

# BLACK ANGEL

Oto ludzkość jest dziś świadkiem globalnej katastrofy: wyczerpały się wszystkie naturalne zasoby Matki Ziemi. Nieodpowiedzialna eksploatacja sprawiła, że nasza planeta stała się niezdatna do życia. W obliczu nieodwracalnej degradacji globu najpotężniejsze nacje zostały zmuszone do odłożenia na bok dzielących je różnic i podjęcia szeroko zakrojonej współpracy w celu budowy największego w dziejach statku kosmicznego. Tak oto zainicjowany został projekt BLACK ANGEL.

Zadaniem Black Angel, pierwszej międzygalaktycznej fregaty w historii, jest przetransportowanie dziedzictwa genetycznego ludzkości poza znane jej światy. Podczas podróży, która prawdopodobnie potrwa kilka tysięcy

lat, załogę statku będą stanowić jedynie roboty. Ponieważ żaden naród nie chce powierzyć losu swoich załogantów sztucznej inteligencji stworzonej przez konkurencję, osiągnięto kompromis: Black Angel będzie kontrolowany wspólnie przez kilka SI, a każda decyzja będzie oceniana w tzw. procesie zatwierdzania.

Po zakończeniu długiej i niebezpiecznej podróży, gdy statek dotrze na nową, zdatną do zamieszkania, planetę, inteligencja, która zdobyła do tego czasu najwięcej punktów zwycięstwa (PZ), otrzyma przywilej ponownego przebudzenia ludzkości i obserwowania jej zupełnie nowego początku...

Raporty wszystkich SI są zgodne: Black Angel zbliża się do Spes, planety, która spełnia wszystkie warunki, aby stać się kolebką przyszłego rozwoju rodzaju ludzkiego. Wykorzystaj dobre relacje, które stopniowo nawiązywałeś z przyjaźniami nastawionymi rasami obcych zamieszkującymi galaktykę, i uważaj na budzących groźbę destruktorów, którzy zrobią wszystko, aby uniemożliwić Wam dotarcie do Spes.

## KOMPONENTY



plansza Black Angel



4 plansze w kolorach graczy



7 dwustronnych pasów gwiazdnych



żeton planety Spes i znacznik Spes



figurka fregaty Black Angel



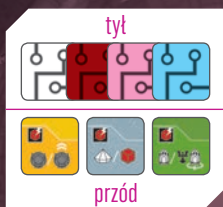
20 figurek statków



64 figurki robotów w kolorach graczy (po 16 na gracza)



18 kości (po 6 w każdym kolorze)



12 żetonów technologii początkowych w kolorach graczy (po 3 na gracza)



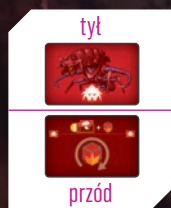
48 żetonów technologii (po 16 w każdym kolorze)



16 żetonów technologii zaawansowanych



60 kart misji (po 20 w każdym kolorze)



30 kart destruktorów



8 dysków w kolorach graczy (po 2 na gracza)



40 surowców



30 znaczników uszkodzeń/szczątków



znacznik pierwszego gracza



12 kart Hala (tryb solowy)



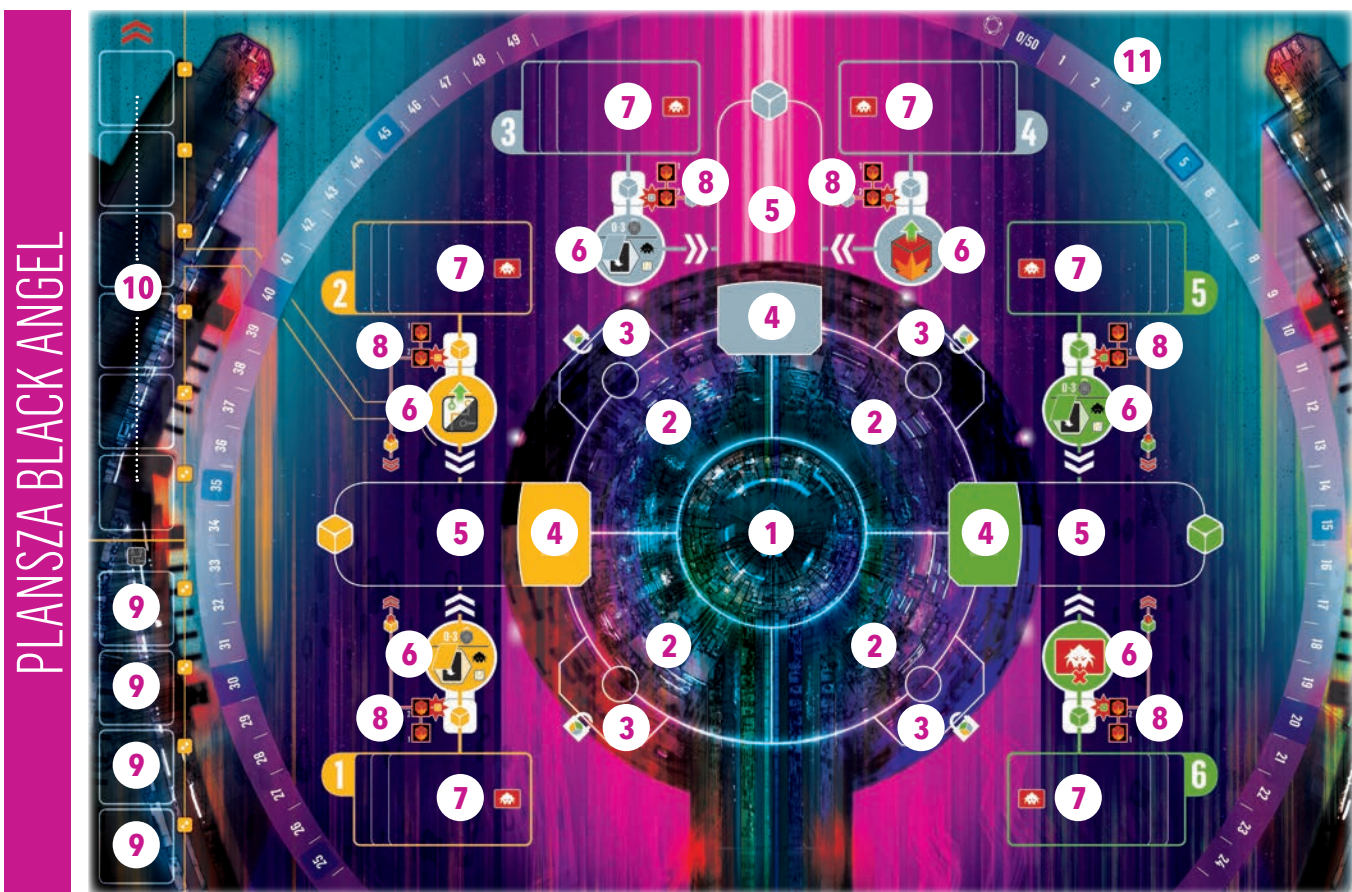
4 karty pomocy



niniejsza instrukcja wraz z załącznikiem

**Uwaga!** Liczba robotów jest ograniczona. Natomiast statki, surowce i znaczniki uszkodzeń/szczątków są nieograniczone. W przypadku ich braku, użycie jakichkolwiek zamienników.

# OPIS KOMPONENTÓW



Obszary akcji na planszy Black Angel różnią się kolorem, który określa rodzaj akcji, jaką możesz na tym obszarze wykonać. Kolor zielony pozwala likwidować destruktorów oraz podejmować misje na statkach wojowniczych Tsotów. Kolor szary pozwala naprawiać uszkodzenia Black Angel i podejmować misje na stacjach uzdolnionych Ksawitów. Natomiast kolor żółty charakteryzuje postęp technologiczny i misje na planety pomysłowych Melurenów.

- |  |  |
|--|--|
| <ul style="list-style-type: none"> <li><b>1</b> Pomieszczenie centralne (w którym roboty graczy czekają na przydział pracy)</li> <li><b>2</b> Sektory graczy – obszar działań standardowych</li> <li><b>3</b> Sektory graczy – obszar strzeżony</li> <li><b>4</b> Stacje robocze (żółta, szara i zielona).</li> <li><b>5</b> Pule kości (żółta, szara i zielona).</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li><b>6</b> 6 obszarów akcji.</li> <li><b>7</b> Miejsca na karty destruktorów.</li> <li><b>8</b> Pola na znaczniki uszkodzeń.</li> <li><b>9</b> Pola na żetony technologii zaawansowanych.</li> <li><b>10</b> Tor technologiczny.</li> <li><b>11</b> Tor punktacji.</li> </ul> |
|--|--|

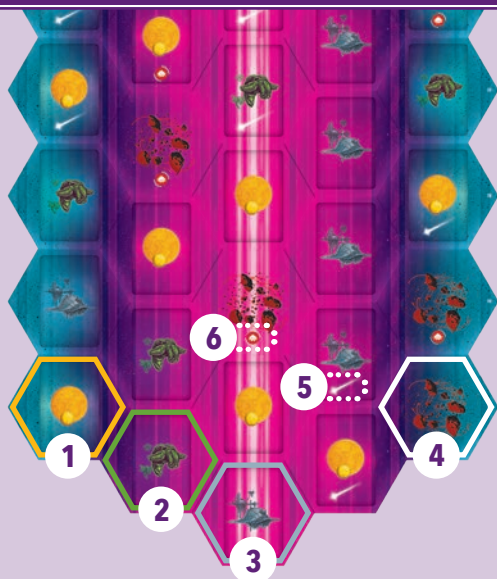
## Melurenowie

Jest to prawdopodobnie najbardziej rozwinięta rasa obcych z dotąd poznanych, a na pewno najbardziej tajemnicza. Nie wiadomo, dlaczego Melurenowie wykazują przesadny brak zaufania do innych ras zamieszkujących galaktykę oraz niechęć do dzielenia się z nimi wiedzą i umiejętnościami. Twierdzą, że muszą chronić pewne tajemnice w celu zachowania równowagi wszechświata. Poziom ich rozwoju technologicznego nie ma sobie równych, dzięki czemu Melurenowie, jako jedyni, mogą zasiedlać nawet najbardziej niegościnne planety.

## Ksawici

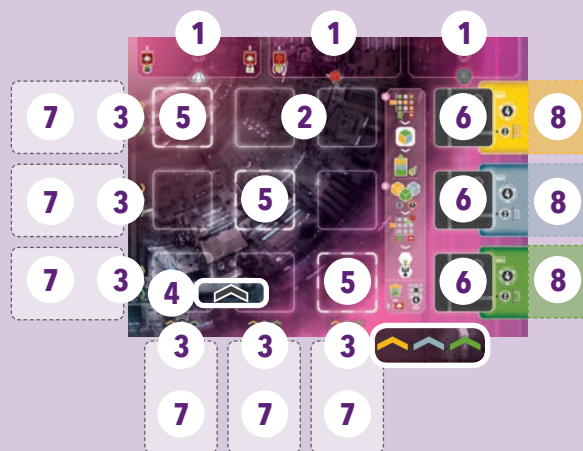
Ze względu na swój dość specyficzny metabolizm rasa ta żyje na pokładach ogromnych stacji galaktycznych ze ściśle kontrolowaną atmosferą. Ksawici to nie tylko wysoce wykwalifikowani kupcy, ale także godni podziwu technicy specjalizujący się w odzyskiwaniu surowców oraz w recyklingu odpadów i wszelakich szczątków zaśmiecających przestrzeń kosmiczną. Dzięki temu stale powiększają swoje stacje i tworzą nowe. Mówi się, że zbierając wszystko, co odrzucone i przetwarzając wszystko, co konsumowalne, Ksawici stali się najbogatszą rasą we wszechświecie.

## PLANSZA KOSMOSU



- 1 Pole z planetą Melurenów (w kolorze żółtym).
- 2 Pole ze statkami Tsołów (w kolorze zielonym).
- 3 Pole ze stacją Ksawitów (w kolorze szarym).
- 4 Pole z asteroidami.
- 5 Pole z kometą (zobacz: rozgrywka solowa).
- 6 Pole ze statkiem destruktorów.

## PLANSZA GRACZA



- 1 Magazyn surowców, szczątków i statków.
- 2 Siatka technologiczna (3x3).
- 3 Kolorowe strzałki (dla technologii).
- 4 Czarne strzałki (dla technologii zaawansowanych).
- 5 Pola na żetony technologii początkowych.
- 6 Pola na wypchnięte technologie zaawansowane.
- 7 Gniazda do zagrywania kart.
- 8 Miejsca na usunięte karty misji.

Każdy robot Twojego koloru na stacji roboczej na planszy Black Angel pozwala Ci na rzut jedną kością odpowiedniego koloru, która reprezentuje jego zdolność do podjęcia akcji.



### Tsoci

Niegdyś Tsoci zajmowali liczną planetę odległej galaktyki, obecnie jest to rasa koczownicza. Wszystko zmieniło się w dniu, w którym straszni destruktorzy obrócili całą cywilizację Tsołów w gwiazdny pył. Potomkowie nielicznych osobników, które przeżyły to tragiczne wydarzenie, wyruszyli w podróż po galaktykach na pokładach swoich statków, wykorzystując całą swoją wiedzę do badania technologii militarnych, mając nadzieję, że któregoś dnia to oni położą kres dominacji destruktorów. Tsoci oferują czasami swoje wojskowe umiejętności innym rasom. Aczkolwiek za skromną opłatą...

### Destruktorzy – wspólny wróg

Destruktorzy to legendarna i wyjątkowo agresywna rasa, której jedynym celem jest unicestwienie innych ras. Legendy głoszą, że wywodzą się oni od Tsołów, którzy pragnąc władzy i dominacji, dążyli do stworzenia broni absolutnej. Były nią rzekomo sztuczne istoty, całkowicie oddane walce, które pewnego dnia wymknęły się jednak spod kontroli swoich stwórców. W rzeczywistości wiemy o nich bardzo mało. Choć nie są najlepszymi wojownikami, przewagę dają im dwa czynniki – ich liczebność i ogromna determinacja.

# PRZYGOTOWANIE

**1** Połóżcie planszę Black Angel pośrodku stołu.


**2** Posegregujcie kości ze względu na ich kolor i połóżcie w miejscach przeznaczonych na pułki kości na planszy Black Angel.

*Uwaga! W grze 3-osobowej użyjcie tylko 5 kości każdego koloru, a w grze 2-osobowej tylko 4. Pozostałe kości oddłóżcie do pudełka.*

**3** Zbudujcie planszę kosmosu – ułóżcie wszystkie gwiazdne pasy w jodełkę skierowaną w stronę planszy Black Angel. Nie ma przy tym znaczenia ani kolejność pasów, ani liczby na nich, ani strona, którą leżą ku górze. Połóżcie znacznik Spes na liczbie widniejącej na pasie najbardziej oddalonym od planszy Black Angel. Połóżcie figurkę Black Angel na środkowym polu środkowego pasa.

*Uwaga! W grze 2-osobowej użyjcie tylko 5 gwiazdnych pasów, pozostałe oddłóżcie do pudełka.*

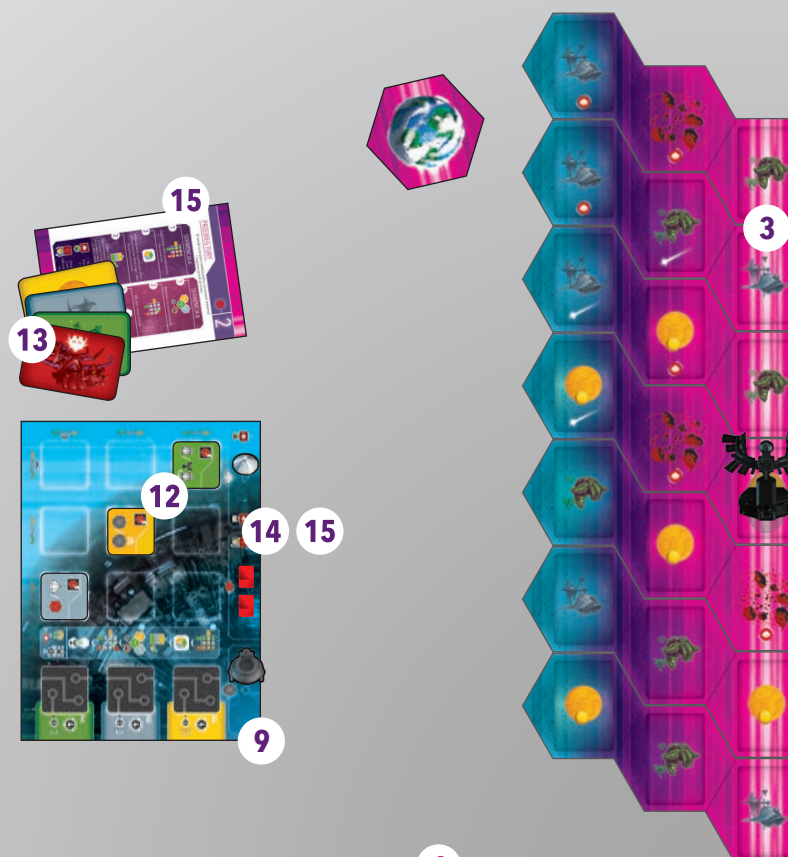
**4** Połóżcie figurki statków, surowce oraz znaczniki uszkodzeń/szczątków w pobliżu planszy Black Angel. Tworzą one pułkę zasobów.

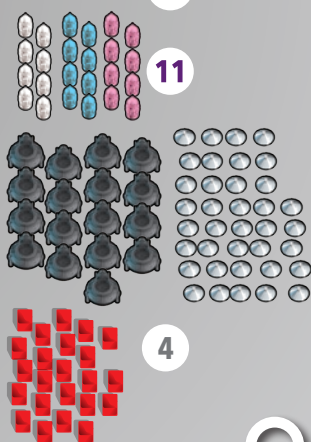
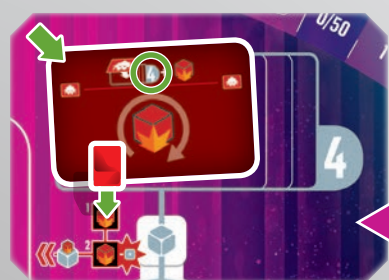
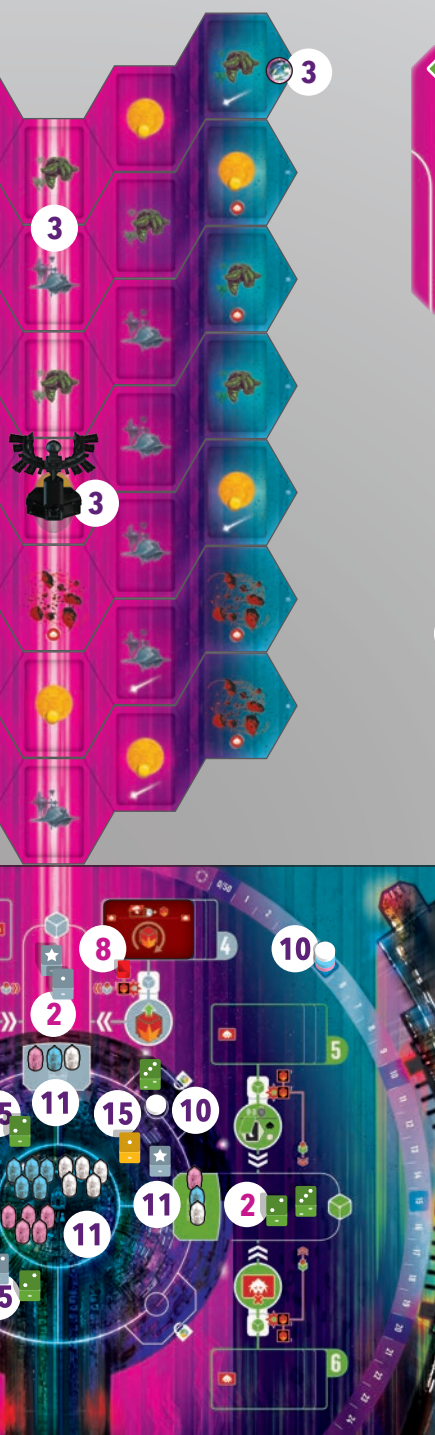
**5** Posortujcie żetony technologii ze względu na ich kolor (żółte, szare i zielone), standardową stroną ku górze (z symbolem  w lewym górnym rogu), następnie potasujcie osobno żetony w każdym kolorze i połóżcie w 3 odkrytych stosach obok planszy Black Angel. Dobierzcie po 1 żetonie każdego koloru i połóżcie w losowej kolejności na 3 pierwszych polach toru technologicznego (tj. na 2 pierwszych polach o koszcie 2 i pierwszym polu o koszcie 1).

*Uwaga! Zignorujcie informacje na drugiej stronie żetonów, są one istotne tylko w zaawansowanym wariantcie gry (zobacz str. 14).*

**6** Potasujcie zakryte żetony technologii zaawansowanych i połóżcie w zakrytym stosie obok planszy. Następnie połóżcie po 1 odkrytym żetonie na każdym z 4 pól na żetony technologii zaawansowanych na planszy Black Angel.

**7** Posortujcie karty misji ze względu na ich kolor (żółte, szare i zielone), potasujcie każdy kolor z osobna i uformujcie z nich 3 zakryte stosy obok planszy Black Angel.





**8** Potasujcie karty destruktorów i połóżcie w zakrytym stosie w pobliżu planszy Black Angel.

*Uwaga!* W grze 3-osobowej usuńcie ze stosu destruktorów 6 kart, a w grze 2-osobowej 12 kart. Usunięte karty odłóżcie do pudełka.

Weźcie pierwszą kartę ze stosu i połóżcie odkrytą na planszy Black Angel obok obszaru akcji, do którego ta karta się odnosi (obszary są ponumerowane od 1 do 6). Następnie połóżcie znacznik uszkodzeń na pierwszym polu uszkodzeń w tym obszarze. Powtórzcie tę operację dla drugiej karty destruktora ze stosu. Jeśli odnosi się do tej samej akcji co pierwsza karta, połóżcie ją na tej pierwszej karcie lekko przesuniętą i połóżcie drugi znacznik uszkodzeń na drugim polu uszkodzeń w tym obszarze.

Każdy gracz wybiera kolor, a następnie:

- 9** Kładzie przed sobą planszę gracza w tym kolorze.
- 10** Bierze 2 dyski w tym kolorze. Pierwszy z nich umieszcza na polu „5 PZ” na torze punktacji, a drugi na sektorze gracza na planszy Black Angel najbliższym jego miejsca przy stole. Tym samym oznacza, że to jego sektor.
- 11** Bierze 8 robotów w tym kolorze. 5 z nich umieszcza w pomieszczeniu centralnym na planszy Black Angel i po 1 w każdej z trzech stacji roboczych. Pozostałe 8 robotów umieszcza w puli zasobów.
- 12** Losowo rozmieszcza 3 odkryte żetony technologii początkowych w tym kolorze na podświetlonych polach na swojej planszy.
- 13** Dobiera na rękę po 1 karcie misji w każdym kolorze (żółtym, szarym i zielonym) oraz 1 kartę destruktora.
- 14** Bierze 1 surowiec, 1 znacznik uszkodzeń/szczątków i 1 statek i umieszcza je w magazynie na swojej planszy.

**Na końcu przygotowań 15** wybiercie pierwszego gracza, który otrzymuje znacznik pierwszego gracza (znacznik będzie istotny po aktywacji warunku końca gry). Każdy gracz otrzymuje kartę pomocy oznaczoną numerem odpowiadającym jego kolejności (od pierwszego gracza w kierunku zgodnym z ruchem wskazówek zegara). W kolejności graczy każdy gracz rzuca po 1 kości każdego koloru (żółtego, szarego i zielonego) i kładzie je w obszarze działań standardowych w swoim sektorze. Każdy z graczy (za wyjątkiem pierwszego gracza) otrzymuje zależny od kolejności graczy bonus widniejący w prawym górnym rogu jego karty pomocy.

*W rozgrywce 2-osobowej zobacz dostosowanie zasad na str. 14.*

Zarezerwowana kość: Sektor gracza składa się z 2 obszarów: obszaru działań standardowych i obszaru strzeżonego.

Kość umieszczona w Twoim obszarze strzeżonym jest zarezerwowana, co oznacza, że nikt inny nie może jej użyć.

Podczas przygotowania gry trzeci i czwarty gracz mają możliwość darmowego przesunięcia w swoich sektorach jednej kości z obszaru działań standardowych do obszaru strzeżonego. W dalszej części gry gracze będą mieć kolejne okazje, by rezerwować kości – zobacz str. 12.



# PRZEBIEG TURY

Rozgrywka trwa szereg rund. W każdej rundzie każdy gracz, w kolejności zgodnej z kierunkiem ruchu wskazówek zegara, rozgrywa jedną turę. W swojej turze gracz wybiera **jedną z poniższych sekwencji** i rozgrywa ją krok po kroku:

## SEKWENCJA A

1



Zagraj kartę obok swojej planszy (opcjonalnie).

2



Wykonaj akcję za pomocą 1 kości – albo na planszy Black Angel, albo na planszy kosmosu.

3



Dobierz kartę w kolorze odpowiadającym wybranej kości, a następnie odłóż kość do puli.

## SEKWENCJA B

1



Wykonaj rzut swoimi kośćmi.

2



Wyczyść swoją planszę.

3



Przesuń Black Angel w kierunku planety Spes.

**Uwaga!** Jeśli gracz nie może rozegrać sekwencji A, musi rozegrać sekwencję B.

## SEKWENCJA A

### 1 ZAGRAJ KARTĘ OBOK SWOJEJ PLANSZY

Możesz zagrać z ręki zakrytą kartę misji albo destruktora na jedno z 6 gniazd przy swojej planszy gracza, o ile w danym gnieździe nie ma jeszcze karty. Tym samym aktywujesz jeden lub więcej żetonów technologii leżących w tym samym rzędzie/kolumnie co gniazdo, na które zagrałeś kartę. Twoje następne kroki zależą od rodzaju karty, jaką zagrałeś: Jeśli zagrałeś **kartę misji**, aktywujesz tylko te żetony technologii w tym rzędzie/kolumnie, które są tego samego koloru co karta.

Jeśli zagrałeś **kartę destruktora**, aktywujesz **wszystkie** żetony technologii w tym rzędzie/kolumnie, bez względu na ich kolor (ale nie technologie zaawansowane).

**Uwagi:**

- Żetony technologii zaawansowanych nigdy nie są aktywowane (ich efekt zostaje aktywowany tylko na koniec gry).
- Żetony technologii możesz aktywować w dowolnej kolejności.
- W tym kroku zagrywasz zakryte karty. Tylko rodzaj karty (misja albo destruktor) oraz jej kolor (w przypadku kart misji) są istotne.
- Żeton technologii może być aktywowany nawet w sytuacji, gdy znajduje się na nim znacznik szczątków (zob. str. 8).



Aby uruchomić niektóre technologie musisz wspierać się wiedzą obcych...

**Przykład.**

**Natalia** zagrywa zieloną kartę misji z ręki na gniazdo przy drugim rzędzie swojej siatki technologicznej. Dzięki temu może aktywować 2 zielone żetony technologii leżące w tym rzędzie. Gdyby zagrała kartę destruktora, mogłaby aktywować także żółty żeton.





### 2 WYKONAJ AKCJĘ ZA POMOCĄ 1 KOŚCI

Wybierz kość. Może ona pochodzić z Twojego sektora albo z sektora innego gracza. Jeśli bierzesz kość z sektora innego gracza, musisz ją od niego kupić. Możesz kupić tylko kość, która nie jest zarezerwowana i musisz za nią zapłacić jej właścicielowi 1 surowiec ze swojego magazynu. Właściciel kości nie może odmówić transakcji.



A.1

A.2

Następnie musisz użyć tej kości **do wykonania akcji albo na planszy Black Angel** , **albo na karcie misji zagranej na terytorium obcych na planszy kosmosu** . Każda akcja jest aktywowana maksymalnie tyle razy, ile wynosi wartość wybranej kości. Na przykład, kość o wartości 2 pozwala na dwukrotną aktywację danej akcji. Kości o wartości 0 nie można użyć do wykonania żadnej akcji, za wyjątkiem części akcji Zarządzaj flotą (kroki 2-4, zob. str. 9). Jeśli używasz kości o wartości 1, 2 albo 3, musisz wykonać wybraną akcję co najmniej raz.

**Uwaga!** Kości używane w grze posiadają następujący rozkład ścianek: 0 (symbol gwiazdki), 1, 1, 2, 3 i 3. Różnica między wartościami na przeciwległych ściankach zawsze wynosi 2.



## WYKONANIE AKCJI NA PLANSZY BLACK ANGEL

Na planszy Black Angel gracze mogą wykonywać 6 rodzajów akcji, po 2 w każdym kolorze (żółtym, szarym i zielonym). W celu wykonania akcji kolor wybranej kości musi odpowiadać kolorowi akcji.

Umieść swoją kość w obszarze wybranej akcji. Następnie, zanim ją wykonasz, upewnij się, czy ta akcja nie jest uszkodzona ani atakowana przez destruktora.

### USZKODZONA AKCJA

Jeśli w obszarze akcji znajdują się 2 znaczniki uszkodzeń, to akcja ta zostaje uszkodzona i wartość kości użytej do jej aktywacji zostaje zmniejszona o 1. Jeśli w obszarze akcji jest tylko 1 znacznik uszkodzeń, nic się nie dzieje.

#### Uwagi:

- W obszarze akcji nigdy nie mogą znajdować się więcej niż 2 znaczniki uszkodzeń.
- Kość o wartości 0 nie zmniejsza swojej wartości nawet w przypadku uszkodzonej akcji.

### KARTY DESTRUKTORÓW

Jeśli w miejscu na karty destruktorów przy tym obszarze akcji leżą jakiegokolwiek karty destruktorów, przed wykonaniem akcji musisz rozegrać stały efekt karty leżącej na wierzchu. Jeśli nie możesz rozegrać efektu tej karty (i tylko wtedy), nadal możesz wykonać tę akcję, ale tracisz 1 PZ.

Każda sztuczna inteligencja zdaje sobie sprawę z tego, że przydzielenie odpowiedniej liczby robotów do odpowiedniej pracy w odpowiednim czasie gwarantuje powodzenie misji Black Angel.



#### Przykład.

**Natalia** umieściła swoją żółtą kość o wartości 3 w obszarze akcji Odkrycie technologii. Przed wykonaniem akcji sprawdza, czy akcja ta jest uszkodzona i/lub atakowana przez destruktora. Jako że w obszarze akcji jest tylko 1 znacznik uszkodzeń, akcja nie jest uszkodzona. Jednakże jest tam także 1 karta destruktora, co sprawia, że **Natalia** musi rozegrać jej efekt (w tym przypadku, musi odrzucić kartę misji) zanim wykona akcję.

Jest niezmiernie istotne, abyśmy docenili wagę technologii obcych i ich znaczenie dla naszej misji. A jeśli niektóre z nich są jeszcze dla nas tajemnicą... no cóż, musimy zwiększyć wysiłki w ich rozpracowaniu!

#### Przykład.

**Natalia** wybrała żółtą kość o wartości 3. Może zatem:

- Wziąć 3 żetony technologii o koszcie 1.
- Wziąć 1 żeton technologii o koszcie 1 i 1 żeton technologii o koszcie 2.
- Wziąć 1 żeton technologii o koszcie 1 i 1 żeton technologii zaawansowanej, który zawsze kosztuje 2.

Na torze dostępny jest tylko jeden żeton o koszcie 1 i **Natalia** decyduje się na drugą opcję.

## AKCJA: ODKRYCIE TECHNOLOGII

W ramach każdej aktywacji tej akcji możesz wziąć 1 wybrany żeton technologii z toru technologii. Wyjątkiem są 2 żetony z początku toru i żetony technologii zaawansowanych, które możesz wziąć za cenę dwóch aktywacji.

#### Objaśnienia:

- Po zabraniu żetonu technologii nie należy uzupełniać toru nowymi żetonami ani przesuwając pozostałych na nim żetonów.
- Po zabraniu żetonu technologii zaawansowanej należy natychmiast wyłożyć w jego miejsce nowy żeton z wierzchu stosu. Jeśli stos jest pusty, miejsce na torze pozostaje puste.
- Gracz może posiadać kilka kopii tej samej technologii, w tym zaawansowanej.

Umieść nowo zdobyte żetony, w wybranej przez siebie kolejności, na siatce technologicznej na swojej planszy. Każdy żeton technologii musi być położony na jednym z 5 pól przy kolorowych strzałkach. Każdy żeton technologii zaawansowanej musi być położony na polu przy 2 czarnych strzałkach. Nowe żetony mogą spowodować przesunięcie się żetonów znajdujących się już na siatce (zgodnie z kierunkiem strzałek), co może z kolei spowodować wypchnięcie innych żetonów poza siatkę (od góry lub z prawej strony). Takie żetony należy trzymać w pobliżu planszy gracza, gdyż będą jeszcze przydatne.

**Uwaga!** Jeśli poza siatkę zostaje wypchnięty żeton technologii ze znacznikiem szczątków, przenieś ten znacznik do swojego magazynu.



## WYPCHNIĘCIE TECHNOLOGII ZAAWANSOWANEJ POZA SIATKĘ

Gdy wypychasz poza siatkę żeton technologii zaawansowanej, musisz natychmiast umieścić go na jednym z 3 pól przeznaczonych na wypchnięte technologie zaawansowane na swojej planszy gracza (po 1 żetonie na pole, czyli musisz to zrobić dla 3 pierwszych wypchniętych żetonów). Wybrane pole określi maksymalną liczbę PZ za daną technologię na koniec gry. Ich liczba wynosi 4 PZ plus 2 PZ za każdą kartę usuniętą z planszy kosmosu (zobacz str. 12) i umieszczoną pod krawędzią obok tego pola. Każdy żeton technologii zaawansowanej, który do końca gry nie zostanie wypchnięty poza siatkę oraz każdy żeton technologii zaawansowanej, który zostanie wypchnięty już po zapewnieniu wszystkich już na Twojej planszy, zapewni Ci co najwyżej 4 PZ na koniec gry.

Misje, jakie podejmujesz w kosmosie, zwiększają Twoją wiedzę na temat obcych, co z kolei pozwala na dogłębne poznanie ich technologii.



## AKCJA: NAPRAWA BLACK ANGEL

W ramach każdej aktywacji tej akcji możesz usunąć 1 wybrany znacznik uszkodzeń z Black Angel (leżący w obszarze akcji albo na kości – zobacz poniżej) i zamienić go w szczątki (znacznik uszkodzeń jest teraz traktowany jak znacznik szczątków). Następnie możesz umieścić ten znacznik albo na symbolu błyskawicy na żetonie technologii na twojej planszy, aby natychmiast aktywować jego efekt (znacznik zostaje na żetonie, aby uniemożliwić kolejną aktywację znacznikiem szczątków), albo w magazynie na swojej planszy.

### Objaśnienia:

- Kość w puli, na której leży znacznik uszkodzeń, jest uznawana za „uszkodzoną kość”.
- Gracze mogą naprawiać uszkodzone akcje oraz uszkodzone kości w dowolnej kombinacji.
- Jeśli w obszarze akcji leżą 2 znaczniki uszkodzeń, a gracz chce usunąć jeden z nich, to musi być to znacznik uszkadzający akcję (z pola 2).
- Gracz nie musi usuwać wszystkich znaczników uszkodzeń z obszaru danej akcji w tym samym czasie.



Raporty donoszą o uszkodzeniach w kilku sektorach statku! Należy zabezpieczyć naderwane poszycie i uprzątnąć szczątki. Pamiętajcie, aby zebrać wszystko, co może się jeszcze przydać!

### Przykład.

**Natalia** używa swojej szarej kości o wartości 2 i usuwa 2 znaczniki uszkodzeń z Black Angel. Następnie, już jako znaczniki szczątków, używa ich do aktywowania efektów 2 żetonów technologii na swojej planszy. **Natalia** decyduje się aktywować szarą technologię zapewniającą jej 1 PZ i żółtą technologię umożliwiającą wzięcie z zasobów 1 statku.

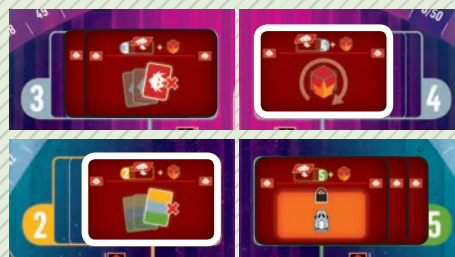


## AKCJA: ZNISZCZENIE DESTRUKTORÓW

W ramach każdej aktywacji tej akcji możesz zniszczyć 1 wybraną kartę destruktora (spośród wszystkich kart atakujących akcje na planszy Black Angel) i wziąć ją na rękę. Jeśli w danym miejscu znajduje się kilka kart destruktorów, **musisz zniszczyć wszystkie w jednej akcji**.



Nie lekceważcie obrony Black Angel, im dłużej zwlekacie, tym trudniejsza czeka Was walka. Ponadto, wraki statków pokonanych destruktorów mogą Wam się przydać!



### Przykład.

**Magda** używa swojej zielonej kości o wartości 2, aby zniszczyć dwie karty destruktorów. Decyduje się zniszczyć kartę w obszarze 2 i kartę w obszarze 4. Mogła zamiast tego zniszczyć dwie karty w obszarze 3. Nie mogła natomiast zniszczyć dwóch kart w obszarze 5, gdyż znajdują się tam trzy karty destruktorów (i wszystkie muszą być zniszczone w ramach jednej akcji).





## AKCJA: ZARZĄDZANIE FLOTĄ

Na każdy z 3 kolorów przypada 1 taka akcja. Akcja umożliwia graczowi przesunięcie jednego (i tylko jednego) swojego statku na planszy kosmosu. W ramach każdej aktywacji gracz przesuwa wybrany statek o 1 pole, a na koniec może położyć kartę misji na terytorium obcych, na którym zakończył swój ruch.

Wykonując tę akcję, przeprowadź 4 poniższe kroki:

### 1. WYKONAJ RUCH JEDNYM ZE SWOICH STATKÓW

Możesz przesunąć jeden ze swoich statków o liczbę pól równą lub mniejszą od wartości wybranej kości. Podczas ruchu nie możesz przechodzić ani zatrzymywać się na polach z asteroidami. Możesz poruszyć statek już będący na planszy kosmosu, albo wprowadzić na nią zupełnie nowy statek. Jeśli wystrzelisz nowy statek, weź jednego ze swoich robotów z pomieszczenia centralnego z planszy Black Angel i umieść go w kokpicie jednego ze statków w swoim magazynie (umieść robota we wgłębieniu figurki). Statek ten rozpoczyna swój ruch na planszy z pola z figurką Black Angel.

#### Objaśnienia:

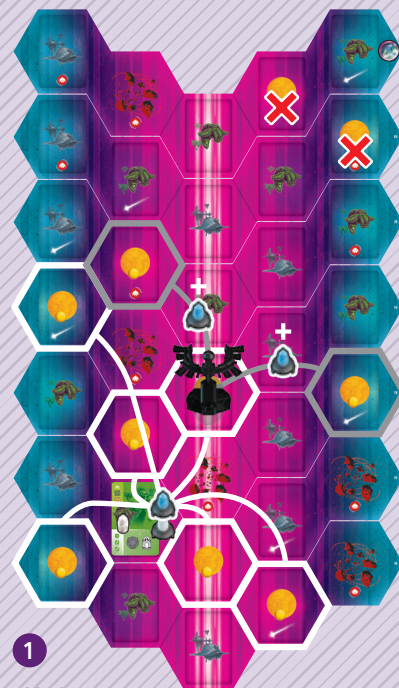
- Możesz użyć kości o wartości 0 (z gwiazdką) do wykonania tej akcji, aczkolwiek w takim wypadku statek się nie porusza. W takim wypadku musisz jednak wykonać pozostałe kroki 2-4.
- W przeciwieństwie do Twoich statków Black Angel może przemieszczać się i zatrzymywać na polach z asteroidami (jego osłony skutecznie chronią go przed oddziaływaniem tych niewielkich cząstek kosmicznych). Tylko jeśli Black Angel znajduje się na polu z asteroidą, Twoje statki mogą przechodzić lub zatrzymać się na tym właśnie polu, gdyż system ochronny Black Angel chroni także Ciebie. Jednakże, jeśli Black Angel opuści to pole, jakiegokolwiek statki nadal się na nim znajdujące zostaną zniszczone.
- Na każdym polu mogą się znajdować co najwyżej 2 statki i to należące do różnych graczy.

### 2. ZAGRAJ KARTĘ MISJI

Jeśli Twój statek zakończył ruch na pustym polu (bez karty) w kolorze Twojej kości, możesz na nim umieścić kartę misji w tym kolorze ze swojej ręki (ponieważ misja dotyczy obcych zamieszkujących ten fragment kosmosu). Po zagranie karty musisz umieścić robota na symbolu nagrody (zobacz przykład), a następnie jednorazowo otrzymujesz tę nagrodę. Od tej chwili jesteś właścicielem tej karty. Musisz użyć swojego robota z pomieszczenia centralnego na Black Angel (a nie z zasobów ani ze stacji roboczej). Nagrody obejmują pozyskiwanie PZ, robotów, surowców i statków.

#### Objaśnienia:

- Wsun kartę misji pod swój statek, tak aby statek lekko nachodził na prawą krawędź karty.
- Możesz zagrać tylko 1 kartę, na samym końcu swojego ruchu, bez względu na liczbę aktywacji jaką zapewniła Ci kość.
- Możesz pominąć zagranie karty misji i tylko przesunąć statek. W takim przypadku pomiń kroki 2-4. Jeśli jednak użyjesz kości o wartości 0 (z gwiazdką), to musisz zagrać kartę misji.
- Jeśli nie masz statków i/albo robotów niezbędnych do wykonania tej akcji, nie możesz jej wykonać.
- Każda karta misji może pomieścić maksymalnie 2 statki. Każdy gracz może zająć co najwyżej jedno miejsce na każdej karcie.
- Możesz położyć kartę na polu, na którym znajduje się statek i/ albo Black Angel. W takim przypadku statek zostaje umieszczony na karcie i umożliwi swojemu właścicielowi skorzystanie z niej w późniejszym czasie.



1

#### Przykład.

Magda może użyć swojej żółtej kości o wartości 3 do przesunięcia o maksymalnie 3 pola swojego statku znajdującego się już na planszy kosmosu albo do wystrzelenia nowego statku i przesunięcia go do 3 pól od pola zajmowanego przez Black Angel. Jako że Magda chce dotrzeć na planetę Melurenów, ma do wyboru 8 celów podróży, z których 2 mogą być osiągnięte jedynie przez nowy statek.

Spotkanie z przyjaźnie nastawionymi rasami obcych jest niewątpliwie jednym z nadrzędnych celów misji Black Angel. Nawiązanie z nimi dobrych relacji jest kluczem do sukcesu całej misji.



2

#### Przykład.

Po dotarciu na planetę Melurenów Magda zagrywa żółtą kartę misji z ręki na pole z planetą i umieszcza swój statek na przeznaczonym do tego miejscu po prawej stronie karty. Następnie przenosi jednego ze swoich robotów z pomieszczenia centralnego z planszy Black Angel na symbol nagrody, którą natychmiast otrzymuje (w tym przypadku 1 PZ).

### 3. ROZMIEŚĆ DESTRUKTORÓW

Zagrane karty misji może przyciągnąć destruktorów, których jedynym celem jest zniszczenie Black Angel. Policz widoczne symbole statków destruktorów na polach sąsiadujących z polem, na które zagrałeś kartę. Za każdy symbol wykonaj poniższe czynności:

- Dobierz wierzchnią kartę destruktora ze stosu.
- Połóż ją odkrytą w miejscu dla destruktorów w obszarze akcji na planszy Black Angel wskazanej przez tę kartę.
- Następnie umieść znacznik uszkodzeń na pierwszym pustym polu uszkodzeń w obszarze tej akcji. Jeśli leżą już tam 2 znaczniki uszkodzeń, zamiast tego połóż znacznik na jednej z kości tego koloru w puli. Jeśli pula kości tego koloru jest pusta, lub jeśli wszystkie kości w tej puli mają już znacznik uszkodzeń (na kości może leżeć tylko 1 znacznik uszkodzeń), zignoruj to uszkodzenie.

#### Objaśnienia:

- Jeśli w tym miejscu są już jakieś karty destruktorów, umieść nową kartę na nich, lekko przesuniętą, tak aby zawsze można było policzyć, ile kart tam się znajduje. Niemniej, tylko stały efekt karty na samej górze ma wpływ na wykonywanie danej akcji.
- Każdą akcję mogą atakować co najwyżej 3 karty destruktorów. Jeśli miałbyś położyć kartę w miejscu, w którym leżą już 3 karty destruktorów, odrzuć ją i dobierz w jej miejsce nową kartę.
- Symbole statków destruktorów znajdują się na polach, które mogą zostać przykryte przez karty misji. Taki przykryty symbol jest nieaktywny.

### 4. WYŁÓŻ NOWE ŻETONY TECHNOLOGII

Każda zagrana na pole karta misji sprawia, że na torze technologii pojawiają się 1 lub 2 nowe żetony technologii (w zależności od wskazań w lewym górnym rogu karty). Dobierz żetony z odpowiednich stosów i połóż w kolejności wskazanej na karcie (od góry do dołu) na torze. Nowe żetony mogą przepychać żetony znajdujące się już na torze. Jeśli jakieś żetony zostaną wypchnięte poza tor, zostają odrzucone.



#### Przykład.

3 Magda policzyła, że na polach sąsiadujących z polem, na które zagrała kartę, są 2 symbole statków destruktorów. Magda dobiera pierwszą kartę ze stosu destruktorów i kładzie w obszarze wskazanym na karcie (w tym przypadku nr 5). Natychmiast umieszcza tam znacznik uszkodzeń. Następnie dobiera drugą kartę ze stosu i umieszcza w obszarze wskazanym na karcie (w tym przypadku nr 3). Jako że w tym obszarze znajdują się już 2 znaczniki uszkodzeń, musi umieścić znacznik na szarej kości w puli.

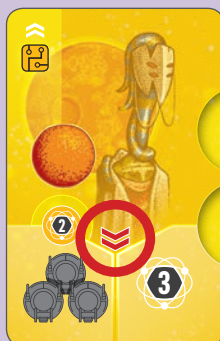
4 Karta zagrana przez Magdę nakazuje dołożenie na tor 1 żółtego i 1 szarego żetonu technologii. Magda dokłada je w tej właśnie kolejności, przepychając żetony znajdujące się już na torze.



## WYKONYWANIE AKCJI NA TERYTORIUM OBCYCH NA PLANSZY KOSMOSU

Możesz wykonać akcję z karty misji zagranej na planszy kosmosu. W grze występują dwa rodzaje kart misji.

#### MISJA NEUTRALIZACYJNA



Karty misji neutralizacyjnej nie mogą być aktywowane bezpośrednio. W zamian ich efekt zostaje aktywowany w momencie, gdy zostają usunięte z planszy kosmosu (zobacz str. 12 oraz A1 w Załączniku).

#### MISJA AKTYWACYJNA



Karty misji aktywacyjnej mogą być aktywowane bezpośrednio.

Jeśli chcesz aktywować taką kartę, musisz przestrzegać następujących zasad:

- Musisz użyć kości w kolorze karty misji.
- Musisz posiadać na tej karcie swojego robota lub swój statek.

Jeśli spełniasz te dwa warunki, w ramach każdej aktywacji tej karty możesz jednorazowo zastosować efekt tej karty (zobacz w Załączniku: Karty misji).



## SEKWENCJA B

### 1 WYKONAJ RZUT SWOIMI KOŚCI

Możesz wykonać sekwencję B nawet wtedy, gdy posiadasz jeszcze kości w swoim sektorze, **ALE** tracisz tyle PZ, ile wynosi suma oczek na tych kościach. Następnie odłóż kości do odpowiednich puli.

Każdy z Twoich robotów w stacji roboczej daje Ci prawo do rzutu 1 kością w kolorze tej stacji. Weź odpowiednie kości z puli (o ile są dostępne), wykonaj nimi rzut i połóż w obszarze działań standardowych w swoim sektorze.

#### Objaśnienia:

- Jeśli w puli jest mniej kości danego koloru niż Twoich robotów w stacji tego koloru, to w konsekwencji rzucasz mniejszą liczbą kości niż wynika to z liczby robotów.
- Jeśli musisz rzucić „uszkodzonymi” kośćmi, to za rzut każdą taką kością tracisz 1 PZ. Znacznik uszkodzeń leżący na kości odłóż do zasobów.
- Nie możesz zrezygnować z rzutu kością, bez względu na to, czy jest ona uszkodzona, czy nie.

Możesz zarezerwować jedną i tylko jedną ze swoich kości za cenę 1 surowca (oddajesz go do zasobów). Zarezerwowaną kość przenieś do obszaru strzeżonego w swoim sektorze. Ta kość nie może być kupiona przez innych graczy.



#### Przykład.

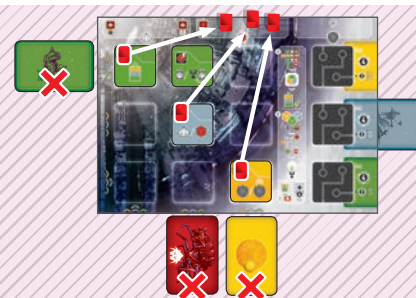
**Walddek** decyduje się wykonać sekwencję B. Jako że została mu tylko szara kość o wartości 0, nie traci żadnych PZ. Zwraca kość do puli, a następnie bierze po jednej kości za każdego swojego robota w 3 stacjach roboczych – 1 żółtą, 2 szare i 1 zieloną. Jedyną dostępną żółtą kość jest uszkodzona, więc **Walddek** traci 1 PZ.

Następnie rzuca wszystkimi 4 nowymi kośćmi i rezerwuje szarą kość o wartości 3 (oddaje 1 surowiec do zasobów i przenosi kość do obszaru strzeżonego w swoim sektorze).

B.1

### 2 WYCZYŚĆ SWOJĄ PLANSZĘ

Odrzuć wszystkie karty (misji i destruktorów) umieszczone w 6 gniazdach przy swojej planszy (przy dolnej i lewej krawędzi). Uważaj, aby nie odrzucić kart, które wsunąłeś pod prawą krawędź swojej planszy. Przenieś także wszystkie znaczniki szczątków ze swoich żetonów technologii do swojego magazynu.



B.2

### 3 PRZESUŃ FIGURKĘ BLACK ANGEL W KIERUNKU SPES

Aby zakończyć sekwencję B, wykonaj poniższe czynności.

- Przesuń figurkę Black Angel na planszę kosmosu o jedno pole do przodu (w kierunku przeciwnym do położenia planszy Black Angel).
- Usuń wszystkie karty misji z pierwszego gwiazdnego pasa planszy (najbliższego planszy Black Angel). Usuwane karty misji neutralizacyjnych zostają w tym momencie aktywowane - rozegraj ich efekty (kolejność nie ma znaczenia). Podczas rozgrywania tych efektów nie są brane pod uwagę karty, które są usuwane w tym kroku. Po rozegraniu efektów tych kart zwróć je (razem z usuniętymi kartami misji aktywacyjnych) ich właścicielom, którzy wsuwają je pod swoje plansze graczy (z prawej strony, przy ilustracjach odpowiednich kolorów). Jakikolwiek roboty i statki znajdujące się na tych kartach odłóż do zasobów.
- Odwróć pierwszy gwiazdny pas na drugą stronę i połóż go jako ostatni pas planszy, a następnie przesuń całą planszę w kierunku planszy Black Angel.

**WAŻNE!** Jeśli znacznik planety Spes znajduje się na pierwszym gwiazdnym pasie (z którego właśnie usunięto karty), usuń go. Po odwróceniu pasa i umieszczeniu na końcu planszy, połóż żeton planety Spes na środkowym polu tego pasa. Oto Spes pojawiła się w zasięgu wzroku. Koniec podróży jest już bliski!



#### Przykład.

- 1 Po wyczyszczeniu swojej planszy **Walddek** przesuwają figurkę Black Angel o 1 pole do przodu.
- 2 Następnie usuwa 2 karty leżące na pierwszym gwiazdnym pasie. Jako że są to karty z misjami aktywacyjnymi, zwraca je po prostu ich właścicielom (**Natalli** i **Magdzie**), które wsuwają je pod swoje plansze z prawej strony, uważając na kolory. **Walddek** odkłada roboty i statki z tych kart do odpowiednich zasobów.
- 3 **Walddek** kończy sekwencję, odwracając pierwszy gwiazdny pas i umieszczając go na końcu planszy, którą następnie w całości przesuwają w kierunku planszy Black Angel.

B.3



## KONIEC GRY

Gdy nastąpi którakolwiek z poniższych sytuacji, dokończcie aktualną rundę i rozegrajcie jeszcze jedną rundę finałową:

- Figurka Black Angel dotarła na Spes (**podczas wykonywania sekwencji B**).
- Wyczerpał się stos kart destruktorów (**podczas wykonywania sekwencji A**).

**Po zakończeniu rundy finałowej każdy gracz podlicza swój wynik w następujący sposób:**

Do punktów zdobytych w trakcie gry dolicz PZ z żetonów technologii zaawansowanych. Każdy żeton technologii zaawansowanej, który nie został wypchnięty poza siatkę technologiczną oraz każdy, który został wypchnięty już po wypełnieniu wszystkich 3 pól na wypchnięte technologie, zapewnia Ci maksymalnie 4 PZ. Każdy żeton technologii zaawansowanej na polach na wypchnięte technologie na Twojej planszy zapewnia Ci maksymalnie 4 PZ plus 2 PZ za każdą kartę leżącą pod krawędzią obok tego pola.

Jeśli Black Angel dotarł na Spes, każdy z graczy może wymienić posiadane **roboty** (z pomieszczenia centralnego na planszy Black Angel), **surowce** i **statki** (z magazynu) na PZ. Każdy „zestaw” dwóch rzeczy dowolnego typu/typów jest wart 1 PZ (dodajcie po prostu wszystkie posiadane elementy i podzielcie przez 2, zaokrąglając w dół). Jeśli jednak Black Angel nie dotarł na Spes, roboty, surowce i statki nie przynoszą żadnych PZ.

Gracz z największą liczbą PZ zostaje zwycięzcą. W przypadku remisu, remisujący gracze współdzielą zwycięstwo.

### Objaśnienia:

- *Gdy tylko wystąpi jeden z warunków końca gry, **Black Angel przestaje się poruszać**. Gracze mogą rozgrywać sekwencję B, ale pomijają krok B.3 (tym samym z planszy kosmosu nie będą usuwane już żadne karty).*
- *Jeśli gra kończy się wskutek wyczerpania się stosu kart destruktorów, należy przetasować karty odrzucone i uformować nowy stos.*
- *Na koniec gry gracze przenoszą wszystkie znaczniki szczątków ze swoich żetonów technologii do magazynów.*
- *Jeśli gracz posiada kilka kopii tego samego żetonu technologii zaawansowanej, do zapunktowania każdego z nich musi wykorzystać inne elementy.*

### WAŻNE!

Jeśli w swojej finałowej turze miałbyś przeprowadzić sekwencję B, możesz po prostu spasować.

Masz pytania?  
Zapoznaj się z FAQ gry na stronie [pearlgames.be](http://pearlgames.be)



### Przykład.

Przed podliczeniem punktów **Natalia** posiada 34 PZ na torze punktacji.

Na swojej planszy **Natalia** ma 2 żetony technologii zaawansowanych. Pierwszy z nich zapewnia 2 PZ za każdy zielony żeton technologii na siatce technologicznej. Jednak żeton ten nie został wypchnięty poza siatkę, więc **Natalia** otrzymuje tylko 4 PZ (maksymalną wartość), pomimo posiadania aż 3 zielonych żetonów. Drugi żeton zapewnia 2 PZ za każdą kartę destruktora w ręku. Jako że ten żeton został wypchnięty i umieszczony na polu na wypchnięte technologie, przy którym leżą 3 szare karty, **Natalia** może otrzymać maksymalnie 10 PZ (4 PZ + 2 PZ za każdą z tych trzech kart). Niestety, **Natalia** ma tylko 4 karty destruktorów i dlatego otrzymuje jedynie 8 PZ. W sumie zdobywa więc 46 PZ.

Black Angel dotarł na Spes, więc **Natalia** może wymienić roboty (z pomieszczenia centralnego na planszy Black Angel) oraz surowce i statki (ze swoich zasobów) na PZ w stosunku 2:1. Tak więc 3 roboty w pomieszczeniu centralnym, 1 surowiec i 1 statek zapewniają jej w sumie dodatkowe 2 PZ.

**Natalia** kończy grę z ostatecznym wynikiem 48 PZ.

# ROZGRYWKA 2-OSOBOWA

Podczas przygotowania (krok 11) umieść po 1 robocie w jednym z nieużywanych kolorów w każdej stacji roboczej na planszy Black Angel. Pierwszy gracz rzuca kośćmi neutralnego gracza i umieszcza je w jednym z nieużywanych sektorów.

W trakcie gry możesz kupować kości od neutralnego gracza. Zapłatę odkładaj do zasobów. Nie możesz odwracać zakupionych kości gracza neutralnego.

Za każdym razem, gdy wykonujesz sekwencję B, wykonaj także czynności związane z kośćmi gracza neutralnego. Kości o wartościach 1, 2 i 3 pozostaw w jego sektorze, a kości o wartości 0 (z gwiazdką) odłóż do odpowiednich puli. Następnie, za każdego robota gracza neutralnego w stacji roboczej, jeśli gracz ten nie posiada w swoim sektorze kości w kolorze tej stacji, rzuć 1 kością tego koloru z puli.


Za każdym razem, gdy umieszczasz robota w stacji roboczej, bierzesz stamtąd robota gracza neutralnego (jeśli taki jest) i usuwasz z gry. W konsekwencji, w trakcie gry może się zdarzyć, że w stacjach roboczych nie będzie już robotów gracza neutralnego i tym samym nie będzie potrzeby rzucania jego kośćmi.

## WARIANT ZAAWANSOWANY

Gdy już dobrze poznacie zasady gry, możecie dodać do rozgrywki zasady zaawansowane, które sprawią, że stanie się ona jeszcze ciekawsza. Większość zasad gry nie ulega zmianom, za wyjątkiem następujących kwestii:

### ŻETONY TECHNOLOGII

Gracze używają obu stron żetonów technologii:

- strony standardowej z symbolem  w lewym górnym rogu;
- strony ulepszenia o białym kolorze górnej części żetonu.

Podczas przygotowania rozgrywki oraz gdy wchodzi do gry nowe technologie, żetony należy kłaść stroną ulepszenia do góry.

Gdy gracz wykonuje akcję Odkrycie technologii na planszy Black Angel i bierze żetony technologii, musi umieścić je na swojej siatce technologicznej stroną ulepszenia do góry.

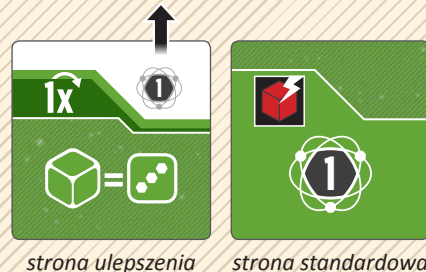
#### Efekt „1x”

(Zobacz Opis efektów „1x” na str. A4 Załącznika).

Strona ulepszenia tych żetonów technologii zapewnia efekt „1x”, który jednokrotnie zwiększa efekt określonej akcji. Gdy gracz wykonuje akcję powiązaną z takim efektem widniejącym na żetonie technologii leżącym na jego planszy, może go odwrócić na drugą stronę, aby ulepszyć wykonywaną akcję. Żeton będzie od tej chwili odwrócony standardową stroną do góry. Gracz może użyć równocześnie kilka efektów „1x” odpowiadających wybranej akcji. *Przykład. Zmień kolor kości i nadaj jej wartość 3.*

**Ważne!** Gdy zagrywasz kartę przy swojej planszy (A1. Zagraj kartę obok swojej planszy), możesz aktywować tylko żetony leżące standardową stroną do góry. Możesz jednak odwrócić wybrane żetony technologii na ich standardową stronę, rezygnując z ich efektu „1x”, aby podczas tej akcji móc je aktywować. Możesz odwrócić żetony technologii także podczas wykonywania akcji Naprawa Black Angel, aby umieścić znaczki szczątków na symbolach błyskawicy i aktywować ich efekty.

Przypomnienie efektu, jaki zapewnia ten żeton na swojej standardowej stronie.



#### Przykład.

**Natalia** kupuje od **Waldka** za 1 surowiec jego zieloną kość o wartości 1. Następnie korzysta z efektu „1x” żetonu technologii, który posiada na swojej planszy (zobacz wyżej: rysunek po lewej), aby zmienić wartość kości na 3 i wykonać ulepszoną akcję.

**Natalia** odwraca wykorzystany żeton i od tej chwili, za każdym razem, gdy będzie aktywowała ten żeton za pomocą karty lub znaczka szczątków, zdobędzie 1 PZ (zobacz wyżej: rysunek po prawej).

ŻETONY TECHNOLOGII

SEKWENCJA A

3

### A3. „DOBIERZ KARTĘ W KOLORZE WYBRANEJ KOŚCI I ODŁÓŻ TĘ KOŚĆ DO PULI” ZMIENIA BRZMIENIE NA „DOBIERZ DWIE KARTY W KOLORZE WYBRANEJ KOŚCI, ZATRZYMAJ JEDNĄ Z NICH I ODŁÓŻ TĘ KOŚĆ DO PULI”.

Dobierz 2 karty w kolorze kości, jakiej użyłeś do wykonania akcji, obejrzyj ich treść i zatrzymaj jedną z nich, a drugą odrzuć. Następnie odłóż tę kość do puli.

**Uwaga!** Jeśli zmieniłeś kolor kości za pomocą efektu „1x”, dobierane karty muszą odpowiadać oryginalnemu kolorowi kości.

# TRYB SOLO

Tak jak w grze wieloosobowej, podczas gry solo starasz się, aby Twoja sztuczna inteligencja (SI) posiadała najwięcej PZ na koniec gry. Przeciwko sobie masz Hala, ambitnego i wymagającego wirtualnego przeciwnika. W tym wariantcie możesz stosować zasady gry podstawowej albo zaawansowanej.

## PRZYGOTOWANIE

Przygotowanie przebiega identycznie jak w grze wieloosobowej (zobacz str. 4-5), przy czym:

- Krok 2: Umieść po 4 kości każdego koloru w odpowiednich pulach na planszy Black Angel.
- Krok 3: Zbuduj planszę kosmosu tylko z 5 gwiazdnych pasów.
- Krok 8: Usuń 12 kart ze stosu destruktorów.

Po przeprowadzeniu kroków 9–14, wybierz kolor dla Hala (oczywiście inny niż Twój), a następnie:

- odłóż planszę Hala do pudełka, nie będzie jej potrzebował;
- umieść 1 z dysków Hala na polu „5PZ” na torze punktacji, a drugi na wybranym dla niego sektorze planszy;
- umieść po 1 robocie Hala w każdej z 3 stacji roboczych, a wszystkie pozostałe jego roboty w pomieszczeniu centralnym na planszy Black Angel;
- odłóż 3 żetony technologii początkowych Hala do pudełka, nie będzie ich potrzebował;
- nie dawaj Hali żadnych kart misji ani destruktorów;
- nie dawaj mu także surowców, znaczników uszkodzeń/szczątków, statków;
- ani karty pomocy i bonusu dla drugiego gracza.

Na koniec, potasuj karty Hala i utwórz z nich zakryty stos.

Ty zostajesz pierwszym graczem. Hal zawsze rozgrywa swoją turę po Tobie. Hal nie posiada magazynów. Za każdym razem, gdy zdobywa jakiś zasób (statek/surowiec/robota/żeton technologii/żeton technologii zaawansowanej/znacznik szczątków/kartę destruktor), **natychmiast zamienia go w PZ**, których liczbę odczytujesz z informacji na odwrocie kart Hala.

## PRZEBIEG GRY

Po rozegraniu swojej tury rozegraj turę Hala. Istnieją dwie możliwości:

### Hal posiada co najmniej 1 kość w swoim sektorze.

Odkryj pierwszą kartę Hala. Karta ta określa kolor kości, jakiej Hal chce użyć oraz akcję, jaką chce wykonać. Jeśli w swojej turze przeprowadziłeś sekwencję A, spójrz w pierwszej części karty; jeśli przeprowadziłeś sekwencję B, spójrz w drugiej części karty. Jeśli kość we wskazanym kolorze nie jest już dostępna, spójrz na drugą część karty. Jeśli i ten kolor nie jest już dostępny, odłóż niezarezerwowaną kość w trzecim kolorze do puli – Hal zdobywa 3 PZ.

### Hal nie ma żadnych kości w swoim sektorze.

Rzuć kośćmi Hala i przesun Black Angel do przodu, tak jak podczas przeprowadzania sekwencji B. Hal nigdy nie rezerwuje kości.

Za każdym razem, gdy jedna z kart Hala (misja aktywacyjna lub neutralizacyjna) zostaje usunięta (wskutek przeprowadzenia sekwencji B przez niego lub Ciebie), Hal natychmiast zdobywa 3 PZ, ale nie rozpatruje innych efektów tej karty. Usunięte karty Hala odkładaj na odpowiednie stosy kart odrzuconych, a jego roboty odkładaj do pomieszczenia centralnego na Black Angel.

## WYBÓR KOŚCI

Spośród kości o wskazanym kolorze Hal zawsze bierze kość o najwyższej wartości. Jeśli kilka kości ma tę samą wartość, Hal wybierze swoją kość. Jeśli kość o najwyższej wartości jest Twoja, Hal kupi ją, co oznacza, że otrzymujesz 1 surowiec z zasobów. Hal nie może kupić kości, którą zarezerwowałeś.



## WYKONANIE AKCJI PRZEZ HALA

Musisz przeprowadzać akcje Hala w taki sposób, aby zdobywał jak najwięcej PZ. Jeśli obszar akcji jest zaatakowany przez karty destruktor, Hal przeprowadza swoją akcję normalnie (rozstrzygane są tylko efekty generujące znaczniki uszkodzeń), niczego nie traci. Jeśli akcja jest uszkodzona, wartość kości Hala zmniejsza się o 1, tak samo jak gdybyś to Ty wykonywał akcję.



## AKCJA: ODKRYCIE TECHNOLOGII

Karta Hala określa, czy chce:

-  Wziąć 1 żeton technologii zaawansowanej, jeśli jego kość na to pozwala. Jeśli jego kość ma wartość 1, Hal bierze z toru żeton technologii o koszcie 1 (jeśli taki jest). Jeśli ma kość o wartości 2, bierze żeton technologii zaawansowanej. Jeśli ma kość o wartości 3, bierze zarówno żeton technologii zaawansowanej, jak i żeton technologii o koszcie 1 (jeśli taki jest).
-  Wziąć tylko żeton technologii.

Hal bierze żetony z toru, począwszy od tych najbliższych końca toru (skąd żetony są wypychane). W przypadku żetonów technologii zaawansowanych, potraktuj te 4 pola jako tor; Hal bierze ostatni żeton z „toru” (żeton leżący najbliżej toru technologicznego). Następnie przesun pozostałe 3 żetony i uzupełnia puste miejsce nowym żetonem. Jeśli jego kość ma wartość 0 (gwiazdka) albo gdy Hal nie może wykonać akcji (nie ma żetonów technologii lub uszkodzona akcja zmniejszyła wartość jego kości do 0), to otrzymuje w zamian 3 PZ.



## AKCJA: NAPRAWA BLACK ANGEL

W ramach każdej aktywacji Hal usuwa 1 znacznik uszkodzeń. Karta Hala określa kolejność, w jakiej należy to zrobić:

- w kierunku zgodnym z ruchem wskazówek zegara ⤴ (od obszaru 1 do obszaru 6),
- w kierunku przeciwnym do ruchu wskazówek zegara ⤵ (od obszaru 6 do obszaru 1).

Hal usuwa znaczniki uszkodzeń z uszkodzonych kości tylko wtedy, jeśli nigdzie indziej nie ma znaczników uszkodzeń.

Jeśli jego kość ma wartość 0 (gwiazdka) lub jeśli Hal nie może wykonać tej akcji (brak znaczników uszkodzeń lub uszkodzona akcja zmniejszyła wartość jego kości do 0), to otrzymuje w zamian 3 PZ.



## AKCJA: ZNISZCZENIE DESTRUKTORÓW

W ramach każdej aktywacji Hal niszczy 1 kartę destruktora. Karta Hala określa kolejność, w jakiej należy to zrobić:

- w kierunku zgodnym z ruchem wskazówek zegara ⤴ (od obszaru 1 do obszaru 6),
- w kierunku przeciwnym do ruchu wskazówek zegara ⤵ (od obszaru 6 do obszaru 1).

Hal zawsze stara się zniszczyć tyle kart destruktorów, na ile pozwala jego kość (tj. ominie dany obszar, jeśli spowodowałoby to zmniejszenie całkowitej liczby możliwych do zniszczenia kart destruktorów).

Jeśli jego kość ma wartość 0 (gwiazdka) lub jeśli Hal nie może wykonać tej akcji (brak kart destruktorów lub uszkodzona akcja zmniejszyła wartość jego kości do 0), to otrzymuje w zamian 3 PZ.



## AKCJA: ZARZĄDZANIE FLOTĄ

Dla tej akcji wartość kości Hala nie ma znaczenia.

Najpierw dobierz kartę w kolorze odpowiadającym kości wybranej przez Hala.

Jeśli jest to **karta misji neutralizacyjnej**, umieść ją na polu tego samego koloru na pierwszym pasie gwiazdowym (najbliżej Black Angel). Jeśli na pasie nie ma żadnych dostępnych odpowiednich pól, umieść ją na polu tego koloru na drugim pasie gwiazdowym itd. Jeśli na pasie dostępne są dwa pasujące pola, umieść kartę na polu z kometą.

Jeśli jest to **karta misji aktywacyjnej**, umieść ją na polu tego samego koloru na piątym pasie gwiazdowym (najdalej od Black Angel). Jeśli na pasie nie ma żadnych dostępnych odpowiednich pól, umieść ją na polu tego koloru na czwartym pasie gwiazdowym itd. Jeśli na pasie dostępne są dwa pasujące pola, umieść kartę na polu z kometą.

Za każdym razem, gdy karta Hala zostaje umieszczona na polu z kometą, Hal zdobywa 3 PZ.

Następnie przeprowadź akcję jak w przypadku żywego gracza (umieść robota Hala na symbolu nagrody, **pobierz ją**, rozmieść karty destruktorów oraz dołóż nowe żetony technologii), za wyjątkiem faktu, że Hal nie musi umieszczać na karcie statku z robotem.

### OBJAŚNIENIA

- Jeśli Ty aktywujesz kartę misji aktywacyjnej i należy ona do Hala (na karcie nie ma Twojego robota), Hal zawsze korzysta z możliwości jednorazowej aktywacji tej karty.
- Gdy stos kart Hala skończy się, potasuj karty odrzucone, aby uformować nowy stos.
- Zakładaj, że Hal zawsze posiada robota i inne zasoby, które może potrzebować do swojej akcji lub rozpatrzenia efektu.
- Jeśli kupujesz jedną z kości Hala, musisz zapłacić mu 1 surowiec. Hal odrzuca ten surowiec i otrzymuje 1 PZ.
- Po skończonej turze Hala odłóż jego kość do puli.

### KONIEC GRY

Koniec gry następuje w tych samych sytuacjach jak w grze wieloosobowej. W przeciwieństwie do Ciebie, Hal nie zdobywa dodatkowych punktów na końcu gry. Jeśli masz więcej PZ od niego, gratulacje! W następnej rozgrywce możesz podnieść poprzeczkę i zwiększyć liczbę PZ, jakie Hal posiada na początku gry (poziom łatwy: 0 PZ, podstawowy: 5 PZ, trudny: 10 PZ, ekstremalny: 15 PZ).

# AUTORZY I PODZIĘKOWANIA

Autorzy gry: **Sébastien Dujardin, Xavier Georges i Alain Orban**

Ilustracje/oprawa graficzna/modele 3D: **Ian O'Toole**

Opracowanie francuskich zasad: **Renaud Eloy**

Tłumaczenie: **Monika Żabicka** – Opracowanie polskich zasad: **zespół Rebel**

Podziękowania dla: Etienne, Fabienne, Fanny, Jeana, Johana, Laurenta, Marca, Mathieu, Mailys, Maryline, Nell, Pascala, Stéphane, Anaëlle, Pierre'a-E., Laurenta, Vincenta T., Vincenta R., Pierre'a G. i wszystkich tych, którzy pomogli w realizacji tego projektu.