

SunTzuGames
prezentuje

BURNING SUNS

Emil Larsen



2-5



40 min /
na gracza



14+

wersja 1.00

Indeks stron

1	Strona tytułowa
2	Indeks i wstęp od Autora
3	Burning Suns, Jak zdobyć antymaterię i wygrać
4	Elementy galaktyki i przygotowanie do gry
5	Elementy planszy i przygotowanie do gry
6	Elementy gracza i przygotowanie do gry
7	Elementy Imperium, Liderzy, Znaczniki kontroli, Systemy macierzyste,
8	Rozpoczęcie, Zaawansowane Rozpoczęcie,
9	Fazy Rundy, Zaawansowana faza planowania
10	Eksploracja, Odkryta droga, Systemy
11	Anomalie, Mroczne okręty, Lokalne siły zbrojne,
12	Skok, Dystans, Flota, Armia
13	Skan, Rzut Lidera, Wzmocnienie, Artefakty, Siła
14	Kolonizacja, Dyplomacja, Sojusz
15	Kontrola systemu, karty Rasy
16	Budowa/rynek, Zasoby, Technologie
17	Ulepszenia, Najemnicy, Konstrukcje
18	Jednostki
19	Jednostki unikatowe
20	Bitwa, Premia uderzenia, Przykład bitwy
21	Ostrzał, Szturm, Premia uderzenia
22	Aktywacja, Zdolność, Konflikt Zdolności
23	Rekrutacja, Agenci, Misja
24	Terminy, Wskazówki i Sporne zasady

Notka: W instrukcji nie ma spisu komponentów, więc jest o nich wspomniane podczas czytania tej instrukcji w nawiasach (x).

Indeks alfabetyczny

Agenci	 23	Mroczne okręty	 11
Aktywacja	 22	Najemnicy	 17
Anomalie	 11	Odkryta droga	 10
Armia	 12	Premia Uderzenia	 20, 21
Artefakty	 13	Przygotowanie do gry	 4, 5, 6
Bitwa	 20	Rekrutacja	 23
Bitwa przykład	 20	Rozpoczęcie	 8
Budowa	 16	Rzut Lidera	 13
Elementy Imperium	 7	Siła	 13
Dyplomacja	 14	Skan	 13
Dystans	 12	Skok	 12
Eksploracja	 10	Sporne zasady	 24
Elementy Galaktyki	 4	Sojusz	 14
Elementy Gracza	 6	Systemy	 10
Elementy planszy	 5	Systemy macierzyste	 7
Fazy Rundy	 8, 9	Szturm	 21
Flota	 12	Technologie	 16
Jak wygrać	 3	Terminy	 24
Jak zdobyć antymaterię	 3	Ulepszenia	 17
Jednostki	 18	Wskazówki	 24
Jednostki unikatowe	 19	Wzmocnienie	 13
Karty ras	 15	Zaawansowana faza planowania	 9
Kolonizacja	 14	Zaawansowane rozpoczęcie	 8
Konflikt Zdolności	 22	Zasoby	 16
Konstrukcje	 17	Zdolność	 22
Kontrola Systemu	 15	Znaczniki Kontroli	 7
Liderzy	 7		
Lokalne siły zbrojne	 11		
Misja	 23		

Drogi Graczu,

Dziękuję Ci za zakup Burning Suns i bycie częścią tej szalonej podróży.

Burning Suns przebył bardzo długą drogę, tak więc możliwość udostępnienia wam wreszcie gry stanowi dla mnie ulgę i wielką przyjemność!

Wiele się nauczyłem podczas jej tworzenia, i pomimo poddania projektu wielu drobnym zmianom, wciąż czuję, że zostałem wierny mojej wizji Burning Suns – gry godnej zajęcia miejsca pośród najlepszych pozycji SF, które może zaoferować branża.

W ogólnym rozrachunku nie polecam żadnemu początkującemu projektantowi opracowywania i/lub wydawania 4X samemu, tak jak ja to zrobiłem, a zwłaszcza nie jako pierwszej gry! Było to niemalże przytłaczające zadanie, i nie jest to doświadczenie, od którego powinienś rozpocząć swoją przygodę w branży.

Po drodze wielu ludzi pomogło mi z różnymi problemami, ale aby uniknąć pominięcia kogoś, możesz zajrzeć na moją stronę internetową i znaleźć tam wielu utalentowanych ludzi, którym zaufałem podczas tej złożonej produkcji.

Jeżeli chciałbyś być ze mną w kontakcie, zadać pytania, porozmawiać o pomysłach lub podzielić się swoimi spostrzeżeniami – śmiało pisz do mnie na mail@suntzugames.com

Niniejszym dedykuję ten projekt mojemu ojcu, który wiosną 2014 przegrał swoją walkę z rakiem. Zostałem obdarzony od mojej rodziny większym wsparciem, niż mógłbym sobie tego zażyczyć.

Najlepsze życzenia świetnych wrażeń z gry.
Emil Larsen



Dołącz do nas...

Jeśli chcesz się dowiedzieć więcej o świecie Burning Suns, są dwa miejsca, które możesz odwiedzić:

www.suntzugames.com



www.facebook.com/burningsunsthgame



Burning Suns, Jak zdobyć antymaterię i wygrać

3

Tysiące lat pokoju zamieniły się w wyścig o galaktyczną dominację, w trakcie którego rozwinęło się ponad 1000 frakcji, a wyjątkowe rasy i bohaterscy liderzy walczą o przetrwanie w ciągle zmieniającej się galaktyce.

Stwórz imperium składające się z ideologii, rasy i organizacji, którym spróbujesz dostosować się, przechrzyć i przewyciężyć swoich wrogów.

Poprzez taktyczne rozmieszczanie liderów będziesz rekrutował agentów, prowadził dyplomację, budował maszyny wojenne i wiele innych.

Grę zwycięża imperium lub sojusz, które jako pierwsze osiągnie krytyczną masę antymaterii zdobywanej poprzez rozbudowę, rozwój i podbój.

Tylko najbardziej przebiegłe, elastyczne i potężne imperium wyłoni się spośród ruin galaktycznego konfliktu!



więcej opowiadań na
[www.suntzugames.com/
burning-stories.html](http://www.suntzugames.com/burning-stories.html)

Burning Suns

Jak wygrać Jak zdobyć antymaterię

Jak wygrać

Wgrywasz grę kiedy na zakończenie rundy twoje imperium posiada wymaganą (lub większą) ilość antymaterii.

Wymagana ilość antymaterii jest określana przez długość gry i liczbę graczy. Wpływa to też na ilość antymaterii potrzebnej do zwiększenia poziomu twojej ideologii.

Poziom twojej antymaterii jest zaznaczany za pomocą jednego z twoich znaczników kontroli (zaczynając od 0). Przesuń ten znacznik kiedy zdobędziesz lub stracisz antymaterię (nigdy nie możesz mieć mniej niż 0).

Remis

Jeżeli na końcu rundy 2 imperia osiągną taką samą ilość antymaterii potrzebną do zwycięstwa, rozstrzygnij remis za pomocą:

- Unikatowych jednostek w grze.
- Całkowitym przychodzie kryształów.



Jak zdobyć antymaterię

Twoje imperium zdobywa antymaterię na różne sposoby. Antymateria nie gromadzi się wraz z mijającymi rundami, chyba że jej źródło mówi inaczej.

Zdobywasz 1 antymaterię za każdym razem gdy wygrasz bitwę/szturm przeciwko wrogiej flocie/armii składającą się z przynajmniej 4 jednostek. To samo ma miejsce, gdy walczysz z jednostkami niekontrolowanymi przez gracza, takimi jak mroczne okręty itd. Remis nie daje antymaterii.

Zdobywasz 1 antymaterię za każdym razem gdy zniszczysz unikatową jednostkę innego imperium (np. podczas bitwy, szturm, zdolnością itd.).

Możesz zdobyć 1 lub więcej antymaterii dzięki agentom, artefaktom, systemom i zasobom, które posiadasz/kontrolujesz. Część antymaterii możesz stracić, jeżeli stracisz kontrolę nad jej źródłem.

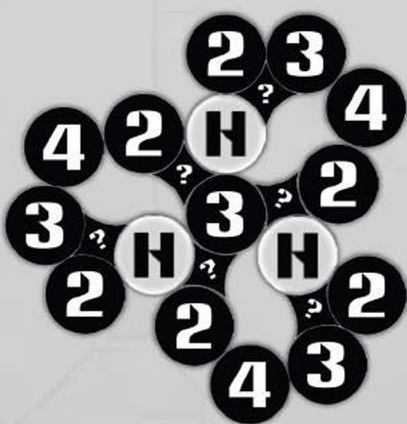
Galaktyki dla 2 graczy

- H – Systemy macierzyste [5]
- Wartość 0 – Kosmiczna pustka (puste systemy)
- Wartość 1 – Specjalny system [1]
- Wartość 2-4 – Wrogie systemy [7]
- Wartość 2-4 – Zamieszkane systemy [7]
- Wartość 2-4 – Niezamieszkane systemy [7]
- ? - Anomalie [16]

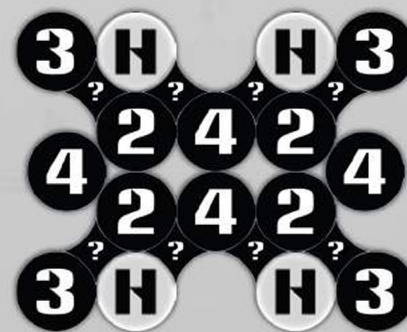


Anomalie i systemy o wartości 0 są usuwane z gry i są wyciągane tylko w szczególnych przypadkach.

Galaktyki dla 3 graczy



Galaktyki dla 4 graczy



Galaktyki dla 5 graczy



A 15-puzzle grid (4x4) with the following layout:

	3		
H	?	4	?
4	2	3	2
	4	?	4

Additional tiles shown below the grid:

- Tile with 'H' (bottom left)
- Tile with '3' (bottom center)
- Tile with '4' (bottom right)



Znajdź więcej Galaktyk

Odwiedź oficjalną stronę na Facebooku, aby znaleźć nowe galaktyki stworzone przez fanów, jak i mnie, oraz udostępniać własne wzory.

www.facebook.com/burningsunsthegame



Elementy planszy i przygotowanie do gry

5

Przygotowanie planszy

Po zbudowaniu swojej galaktyki przygotuj pozostałe elementy planszy, tak aby wyglądało to mniej więcej tak, jak na poniższym przykładzie (jest to 4 osobowa gra).

- Położ arkusze akcji [4] tak, aby były dostępne dla wszystkich graczy.

- Stos systemów o wartości 1-4.

- Kryształy o wartości 1 i 5 [po 24 każdych]

- Kości walki [10 białych k8]

- Położ galaktyczny rynek [1] stroną odpowiadającą ilości graczy do góry, a następnie uzupełnij puste pola zasobami [56]. Pozostałe zasoby póż zakryte obok rynku.

- Stwórz zakryte stosy, jeden z kart agentów i drugi z kart artefaktów [24 każdych], a następnie odkryj z każdego stosu po 1 karcie i połącz ją obok niego.

- Wybierając która strona toru antymaterii [1] będzie używana, określ czy gra będzie krótka czy długa.



Mroczne okręty i Lokalne siły zbrojne [24 każdych] są umieszczane na planszy tylko wtedy gdy jest to wymagane.

Żeton rozpoczynającego [1] lub tor planowania [1] jest układany na planszy po rozpoczęciu gry (zwykła lub zaawansowana rozgrywka).

Pomoce gracza [4] rozdaje się według własnego uznania.



Elementy planszy i przygotowanie do gry

6

Elementy gracza i przygotowanie do gry

Przygotowanie gracza

Kiedy główny obszar gry zostanie przygotowany należy rozdać każdemu z graczy elementy jego imperium.

a. Wręcz każdemu graczowi 2 losowe arkusze ideologii [10szt]. Każdy z graczy w tajemnicy wybiera 1, a następnie wszyscy równocześnie je ujawniają (niewykorzystane elementy imperium są usuwane z gry).

b. Następnie graczom wręcza się 2 losowe arkusze rasy [10szt]. Powtórz krok z punktu a.

c. Wykonaj te same czynności dla arkuszy organizacji [10szt].



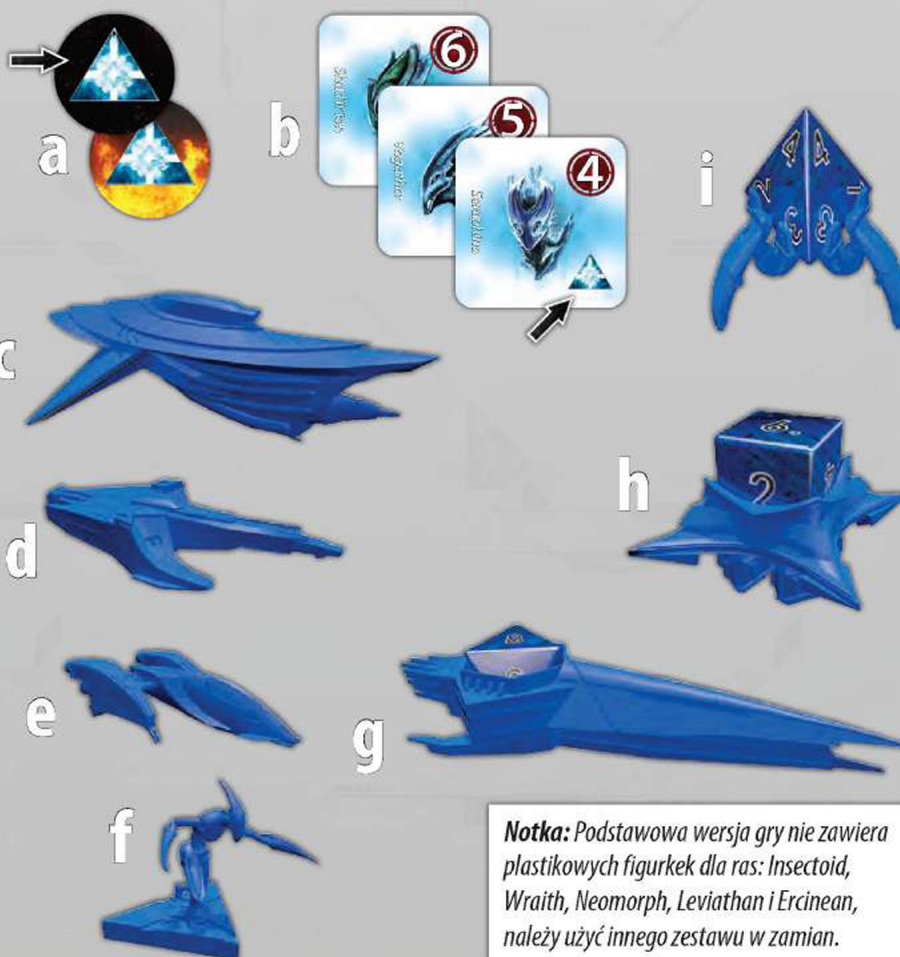
Kiedy każdy z graczy ma już imperium rozdaj elementy pasujące do wybranej rasy (zobacz kolor/symbol na członie rasy).

- a. Znaczniki kontroli [20x 10 ras]
- b. Liderzy [3x 10 ras]
- c. Pancerniki [8x 5 ras]
- d. Krążowniki [8x 5 ras]
- e. Myśliwce [8x 5 ras]
- f. Oddziały Piechoty [8x 5 ras]
- g. Tytan i k8 [1x 5 ras]
- h. Baza gwiazdowa i k6 [1x 5 ras]
- i. Kolos i k4 [1x 5 ras]
- j. Karty rasy [8 x 10 races]

- Gracze w tajemnicy wybierają 4 karty i usuwają z gry pozostałe 4.



Zalecamy pierwszą rozgrywkę przeprowadzić bez kart ras (i tym samym sojuszy)



Notka: Podstawowa wersja gry nie zawiera plastikowych figurkek dla ras: Insectoid, Wraith, Neomorph, Leviathan i Ercinean, należy użyć innego zestawu w zamian.

Elementy Imperium, Liderzy, Znaczniki kontroli, Systemy macierzyste

7

Po wszystkich obszar (imperium) każdego gracza powinien wyglądać mniej więcej tak. Pamiętaj umieścić znacznik kontroli na torze antymaterii.



Wręcz każdemu graczowi tor przychodu [6] w celu zaznaczenia ilości otrzymywanych co rundę kryształów.



IMPERIALNI

Budowa: Za każde 3 dostarczone jednostki otrzymasz 10 kryształów.

Przed budową: Poczekaj, Imperium musi zapłacić o 2 kryształy więcej niż poprzednio.

Budowa: Twoje floty przetrzymują 4 lub więcej jednostek w systemie macierzystym.

Status: Otrzymujesz 8 kryształów za każdą swoją flotę składającą się z 4 lub więcej jednostek.

Status: Otrzymujesz 1 szkielet piechoty (umieść go w swoim systemie macierzystym).

CYBORGOWIE

Pancernik 4, Krawoznik 6, Myśliwiec 4, Piechota 2

Titan 24, Baza gwiazdowa 14, Kolos 8

CHAOSU

Dystans skoku 4, Limit artylerii 1

Dystans dyplomacji 1, Limit budowy 4

Pierwszy 0, Pierwszy 0

Limit agentów 3, Dostawca wojennej 2

Ideologie

Arkusze ideologii ma 4 poziomy zdolności (od dołu do góry, poziomy od 0 do 3).

Każde imperium rozpoczyna z odblokowaną zdolnością poziomu 0 (kiedy zdobędziesz nową zdolność zatrzymujesz poprzednie).

Nowe poziomy zdobywasz natychmiast po akcji, która zwiększyła ilość twojej antymaterii do wymaganego progu (zobacz tor antymaterii).

Niektóre poziomy mają do wyboru 2 zdolności. Użyj znacznika kontroli w celu zablokowania tej, której nie będziesz używał. Nie możesz zmienić swojego wyboru dopóki ponownie nie stracisz zdolności w wyniku utraty wymaganej ilości antymaterii.

Rasy

Arkusze rasy przedstawia statystyki twoich jednostek, ile możesz posiadać technologii i w jaki sposób może zostać ulepszona każda z twoich jednostek.

PSIONICZNI

Otrzymaj ze swoimi 1 kartą rasy.

Przed bitwą: Zmiana 2 wybrane okręty wojny we własne.

Zmusz 1 flotę lub armię do rozpoczęcia akcji ostrzału (sejusz zostanie złamany).

Agenci: Kiedy zabierasz lub kontrolujesz agenta (ignorujesz jego przynależność do danej rasy).

Przed aktywacją: Twój lider może wykonać akcję rekrutacji lub dyplomacji zamiast wybranej akcji.

INSEKTOIDZI

Pancernik 3, Krawoznik 2, Myśliwiec 5, Piechota 4

Titan 22, Baza gwiazdowa 14, Kolos 8

ZACHODNI

Dystans skoku 2, Limit artylerii 1

Dystans dyplomacji 1, Limit budowy 4

Pierwszy 4, Pierwszy 4

Limit agentów 2, Dostawca wojennej 1

Liderzy (komponent)

Liderzy umieszczani są na arkuszach akcji w celu wskazania akcji, które chcesz wykonać podczas rundy. Każdy lider posiada wskaźnik ataku używany do określania czy odniesie on sukces w rzucie lidera.



Znaczniki kontroli (komponent)

Znaczniki kontroli używane są do wskazywania: wybranej zdolności ideologii, ilości antymaterii na torze antymaterii, kontroli systemu, większej ilości jednostek tego samego typu znajdujących się w tym samym miejscu (jako ułożone żetony).



Systemy macierzyste (komponent)

Rozpoczynasz w swoim systemie macierzystym, do którego nie mają wstępu i nie mogą ich wskazywać za cel inne imperia.



Elementy Imperium



Znacznik kontroli



Rozpoczęcie

Otrzymujesz 1 pancernika, 1 krążownika, 1 myśliwiec i 1 oddział Piechoty, i umieszczasz je w swoim systemie macierzystym.

Każdy gracz wykonuje rzut kością. Gracz o najmniejszym wyniku otrzymuje znacznik rozpoczynającego i będzie pierwszym graczem umieszczającym lidera.

**Zaawansowane Rozpoczęcie**

Zastosuj to zamiast zwykłego rozpoczęcia. W zaawansowanym rozpoczęciu każdy gracz otrzymuje 12 kryształów do wydania na jednostki (umieszczane są one w systemie macierzystym). Gracz zachowuje niewydane kryształy.

Każdy gracz wykonuje rzut kością. Gracz o najmniejszym wyniku umieszcza swój znacznik kontroli na 1 polu toru planowania, drugi najmniejszy wynik na 2 polu i tak dalej.

**Fazy rundy (1-4)**

Każda runda składa się z 4 faz.

1: Faza statusu

- a. Rozpatrz pasywne korzyści/zdolności przypisane do fazy statusu. Są one zawsze opisane jako „Status: X” lub ikoną kryształu z liczbą, co oznacza, że otrzymujesz te korzyści podczas tej fazy, jeżeli masz kontrolę nad ich źródłem.

Użyj swojego dwustronnego toru przychodu do zaznaczania swojego przychodu na rundę.

**2: Faza przegrupowania**

- b. Dostępny agent i/lub artefakt jest zastępowany nowym lub jest uzupełniane puste miejsce.
- c. Zasoby na galaktycznym rynku są przesuwane o 1 pole w prawo zgodnie ze strzałkami (odrzucając te opuszczające rynek), a puste pola są losowo uzupełniane.
- d. Arkusze akcji są tasowane i umieszczane losowo obok siebie.



W pierwszej rundzie gry umieść arkusze akcji w następującej kolejności – Eksploracja, Kolonizacja, Bitwa i Aktywacja.



Fazy Rundy, Zaawansowana faza planowania

9

3: Faza planowania

- Począwszy od gracza rozpoczynającego, każdy gracz zgodnie z ruchem wskazówek zegara wykonuje turę przydzielając 1 lidera do pustego pola na arkuszu akcji. Gracze przydzielają liderów dopóki wszyscy nie zostaną rozmieszczeni (środkowe pole jest używane podczas gry 4-5 osobowej).
- Kiedy wszyscy liderzy zostaną rozmieszczeni, gracz, którego lider będzie wykonywał akcję w tej rundzie jako ostatni, dostaje żeton rozpoczynającego (zobacz faza akcji aby dowiedzieć się jak przeprowadzane są akcje).



Przykład: Fioletowy gracz kładzie swojego lidera tak, że będzie on wykonywał w tej rundzie akcję jako ostatni (w tym przypadku dyplomację), tak więc fioletowy gracz bierze żeton rozpoczynającego.



3: Zaawansowana faza planowania (opcjonalnie)

Zastosuj to zamiast zwykłej fazy planowania. Zaawansowana faza planowania ma 2 różnice

- Gracze również wykonują tury przydzielając liderów, ale kolejność tur jest określona przez kolejność graczy na torze planowania.
- Kiedy wszyscy liderzy zostaną rozmieszczeni, zostaje określona kolejność dla następnej rundy w oparciu o kolejność liderów patrząc od tyłu. Gracz z ostatnim liderem kładzie swój znacznik kontroli na 1 na torze planowania, drugi od końca na 2 itd.



Przykład: Lider templariuszy niebieskiego gracza będzie w tej rundzie przeprowadzał akcję jako ostatni (w tym przypadku misję), tak więc niebieski gracz będzie pierwszy w następnej turze, a po nim czerwony a następnie zielony.



4: Faza akcji

- Teraz gracze przeprowadzają akcje, na których znajdują się liderzy, zaczynając od pola znajdującego się w lewym górnym rogu z arkusza akcji najbardziej na lewo. Następnie przeprowadzane są akcje zgodnie z kolejnością wskazaną przez strzałki znajdujące się na arkuszu akcji. Kiedy zostanie wykonana ostatnia akcja na danym arkuszu akcji należy przejść do pola znajdującego się w lewym górnym rogu następnego arkusza akcji będącego najbardziej po lewo. Pomiń akcje/pola do których nie przydzielono liderów.
- Kiedy przychodzi kolej lidera na wykonanie akcji, gracz może zdecydować czy chce ją wykonać. Jeżeli nie chce lub nie może jej wykonać, może spasować. We wszystkich przypadkach po zakończeniu zwróć lidera graczowi.

Kiedy została wykonana ostatnia akcja i żadne imperium nie osiągnęło wymaganej do zwycięstw ilości antymaterii, rozpoczyna się nowa runda.



Faza planowania

Zaawansowana faza planowania

Faza akcji



Odkryta droga

Exploracja / Odkrywanie (akcja)

Odsłoń 1 lub 2 nieodkryte systemy/anomalie poprzez obrócenie ich obrazkiem do góry.

**Odkryta droga (definicja)**

Nie możesz wskazywać jako cel zdolności czy akcji, lub nimi oddziaływać, na systemy, jednostki, imperia itd. jeżeli nie masz do nich odkrytej drogi (np. musisz odkryć światy wokół swojego systemu macierzystego).

Odkryte drogi nie mogą być ponownie zablokowane.

Odkryte drogi przebiegają przez systemy macierzyste, wrogie floty itd.

Przykład: Systemy/anomalie, które mogą być odkryte przez żółtego gracza.

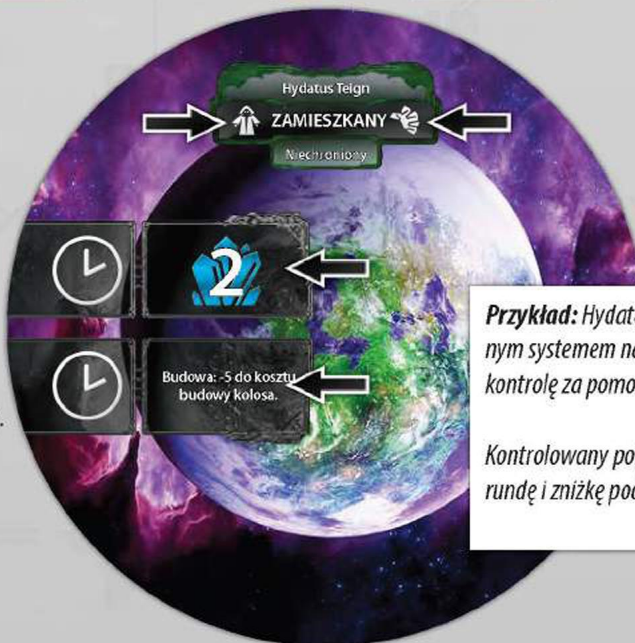
**Systemy (komponent)**

W grze występują 4 rodzaje systemów (macierzyste, niezamieszkane, zamieszkane i wrogie) wszystkie ilustrowane w ten sam sposób.

- **Góra:** Ramka z nazwą informuje jakiego rodzaju jest to system a ikony przedstawiają jaką akcję(e) możesz początkowo użyć w celu zdobycia nad nim kontroli.

Kiedy system znajdzie się pod kontrolą imperium, może być on zawsze szturmowany.

- **Lewo:** 2 ramki przedstawiają jakie będziesz czerpał korzyści z kontroli systemu. Może to być wszystko od antymaterii po kryształy i zniżki dla zdolności.



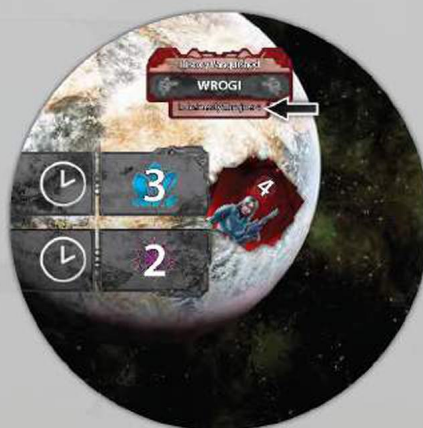
Przykład: Hydatus Teign jest zamieszkanym systemem nad którym możesz zdobyć kontrolę za pomocą dyplomacji lub szturm.

Kontrolowany pokojowo da ci 2 kryształy co rundę i zniżkę podczas budowy kolosa.

Niezamieszkane systemy muszą zostać skolonizowane aby uzyskać nad nimi kontrolę. Koszt kolonizacji podany jest pod nazwą.

Zamieszkane systemy, w celu uzyskania nad nimi kontroli, można użyć dyplomacji lub szturmować (nie posiadają obrony).

Wrogie systemy aby uzyskać nad nimi kontrolę muszą być najpierw szturmowane, a broniące je lokalne oddziały zbrojne pokonane.



Anomalie, Mroczne okręty, Lokalne siły zbrojne

11

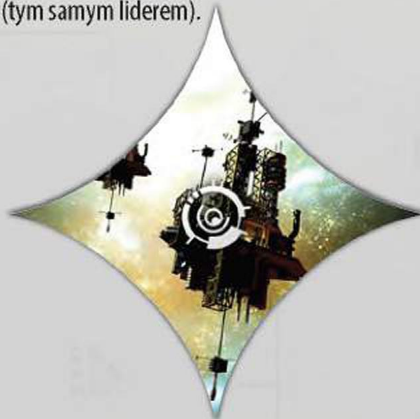
Anomalie (komponent)

Anomalie są to przestrzenie z różnego rodzaju fenomenami, maszynierami lub wrogami. Anomalie mogą być przebywane tak samo jak systemy i w przypadku umieszczania w galaktyce nowych systemów, anomalie liczą się jako „systemy niemacierzyste” (systemy muszą dotykać wewnętrznej krzywizny anomalii a nie ich punktowych zakończeń).

Pole asteroidów: Kiedy zostanie odsłonięte możesz wykonać 1 akcję skanu (tym samym liderem).



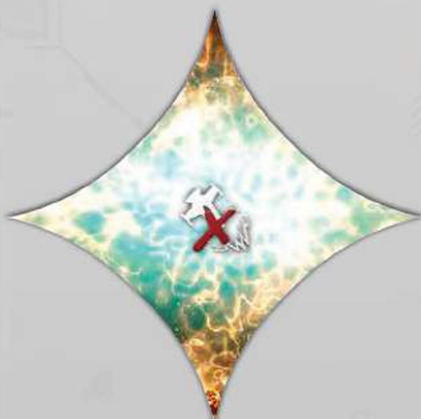
Placówka badawcza Babel: Kiedy zostanie odsłonięta możesz wykonać 1 akcję eksploracji (tym samym liderem).



Mroczna flota: Kiedy zostanie odsłonięta, rozmieść tu X mrocznych okrętów (zobacz liczbę na anomalii).



Burza jonowa: W tej anomalii nie mogą być wykonywane akcje bitwy.



Portal: Kiedy zostanie odsłonięty możesz wykonać 1 akcję dyplomacji (tym samym liderem).



Tunel czasoprzestrzenny: Floty/armie mogą skakać pomiędzy tunelami czasoprzestrzennymi (traktuj jako skok na dystans 1).



Mroczne okręty (komponent)

Mroczne okręty są rozmieszczane w wyniku zdolności lub na określonych anomalii po ich odkryciu.

Mroczne okręty natychmiast rozpoczynają akcję bitwy jeżeli inna flota znajduje się w tym samym miejscu, ale nie rozpoczynają akcji ostrzału lub szturm. Ich atak pokazany jest na żetonie (np. 4 odpowiada 1-4 na kości walki).



Lokalne siły zbrojne (komponent)

Lokalne siły zbrojne są rozmieszczane w wyniku zdolności lub na wrogich systemach po ich odsłonięciu.

Lokalne siły zbrojne nie rozpoczynają samodzielnie akcji. Ich atak pokazany jest na żetonie





Dystans

Skok (akcja)

Porusz 1 ze swoich flot lub armii maksymalnie o X systemów.

X jest określone na arkuszu organizacji twojego imperium.



Nie musisz wykonywać skoku wszystkimi jednostkami floty/armii.

Możesz odłączać/dołączać jednostki wzdłuż trasy skoku.

Wskoczenie do systemu z flotą 4 lub więcej okrętów przeciwnika kończy twoją akcję skoku.

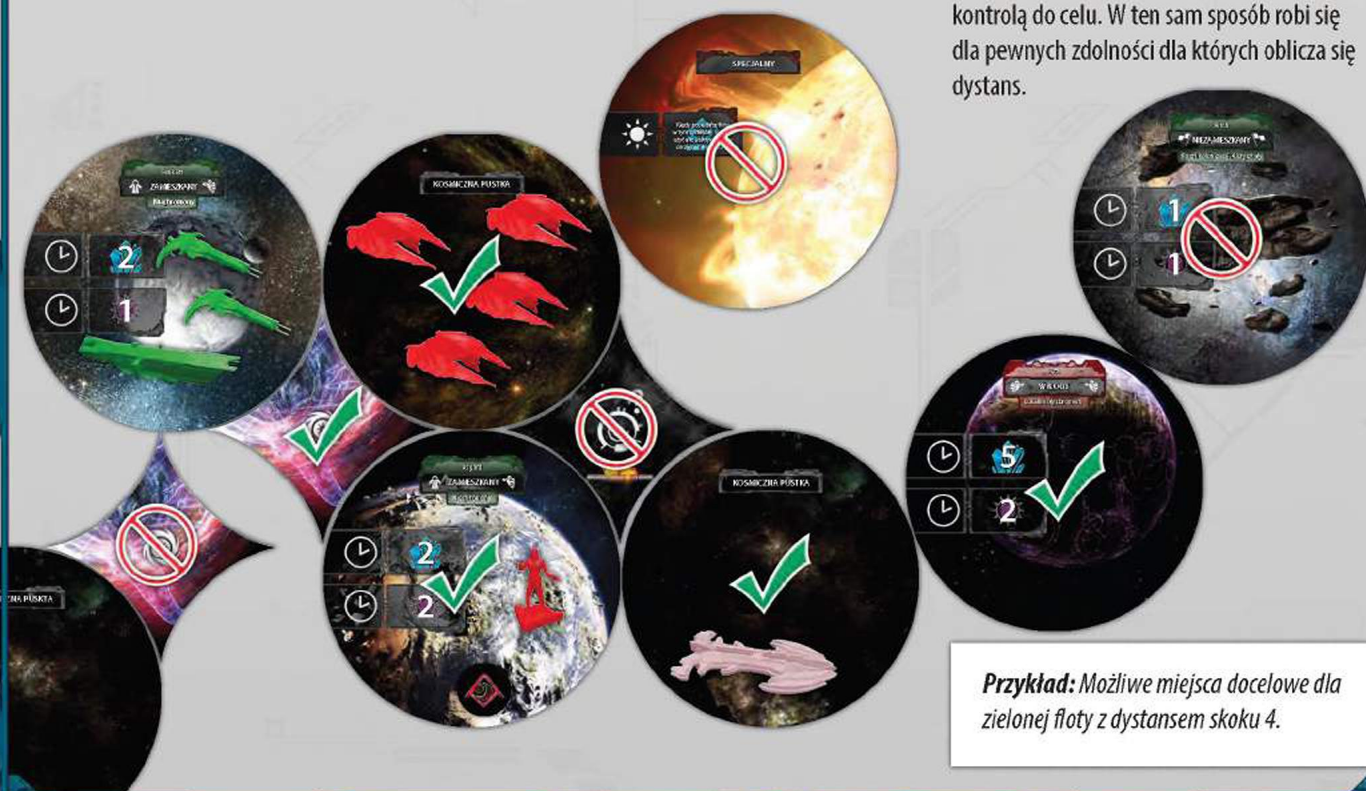
Armie są poruszane tylko pomiędzy twoimi systemami i nie mogą być przemieszczane do systemu z flotą przeciwnika.

Dystans (definicja)

Niektóre akcje i zdolności wymagają aby cel znajdował się w zasięgu pewnego dystansu. Wszystkie dystanse są mierzone jako sąsiadujące systemy/anomalie (anomalie muszą dotykać swoją wewnętrzną krzywizną, ich punktowe zakończenia nie liczą się do żadnej interakcji).

Dystans skoku jest mierzony od początkowej pozycji floty/armii do systemu, w którym chcesz aby się znalazła.

Dystans dyplomacji jest mierzony od najbliższego systemu znajdującego się pod twoją kontrolą do celu. W ten sam sposób robi się dla pewnych zdolności dla których oblicza się dystans.



Przykład: Możliwe miejsca docelowe dla zielonej floty z dystansem skoku 4.

Flota / Armia

Flota (definicja)

Flota odwołuje się do każdego z twoich okrętów, tytana i bazy gwiazdnej znajdujących się w tym samym systemie.

W systemie może znajdować się więcej niż 1 flota (np. innego imperium)

Armia (definicja)

Armia odwołuje się do twoich oddziałów piechoty i kolosa znajdujących się w tym samym systemie.

Limit floty (definicja)

Flota może zawierać maksymalnie 10 okrętów, w tym tytana i bazę gwiazdną, które liczą się jako 1 jednostka.

Limit floty lub armii może być zwiększony w wyniku agentów, artefaktów i technologii.

Limity floty lub armii mogą zostać tymczasowo przekroczone podczas akcji (np. podczas skoku, szturmowania, używania zdolności itd.).

Te limity nigdy nie mogą być przekroczone po zakończeniu akcji. Jeżeli ma to miejsce, odrzuć tyle jednostek, aby pozostało ich tyle ile pozwala limit.

Limit armii (definicja)

Armia może zawierać maksymalnie 10 oddziałów piechoty, w tym kolosa, który liczy się jako 1 jednostka. System z zamieszkami ma -5 do swojego limitu armii.



Skan, rzut Lidera, Wzmocnienie, Artefakty, Siła

13

Skan (akcja)

Poszukiwanie artefaktów i kryształów poprzez rzut lidera.

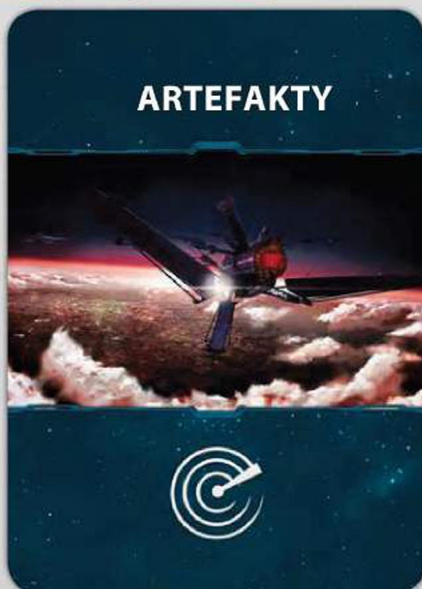
Jeżeli lider osiągnie sukces wybierz jedno:

- Otrzymujesz 1 artefakt z góry stosu albo aktualnie odsłonięty (artefakty nie są uzupełniane przed „Fazą przegrupowania”).
- Otrzymujesz 5 kryształów.

Jeżeli lider poniesie **porażkę**, otrzymujesz 3 kryształy.

Zdobyte artefakty połóż obrazkiem do góry obok swojego imperium.

ARTEFAKTY



Limit artefaktów, które możesz posiadać, jest określony przez organizację twojego imperium.

Jeżeli przekroczysz limit, odrzuć dowolne karty artefaktów zanim zakończysz swoją akcję. Odrzucone karty umieść na spodzie stosu artefaktów.



Rzut lidera (definicja) Na arkuszach akcji są 4 akcje, które wymagają rzutu lidera (ikona głowy).

- Skan
- Dyplomacja
- Rekrutacja
- Misja

Akcje te wymagają rzutu kością walki w celu określenia czy się udały (np. 5 ataku odpowiada 1-5 na kości walki).

Wszystkie rzuty jednostki/lidera kończą się porażką na 8, bez względu na to ile masz modyfikatorów.

Wzmocnienie (definicja)

Zanim wykonasz rzut lidera możesz zwiększyć szansę uzyskania sukcesu kupując jednorazowe wzmocnienie. Za każde 3 kryształy otrzymujesz +1 do szansy sukcesu

Przykład: Chcesz wykonać akcję dyplomacji pierwszym liderem Terran (1-5). Płacisz 2x3 kryształy i teraz uzyskujesz sukces wyrzucając 1-7.

Jeśli poniosłeś porażkę a masz zdolność: przerzut, opłacone wzmocnienie pozostaje na przerzucaną kość.

Artefakty (komponent)

Artefakty otrzymujesz poprzez akcję skanu. Artefakty mają zdolności pasywne lub aktywne. W obu przypadkach efekt (X) jest określany przez używaną obecnie siłę imperium, które go posiada.



Siła (definicja)

W Burning Suns są 3 siły (światłość, neutralna i mrok). Każde imperium opiera się na 1 z nich poprzez swoją ideologię

Możesz zobaczyć aktualną siłę imperium patrząc na ostatnią zdobytą zdolność.

Siła imperium może się zmienić podczas gry a tym samym zmienić efekt agentów i artefaktów.



Rzut lidera Wzmocnienie



Siła (definicja)

Kolonizacja (akcja)

Skolonizuj 1 niezamieszany system, na którego orbicie znajduje się 1 lub więcej Pancerników.

Zapłać koszt kolonizacji a następnie połóż w systemie 1 Oddział piechoty i 1 znacznik kontroli (wskazujący pokojową kontrolę).

Nie możesz skolonizować systemu jeżeli znajduje się w nim flota przeciwnika.

**Dyplomacja (akcja)**

Przeprowadź 1 akcję dyplomacji poprzez wykonanie rzutu lidera.

Jeżeli lider osiągnie sukces wybierz jedno:

- Otrzymujesz kontrolę nad niekontrolowanym zamieszkanym systemem. Połóż w systemie 1 Oddział piechoty i 1 znacznik kontroli (wskazujący pokojową kontrolę).
- Zmień kontrolę nad jednym ze swoich systemów lub innego imperium (zobacz kontrola systemu s15).
- Utwórz, zmień lub anuluj 1 sojusz z innym imperium wymieniając karty ras.

Jeżeli lider poniesie porażkę, nic się nie dzieje.

We wszystkich przypadkach wskazany przez ciebie system lub imperium musi być w zasięgu twojego dystansu dyplomacji podanego na twojej organizacji imperium (dystans dyplomacji innego imperium nie ma znaczenia).



Nie możesz wskazywać swoich systemów jako cel dla negatywnych akcji dyplomatycznych.

Sojusz jest jedyną interakcją jaką możesz mieć z innym systemem macierzystym.



Przykład: użycie Dyplomacji o dystansie 2.

Sojusz (definicja)

Kiedy masz sojusz z imperium otrzymujesz pasywną korzyść z karty rasy sojusznika (tył karty).

Kiedy jesteście sojusznikami, nie traktujecie swoich flot jako „flot przeciwnika”, nie możecie wskazywać swoich systemów jako cel akcji dyplomacji oraz odnosicie zwycięstwo sprzymierzonych jeżeli jeden z was osiągnie wymaganą ilość antymaterii – oboje wygrywacie!



Z każdym sojusznikiem możesz dzielić się tylko 1 kartą rasy oraz możesz mieć tylko 1 sojusznika za każdą kartę rasy, którą masz dostępną. Karty użyte do utworzenia sojuszu nie muszą pasować. Łańcuch sojuszy nie wpływa na zwycięstwo, wygrywa tylko gracz, który osiągnął wymaganą ilość antymaterii, oraz jego sojusznicy.

Sojusz jest anulowany jeżeli różnica w posiadanej przez ciebie i twojego sojusznika antymaterii wyniesie 4 lub więcej (np. 10 do 6). W tym przypadku zwróćcie sobie swoje karty rasy. Sojusz jest złamany jeżeli wskażesz swojego sojusznika jako cel akcji militarnej. W tym przypadku należy usunąć z gry karty ras użyte do utworzenia tego sojuszu.

Kontrola Systemu (definicja)

Kontrolowany przez ciebie system może być „pokojowy” lub „z zamieszkami”.

Kontrola pokojowa jest oznaczana przez umieszczenie znacznika kontroli stroną pokojową do góry.

Kontrola z zamieszkami jest oznaczana przez umieszczenie znacznika kontroli stroną z zamieszkami (płomienie) do góry i blokując jedną z korzyści systemu, której nie otrzymujesz.

- **Kontrola pokojowa**
(2 korzyści)
V A
- **Kontrola z zamieszkami**
(1 korzyść zablokowana, -5 do limitu armii)
V
- **Rebelia**
(usunięcie okupanta)

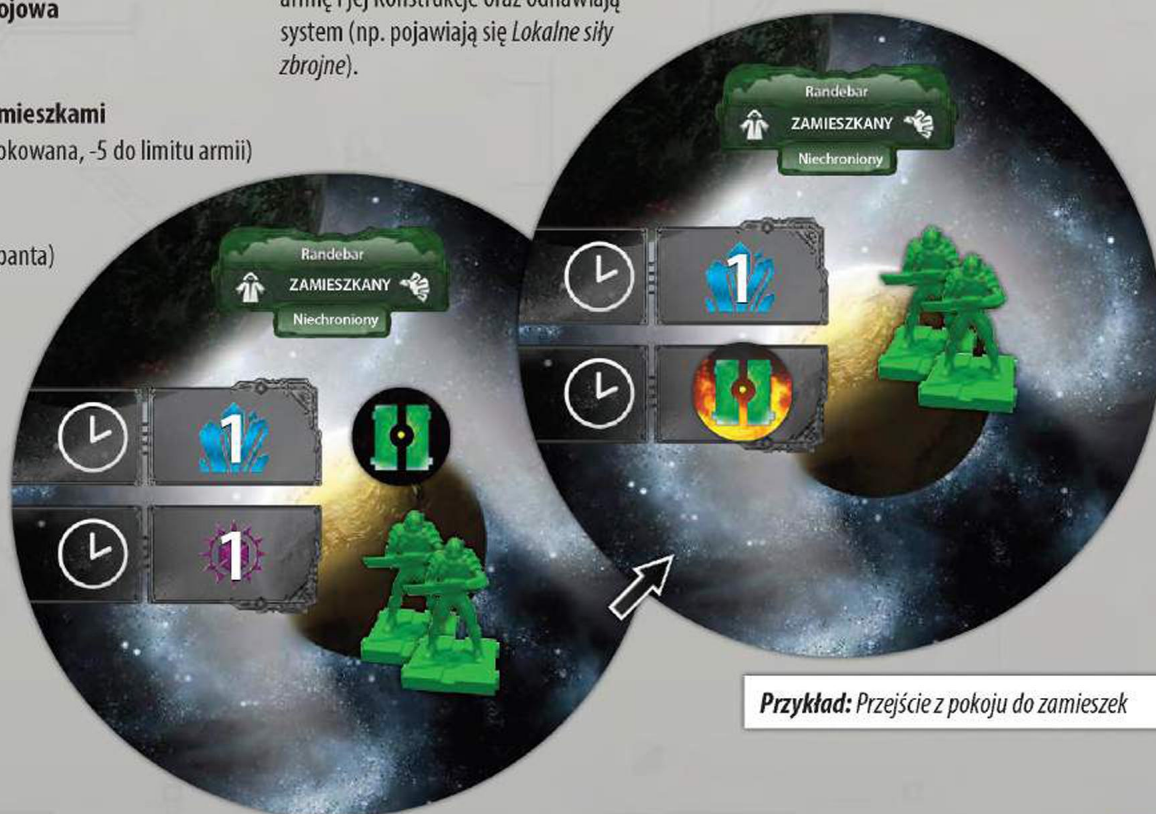
Akcje dyplomacji mogą być użyte aby wpłynąć pozytywnie na własną kontrolę nad systemem (np. zmieniając ją z zamieszek na pokojową) lub wpłynąć negatywnie na kontrolę innego imperium (np. zmieniając ją z pokojowej na zamieszki lub zamieszki na rebelię). Gracz, na którego wpłynięto, musi odpowiednio dostosować system (np. wybrać, którą korzyść zablokować i/lub usunąć Oddziały piechoty przekraczające nowy limit armii).

Rebelie całkowicie odrzucają okupującą armię i jej Konstrukcje oraz odnawiają system (np. pojawiają się *Lokalne siły zbrojne*).

Nie możesz mieć pokojowej kontroli nad wrogimi systemami.

Niezamieszkane systemy nie mogą wywołać rebelii, mogą być tylko zamieszki.

Rebelie nie wpływają na floty.



Przykład: Przejście z pokoju do zamieszek

Karty rasy (komponent)

Z przodu karty rasy znajduje się silna jedno-razowa aktywowana zdolność, którą można użyć kiedy zostaną spełnione jej warunki. Następnie karta jest usuwana z gry.

Karty rasy używane są także do sojuszy. W takim przypadku tył karty jest używany do określenia korzyści jakie otrzyma twój sojusznik (np. ty otrzymujesz korzyści z tyłu karty rasy twojego sojusznika i vice versa).





Zasoby

Budowa/rynek (akcja)

Akcja budowa/rynek pozwala ci na kilka rzeczy:

- Zakup zasobów z galaktycznego rynku.
- Budowę jednostek/unikatowych jednostek.
- Naprawę unikatowych jednostek.

Możesz budować i kupować tyle razy na ile pozwoli twój skarbiec kryształów i limit budowy.

Limit budowy podany jest na arkuszu organizacji twojego imperium.



Tylko w systemach, które kontrolujesz możesz umieszczać nowe jednostki/zasoby oraz naprawiać unikatowe jednostki.

Możesz odrzucić ulepszenia/technologie/konstrukcje poprzez zastąpienie ich innymi, ale nie możesz ich przestawiać.

Nie wolno ci odrzucić jednostek/ unikatowych jednostek (np. aby uniknąć bitwy).

Tak jak wszystkie akcje/zdolności zależne od płatności, musisz zapłacić przynajmniej 1 kryształ za jednostkę/zasób/punkt wytrzymałości, bez względu na to ile masz modyfikatorów.

Zasoby (definicja)

Termin "Zasoby" odnosi się do każdego rodzaju elementu, który możesz kupić z galaktycznego rynku:

- Technologie
- Najemnicy
- Ulepszenia
- Konstrukcje

Kiedy zasoby zostaną kupione z galaktycznego rynku nie są one uzupełniane przed „Fazą przegrupowania”.

Przykład z limitem budowy 4:

- 2 pancerniki
- 1 ulepszenie
- 1 konstrukcja

Przykład z limitem budowy 8:

- 1 naprawa unikatowej jednostki
- 5 myśliwców
- 2 technologie

Koszt naprawy 1 punktu wytrzymałości unikatowej jednostki jest równy jej sile ataku (ikona czerwonego celownika).

W grze występuje kilka zasobów, wszystkie zilustrowane w ten sam sposób.

- **Lewo góra:** Rodzaj zasobu.
- **Prawo góra:** Koszt zasobu.
- **Środek dół:** Korzyść z zasobu.



Technologie

Technologie (komponent, zasób)

Technologie umieszcza się na polach (oznaczonych tą samą ikoną) znajdujących się obok ilustracji rasy na arkuszu rasy. Nie wszystkie rasy mają te pola.



Daje ci +1 kryształ podczas „Fazy statusu”.



Daje ci 1 antymaterię.



Zwiększa o 1 twój limit floty/armii.



Zwiększa o 1 ilość kości walki twojego kolosa/bazy gwiazdnej.



Zwiększa o 1 twój limit agentów/artefaktów.



Ulepszenia, Najemnicy, Konstrukcje

17

Ulepszenia (komponent, zasób)

Ulepszenia umieszcza się na polach ulepszeń znajdujących się pod ilustracją jednostki na twoim arkuszu rasy. Niektóre ulepszenia mogą wpłynąć na przyszły koszt jednostek.

Zwiększa o 1 atak jednostki.



Zwiększa o 1 obrażenia zadane celowi (nie mogą być one rozdzielone na kilka celów).



Zwiększa o 2 atak jednostki, koszt jednostki jest zwiększony o 1.



Najemnicy (komponent, zasób)

Najemnicy są takimi samymi okrętami jak okręty imperium, ale o innych zdolnościach.

Najemnicy muszą być umieszczeni w istniejącej już flocie i wliczają się do limitu floty.

Jeżeli we flocie z najemnikami nie ma regularnej jednostki/unikatowej jednostki, to najemnicy zostają odrzuceni.

Daje ci +1 kryształ podczas „Fazy statusu”.



Daje ci 1 antymaterię.



Rozmieść 2 Oddziały piechoty podczas szturm.



Zwiększa o 1 ilość kości walki twojego Tytana.



Konstrukcje (komponent, zasób)

Konstrukcje umieszcza się na kontrolowanych przez siebie systemach. Każdy system może mieć tylko 1 konstrukcję.

Konstrukcje dają korzyści tylko temu imperium, które kontroluje system.

Daje ci +1 kryształ podczas „Fazy statusu”.



Daje ci 1 antymaterię.



Pozwala twoim flotom/armiom na skoki pomiędzy tunelami czasoprzestrzennymi (traktuj jako dystans skoku 1).



Zwiększa o 1 atak twoich flot/armii w tym systemie.



Zabrania wrogiej dyplomacji w tym systemie.



Jednostki (komponent)

W grze są 4 rodzaje jednostek, 3 okręty i 1 oddział piechoty, wszystkie o takim samym układzie ilustracji.

- **Lewa góra:** Koszt jednostki.
- **Prawo góra:** : Pokazana ilość kości określa iloma kośćmi walki rzuca jednostka podczas akcji militarnych, obok jest czerwony celownik z siłą ataku jednostki
- **Lewy dół:** Zadanie jednostki
- **Prawy dół:** Punkty wytrzymałości jednostki

Wszystkie okręty, tytany i bazy gwiazdne mogą uczestniczyć w bitwach i ostrzałach.

Oddziały piechoty i kolosy mogą uczestniczyć w szturmach i ostrzałach.



Atak jednostki wskazuje maksymalną liczbę, jaką możesz wyrzucić na kości walki, aby trafić (np. atak 6 odpowiada sukcesowi na wyniku 1-6 na kości walki).

Domyślnie wszystkie jednostki zadają 1 obrażenie za trafienie.

Zadaniem **Pancernika** jest kolonizacja niezamieszkałych systemów.

Zadaniem **Krażownika** jest rozmieszczanie 1 oddziału piechoty podczas szturmu.

Zadaniem **Myśliwca** jest dawanie flocie 1 przerzutu podczas bitwy lub ostrzału.



Oddział piechoty jest rozmieszczany podczas szturmu z krażowników, tytanów itd., ale może być również używana do ochrony systemów przed szturmem lub ostrzałem floty.

Oddziały mogą poruszać się pomiędzy twoimi systemami, ale nie są „transportowane” i nie mogą samodzielnie szturmować systemów bez floty lub zdolności inicjującej akcję szturmu.



Jeżeli masz w systemie więcej jednostek niż możesz oznaczyć to figurkami, użyj znaczników kontroli jako układanych w stos żetonów.

Jednostki Unikatowe

19

Unikatowe Jednostki (komponent)

Ilustracje unikatowych jednostek są identyczne jak regularnych jednostek, ale rola unikatowych jednostek jest o wiele potężniejsza.

Zadaniem **tytana** jest rozmieszczanie 2 Oddziałów piechoty podczas szturm.

Punkty wytrzymałości tytana są reprezentowane przez kość ośmiościenną (K8).

Wszystkie unikatowe jednostki mają 2 zadania, rzucają większą ilością kości i mają więcej punktów wytrzymałości niż regularne jednostki.

Należy zwrócić uwagę, że pomimo wliczania unikatowych jednostek do limitu floty lub armii, wszystkie zdolności konkretnie odnoszą się do unikatowych jednostek. Tak więc nie dotyczą ich zdolności, które wpływają na „okręty” lub „jednostki”.

Tytan



Baza gwiazdna

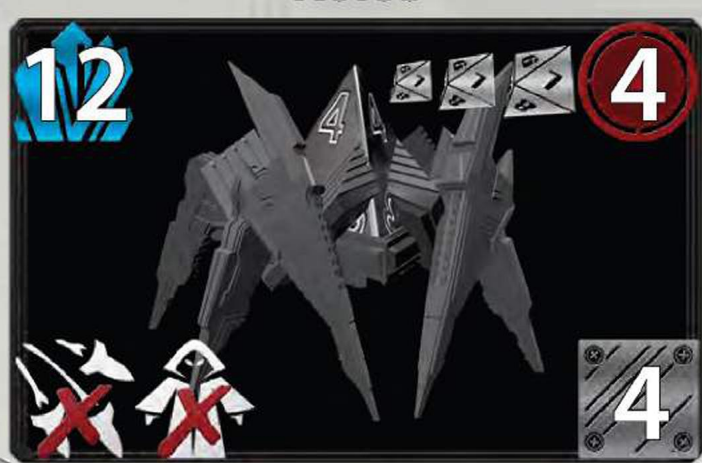


Zadaniem **bazy gwiazdnej** jest zapewnienie tunelu czasoprzestrzennego, tak więc twoje floty mogą skakać do innych tuneli czasoprzestrzennych (traktuj jako dystans skoku 1). Baza gwiazdna anuluje również wszystkie przerzuty wroga w systemie, w którym się znajduje.

Bazy gwiazdne nie mogą wykonywać skoków.

Punkty wytrzymałości **bazy gwiazdnej** są reprezentowane przez k6.

Kolos



Zadaniem **kolosa** w systemie, w którym się znajduje, jest zapobieganie ostrzałowi floty oraz działaniom wrogiej dyplomacji.

Punkty wytrzymałości **kolosa** są reprezentowane przez k4.

**Bitwa (akcja)**

Rozpocznij 1 bitwę pomiędzy 1 z twoich flot a inną flotą.

2 floty muszą być w tym samym systemie aby nawiązać walkę. Jeżeli w systemie jest więcej niż 1 inna flota zadeklaruj kogo atakujesz.

Niektóre organizacje zapewniają dodatkowe przerzuty podczas bitwy (patrz arkusz organizacji).

**Premia uderzenia (definicja)**

Atakujący w pierwszej turze otrzymuje premię uderzenia +1 do wszystkich ataków floty.

Wszystkie rzuty jednostki/lidera kończą się porażką na 8, bez względu na to ile masz modyfikatorów.

Atak jednostki wskazuje maksymalną liczbę, jaką należy wyrzucić na kości walki, aby trafić (np. atak 3 odpowiada rzutowi od 1 do 3 na kości walki).

Domyślnie wszystkie jednostki zadają 1 obrażenie za trafienie.

Jeżeli twoja flota składa się z różnych jednostek, pamiętaj aby rzucić kośćmi osobno dla każdego rodzaju jednostek, tak abyś nie pomieszał trafień i chybień.

Bitwa (przebieg)

Obaj gracze wykonują rzut kośćmi walki równocześnie, strzelając 1 raz każdą jednostką w ich flocie i tym samym gromadząc łączną ilość obrażeń zadaną wrogowi.

Gracze mogą wydawać przerzuty jak im pasuje, ale przerzuty mogą być zastosowane tylko do własnych chybień. Podczas pierwszej tury przerzuty atakujące również mają +1.

Kiedy wszystkie jednostki wystrzeliły, każdy gracz dowolnie przydziela obrażenia, które otrzymała jego flota, swoim jednostkom.

Następnie rozpoczyna się druga tura, w której każdy z graczy wykonuje rzut pozostałymi jednostkami. Proces jest powtarzany dopóki jedna lub obie floty zostaną zniszczone (nie możesz się wycofać).

Przykład bitwy

Flota 3 krążowników i 2 myśliwców Insektoidów atakuje flotę 2 pancerników i 4 myśliwców Ericinean.

Ponieważ gracz Insektoidów jest atakującym jego flota otrzymuje premię uderzenia +1 do wszystkich ataków podczas pierwszej tury.

**Tura 1**

Gracz Insektoidów wyrzucił: 1,3,6...5,7 – zadając 4 obrażenia.

Gracz Ericinean wyrzucił: 3,8...1,5,7,8 – zadając 3 obrażenia.

Gracze przydzielają otrzymane obrażenia.

**Tura 2**

Gracz Insektoidów wyrzucił: 5,5 – zadając 2 obrażenia.

(premia uderzenia już nie obowiązuje)

Gracz Ericinean wyrzucił: 2,7 – zadając 1 obrażenie.

Gracz Insektoidów wygrał bitwę, z której przetrwał mu 1 okręt, i otrzymuje 1 antymaterię ponieważ flota przeciwnika składała się z 4 lub więcej okrętów.

Pamiętaj aby po bitwie dostosować wielkość floty do limitu floty.

Ostrzał, Szturm, premia Uderzenia

21

Ostrzał (akcja)

Wykonaj 1 lub 2 z możliwych akcji ostrzału:

- Strzel 1 raz całą flotą system w którym aktualnie się znajduje.
- Strzel 1 raz całą armią we flotę znajdującą się aktualnie w systemie.

Nie możesz ostrzelać systemu, w którym jest flota przeciwnika.

Nie możesz wskazać jako cel swoich systemów/jednostek.

Nie ma premii uderzenia podczas akcji ostrzału.

Ostrzał (przebieg)

Atakujący wykonuje rzut kośćmi walki strzelając 1 raz każdą jednostką/unikatową jednostką w swojej flocie/armii (z przerzutami), gromadząc łączną ilość obrażeń zadaną wrogowi.

Następnie obrońca dowolnie przydziela obrażenia, które otrzymała jego flota/armia, swoim jednostkom. Dotyczy to również konstrukcji (mają 1 punkt wytrzymałości).

Szturm (akcja)

Rozpocznij 1 szturm na system, w którym znajduje się przynajmniej 1 krążownik, tytan lub desantowiec.

Szturm składa się z 1 fali ataku, w której każdy okręt mający taką możliwość, wysłał oddział piechoty do walki.

Niektóre organizacje zapewniają dodatkowe przerzuty podczas szturmów.

Nie możesz szturmować systemu jeżeli znajduje się w nim flota przeciwnika.

Premia uderzenia (definicja)

Atakujący w pierwszej turze otrzymuje premię uderzenia +1 do wszystkich ataków armii.

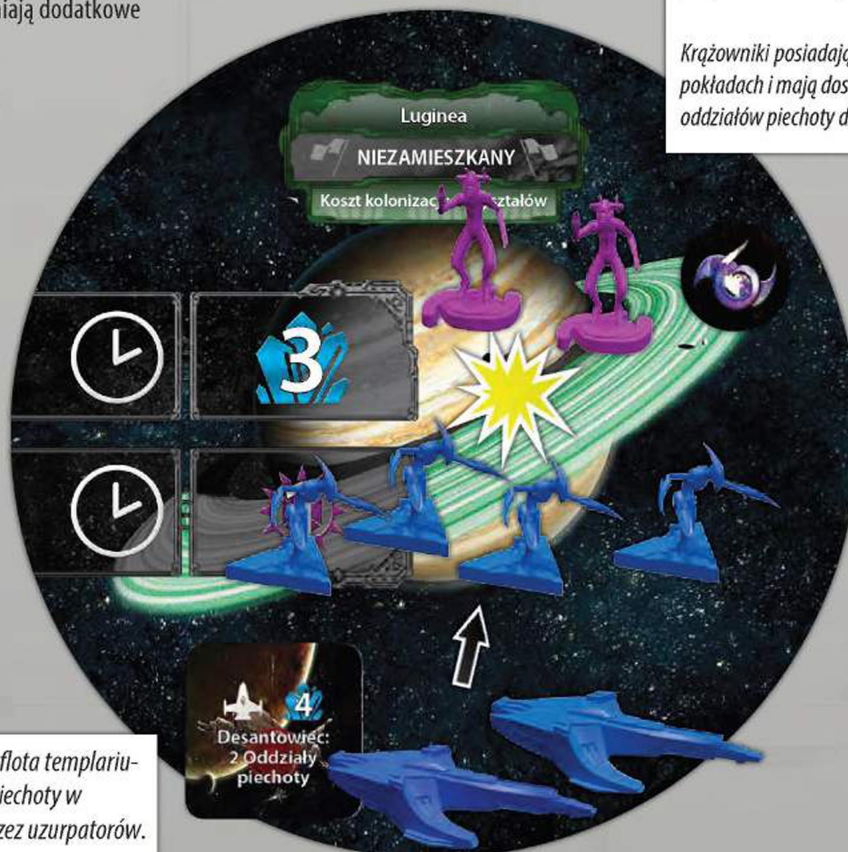
Szturm (przebieg)

Szturmy mają taki sam przebieg jak bitwy, ale tym razem walkę toczą armie.

Konstrukcje nie są niszczone podczas szturmów.

Bez względu na rezultat, później możesz zawsze przeprowadzić nową akcję szturmów tą samą flotą.

Krążowniki posiadają laboratoria klonowania na pokładach i mają dostęp do nieograniczonej ilości oddziałów piechoty do rozmieszczania.



Przykład: Podczas szturmów flota templariuszy rozmieszcza 4 oddziały piechoty w systemie kontrolowanym przez uzurpatorów.

Szturm bez walki

Możesz szturmować na niechroniony system aby zdobyć nad nim kontrolę. Połóż na nim oddział piechoty i znacznik kontroli.

Nieudany szturm

Jeżeli podczas szturmów atakujący straci wszystkie oddziały, to obrońca zwycięża i zachowuje kontrolę nad systemem. Obrońca utrzymuje kontrolę nad systemem również w przypadku remisu.

Udany szturm

Jeżeli atakujący zniszczy obrońcę i nadal ma przynajmniej 1 oddział piechoty, to zyskuje on kontrolę nad systemem, usuwa znacznik kontroli obrońcy i umieszcza własny wskazujący kontrolę z zamieszkami.

We wszystkich przypadkach pamiętaj aby po zakończeniu szturmów dostosować wielkość armii do limitu armii. Systemy z zamieszkami mają -5 limitu armii.



Premia uderzenia



Aktywacja (akcja)

Aktywuj 1 zdolność.

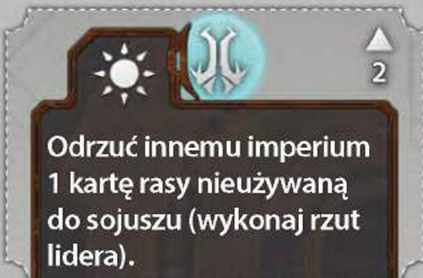
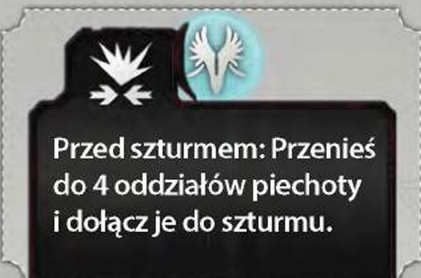
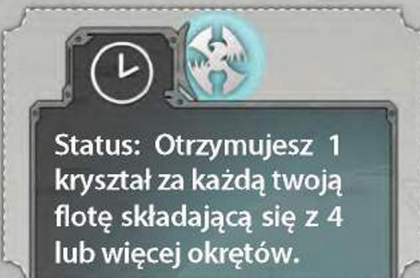
Akcja ta jest używana dla zdolności, które wymagają aktywowania (zobacz *zdolności poniżej*).

Niektóre artefakty i agenci muszą zostać odrzucony po aktywowaniu. Odlóż takie karty na spód odpowiednich stosów.



Zdolność (definicja)

W Burning Suns są 3 rodzaje zdolności, które występują na kartach, ideologiach i systemach. Nie musisz używać zdolności jeżeli tego nie chcesz.



Pasywna

Te zdolności bez przerwy dają korzyść imperium, które je posiada (np. w Fazie statusu, zniżkami, ulepszeniem akcji itd.).

Nie możesz się cofnąć aby wykonać akcję, tak więc nie zapominaj o nich.

Zdolności mogą być wywołane lub wykorzystane jeżeli akcje, do których się odwołują, zostaną wykonane.

Wywołana

Wywołane zdolności mogą być użyte wtedy, gdy posiadacz zdolności jest zaangażowany w akcję, o której mówi zdolność (np. przed skokiem, po szturmie itd.).

Niektóre wywołane zdolności mogą również mieć inne warunki np. "jeśli wygrasz", "jeśli przegrasz" itp.

W przypadku, gdy kilka imperiów może użyć w tym samym czasie wywołanej zdolności, to zawsze imperium, które zainicjowało akcję, działa pierwsze (np. atakujący), a następnie pozostałe imperium (np. obrońca).

Imperium może użyć tylko 1 wywołanej zdolności na akcję.

Aktywowana

Te zdolności mogą być użyte kiedy zostaną aktywowane przez akcję aktywacji.

Tak jak w akcjach militarnych i dyplomacji, zawsze gracz, który otrzymuje „obrażenia” od zdolności, rozdziela je, chyba że zdolność mówi inaczej.

Konflikt zdolności

W pewnym momencie akcji zdolności mogą łamać zasady gry, ale kiedy akcja jest zakończona, wszystko wraca do normy.

Zdolności mogą być w konflikcie z innymi z powodu różnych interesów graczy. Użyj następującej listy aby zobaczyć, której zdolności zasada jest mocniejsza i szybsza.

- 1 – Systemy
- 2 – Poziom ideologii 3>0
- 3 – Karta rasy
- 4 – Artefakt
- 5 – Agent
- 6 – Zasób
- 7 – Unikatowa jednostka
- 8 – J jednostka

Jeżeli zdolność jest tego samego poziomu rozpatrz ją następująco.

1. Pasywna
2. Wywołana
3. Aktywowana

1. Światłość
2. Mrok
3. Neutralna

Rekrutacja, Agenci, Misja

23

Rekrutacja (akcja)

Wykonaj rzut lidera aby pozyskać agentów.

Jeżeli lider osiągnie sukces wybierz jedno:

- Otrzymujesz 1 agenta albo z góry stosu albo aktualnie odsłoniętego (agenci nie są uzupełniani przed „Fazą przegrupowania”).
- Zabierz 1 kartę agenta od innego imperium. Może to być zrobione tylko wtedy, gdy agent jest tej samej siły co aktualnie twoje imperium a innej niż jego aktualny posiadacz..

Jeżeli lider poniesie porażkę, otrzymujesz 1 oddział piechoty.

Kładź agentów obrazkiem do góry obok swojego imperium.



Limit agentów, których możesz posiadać, jest określony przez organizację twojego imperium

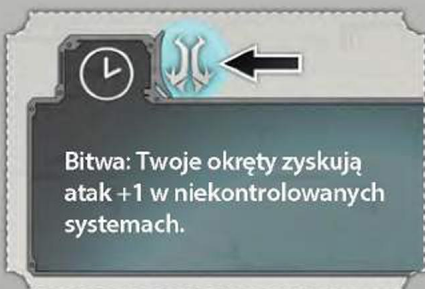
Jeżeli przekroczysz limit, odrzuć dowolne karty agentów zanim zakończysz swoją akcję. Odrzucone karty umieść na spodzie stosu agentów.



Agenci (komponent)

Otrzymujesz agentów za pomocą akcji rekrutacja. Tak długo jak ich posiadasz agenci dają twojemu imperium korzyść pasywnej zdolności, ale mają także zdolność, która może być aktywowana.

Agenci są przychylni pewnym siłom (światłość, mrok lub neutralna), jest to ważne gdy zabierasz agenta innemu imperium.



Misja (akcja)

Przeprowadź 1 akcję misji poprzez wykonanie rzutu lidera.

Jeżeli lider osiągnie sukces, to możesz wykonać 1 **dowolną akcję** z pozostałych 11.

Jeżeli lider poniesie porażkę, nic się nie dzieje.

Niektóre organizacje dają darmowe wzmocnienie akcji misji. Np. +2 podnosi liderowi szansę na uzyskanie sukcesu z 1-4 do 1-6 podczas rzutu kością. To wzmocnienie nie jest uwzględniane podczas akcji otrzymanych dzięki udanej misji.



Nie musisz poruszyć swojego lidera, tak więc nie ma żadnych ograniczeń przy wyborze akcji.

Bez względu na wybraną akcję, musisz ją wykonać tak jakbyś umieścił tam lidera.

Oznacza to również, że jeżeli zapłaciłeś za jednorazowe wzmocnienie, to musisz ponownie zapłacić, jeżeli chcesz mieć większą szansę na sukces nowego rzutu



Terminy używane w grze

- **"Dodaj/Umieść"**: Dodajesz konkretną ilość jednostek do floty/armii bez żadnego kosztu.
- **"Przed/Po"**: Odwołuje się do zdolności wykorzystywanych podczas akcji. Np. jeżeli wyeliminowałeś 2 z 4 okrętów wroga zdolnością przed bitwą i wygrałeś bitwę, to nadal liczy się to jako zwycięstwo nad 4 okrętami, które przynajmniej ci 1 antymaterii.
- **"Przeskocz"**: Oznacza, że nie „skaczesz” ale przenosisz się tam natychmiast. Innymi słowy nie potrzebujesz czystej drogi lub pewnego dystansu, potrzebujesz jedynie odkrytej drogi.
- **"Kontrolowany"**: Kiedy system jest kontrolowany przez imperium.
- **"Rozmieść"**: Kiedy rozmieszczasz jednostki nie wyczerpują one tych, z których są rozmieszczane (np. dywizje rozmieszczone przez krążowniki).
- **"Odrzuć"**: Połóż kartę/zasób/jednostkę z powrotem (np. na spodzie oryginalnego stosu, z powrotem graczowi itd.).
- **"Wykonać"**: Kiedy przeprowadzasz/wykonujesz akcję.
- **"Otrzymujesz/Weź/Zabierz"**: Otrzymujesz zasób od gry bądź od innego gracza bez płacenia za to czymś w zamian, i możesz go umieścić według zasad.
- **"Flota przeciwnika"**: Flota z 4 lub więcej jednostek gracza, z którym nie masz sojuszu lub jednostki niekontrolowane przez gracza.
- **"Znajduje się/Orbituje"**: Kiedy floty znajdują się/są umieszczone w systemie.
- **"Zapłać"**: Płacisz (grze), chyba że jest powiedziane inaczej.
- **"Usunąć"**: Element jest usuwany z trwającej gry - odłóż do pudełka.
- **"Zastąp"**: Odrzuć wymieniony element poprzez położenie go z powrotem (np. na spód stosu/worka) i zastąp go opisanym komponentem.
- **"Przerzut"**: Odnosi się do jednego przerzutu kości. Możesz zastosować przerzut tylko do swoich kości z porażkami/chybieniami (nigdy nie jesteś zmuszony do użycia przerzutów).

Wskazówki**Graj skutecznie poprzez**

- Poszukiwanie wszystkich źródeł antymaterii (np. agentów, artefaktów, technologii)
- Szukanie słabych/zapomnianych celi (np. pozostawionych z tyłu flot)
- Używanie słabych liderów w akcjach niewymagających rzutu lidera.

Graj efektywnie poprzez

- Planowanie kiedy nie trwa twoja tura
- Obliczanie swoich wydatków zanim rozpocznesz budowę.
- Omawianie sojuszy kiedy nie trwa twoja tura.

Co jeżeli...

- Skończą ci się elementy? Pamiętaj, że znaczniki kontroli mogą być również użyte do reprezentowania jednostek we flocie/armii (układaj je poniżej lub obok jednostki).
- Nie ufasz „tasowaniu 4 arkuszy akcji”? Niech jeden z graczy je tasuje a inny niech je rozkłada. Lub użyj k4 aby określić ich pozycje
- Chcesz zagrać w 6 graczy? W tym celu będziesz potrzebował kolejnego zestawu jednostek/figurek, ale reszta gry jest na to przygotowana. Oczywiście wraz z dodatkowym graczem wzrośnie czas oczekiwania na swoją kolej.

Sporne zasady

Natura gry 4X sprawia, że jest bardzo trudno uwzględnić wszystkie możliwe zdarzenia i interpretacje zasad, we wszystkich przypadkach jest bardzo ważne aby wziąć pod uwagę sformułowanie zasad i nie „nadinterpretować” lub „importować” zasad.

Przykład: Jeżeli zdolność pozwala ci zniszczyć 3 jednostki/okręty, nie obejmuje to tytanów/baz gwiazdnych ponieważ są one jednostkami unikatowymi.

Przykład: Jeżeli zdolność daje ci zniżkę -2 na dowolne ulepszenie, które kupujesz, to nie obejmuje ona innych zasobów jak technologie czy najemnicy.

Sytuacje mogą nadal narastać gdzie gracze nie mogą się zgodzić co do właściwego działania zasady. W takich przypadkach każdy z graczy rzuca 1 kością walki i gracz o najmniejszym wyniku określa właściwe działanie zasady w danej sytuacji.

Pamiętaj, że najważniejszym aspektem Burning Suns jest czerpanie jak największej przyjemności z gry :).

Podziel się swoimi wrażeniami z gry na:

boardgamegeek.com/board-game/130134/burning-suns

