

STAR TREK ASCENDANCY

ZASADY GRY
Z UWZGLEDNIENIEM OFICJALNEJ ERRATY

ELEMENTY GRY

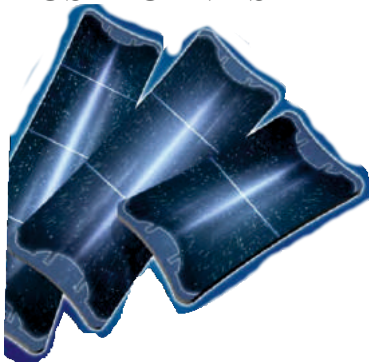
KAFLE SYSTEMÓW

Mapę gry tworzą okrągłe Kafle Systemu połączone ze sobą Kosmicznymi Szlakami o różnej długości. Każdy System Planetary ma inny potencjał utrzymania Węzłów Zasobów, co jest przedstawione przy pomocy kolorowych pasków obok planety.



Do określenia długości Szlaku używa się Kości Kosmicznego Szlaku.

KOSMICZNE SZLAKI



KOŚĆ KOSMICZNEGO SZLAKU



Żetony Warpu określają jak daleko twój Okręt może podróżować w Warpie oraz zaznaczają miejsce, w którym twoje Okręty weszły w Warp.



KARTY KOLEJNOŚCI W TURZE

W każdej Rundzie Gry gracze rywalizują o Inicjatywę. Karty Kolejności w Turze wyznaczają kolejność działania.



KONSOLE DOWODZENIA



Karty Konsoli Dowodzenia zawierają Zasady Cywilizacji, śledzą poziom Broni i Osłon oraz mają miejsce na żetony zasobów.

ŻETONY WPLYWU

Żetony Wpływu pomagają określić dominację każdej Cywilizacji. Pierwszy gracz, który zdobędzie 5 Wpływu, wygrywa grę.



KARTY POSTĘPU

Karty Postępu zawierają różne kulturowe i technologiczne osiągnięcia, które można ukończyć. Każda Cywilizacja posiada własną unikatową talię Postępu.

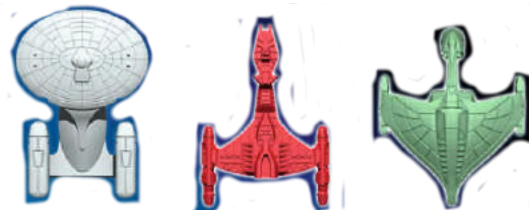


KARTY I ZNACZNIKI FLOTY



Karty Floty mogą pomieścić grupy trzech lub więcej Okrętów. Okręty umieszczane są na karcie Floty, natomiast Znacznik Floty wskazuje na planszy pozycję Floty.

OKRĘTY I WĘZŁY KONTROLI



FEDERACJA KLINGONI ROMULANIE



Każda Cywilizacja posiada własne Okręty, które eksplorują Galaktykę, atakują rywali i bronią własnych Systemów. Węzły Kontroli umieszczane są na planecie Systemu w celu oznaczenia, która Cywilizacja Kontroluje dany System.

ŻETONY BAZ KOSMICZNYCH

Bazy Kosmiczne umożliwiają ci budowę Okrętów i Powoływanie Flot. Walczą także podczas Bitw Kosmicznych oraz utrudniają przeciwnikowi próby Hegemonii. Każda Baza Kosmiczna, którą kontrolujesz, również zwiększ liczbę twoich Rozkazów o 1.



WĘZŁY ZASOBÓW



KULTUROWY PRODUKCYJNY BADAWCZY



ŻETONY ZASOBÓW

ŻETONY ROZKAZÓW

Żetony Rozkazów określają, ile rozkazów możesz wydać podczas swojej tury.



KARTY EKSPLORACJI



Podczas eksploracji Galaktyki dokonasz różnych odkryć, napotkasz wiele kryzysów i nieznanymi cywilizacji. Kiedy odkryjesz nowy System Planetarny, dobierz Kartę Eksploracji aby zobaczyć co znalazłeś.

KARTY POROZUMIEŃ HANDLOWYCH



Każda Cywilizacja posiada trzy Porozumienia Handlowe, które może dać pozostałym graczom, aby reprezentowały pokojowy handel pomiędzy ich Cywilizacjami. Każde Porozumienie Handlowe, które otrzymasz od innego gracza, w każdej turze zwiększa twoją Produkcję.

KARTY TURY GRACZA



Tury Gracza dzielą się na Fazę Budowy i Fazę Dowodzenia. Dwustronna Karta Tury Gracza na jednej stronie podaje wszystkie Koszty Budowy a na drugiej wszystkie Opcje Rozkazów.

PRZYGOTOWANIE GRY

Przygotowanie gry Star Trek: Ascendancy jest proste. Każdy gracz zaczyna ze swoim Systemem Macierzystym, kilkoma Okrętami i pewną ilością Zasobów. Na początku gry żadna Cywilizacja nie ma nawiązanego Pierwszego Kontaktów oraz cała Galaktyka wymaga zbadania i odkrycia. Na stronie 5 znajdziesz przykład jak wygląda gra gotowa do rozgrywki.

KONSOLA DOWODZENIA I ELEMENTY

Każdy gracz bierze Konsolę Dowodzenia Cywilizacji, którą będzie grać. Konsole Dowodzenia śledzą Poziom Broi i Osłon. Twoja Broń zaczyna z Rzutem na Trafienie 5+, twój początkowy Modyfikator Osłony to 0. U dołu Konsoli Dowodzenia znajduje się miejsce na Rezerwy Żetonów Zasobów. Na każdej Konsoli Dowodzenia podane są także Specjalne Zasady danej Cywilizacji.



Konsola Dowodzenia Gracza Federacji

Daj graczom wszystkie elementy należące do ich Cywilizacji: każdy gracz powinien mieć 30 Okrętów, 3 Znaczniki Floty, 3 Karty Floty, 3 Żetony Bazy Kosmicznej, 15 Kart Postępu, 10 Węzłów Dowodzenia i Kartę Tury Gracza jego Cywilizacji.

POCZĄTKOWE ZASOBY

Każdy gracz zaczyna z 3 Żetonami Produkcji, 3 Badań i 3 Kultury.

POCZĄTKOWY WPŁYW

Każdy gracz zaczyna z jednym Żetonem Wpływu. Należy je tak układać, aby każdy gracz widział ile Żetonów Wpływu mają jego przeciwnicy.

ŻETONY ROZKAZÓW

Każdy gracz zaczyna z 5 Żetonami Rozkazów. Należy je umieścić odkryte, tak aby każdy gracz je widział. Żetony Rozkazów są dwustronne. Strona „Wyczerpana” oznacza, że w tej turze Rozkaz został użyty. Kontrolowane przez ciebie Bazy Kosmiczne zwiększają liczbę twoich Rozkazów o 1. Ukończenie Postępu, który ma ikonę Żetonu Rozkazu, także zwiększa liczbę twoich Rozkazów o 1. Za każdym razem kiedy zyskujesz Rozkaz, jest on Wyczerpany i zostanie Odświeżony na końcu Rundy Gry.



TALIE POSTĘPU

Każda Cywilizacja rozpoczyna z jednym ukończonym Postępem, oznaczonym na karcie jako „Startowy Postęp”. Odłóż go na bok, a następnie przetasuj Talię Postępu.



Podczas gry gracze będą kończyli dodatkowe Postępy. Zanim jednak będzie gotowy, uznaje się go za projekt. Możesz opracowywać tyle Projektów, ile Kontrolujesz Węzłów Badawczych.

Startowy Postęp Klingonów

Każdy ukończony Postęp dodaje twojej Cywilizacji Specjalne Zasady i może zwiększyć szybkość twoich Okrętów. Po dokładne informacje odnośnie Prędkości i Ruchu zobacz str. 13.

SYSTEM MACIERZYSTY

System Macierzysty każdego gracza rozpoczyna grę jako w pełni Rozbudowany z jednym Węzłem Zasobów z każdego rodzaju i jednym Węzłem Kontroli jego cywilizacji.




System Macierzysty Romulan z Okrętami i Węzłami

POCZĄTKOWE OKRĘTY


Każdy gracz zaczyna z 3 Okrętami w Systemie Macierzystym.

SUGEROWANE ROZŁOŻENIE ELEMENTÓW GRACZA


OBSZAR PROJEKTU

Projekty są umieszczane obok twojej Tali. 


Każdy gracz ma własną pulę 30 Okrętów, 10 Węzłów Kontroli i 3 Żetonów Bazy Kosmicznej.

Żetony Zasobów są umieszczane na Konsoli Dowodzenia a Żetony Rozkazów nad nią. 

OBSZAR FLOTY

Pokazuje, które Floty są Powołane, oraz ile Okrętów znajduje się w każdej z nich. 

OBSZAR POSTĘPU

Kiedy ukończysz Projekty, umieść je na swoim Obszarze Postępu obok Startowego Postępu. 

W zależności od rozmiaru i kształtu twojego stołu możesz zmienić ułożenie elementów w obszarze gracza. Upewnij się, że twój Obszar Postępu i Obszar Projektu różnią się od siebie.

KAFLE SYSTEMU

Oddziel Kafle Międzygwiazdowego Fenomeny od Kafli Systemu Planetarnego. Następnie stwórz stos z losowych Kafli Systemu Planetarnego, umieszczając w nim dwa razy więcej kafli niż jest graczy, np. 6 Systemów Planetarnych dla gry trzyosobowej. Są to twoje startowe Systemy Planetarne. Pozostałe Systemy Planetarne pomieszaj ze wszystkimi Fenomenami, następnie umieść na nich startowe Systemy Planetarne, tworząc w ten sposób stos ze wszystkich Kafli Systemu ze startowymi Systemami Planetarnymi na górze.



PRZERZUCANIE KOŚCI

Niektóre Specjalne Zasady pozwolą ci przerzucać kości. Każda Specjalna Zasada pozwala ci przerzucić jeden raz każdą kość. Jeżeli masz inne zdolności, które pozwalają ci na przerzut, to się one kumulują i pozwalają przerzucić kości więcej niż jeden raz, ale każda zasada może być użyta tylko raz.



Przykład: Romulańska Flota Bojowa (która podczas Bitwy Kosmicznej pozwala przerzucić wszystkie 1) składająca się z pięciu Okrętów Walczy z przeciwnikiem. Romulanie ukończyli również swój „Ulepszony System Namierzający”, które pozwala im na przerzucenie kości podczas Walki.

Podczas Ataku Romulanie wyrzucili 1,1,4,5,6. Korzystając ze specjalnej zasady Floty Bojowej przerzucają obie 1i uzyskują 1 i 6. Pomimo wyrzucenia kolejnej 1, nie mogą ponownie użyć specjalnej zasady Floty Bojowej aby jeszcze raz przerzucić tę samą kość. Mogą natomiast użyć do drugiego przerzutu tej kości swojego Ulepszego Systemu Namierzającego.

SUGEROWANE ROZŁOŻENIE GRY



W zależności od stołu, na którym grasz, odległości pomiędzy Systemami Macierzystymi i krawędziami stołu mogą być różne. Najistotniejszą sprawą jest to aby wszystkie Systemy Macierzyste były oddalone od siebie i od krawędzi stołu o taką samą odległość.

OBSZAR GRY

W Star Trek: Ascendancy mapa jest żywa i rozrastając się na stole może przybrać dowolny kształt. Przed rozpoczęciem gry uzgodnij jaka część stołu jest dostępna – czy można układać kafelki bezpośrednio przy krawędzi? Czy muszą być w pewnej odległości od niej?

Każdy gracz zaczyna ze swoim Systemem Macierzystym odizolowanym od pozostałych Cywilizacji. Wraz z postęпами w grze, będziesz odkrywał nowe nieznanne światy, eksplorował międzygwiazdne fenomeny i spotykał obce cywilizacje. Plansza powstaje z okrągłych Kafli Systemu połączonych ze sobą Kosmicznymi Szlakami o różnej długości. Kiedy poruszasz się po mapie, każdy Kafel Systemu liczy się jako Sektor; Kosmiczne Szlaki składają się z od dwóch do czterech Sektorów.

Powierzchnia o wymiarach 3'x3' (90cm x 90cm) jest optymalna, ponieważ Systemy Macierzyste mogą być umieszczone w równej odległości od pozostałych dwóch graczy i około 5 cali od krawędzi obszaru gry.

Jeżeli umieścicie swoje Systemy Macierzyste bliżej siebie, to o wiele szybciej nawiążecie kontakt co umożliwi tym samym wcześniejszy handel, ale też zwiększy rywalizację o nowe Systemy. Większe oddalenie wydłuży czas na odkrywanie nowych światów i rozwój Cywilizacji zanim gracze połączą się z Systemami przeciwników.



Mapa rozrasta się wraz z Odkrywaniem przez graczy nowych Systemów Gwiazdnych i przyłączaniu ich nowymi Kosmicznymi Szlakami.

WYGRANA

Są dwa sposoby na wygranie gry. Możesz wygrać poprzez stanie się najbardziej wpływową cywilizacją w Galaktyce albo zdominowawszy militarnie przeciwników.

ZWYCIĘSTWO POPRZEZ WPŁYW

Na końcu Rundy Gry gracz, który kontroluje swój System Macierzysty i ma 5 Żetonów Wpływu, wygrywa grę. Ugruntował on swoją dominację Kulturową nad Galaktyką. **W dowolnym momencie swojej tury można kupować Żeton Wpływu za 5 Żetonów Kultury każdy.**



ZWYCIĘSTWO POPRZEZ ZWIERZCHNICTWO

Jeżeli na końcu Rundy Gry pojedynczy gracz Kontroluje trzy Systemy Macierzyste, z czego jeden musi być jego własnym, to zdominował on Galaktykę i wygrywa grę.

REMIS

Jeżeli na końcu rundy dwóch graczy osiągnęło Zwycięstwo przez Wpływ albo Zwierzchnictwo, to wygrywa gracz kontrolujący najwięcej Systemów. Jeżeli nadal jest remis, gracze współdzielą zwycięstwo.

ETYKA GWIEZDNEJ FLOTY

Star Trek: Ascendancy jest grą wymagającą rywalizacji, w której każdy gracz próbuje zdominować, zniszczyć i pochłonąć swoich przeciwników. Nie wyciągaj swojego bat'leth kiedy ktoś najedzie twój świat macierzysty – wszystko jest zgodne z duchem gry.

UWAGA ODNOŚNIE CZASU TRWANIA GRY

Star Trek: Ascendancy jest dużą grą. Przygotuj się: jest to długa gra. Doświadczonym graczom zajmie jedną godzinę na gracza. Kilka pierwszych gier będzie dłuższa. Na stronie 27 znajdziesz opcje pozwalające na rozegranie gry w krótszym czasie.

WAŻNE TERMINY GRY

Poniżej znajduje się opis najważniejszych terminów gry, które będą używane w tych zasadach.

Adjacent [Sąsiadujący]: Sektory, które są obok siebie, są Sąsiadujące. Walka w Kosmosie zazwyczaj, ale nie zawsze, ma miejsce pomiędzy Sąsiadującymi Sektoremami.

Capacity [Potencjał]: Potencjał Systemu do utrzymania Węzłów. Systemy mogą utrzymać od jednego do trzech Węzłów.

Contest [Sporny]: Sektor jest Sporny, kiedy ty i inny gracz(e) macie Okręty w tym samym Sektorze. Sektor zawierający Okręty dwóch lub więcej graczy jest Sporny.

Control [Kontrola]: Węzły Kontroli wskazują, który z graczy Kontroluje dany System. Możesz zyskać Kontrolę nad Systemem poprzez Kolonizację, Inwazję lub Hegemonię. Kontrolujesz Bazę Kosmiczną jeżeli kontrolujesz System, w którym się ona znajduje.

Developed [Rozbudowany]: System Planetarny jest Rozbudowany kiedy zawiera jeden lub więcej Węzłów. System bez Węzłów uznawany jest za Nierozbudowany. Bazy Kosmiczne nie są Węzłami.

Exhausted [Wyczerpany]: Karty lub Żetony, które są zakryte. Wyczerpane karty i żetony nie mogą być użyte dopóki nie zostaną Odświeżone (odkryte). Jeżeli Wyczerpana karta Postępu przedstawia Żeton Warpu, to nie uwzględniasz go do Ruchu w Warpie, dopóki karta nie zostanie odwrócona w fazie Odnowienia. Wyczerpanie nie ma wpływu w przypadku kart z natychmiastową premią, jak np. Postęp Romulan przedstawiający Żeton Kultury.

First Contact [Pierwszy Kontakt]: Uznaje się, że Cywilizacja nawiązała Pierwszy Kontakt kiedy jej System Macierzysty jest połączony za pomocą Kosmicznych Szlaków i Systemów z Systemem Macierzystym innego gracza.

Fleet [Flota]: Grupa Okrętów, które razem się poruszają i walczą. Wszystkie zasady, które wpływają na Okręty, wpływają również na Floty.

Game Rund [Runda Gry]: Star Trek: Ascendancy rozgrywana jest w serii Rund. Każda Runda składa się z trzech Etapów: Inicjatywy, Wykonania i Odnowienia.

Home System [System Macierzysty]: System, z którym gracz zaczyna grę. Możesz w nim budować Okręty i Powoływać Floty bez względu na to, czy jest w nim Baza Kosmiczna, czy nie. Nie możesz

tego zrobić, jeżeli przeciwnik Kontroluje twój System Macierzysty.

Hostile [Wrogiel]: Rywale i ich Okręty uznawane są za Wrogie dopóki nie masz jednego z ich Porozumień Handlowych.

In Orbit [Na Orbicie]: Każdy Okręt obecny w Systemie Planetarnym, bez względu na to czy są w nim również Okręty innych graczy, jest „Na Orbicie”

Node [Węzeł]: Struktura wybudowana na powierzchni Planety. Dotyczy to Węzłów Zasobów i Węzłów Kontroli. Bazy Kosmiczne nie są Węzłami.

Occupy [Okupować]: Okupujesz Sektor jeżeli jesteś jedynym graczem, który ma w nim Okręty.

Peace [Pokój]: Masz Pokój z każdym przeciwnikiem, którego Porozumienie Handlowe posiadasz – ich Okręty są nastawione Pokojowo.

Project [Projekt]: Karta Postępu, która nie została jeszcze ukończona. Podczas każdej Fazy Budowy Gracza może on dodać Żeton Badań do każdego swojego Projektu. Każda Cywilizacja posiada unikatową talię Kart Postępu, zawierającą różnorodne osiągnięcia technologiczne i społeczne.

Refresh [Odświeżenie]: Odwróć Wyczerpane (zakryte) elementy gry.

Reroll [Przerzut]: Pewne zasady pozwalają ci ponownie rzucić kością. Nie możesz użyć tej samej zasady, aby Przerzucić kilka razy tę samą kość. Jeżeli posiadasz kilka zasad umożliwiających ci Przerzucenie kości, to możesz użyć różnych zasad, aby przerzucić kilka razy tę samą kość, ale tylko raz za każdą zasadę.

Reserves [Rezerwy]: Niewykorzystane zasoby, które trzymasz na swojej Konsoli Dowodzenia.

Resources [Zasoby]: Produkcja, Badania i Kultura są Zasobami. Okręty, Węzły i Żetony Wpływu nie są Zasobami.

Sector [Sektor]: Każde pole na planszy, na którym można umieścić Okręt. Kafel Systemu liczy się jako pojedynczy Sektor, Kosmiczne Szlaki mają 2, 3 lub 4 oddzielne Sektory.

Structure [Struktura]: Każdy fizyczny obiekt zbudowany w Systemie jest uznawany za Strukturę. Węzły Zasobów, Węzły Kontroli i Bazy Kosmiczne są Strukturami.

Supply [Wspólna Pula]: Węzły Zasobów i Żetony w pudełku, które nie zostały zbudowane albo zyskane przez graczy, tworzą nieograniczoną wspólną pulę.

POROZUMIENIA HANDLOWE

W Star Trek: Ascendancy nie możesz przekazywać innym graczom Zasobów. Można natomiast Nawiązać Porozumienia Handlowe pomiędzy waszymi Cywilizacjami, umożliwiając pokojowy handel pomiędzy wcześniej wrogimi sobie frakcjami.

Każdy gracz zaczyna z trzema własnymi Porozumieniami Handlowymi. Produkują one Zasoby tylko wtedy, gdy zostaną przekazane innemu graczowi.

NAWIĄZYWANIE POROZUMIENIŃ HANDLOWYCH

Aby dać lub otrzymać Porozumienie Handlowe, musisz mieć Okręt lub Węzeł Kontroli Sąsiadujący z Sektorem, albo w Sektorze, w którym jest Okręt albo Węzeł Kontroli Przeciwnika. Możesz to zrobić w dowolnym momencie. Po tym jak dasz przeciwnikowi Porozumienie Handlowe, bez względu na pozycję Okrętu, możesz je wymienić na inną swoją Kartę Porozumienia Handlowego.



W danym momencie możesz mieć tylko jedno Porozumienie Handlowe od każdego gracza. Uznaje się, że masz Pokój z każdym graczem, od którego otrzymałeś Porozumienie Handlowe. Pozwala ci to prosić o zgodę na ruch przez i Do Sektory zawierających ich Okręty, po więcej informacji zobacz str. 13. Każdy przeciwnik, z którym nie masz Porozumienia Handlowego, uznawany jest za Wrogię.

PROFITY Z HANDLU

Podczas Etapu Odnowienia gracze biorą Zasoby przedstawione na otrzymanych Porozumieniach Handlowych.

Wskazówka: Porozumienia Handlowe są potężnym źródłem Zasobów. Pierwsi gracze, którzy nawiążą kontakt i rozpoczną handel zyskają przewagę.

WYCOFANIE SIĘ Z POROZUMIENIA HANDLOWEGO

Łatwo podpisane, łatwo złamane: możesz w dowolnym momencie z dowolnego powodu unieważnić każde swoje Porozumienie Handlowe. Aby jednak oddać przeciwnikowi jego porozumienie Handlowe, które masz, musisz go zdradzić.

ZDRADA

Jeżeli Zaatakujesz gracza, z którym masz Porozumienie Handlowe, złamałeś pokój i musisz oddać mu jego Porozumienie Handlowe. Po rozpoczęciu Walki biorący w niej udział gracze nie mogą wymienić się Porozumieniami Handlowymi dopóki nie skończy się Walka.

RUNDA GRY

Każda Runda Gry składa się z trzech Etapów: Inicjatywy, Wykonania i Odnowienia.

ETAP INICJATYWY – STRONA 9

Gracze wydają Zasoby aby wpłynąć na galaktyczną politykę i przejąć Inicjatywę w danej Rundzie Gry. Gracz, który wyda najwięcej Zasobów, może wybrać Kartę Kolejności w Turze na nadchodzącą Rundę. Zasoby mogą wydawać tylko ci gracze, którzy już nawiązali Pierwszy Kontakt.

ETAP WYKONANIA – STRONA 10

Gracze wykonują swoje tury w kolejności określonej podczas Etapu Inicjatywy: rozbudowują swoją Cywilizację, Badają nowe Projekty; Ulepszają swoje Bronie i Osłony oraz wydają Rozkazy swoimi Okrętami. W swojej turze Gracze mogą także wydać 5 żetonów Kultury, aby zdobyć Wpływ.

ETAP ODNOWIENIA – STRONA 25

Na końcu każdej Rundy Gry następuje Etap Odnowienia, który składa się z:

- Sprawdzenia Zwycięstw
- Wygenerowania Zasobów
- Odświeżenia Kart i Żetonów
- Dodania Żetonów Warp do Okrętów w Warpie
- Położenie Żetonów Badań na Fenomenach

Po Etapie Odnowienia rozpoczyna się kolejna Runda Gry.

ETAP INICJATYWY

Na początku każdej Rundy Gry każdy gracz, który nawiązał Pierwszy Kontakt, musi zdecydować ile Zasobów chce oddać aby przejąć Inicjatywę w galaktycznej polityce. Następnie, w kolejności liczby wydanych Zasobów, wybierają swoją Kartę Kolejności w Turze



Gracze, którzy nie nawiązali Pierwszego Kontakt z inną Cywilizacją, nie mają możliwości Wpłynięcia na pozostałe Cywilizacje i nie biorą w tym udziału.

Wskazówka: W pierwszej turze, możliwe również, że i w drugiej, kiedy nikt jeszcze nie nawiązał Pierwszego Kontakt, żaden z graczy nie będzie miał możliwości Wpłynięcia na galaktyczną politykę, tak więc Karty Kolejności w Turze zostaną rozdane losowo.

Gracze, którzy nawiązali Pierwszy Kontakt, zaczynając od gracza, który był pierwszy w poprzedniej Rundzie Gry, mogą umieścić na Karcie Kolejności w Turze, której używali w poprzedniej turze, pewną liczbę Zasobów. Można użyć dowolnego Zasobu: Produkcji, Badań lub Kultury. Gracze umieszczają Zasoby w Kolejności zgodnej z Kartami Kolejności w Turze, które mają z poprzedniej tury.

Kiedy jest twoja kolej, zawsze możesz nic nie kłaść. Jeżeli postanowisz położyć Zasoby, nie możesz wydać dokładniej takiej samej liczby Zasobów co gracz przed tobą

Uwaga: W pudełku znajdują się Karty Kolejności w Turze ponumerowane od 1 do 10. Rozgrywając partię trzyosobową użyj kart 1, 2 i 3.

Dodatkowe Karty Kolejności w Turze mogą być użyte z zasadami opcjonalnymi ze strony 27, lub w grach na większą ilość osób.

WYBIERANIE KART KOLEJNOŚCI W TURZE

Gracz, który wydał najwięcej Zasobów, pierwszy wybiera swoją Kartę Kolejności w Turze. Może wybrać którąkolwiek, np. gracz, który wybiera pierwszy, nie musi wziąć karty Kolejności w Turze 1. Pozostali gracze, którzy wydali Zasoby, wybierają swoje Karty Kolejności w Turze w kolejności malejącej w stosunku do tego co Wydali. Wszystkie Zasoby użyte do przejścia inicjatywy zostają odrzucone i wracają do Wspólnej puli.

Gracze, którzy nie nawiązali Pierwszego Kontakt lub nic nie wydali, dostają losową Kartę Kolejności w Turze z pozostałych kart. Karty Kolejności w Turze pozostają odkryte podczas Etapu Inicjatywy.

Przykład: Jacek, Piotr i Sylwia są połączeni i mogą wydać zasoby w celu przejścia inicjatywy. Piotr był w poprzedniej turze pierwszy, więc decyduje pierwszy i kładzie 2 Produkcji. Jacek był w poprzedniej Rundzie drugi, więc jako drugi kładzie 1 Żeton Badań. Sylwia była w poprzedniej Rundzie trzecia, więc decyduje jako ostatnia i kładzie łącznie 3 Zasoby (2 Produkcje i 1 Badanie).

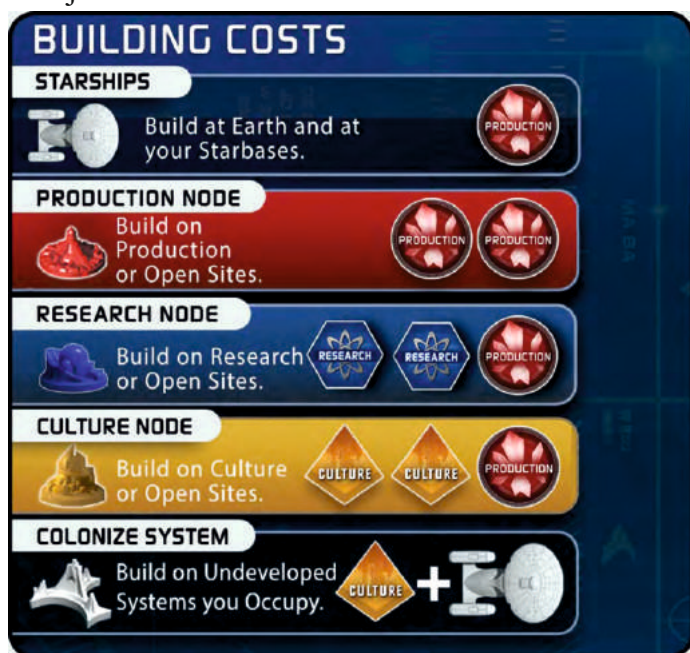
Ponieważ Sylwia wydała najwięcej, pierwsza wybiera Kartę Kolejności w Turze, potem Piotr i ostatnią kartę otrzymuje Jacek.

ETAP WYKONANIA

Zaczynając od gracza z kartą „Kolejności w Turze 1”, gracze wykonują swoje Tury. Tura każdego Gracza składa się z Fazy Budowy, a następnie z Fazy Dowodzenia.

FAZA BUDOWY

Każda Tura graczy rozpoczyna się od Fazy Budowy, podczas której wydają Zasoby na rozbudowę swojej Cywilizacji, Badanie Postępów oraz ulepszenie swojej Broni i Oślon. Można to robić w dowolnej kolejności.



BUDOWA OKRĘTÓW

Okrety kosztują 1 Produkcji. Okrety możesz zbudować w dowolnej Bazie Kosmicznej, którą kontrolujesz, lub Systemie Macierzystym (pod warunkiem, że nadal go kontrolujesz). Jeżeli Zbudujesz w danym samym Systemie 3 lub więcej Okrętów, możesz natychmiast stworzyć z nich Flotę nie zużywając na to Rozkazu. Po więcej szczegółów odnośnie Floty zajrzyj na str. 24.

Uwaga: Każdy gracz ma ograniczoną liczbę Okrętów i Węzłów Kontroli, które mogą mieć w danym momencie na stole. Przyszłe Dodatki mogą zwiększyć liczbę dostępnych Okrętów i Węzłów Kontroli. Upewnij się, że wszyscy gracze mają ich taką samą ilość. Podczas swojej tury, jeżeli w grze znajdują się wszystkie twoje Okrety, możesz zbudować kolejne w Systemie Macierzystym lub Bazie Kosmicznej, umieszczając tam wybrane Okrety z planszy. Tak samo możesz zrobić z Węzłami Kontroli. Jeżeli wszystkie są w grze, możesz zrezygnować z Kontroli nad wybranym Systemem w celu Skolonizowania albo zdobycia innego.

KOLONIZOWANIE SYSTEMU

Możesz Skolonizować Nierozbudowany System Planetarny, który Okupujesz, poprzez wybudowanie Węzła Kontroli. Sektor jest Nierozbudowany jeżeli nie ma w nim żadnego Węzła.



Założenie nowej Kolonii pochłania dużo Zasobów; Okrety często są używane jako funkcyjne centrum nowej Kolonii. **Kolonizowanie nowego Sektora kosztuje 1 Kultury plus Okręt z Orbity kolonizowanego Systemu.** Aby zaznaczyć, że założyłeś Kolonię w Systemie, umieść na Planecie jeden ze swoich Węzłów Kontroli.

BUDOWA WĘZŁA ZASOBÓW

Niektóre planety są bogate w zasoby naturalne, inne posiadają miejsca zapewniające konkretny potencjał badawczy, a jeszcze inne są w stanie utrzymać wielkie miasta i podwaliny kulturalne.



Ten System ma Potencjał aby mieć jeden Węzeł Kulturowy i dwa Węzły Produkcyjne.

Każdy System ma Potencjał oznaczony kolorowymi paskami znajdującymi się wokół planety. Pokazują one ile Węzłów danego rodzaju można wybudować.

Możesz Budować Węzły tylko w Systemach, które Kontrolujesz. Aby zbudować Węzeł Zasobów, zapłać koszt podany dla danego rodzaju Węzła.

Czasami System ma „Otwarty” Potencjał, który oznacza, że System jest na tyle wszechstronny, że możesz wybrać rodzaj Węzła, który tu wybudujesz. Węzły Zasobów wybudowane na Otwartych Miejscach możesz później zamienić na inne poprzez opłacenie pełnego kosztu nowego Węzła.

PRYZDZIELENIE BADAŃ

W swojej Fазie Budowy możesz także Przydzielić Badania do swoich Projektów Postępów. Ilość Badań wymaganych do ukończenia Projektu podana jest w lewym górnym rogu każdej karty.

W jednej turze możesz dodać jeden Żeton Badań do każdego Projektu Postępu. Uzyskane Badania z Fenomenu mogą przyspieszyć ukończenie Projektu. Po dokładne informacje odnośnie uzyskanych Badań z Fenomenu zajrzyj na str. 16.



Do ukończenia tego Projektu potrzeba czterech Badań



Kiedy przydzielisz Żetony Badań do projektu, nie możesz ich przenieść lub zabrać z powrotem.

W pierwszej Rundzie Gry gracze nie mają żadnych Projektów. W swojej Fазie Dowodzenia możesz użyć Rozkazu do Rozpoczęcia Nowych Projektów. Po dokładne informacje odnośnie Rozpoczynania Nowych Projektów zajrzyj na str. 26. Liczba kontrolowanych przez ciebie Węzłów Badawczych pozwala ci mieć maksymalnie tyle samo Projektów w twoim Obszarze Projektu. Jeżeli w dowolnym momencie gry masz więcej Projektów niż Kontrolujesz Węzłów Badawczych, to musisz odrzucić tyle Projektów, aby została ich prawidłowa ilość.

ODRZUCANIE PROJEKTÓW

Za każdym razem, kiedy Projekt jest Odrzucany, należy umieścić go na spodzie swojej Talii Postępu, a każdy Żeton Badania z takiego Projektu odłożyć do Wspólnej puli.

UKOŃCZENIE PROJEKTU

Kiedy Przydzielisz wystarczającą ilość Żetonów Badań, aby ukończyć Projekt, staje się on możliwym do użycia Postępem. Przenieś go do swojego Obszaru Postępu. Jeżeli to możliwe, możesz natychmiast użyć Specjalnej Zasady ukończonego Postępu. Dopóki karta nie mówi inaczej, zasady Postępu możesz użyć tylko podczas swojej tury.

Każdy Postęp ma podany Rodzaj przy prawej krawędzi karty. Niektóre zasady Postępów wywierają efekt tylko na pewne rodzaje Postępów. Na przykład Romulanie mają Postęp, który pozwala im Wyczerpać kartę „Wywiadu”.

Kiedy ukończysz Projekt, dobrym pomysłem jest poinformowanie przeciwników co on robi. Czasami Postępy mogą być Wyczerpane. Wtedy nie można w żaden sposób ich użyć i zostają Odświeżone podczas Etapu Odnowienia na końcu Rundy Gry.

POSTĘPY Z ŻETONEM WARPU

Niektóre Postępy w lewym dolnym rogu karty przedstawiają Żeton Warp. Po ukończeniu takich Postępów, poza swoimi Specjalnymi Zasadami, zwiększają także Prędkość Warp twoich Okrętów. Jeżeli taki Postęp zostanie Wyczerpany, to dopóki nie zostanie odświeżony, nie zwiększa Prędkości Warp. Po dokładne informacje odnośnie Ruchu Warp zajrzyj na str. 13.



Ten Projekt zwiększa Prędkość Warp twoich Okrętów

POSTĘPY Z ROZKAZEM

Niektóre Postępy przedstawiają Żeton Rozkazu. Kiedy ukończysz taki Postęp, liczba twoich Rozkazów zwiększa się o jeden. Ten nowy Rozkaz jest Wyczerpany i zostanie odświeżony w najbliższym Etapie Odnowienia.

Jest kilka Postępów Romulan, które przedstawiają Żeton Kultury. Kiedy Romulański gracz go ukończy, bierze ze wspólnej puli Żeton Kultury. Jeżeli inny gracz zabierze Romulanom taki Projekt, to po jego ukończeniu nie otrzyma Żetonu Kultury.



Ten Projekt zwiększa liczbę twoich Rozkazów

ULEPSZANIE BRONI I OSŁON

Oprócz przydzielania Żetonów Badań do Projektów, możesz także wydać Badania do Ulepszenia swoich Broni i Osłon. Koszt takiego działania jest podany na twojej Konsoli Dowodzenia, bezpośrednio obok twojego aktualnego Poziomu Broni i Osłon. Inaczej niż w przypadku Projektów Postępu, ulepszenie twoich Broni i Osłon jest kosztem natychmiastowym, opłacanym od razu w całości bez konieczności przydzielania Żetonu Badań przez kilka tur.



FAZA DOWODZENIA

W swojej turze, po Fazie Budowy, możesz wydać Rozkaz aby:

- PORUSZYĆ OKRETY I FLOTY
- ZAINICJOWAĆ BITWĘ KOSMICZNA
- PRZEPROWADZIĆ INWAZJĘ NA PLANETĘ
- SPRÓBOWAĆ KULTUROWEJ HEGEMONII
- POWOŁAĆ FLOTĘ LUB BAZĘ KOSMICZNA
- ROZPOCZĄĆ NOWE PROJEKTY POSTĘPU
- AKTYWOWAĆ SPECJALNE ZASADY

Kiedy wydajesz Rozkaz, Wyczerp Żeton Rozkazu aby zaznaczyć, że został on wykorzystany. Kiedy skończysz wydawać Rozkazy, twoja tura się kończy i gracz z następną Kartą Kolejności w Turze wykonuje swoją turę.



W swojej turze dowolny rozkaz możesz wydać kilka razy, pod warunkiem, że możesz za niego zapłacić żetonem Rozkazu.

SPECJALNE ZASADY BUDOWY

Specjalne Zasady niektórych Postępów pozwolą ci na zrobienie czegoś dodatkowego podczas twojej Fazy Budowy. Możesz to zrobić w dowolnym momencie twojej budowy.

KONIEC BUDOWY

Po zakończeniu Fazy Budowy rozpoczyna się Faza Dowodzenia. **Kiedy rozpocznie się Faza Dowodzenia, nie możesz wydawać Zasobów na Budowę, chyba że konkretna Specjalna Zasada na to pozwala.** Zwiększanie Wpływu jest jedynym wyjątkiem: w dowolnym momencie swojej tury możesz wydać pięć Żetonów Kultury aby wziąć Żeton Wpływu.

RUCH

Okręty mogą Poruszać się z Prędkością Impulsową lub Warpową. Każdy Rozkaz Ruchu porusza 1 Okręt albo 1 Flotę. Podczas jednej tury możesz temu samemu Okrętowi wydać kilkakrotnie Rozkaz Ruchu.

Na przykład możesz użyć jednego Rozkazu aby Okręt Wyszedł z Warp, a następnie użyć drugiego Rozkazu aby poruszyć go z Prędkością Impulsową.

Kiedy poruszysz Okręt w niezbadaną Przestrzeń, umieszczasz na planszy nowe Kosmiczne Szlaki i Kafle Systemów tworząc wraz z biegiem gry mapę galaktyki. Odkrycie i umieszczanie nowego Systemu zawsze kończy twój Ruch.

RUCH IMPULSOWY

Bazowa Prędkość Impulsowa wszystkich Okrętów wynosi 2. Aby poruszyć Okręt Impulsowo, Wyczerp Rozkaz i przemieść Okręt maksymalnie o 2 Sektory. Przy tej prędkości możesz umieszczać nowe Kosmiczne Szlaki i Systemy. Odkrycie nowego Systemu zawsze kończy twój ruch.



WEJŚCIE W WARP

Aby Wejść w Warp, Wyczerp Rozkaz i przesunąć Okręt lub Flotę poza System lub Kosmiczny Szlak, w którym jest, i umieść obok Żetonu Warp tak, aby wskazywał Sektor, z którego Okręt lub Flota Weszła w Warp.



Na końcu każdej Rundy Gry, albo po wydaniu dodatkowych Rozkazów, Okrety otrzymują dodatkowe Żetony Warp.

Okrety w Warp nie znajdują się „w” Sektorze, który opuściły. Na potrzeby wszystkich możliwych sytuacji, Okrety w Warp nie znajdują się na planszy, dopóki nie Wyjdą z Warp.

WYJŚCIE Z WARP

Aby Okręt w Warp z niego Wyszedł, Wyczerp Rozkaz. Kiedy Okręt Wychodzi z Warp, może poruszyć się przez tyle Systemów ile zgromadził Żetonów Warp, plus liczba Żetonów Warp przedstawiona na ukończonych Postępach. Jeżeli Okręt Wchodził w Warp w Systemie, to przy Wychodzeniu z Warp nie liczy jego kafla podczas ruchu.



Możesz poruszyć się o mniej Systemów albo wcześniej Wyjść z Warp na Kosmicznym Szlaku. Kiedy opuszczasz Warp Na Kosmicznym Szlaku, możesz zatrzymać się w jego dowolnym Sektorze. Po Wyjściu z Warp odrzuć wszystkie Żetony Warp, które uzbierał Okręt.

Możesz także wejść do Nowego Systemu podczas Ruchu w Warp. Wejście do Nowego Systemu zawsze kończy twój Ruch.

PODRÓŻOWANIE W WARP

Możesz także użyć Rozkazu, aby dodać kolejny Żeton Warp Okrętowi albo Flocie, która aktualnie jest w Warp. Okrety i Floty w Warp otrzymują także dodatkowe Żetony Warp podczas Etapu Odnowienia.

WKRACZANIE NA TERYTORIUM WROGA

Podróżując z prędkością Impulsową lub Warp, nie możesz wkroczyć do lub przemieścić się przez Sektor, którego nie Kontrolujesz, a w którym są Wrogie Okrety przeciwnika. Możesz poprosić o pozwolenie na wkroczenie lub przemieszczenie się przez Sektor, w którym są Okrety przeciwnika, z którym masz Pokój. Może się zgodzić albo nie, wedle własnego uznania. Jeżeli się nie zgodzi, musisz zakończyć swój Ruch. Zawsze możesz przemieszczać się przez Systemy, które Kontrolujesz, bez względu na obecność przeciwnika.

Uwaga: Jeżeli przeciwnik odmówi ci dostępu do swojego Systemu, nie możesz cofnąć okrętu, aby odzyskać Ruch użyty na dostanie się do niego. Jeżeli podróżowałeś z Prędkością Warp, musisz zakończyć swój Ruch w Sektorze, który do niego nie należy.

NIEBEZPIECZNE SYSTEMY

Niektóre Systemy są oznaczone Symbolem Czerwonego Alarmu.

Kiedy twoje Okręty zakończą Ruch w Niebezpiecznym Systemie, muszą Sprostac Niebezpieczeństwu i zobaczyć czy przetrwają.

Oslony chronią przed Niebezpieczeństwami. Aby Sprostac Niebezpieczeństwu dodaj Modyfikator Oslony Okrętu do Poziomu Niebezpieczeństwa Systemu. Gracz po twojej prawej stronie rzuca kością z każdy Okręt, który zakończył Ruch w Niebezpiecznym Sektorze. Za każdą kość, której wynik będzie równy lub większy od Zmodyfikowanego przez Oslonę Poziomu Niebezpieczeństwa, zostaje zniszczony jeden Okręt.



Niebezpieczeństwo 5 Poziomu Trafia Okręty na 5 i 6



BUM! Wynik 5 oznacza, że Okręt Federacji został zniszczony po zakończeniu Ruchu w Niebezpieczeństwie.

Na przykład Okręt Federacji zakończył swój Ruch w Gwiazdym Żłobku, który ma 4 Poziom Niebezpieczeństwa. Federacja raz ulepszyła swoje Oslony, a więc ma Modyfikator Oslony 1. Gracz po prawej rzuca kością. Wynik 5 lub 6 zniszczy Okręt Federacji.

Kosmos jest duży. Jeżeli nie zatrzymasz się w Niebezpiecznym Sektorze, nie musisz wykonywać rzutu Niebezpieczeństwa; byłeś w stanie ominąć taki System. Jeżeli Zbudujesz Okręty w Niebezpiecznym Sektorze, nie musisz wykonywać rzutu Niebezpieczeństwa kiedy je w nim umieszisz lub kiedy opuszczają Sektor. **Okręty muszą Sprostac Niebezpieczeństwu tylko wtedy, gdy kończą na nim Ruch.**



Okręt Federacji z 2 Żetonami Warp może poruszyć się przez Pulsar bez konieczności Sprostania Niebezpieczeństwu.

TWORZENIE GALAKTYKI

Wraz z Poruszaniem się po Galaktyce, będziesz dokładać nowe Kosmiczne Szlaki i Systemy budując tym samym unikatową galaktyczną mapę swojej gry. Każda nowa mapa prezentuje nowe wyzwania i możliwości.

UMIESZCZANIE NOWYCH KOSMICZNYCH SZLAKÓW

Każdy Kafel Systemu u dołu podaje maksymalną liczbę Kosmicznych Szlaków, które mogą być z nim połączone. Kiedy przyłączone jest do niego tyle Kosmicznych Szlaków, nie możesz zrobić nowych połączeń z tym Systemem.



Ten System może mieć przyłączone 3 Kosmiczne Szlaki.

Podczas ruchu możesz umieścić nowy Kosmiczny Szlak i nim podróżować, pod warunkiem, że System, który opuszczasz, ma jeszcze wolne Połączenia Kosmicznych Szlaków.



Gracz Federacji wyrzucił „4” na Kości Kosmicznego Szlaku i dołącza do opuszczanego Systemu Kosmiczny Szlak składający się z czterech Sektorów.

Dołącz nowy Kosmiczny Szlak do Systemu, który opuszczasz, i porusz się Okrętem po tym nowym Kosmicznym Szlaku. Nowy Kosmiczny Szlak może być umieszczony gdziekolwiek na zewnętrznej krawędzi Systemu, pod warunkiem, że jest tam wystarczająco dużo miejsca aby go zmieścić.

PORZUCONE KOSMICZNE SZLAKI

Jeżeli na Kosmicznym Szlaku nie ma żadnego Okrętu i jest on połączony tylko z jednym Systemem, należy usunąć go ze stołu. Na przykład może to mieć miejsce, kiedy Okręt wkroczy na Kosmiczny Szlak ale opuści go zanim zostanie umieszczony System po drugiej stronie lub jeżeli Okręt na niepołączonym Kosmicznym Szlaku zostanie zniszczony. Okręty w Warpie nie są uznawane za obecne na planszy: jeżeli wszystkie Okręty z niepołączonego Kosmicznego Szlaku są w Warpie, usuń go a Żeton Warp Okrętu niech wskazuje przyłączony System.

UMIESZCZENIE NOWYCH KAFLI SYSTEMU

Kiedy poruszasz się Impulsowo lub Wychodzisz z Warp, możesz poruszyć się poza nieprzyłączony koniec Kosmicznego Szlaku i umieścić nowy Kafel Systemu.

Aby umieścić na stole nowy System, dobierz Kafel Systemu i umieść go na stole w sposób odkryty tak, aby był połączony z Kosmicznym Szlakiem, na którym jest twój Okręt. Wykonaj Ruch swoim Okrętem do nowego Systemu. **Ruch zawsze dobiega końca, kiedy Okręt wleci do Systemu, który właśnie umieszczono na stole.** Nowe Systemy nie mogą dotykać lub nachodzić na istniejące Kosmiczne Szlaki albo Kafle Systemu.

Jeżeli nowy System jest Niebezpieczny, musisz najpierw Sprostać Niebezpieczeństwu. Po informacji odnośnie Niebezpiecznych Systemów, zobacz str. 14.



UMIESZCZANIE NOWYCH KAFLI SYSTEMU W WARPIE

Kiedy Okręt Wychodzi z Warp, może przemierzyć kilka Systemów. Jako część tego Ruchu, Okręt może umieszczać nowe Kosmiczne Szlaki i Systemy. Ruch zawsze dobiega końca, kiedy Okręt wleci do Systemu, który właśnie umieszczono na stole.

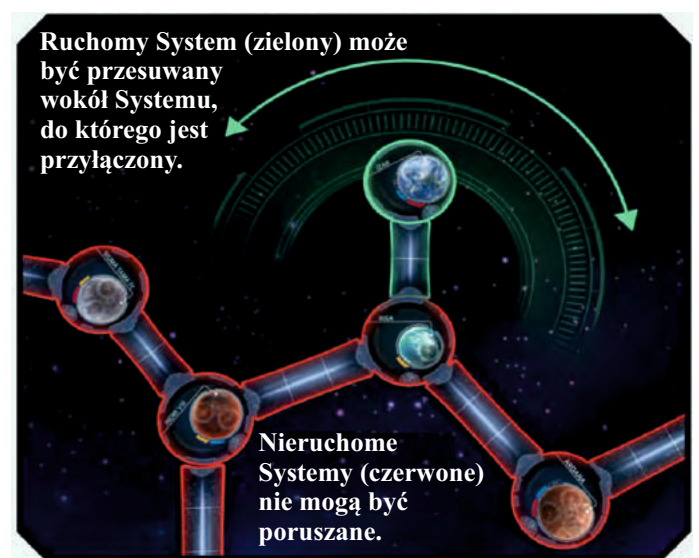


NIERUCHOME A RUCHOME SYSTEMY

Kiedy wkroczysz w niezbadaną przestrzeń, ogarnie cię niepewność. Natychmiast po odkryciu Systemu Gwiazdowego nie wyznacza się najlepszego kursu do niego. W Star Trek: Ascendancy Kafle Systemów po umieszczeniu na planszy zazwyczaj nie zostają unieruchomione w tym jednym miejscu.

Kafel Systemu jest Nieruchomy jeżeli jest przyłączony do dwóch innych Systemów. Nieruchome Kafle Systemu nie mogą być poruszane.

Jeżeli Kafel Systemu jest połączony tylko z jednym innym Systemem, to wtedy jest „Ruchomy”. W swojej turze możesz przesuwać każdy Ruchomy System, ale musi on pozostać połączony z Systemem, do którego jest przyłączony. Możesz przesunąć Ruchomy System żeby zrobić miejsce dla nowego Systemu lub stworzyć połączenie pomiędzy Systemami.



Kiedy przesuwasz Ruchomy System, nie możesz wziąć go ze stołu, może go poruszać wokół pojedynczego Systemu, z którym jest połączony. Jak tylko System będzie miał połączenie z dwoma innymi Systemami, staje się Nieruchomy i nie można go poruszać.

ZNISZCZONE SYSTEMY

Cały System może zostać zniszczony w wyniku kataklizmu lub konfliktu. Jeżeli po usunięciu Zniszczonego Systemu zostaną puste Kosmiczne Szlaki, także należy je usunąć

TWORZENIE POŁĄCZEŃ

Kiedy opuszczasz Ruchomy System, możesz także poruszyć inny Ruchomy System, aby spróbować stworzyć pomiędzy nimi połączenie za pomocą nowego Kosmicznego Szlaku. Możesz też spróbować połączyć ze sobą Ruchomy i Nieruchomy System lub dwa Nieruchome Systemy pod warunkiem, że Kosmiczny Szlak będzie dokładnie pasował.

Kiedy opuścisz Ruchomy System rzuć Kością Kosmicznego Szlaku, żeby zobaczyć jakiej długości Kosmiczny Szlak będziesz umieszczał. Jeżeli będzie wystarczająco długi, żeby zamknąć przestrzeń pomiędzy dwoma Ruchomymi Systemami, możesz je połączyć nowym Kosmicznym Szlakiem i kontynuować Ruch.



Jeżeli nowy Kosmiczny Szlak nie jest wystarczająco długi, aby stworzyć połączenie, które chcesz, a Okręt porusza się w Warpie, możesz zatrzymać się w nowym Kosmicznym Szlaku lub kontynuować odkrywanie nowego Systemu na końcu Kosmicznego Szlaku. Jeżeli Okręt próbuje stworzyć połączenie z Prędkością Impulsową i nie jest w stanie tego zrobić, może zawrócić i użyć swojego drugiego Ruchu o sektor, aby wrócić do Systemu, z którego zaczął podróż, i porzucić Kosmiczny Szlak.

DODATKOWE ZASADY MAPY

Jest kilka dodatkowych zasad, o których trzeba pamiętać podczas budowania Galaktyki:

- Kosmiczne Szlaki nie mogą się krzyżować.
- Kafle Systemu nie mogą się ze sobą stykać.
- Systemy Macierzyste zawsze są Nieruchome.
- Przed ogłoszeniem Ruchu możesz przy pomocy kafła Kosmicznego Szlaku sprawdzić, czy połączenie będzie możliwe.
- System jest Ruchomy tylko wtedy, gdy jest przyłączony do Nieruchomego Systemu.

ODKRYCIE FENOMENU

Nie wszystkie Systemy zawierają planety zdadne do zamieszkania; istnieje szerokie spektrum Międzygwiazdnych Fenomenów, które warto poddać badaniu. Nauka jest niebezpieczna: Fenomeny są Niebezpieczne do badania i eksplorowania.



Kiedy Odkryjesz Kafel Systemu, który jest Fenomenem, umieść na nim jeden Żeton Badań ze Wspólnej puli.

Tak samo jak przy Odkryciu Niebezpiecznego Systemu; wszystkie Okręty w Systemie muszą Sprostać Niebezpieczeństwu. Jeżeli przetrwa przynajmniej jeden Okręt, weź z Fenomenu Żeton Badań. Możesz umieścić te Badania na jednym z twoich Projektów lub w swoich Rezerwach. Jeżeli wszystkie Okręty zostaną zniszczone, Żeton Badań pozostaje na Fenomenie. **Kiedy Odkryjesz Fenomen, nie dobierasz Karty Eksploracji.**



DALSZE BADANIA

Podczas Etapu Odnowienia należy umieścić Żeton Badań na każdym Fenomenie, na którym go nie ma. W każdej Rundzie pierwszy gracz, który Sprostą Niebezpieczeństwu Fenomenowi, bierze Żeton Badań. Może być on umieszczony na Projekcie albo dodany do Rezerw.

Uwaga: Jeżeli jeden z twoich Okrętów zaczyna turę na Fenomenie, możesz wydać Rozkaz aby Sprostą Niebezpieczeństwu bez konieczności wykonania Ruchu.

ODKRYCIE SYSTEMU PLANETARNEGO

Większość Systemów to Systemy Planetarne, które potencjalnie są światami nadającymi się do zamieszkania.

Systemy Planetarne przedstawiają najbardziej prominentną planetę wraz z rodzajami Węzłów, które mogą być zbudowane w Systemie.



Systemy Planetarne przedstawiają nazwane Planety wraz z miejscami na Węzły Zasobów.

Jeżeli Odkryty przez ciebie System jest Niebezpiecznym Systemem Planetarnym, wszystkie Okręty muszą Sprostać Niebezpieczeństwu.

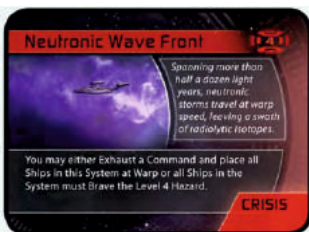
Jeżeli twoje Okręty nie przetrwają wejścia w nowy Niebezpieczny System Planetarny, połóż na tym Systemie zakrytą Kartę Eksploracji. Pierwszy gracz, który Sprostą Niebezpieczeństwu, musi rozpatrzyć tę kartę.

Jeżeli jakiś Okręt przetrwa wejście w nowy Niebezpieczny System Planetarny albo Odkryty System nie jest Niebezpieczny, dobierz Kartę Eksploracji i rozpatrz jej efekty.

Po odkryciu Fenomeny nie dobierasz Karty Eksploracji.

KARTY EKSPLOKACJI

Są cztery rodzaje Kart Eksploracji. Większość z nich jest rozpatrywana natychmiast. Niektóre Pozostają w Grze: połóż je odkryte na Systemie. Po skolonizowaniu Systemu, odrzuć kartę.



KRYZYS

Karty Kryzysu przedstawiają pewnego rodzaju problemy lub trudności. Niektóre Karty Kryzysu zmuszają Okręty do Sprostania Niebezpieczeństwu.



ODKRYCIE

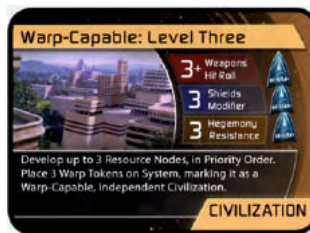
Oprócz Kryzysów nowe światy skrywają obietnicę niewidzianych nigdy dotąd cudów, technologicznych objawień i kontaktu z nowymi gatunkami.



DZIEWICZE ŚWIATY

Kilka kart z Talii Eksploracji to „Dziewicze” Światy: planety doskonale nadające się do zamieszkania, ale

pozbawione świadomego życia, które trzeba by było przystosowywać lub podbijać.



CYWILIZACJA

Niektóre Systemy, które Odkryjesz, są już zamieszkane. Te Niepodległe Cywilizacje mogą być prymitywne, społecznościami Pre-Warp

lub zaawansowanymi kulturami w pełni Zdolnymi do Warpu. Kiedy dobierzesz „Cywilizowaną” Kartę Eksploracji, nakaze ci ona umieszczenie na Systemie Żetonów Produkcji, zaznaczając tym samym Cywilizację Pre-Warp, lub Żetony Warp, zaznaczając że jest to Cywilizacja Zdolna do Warpu.

CYWILIZACJE PRE-WARP

Cywilizacje Pre-Warp nie opanowały jeszcze podróży kosmicznych z prędkością szybszą od światła. Te światy nie są rozwinięły żadnej technologii lub infrastruktury, która byłaby przydatna dla bardziej zaawansowanych kultur.



Pierwszy gracz, który Skolonizuje Valakis VI, zdobędzie premieje Żetony Produkcji.

Karty Cywilizacji Pre-Warp nakazują umieścić w Systemie pewną liczbę Żetonów Zasobów reprezentujących jego surowce i ludność dostatecznie dojrzałą, aby można było ją do czegoś wykorzystać. Pierwszy gracz, który Skolonizuje System, zabiera z niego Żetony Zasobów.

CYWILIZACJE ZDOLNE DO WARP

Każda karta Cywilizacji Zdolnej do Warp nakazuje umieścić w Systemie Żetony Warp w liczbie równej poziomowi Cywilizacji, oznaczając ją w ten sposób jako Cywilizację Zdolną do Warp.

Każda karta Cywilizacji Zdolnej do Warp nakazuje także Wybudować w Systemie kilka Węzłów. **Kiedy rozbudowujesz Węzły Zasobów Cywilizacji Zdolnej do Warp, najpierw rozbuduj Potencjał Produkcyjny, następnie Badawczy i na końcu Kulturowy. Wybuduj tyle Węzłów, ile nakazuje Karta.**



PRZYKŁADY NIEPODLEGŁYCH CYWILIZACJI

Poniżej znajduje się kilka przykładów Odkrycia Niepodległych Cywilizacji Zdolnych do Warp.



Romulanie odkryli na Terra Novie Cywilizację Zdolną do Warp Poziomu 2, która ma 1 Potencjał Produkcyjny, 1 Badawczy i 1 Kulturowy. Karta Cywilizacji nakazuje wybudować 2 Węzły. Potencjał Produkcyjny jest rozbudowywana jako pierwszy: jeden Węzeł Produkcji. Następnie jest rozbudowywany Potencjał Badawczy: jeden Węzeł Badawczy.



Gracz Federacji odkrył na Ardonie Cywilizację Zdolną do Warp Poziomu 3. Planeta ma 1 Potencjał Produkcyjny, 1 Badawczy i 1 Otwarty.

Możliwa jest rozbudowa 2 Węzłów Produkcyjnych ponieważ Ardana ma zarówno miejsce Produkcyjne i Otwarte. Potencjał Produkcyjny jest rozbudowywany jako pierwszy, następnie jako trzeci umieszczany jest Węzeł Badawczy.

PRZEJMOWANIE KONTROLI NAD CYWILIZACJAMI ZDOLNYMI DO WARP

Cywilizacje Zdolne do Warp odkryły odpowiednią technologię i rozbudowały infrastrukturę swojej planety tak, że Kolonizacja nie jest już możliwa. Przejęcie Kontroli nad Systemem, który jest zamieszkały przez Cywilizację Zdolną do Warp, jest znacznie trudniejsze od zwykłej Kolonizacji Systemu z Kulturą Pre-Warp. Zawsze gdy na planecie są Wybudowane Struktury, jedyną opcją przejścia nad nią Kontroli jest Hegemonia lub Inwazja.

BITWY KOSMICZNE

Możesz Wyczerpać Rozkaz aby Zainicjować Bitwę Kosmiczną z Okrętami przeciwnika w jednym Sąsiadującym Sektorze albo Sektorze, w którym



oboje macie Okręty. Każda Bitwa Kosmiczna składa się z kilku Rund Walki, w których obaj gracze rzucają na Uzyskanie Trafienia, ponoszą Straty, a następnie decydują czy chcą się Wyczołgać czy dalej walczyć. Gracz, który Zainicjował Bitwę Kosmiczną, jest Atakującym.

BITWY W TYM SAMYM SEKTORZE

Normalnie Bitwy Kosmiczne mają miejsce pomiędzy Sąsiadującymi Sektorami, ale mogą też zdarzyć się starcia w tym samym Sektorze. Na przykład może to się zdarzyć jeżeli dwie Cywilizacje miały Porozumienie Handlowe, które zerwano, zostało użyte Urządzenie Maskujące albo gracz zbudował Okręty w Systemie Okupowanym przez przeciwnika.

UZYSKIWANIE TRAFIEŃ

Twój aktualny Poziom Broni określa twój „Rzut na Trafienie”. Aby Uzyskać Trafienie, musisz wyrzucić na kości równo lub więcej od twojego Rzutu na Trafienie. Modyfikator Osłony twojego przeciwnika jest dodawany do twojego Rzutu na Trafienie sprawiając, że staje się trudniejszy do trafienia.

Obaj gracze rzucają tyłoma kośćmi ile mają Okrętów zaangażowanych w Walkę. Wszystkie kości mają szansę Uzyskać Trafienie i zniszczyć Okręt przeciwnika.



Powyżej Flota 5 Klingońskich Okrętów zaatakowała Romulan (jak to oni). Klingoni ulepszyli swoją Broń dwukrotnie, tak więc potrzebują wyrzucić 3 lub więcej aby Trafić. Romulanie ulepszyli swoje Osłony raz, co daje im Modyfikator Osłony 1, czyli Klingoni muszą podczas Rzutu na Trafienie uzyskać 4+.

Klingoni rzucają 5 kośćmi: każdy wynik 4, 5 lub 6 uzyskuje Trafienie.

Romulanie nie ulepszyli swojej Broni, ale Klingoni nie zrobili tego dla swoich Osłon, a więc Romulanie potrzebują wyrzucić 5 lub więcej, aby Uzyskać Trafienie. Ponieważ Klingoni mają Modyfikator Osłony 0, Romulanie mają Rzut na Trafienie 5+.

PONOSZENIE STRAT

Każde Trafienie niszczy Okręt przeciwnika. Obaj gracze wykonują Rzut na Trafienie a następnie równocześnie Ponoszą Straty. Jeżeli istnieje możliwość wyboru, gdzie zostaną poniesione straty, gracz, który spowodował Trafienie, decyduje jak przydzielić Trafienia.

Na przykład, jeżeli uzyskasz 4 Trafienia przeciwko rywalowi, który ma 5 Okrętów we Flocie i 2 Indywidualne Okręty, możesz przydzielić wszystkie Trafienia Flocie.

WSPARCIE BAZY KOSMICZNEJ PODCZAS BITW KOSMICZNYCH

Bazy Kosmiczne podczas Bitw Kosmicznych zapewniają wsparcie swoim Okrętom. Jeżeli masz Okręty na Orbicie Systemu, który Kontrolujesz i jest w nim Baza Kosmiczna, rzucasz dodatkową kością na Trafienie. Bazy Kosmiczne nie mogą walczyć samodzielnie.

ATAKOWANIE Z KILKU SEKTORÓW

Jeżeli masz Okręty w więcej niż jednym Sąsiadującym Sektorze, możesz użyć Rozkazu aby wszystkie okręty w Sąsiadujących Sektorach wspólnie wykonały atak.



WYCOFYWANIE SIĘ Z WALKI

Po Poniesieniu Strat, każdy gracz oszacowuje stan swoich Okrętów. Zaczynając od Atakującego, gracze decydują czy chcą się Wycofać.

Wycofujące się Okręty poruszają się o 1 albo 2 sektory z Prędkością Impulsową. Trzeba Wycofać się przez istniejące Kosmiczne Szlaki; nie możesz umieścić nowych Kosmicznych Szlaków dzięki Wycofaniu się. Kiedy się Wycofujesz, musisz Wycofać wszystkie swoje Okręty i wszystkie muszą zakończyć swój Ruch w tym samym Sektorze. Jeżeli atakowałeś z kilku Sektorów i nie możesz poruszyć się przez System Okupowany przez cel ataku, Okręty z tych Sektorów muszą wycofać się w grupach, w których atakowały, i mogą zakończyć Ruch w różnych sektorach.

W przypadku „Zaawansowanego Systemu Maskującego” Romulan nie następuje wycofanie się tylko walka zostaje anulowana.



ZABLOKOWANY WYCOFANIE

Okręty, które nie mogą się Poruszyć ponieważ Okręty przeciwnika blokują Kosmiczne Szlaki, nie mogą się Wycofać.



KONTYNUOWANIE WALKI

Jeżeli żaden z graczy nie chce się Wycofać (lub nie może tego zrobić), rozpoczyna się kolejna Runda Walki. Kontynuuj walkę w kolejnych Rundach Walki, bez Wyczerpywania dodatkowych Rozkazów, dopóki Atakujący lub Obrońca się nie Wycofa albo jednemu z graczy skończą się Okręty.

PIERWSZE UDERZENIE

Niektóre Postępy dają Okrętom albo Węzłom „Pierwsze Uderzenie”. W pierwszej Rundzie Walki, jeżeli twoje Okręty mają Pierwsze Uderzenie, twój przeciwnik musi Ponieść Straty zanim będzie rzucał za swoje Okręty na Trafienie. Pierwsze Uderzenie działa tylko w pierwszej Rundzie Walki.

Pierwsze Uderzenie nie przyznaje dodatkowego Ataku przed rozpoczęciem Walki, zmusza ono twojego przeciwnika podczas pierwszej Rundy Walki do Poniesienia Strat zanim odpowie ogniem. Jeżeli obie strony mają Pierwsze Uderzenie, żadna ze stron nie może z niego skorzystać.

Na przykład 6 Okrętów Romulan z Pierwszym Uderzeniem atakuje 4 Okręty Federacji. Romulanie uzyskują 2 Trafienia i niszczą 2 Okręty Federacji. Pozostałe 2 Okręty Federacji uzyskują trafienie. W drugiej Rundzie Walki pozostałe 5 Okrętów Romulan i 2 Federacji będą rzucać na Trafienie i Ponosić Straty normalnie w tym samym momencie.

ZWYCIĘSTWO W BITWIE KOSMICZNEJ

Gracz, który zniszczy wszystkie Okręty przeciwnika albo zmusi go do Wycofania się, wygrywa Bitwę Kosmiczną. Zwycięski gracz po zakończeniu Bitwy Kosmicznej może wykonać Taktyczny Manewr kilkoma, wszystkimi albo żadnym ze swoich

Okrętów. Taktyczne Manewry są Ruchem wykonywanym z Prędkością Impulsową i nie Wyczerpują Rozkazu. Wszystkie Okręty zwycięzcy, które się poruszają, muszą użyć istniejących Kosmicznych Szlaków i zakończyć ruch w tym samym Sektorze.

BITWY POMIĘDZY WIĘCEJ NIŻ DWOMA GRACZAMI

Zawsze może być tylko jeden Atakujący, ale istnieje możliwość, że będzie więcej niż tylko jeden Obrońca. W Bitwach Kosmicznych z więcej niż jednym Obrońcą, Atakujący musi zdecydować przed wykonaniem Rzutu na Trafienie jak rozdzieli swoje kości pomiędzy Obrońcami. Wszystkie Trafienia Obrońców są skierowane przeciwko Atakującemu.

Po każdej Rundzie Walki Obrońcy osobno decydują czy chcą się Wycofać. Bitwa kończy się kiedy wszyscy Obrońcy zostaną wyeliminowani albo uciekną, albo Atakujący zostanie wyeliminowany albo ucieknie.

W przypadku Klingonów, jeżeli podczas bitwy kosmicznej z dwoma lub większą liczbą graczy zniszczą oni łącznie trzy okręty obrońców, ich zasada „Zawsze Zwycięscy” wywiera swój efekt.

PLANETARNA INWAZJA

Kiedy twoje Okręty Okupują Rozbudowany System, którego nie kontrolujesz, możesz użyć Rozkazu aby przeprowadzić Inwazję na Planetę. Jeżeli w Systemie są Okręty przeciwnika, najpierw musisz Zatakować Okręty w Bitwie Kosmicznej zanim rozpoczniesz Inwazję na Planetę. Jeżeli Inwazja będzie udana, przejmujesz Kontrolę nad Systemem.

Każda Planetarna Inwazja składa się z kilku Rund Walki, podczas których obaj gracze rzucają na Uzyskanie Trafienia, ponoszą Straty a następnie decydują czy się Poddać, Wycofać albo walczyć dalej.

Uwaga: Inwazje działają tylko w jedną stronę: nie możesz użyć Rozkazu aby twoje Węzły zainicjowały Atak przeciwko Okrętom Okupującym ich System.

UZYSKIWANIE TRAFIEŃ

Atakujący rzuca tyłoma kośćmi ile ma Okrętów w Systemie. Obrońca rzuca tyłoma kośćmi ile ma wybudowanych na planecie Węzłów, wliczając w to Węzeł Kontroli. Wszystkie kości mają szansę Uzyskać Trafienie. Bazy Kosmiczne nie walczą podczas Inwazji Planetarnej, tylko podczas Bitw Kosmicznych.



Tak samo jak podczas Bitw Kosmicznych, aktualne Poziomy Broni obu graczy determinują ich „Rzut na Trafienie”. Aby Uzyskać Trafienie musisz wyrzucić równo lub więcej od swojego Rzutu na Trafienie. Każdy gracz dodaje Modyfikator Oslony przeciwnika do swojego Rzutu na Trafienie, sprawiając, że trudniej go Trafić.

PONOSZENIE STRAT

Każde Trafienie uzyskane przez Węzeł Obrońcy niszczy jeden Okręt Atakującego.

Podczas Inwazji Planetarnej celem Atakującego jest przejście Kontroli nad Planetą, najlepiej przy spowodowaniu jak najmniejszych zniszczeń w Planetarnej Infrastrukturze. Trafienia Atakującego niekoniecznie niszczą Węzły. Liczba Trafień Uzyskana przez Atakującego określa wynik Inwazji Planetarnej.

WYNIK INWAZJI

W zależności od tego ile Trafień uzyskał Atakujący, może być kilka możliwych wyników:

UDANA INWAZJA

Jeżeli Atakujący uzyskał **więcej Trafień** niż Obrońca ma Węzłów, to dzięki przeważającym siłom przejmuje Kontrolę nad Systemem i zastępuje istniejący Węzeł Kontroli własnym, jeżeli planeta była Kontrolowana przez rywala. Atakujący nadal musi ponieść Straty spowodowane przez Obrońcę.

POBOCZNE USZKODZENIA

Jeżeli Atakujący uzyskał mniej Trafień niż Obrońca ma Węzłów, to Atakujący musi zniszczyć tyle wybranych Węzłów Zasobów, ile Uzyskał Trafień. Nie można w ten sposób zniszczyć Węzła Kontroli.

Następnie rozgrywana jest kolejna Runda Walki, chyba że Atakujący postanowi Wycofać się albo Obrońca się Podda.

Na przykład, jeżeli Klingoni na obrazku po lewej uzyskali tylko Jedno Trafienie, mogą wybrać czy zniszczyć Węzeł Kulturowy czy Węzeł Badawczy. Jeżeli uzyskaliby dwa Trafienia, zniszczyliby oba Węzły Zasobów zostawiając tylko Węzeł Kontroli Federacji.

CAŁKOWITA ANIHILACJA

Jeżeli Atakujący uzyskał dokładnie tyle Trafień, ile jest Węzłów w Systemie, łącznie z Węzelem Kontroli, podczas Inwazji powierzchnia planety została doszczętnie zrównana z ziemią. Zniszcz wszystkie Węzły na planecie, także Węzeł Kontroli. Inwazja została zakończona: System może być ponownie Skolonizowany w kolejnych turach. Ani Atakujący, ani Obrońca nie wygrywa Walki.

Uwaga: nawet wtedy, gdy wszystkie Okręty Atakującego zostaną Zniszczone, Wyniki Inwazji pozostają takie same, np. wszystkie Okręty mogą zostać zniszczone, ale Inwazja Nadal może być Udana.

ODPARTE INWAZJE

Jeżeli Węzeł Kontroli Obrońcy przetrwa i wszystkie Okręty Atakującego zostaną zniszczone, Inwazja się kończy i Obrońca zachowuje Kontrolę nad Systemem.

Po Rundzie Walki Atakujący może postanowić, że kończy Inwazję i się Wycofuje. Kiedy się Wycofuje, może wykonać Ruch z Prędkością Impulsową.

PODDANIE SIĘ PODCZAS INWAZJI

Podczas Inwazji Planetarnej Obrońca nie może się Wycofać, może natomiast się Poddać (może to zrobić dopiero po pierwszej Rundzie Walki). Jeżeli to robi, Atakujący natychmiast zyskuje Kontrolę nad Sektorem i Inwazja się kończy.

KONTYNUOWANIE WALKI

Jeżeli Inwazja nie Udała się albo została Odparta, rozpoczyna się kolejna Runda Walki. Kontynuuj walkę w kolejnych Rundach Walki, bez Wyczerpywania dodatkowych Rozkazów, dopóki Atakujący się nie Wycofa, Obrońca Podda albo Inwazja się rozstrzygnie.

PRZEJMOWANIE WĘZŁÓW BADAWCZYCH

Kiedy przejmiesz Kontrolę nad Nienaruszonym Węzłem Badawczym, gracz, którego Węzeł Badawczy został przejęty, musi wybrać jeden ze swoich Aktywnych Projektów i ci go dać. Wszystkie Żetony Badań z tej karty są usuwane. Jeżeli przejmiesz więcej niż jeden Węzeł Badawczy, musi oddać ci jeden Projekt za każdy zdobyty Węzeł Badawczy. Jeżeli Węzeł Badawczy zostanie zniszczony, niczego nie przejmujesz. Jeżeli gracz, który był celem Inwazji, nie ma żadnego Aktywnego Projektu, to nie przechwytyjesz żadnego Projektu. Przejęte Projekty umieść w swoim Obszarze Projektu.

PRZEJMOWANIE BAZ KOSMICZNYCH

Bazy Kosmiczne są zbyt cenne aby je zniszczyć. Po umieszczeniu Bazy Kosmicznej w Systemie pozostaje w nim do końca gry. Kiedy Kontrola nad Systemem przejdzie w inne ręce, to samo stanie się z Kontrolą nad Bazą Kosmiczną. Kiedy odbierasz przeciwnikowi Kontrolę nad Bazą Kosmiczną, zabierz mu jeden z jego Żetonów Rozkazu. Umieść go Wyczerpanego obok swoich Żetonów Rozkazu; nie możesz go użyć w tej turze. Kiedy Baza Kosmiczna zostaje przejęta, wpływają na nią tylko Specjalne Zasady nowego właściciela.

W wyniku Całkowitej Anihilacji Obrońca traci Kontrolę nad Bazą Kosmiczną, i tym samym traci Rozkaz, ale Atakujący jej nie Kontroluje. Pierwszy gracz, który przejmie Kontrolę nad Niekontrolowaną Bazą Kosmiczną, zyska Rozkaz.

INWAZJA NA NIEKONTROLOWANE SYSTEMY

Niektóre planety mogą być Rozbudowane ale Niekontrolowane. Możesz normalnie przeprowadzić Inwazję na Niekontrolowane Planety. Nie posiadają one Węzła Kontroli, który by walczył. Każdy Węzeł Zasobów normalnie daje jedną kość do walki. Gracz siedzący na prawo od Atakującego, wykonuje rzut za Atak Niekontrolowanego Systemu. Rzuty na Trafienie Bronią Cywilizacji Zdolnej do Warp są normalnie modyfikowane przez twój Modyfikator Osłony.

POZIOMY TECHNOLOGICZNE CYWILIZACJI

Niektóre „Cywilizacyjne” Karty Eksploracji nakazują położyć na Systemie kilka Żetonów Warp oraz Wybudować w nim Węzły. Liczba Żetonów Warp odpowiada Poziomowi Cywilizacji. Im jest wyższy, tym lepsza jest jej Broń i Osłony.

POZIOM CYWILIZACJI	BRONŃ TRAFIA NA	MOD. OSŁON	ODP. NA HEGEMONIE
POZIOM PIERWSZY	5+	1	1
POZIOM DRUGI	4+	2	2
POZIOM TRZECI	3+	3	3

Kiedy gracz przejmie Kontrolę nad Systemem z Cywilizacją Zdolną do Warp, usuń Żetony Warp.

Uwaga: Zamiast trzymać na stole Kartę Cywilizacji, możesz obliczyć Rzut na Trafienie Niekontrolowanych poprzez odjęcie liczby Żetonów od 6. Np. Cywilizacja Poziomu Drugiego Trafia na 4+ (6-2=4). Liczba Żetonów Warp jest równa ich Modyfikatorowi Osłony oraz bazowej Odporności na Hegemonię. Odporność na Hegemonię także jest zwiększana przez ilość Węzłów obecnych w Systemie.

KULTUROWA HEGEMONIA

Kiedy twoje Okręty Okupują Rozbudowany Sektor, którego nie Kontrolujesz, możesz spróbować przejąć go Kulturowo dzięki Hegemonii. Jak bardzo System będzie się temu opierał zależy od tego jak bardzo jest rozbudowana jego infrastruktura i jego Wpływu kulturowego.

Aby przejąć Kontrolę nad Systemem dzięki Hegemonii, trzeba wydać przynajmniej dwa Żetony Kultury: jeden aby wykonać próbę i kolejny aby przejąć Kontrolę, jeżeli próba będzie udana.

Odporność na Hegemonię Systemu jest równa liczbie Struktur, które się w nim znajdują, plus Wpływ gracza, który go Kontroluje. Bazy Kosmiczne i Węzły liczą się jako Struktury i każda dodaje 1 do Odporności na Hegemonię Systemu.

Aby spróbować Kulturowej Hegemonii, Wyczerp Rozkaz i wydaj Kulturę. Następnie rzuć kością i dodaj swój aktualny Wpływ. Jeżeli suma jest większa od Odporności na Hegemonię Systemu, możesz wydać kolejny Żeton Kultury, żeby przejąć Kontrolę nad Systemem: połóż w Systemie swój Węzeł Kontroli.



Przykład: Romulanie (z Wpływem 2) Okupują System Klingonów. 3 Węzły (2 Węzły Zasobów i Węzeł Kontrolni) w Systemie i Wpływ Klingonów 1 dają Systemowi Odporność na Hegemonię równą 4. Romulanie użyli Rozkazu i wydali Kulturę aby Spróbować Hegemonii. Wyrzucili 3 i dodali swój Wpływ, otrzymując łącznie 5 pokonując Odporność Systemu, a więc wydają kolejną Kulturę i przejmują Kontrolę.

Wskazówka: Możesz myśleć o swoim Wpływie jak o redukcji Odporności Systemu np. Powyżej 2 Wpływu Romulan zmniejsza Odporność Klingonów z 5 do 3, a więc Romulanie muszą wyrzucić więcej niż 3 aby przejąć Kontrolę nad Systemem.

HEGEMONIA NAD CYWILIZACJAMI ZDOLNYM DO WARP

Kiedy Odkryjesz Cywilizację Zdolną do Warpu Poziomu 1, 2 albo 3, Karta Eksploracji nakazuje rozbudować Potencjał Systemu i umieścić w nim klika Żetonów Warpu.



Żetony Warp w Niepodległych Systemach Cywilizacji Zdolnych do Warpu są dodawane do Odporności na Hegemonię Systemu. Niepodległe Cywilizacje nie posiadają Węzłów Kontrolni; Odporność na Hegemonię Systemu to liczba Wybudowanych Węzłów Zasobów plus liczba Żetonów Warp w Systemie.



Na przykład, teraz Romulanie próbują Hegemonii na Cywilizacji Zdolnej do Warpu Poziomu 3. System ma Wybudowane 3 Węzły, plus 3 Żetony Warpu, co daje

mu łącznie Odporność na Hegemonię równą 6. Romulanie muszą uzyskać 7 podczas swojej próby Hegemonii. Mając 2 Wpływu potrzebują wyrzucić 5 lub więcej aby się udało.

Nie możesz użyć Hegemonii na Systemach zamieszkałych przez Cywilizacje Pre-Warp, trzeba je Skolonizować podczas Fazy Budowy.

Uwaga: Nawet wtedy gdy twój Wpływ jest relatywnie wysoki w stosunku do Odporności Systemu, tak że Hegemonia automatycznie się uda, nadal musisz zapłacić łącznie 2 Kultury: 1 za próbę i 1 za przejęcie Kontroli.

PRZEJMOWANIE BAZ KOSMICZNYCH I WĘZŁÓW BADAWCZYCH

Jak w Inwazji Planetarnej, kiedy przejmiesz Kontrolę na Systemem, w którym jest Baza Kosmiczna, zyskujesz Rozkaz. Podobnie jeżeli przejmujesz Kontrolę nad Systemem z Węzłem Kontrolni, zabierasz jeden z jego Projektów. Po więcej szczegółów zobacz na stronę 22.

POWOŁYWANIE FLOT I BAZ KOSMICZNYCH

Bazy Kosmiczne pozwalają ci budować Okręty poza twoim Systemem Macierzystym. Zgrupowanie Okrętów we Flotę pozwoli ci poruszać się znacznie efektywniej i może zapewnić korzyści za specjalne zasady Floty.

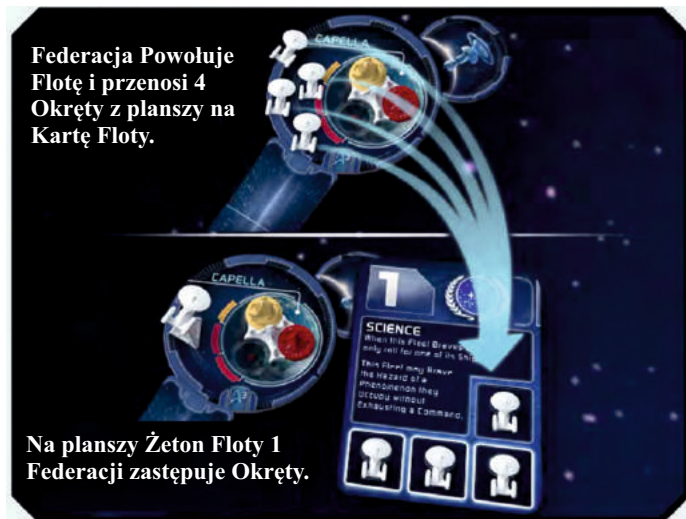
POWOŁANIE BAZY KOSMICZNEJ

Aby Powołać Bazę Kosmiczną, Wyczerp Rozkaz i umieść Żeton Bazy Kosmicznej obok Systemu, który Kontrolujesz. Powołanie Bazy Kosmicznej nie wymaga żadnych Zasobów, ale podczas całej gry możesz umieścić ich tylko trzy. **Możesz Powołać tylko jedną Bazę Kosmiczną na każdy Poziom Wpływu, który zdobyłeś.** Możesz ich Kontrolować więcej niż trzy, ale musisz je odebrać przeciwnikom. Raz umieszczona Baza Kosmiczna nie może być przemieszczona, odrzucona albo zniszczona.

Każda Baza Kosmiczna, którą Kontrolujesz, zwiększa o jeden liczbę twoich Rozkazów. Dodatkowy Rozkaz zaczyna jako Wyczerpany; nie możesz go użyć w danej turze.

FORMOWANIE FLOTY

Aby zgrupować Okręty w Flotę, muszą być one w twoim Systemie Macierzystym albo w Systemie z twoją Bazą Kosmiczną. Jedynie te Systemy mają niezbędne środki do wyposażenia i modernizacji Okrętów do wyspecjalizowanych konfiguracji Floty. Wyczerp Rozkaz, zdejmij Okręty z planszy i umieść je na jednej ze swoich trzech Kart Floty. Następnie umieść na planszy, w tym samym Systemie co zdjęte Okręty, odpowiedni Znacznik Floty.



RODZAJ FLOTY I SIŁA

Każda Cywilizacja ma trzy różne dwustronne Karty Floty. Każda strona Karty Floty ma różne Specjalne Zasady i pozwala mieć na niej różną ilość Okrętów. Kiedy Powołujesz Flotę, musisz wybrać, z której strony chcesz korzystać. Aby użyć innej strony Karty Floty musisz Rozwiązać Flotę i ponownie ją Powołać w Systemie Macierzystym albo Bazie Kosmicznej.

Flota może korzystać ze swojej Specjalnej zasady dopóki jest kompletna podczas swojego rzutu na Trafienie. Jeżeli Klingońska Flota Łupieżców składa się z przynajmniej 3 Okrętów, rzucając na Uzyskanie Trafień, otrzymujesz premii żeton Produkcji za każdy zniszczony przez nią Okręt.

Jest szansa, że po zniszczeniu wszystkich Okrętów Floty Łupieżców nadal wygeneruje ona Produkcję. Na przykład Flota Łupieżców w sile 4 atakuje Flotę Federacji w sile 6. Klingoni Uzyskują 3 Trafienia, a więc zdobywa 3 Produkcji. W tym samym czasie Federacja Uzyskała 4 Trafienia, całkowicie rozgramiając Klingonów. Gdyby Federacja Uzyskała 2 Trafienia, Klingoni przetrwaliby tę rundę, ale Flota zostałaby rozwiązana. W następnej Rundzie Walki Klingoni nie otrzymaliby żadnej Produkcji (ponieważ nie istniałaby już Flota Łupieżców).

Kolejny przykład: Flota Łupieżców w sile 4 jest atakowana przez Romulańską Flotę z Pierwszym

Uderzeniem. Pierwszy atak Romulan zniszczył 2 Klingońskie Okręty, a więc Flota została rozwiązana. Ponieważ Straty za Pierwsze Uderzenie ponoszone są zanim ich cel może odpowiedzieć ogniem, Flota Klingonów zostaje rozwiązana przed rzutem na Trafienie i nie można użyć jej Specjalnej Zasady.

LICZBA FLOT

Możesz mieć maksymalnie tyle Flot, ile wynosi twój Wpływ. Nie możesz mieć w grze więcej Flot niż masz Żetonów Wpływu. Możesz je sformować w dowolnej kolejności, np. mając tylko 1 Żeton Wpływu, możesz najpierw Powołać swoją 3 Flotę.

DODAWANIE I USUWANIE OKRĘTÓW Z FLOTY

Możesz dodać lub usunąć Okręty z Floty przed lub po Rozkazu Ruchu. Nie musisz Wyczerpać Rozkazu, żeby to zrobić. Nie możesz tego zrobić w trakcie ruchu albo kiedy Flota jest w Warpie. Nie musisz być w swoim Systemie Macierzystym albo Bazie Kosmicznej żeby dodawać albo usuwać Okręty z Floty.



ROZWIĄZANIE FLOTY

W dowolnym momencie swojej tury, także w Fazie Budowania, możesz Rozwiązać Flotę poprzez zdjęcie Okrętów z Karty Floty i umieszczenie ich ponownie na planszy w tym samym Sektorze, w którym była Flota. Jeżeli kiedykolwiek Flota będzie miała mniej niż trzy Okręty, natychmiast się Rozwiązuje. Rozwiązanie Floty nie wymaga Rozkazu.

FLOTY PODCZAS BITWY KOSMICZNEJ

Kiedy rzucasz na Trafienie za Flotę i pojedyncze Okręty, oddzielnie wykonaj rzut dla Floty, jeżeli ma ona Specjalną Zasadę wpływającą na jej Ataki.

ROZPOCZYNANIE AKTYWACJA PROJEKTÓW SPECJALNYCH ZASAD

W swojej turze możesz Wyczerpać Rozkaz aby dobrać dwie Karty ze swojej Talii Postępu i dodać je do swojego Obszaru Projektu. **Liczba Kontrolowanych przez ciebie Węzłów Badawczych określa maksymalną liczbę Aktywnych Projektów, którą możesz mieć.**



Romulanie użyli Rozkazu do Rozpoczęcia nowych Projektów dobierając 2 nowe Karty. Kontrolują oni 3 Węzły Badawcze, a więc mogą mieć aktywne 3 Projekty. Obecnie pracują nad 2 Projektami, dlatego muszą odrzucić jeden Aktywny Projekt albo jedną z dobranych Kart.

Możesz Rozpocząć Projekty nawet wtedy, kiedy spowoduje to, że będziesz miał ich więcej niż pozwala na to twój limit. **W dowolnym momencie, kiedy masz więcej Projektów w swoim Obszarze Projektu niż Kontrolujesz Węzłów Badawczych, musisz odrzucić tyle Projektów, aby ponownie mieć ich dozwoloną liczbę.** Możesz odrzucić Projekty, które są w twoim Obszarze Projektu albo nowe dobrane Projekty.

Wszystkie odrzucone karty umieść na spodzie swojej Talii Postępu, a wszystkie Żetony Badań z odrzuconych Projektów zwróć do Wspólnej Puli. Nie przetasowuj swojej Talii Postępu.

Uwaga: Czasami możesz wziąć Kartę Postępu od innego gracza. Jeżeli odrzucasz taką kartę, to wraca ona na spód talii gracza, do którego należy.

Niektóre Specjalne Zasady Postępów albo Konsol Dowodzenia mogą wymagać, abyś Wyczerpał Rozkaz w celu ich użycia. Takie zasady podczas tury można aktywować kilka razy. Jeżeli Zasada Specjalna nie mówi inaczej, można jej użyć tylko podczas własnej tury.

Niektóre Zasady Specjalne kart nakazują ci „Wyczerpać” samą kartę. Aby Wyczerpać kartę, zakryj ją. Takich zasad możesz użyć tylko raz Podczas Rundy Gry. Wyczerpane karty są Odświeżane na końcu każdej Rundy Gry, podczas Etapu Odnowienia.

ETAP ODNOWIENIA

Na końcu każdej Rundy Gry jest Etap Odnowienia, w którym Węzły Zasobów graczy Produkują Zasoby i wykonuje się proste czynności porządkujące grę.

SPRAWDZENIE ZWYCIĘSTWA

Na samym początku Etapu Odnowienia sprawdza się, czy ktoś osiągnął Zwycięstwo poprzez Wpływ albo Zwierzchnictwo. Po więcej szczegółów na temat Zwycięstwa zobacz str. 6.

EKSTERMINACJA

Jeżeli gracz nie ma Okrętów i nie Kontroluje żadnego Systemu, jego cywilizacja została eksterminowana, a gracz zostaje wyeliminowany z gry.

GENEROWANIE ZASOBÓW

Każdy gracz bierze Zasób za każdy Węzeł Zasobu, który Kontroluje. Każdy Węzeł produkuje 1 Zasób swojego rodzaju: Węzły Produkcyjne Generują Produkcję, Węzły Badawcze Generują Badania a Węzły Kulturowe Generują Kulturę. Niektóre Postępy także mogą Generować Zasoby.



PROFITY Z HANDLU

Każde Porozumienie Handlowe przedstawia pewną liczbę Zasobów. Podczas Generowania Zasobów gracze biorą Zasoby przedstawione na otrzymanych Porozumieniach Handlowych.

Wskazówka: Pozwolenie graczowi, który wygrywa, na trzymanie twojego Porozumienia Handlowego może umożliwić mu zwiększenia przewagi.

Na przykład Klingoński gracz ma Federacyjne Porozumienie Produkcyjne 1 i Romulańskie Porozumienie Produkcyjne 2. Nadal mają swoje Porozumienia Produkcyjne 3. Podczas Generowania Zasobów Klingoński gracz nic nie dostaje za własne Porozumienia Handlowe (nie możesz handlować sam ze sobą) i łącznie otrzymuje 3 Produkcji z Porozumień Handlowych rywali.

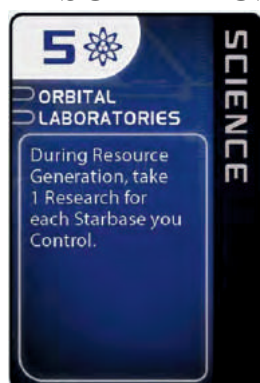
Pamiętaj, twoje Porozumienia Handlowe nic ci nie dają: tylko Porozumienia Handlowe od innych graczy Generują Zasoby.

WYCZERPANE POROZUMIENIA HANDLOWE

Czasami Porozumienie Handlowe może zostać Wyczerpane. Podczas Generowania Zasobów nie otrzymujesz żadnych Zasobów z Wyczerpanych Porozumień Handlowych. Nie można też ich anulować lub wymienić dopóki nie zostaną Odświeżone podczas Porządkowania.

Uwaga: Specjalna Zasada Romulan „Podejrzliwi” powoduje, że muszą Wyczerpać każde otrzymane Porozumienie Handlowe. Zmusza to ich do odczekania tury, zanim będą mogli czerpać korzyści z Porozumienia.

ZASOBY Z POSTĘPÓW



Niektóre Postępy generują Zasoby. Te karty nie przedstawiają generowanych Zasobów, ponieważ ich ilość często zmienia się z tury na turę. Na przykład karta po lewej sprawia, że Federacyjny Gracz otrzymuje Żeton Badań za każdą Kontrolowaną Bazę Kosmiczną. Kiedy Powoła lub

przejmie Kontrolę nad nową Bazą Kosmiczną, otrzyma więcej Badań podczas Generowania Zasobów.

PORZĄDKI

Kiedy wszyscy gracze skończą Generować Zasoby, trzeba wykonać kilka czynności zanim zacznie się kolejna Runda Gry.

ODŚWIEŻENIE KART I ŻETONÓW ROZKAZU

Odśwież wszystkie Karty i Żetony Rozkazu aby były gotowe do ponownego użycia w kolejnej turze. Każdy gracz powinien mieć 5 Rozkazów, plus jeden za każdą Bazę Kosmiczną, plus dodatkowe Rozkazy z Postępów.

ODŚWIEŻENIE POROZUMIENI HANDLOWYCH

Normalnie po otrzymaniu Porozumienia Handlowego jest ono odkryte i w taki sposób leży przed tobą. Czasami jednak może zostać Wyczerpane. Podczas Porządków Odśwież wszystkie Wyczerpane Porozumienia Handlowe.

DODANIE ŻETONÓW WARP OKRĘTOM W WARPIE

Podczas Porządkowania daj dodatkowy Żeton Warp każdemu Okrętowi obecnemu aktualnie w Warpie.



Wskazówka: Podczas swojej Tury możesz wydawać Żetony Rozkazu aby dodać Żetony Warp do swojego Okrętu, ale jeżeli jesteś cierpliwy, dostaniesz je za darmo.

DODANIE ŻETONÓW BADAŃ FENOMENOM

Podczas Porządkowania połóż Żeton Badań na każdym Fenomenie, na którym go nie ma. Jeżeli na Fenomenie znajduje się Żeton Badań, nie dokładaj kolejnego. W każdej Rundzie Gry gracz, który pierwszy Sprostą Niebezpieczeństwu Fenomenowi, zabiera z niego Żeton Badań.



ZASADY OPCJONALNE

Poniżej znajdują się różne zasady opcjonalne, których możesz użyć aby twoja gra stanowiła większe wyzwanie, była szybsza albo po prostu inna. Możesz użyć dowolnej, wszystkich albo żadnej. Możesz także stworzyć własne domowe zasady!

ZASADY PRZYŚPIESZAJĄCE

Poniższe zasady opcjonalne sprawiają, że rozgrywka jest odrobinę szybsza. Może to być przydatne, jeżeli masz niewiele czasu na grę.

SYMULTANICZNE PIERWSZE TURY

Wszyscy gracze wykonują swoje pierwsze tury równocześnie, budując i wydając Rozkazy w tym samym czasie. Podczas tych tur gracze nie mogą nawiązać Kontakt. Jeżeli wszyscy się zgodzą, możecie także wykonać równocześnie drugą turę.

WIĘCEJ ZASOBÓW POCZĄTKOWYCH

Każdy gracz zaczyna z 8 Produkcji, 6 Badań i 4 Kultury.

POCZĄTKOWY PROJEKT

Podczas Przygotowania Gry każdy gracz zaczyna z jednym Projektem w swoim Obszarze Projektu. Jeżeli jesteś nowym graczem, dobierz Projekt losowo. Jeżeli jesteś bardziej doświadczony, możesz wybrać Projekt, z którym zaczniesz.

POCZĄTKOWE POSTĘPY

Podczas Przygotowania Gry każdy gracz zaczyna z jednym ukończonym Postępem. Gracze mogą wylosować Rozwój wybrać go ze swojej Talii Postępu.

LOSOWA TURA GRACZA

W każdej Rundzie Gry, podczas Etapu Inicjatywy, zamiast wydawać Zasoby na wybór Karty Kolejności w Turze, rozdaj je losowo.

DZIKA KULTURA

Żetony Kultury mogą być używane jako Produkcja lub Badania.

ŁATWIEJSZE WYNIESIENIE

Żetony Wpływu kosztują tylko 4 Żetony Kultury, zamiast 5.

ZAAWANSOWANE ZASADY

Kiedy wszyscy gracze są doświadczonymi Kapitanami, którzy mają na koncie kilka ukończonych rozgrywek, spróbuj niektórych z tych zasad dla większego wyzwania.

TAJEMNICZA TURA GRACZA

Użyj dwa razy więcej Kart Kolejności w Turze niż jest graczy. W każdej Rundzie Gry potasuj Karty Tury Gracza i odłóż połowę z nich na bok. Kiedy gracz losuje Kartę Kolejności w Turze i nie pokazuje jej przeciwnikom dopóki nie przyjdzie jego tura.

LOSOWA GALAKTYKA

Podczas Przygotowania Gry zamiast odkładać Fenomeny na bok, potasuj wszystkie Kafle Systemu razem.

NIEOGRANICZONE SZLAKI HANDLOWE

Zamiast prosić o pozwolenie na podróż przez Sektor przeciwnika, z którym masz pokój, możesz bez ograniczeń poruszać się przez jego Okręty. Porozumienia Handlowe mogą być anulowane tylko podczas własnej Tury.

SKROMNE POCZĄTKI

Każdy gracz zaczyna bez Zasobów i Wpływu.

UKIERUNKOWANE BADANIA

Kiedy użyjesz Rozkazu do Rozpoczęcia nowego Projektu, zamiast dobierać 2 losowe karty, możesz przejrzeć swoją Talię Postępu i wybrać jeden Projekt, który Rozpoczniesz.

PRZYKŁADOWA PIERWSZA TURA

W swojej pierwszej turze zaczynasz z trzema Okrętami w Systemie Macierzystym, gotowymi do eksplorowania Galaktyki. Oto jak może wyglądać twoje pierwsze zanurzenie się w Galaktykę. W tym przykładzie Sylwia gra Federacją. Używana jest Specjalna Zasada „Losowa Galaktyka”, która wtasowuje Fenomeny w stos Systemów podczas Przygotowania Gry.

FAZA BUDOWY

W pierwszej turze Sylwia ma 3 Produkcji, 3 Badania i 3 Kultury. Ponieważ jeszcze nie Odkryła żadnego nowego Systemu a Ziemia jest w pełni Rozbudowana, nie ma zbyt wiele decyzji do podjęcia, co ulegnie zmianie w przyszłych turach.

Sylwia postanawia wydać 1 Produkcji na zbudowanie kolejnego Okrętu. Nadal w Rezerwach ma 2 Produkcji, wystarczająco dużo do zbudowania Węzłów Produkcji w następnej turze, jeżeli znajdzie Nierozbudowany System, który mogłaby Skolonizować.

FAZA DOWODZENIA

W swojej Fazie Dowodzenia Sylwia ma pięć Rozkazów. Wyczerpuje pierwszy Rozkaz, aby Rozpocząć nowe Projekty.



Sylwia dobiera dwie Karty Postępu. Jedną może umieścić w swoim Obszarze Projektu, a drugą musi Odrzucić, ponieważ Kontroluje tylko jeden Węzeł Badawczy.

Jedną z pierwszych kluczowych decyzji jest to czy Powołać Bazę Kosmiczną na Ziemi. Z jednej strony zwiększy to jej Rozkazy o 1, co jest bardzo przydatne. Z drugiej strony Sylwia może budować Okręty w Systemie Macierzystym, tak więc jedna z zalet Bazy Kosmicznej przepada po wybudowaniu jej w nim. Na razie Sylwia zaczeka, aby zobaczyć jakie Systemy Odkryje.

DRUGI ROZKAZ

Drugim Rozkazem wchodzi Okrętem w Warp. Zdejmuje jeden ze swoich Okrętów z Ziemi i umieszcza na stole jeden Żeton Warpu wskazujący na Ziemię.



TRZECI ROZKAZ

Trzecim Rozkazem Wychodzi tym samym Okrętem z Warpu. Mając tylko jeden Żeton Warpu jej Okręt może Wyjść z Warpu maksymalnie 1 System dalej. Ponieważ nie ma żadnych istniejących Kosmicznych Szlaków połączonych z Ziemią, musi umieścić nowy Kosmiczny Szlak. Sylwia rzuca Kością Kosmicznego Szlaku i uzyskuje 3. Jej Okręt przesuwa się do końca Kosmicznego Szlaku, a następnie na jego końcu umieszcza nowy Kafel Systemu.



Nowy System to Murasaki 312, Fenomen. Teraz jej okręt musi Sprostać Niebezpieczeństwu. Jacek, gracz po jej prawej stronie, rzuca jedną kością za jej Okręt. Wyrzucił 4, poniżej 5 Poziomowi Niebezpieczeństwa Fenomenowi, czyli Okręt jest bezpieczny.

Ponieważ Okręt Sylwii przetrwał Niebezpieczeństwo, zabiera ona Żeton Badań i umieszcza go na „Korpusie Dyplomatycznym Gwiazdnej Floty”, jej niedawno Rozpoczętym Projekcie. Zasada Federacji „Eksploracja Nowych Dziwnych Światów” oznacza, że otrzymuje i dodaje do swoich Rezerw premię Kulturę za Odkrycie Fenomenowi.



CZWARTY I PIĄTY ROZKAZ

Czwartym i piątym Rozkazem Sylwia drugim Okrętem Weszła i Wyszła z Warpu w kolejnym nowym Systemie. Ponownie rzucała Kością Kosmicznego Szlaku, położyła nowy Kosmiczny Szlak, a potem umieściła na jego końcu nowy System. Sylwia znalazła System Planetarny, który nie jest Niebezpieczny, więc od razu dobrała Kartę Eksploracji.



Delta IV ma dwa Miejsca Badawcze i jedno Otwarte. Karta nakazuje Sylwii wybudować 2 Węzły zgodnie z Priorytetem Rozbudowy. Najpierw Produkcja więc Sylwia kładzie na Otwartym Miejscu Węzeł Produkcyjny. Kolejne w Priorytecie Rozbudowy są Badania, więc jako drugi Węzeł kładzie ona Węzeł Badawczy. Później, jeżeli przejmie Kontrolę nad Systemem, Sylwia może wydać Zasoby, aby przebudować Otwarte Miejsce na Węzeł Kulturowy.



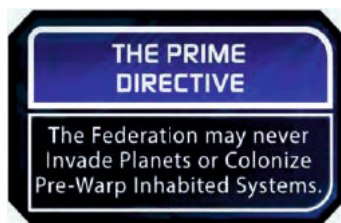
Specjalna Zasada Federacji oznacza, że Sylwia otrzymuje kolejną premię Kulture za Odkrycie Cywilizacji! Teraz ma 5 Kultury,

wystarczająco dużo żeby zwiększyć Wpływ, ale postanawia zaczekać i wykorzystać ją w następnej turze do próby Hegemonii Delta IV. Aby udało jej się przejąć System dzięki Hegemonii, potrzebuje przynajmniej dwóch Żetonów Kultury.

Sylwia zużyła swój ostatni Rozkaz, a więc jej tura się skończyła.

STRATEGIA NA NASTĘPNĄ TURĘ

Znalezienie Fenomenu i Zamieszkanego Systemu oznacza, że Sylwia w następnej turze nie będzie w stanie zbudować Kolonii. Rozbudowane Systemy muszą być



przejęte przy pomocy Inwazji lub Hegemonii. ALE – Pierwsza Dyrektywa Federacji zabrania przeprowadzania Inwazji na Systemy, więc, jeżeli Sylwia chce zyskać kontrolę nad Systemem Delta IV, musi w następnej turze Spróbować na nim Hegemonii. Z dwoma wybudowanymi Węzłami na pewno to zrobi!



Na powyższym obrazku Odporność Systemu na Hegemonię wynosi cztery dzięki dwóm Wybudowanym Węzłom i dwóm Żetonom Warp. Sylwia ma jeden Wpływ i startowy Rozwój Federacji, który daje jej +1 do Próby Hegemonii. Kiedy spróbuje Hegemonii, musi przewyższyć Odporność Systemu. Z +2 do rzutu musi wyrzucić 3 lub więcej żeby przejąć nad nim Kontrolę.

W swojej następnej turze, podczas fazy budowania, planuje dołożyć kolejne Badania do swojego Projektu, następnie spróbuje Sprostac Niebezpieczeństwu Fenomenowi Murasaki 312. Jeżeli się uda, Żeton Badań z niego pozwoli ukończyć jej pierwszy Projekt.

Jeżeli wszystko pójdzie dobrze, pod koniec swojej następnej tury będzie Kontrolowała drugi System i miała ukończony drugi Rozwój.

FAQ

OGÓLNE PYTANIA

Okręty w Zniszczonym Systemie

Za każdym razem, kiedy w zniszczonym systemie są Okręty, przemieść je do Sektora przyłączonego Kosmicznego Szlaku, chyba że Karta mówi coś innego. Następnie mogą się przemieścić do innego „odkrytego” Systemu znajdującego się na końcu Kosmicznego Szlaku, nawet w tym samym miejscu stołu. Pamiętaj, że dokładna pozycja w Galaktyce nie jest stała dopóki nie jest połączony z innym systemem.

Porozumienia Handlowe a Pierwszy Kontakt

Jeżeli z jakiegoś powodu okręt znajdzie się po drugiej stronie kwadrantu, to może on nawiązać Porozumienie Handlowe z przeciwnikiem, ale

nie uznaje się tego za Pierwszy Kontakt. Ten zagubiony okręt, flota albo kolonia handluje zasobami niezbędnymi do powrotu do domu albo przetrwania, natomiast formalnie nie nawiązano Pierwszego Kontaktu pomiędzy rządami. Wszystkie Postępy, które wymagają kontaktu, wymagają aby Systemy Macierzyste obu cywilizacji były połączone ze sobą Kosmicznymi Szlakami i Systemami.

POSTĘPY CYWILIZACJI

Cloaked Orbital Mines (Romulans)

Podobnie jak w przypadku Niebezpieczeństw, musisz wykonać rzut na Miny Orbitalne tylko wtedy, gdy okręty zakończą swój ruch w romulańskim Systemie. Jeżeli tylko przez nie się przemieszczają, są bezpieczne ponieważ przyjmujemy, że przeciwnicy Romulan nie zbliżyli się wystarczająco aby aktywować miny.

Metagenic Weapons (Kardasianie)

Jeżeli gracz podczas inwazji na planetę nie wyczerpie tego Postępu, przebiega ona w normalny sposób. Po wyczerpaniu karty Broni Metagenicznej, każda trafienie niszczy Węzeł. Np.: jeżeli atakujesz w pełni rozbudowany system przy użyciu 6 Okrętów i wyczerpałeś Broń Metageniczną, to jeżeli wszystkie trafią, zniszczysz wszystkie Węzły pozostawiając planetę gotową do kolonizacji.