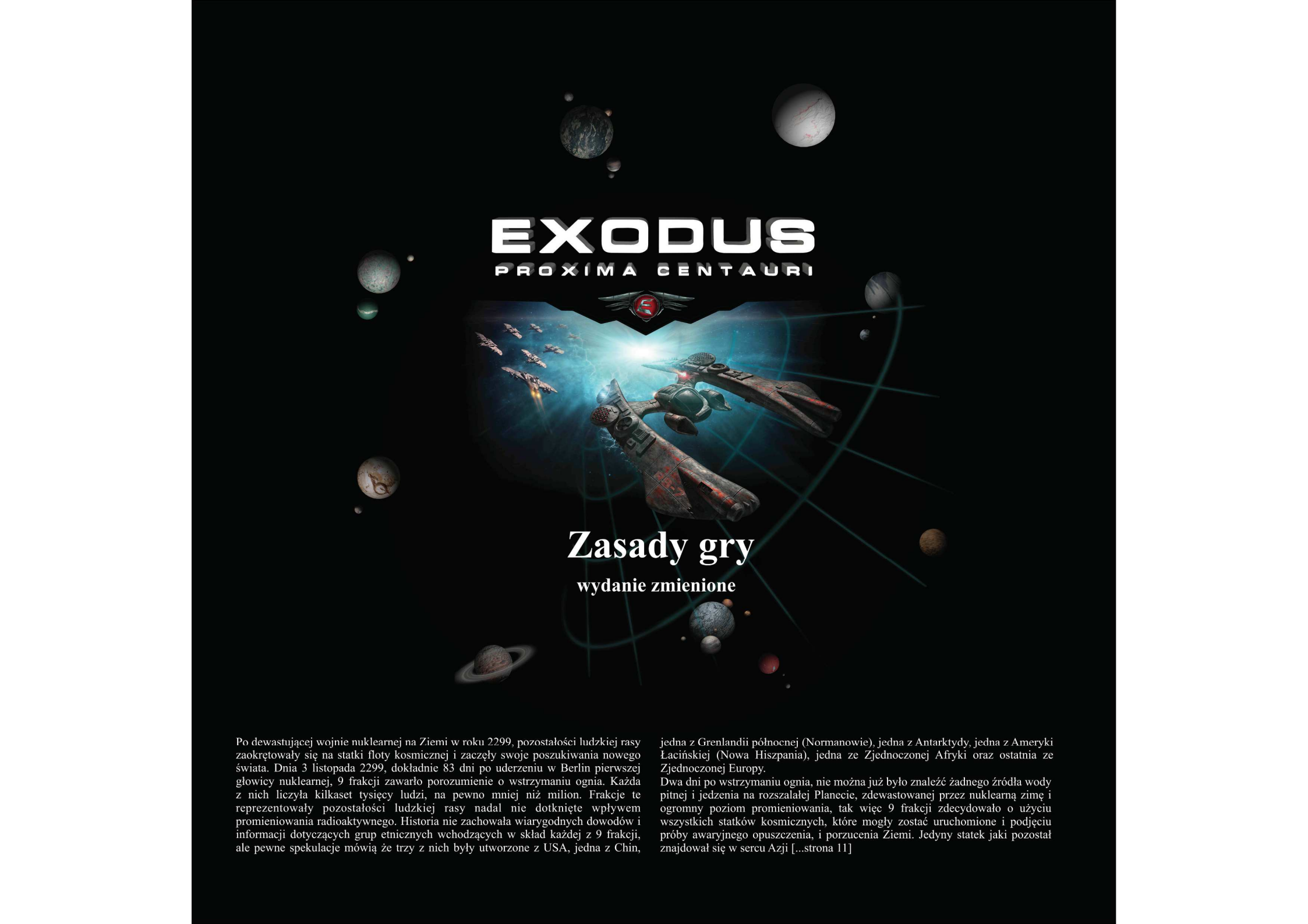




EXODUS

PROXIMA CENTAURI

Zasady gry

wydanie zmienione

Po dewastującej wojnie nuklearnej na Ziemi w roku 2299, pozostałości ludzkiej rasy zaokrętowały się na statki floty kosmicznej i zaczęły swoje poszukiwania nowego świata. Dnia 3 listopada 2299, dokładnie 83 dni po uderzeniu w Berlin pierwszej głowicy nuklearnej, 9 frakcji zawarło porozumienie o wstrzymaniu ognia. Każda z nich liczyła kilkaset tysięcy ludzi, na pewno mniej niż milion. Frakcje te reprezentowały pozostałości ludzkiej rasy nadal nie dotknięte wpływem promieniowania radioaktywnego. Historia nie zachowała wiarygodnych dowodów i informacji dotyczących grup etnicznych wchodzących w skład każdej z 9 frakcji, ale pewne spekulacje mówią że trzy z nich były utworzone z USA, jedna z Chin,

jedna z Grenlandii północnej (Normanowie), jedna z Antarktydy, jedna z Ameryki Łacińskiej (Nowa Hiszpania), jedna ze Zjednoczonej Afryki oraz ostatnia ze Zjednoczonej Europy.

Dwa dni po wstrzymaniu ognia, nie można już było znaleźć żadnego źródła wody pitnej i jedzenia na rozszalałej Planecie, zdewastowanej przez nuklearną zimę i ogromny poziom promieniowania, tak więc 9 frakcji zdecydowało o użyciu wszystkich statków kosmicznych, które mogły zostać uruchomione i podjęciu próby awaryjnego opuszczenia, i porzucenia Ziemi. Jedyne statki jakie pozostał znajdował się w sercu Azji [...strona 11]

TABELA ZAWARTOŚCI

2.....[Opis Gry]	7.....Akcje
2.....[Ustalenia Ogólne]	7.....IV. Odpalenie Broni Masowej Zagłady
2.....[Komponenty Gry]	8.....V. Faza Podboju
3.....[Wprowadzenie i podstawowe pojęcia]	9.....[Zwycięstwo]
4.....[Przygotowanie Gry]	9.....[Zasady Opcjonalne]
5.....[Rozgrywanie Gry]	10.....[Najczęściej Zadawane Pytania]
5.....[I. Faza Utrzymania]	11.....[Historia]
6.....[II. Faza Rady]	11.....[Przygotowanie]
6.....[III. Faza Akcji]	12.....[Technologie]

[OPIS GRY]

Po dewastującej wojnie nuklearnej, sześć frakcji ludzkich szuka schronienia w systemie Centauri. Na krawędzi wyginiecia, ludzie zostają uratowani przez zaawansowaną cywilizację, zwaną Centaurianami. Każda frakcja dostaje możliwość ponownego startu na nowej Planecie. Tak więc masowa ucieczka ludzkości wydaje się kończyć na Planetach orbitujących wokół gwiazdy znanej jako Proxima Centauri. Kiedy Centaurianie ogłaszają swój odlot, walka o władzę rozpoczyna się ponownie.

W **EXODUS: PROXIMA CENTAURI**, sześć frakcji walczy o dominację w epickiej grze będącej tworzeniem imperium, usiłując one zbudować nowe ludzkie imperium na prochach cywilizacji Centaurian. Każdy gracz będzie budował swoją własną flotę przez siebie dostosowanych statków i podbił nowe Planety, walczył z wrogimi Centaurianami i innymi graczami, negocjował i przegłosowywał decyzje polityczne, badał technologie Centaurian i dużo więcej.

[USTALENIA OGÓLNE]

- Gra Exodus: Proxima Centauri zajmuje około 30 minut/gracza jeśli znasz już zasady. Pierwszy raz jeśli nikt nie zna dobrze zasad, należy spodziewać się gry trwającej około 45 minut/gracza.

- W grę może grać od 2-6 graczy. Aby uniknąć bardzo długiej pierwszej gry, sugerujemy aby uczyć się Exodusa przy grze 3 do 4 graczy.

- Kiedykolwiek zagrywana karta ma tekst sprzeczny z tym w instrukcji, karta jest ważniejsza!

- Pojęcie "zgodnie z kolejnością w turze" będzie używane w instrukcji. Niektóre akcje w grze będą musiały zostać wykonane "zgodnie z kolejnością w turze". Oznacza to że wszyscy lub niektórzy gracze będą wykonywać daną akcję zaczynając od gracza posiadającego kartę kolejności w turze z najniższym numerem, a kończyć na gracz z kartą o najwyższym numerze. W przypadku gdy Akcja musi zostać wykonana przez wszystkich graczy, a kolejność nie jest wyszczególniona, będzie ona wykonywana zgodnie z kolejnością w turze.

- Termin "usuń" oznacza "zwróć do puli gracza" i jako taki jest używany w trakcie gry. Fraza "usuń poza grę" oznacza że dany komponent nie może być i nie będzie użyty ponownie aż do końca obecnej gry.

- Komponenty w grę są limitowane do ilości znajdującej się w pudełku. Żetony uszkodzeń i ruchu są wyjątkiem od tej reguły i traktowane są jako nieograniczone. Jeśli żetony dostarczone z grą nie wystarczą gracz może improwizować.

- Czytając przepisy gry, proszę także przeczytać przykłady, pomogą one zrozumieć pojęcia występujące w grze.

- Jeśli jest to pierwszy raz kiedy grasz w Exodus: Proxima Centauri, sugerujemy pozwolić najbardziej doświadczonemu graczowi - aby został "prawnikiem zasad" dla grającej grupy - aby to on wyjaśnił przed grą zasady gry.

- Kiedy znajdziesz pojęcie lub zasadę która wydaje się być niejasna, odwiedź stronę www.nskn.net i poszukaj zaktualizowanych najczęściej zadawanych pytań (FAQ) lub tam zadaj swoje pytanie.

- Doświadczonych graczy zachęcamy aby spojrzeli na www.nskn.net i poszukiwali oficjalnych wariantów, aby mogli uczynić odczucia płynące z gry jeszcze bardziej satysfakcjonujące.

[KOMPONENTY GRY]

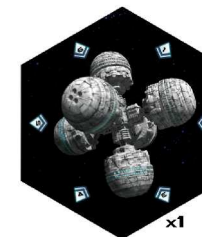
- Heksy



Heks Rodzimej Planety



Heks Planety z zasobem skrytalizowanej platyny



Heks Najwyższej Rady



Heks Planety z zasobem Phasium

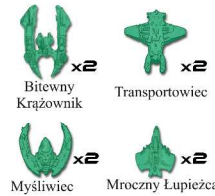


Heks Planety z zasobem Axinium

- Elementy dla gracza



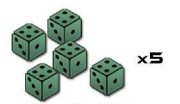
Drugi znacznik statku



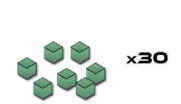
Plastikowe Statki Kosmiczne



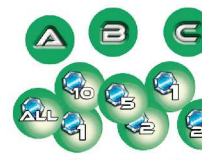
1 zestaw Kart Akcji



Kostki D6



Znaczniki Populacji



Żetony głosowania
Żetony kosztu głosowania



Znaczniki Zasobów
(czarne kostki D6)



Żetony Skrytalizowanej Platyny



Żetony Uszkodzeń



Żetony Ruchu

- Karty



Karty wrogo nastawionych Centaurian

Karty Akcji Bonusowych



Karty Polityczne

Karty Informacyjne / Kolejność w Turze

Karty Informacyjne

- Plansza Najwyższej Rady i Plansza Gracza



- Ulepszenia Planetarne i statków - Rakiety, Napędy, Działa i Tarcze

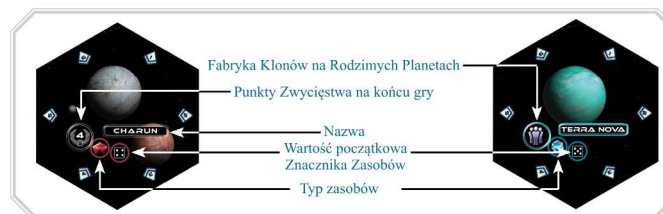


- Statki Wrogich Centaurian



[WPROWADZENIE I PODSTAWOWE POJĘCIA]

Wszechświat **Exodus: Proxima Centauri** jest odwzorowany poprzez hekсы tworzące mapę. Każdy heks (poza heksem Najwyższej Rady) posiada system Planetarny w środku. Każda Planeta następujące zasoby: Skryształizowana Platyna , Axinium , Phasium . Ilość zasobów dostępna w danym momencie jest reprezentowana przez kostkę nazywaną znacznikiem zasobów. Większość Planet dostarcza także Punkty Zwycięstwa dla graczy którzy mają na niej na końcu gry znaczki Populacji.



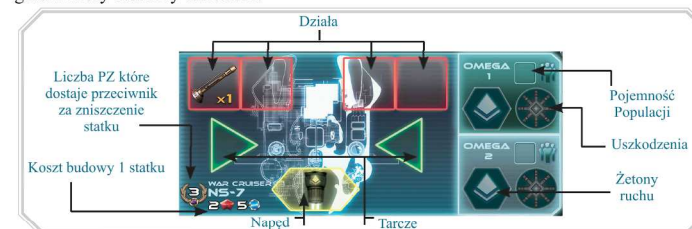
W grze występują trzy typy zasobów. Skryształizowana Platyna  jest niebieska i używana jest w grze jako pieniądź. Większość akcji w grze jej wymaga - płacenie podatku, budowanie, badanie i ulepszenie. Axinium  jest czerwone i używane jest do budowy statków. Phasium  jest zielone i jest używane do kupowania ulepszeń.

Gracze dbają o odpowiednie zaznaczanie ilości zasobów na planszy gracza. Gracz może mieć maksymalnie 10 Axinium i 10 Phasium. Platyna nie jest limitowana, gracz może przekroczyć 20 jednostek pokazanych na jego planszy gracza. Jeśli tak się stanie oznacza to przy pomocy odpowiedniego żetonu +20 lub +40.



Twoje imperium jest reprezentowane przez Populację i statki kosmiczne. Populacja 'żyje' na Planetach i jest transportowana pomiędzy Planetami na statkach. Populacja jest tworzona poprzez klonowanie i otrzymujesz dodatkowo bonusowe znaczki Populacji w każdej turze, na Rodzimej Planecie. Posiadanie Populacji na Planecie pozwala zbierać Tobie zasoby z tej Planety (bez względu na innych graczy posiadających Populację na tej samej Planecie). Posiadając większość Populacji na Planecie na końcu gry dodatkowo dostajesz Punkty Zwycięstwa na niej zaznaczone.

Statki kosmiczne są używane do walki z innymi statkami gracza lub z wrogimi statkami Centaurian, do zapewnienia dominacji w regionie przestrzeni (hekсы) i umożliwienia transportu Populacji. Są cztery typy statków, a każdy gracz posiada dwa statki każdego typu. Każdy typ statku ma schemat, który pozwala dostosować go do swoich potrzeb. Schemat pokazuje także koszt budowy jednego statku danego typu i liczbę punktów zwycięstwa, dla wrogiego gracza który zniszczy ten statek.

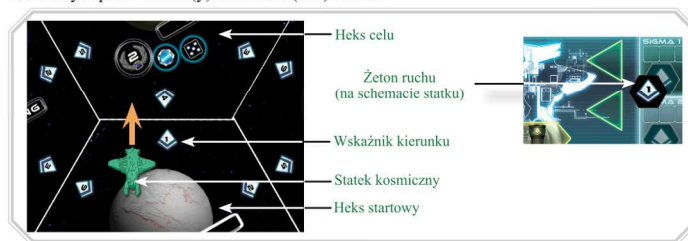


Na schematach statków są puste miejsca na Ulepszenie. Następujące części statków mogą być dodane do schematów:

- Napędy które pozwalają statkowi poruszać się na pewną odległość w hekсах
- Tarcze które określają jak dużo uszkodzeń statek może przetrwać zanim zostanie zniszczony
- Działa są używane do ataku na wrogie statki

Dodatkowo są także Ulepszenia, które kładzie się na Planety zamiast na statki. Są one nazywane raketami i mogą być wystrzeliane w inne Planety aby zniszczyć zasoby, Populację lub Planetę w całości.

Gracze poruszają swoje statki w oddzielnych fazach w każdej turze. Ruch jest symultaniczny, co ma symulować sytuację wojenną w czasie rzeczywistym. Żetony ruchu są używane, aby wskazać kierunek(iki) dla każdego statku. Ważne jest tylko to gdzie statek kończy ruch, dwa wrogie statki nie mogą spotkać się w połowie drogi (przestrzeń jest dla nich wystarczająco duża, aby nie mogli zobaczyć się nawzajem przy tak dużych prędkościach). Krawędzie każdego heksu są ponumerowane od 1 do 6. Aby poruszyć statek z jednego heksu na inny, jego właściciel kładzie żeton ruchu. Kiedy żeton jest odkrywany, ten statek podąża w kierunku wskazanym przez numer(y) na żetonie(ach) ruchu.



Gracze mogą wynajdywać technologie. Choć one nie przynoszą Punktów Zwycięstwa bezpośrednio, są potężnymi instrumentami do rozwoju twojego imperium. Każdy gracz ma drzewo technologiczne na jego Planszy Gracza. Wszystkie te technologie są dostępne w trakcie gry. Technologie są pogrupowane zgodnie z ich przeznaczeniem w trzy grupy, Cywilne, Transportowe i Militarne. Dodatkowo są podzielone ze względu na źródło, tak więc mamy Szary, Pomarańczowy, Czarny i Brązowy stosownie do ich Centauriańskiego pochodzenia. Badanie technologii jednego koloru/przeznaczenia zapewnia kolejną zniżkę do wszystkich innych technologii tego samego koloru/przeznaczenia.



Gra zawiera Polityczne decyzje które mają taki sam wpływ na wszystkich graczy w trakcie gry. W każdej turze, gracze będą głosować na jedną z trzech możliwych Politycznych decyzji oraz będą wybierali bonusową Akcję aby przyspieszyć grę. Polityczne decyzje są wybierane poprzez licytację. Wszystkie aukcje w grze są typu wszyscy-plaćą (każdy płaci tyle ile postawił bez względu na wynik). Polityczne decyzje mogą mieć następujące typy:

- Prawa - zostają na stałe na stole, chyba że zostaną anulowane przez inną Polityczną kartę
- Rezolucje - zostają na stole przez jedną turę, kiedy to działa ich efekt
- Decyzje Wykonawcze - ich działanie jest rozliczane natychmiast i są usuwane poza grę

Poza tym niektóre karty Polityczne mogą posiadać drugie działanie i musi zostać ono wykonane natychmiast po wybraniu danej decyzji.



"Silnikiem" gry są Akcje. Każdy gracz ma taki sam zestaw sześciu kart Akcji. Wybór akcji jest dokonywany jednocześnie i każdy gracz może zagrać taką samą akcją kilka razy w ciągu tury.

Jest 6 możliwych Akcji:

1. **Badania** - naucz się nowej technologii i natychmiast zyskaj korzyści.
2. **Zbuduj Statki** - połóż nowe statki do gry. Każdy gracz ma tylko jedną fabrykę statków na swojej Rodzimej Planecie, więc wszystkie nowe statki zaczynają grę na tym heksie.
3. **Kupuj Ulepszenia** - kup i połóż części statków na schemacie statków, lub rakiety na planetach, pod warunkiem że odpowiednia technologia jest wynaleziona.
4. **Operacje Bankowe** - weź 4
5. **Handel** - wymień zasoby używając Rynku
6. **Wydobyć** - uzupełnij do 4 zasobów na twoich Planetach

Na planszy są statki które nie należą do żadnego z graczy. Nazywane są one Wrogo Nastawionymi Centaurianami i będą atakować każdego kto stanie statkiem na takim heksie. Aby poznać siłę wrogiego statku, gracz dobiera kartę z talii Wrogich Centaurian, która posiada ten sam kolor i symbol z żetonem statku na heksie. Karta wyznacza siłę ostrzału i tarcz statku Centaurian, oraz korzyści (technologie, zasoby, ulepszenia), a także ilość Punktów Zwycięstwa jakie dostanie gracz na końcu gry za pokonanie statku Centaurian.

Celem gry jest zbieranie Punktów Zwycięstwa (PZ) aby zapewnić sobie supremację nad innymi frakcjami. Możesz zbierać PZ wygrywając bitwy przeciwko innym graczom lub przeciwko Wrogim Centaurianom, zasiedlając Planety, rozszerzając swoją flotę statków i utrzymując Polityczne tytuły.

[PRZYGOTOWANIE GRY]

Stosownie do liczby graczy, wybierz układ mapy. Połóż heks Najwyższej Rady na środku stołu. Przypadkowo wybierz Planety z różnymi zasobami dostępnymi w grze stosownie do ustawień pokazanych na poniższych rysunkach i potasuj je razem. Połóż je (awersem do góry) losowo i stwórz odpowiednią figurę pokazaną na wybranym szablonie. W końcu, połóż heks Rodzimej Planety oraz Wrogie statki Centaurian na mapie stosownie do szablonu.



2 Graczy

- 1x Najwyższa Rada
- 2x Rodzima Planeta
- 5x Planeta z zasobem Skryzalizowanej Platyny
- 3x Planeta z Axinium
- 2x Planeta z Phasium
- 2x Centaurianie Statek I
- 2x Centaurianie Statek II
- 2x Centaurianie Statek III



3 Graczy

- 1x Najwyższa Rada
- 3x Rodzima Planeta
- 7x Planeta z zasobem Skryzalizowanej Platyny
- 5x Planeta z Axinium
- 3x Planeta z Phasium
- 3x Centaurianie Statek I
- 3x Centaurianie Statek II
- 3x Centaurianie Statek III



4 Graczy

- 1x Najwyższa Rada
- 4x Rodzima Planeta
- 9x Planeta z zasobem Skryzalizowanej Platyny
- 7x Planeta z Axinium
- 4x Planeta z Phasium
- 2x Centaurianie Statek I
- 4x Centaurianie Statek II
- 6x Centaurianie Statek III

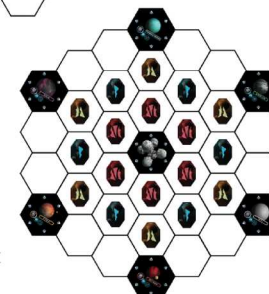


5 Graczy

- 1x Najwyższa Rada
- 5x Rodzima Planeta
- 12x Planeta z zasobem Skryzalizowanej Platyny
- 8x Planeta z Axinium
- 5x Planeta z Phasium
- 4x Centaurianie Statek I
- 5x Centaurianie Statek II
- 6x Centaurianie Statek III

6 Graczy

- 1x Najwyższa Rada
- 6x Rodzima Planeta
- 14x Planeta z zasobem Skryzalizowanej Platyny
- 10x Planeta z Axinium
- 6x Planeta z Phasium
- 6x Centaurianie Statek I
- 6x Centaurianie Statek II
- 6x Centaurianie Statek III



Położ wskaźnik zasobów (czarna kostka) na każdej Planecie na mapie. Wartość na każdym wskaźniku powinna być równa nadrukowanej wartości na heksie Planety.

Każdy gracz bierze Planszę Gracza i wybiera kolor, znajduje i bierze wszystkie komponenty w tym kolorze: 8 plastikowych statków, 4 żetony drugiego statku, 30 znaczników Populacji, 6 kart Akcji, 5 kostek i wszystkie żetony głosowań. Każdy gracz powinien wziąć jedną kartę informacyjną opisującą akcje i za co dostaje się PZ. Użyj żeton drugiego statku aby odróżnić parę statków tego samego rodzaju.

Położ na twojej Rodzimej Planecie - 3 znaczniki Populacji, 1 Mrocznego Łupieżcę, 1 Bitewnego Krążownika. Zauważ, że chociaż powyższe elementy leżą na tym samym heksie to Populacja jest na Planecie, natomiast statki w przestrzeni na orbicie Planety. Położ jeden znacznik niedaleko Toru PZ. Będziesz używał go do zaznaczenia zdobytych PZ.

Zaznacz swoje startowe zasoby na torze zasobów na twojej Planszy Gracza: 5 , 1  i 0 . Weź jeden żeton Elektromagnetycznej Tarczy i połóż na swoim schemacie Bitewnego Krążownika.

Rozdaj karty kolejności w turze dla pierwszej tury. Dając najmniejszy numer najbardziej doświadczonemu graczowi (sugerujemy ten sposób) lub losowo. Otrzymanie tytułów Kanclerza, Wice Kanclerza lub Senatora Wysokiej Rady na początku gry nie daje żadnej przewagi.



Położ planszę Wysokiej Rady na stole awersem do góry. Potasuj karty Polityczne i połóż je awersem w dół obok planszy Wysokiej Rady. Rozdziel karty Wrogich Centaurian stosownie do liczby na rewersie karty (I, II lub III), potasuj każdą talię osobno i połóż awersem do dołu obok planszy Wysokiej Rady. Położ karty Bonusowych Akcji na stole awersem do góry.



Położ wszystkie Ulepszenia (Działa, Tarcze, Napędy, Rakiety) na odpowiednich miejscach na planszy Wysokiej Rady, oraz żetony Ruchu, uszkodzeń i znaczników skryzalizowanej platyny na stole.

Położ żeton Tury na planszy Wysokiej Rady na polu 1 tury i pamiętaj o przesuwaniu do przodu o 1 pole w każdej turze.



W tym momencie jesteś gotowy do gry.

[ROZGRYWANIE GRY]

Gra rozciąga się na 7 tur. W każdej turze gracze wykonują odpowiednie kroki w tej samej kolejności opisane poniżej. Każda tura ma 5 faz:

- **Faza Utrzymania** - gracze otrzymują swoje dochody, zwiększają swoją Populację i mogą naprawić statki kosmiczne.
- **Faza Rady** - gracze podejmują Polityczne decyzje, decydują o Bonusowej Akcji na tą turę, zmienia się kolejność w grze.
- **Faza Akcji** - gracze wykonują Akcje - badają nowe technologie, budują statki, kupują ulepszenia dla nich, wydobywają i handlują zasobami.
- **Faza Odpalenia Broni Masowej Zagłady** - gracze mogą wystrzelić z Broni Masowej Zagłady
- **Faza Podboju** (x2) - gracze poruszają swoje statki i przeprowadzają bitwy. Ta faza rozgrywana jest dwa razy.

I. Faza Utrzymania

- **Czyszczenie Rynku** - zwróć znaczniki zasobów położone na Rynku ich właścicielom. Podczas pierwszej tury, pomiń ten krok, gdyż nie ma nic do usuwania.
- **Zwiększanie Populacji** - każdy gracz kładzie 2 znaczniki Populacji ze swojej Puli na Rodzimą Planetę. Jeśli gracz wynalazł technologię Specjalistyczne Klonowanie (Expert Cloning), kładzie 1 dodatkowy znacznik Populacji.
- **Naprawa statków** - gracze którzy wynalazli Podstawowe Naprawy (Basic Repairs) usuwają 1 żeton uszkodzeń z każdego swojego statku. Statki nie naprawiają się automatycznie.
- **Przychód i opłata podatków** (według kolejności w turze)
- Otrzymujesz  - zmniejsz znacznik zasobów o 1 na każdej nie wyczerpanej Planecie z zasobami Skryzalizowanej Platyny gdzie posiadasz Populację (bez względu na to który gracz posiada większość Populacji) i dodaj 5  do twojego toru Platyny. Zawsze kiedy znacznik zasobów ma pokazać 0, usuń go z heksu. Planeta ta została wyczerpana. Jeśli wynalazłeś Rafinerię Platyny, możesz powtórzyć proces i dostać 5 dodatkowych zasobów Platyny z każdej Planety z zasobami Platyny.
- Otrzymujesz  i zapłać podatek - zmniejsz znacznik zasobów na każdej nie wyczerpanej Planecie z zasobami Axinium gdzie posiadasz Populację i dodaj 1  na torze Axinium. Jeśli masz wynalezioną technologię Rafineria Axinium, możesz powtórzyć proces i wziąć dodatkowy 1 Axinium z każdej Planety z zasobem Axinium. Za każdy Axinium który dostałeś podczas fazy Utrzymania musisz zapłacić podatek 1 .
- Otrzymujesz  i zapłać podatek - zmniejsz znacznik zasobów na każdej nie wyczerpanej Planecie z zasobami Phasium gdzie posiadasz Populację i dodaj 1  na torze Phasium. Jeśli masz wynalezioną technologię Rafineria Phasium, możesz powtórzyć proces i wziąć dodatkowy 1 Phasium z każdej Planety z zasobem Phasium. Za każdy Phasium który dostałeś podczas fazy Utrzymania musisz zapłacić podatek 1 .
- Jeśli nie możesz zapłacić podatku, nie możesz wziąć Axinium i Phasium z Planet.



A. Zielony gracz ma populację na SOL () , LYRA () , CHARUN () i K'UEI HSING (). Ma wynalezioną technologię Zaawansowane Wydobywanie Phasium. Na początku jego tury ma 7 , 3  i 1 .

B. Dostaje On  z SOL i 5  z LYRA i zmniejsza odpowiedni znacznik zasobów o 1.

C. Następnie dostaje On 1  z CHARUNA aktualizując także znacznik zasobów i płacąc 1  podatku.

D. W końcu, Zielony dostaje 2  z K'UEI HSING i zmniejsza znacznik zasobów o dwa. Płaci 2  podatku.

E. Na końcu jego Fazy Utrzymania Zielony ma 14 , 4  i 3 .

II. Faza Rady

Raz na cykl, przywódcy 6 frakcji spotykają się twarzą w twarz pod nadzorem Starszego. Z nienawiścią w oczach siedzą oni przy ogromnym stole Obrad, zimni jak glaz i głodni walki. Nikt nie śmie się przeciwstawić Starszemu i przyznać do porażki. Nie z szacunku, ale ze strachu. Ludzie uczą się technologii Centaurian, budują statki Centaurian i wydobywają cenne zasoby Centaurian. Obawiają się utraty przychylności Starszego i dostępu do rzeczy poza ich wyobrażeniem, co powoduje że odkładają broń na bok i angażują się w walkę przy pomocy polityki, negocjacji i zdrady. Jakkolwiek decyzję podejmą, każdy szanuje ją do ostatniej litery, pozostawiając niewypowiedzianymi konsekwencje postąpienia inaczej.

- Usun z gry każdą polityczną kartę oznaczoną Rezolucją.

- Decyzje Polityczne

- Odkryj 3 górne karty Polityczne (3,4,5,6 graczy) lub 2 Polityczne karty (2 graczy) i połóż je niedaleko planszy Wysokiej Rady na wyznaczonym miejscu.
- Składaj ofertę na Polityczne karty (zobacz proces licytacji sekcja na tej stronie) i wybierz zwycięzcę. Wszystkie remisy są rozstrzygane przez Kanclerza.
- jak tylko Polityczna karta jest wybrana, wprowadź jej działanie do gry, rozpoczynając od natychmiastowego efektu i usuń nie wybraną kartę(y) poza grę.

- **Decyzja dotycząca Bonusowej Akcji** - Wice-Kanclerz wybiera 2 karty Akcji Bonusowych (3 w grze na dwóch graczy) z 6 dostępnych i daje je Kanclerzowi. Kanclerz wybierze jedną z nich lub żadną. Jeśli nie wybrał karty, nie będzie można zagrać Akcji Bonusowej w tej turze. Połóż wybraną kartę Akcji Bonusowej awerssem do góry na stole i resztę zestawu kart Akcji Bonusowych na bok. Nie będą używane do końca obecnej tury.

- **Wybór Kanclerza i kolejności w turze**

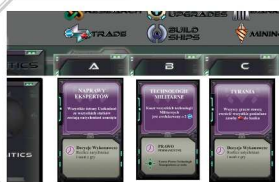
- Używając żetonów kosztu głosowania, licytuj kolejność w grze. To jest zamknięta licytacja typu wszyscy-placą. Wszystkie remisy są rozstrzygane przez Kanclerza. Podczas całego procesu wyborów, Kanclerz nie może rozstrzygać remisów na swoją korzyść.
- Odpowiednio rozprawdaj karty Kolejności w turze. Uwaga! Remisy są rozstrzygane przez "poprzedniego" Kanclerza! Tylko kiedy wszystkie remisy są rozstrzygnięte, można pozwolić na stosowanie nowej kolejności w turze.
- Nowy Kanclerz i Wice-Kanclerz są oficjalnie wyznaczeni

W grze na 5 graczy (G1, G2, G3, G4, G5), G1 jest Kanclerzem. Gracze złożyli następujące oferty G1 - 2, G2 - 3, G3 - 3, G4 - 2, G5 - 0. Kanclerz (G1) rozstrzyga remis pomiędzy G2 i G3 przyznając tytuł 1-ego gracza (a z tym nowego Kanclerza) do G2. Następnie G3 będzie więc graczem 2-gim. Kanclerz rozstrzyga następnie remis pomiędzy G1(sobą) i G4. Nie może on rozstrzygnąć na swoją korzyść, więc decyduje że G4 weźmie 3-go graca, a sam zostanie 4-tym graczem. Najniższa oferta G5 spowoduje że zostanie on ponownie 5-tym graczem.

Proces Licytacji

Walutą podczas licytowania jest cała Skryształizowana Platyna 🌌 graczy zgromadzona do tego momentu w grze. Wskazówka: Podczas kilku pierwszych tur zaleca się aby gracze wydawali mniej niż 5 🌌 podczas całej Fazy Rady.

- Upewnij się że 3 Polityczne karty leżą na polach oznaczonych A, B i C i każdy wie jakie działanie mają poszczególne karty.
- Jest to kolejna zamknięta aukcja wszyscy-placą. Każdy gracz kładzie w swojej pięści żetony kosztu głosowania pokazujące ile chce on zalicytować z żetonem głosowania A/B/C. Kiedy wszyscy już się zdecydują, oferty nie mogą być więcej zmieniane i wszyscy gracze muszą jednocześnie pokazać zawartość ręki. Natychmiast popraw wskazania na torze 🌌.
- Uwaga! Jeśli gracz zamknie w swojej ręce więcej niż lub mniej niż dokładnie jeden żeton A/B/C, jego głos jest nieważny i nie będzie brany pod uwagę.
- Zsumuj wszystkie 🌌 postawione na każdą kartę, przyjmując że żeton głosowania A/B/C jest równy 1 🌌.
- Wybierz zwycięzcę. Jeśli dwie lub więcej kart remisują biorąc pod uwagę najwyższy wynik, Kanclerz rozstrzyga remis.



A. Oferty Graczy:

- G1: A + 3 🌌
- G2: B + 4 🌌
- G3: A
- G4: (Kanclerz): C
- G5: A + B + 1 🌌

B. Gracze placą tyle ile postawili. Usun złe oferty, oferta G5 nie liczy się.

- C. Połóż oferty na karty i podlicz całość na każdej karcie:
 - karta A: $2 \times A + 3 \times \text{🌌}$ (5)
 - karta B: $1 \times B + 4 \times \text{🌌}$ (5)
 - karta C: $1 \times C$ (1)

D. Jest remis pomiędzy kartami A i B. Kanclerz rozstrzyga remis i wybiera A, karta ta staje się decyzją polityczną w tej turze.

III. Faza Akcji

- **Zagraj 1-szą kartę Akcji**

- Każdy gracz wybiera jedną kartę Akcji z posiadanych na ręku. Następnie zagrywa ją zakrytą przed sobą na stole. Akcja która będzie rozliczana to ta w górnej połowie karty Wskazówka: Podczas pierwszej tury, unikaj wybrania Wydobywania jako Akcji lub Reakcji.
- Po tym jak wszyscy gracze wybrali kartę Akcji i położyli przed sobą, wszystkie karty są odkrywane (nie mogą być więcej wymienione).
- Zgodnie z kolejnością w turze, każdy gracz wykonuje Akcję którą wybrał. Wskazówka: chociaż większość Akcji nie musi być rozliczana w ustalonej kolejności, gracze powinni zwrócić uwagę na Akcje innych graczy.

- **Reakcja na 1-szą kartę Akcji (1-sza Reakcja)**

- Zgodnie z kolejnością w turze, każdy gracz może aktywować i wykonać (reakcja) drugą Akcję (dolna połowa karty) z jednej z kart Akcji leżących awerssem do góry na stole. Aby aktywować Reakcję, gracz musi poświęcić 1 lub 2 znaczniki Populacji ze swojej Rodzimej Planety i położyć je na wybranej karcie Akcji. Aktywacja swojej karty wymaga 1 znacznika Populacji, aktywacja dowolnej innej karty wymaga 2 znaczników Populacji.
- **Ten krok nie jest obowiązkowy!** Gracz może nie aktywować żadnej Reakcji. Aby aktywować Reakcję, gracz musi użyć znaczników Populacji tylko ze swojej Rodzimej Planety.
- Po wykonaniu Reakcji odłóż użyte znaczniki Populacji do swojej Puli, a nie z powrotem na Rodzimą Planetę.

- **Zagraj 2-gą kartę Akcji**

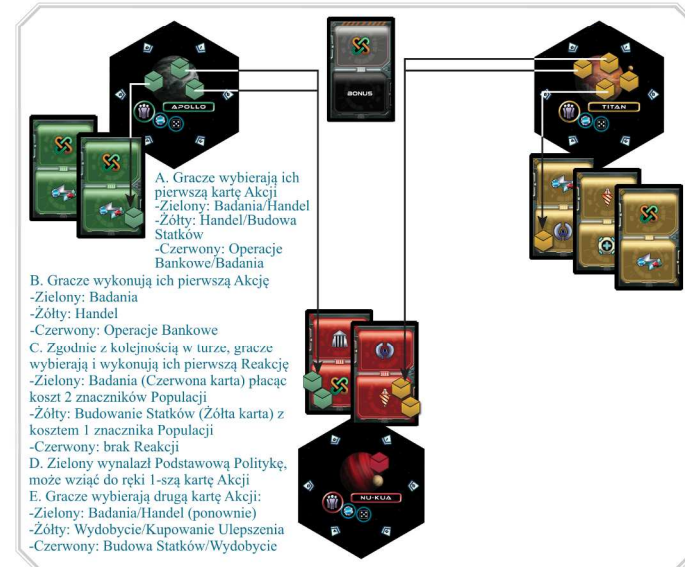
- Każdy gracz patrzy na pozostałe karty Akcji w ręce i wybiera jedną z nich i zagrywa. Ta karta Akcji jest kładzona na stole przed graczem awerssem do dołu.
- Po tym jak wszyscy gracze położyli swoje karty Akcji zakryte, wszystkie one są odkrywane i należy położyć je na wierzchu 1-szej zagranej karty Akcji.
- Zgodnie z kolejnością w turze, każdy gracz wykonuje Akcję z drugiej wybranej karty (z jej górnej części).

- **Reakcja na 2-gą kartę Akcji (2-ga Reakcja)**

- Zgodnie z kolejnością w turze, każdy gracz może wykonać reakcję z jednej z odkrytych kart Akcji leżących na stole. Te same zasady jak przy 1-szej Reakcji.

- **[Zagraj 3-cią kartę Akcji]**

- Tylko gracze którzy wynaleźli technologię Polityka na poziomie Mistrz (Master Politics) mogą wykonać trzecią Akcję.
- Ci gracze powtarzają kroki z zagrywania drugiej Akcji. **Nie ma Reakcji do trzeciej Akcji.**



- Zagraj Akcję Bonusową
 - Zgodnie z kierunkiem kolejności w turze, wszyscy gracze wykonują Akcję pokazaną na karcie Akcji Bonusowej wybranej podczas Fazy Rady.
 - Jeśli Akcją Bonusową jest Ruch, to wszyscy gracze wykonają jedną dodatkową Fazę Podboju w tej turze, zaraz po dwóch 'normalnych' Fazach Podboju.
 - Nie ma Reakcji na Akcję Bonusową!

Akcje

- Badania

- Akcja Badania pozwala na nauczenie się jednej Technologii (lista technologii na ostatniej stronie).
- Połóż znacznik Populacji ze swojej Puli (nie z Rodzimej Planety) na technologię, którą wybrałeś i zapłać pokazany koszt w do banku.
- Każda technologia otrzymuje 'zniżkę' w wysokości 1 za każdą inną technologię tego samego koloru którą gracz już ma wynalezioną i za każdą inną technologię tego samego typu (Militarna, Cywilna, Transportowa) którą gracz już wynalazł. Ta zniżka kumuluje się! Dodatkowe zniżki lub obostrzenia z karty Politycznej także mogą zostać zastosowane. Wskazówka: Koszt wynalezienia technologii może być zredukowany do 0 .
- Technologii nie można się odczytać. Korzyści z dowolnej technologii są stosowane natychmiast.



A. Zielony gracz planuje wynaleźć Działo Laserowe, Militarną Pomarańczową technologię. Załóżmy że także Prawo Technologię Militarną jest w grze.

B. Zniżka za kolor Pomarańczowy:
 -1 za technologię Podstawowe Badania
 -1 za technologię Napęd Fuzyjny

C. Zniżka za technologie Militarne
 -1 za technologię Rakiety Biochemiczne
 -1 za technologię Podstawowe Badania
 -1 za technologię Rakiety Ponaddźwiękowe

D. Zniżka za kartę Polityczną
 -2 za Prawo Technologię Militarną

E. Końcowy koszt wynosi 4 (11 standardowy koszt minus 8 zniżki). Zielony zapłaci koszt i położy znacznik Populacji na technologię Działo Laserowe.

- Operacje Bankowe
 - Weź 4 . Jeśli masz wynalezioną technologię Zaawansowane Operacje Bankowe, dostajesz zamiast czterech 8 .
- Budowa Statków
 - Akcja budowa statków pozwala graczowi zapłacić koszt i położyć dowolną liczbę statków na heksie Rodzimej Planety. Koszt jest napisany na schemacie statku.
 - Nowo zbudowany statek może być aktywowany w najbliższej Fazie Podboju (w tej samej turze). Bonusy, zniżki lub restrykcje z kart Politycznych także stosuje się.
- Kupowanie Ulepszeń
 - Akcja kupowanie ulepszeń pozwala graczowi nabyć dowolną liczbę ulepszeń z puli ogólnej. Części statków (Działa, Tarcze, Napędy) modyfikują schemat statku. Jak tylko nowe ulepszenie zostanie położone na schemacie statku, wszystkie statki tego samego typu od tej pory działają zgodnie z nowo powstałym schematem. Rakiety są kładzione na Planetach i będą wystrzelane w następnej fazie tury.
 - Niezbędnym wymaganie aby kupić ulepszenie jest posiadanie wynalezionej odpowiedniej technologii pozwalającej na posiadanie danego ulepszenia (np. możesz kupić napęd fuzyjny tylko po wynalezieniu technologii Napędu Fuzyjnego).
 - Każde ulepszenie ma koszt. Gracz musi zapłacić koszt za wszystkie kupowane ulepszenia.
 - Wszystkie ulepszenia muszą zostać położone natychmiast na schemacie statku lub na Planecie, nie użyte ulepszenie jest zwracane do banku.
 - Gracze mogą dowolnie zmieniać położenie ulepszeń pomiędzy schematami statków, w dowolnym czasie za wyjątkiem bitwy.
 - Bonusy, zniżki lub restrykcje z kart Politycznych także mają zastosowanie.

- Wydobycie

- Dodaj w sumie 4 zasoby (8 jeśli masz wynalezioną technologię Zaawansowane Wydobycie) na Planetach gdzie masz Populację (do maksymalnej liczby zapisanej na heksie Planety) poprzez regulację Znacznika Zasobów. Zasoby mogą być rozprowadzone w dowolny sposób pomiędzy Planetami respektując wartość maksymalną zapisaną na każdej Planecie.

- Handel

- Akcja Handel pozwala graczowi na wymianę zasobów, czy to sprzedając / za lub też kupując / za .
- Aby wykonać Akcję Handlu, połóż jeden znacznik Populacji ze swojej Puli (nie z Planety) na najbardziej na lewo wolnym obszarze na Rynku. Możesz wykonać maksymalnie do 4 wymian. Jedna wymiana pozwala sprzedać 1 / za lub kupić 1 / z .
- Jeśli masz wynalezioną technologię Zaawansowany Handel, to możesz kupować, sprzedawać, lub obie te czynności w tej samej Akcji Handlu. Wykonaj pożądaną wymianę(y) z bankiem. Użyj kursu wymiany zapisanego na czerwono dla sprzedaży i kupna.
- Jeśli nie wynalazłeś technologii Zaawansowany Handel, możesz kupić lub sprzedać, ale nie obie te czynności w tej samej Akcji Handlu. Wykonaj pożądaną wymianę(y) z bankiem. Użyj kursu wymiany zapisanego na biało dla sprzedaży lub kupna.
- Oba obszary kupowania i sprzedawania są zablokowane dla każdego gracza, jeśli zostały użyte i leży pomiędzy nimi znacznik populacji. Liczba obszarów na rynku jest równa ilości graczy. Jeśli wszystkie miejsca posiadają już znacznik populacji to nie można wykonać już Akcji Handel.



A. Czerwony i Zielony gracz oboje wybrali Handel. Przed nimi, była już wykonana inna Akcja Handlu w tej turze.

B. Czerwony gracz wynalazł Zaawansowany Handel, Zielony nie. Przed Akcją Handlu Czerwony ma 2 , Zielony ma 3 i 2 .

C. Czerwony kładzie znacznik Populacji na pierwszym wolnym polu na Rynku. Może wykonać 4 wymiany:
 - sprzedać 1 za 6
 - kupić 1 za 3
 - sprzedać 1 za 6
 - kupić 1 za 3

D. Na końcu jego Akcji Handlu, Czerwony ma 2 i 6 .

E. Zielony kładzie jego znacznik Populacji na następnym wolnym polu na Rynku. Może wykonać 4 wymiany:
 - sprzedać 1 za 5
 - sprzedać 1 za 5
 Zielony nie więcej nie robi.

F. Na końcu Akcji Handlu, Zielony ma 1 i 10 .

Wskazówka: Akcja Handlu poparta Zaawansowanym Handeltem może być źródłem przychodu.

IV. Odpalenie Broni Masowej Zagłady

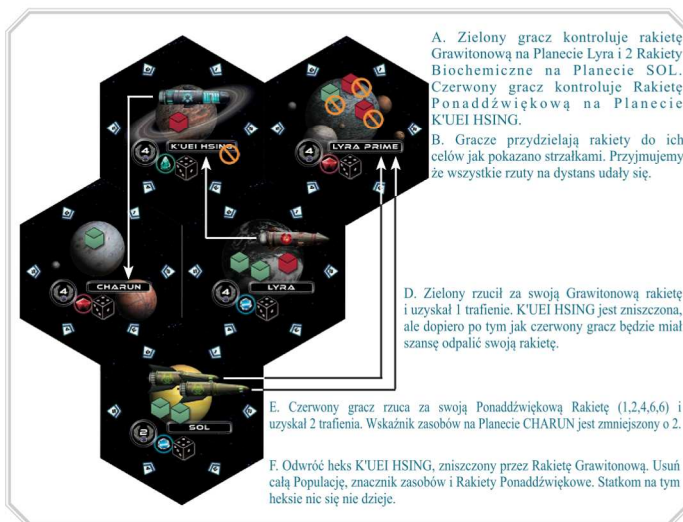
Wszystkie Rakiety są sklasyfikowane jako Broń Masowej Zagłady (BMZ). Broń ta może być położona przez graczy na Planetach gdzie mają oni większość w ilości znaczników Populacji. BMZ na Planecie może zostać odpalona tylko przez gracza który ma większość na tej Planecie. BMZ może być użyta wyłącznie przeciwko Planetom, z wyjątkiem Planety Rodzimej, która posiada unikatowy system obronny przeciwko BMZ.

BMZ może zostać wycelowane w Planetę oddaloną o maksymalnie 6 heksów.

Aby odpalić broń masowej zagłady, postępuj według poniższego:

- Wyznaczenie celów - w odwrotnej kolejności w turze, gracze mogą wyznaczyć jedną Planetę która będzie celem za każdą BMZ. Jedna lub więcej Rakiet może być wycelowana w tą samą Planetę.
- Sprawdzenie odległości - za każdą BMZ rzuć kostką. Jeśli masz wynalezioną technologię Radaru, dodaj 1 do rzutu kostką. Jeśli zmodyfikowany rzut jest większy niż odległość do celu, BMZ trafia w cel.
- Rzut Uszkodzeń - Jeśli BMZ przeszło sprawdzenie odległości, rzuć wymaganą ilością kostek dla każdej pojedynczej rakiety (5 dla Ponaddźwiękowej, 3 dla Biochemicznej, 2 dla Grawitonowej). Wynik 5 lub 6 oznacza trafienie. Zniszcz jeden zasób za każde trafienie (jeśli dostępne) rakieta Ponaddźwiękową, jeden znacznik Populacji za każde trafienie (jeśli dostępne) rakieta Biochemiczną i całą Planetę ze wszystkimi znacznikami Populacji, zasobami i niewystrzelonymi raketami (odwróć heks) rakieta Grawitonową. Statkom na tym heksie nie się nie dzieje.

- Uwaga! Wszystkie BMZ są odpalane jednocześnie. Nawet jeśli Planeta posiadająca BMZ jest celem udanego ataku Rakiet Grawitonowych, BMZ nadal może zostać wysłane zanim heks zostanie odwrócony.
- Pamiętaj, każdy BMZ może strzelić tylko raz na turę. Możesz zaznaczyć użyte BMZ odwracając żeton rakiety na szarą stronę.



V. Faza Podboju

W każdej turze, gracze rozgrywają dwie oddzielnie po sobie następujące fazy Podboju. Jeśli wybrano jako akcję Bonusową Ruch, to będzie rozegrana trzecia faza Podboju.

Podczas fazy Podboju, gracze będą przesuwać swoje statki i populację. Będą rozszerzać swoje imperium i walczyć o Punkty Zwycięstwa.

- Załadunek Populacji (Opcjonalnie) - Gracze mogą przelożyć Populację z Planet na statki w tym samym heksie, które mają możliwość transportu. Liczba znaczników Populacji nie może przekroczyć pojemności transportowej statku. W tym momencie gracze którzy wynalazli Statki Cywilne mogą poprzysuwać Populację pomiędzy Planetami gdzie już są znaczniki Populacji.

- Połóż żetonu ruchu na statki:

- Każdy statek może przesunąć się do 3 hexów, w zależności od posiadanego napędu.
- Każdy żeton ruchu posiada wskaźnik kierunku lub jest pusty. Pusty oznacza nie rusza się, jakkolwiek cyfra wskazująca kierunek ruchu zmusza statek do ruchu w danym kierunku.
- Gracze mogą położyć 1, 2 lub 3 żetony ruchu (z puli ogólnej) na schemacie każdego statku awersem do dołu. Liczba żetonów wynosi najwyżej tyle ile pojemność napędu zamontowanego na danym typie statku. Jeśli żaden żeton nie został położony, to statek nie rusza się.

- Przesuń wszystkie statki - odkryj i użyj żetony ruchu ze wszystkich statków, od góry do dołu. Kolejność ruchu kolejnych statków nie ma znaczenia. Jak tylko żetony ruchu dołożone do danego statku zostaną wykorzystane, odłóż je z powrotem na stos.

- Wyłączenie Maskowania (opcjonalne) - Zamaskowane statki decydują czy wyłączyć maskowanie czy nie. Po wyłączeniu maskowania, nie ma powrotu i statki te muszą brać udział w walce. Wszystkie statki należące do tego samego gracza na danym heksie muszą razem wyłączyć maskowanie lub pozostać zamaskowane. Gracz który posiada technologię Radar może zmusić dowolne statki do wyłączenia maskowania. Statki te będą widoczne dla każdego.

- Rozstrzygnij bitwy - Bitwa ma miejsce jeśli statki należące do dwóch lub więcej graczy znajdują się na tym samym heksie. Wszystkie statki na heksie walczą dopóki nie zostaną tam tylko statki należące do jednego gracza. Bitwy są rozgrywane w rundach. Każda runda bitwy przebiega następująco:

- Wykonaj rzut kośćmi. Ilość kości którymi należy rzucić to suma wszystkich współczynników zadawanych obrażeń ze wszystkich dział z każdego statku na danym heksie (np. Dział Antymaterii ma współczynnik 5 zadawanych obrażeń). Wszystkie wyniki 5 i 6 na kostkach są uważane za trafienie, pozostałe to pudła. Wszystkie statki strzelają w tym samym czasie! Za każde 1 trafienie dołóż jeden żeton uszkodzenia na statek należący do innego gracza (jeśli więcej niż 2 graczy jest na tym samym heksie, przydzielanie uszkodzeń jest wykonywane w odwrotnej kolejności w turze).

- Usuń z heksu wszystkie statki z uszkodzeniami przekraczającymi ich moc tarcz.

- Walcz z Wrogimi Centaurianami - po tym jak na każdym heksie zostały statki tylko jednego gracza, na heksach na których znajdują się statki Wrogich Centaurian ma miejsce kolejna bitwa:

- Rozpoznaj typ statku Centaurian i odkryj górną kartę z odpowiedniej talii. Karta ujawni siłę ostrzału i moc tarcz wrogiego statku. Statek ten jest kontrolowany przez gracza siedzącego po lewej stronie gracza atakującego.

- Walcz z tym statkiem, stosując zasady walki obowiązujące w walce pomiędzy graczami.

- W przypadku zwycięstwa, zatrzymaj kartę. Możesz odrzucić ją w dowolnej chwili (poza fazą Podboju) aby otrzymać bonus, lub możesz zatrzymać tę kartę do końca gry aby dostać Punkty Zwycięstwa.

- W przypadku porażki, usuń natychmiast wszystkie żetony uszkodzeń ze statku Centaurian i odłóż kartę Centaurian na spód danej talii.

- Rozłokuj Populację (opcjonalnie)

- Jeden lub więcej znaczników Populacji ze statków może być ulokowany na Planecie na tym samym heksie co statek go transportujący. Rozlokowanie może mieć miejsce bez względu na obecność Populacji należącej do innych graczy.

- Znaczniki Populacji mogą być rozlokowane ze statków zamaskowanych bez żadnych ograniczeń oraz bez wyłączania maskowania. Podstawowe zasady rozlokowania nadal stosują się.



- Za każdy znacznik Populacji który ma zostać rozlokowany na Planecie z Księżycami (dowolna Planeta która nie jest 'sama' na heksie), rzuć kostką aby sprawdzić czy lądowanie się udało. Rzut 4-6 oznacza sukces, więc znacznik Populacji może być rozlokowany. Każdy inny rzut nie pozwala rozlokować Populacji i musi ona pozostać na statku.
- Populacja może zostać rozlokowana bez żadnych ograniczeń na dowolnej pojedynczej Planecie (włączając w to wszystkie rodzime Planety).
- Technologia Manewr Lądowania pozwala graczom pominąć konieczność rzucania kostką i powoduje że każda próba rozlokowania Populacji jest udana.

Dodatkowe zasady dotyczące Fazy Podboju

Gracze mogą zdecydować, że nie będą używać żetonów do ruchu części lub wszystkich swoich statków. Jeśli tak zdecydują, to zanim zostaną ujawnione jakiekolwiek żetony ruchu, muszą oni poruszyć wszystkie swoje statki do których nie mają zamiaru używać żetonów ruchu. Podstawowe zasady ruchu obowiązują.

Jeśli statki należące do 2 lub więcej graczy posiadają technologię Maskowania i nikt z nich nie ma technologii Radaru i zakończyły ruch na tym samym heksie, mogą wybrać i nie wyłączać maskowania i w związku z tym nie brać udziału w bitwie. Odkąd statki należące do przynajmniej jednego gracza staną się widoczne z powodu braku Maskowania lub przez technologię Radaru, wtedy wszyscy wciąż zamaskowani mają możliwość wyłączenia maskowania.

Zwycięzca bitwy (gracz przeciwko graczowi) jest jedynym który dostaje PZ za zniszczenie wrogich statków. Dostanie On punkty za wszystkie zniszczone statki w tej bitwie z wyjątkiem swoich, bez względu na to kto zadał obrażenia. Zaznacz te punkty na torze PZ na wspólnej planszy.

Przed ostatnią fazą Podboju w ostatniej turze gry, wszyscy gracze dostają technologię Radaru i odkąd nie ma więcej zamaskowanych statków.

[Zwycięstwo]

Celem gry jest zbieranie Punktów Zwycięstwa aby zaznaczyć swoją wyższość nad innymi frakcjami. Na końcu gry, gracz z największą ilością PZ wygrywa grę.

Używaj toru Punktów Zwycięstwa na planszy wspólnej do oznaczenia PZ w trakcie gry, oraz do podliczenia PZ na końcu gry. W przypadku remisu na końcu gry bierze się pod uwagę kolejność w turze.

Gracze zbierają PZ gdy:

- Posiadają większość znaczników Populacji na Planecie (na końcu gry):

- Gracz z największą ilością Populacji na Planecie dostaje wszystkie PZ za nią.
- W przypadku remisu, wszyscy gracze remisujący największą ilością Populacji dzielą się PZ. Jeśli 2 graczy posiada 2 znaczniki Populacji na Planecie za 4PZ, a trzeci gracz ma tylko 1, pierwszych dwóch graczy dostaje po 2 PZ każdy.

- Dominacja w przestrzeni (na końcu gry):

- Każdy gracz dostaje 2PZ za każdy heks gdzie posiada on przynajmniej jeden statek.
- Gracz który ma statki na heksie Rady, dostaje 5 dodatkowych PZ.

- Karty Wrogich Centaurian (na końcu gry):

- Wszystkie karty Wrogich Centaurian posiadają wartość PZ. Gracze którzy nie odrzucili ich dla bonusu natychmiastowego, dodają PZ na nich zapisane do swojej puli PZ.

- Walka (w trakcie gry):

- Zwycięzca bitwy pomiędzy graczami (gracz którego statki zostały na końcu bitwy na heksie) dostaje PZ za każdy zniszczony wrogi statek biorący udział w tej bitwie (bez względu na to kto zadał obrażenia). Liczba PZ za dany typ statku jest widoczna na schematach statków.

- Tytuły Polityczne (na końcu gry):

- Posiadający tytuł Kanclerza dostaje 5 VP, posiadacz tytułu Wice Kanclerza otrzyma 3PZ zaś posiadacz tytułu Senatora Najwyższej Rady otrzyma 1PZ.

Gratulacje dla zwycięzcy!

[Zasady Opcjonalne]

Gra długa

- Dla tych którzy chcą spędzić więcej czasu i przeżyć w pełni rozgrywkę w Exodus: Proxima Centauri, zalecamy ustawienie początkowe mapy dla gry długiej.
- Gra trwa 9 tur!
- Tylko 2  jako startowe zasoby na początku gry.
- Podstawowe technologie nie mogą być badane.

Gra z intensywną walką

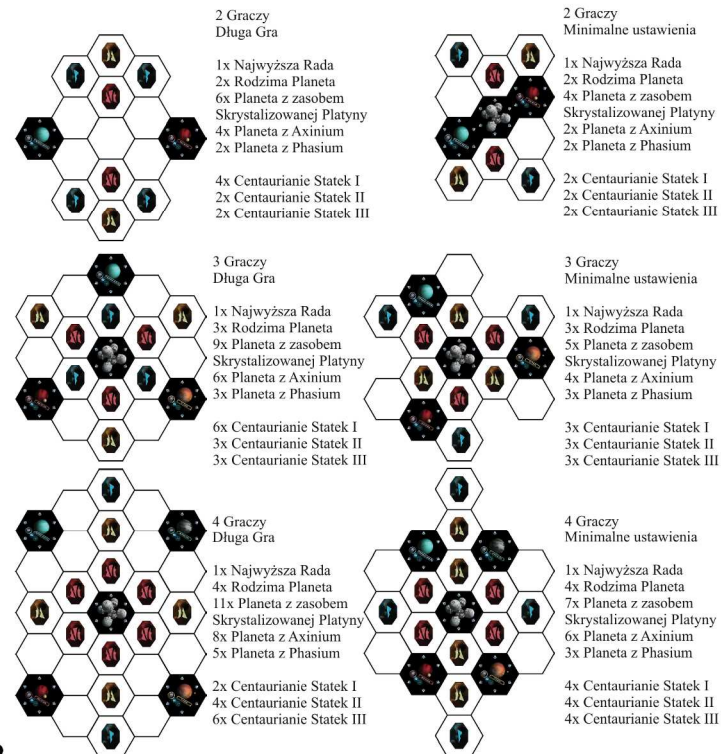
- Tylko dla doświadczonych graczy.
- Zastosuj Minimalne ustawienia mapy aby zachęcić do bitew.
- Graj tylko 5 tur!
- Weź 10  jako startowe zasoby na początku gry.
- Każdy gracz zaczyna z 3 technologiami które sam wybierze, o łącznym koszcie 20  lub mniej. Podstawowe technologie nie mogą być w ten sposób wynalezione.
- Każdy gracz zaczyna z 1 dodatkowym Transportowcem.

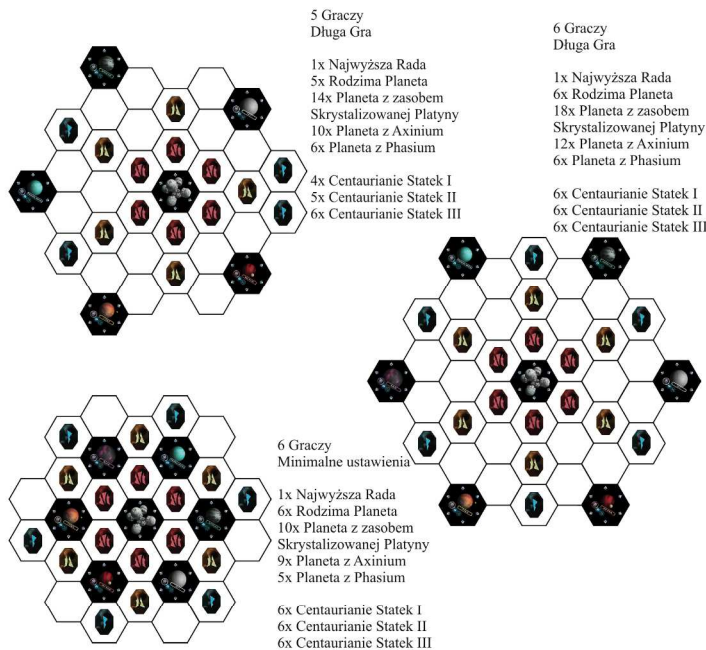
Krótką / uproszczoną grą

- Te ustawienie jest dla tych którym się śpieszy, którzy chcieliby skończyć grę w 120 minut i mieć prostsze zasady.
- Nie używaj żetonów ruchu podczas fazy Podboju. Wykonuj ruchy w odwrotnej kolejności (od numeru 6 do 1).
- Nie opłacaj podatków. Zawsze zagrywaj 3 akcje na turę i nie graj z Reakcjami! Bonusy z kart politycznych i akcje bonusowe stosują się.
- Zdecyduj się na limit czasu lub liczbę tur. Kiedy zostanie osiągnięty limit wykonaj ostatnią turę.

Wariant dla Operacji Bankowych i Wydobycia

- Kiedy wykonujesz Akcję Operacje Bankowe weź 3  lub rzuć kostką i weź tyle  ile wykulnałeś. Jeśli zdecydujesz się rzucać kostką musisz przyjąć wynik. Z Zaawansowanymi Operacjami Bankowymi możesz otrzymać 7 , rzuć kostką i dodaj 3 i weź tyle , lub rzuć dwoma kostkami i weź tyle  ile wyrzuciłeś na obu.
- Kiedy wykonujesz Akcję Wydobycia możesz dodać 3 zasoby na Planetach gdzie masz Populację lub rzucić kostką i dodać tak dużo zasobów. Jeśli zdecydujesz się rzucać kostką musisz przyjąć wynik. Z Zaawansowanym Wydobyciem, możesz dodać 7 zasobów, lub rzucić kostką i dodać 3 do wyniku rzutu i dodać tak dużo zasobów ile wynosi suma, lub rzucić dwoma kostkami i dodać tak dużo zasobów.





[Często zadawane pytania FAQ]

Zasoby i Populacja

P: Czy muszę płacić podatek za zasoby które miałem wcześniej i jednocześnie za nowe ?
 O: Nie, to jest podatek za przychód nie za bogactwo. Płacisz podatek za to co dostałeś w tej turze.

P: Moja pula znaczników Populacji wyczerpała się. Wszystkie są na Planetach. Co dalej ?
 O: Pula jest ograniczona. Fabryki klonów mogą wyprodukować tylko ograniczoną ich liczbę bez znacznej genetycznej degeneracji. Musisz lepiej zarządzać swoją Populacją.

P: Co się stanie jeśli zostaną zaatakowany i wszystkie moje statki i moja Populacja zostaną zniszczone ?

O: W każdej turze fabryka klonów na twojej rodzimej planecie produkuje 2 znaczniki Populacji. To może być nowy początek dla ciebie.

P: Czy Populacja należąca do 2 lub więcej graczy może współistnieć na tej samej Planecie?
 O: Tak! Nie są z tego zadowoleni ale mogą.

P: W takim przypadku kto dostaje zasoby pierwszy? Czy ma znaczenie jak dużo Populacji tam mamy ?

O: Zasoby są pobierane zgodnie z kolejnością w turze. Ilość Populacji ma znaczenie tylko na końcu gry, aby można zdecydować kto dostanie PZ za tę Planetę.

P: Nie ma obok mnie Planety z Axinium i nie mogę zdobyć wystarczającej ilości aby zbudować wszystkie statki które chcę. Co powinienem zrobić ?

O: Użyj Handlu. Dla lepszej efektywności, wynajdź Zaawansowany Handel, w ten sposób kurs wymiany także polepszy się.

Polityka i kolejność w turze

P: Kiedy rozdzielamy karty kolejności w turze przed 1 turą których powinniśmy użyć ?

O: W grze na N-graczy, użyj kart w liczbie 1 do N. Np. w grze na 4 graczy użyj kart 1,2,3 i 4.

Akcje

P: Czy wielu graczy może wybrać tą samą kartę Akcji dla jej Reakcji ?

O: Każda Reakcja może być aktywowana raz, więc jest dostępna tylko dla gracza który jako pierwszy położy na niej znacznik Populacji.

P: Wynałazłem Politykę na poziomie Ekspert i wykonuję reakcję na mojej własnej karcie, tak więc nie muszę wydawać znacznika Populacji aby ją aktywować. Jak zaznaczam że jest użyta ?

O: Prosto odwróć kartę na drugą stronę.

P: Czy gracze muszą używać Bonusowej Akcji ?

O: Nie, użycie Bonusowej Akcji nie jest wymagane.

Badania i Technologie

P: Co zrobić aby zagrywać więcej Akcji na turę ?

O: Wynajdź Politykę na poziomie Mistrz, ona zapewni trzecią Akcję.

P: Czy mogę zrezygnować z wynalezionej technologii lub ją utracić ?

O: Nie.

P: Ciągłe źle rzucam kostką przy próbie rozlokowania Populacji. Co mogę na to poradzić ?

O: Wynajdź technologię Manewr Lądowania, nie będziesz musiał przy lądowaniu w ogóle kulać.

P: Czy Podstawowa Polityka działa pomiędzy akcją 2-gą a 3-cią (Polityka na poziomie Mistrz) ?

O: Nie, Podstawowa Polityka pozwala wziąć z powrotem kartę Akcji przed zagranieniem 2 akcji.

P: Która technologia zapewnia zniżkę dla Podstawowych Badań ?

O: Dowolna inna technologia.

P: Jeśli 2 lub więcej graczy posiada technologię Statki Cywilne, mogą oni za darmo przesuwając populację pomiędzy planetami podczas fazy Podboju. Kto robi to pierwszy ?

O: Wykonuje się te przesunięcia w odwrotnej kolejności w turze.

Handel

P: Czy mogę skorzystać z rynku jeśli nie mam już żadnych znaczników populacji ? O: Nie

P: Czy Zaawansowany Handel pozwala graczowi kupić i sprzedać podczas jednej wymiany ?

O: Zaawansowany Handel pozwala kupować i sprzedawać. Aczkolwiek, 1 wymiana to albo kupowanie albo sprzedaż.

P: Użyłem Handel jako moją 1 Akcję i chcę użyć jej jeszcze raz jako Reakcję, a następnie jako Akcję Bonusową. Czy zawsze muszę kłaść znacznik populacji na rynku ?

O: Tak, zawsze kiedy jest wykonywana Akcja Handel należy zablokować jedno pole na rynku, bez względu na to czy ten gracz wykonywał wcześniej inną Akcję Handlu.

Ulepszenia

P: Nie ma już więcej ulepszeń tego typu który chcę. Co mogę zrobić ?

O: Spróbuj wynaleźć inną technologię która jest ciągle dostępna i zapewni podobne ulepszenie.

P: Posiadam dużo statków ale bardzo łatwo pokonać je w walce. W czym jest problem ?

O: Spróbuj położyć lepsze ulepszenia na ich schematy.

P: Jeśli zdejmę tarcze ze schematów statków z uszkodzeniami i zebrane uszkodzenia przewyższą sumę pozostałych tarcz, czy muszę zniszczyć te statki ?

O: Tak, jak tylko uszkodzenia na statku przewyższą moc tarcz, statek jest natychmiast zniszczony.

Budowanie Statków

P: Jest statek na orbicie mojej rodzimej planety. Czy nadal mogę budować statki ?

O: Tak.

P: Co stanie się później ? Będziemy natychmiast walczyć ?

O: Nie będziesz natychmiast walczyć. Podczas fazy Podboju, każdy porusza swoje statki przed bitwą.

Jeśli wrogi statek jest zbyt potężny, możesz uciec swoimi statkami. Najpierw ładujesz populację na statek, później kładziesz żetony ruchu i używasz ich jeszcze zanim rozpocznie się bitwa.

P: W ostatniej turze, wybraną Akcją Bonusową był Ruch. Jak dużo faz Podboju musi się odbyć i kiedy wszyscy dostają technologię Radar ?

O: Przechodzisz jedna za drugą poprzez 3 fazy Podboju. Technologię Radar każdy dostaje przed trzecią fazą Podboju.

Wrogo nastawieni Centaurianie

P: Jestem w środku walki i mam w ręce kartę Wrogich Centaurian która daje mi lepsze tarcze. Mogę jej użyć i ulepszyć moje tarcze ?

O: Nie, ta karta może być użyta tylko poza fazą Podboju. Będziesz mógł jej użyć w następnej turze.

P: Jestem graczem po lewej i kontroluję Centaurian i nie jestem pewien jaki jest najlepszy sposób przydzielenia uszkodzeń zadanych przez Centaurian. Co powinienem zrobić ?

O: Jako cel wybierz statek z Populacją jeśli możesz zadać tyle obrażeń aby go zniszczyć. Następnie celuj w najdroższy statek lub dużą ilość słabych statków. Jeśli nadal masz wątpliwości, po prostu traf w coś, to będzie zabawne.

Ruch statku i Bitwa

P: Czy mogę wycofać się z bitwy ?

O: Nie.

P: Czy mogę przesunąć moje statki przez pola na których stoją wrogie statki? Dla przykładu mam statek z Napędem Fuzyjnym i przesuwam się przez heks z wrogimi statkami aby dostać się na pole bez statków. Czy to jest możliwe ?

O: Tak, to jest możliwe.

P: Przed ostatnią fazą Podboju w ostatniej turze czy gracze automatycznie dostają technologię Radar, nawet jeśli nie mają już wolnych znaczników Populacji aby położyć na drzewo technologii?

O: Radar jest przydzielany wszystkim graczom i nie trzeba tego zaznaczać na planszy gracza.

P: Na końcu walki gracza przeciwko graczowi, żadnemu graczowi nie zostały statki na heksie.

Kto dostanie PZ za zniszczone statki ?

O: Nikt. To rzadki przypadek ale się zdarza. Jeśli nikt nie przetrwa bitwy nikt nie dostanie zaszczytów.

[Historia]

[...] Wszyscy zaokrętowali się na promy kosmiczne z Kosmodromu Bajkonur, obszar ten 200 lat temu był nazywany Kazachstanem. Miało tam miejsce ostatnie ludobójstwo. Sześć frakcji które przybyły wcześniej odkryły, że część statków jest uszkodzona przez głowice nuklearne i zdecydowały się uniknąć konfliktu, lub losowania kto zostanie przyjęty na statki, a kto pozostawiony na umierającej Planecie. Zestrzelili oni poduszkiowce dostarczone przez frakcje z Antarktydy, Afryki i Grenlandii. Sądzi się, że więcej niż 1 milion ludzi zginęło. Ostatnie ludobójstwo ludzkości zostało nagrane kamerą i użyte jako propaganda antywojenna.

Po niespełna roku kosmicznej podróży i krucheego pokoju, ludzie dostosowali się prawie do wszystkiego co jest związane z podróżami kosmicznymi. Doszli do powszechnej decyzji o odrzuceniu możliwości dokonania terra-formowania Marsa lub Wenus, oraz o tym, że poszukają nowego domu w najbliższym systemie gwiazdnym do Ziemi jakim jest Alfa Centauri. Oszacowali czas podróży na 400 cykli* przy prędkości 2 896 kilometrów na sekundę, okres czasu dostatecznie krótki aby ludzkość przetrwała i jednocześnie dostatecznie długi aby stare ambicje zostały zapomniane.

*pojęcie jednego roku, czyli czasu jaki potrzebuje Ziemia na pełny obrót wokół Słońca, nie reprezentowało niczego, co ludzie chcieliby pamiętać. Nową jednostką miary na długi okres czasu został cykl. Jeden cykl od początku był jednym rokiem, co było spowodowane pomyłką fizyka, który wziął pod uwagę dylatację czasu przy dużych prędkościach (błędna teoria względności), później ustalono 1 cykl w przybliżeniu na 1,65 roku Ziemskiego.

Pod koniec 3-go cyklu, ustanowili pełny system polityczny, który przyniósł ze sobą dawne zainteresowania i konflikty. Wystarczyło pół cyklu i jeden dzień wyborczy aby wniećci nową wojnę. Bez broni nuklearnej, lecz z nadal potężną bronią, połowa floty wyparowała co było kwestią godzin. Z identycznymi statkami kosmicznymi i taką samą wciąż potężną bronią przywódcy frakcji osiągnęli nowe pokojowe porozumienie. Nowe uregulowania zupełnie rozdzieliły frakcje. Jedne co trzymało je razem był podstawowy instyngt przetrwania i obietnica, że kiedy znajdą nowy dom, konflikt zostanie rozwiązany raz, ale na zawsze. Ten ostatni traktat pokojowy obciął kontakty pomiędzy frakcjami do minimum. Tylko ich przywódcy zbierali się na spotkaniu raz na cykl, aby decydować o sprawach ważnych dla nich wszystkich, co w istocie zazwyczaj sprowadzało się do rozmów na temat kierunku i ustalen kursu dla floty. Każda frakcja dowodziła konwojem 1 cykl i miało tak być aż do czasu dotarcia do celu podróży. Kontakt pomiędzy frakcjami został zredukowany niemal do zera. Ludzie należący do danej frakcji ewoluowali osobno, odkrywając unikatowe cechy i umiejętności związane z podróżą kosmiczną.

Pod koniec 144 cyklu, pozostałości floty weszły w kontakt z bardziej zaawansowaną cywilizacją, którą błędnie nazwali Centaurianami (mieszkańcy systemu Alfa Centauri, w rzeczywistości więcej niż dwa i pół lat świetlnych od tego miejsca). W tamtym momencie jasne stało się że wybrany plan zawiódł. Ich statki nie przetrwałyby dostatecznie długo aby dotrzeć do systemu Alfa Centauri, a ich paliwo nuklearne skończyłoby się w krócej niż 50 cykli. W świetle nowej sytuacji, przywódcy przedstawili się Centaurianom jako jedna cywilizacja.

Po nawiązaniu komunikacji, ale bez możliwości zobaczenia ich, Centaurianie umożliwili przywódcom stawienie się na audiencji przed (w rzeczywistości byli oni w dziwnym czerwonym pokoju na statku kosmicznym) Najwyższą Radą. Czas wydawał się mijać inaczej dla nowo poznanych zbawców i przyjaciół, wydawało się że to spotkanie będzie trwało bez końca. Chociaż ludzie nigdy nie widzieli żadnego Centaurianina, bardzo szybko zrozumieli jak działa ta zaawansowana cywilizacja. Mieli oni niesamowite technologie – pozwalające nauczyć się ludzkiego języka w kilka minut, wydawali się mieć możliwości podróży szybszej niż światło, w większości byli humanitarystami, nigdy nawet nie brali pod uwagę zabijania lub zniewolenia ludzkości i najważniejsze byli skłonni pomóc.

Centaurianie poprowadzili starą uszkodzoną flotę w kierunku systemu Planetarnego, który nadawał się na ludzką egzystencję. Nigdy nie pozwalamo nikomu oprócz 6 przywódców być na statku Centaurian. Zbawcom zajęło około pół cyklu przygotowanie floty ludzi do podróży z ogromnymi prędkościami. Nikt nigdy nie wytłumaczył jak lub co Centaurianie zmienili w ludzkich statkach, że mogły one lecieć dużo szybciej, ani też nie powiedziano jak szybko mogą lecieć. Jedynie wymaganie jakie Centaurianie mieli to aby podczas prac na danym statku nie było nikogo na czas koniecznych napraw. To pozwoliło na pierwszy masowy kontakt pomiędzy frakcjami od 140 cykli. Stare napięcia szybko ponownie urosły pod powierzchnią, co spowodowało sporadyczne walki, ofiar szybko się pozbyto tak aby Centaurianie niczego się nie dowiedzieli.

Kiedy zakończono wszystkie naprawy, flota rozpoczęła ostatnią część swojej podróży w kierunku nowego domu ludzkości. Nikt nie był w stanie powiedzieć czy i kiedy podróżowali szybciej niż światło lub pokazać kierunek w którym lecieli. Przywódcy powiedzieli ludziom, że osiedlą się wszyscy razem na Planecie orbitującej wokół gwiazdy Proxima Centauri. W pierwszych dniach ciekawości zwyciężyła i nie było słyhać nawet jednego wystrzału pomiędzy żadnym statkiem we flocie. Ludzkość zapisała tę ostatnią część podróży jako wygnanie.

Centaurianie trzymali odległość przez cały czas, nie ingerując w wewnętrzne sprawy ludzi. Wyglądali oni na idealnych ojców którzy dają i nigdy nie chcą nic w zamian. Wyglądiali ludzie zostali zaopatrzeni we wszystko o czym do tej pory zapomnieli lub nie wiedzieli o istnieniu. To pozwoliło na zachowanie względnego spokoju, ale ludzkość i tak zmierzała już w kierunku konfliktu, który zniweczy ich obecny dobrobyt. W ostatnich dniach wygnania, wojna rozprzestrzeniła się znowu. Nigdy nie zapomniana pycha urosła ten ostatni raz i Centaurianie zdecydowali się rozdzielić flotę. Nie pozwalając na bezpośrednią komunikację pomiędzy stronami konfliktu, inną niż spotkanie co jakiś czas przed Najwyższą Radą. Każda frakcja wylądowała na innej Planecie, jednak w tym samym systemie słonecznym.

Proces osiedlania zajął prawie dwa pełne cykle. Ludzie musieli nauczyć się jak przetrwać na swoich nowych rodzimych Planetach, które były podobne do siebie. Zostali zaopatrzeni w technologię, która umożliwiała przystosowanie swoich nowych domów tak, aby wyglądały jak antyczna Ziemia. Ludzka zdolność reprodukcji została utracona czy to przez duże wystawienie na promieniowanie, lub inne nie udokumentowane powody. Jedyną możliwością dla ludzkości aby rosnąć było klonowanie, w którym

to procesie pomogli Centaurianie. Centaurianie pomagali przy wszystkim z daleka, nigdy nie ingerując bardziej niż to było konieczne. Zrozumienie ludzkiej rasy wydawało się być przez nich dużo lepiej opanowane niż ktoś mógłby przypuszczać, a respektowanie przez nich ludzkich wartości, nawyków i tradycji wydawało się nie mieć końca.

Wraz z mijającym czasem ludzie zaczęli uważać Centaurianów za bogów. Postrzeganie przez ludzi ich dobroczyńców było bliskie prawdy. Centaurianie byli pokojową rasą, która wydawała się być wszechwiedząca i wszechmocna, chociaż w niczym nie przypominali ludzi i nigdy nie walczyli, nadal posiadali imponujący arsenał wojenny, co powodowało że w oczach ludzkości byli niezwycczeni.

Postępując zgodnie z tradycją Centaurian, przywódcy 6 kolonii gromadzili się w Wysokiej Radzie, na tej samej Planecie co Centauriańska Wysoka Rada miała swoją siedzibę. Mieli tam szansę poznać się nawzajem, dzielić się swoimi najważniejszymi problemami i pamiętać że kiedyś byli braćmi.

Centaurianie utrzymywali politykę równego traktowania i nadzór z dużej odległości, zapewniając trwały pokój. Każda nowa kolonia miała dostęp do tych samych technologii, tej samej ilości wiedzy, aby właściwa równowaga była zachowana. Po czasie, ludzie z ich nowo odkrytymi technologiami do badania kosmosu, byli coraz bardziej przekonani że ich zbawcami rzeczywiście byli Centaurianie i że żyli oni na Planetach krążących wokół pewnych gwiazd w systemie Alfa Centauri.

Sądzono, że trzy gwiazdy (Proxima Centauri i Alfa Centauri A i B – podwójny układ gwiazd) o których ludzie wiedzieli i widzieli je z Ziemi są w tym układzie jedynymi, ale tak na prawdę było ich dużo więcej, większość z nich posiada możliwe do zamieszkania planety, wszystkie podobne i wszystkie idealnie nadające się dla życia ludzi. W rzeczywistości, ludzie bardzo mało wiedzą na temat przeznaczenia jakie na nich czeka...

W 296 cyklu, Centaurianie przybyli do wszystkich 6 ras z przerażającym komunikatem, że ich własna rasa jest na krawędzi wyginięcia. Główny przywódca Centaurian ustanowił stałą Najwyższą Radę, utworzoną z przywódców 6 kolonii i nadzorowaną przez jednego ze Starszych. Starszy miał za zadanie utrzymać pokój i prowadzić ich przez następne 10 cykli, a tym samym zapewnić dokonanie się zmian i wymarcie rasy Centaurian. W tym czasie ludzie dostaliby dostęp do prawie wszystkich technologii Centaurian, dzięki czemu będą mogli rozszerzyć swoje terytoria na więcej Planet i rozwinąć się nawet dalej niż sięga ich wyobraźnia.

Centaurianie mieli wyjechać i poszukiwać co jak ludzie sądzą, miało zapobiec wyginięciu. Nigdy nie mieli wrócić.. tak przynajmniej wszyscy uważali.

Dzięki bardzo dobremu poznaniu ludzkiej rasy, Centaurianie wyznaczyli Wysoką Radę, ponieważ celem ich było dać ludzkości szansę na kultywowanie chwały i pamięci o Centaurianach. Wyznaczyli starszego aby uchronić ludzi przed samo-zniszczeniem oraz zebrać ich razem w celu utworzenia nowej wspaniałej cywilizacji. Rada otrzymała władzę do decydowania w sprawie wszystkich politycznych kwestii dotyczących Kolonii oraz aby rozdzielić dziedzictwo cywilizacji Centaurian. Gdy wszyscy inni odeszli, ostatni z nich, Starszy miał moc aby upewnić się, że Rada funkcjonując będzie respektować zasadę większości i że jej decyzje będą stosowane we wszystkich koloniach.

Na koniec 10 cyklu, miał zostać wyznaczony przez Najwyższą Radę, jeden Najważniejszy Przywódca i utworzyłby on dynastię która rządziłaby nowym Ludzkim Imperium.

Centaurianie

Chociaż ludzie spędzili dużą ilość cykli w otoczeniu Centaurian, udało im się tylko zobaczyć i zaledwie dotknąć ich technologii. Nie było nigdzie zapisanego spotkania pomiędzy człowiekiem, a Centaurianinem i żaden człowiek nigdy nie widział Centaurianina. Niektórzy uwierzyli, że Centaurianie nie mają fizycznej formy i kształtu, ale nikt nigdy nie zbliżył się nawet do udowodnienia czegokolwiek.

Jedyna rzecz jakiej ludzie nauczyli się o Centaurianach było to, że istniały pomiędzy nimi kasty. Niektórzy z naukowców nazywali ich innym gatunkiem, ale inni zaprzeczali takiemu terminowi jak gatunek, gdyż sam w sobie nie miał nie wspólnego z naturą tych wyższych istnień. Grupy religijnie prowadzone przez „psis” (ludzi z rozwiniętymi zdolnościami sensorycznymi) wierzyły że cztery „gatunki” tak naprawdę były aurami, a każda z nich miała inny kolor. Najdziwniejszą rzeczą było to że kolor tej emanacji różnił się zupełnie od tych jakie mieli ludzie, i nie przypominały one niczego innego co do tej pory ktokolwiek doświadczył. Jedyny sposób w jaki pojedynczy „gatunek” Centaurian identyfikował sam siebie był symbol, zaznaczany na statkach lub na jakichś częściach wyposażenia.

Były cztery rasy Centaurian o których wiedzieli ludzie. Pomarańczowa Aura była sławna dzięki wynalezieniu technologii Maskowania, a tym samym byli jedynymi Centaurianinami, którzy kiedykolwiek wyglądali inaczej niż inne „gatunki”. Oprócz tego historycznego odróżnienia, wszyscy inni byli po prostu sklasyfikowani przez ludzi według czysto subiektywnych kryteriów. Szara Aura była najbardziej eklektyczna, prawie nigdy nie wchodzili w kontakt z ludźmi i wszyscy założyli, że opanowali oni najpotężniejszą broń. Czarna Aura była tą z którą ludzie utrzymywali najwięcej kontaktów, była tą (tak założono) która rozdzieliła ich pomiędzy Planetami i dała im powód do życia. Brązowa Aura była przywódcami lub przynajmniej tak wszyscy myśleli. Najpewniej był to mit wspierany przez tych którzy mocno wierzyli w Aury i przekonywali, że biała aura jest najpotężniejsza ze wszystkich.

[Przygotowali]

Projekt gry

Andrei Novac, Agnieszka Kopera

Artyści Graficy

David J. Coffey, Agnieszka Kopera, Maria Marin, George Necula

Wydawca

NSKN Legendary Games

Rozwój Zasad Gry

Andrei Novac, Remy Suen



Działo Antymaterii (Antimatter Cannon)
Możesz kupić i położyć to Działo na swoich statkach. Podczas walki pozwala rzucać 5 kostkami.



Tarcza Kwarkowo-gluonowej Plazmy (Quark-Gluon Plasma (QGP) Shield) - Możesz kupić i położyć te tarcze na swoich schematach statków. Odporność takiej tarczy to 3 obrażenia.



Rakiety Grawitonowe (Graviton Rockets) - Możesz kupić i położyć taką rakietę na planetach. Używana jest ona przeciwko całej planecie. Kompletnie niszczy Planetę wraz z Populacją i zasobami.



Polityka na poziomie Mistrza (Master Politics) - Możesz zagrywać trzecią kartę akcji.



Polityka na poziomie Eksperta (Expert Politics) - Twoje reakcje kosztują 1 populację mniej.



Maskowanie (Cloaking) - Twoje statki nie są widziane przez graczy nie posiadających wynalezioną Technologię Radar. Statki posiadające Maskowanie mogą być atakowane tylko przez statki posiadające technologię Radar. Gracze posiadający statki Zamaskowane mogą wybrać czy brać udział w walce czy pozostać zamaskowane.



Napęd Antygravitacyjny (Antigravity Drive) - Możesz kupić i położyć ten napęd na swoich schematach statków. Pozwala on na ruch statku do 3 heksów.



Radar (Radar) - Anuluje efekt Maskowania (Cloaking), czyli wszystkie statki są dla Ciebie widoczne. Dodatkowo kiedy wykonujesz ustalenie zasięgu podczas Odpalania Broni Masowej Zagłady dodaj 1 do rzutu kostką.



Rafineria C.P. (C. P. Refinery) - Podczas Fazy Utrzymania możesz dostać 5 dodatkowych C.P. z każdej planety z tym zasobem na której posiadasz swoją populację.



Działo Laserowe (Solid-State Laser (SSL) Cannon) - Możesz kupić i położyć to Działo na swoich schematach statków. Podczas walki pozwala rzucać 2 kostkami.



Specjalistyczne Klonowanie (Expert Cloning) - Podczas Fazy Utrzymania twoja Populacja zwiększa się o 1 dodatkowy znacznik.



Zaawansowane Wydobywanie (Advanced Mining) - Możesz wydobyć do 8 zasobów podczas wykonywania akcji Wydobywania lub reakcji.



Rakiety Biochemiczne (Biochemical Rockets) - Możesz kupić i położyć taką rakietę na planetach. Używana jest ona przeciwko populacji na innych Planetach.



Rafineria Axinium (Axinium Refinery) - Podczas Fazy Utrzymania możesz dostać 1 dodatkowy zasób Axinium z każdej planety z tym zasobem na której posiadasz swoją populację.



Zaawansowana Polityka (Advanced Politics) - Nie musisz płacić podatków.



Tarcza Siatki Wielobiegunowej (Multipolar Grid (MPG) Shield) - Możesz kupić i położyć te tarcze na swoich schematach statków. Odporność takiej tarczy to 2 obrażenia.



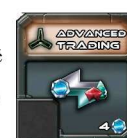
Zaawansowane Operacje Bankowe (Advanced Banking) - weź 8 C.P. kiedy wykonujesz akcję lub reakcję Operacje Bankowe.



Napęd Fuzyjny (Fusion Drive) - Możesz Kupić i położyć ten napęd na swoich schematach statków. Pozwala on na ruch statku do 2 heksów.



Rafineria Phasium (Phasium Refinery) - Podczas Fazy Utrzymania możesz dostać 1 dodatkowy zasób Phasium z każdej planety z tym zasobem na której posiadasz swoją populację.



Zaawansowany Handel (Advanced Trading) - Możesz używać lepszy kurs wymiany zaznaczony na czerwono podczas wykonywania akcji Handel.



Statki Cywilne (Civilian Ships) - Podczas Fazy Podboju, możesz dowolnie przesunąć swoje znaczki populacji pomiędzy planetami gdzie są już jakieś twoje znaczki populacji.



Podstawowa Polityka (Basic Politics) - Podczas Fazy Akcji przed wykonaniem drugiej akcji, możesz wziąć kartę pierwszej akcji z powrotem na rękę.



Działo Plazmowe (Plasma Cannon) - Możesz kupić i położyć to Działo na swoich schematach statków. Podczas walki pozwala rzucać 3 kostkami.



Rakiety Ponaddźwiękowe (Hypersonic Rockets) - Możesz kupić i położyć taką rakietę na planetach. Używana jest ona przeciwko zasobom na innych Planetach.



Tarcza Elektromagnetyczna (Electromagnetic Shield) - Możesz kupić i położyć te tarcze na swoich schematach statków. Odporność takiej tarczy to 1 obrażenie.



Podstawowe Badania (Basic Research) - Dostarcza zniżkę dla wynajdywania technologii Militarnych, Cywilnych i Transportowych.



Podstawowe Naprawy (Basic Repairs) - Podczas Fazy Utrzymania w każdej turze usuń 1 żeton obrażenia z każdego twojego statku.



Manewr Lądowania (Landing Maneuver) - Twoje próby rozlokowania populacji na planetach zawsze się udają. Nie musisz rzucać kostkami.