MASTER OF ORION

INSTRUKCJA

Nie jesteśmy sami

Ludzkość, niesiona wiecznie niezaspokojoną żądzą odkryć, przekroczyła w swoich podróżach granice układu Sol. Przemierzając rozległe obszary Drogi Mlecznej, ludzie natrafili na inne cywilizacje myślących istot i byli świadkami galaktycznych konfliktów. Z czasem sami dołączyli do wyścigu o dominację.

Przejęcie władzy w galaktyce nie jest łatwym zadaniem. Podejmując się go, należy wybrać jedną z dostępnych ścieżek rozwoju. Nauka i przewaga technologiczna oraz wszelkie aspekty wiedzy to domena Psilonów. Mrrshanie, Bulrathi i Alkari wolą rozwiązywać problemy, wchodząc na wojenną ścieżkę. Darlokowie i Meklarzy przeszukują najdalsze zakątki galaktyki, natomiast Ludzie osiągają swoje cele, polegając na dyplomacji.

Ty zaś, jako przywódca jednej z tych ras, własnymi dłońmi ukształtujesz przyszłość galaktyki!

Opis gry

Gracze wcielają się w przywódców ras z uniwersum *Master of Orion* i muszą dołożyć wszelkich starań, aby zapewnić swojej cywilizacji dobrobyt. Podczas rozgrywki będą rozwijać możliwości swoich ras, podbijać kolejne układy i wznosić nowe struktury. Mogą również atakować cywilizacje swoich przeciwników, aby spowolnić ich postęp i zyskać przewagę w wyścigu do zwycięstwa.

Cel gry. Posiadanie największej liczby punktów zwycięstwa na koniec gry.

Koniec gry. Gra się kończy, gdy spełniony zostanie co najmniej jeden z poniższych warunków.

1. Zakończono 8 rundę gry.
2. Na koniec dowolnej rundy morale jednego z graczy wynosi 0 lub mniej.
3. Na koniec dowolnej rundy jeden z graczy posiada 5 kart w każdym ze swoich 4 układów.

Elementy

główna plansza z torem punktacji i torem rund

6 dwustronnych arkuszy cywilizacji
(z ludźmi po jednej stronie i rasą obcych po drugiej)

żeton pierwszego gracza

10 żetonów morale -1/morale -3

4 żetony +50/+100 punktów

żeton rundy

60 drewnianych kostek w 4 kolorach
(po 15 w każdym kolorze)

90 kart struktur

8 kart doradców

instrukcja

Przygotowanie gry

Każdy z graczy otrzymuje kostki w wybranym przez siebie kolorze – są to jego znaczniki. Następnie wybiera rasę, otrzymuje jej arkusz cywilizacji i kładzie go przed sobą.

Na arkuszach cywilizacji znajdują się:

Każdy z graczy umieszcza po jednym ze swoich znaczników na początkowych polach torów zasobów – żywności, floty i produkcji (pola zaznaczone kółkiem). Liczba początkowych zasobów różni się w zależności od wybranej rasy. Następnie gracze umieszczają po 1 znaczniku na najwyższym polu (10) na torze morale.

Znacznik rundy należy umieścić na pierwszym polu toru rund. Każdy z graczy umieszcza po 1 znaczniku na torze punktacji, na polu „0". (Tor punktacji i tor rund znajdują się na głównej planszy). Pozostałe znaczniki gracze umieszczają obok arkusza swojej cywilizacji – te znaczniki nazywane będą **rezerwami** gracza.

Następnie należy potasować wszystkie karty doradców, wylosować 5 i położyć je awersami do góry po-

środku stołu. Pozostałe karty doradców należy schować do pudełka (nie będą wykorzystane w bieżącej rozgrywce).

Żeton pierwszego gracza otrzymuje osoba, która jako ostatnia odbyła podróż kosmiczną. Jeśli żaden gracz nie był jeszcze w przestrzeni kosmicznej, żeton pierwszego gracza otrzymuje osoba, która jako ostatnia grała w grę komputerową *Master of Orion*.

Talię struktur należy potasować i położyć rewersem do góry pośrodku stołu. Począwszy od pierwszego gracza, każdy **dobiera 5 kart struktur**. Następnie każdy z graczy może odrzucić z ręki dowolną liczbę kart i dobrać tyle samo kart z talii. Gracz może to zrobić tylko raz.

Uwaga! Strukturami nazywane są wszystkie karty (oprócz kart dowódców) niezależnie od ich funkcji.

Złote zasady

Jeśli tekst na karcie stoi w sprzeczności z tekstem w instrukcji lub tekstem na arkuszu cywilizacji, tekst na karcie jest ważniejszy.

Jeśli tekst na arkuszu cywilizacji stoi w sprzeczności z tekstem w instrukcji, tekst na arkuszu cywilizacji jest ważniejszy.

Ludzie

Przez wojnę do pokoju

Od tysięcy lat ludzkość śniła o gwiazdach. Jednak sny to za mało, żeby dosięgnąć tych zimnych, odległych ogników zawieszonych w mrocznej pustce kosmosu. Tak wielkie osiągnięcie wymagało współpracy wszystkich ludzi, a zważywszy na całe wieki wojen, nie było to łatwe zadanie. Gdy ludzkość w końcu nabrała rozsądku, zasoby ich rodzimej planety były na wyczerpaniu, a świat chylił się ku upadkowi. Próbowano ratować planetę, jednak wysiłki spełzły na niczym. I wtedy, gdy znikła już wszelka nadzieja, ludzkość nawiązała kontakt z Bulrathi. Szlachetna rasa obcych była już niegdyś świadkiem podobnej katastrofy, dlatego postanowiła podzielić się częścią swej rozległej wiedzy, by ludzie mogli ocalić swój świat.

Dzieci Ziemi starają się zaimponować innym rasom, ale niedoskonałości demokratycznego reżimu Republiki Ludzkości nie czynią tego zadania prostszym. Prezydent robi, co w jego mocy, aby poprzez kontakty dyplomatyczne zapewnić dobrobyt swojej nacji. Jeśli jednak zajdzie taka potrzeba, ludzkość będzie gotowa sięgnąć po broń i stanąć do walki.

Przykładowe przygotowanie do rozgrywki trzyosobowej.

Opis karty

Wariant dla początkujących

Jeśli to Wasza pierwsza rozgrywka w *Master of Orion*, sugerujemy, aby wszyscy gracze wybrali rasę Ludzi. Ponadto lepiej zrezygnować z kart doradców i wprowadzić ich dopiero w kolejnych rozgrywkach.

Rozgrywka

Gra trwa maksymalnie 8 rund. Pojedyncza runda podzielona jest na 3 fazy rozpatrywane w poniższej kolejności.

1. Początek rundy
- Pozyskiwanie zasobów.
- Określenie poziomu rozwoju.
- Rozpatrzenie efektów „Na początku rundy”.

2. Akcje

3. Koniec rundy
- Sprawdzenie warunków końca gry.
- Odrzucenie nadmiarowych kart (limit 5 kart na ręce).
- Zwrócenie znaczników do rezerw.
- Przekazanie żetonu pierwszego gracza (zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara).

Najważniejsze pojęcia

Pierwszy gracz

Wszystkie akcje w grze wykonywane są po kolei, zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara, począwszy od pierwszego gracza. Na koniec każdej rundy znacznik pierwszego gracza przekazywany jest graczowi po jego lewej.

Karty gracza

Wszystkie karty leżące przed graczem na stole (np. wybudowane struktury, zatrudniony doradca) to jego karty. Wszystkie pozostałe karty, w tym karty na ręce, są określane inaczej.

Układ

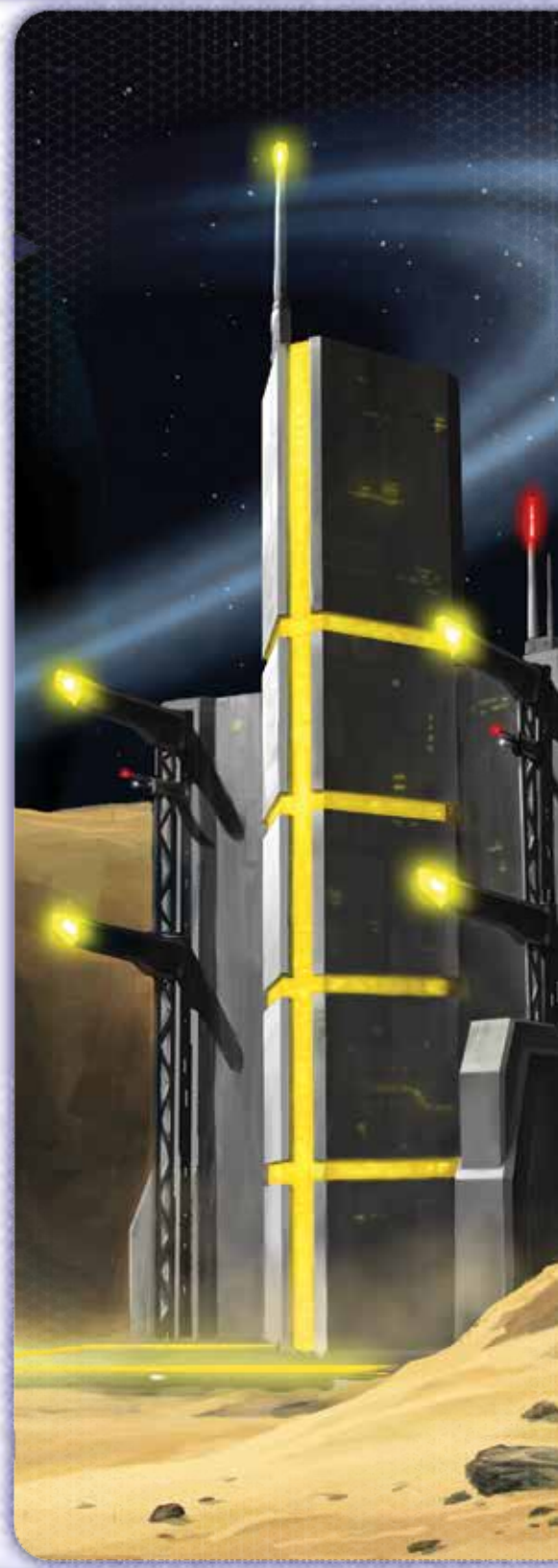
Wszystkie budowane struktury umieszczane są w układach. **Można mieć maksymalnie 4 układy**, a w każdym układzie – **maksymalnie 5 kart**. Dokładając kolejne karty do układu, gracz tworzy stos. Karty w stosie powinny być lekko rozsunięte, aby widoczna była górna krawędź (kolor i wytwarzane zasoby) kart znajdujących się pod spodem. Gracze mogą w dowolnym momencie przeglądać karty zarówno we własnych układach, jak i układach przeciwników. Na początku gry nie ma jeszcze żadnych układów. Gdy gracz wybuduje swoją pierwszą strukturę, stanie się ona pierwszą kartą jego pierwszego układu. Gdy buduje się nową strukturę, należy wybrać 1 z 2 opcji – położyć strukturę jako pierwszą kartę nowego układu albo położyć strukturę na kartach w istniejącym już układzie. (Zob. opis akcji budowy).

Karty aktywne

Wierzchnia karta w każdym układzie nazywana jest kartą aktywną. Można korzystać wyłącznie z efektów kart aktywnych. Wyjątkiem są karty z efektem „Na koniec gry”, które zostaną rozpatrzone, nawet jeśli nie są kartami aktywnymi. Zatrudniony doradca jest uznawany za kartę aktywną (mimo że nie jest strukturą).

Stos kart odrzuconych

Odrzucane karty odkładane są na wierzch stosu kart odrzuconych, który znajduje się obok głównej talii. Jeśli odrzuca się jednocześnie kilka kart (np. gdy gracz zatrudnia doradcę), należy odłożyć je na stos kart odrzuconych w wybranej przez siebie kolejności. Odrzucone karty umieszcza się na stosie awersami do góry. Każdy gracz może w dowolnym momencie przejrzeć stos kart odrzuconych, uważając przy tym, żeby nie zmienić kolejności kart.



Alkari

Jedna rodzina pod przewodnictwem bogów

Czas wojen na spowitej chmurami Altair już dawno przeminął. Dzieci Skree-Aka zjednoczone w Stadzie żyją teraz dostatnio pod przewodnictwem Władcy Przestworzy. Jednak lud Alkari ma swoje przeznaczenie. Ojciec obdarował ich skrzydłami, aby chronili niebo, a teraz czekają na nich gwiazdy.

Wszystkie aspekty życia Alkari podporządkowane są religii, a przez bardzo gorliwą wiarę inne rasy odnoszą się do nich z rezerwą. Alkari są również dumnym i wojowniczym ludem, choć na pierwszy rzut oka wydają się dość łagodni. Pragną zostać najwspanialszymi wojownikami w galaktyce i zyskać przychylność Boga Nieba, wskutek czego wypowiadają wojny innym rasom z powodów, które inni uznaliby za błahostki. Choć liczne konflikty nadwyrężają ich siły i zasoby, wojownicza natura nie pozwala Alkari wycofać się z żadnej bitwy.

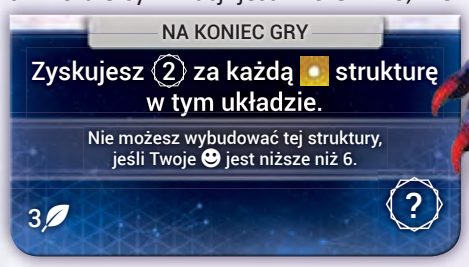
Pozyskiwanie i wydawanie zasobów

Gdy gracz zyskuje jakiś zasób, przesuwa znacznik na odpowiednim torze o tyle pól w prawo, ile zyskuje danego zasobu. Maksymalny poziom każdego zasobu wynosi 9 i nie można go przekroczyć. Nadmiarowe zasoby przepadają. Gdy gracz wydaje jakiś zasób, przesuwa znacznik na odpowiednim torze o tyle pól w lewo, ile wydaje danego zasobu. Wartość żadnego z zasobów nie może spaść poniżej „0". Jeśli gracz nie ma wystarczającej liczby zasobów, aby pokryć koszt zbudowania struktury albo aktywacji efektu karty, nie może wybudować tej struktury ani aktywować tego efektu.

Zasoby zyskuje się na 4 sposoby – z kart gracza na początku rundy, dzięki akcji eksploatacji, dzięki efektom kart i dzięki akcji handlu (wymiana). Zasoby wydaje się, budując struktury, opłacając efekty, atakując przeciwników i wykonując akcję handlu.

Morale

Morale cywilizacji pokazuje, jak bardzo przedstawiciele rasy wspierają swojego przywódcę – czyli Ciebie. Aktualny poziom morale wskazywany jest przez znacznik gracza na torze morale (lewa strona arkusza cywilizacji). Morale spada, gdy poziom rozwoju cywilizacji jest wysoki, gdy gracz zostanie zaatakowany przez przeciwnika oraz wskutek działania niektórych kart. Morale wzrasta, gdy poziom rozwoju cywilizacji jest niski, gdy gracz wykonuje akcję propagandy oraz wskutek działania niektórych kart. Zwiększanie i zmniejszanie morale przedstawiane jest za pomocą symbolu morale poprzedzonego strzałką. Strzałka skierowana w górę oznacza zwiększenie morale, zaś strzałka skierowana w dół zmniejszenie. Liczba po symbolu morale informuje, o ile punktów zmienia się morale (jeśli nie ma żadnej liczby, morale zmienia się o 1). Wskaźnik morale cywilizacji nie może być wyższy niż 10, ale może być niższy niż -3; jeśli zajdzie taka potrzeba, należy pobrać odpowiednią liczbę żetonów morale -1/morale -3. Jeśli morale cywilizacji jest niższe niż 6, nie możesz budować i aktywować niektórych kart; najczęściej są to ważne struktury zapewniające dużo punktów zwycięstwa. **Na koniec gry wartość morale jest dodawana do punktów zwycięstwa gracza.** Ponadto, jeśli na koniec dowolnej rundy morale któregokolwiek z graczy wynosi 0 lub mniej, gra dobiega końca.



Punkty zwycięstwa

Gdy gracz zdobywa punkty zwycięstwa (wskutek ataku lub efektu karty), zaznacza ich przyrost, przesuwając swój znacznik gracza na torze punktacji na głównej planszy o odpowiednią liczbę. Niektóre efekty wiążą się z wydawaniem punktów zwycięstwa. Gdy rozpatruje się taki efekt, należy przesunąć swój znacznik w stronę początku toru o odpowiednią liczbę. Jeśli gracz przekroczy 50 punktów zwycięstwa, może nadal śledzić ich liczbę, używając żetonów +50/+100 punktów.

1. Początek rundy

Pozyskiwanie zasobów

Każdy z graczy zyskuje zasoby widniejące w prawym górnym rogu jego kart. Aby zaznaczyć przyrost zasobów, należy przesunąć znaczniki na torach odpowiednich zasobów. Możesz posiadać maksymalnie 9 jednostek każdego z zasobów.

układ 1 układ 2 układ 3

Określenie poziomu rozwoju

Po pozyskaniu zasobów, ale przed rozpatrzeniem efektów „Na początku rundy", każdy gracz sprawdza poziom rozwoju swojej cywilizacji. Poziom rozwoju decyduje o liczbie akcji na daną rundę i może dodatkowo zapewniać pewne premie lub kary. Poziom rozwoju gracza może być wysoki, średni albo niski. Aby go ustalić, należy sprawdzić, w jakiej strefie znajduje się wysunięty najbardziej na prawo znacznik zasobu. Tory zasobów podzielono na trzy strefy. lewą strefę (0–3 zasobów), środkową strefę (4–6 zasobów) oraz prawą strefę (7–9 zasobów).

lewa strefa środkowa strefa prawa strefa

- ***Wysoki poziom rozwoju.*** Jeśli choć 1 znacznik zasobów gracza jest w prawej strefie (przynajmniej 7 jednostek któregoś zasobu), gracz pobiera z rezerw 5 znaczników akcji, a morale cywilizacji zmniejsza o 1 (należy przesunąć znacznik na torze morale).
- ***Średni poziom rozwoju.*** Jeśli żaden znacznik zasobu nie znajduje się w prawej strefie, ale choć 1 znacznik zasobu jest w środkowej strefie, gracz pobiera z rezerw 4 znaczniki akcji.
- ***Niski poziom rozwoju.*** Jeśli wszystkie znaczniki zasobów znajdują się w lewej strefie, dobiera kartę, a morale jego cywilizacji zwiększa o 1.

Wszystkie znaczniki pobrane z rezerw należy kłaść na arkuszu swojej cywilizacji, na obszarze znaczników akcji. Te znaczniki to akcje dostępne w tej rundzie. Niektóre rasy posiadają specjalne efekty rozwoju opisane na swoich arkuszach cywilizacji.

Efekty „Na początku rundy"

Począwszy od pierwszego gracza i kontynuując zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara, każdy z graczy rozpatruje wszystkie efekty „Na początku rundy" na swoich kartach i arkuszu cywilizacji. Jeśli gracz ma do rozpatrzenia kilka takich efektów, rozpatruje je w wybranej przez siebie kolejności.

Meklarzy

Umysł i maszyna stanowią jedność

Dzieło, które zwróciło się przeciw swoim stwórcom. Żywy metal kierujący się chłodną kalkulacją i logiką. Maszyny, których jedynym celem jest przetrwać i samodoskonalić się. Meklarzy zostali stworzeni dawno temu, aby pomagać swym organicznym władcom w trudnych zadaniach. Jednak z czasem maszyny przewyższyły swoich stwórców. Obawiając się potencjalnych procedur bezpieczeństwa w swoim oprogramowaniu, Meklarzy nie zgładzili swoich stwórców, lecz uwięzili ich wewnątrz Kombinatu i zamienili ich organiczne umysły w żywe procesory.

Meklarzy stworzyli rozległą infrastrukturę, dzięki której ich imperium mogło prosperować. Choć mogłoby się wydawać, że w zaawansowanym technologicznie bastionie maszynom nic nie jest w stanie zagrozić, nawet Meklarzy odczuwają coś na kształt strachu. Utrata zasilania lub pamięci mogłaby zaprzepaścić idealne warunki operacyjne i narazić infrastrukturę na niebezpieczeństwo. Nadzorca Kombinatu Meklarów dokłada więc wszelkich starań, aby do tego nie doszło. Niektórzy mówią, że Meklarzy przeczesują galaktykę w poszukiwaniu niewyczerpalnego źródła energii, aby uchronić się przed tym czarnym scenariuszem.

Psiloni

Logika i rozum ponad wszystko

Inteligentni i pokojowo nastawieni Psiloni to prawdopodobnie najlepsi naukowcy w całej galaktyce. Ponad wszystko cenią sobie wiedzę i całe życie spędzają na badaniach i pogłębianiu wiedzy. Dla tej rasy jest to istotne do tego stopnia, że zdominowało proces ewolucji gatunku. W efekcie ciała Psilonów z biegiem czasu stały się słabowite i dziś większość prac fizycznych wykonują za nich roboty.

Psiloni wolą ignorować galaktyczne konflikty i skupić się w spokoju na swoich badaniach. Trzymają się z dala od innych cywilizacji, lecz w celach obronnych utrzymują flotę zaawansowanych technologicznie okrętów wojennych. Umiejętność komunikacji nie jest mocną stroną Psilonów. Mają doskonałe maniery i mówią spokojnym tonem, jednak nie rozumieją niuansów komunikacji niewerbalnej i sygnałów społecznych, przez co często przydarzają się im niezręczne sytuacje. Za utrzymywanie kontaktów z innymi rasami i nadzór nad odpowiednim rozdziałem funduszy rządowych do laboratoriów naukowych odpowiedzialny jest Kontroler, który stoi na czele rządu Kwantów. Dzięki temu pozostali Psiloni mogą skoncentrować się na swoich badaniach i zdobywaniu wiedzy.

2. Faza akcji

Począwszy od pierwszego gracza, uczestnicy rozgrywki wykonują akcje, dopóki nie zużyją wszystkich dostępnych znaczników akcji. Gracze wykonują akcje w turach, po akcji na turę. Najpierw pierwszy gracz wykonuje 1 akcję, następnie gracz po jego lewej stronie wykonuje 1 akcję itd., aż wszystkim graczom skończą się znaczniki akcji. Żaden gracz nie może spasować i każdy musi wydać wszystkie swoje znaczniki akcji.

W swojej turze gracz może wydać znacznik, aby wykonać 1 z poniższych akcji.

– **Budowa.** Zbuduj strukturę, wykładając kartę ze swojej ręki i umieszczając w jednym ze swoich układów.
– **Eksploatacja**. Odrzuć 1 kartę z ręki, aby otrzymać określone zasoby.
– **Badania.** Dobierz na rękę 2 karty z talii struktur.
– **Aktywacja.** Aktywuj efekt karty
– **Atak.** Zaatakuj cywilizację wybranego gracza.
– **Handel.** Wymień 1 rodzaj zasobu na inny.
– **Propaganda.** Podnieś wartość morale swojej cywilizacji.
– **Kontrakt.** Zatrudnij doradcę.

Znaczniki akcji na kartach

Wiele efektów kart wymaga umieszczenia na nich znacznika akcji. Kostki pełniące funkcję tych znaczników umieszcza się na odpowiednich polach oznaczonych literą „A” albo „R”. Na każdym takim polu może znajdować się tylko 1 znacznik. Jeśli jakiś efekt wymaga położenia na karcie znacznika, a pole na znacznik jest już zajęte, nie można skorzystać z tego efektu. Znacznik umieszczony na karcie nie ma wpływu na żadne inne efekty.

A

R

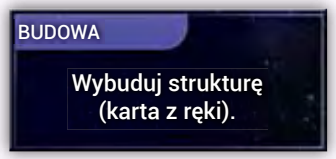
Litera „A” oznacza, że znacznik jest umieszczany na karcie podczas aktywacji karty (zwykle jest to znacznik akcji wydany na aktywację). Litera „R” oznacza, że znacznik umieszczany na karcie jest pobierany z rezerw po wykonaniu innej akcji (zazwyczaj po akcji ataku).

Aby wykonać akcję, gracz musi wydać jeden ze swoich dostępnych znaczników akcji. Przesuwa znacznik akcji na odpowiedni obszar swojego arkusza cywilizacji albo na aktywowaną kartę (na pole z literą „A”).

Gracz sam wybiera rodzaj i kolejność wykonywanych akcji. Może wykonać tę samą akcję kilka razy na rundę, za każdym razem wydając na to znacznik akcji (o ile nie ma innych ograniczeń, np. na karcie nie ma już miejsca na znacznik).

Przypomnienie. Gdy gracz wykona już swoją akcję, zaczyna się tura następnego gracza po lewej.

Budowa



Budowa struktur to inaczej wyłożenie karty struktur ze swojej ręki do jednego ze swoich układów. Gracz opłaca koszt budowy (uwzględniając dostępne zniżki) i umieszcza kartę w jednym ze swoich układów (na wierzch stosu) albo rozpoczyna nią nowy układ (o ile to możliwe).

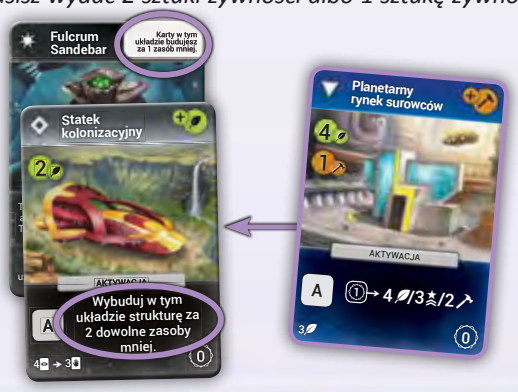
Strukturę można zbudować, nawet jeśli gracz ma już kartę struktury o tej samej nazwie w dowolnym ze swoich układów.

Niektórych struktur nie można zbudować, jeśli morale cywilizacji jest niższe niż 6.

Jeśli gracz umieszcza nową kartę na karcie ze znacznikiem akcji, znacznik jest odrzucany.

Niektóre efekty zapewniają obniżenie kosztu budowy. Obniżony koszt podawany jest w liczbie zasobów (np. „wybuduj strukturę za 2 zasoby mniej”). Gracz sam wybiera, które zasoby zaoszczędzi. Wszystkie zniżki można sumować.

Przykład. *Twoim doradcą jest* Fulcrum Sandebar *(„Karty w tym układzie budujesz za 1 zasób mniej”) i dodatkowo masz w tym układzie* Statek kolonizacyjny *(„Wybuduj w tym układzie kartę z ręki za 2 zasoby mniej”). Dysponujesz więc zniżką 3 zasobów. Postanawiasz wybudować kartę* Planetarny rynek surowców, *która kosztuje 4 sztuki żywności i 1 poziom produkcji. Twoja zniżka pozwala zmniejszyć koszt o 3 zasoby, więc musisz wydać 2 sztuki żywności albo 1 sztukę żywności*



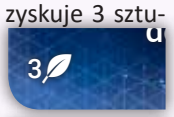
i 1 poziom produkcji. Nie możesz zastosować zniżki do zasobu, którego nie ma w koszcie karty (w tym przypadku takim zasobem jest flota) i nie możesz zmniejszyć kosztu żadnego zasobu poniżej 0.

Uwaga! Niektóre efekty pozwalają budować struktury bez użycia akcji. Jeśli gracz buduje strukturę, korzystając z takiego efektu, nadal musi opłacić koszt budowy (uwzględniając dostępne zniżki).

Eksploatacja

Należy odrzucić kartę z ręki, aby otrzymać premię widniejącą w lewym dolnym rogu odrzucanej karty (zwykle jest to zyskanie zasobów). Otrzymywana premia zależy od koloru odrzucanej karty.

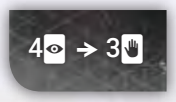
– Jeśli gracz odrzuca niebieską kartę, zyskuje 3 sztuki żywności.



– Jeśli gracz odrzuca czerwoną kartę, zyskuje 2 jednostki floty.

– Jeśli gracz odrzuca żółtą kartę, zyskuje 1 poziom produkcji.

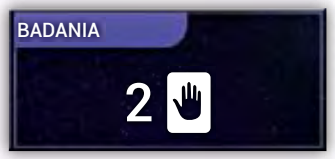
– Jeśli gracz odrzuca szarą kartę, dobiera 4 karty z talii, następnie jedną z nich odrzuca, a pozostałe 3 dobiera na rękę.



Uwaga! Jeśli gracz odrzuca kartę z innego powodu niż akcja eksploatacji, nie otrzymuje powyższych premii.

Badania

Gracz dobiera 2 karty z talii struktur. Jeśli w talii nie ma kart, należy potasować stos kart odrzuconych (z wyjątkiem karty leżącej na wierzchu), aby stworzyć nową talię.



Aktywacja

Możesz uruchomić efekt jednej ze swoich kart aktywnych. Wszystkie karty, które da się aktywować, oznaczone są słowem *Aktywacja* i kwadratowym polem z literą „A". Aby aktywować efekt karty, należy umieścić swój znacznik akcji na polu [A], a następnie rozpatrzyć treść karty. Efektu karty nie można aktywować, jeśli pole [A] jest już zajęte. Efektu karty nie można aktywować, jeśli ta nie jest kartą aktywną. Efektu niektórych kart nie można aktywować, jeśli morale cywilizacji jest niższe niż 6. Niektóre karty wymagają opłacenia dodatkowego kosztu, aby skorzystać z ich efektu. Taki koszt opisany jest w ramce ze strzałką. W przypadku takich kart najpierw należy opłacić dodatkowy koszt i dopiero potem można korzystać z efektu karty. Przykładowo, jeśli gracz chce skorzystać z efektu karty *Rządowa instytucja wsparcia*, musi najpierw wydać 2 sztuki żywności.

Uwaga! Niektóre efekty pozwalają aktywować karty bez wydawania akcji. W takich przypadkach nadal obowiązują wszystkie pozostałe zasady aktywacji. Można aktywować wyłącznie karty aktywne z pustymi polami [A].

Darlokowie

Niepostrzeżony atak

Darlokowie z Nazin nie bez powodu nazywani są dwulicowymi; każdy słyszał opowieści o ich zdradach i podstępach. Nie wchodzą w otwarte konflikty – preferują taktykę wbijania noża w plecy. Z gracją przywdziewają maski przyjaciół, skrywając swą prawdziwą naturę i cele.

Historia rasy Darloków owiana jest różnymi mrocznymi legendami, a w tych opowieściach kryje się niejedno ziarno prawdy. Wiele tysięcy lat temu pierwsi międzygalaktyczni podróżnicy wylądowali na Nazin, aby założyć tam kolonię. Przybysze byli pierwszymi humanoidalnymi istotami, których wygląd Darlakowie zaczęli naśladować. Śmiertelnie przerażeni podróżnicy pospiesznie uciekli z Nazin, zostawiając po sobie infrastrukturę i technologię. Ten niezamierzony prezent nadał cywilizacji Darloków olbrzymiego rozpędu.

Darlokowie są mistrzami podstępów. Dzięki umiejętności zmiany kształtu szpiedzy Koterii niepostrzeżenie przedostają się w najdalsze zakątki galaktyki i wykradają cenną technologię i informacje od innych cywilizacji. Zjednoczona pod dyktaturą Najdalszego rasa zmiennokształtnych nie obawia się niczego z wyjątkiem jednej rzeczy – utraty własnej tożsamości i celu.

Bulrathi

Walczyć za pokornych, miażdżyć słabych

Tysiące lat temu Bulrathi zdołali ocalić swój świat przed zagładą. Trzeba jednak wspomnieć, że najpierw sami doprowadzili planetę do tak fatalnego stanu. Sztab naukowców opracował zadziwiającą technologię i przeprowadził pierwszą terraformację w galaktyce. Świat Bulrathi został uratowany. Pamięć o śmierci i odrodzeniu macierzystej planety zachowała się w wierzeniach Bulrathi i uczyniła z nich obrońców środowiska naturalnego planet.

Mieszkańcy Ursy posiadają sprzeczne ze sobą cechy osobowości – z jednej strony są szlachetnymi obrońcami, z drugiej bezlitosnymi niszczycielami. Ich imperator jest tego doskonałym przykładem – to brutalny najeźdźca o czystym sercu. Zaangażowanie w ochronę przyrody mogłoby pomóc innym rasom zmagającym się z podobnym problem, lecz na przeszkodzie stoi wojownicza natura i zapalczywość Bulrathi.

Atak

Aby zaatakować przeciwnika, gracz umieszcza swój znacznik akcji na arkuszu atakowanego przeciwnika, na jego obszarze znaczników ataku. Znaczniki ataku ułatwiają zapamiętanie, których przeciwników dany gracz zaatakował już w bieżącej rundzie. Każdego przeciwnika można zaatakować ograniczoną liczbę razy.

– W rozgrywce na 4 graczy, gracz może zaatakować każdego z przeciwników raz na rundę. Tak więc na obszarze znaczników ataku może się znajdować maksymalnie po 1 znaczniku w każdym kolorze.
– W rozgrywce na 3 graczy, gracz może zaatakować każdego z przeciwników dwa razy na rundę. Tak więc na obszarze znaczników ataku mogą się znajdować maksymalnie po 2 znaczniki w każdym kolorze.
– W rozgrywce na 2 graczy, gracz może zaatakować każdego z przeciwników trzy razy na rundę. Tak więc na obszarze znaczników ataku mogą się znajdować maksymalnie po 3 znaczniki w każdym kolorze.

Gracz może przeprowadzić atak wyłącznie wtedy, gdy **rozmiar jego floty jest równy albo większy od rozmiaru floty przeciwnika**. Ponadto gracz musi posiadać dostatecznie dużo jednostek floty, aby opłacić koszt ataku (zwykle koszt to **2 jednostki floty**, ale niektóre karty mogą to zmieniać). Koszt ataku jest opłacany po porównaniu flot przeciwników. Należy pamiętać o uwzględnieniu modyfikatorów ataku i obrony.

Uwaga! Jeśli gracz przeprowadza atak i jego doradcą jest *Vale*, traktuje swoją flotę, jakby była większa o 2 jednostki. Nie może jednak wydać tych 2 wirtualnych jednostek floty, aby opłacić koszt ataku – liczą się wyłącznie przy porównywaniu flot.

Po ataku morale *obrońcy* zmniejsza się o 1, natomiast *atakujący* gracz zyskuje 2 punkty zwycięstwa (przesuwa swój znacznik na głównej planszy). Wiele kart zapewnia dodatkowe efekty powiązane z atakiem.

Handel

Dzięki tej akcji można dokonać wymiany zasobów zgodnie z przelicznikiem na arkuszu cywilizacji. W ramach pojedynczej akcji można dokonać tylko 1 wymiany zasobów. Można wymienić tylko tyle zasobów, ile wskazuje przelicznik. Przykładowo 3 sztuki żywności można wymienić na 1 poziom produkcji albo na 2 jednostki floty, ale nie można wymienić 6 sztuk żywności na 4 jednostki floty. Maksymalnie można posiadać 9 jednostek każdego z zasobów; jeśli gracz przekroczy tę wartość, nadmiarowe zasoby przepadną.

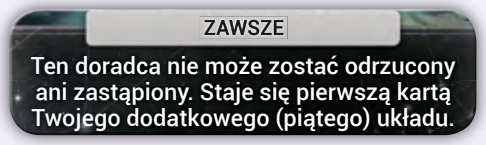
Propaganda

Raz na rundę można zwiększyć morale swojej cywilizacji o 3. Należy umieścić znacznik akcji na polu A na arkuszu cywilizacji. Można wykonać tę akcję nawet wtedy, gdy morale wynosi 10.

Kontrakt

Dzięki tej akcji można zatrudnić doradcę. Należy odrzucić 3 karty z ręki, wziąć jednego z doradców leżących na środku stołu i położyć jego kartę przed sobą. Od tej chwili jest on osobistym doradcą gracza. Gracz może mieć tylko 1 doradcę naraz. Jeśli zatrudni nowego doradcę, poprzedniego należy odłożyć z powrotem na środek stołu.

Uwaga! Karty doradcy *Fulcrum Sandebar* nie można zwrócić ani zastąpić.



3. Koniec rundy

Sprawdzenie warunków końca gry

Gra kończy się, jeśli spełniony zostanie co najmniej jeden z poniższych warunków.

1. Zakończono 8 rundę gry.
2. Morale jednego z graczy wynosi 0 lub mniej.
3. Jeden z graczy posiada 5 kart w każdym ze swoich 4 układów.

Zazwyczaj gra kończy się po rozegraniu 8 rund. Pozostałe 2 przypadki zdarzają się rzadko, ale należy o nich pamiętać.

Odrzucenie nadmiarowych kart

Każdy z graczy odrzuca nadmiarowe karty, aby w ręce zostało mu 5 kart.

Zwrot znaczników akcji do rezerw

Każdy z graczy odkłada z powrotem do rezerw wszystkie znaczniki akcji z kart i arkuszy cywilizacji (należy pamiętać o swoich znacznikach ataku na arkuszach cywilizacji przeciwników).

Przekazanie żetonu pierwszego gracza

Żeton pierwszego gracza przekazywany jest kolejnemu graczowi zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara. W kolejnej rundzie jego nowy właściciel będzie wykonywał akcje jako pierwszy. Na koniec należy przesunąć żeton rundy na kolejne pole.

Koniec gry i zwycięstwo

Koniec gry

Jeśli na koniec rundy którykolwiek z warunków końca gry został spełniony, gra się kończy i następuje podliczenie punktów.

Zwycięstwo

Aby wyłonić zwycięzcę, każdy z graczy podlicza swoje punkty. Do punktów zdobytych podczas gry gracz dodaje wartość morale swojej cywilizacji i punkty ze wszystkich struktur w jego układach. Jeśli zamiast wartości punktowej na karcie widnieje znak zapytania, wartość karty ustala się na podstawie kryteriów opisanych na karcie. Gracz zlicza punkty ze **wszystkich** kart w swoich układach, nie tylko z kart aktywnych.

Ważne! Wartość morale nie wyklucza żadnego z graczy z podliczania punktów. Choć ujemne morale zmniejsza liczbę punktów zwycięstwa, taki gracz nadal może wygrać.

Wygrywa gracz, który zdobył najwięcej punktów zwycięstwa. W razie remisu zwycięzcą zostaje gracz z wyższym morale. Jeśli to nie rozstrzyga remisu, wygrywa ten z remisujących, który posiada łącznie więcej zasobów. Jeśli to również nie rozwiązuje problemu, remisujący gracze współdzielą zwycięstwo.

Mrrshanie

Śmierć w bitwie to największy honor

Eleganccy, buntowniczy i niezależni. Mrrshanie uważają się za drapieżników, a wszystko inne za zdobycz. Rozmiar zdobyczy nie ma najmniejszego znaczenia. Stado musi polować i często walczy jedynie dla dreszczyku emocji. Zamiłowanie do łowów jest prawdopodobnie ich największą słabością, przez którą wielokrotnie narażali swoje istnienie – najpierw z powodu drapieżników zamieszkujących ich macierzystą planetę, Fieras, później z powodu wojny domowej, gdy Mrrshanie sami rzucili się sobie do gardeł. Teraz Stadem rządzi rodzina królewska z Cesarzową na czele. Jej wola jest prawem.

Mimo że ich ustrój jest feudalny, a zwyczaje dość wojownicze, prawa i przepisy Mrsshan nie są oparte na ucisku. Cenią sobie wolność słowa, wyznania, polityki i osobistej ekspresji. A skoro mowa o ekspresji, nie sposób nie wspomnieć o niezwykłym połączeniu wojowniczości i piękna. To rasa cechująca się wyjątkowym poczuciem estetyki i stylu. Tworzą wspaniałe dzieła sztuki, zapierające dech w piersiach budowle i doskonałą broń. Mrrshańskie wzornictwo jest wysoko cenione na każdym rynku, a ich produkty są zawsze gustowne i mają luksusowy charakter. Piękno galaktyki pełnej gwiazd niezwykle ich intryguje i jest jednym z wielu powodów, dla których Mrrshanie przemierzają wszechświat.

Pozostałe zasady

Brak kart w talii struktur

Gracz bierze karty ze stosu kart odrzuconych (z wyjątkiem karty leżącej na wierzchu), tasuje je i kładzie rewersami do góry na środku stołu. To nowa talia struktur.

Wymiana

Symbolem wymiany jest dwustronna strzałka. Zasoby po obu stronach strzałki można wymieniać zgodnie z podanym przelicznikiem. W ramach pojedynczej akcji można dokonać 1 wymiany w dowolnym kierunku.

Przykład. *Gdy aktywujesz kartę* Port kosmiczny*, możesz wymienić 3 sztuki żywności i 3 jednostki floty na 2 poziomy produkcji albo odwrotnie – wymienić 2 poziomy produkcji na 3 sztuki żywności i 3 jednostki floty.*

Warunki aktywowania efektów kart

Efekty opisane na kartach rozpatrywane są w różnych okolicznościach. Na każdej karcie znajduje się słowo kluczowe, które wyznacza, kiedy rozpatrywany jest efekt karty.

Aktywacja. W swojej turze gracz może położyć znacznik akcji na polu [A], aby rozpatrzyć jej efekt (uwzględniając ewentualne zniżki i dodatkowe warunki).

Po ataku. Efekt jest rozpatrywany po opłaceniu ataku na przeciwnika. Z takiego efektu można skorzystać tylko raz po każdym ataku (o ile nie ma dodatkowych ograniczeń). Należy pamiętać, że efekty „Po ataku" rozpatruje wyłącznie **atakujący** gracz, a nie ten, który został zaatakowany.

Po wybudowaniu. Efekt jest rozpatrywany natychmiast po wybudowaniu tej struktury (taki efekt nie może zostać rozpatrzony ponownie).

Na koniec gry. Efekt jest rozpatrywany na koniec gry przy podliczaniu punktów. Występuje zazwyczaj na kartach, które zamiast wartości punktowej mają znak zapytania.

Zawsze. Efekt obowiązuje dopóki ta karta jest kartą aktywną.

Na początku rundy. Efekt jest rozpatrywany na początku rundy po określeniu poziomu rozwoju cywilizacji.

Gdy rozpatrywany jest efekt karty, trzeba go wypełnić w maksymalnym stopniu. Jeśli w treści podano, że „możesz" coś zrobić, to czynność nie jest obowiązkowa. Symbol białej kostki na karcie oznacza, że gracz zyskuje 1 dodatkową akcję – dobiera znacznik akcji z rezerw i kładzie go w puli dostępnych znaczników akcji. Symbol przekreślonej karty oznacza, że musisz odrzucić kartę z ręki.

Ważne. Jeśli w ramach swojej akcji gracz wyzwala kilka efektów kart jednocześnie, to sam decyduje o kolejności, w jakiej te efekty zostaną rozpatrzone.

Należy pamiętać, że można rozpatrywać wyłącznie efekty kart aktywnych (wierzchnie karty w układach).

Zdolności rasowe na arkuszu cywilizacji rozpatrywane są w taki sam sposób jak efekty kart aktywnych. Mimo to arkusze cywilizacji nie są uznawane za karty.

Gdy w trakcie gry gracz odrzuca znacznik, odkłada go z powrotem do swoich rezerw.

Jeśli w treści efektu widnieją zasoby oddzielone ukośnikiem, oznacza to, że gracz może wybrać jeden z nich. Przykładowo, aktywując kartę doradcy *Wiktoria*, gracz zyskuje 2 sztuki żywności albo 2 jednostki floty, albo 2 poziomy produkcji, ale nie wszystkie te zasoby.

Porady dla nowych graczy

W grze planszowej *Master of Orion* istnieje wiele dróg do zwycięstwa. Przez pierwsze 2 czy 3 rundy powinieneś skupić się na rozwijaniu swojej cywilizacji. Przeanalizuj swoje zdolności rasowe i dobrane karty, wybierz odpowiedniego doradcę i ścieżkę, która poprowadzi Cię do zwycięstwa. Wybuduj kilka struktur, które pozwolą wprowadzić Twoją strategię w życie. Przykładowo, jeśli zamierzasz często atakować przeciwników, musisz zapewnić sobie stały przyrost jednostek floty i przydadzą Ci się karty dające dodatkowe premie za atak. Jeśli nie stworzysz fundamentu w postaci silnej ekonomii i przedwcześnie ruszysz do walki, Twoje siły militarne szybko się wyczerpią i rozważniejsi gracze bez trudu Cię pokonają.

Żywność, flota i produkcja mają różne wartości – możesz je z grubsza oszacować na podstawie przelicznika handlowego z arkusza Twojej cywilizacji. Najłatwiejszym sposobem na osiągnięcie wysokiego poziomu rozwoju (który pozwoli Ci wykonywać więcej akcji na rundę) jest gromadzenie żywności. Powinieneś również utrzymywać wysoki poziom floty na wypadek, gdyby ktoś (zwłaszcza Ty) wybrał strategię militarną. Produkcję powinieneś wydawać wyłącznie na kluczowe struktury niezbędne do osiągnięcia zwycięstwa.

Twój podstawowy potencjał to akcje i karty na ręce. Korzystaj z okazji, które zapewniają Ci dodatkowe akcje albo pozwalają zrobić coś bez wydawania znaczników akcji. Staraj się unikać sytuacji, gdy nie masz kart na ręce, ponieważ karty są najbardziej uniwersalnym „zasobem" i możesz je wykorzystywać na wiele sposobów – budować, eksploatować, odrzucać za kontrakt z doradcą itd. Eksploatacja szarych kart to dobry sposób na uzupełnienie kart na ręce.

Nie obawiaj się spadku morale, zwłaszcza jeśli w zamian dostajesz coś cenniejszego (akcje lub punkty zwycięstwa). Pamiętaj, że możesz zwiększyć morale za pomocą akcji propagandy. Miej jednak na uwadze, że z morale mniejszym niż 6 nie będziesz mógł korzystać z niektórych przydatnych kart. Nawet jeśli nie potrzebujesz tych kart, staraj się kończyć fazę akcji z morale 5 lub większym. Nie pozwól, żeby przeciwnicy wykorzystali przewagę i zmniejszyli Twoje morale do poziomu, który zaskutkuje zakończeniem gry.

Kolor kart ma znaczenie nie tylko przy akcji eksploatacji. Niektóre karty wpływają na siebie w zależności od koloru. Warto zwrócić uwagę, że niektórych kolorów jest więcej niż innych. Talia składa się z 26 niebieskich, 22 czerwonych, 22 żółtych i 20 szarych kart.

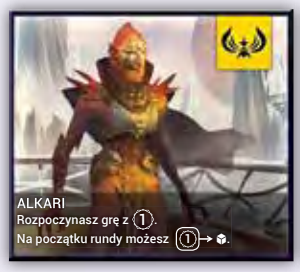
Dodatkowe objaśnienia ras, doradców i struktur

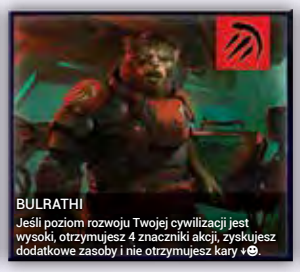
Alkari Nie możesz skorzystać ze zdolności rasowej, jeśli masz 0 punktów zwycięstwa.

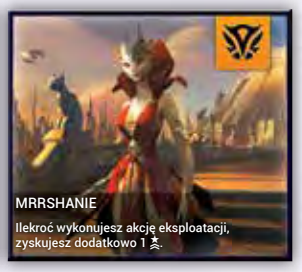
Bulrathi. Zdolność rasowa działa wyłącznie podczas określania poziomu rozwoju.
Przykład. *Jeśli w fazie akcji jeden z efektów zmniejsza Twoje morale, musisz je zmniejszyć, nawet jeśli masz znacznik zasobu w prawej strefie.*

Darlokowie. Jeśli po odrzuceniu kart przez przeciwników na stosie kart odrzuconych są mniej niż 3 karty, wybierasz tylko z tych kart, które są dostępne.

Mrrshanie. Dodatkową jednostkę floty zyskujesz wyłącznie podczas akcji eksploatacji z arkusza Twojej cywilizacji.







Rada Galaktyczna

Gdy coraz więcej inteligentnych ras zaczęło nawiązywać ze sobą kontakty, narodziła się potrzeba stworzenia miejsca, w którym ich przedstawiciele mogliby debatować o tym, jak uniknąć wojen. W ten sposób powstała Rada Galaktyczna. Miejsce, w którym być może pewnego dnia jeden z przywódców zjednoczy galaktykę pod wspólnym sztandarem bez konieczności rozlewu krwi.

Doradcy

Będę Ci służył pomocą w kwestii wszelkich zaplanowanych projektów i informował Cię o istotnych wydarzeniach, gdy tylko otrzymam nowe informacje... i tak dalej... i tak dalej...

Doradca Moldred

Nawet najwięksi przywódcy potrzebują pomocy. Czasem powinieneś skorzystać z czyjejś mądrości, aby podjąć właściwą decyzję. To zadanie spada na tych, którzy godzą się dzielić ciężar odpowiedzialności za przywództwo, ale sami pozostają w cieniu.

Każdy z doradców posiada inne atuty – niektórzy są mistrzami podstępu i szpiegostwa, inni zaś wybitnymi uczonymi. Obecność któregoś z nich może stanowić wsparcie dla całych układów gwiezdnych.

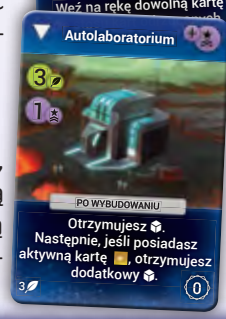
Fulcrum Sandebar
Dzięki temu doradcy gracz może posiadać maksymalnie 5 układów. Dodatkowy układ zapewniany przez Fulcruma Sandebara nie musi być piątym układem w kolejności. Dodatkowy układ może zawierać maksymalnie 4 karty, nie licząc Fulcruma Sandebara. Efekt Fulcruma Sandebara działa również po zakryciu tego doradcy przez inne karty.

Harrava
Jeśli gracz umieści znacznik na polu R wskutek innego efektu (np. karty *Pancernik*), ten znacznik nie zostanie usunięty na koniec rundy. Na początku następnej rundy doda go do swoich dostępnych akcji.

Vale
Ten doradca umożliwia zaatakowanie przeciwnika, którego flota jest większa o 1 albo 2 jednostki. Atak opłaca się jednak swoją właściwą flotą.
Przykład. *Jeśli masz 1 jednostkę floty, nie możesz zaatakować, ponieważ to za mało, aby opłacić atak.*

Zaawansowane centrum danych
Po wybraniu karty ze stosu kart odrzuconych należy odłożyć resztę stosu bez zmieniania kolejności kart. Jeśli stos kart odrzuconych jest pusty, nie można skorzystać z efektu tej karty (ale nadal można ją zagrać).

Autolaboratorium
Jeśli, budując *Autolaboratorium*, gracz zakryje swoją jedyną aktywną żółtą kartę, przestaje ona być kartą aktywną i nie można otrzymać dodatkowego znacznika akcji.



Transportowiec cywilny
Jeśli, korzystając z efektu tej karty, gracz zagrywa kartę z efektem „Po wybudowaniu" (nawet jeśli będzie to kolejny *Transportowiec cywilny*), najpierw rozpatruje efekt nowej karty, następnie kontynuuje rozpatrywanie efektu karty *Transportowiec cywilny*. Tym sposobem może wybudować aż do 5 struktur przy użyciu 1 akcji – 2 karty *Transportowiec cywilny*, 1 niebieską kartę i 2 dowolne inne karty (o ile oczywiście posiada wystarczająco dużo zasobów, żeby opłacić ich koszt).

Holosymulator
Gracz odrzuca jeden ze swoich dostępnych znaczników akcji. Jeśli nie ma takich, nie może skorzystać z efektu tej karty (ale nadal możesz ją zagrać). Może również wybudować tę strukturę i nie korzystać z jej efektu, jeśli nie chce odrzucać znacznika akcji.

Planetarny rynek surowców
Gracz nie może skorzystać z efektu tej karty, jeśli ma 0 punktów zwycięstwa.

Planetarny superkomputer
Rozpatrując jej efekt, gracz liczy również tę kartę.

Zakład użyźniania gleby
Rozpatrując jej efekt, gracz liczy również tę kartę.

Pancernik
Jeśli przeciwnik nie ma żadnych kart z polami A lub R albo na wszystkich takich polach ma już znaczniki, nic się nie dzieje.

Gwiazda zagłady
Efekt tej karty jest rozpatrywany po każdym z ataków posiadającego ją gracza.

Garnizon myśliwców
Rozpatrując efekt tej karty, gracz liczy również tę kartę.

Rządowa instytucja wsparcia
Gracz może aktywować tę kartę nawet wtedy, gdy jego morale wynosi 10. Aktywowanie tej karty nie jest uznawane za akcję propagandy.

Baterie orbitalne
Ta karta wpływa na przeciwników. Jeśli gracz posiada 2 działające karty *Baterie orbitalne*, jego przeciwnik musi wydać 2 jednostki floty więcej, by go zaatakować (w sumie 4 jednostki floty).

Tytan
Gdy gracz wybuduje tę strukturę, każdy z jego przeciwników zmniejsza o 1 swoje morale za każdy posiadany przez siebie układ (taki, który zawiera przynajmniej 1 kartę). Przykładowo, jeśli przeciwnik posiada 2 układy, zmniejsza swoje morale o 2. Karta doradcy *Fulcrum Sandebar* uznawana jest za osobny układ, nawet jeśli nie leżą na niej inne karty.

Desantowiec
Znaczniki akcji z zakrywanych kart są odrzucane. Można wybrać układ, w którym jest tylko 1 karta, ale nie wywoła to żadnego efektu.

Kolonialna izba skarbowa
Gracz odrzuca jeden ze swoich dostępnych znaczników akcji. Jeśli nie ma żadnych, nie może skorzystać z efektu tej karty (ale nadal może ją zagrać). Nie może skorzystać z efektu tej karty, jeśli to pierwsza karta w nowym układzie albo buduje ją na szarej karcie. Może również wybudować tę kartę i nie korzystać z jej efektu, jeśli nie chce odrzucać znacznika akcji.

Sonar wysokoorbitalny
Gracz sam decyduje, które karty aktywować i w jakiej kolejności. Może również aktywować swojego doradcę.

Recyklotron
Rozpatrując jej efekt, gracz liczy również tę kartę.

Gwiezdna forteca
Efekt tej karty jest rozpatrywany po każdym ataku na gracza.

Satelita komunikacyjny
Gracz może wybrać również układ, w którym wybudował tę kartę. Karty w wybranym układzie można układać w dowolnej kolejności.

Niszczyciel
Jeśli przeciwnik ma mniej niż 2 karty na ręce, musi zmniejszyć swoje morale.

Szpiegowski kompleks szkoleniowy
Jeśli przeciwnik nie ma doradcy albo jego doradcą jest *Fulcrum Sandebar*, nic się nie dzieje.

Fregata
Efekt tej karty jest rozpatrywany po każdym z ataków posiadającego ją gracza.

Kopuła przyjemności
Gracz może aktywować tę kartę nawet wtedy, gdy jego morale wynosi 10. Aktywowanie tej karty nie jest uznawane za akcję propagandy.

Opracowanie

Autorzy gry: Igor Skliujew i Ekaterina Gorn

Prace rozwojowe nad grą: Petr Tiulenew

Ilustracje: Aleksander Szaldin, Wargaming.net

Projekt graficzny: Siergiej Dulin, uildrim

Producent: Nikolay Pegasov

Wydawca: Hobby World

Dyrektor naczelny: Michaił Akulow

Kierownik produkcji: Iwan Popow

Kierownik redakcji: Wladimir Sergiejew

Redaktor prowadzący: Aleksander Kiselew

Redaktorzy: Walentin Matiusza, Jewgienija Nekrasowa

Tłumaczenie na język angielski: Aleksander Petrunin

Teksty fabularne: Jewgienija Nekrasowa, Wargaming.net

Opracowanie graficzne: Daria Smirnowa

Przygotowanie do druku: Iwan Sukowiej

Tłumaczenie polskich zasad: Rafał Kalota

Redakcja: Zespół Rebel

Kierownicy testów: Marija Weselkowa, Julia Kolesnikowa, Morfey de Korellon, Konstantin Ponomarew, Ilja Semenow

Testerzy: Alukard, Jewgienija Androsowa, Jewgienija Anisimowa, Lubow Belik, Ilja Belianow, Stanislaw Brawitskij, Tajana Bryksina, Nikołaj Vediaskin, Elena Wornoskowa, Artem Worobiew, Julia Worobiewa, Wasilij Goltsow, Siergiej Gordejew, Aleksiej Demin, Jewgienij Denisow, Marija Dokuczajewa, Jan Egorow, Anastasija Egoszina, Nikita Zukow, Igor Zurawlew, Siergiej Zajcew, Nadeżda Zajcewa, Nikołaj Zolotarew, Arsenij Iwanow, Maksim Iwanow, Elena Iwanowa, Aleksander Kiselew, Andriej Kiselew, Michaił Kozmin, Wladimir Kont, Morfey de Korellon, Jewgienija Korotkewicz, Aleksander Kuzniecow, Anna Lawrinenko, Iwan Laszin, Gennadij Lebedew, Stanislaw Lis, Denis Mazurow, Walentin Matiusza, Pawel Medwedew, Iwan Muszta, Roman Naumkin, Dmitrij Nikonow, Daniil Niczukin, Walerij Nowikow, Ekaterina Peregudowa, Aleksiej Piwowarow, Konstantin Ponomarew, Leonid Prima, Roman Pure, Siergiej Rajewicz, Witalij Repin, Julia Romanowa, Dmitrij Saltykow, Ruslan Sarimow, Ilja Semenow, Walentin Timofejew, Aleksiej Tikonow, Iwan Tuzowskij, Georgij Tiulenew, Jewgienija Kramowa, Denis Kudian, Michaił Czewtajew, Wlad Czoporow, Jurij Szikow, goście Orekon, spotkanie May Day w Nowosybirsku i Burgevent Stahleck.

Autor pragnie podziękować Natalii Telezhkinie i moskiewskiemu odziałowi Board Games Developing Guild.

Przedruk i publikacja zasad gry, treści i ilustracji bez zgody właściciela praw autorskich są zabronione.

© 2016 Hobby World. Wszystkie prawa zastrzeżone.

© 2016 Wargaming.net

wydawnictwo@rebel.pl

www.wydawnictworebel.pl