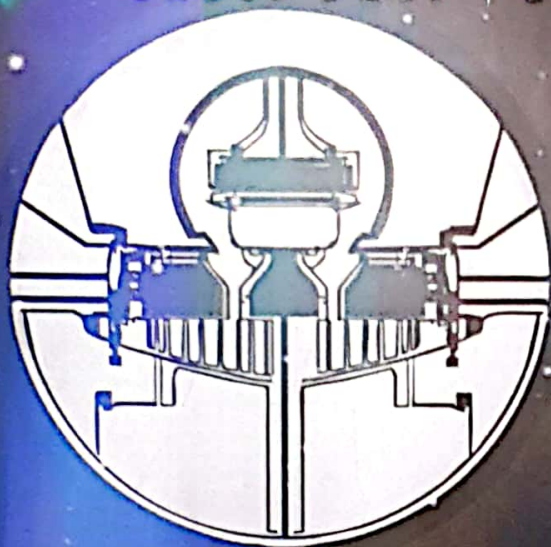


ECLIPSE

DRUGI ŚWIT GALAKTYKI



INSTRUKCJA

20200709

Galaktyka przez lata była spokojnym miejscem. Po okresie okrutnych wojen pomiędzy Terranami a Hegemonią (30.027 – 33.364), wszystkie liczące się rasy podjęły wiele wysiłków, aby zapobiec powtórzeniu się tych krwawych wydarzeń. Galaktyczna Rada, stworzona by ochraniać kruchy pokój, dała odpór wielu próbom zachwiania delikatnej równowagi.

Mimo tych działań, napięcia i niezadowolenie pomiędzy siedmioma głównymi rasami Rady sięgnęły niepokojących rozmiarów. Dawne sojusze upadają, a nowe traktaty są zawiązywane w tajemnicy i pośpiechu. Konflikt pomiędzy potęgami wydaje się być nieunikniony, a jego wynik – nie do przewidzenia. Które stronnictwo zwycięży i będzie władać galaktyką?

Cienie potężnych cywilizacji otulą niebawem cały znany świat. Czas, byś poprowadził swój lud do zwycięstwa!



PODZIĘKOWANIA

Autor

Touko Tahkokallio

Rozwój, opracowanie graficzne

Jere Kasanen >>> lautapelit.fi

Sampo Sikiö >>> samposdesign.com

Instrukcja

Jere Kasanen >>> lautapelit.fi

Sampo Sikiö >>> samposdesign.com

Van Willis

Korekta

Van Willis

Paul Grogan, David Halliday >>> **GAMING RULES!**

Ilustracja okładki pudełka oraz ilustracje obcych ras

Jukka Rajaniemi

Ilustracja okładki instrukcji oraz ilustracje ludzkich ras

Kory Lynn Hubbel

Figurki GCDS, Starożytnych, Orbitali, Monolitów i Terran

Chad Hoverter >>> DMG Miniature Factory

Wypraski

Noah Adelman >>> Game Tray 

Wydawca

© Lautapelit.fi 2019 >>> lautapelit.fi

Wersja polska

Tłumaczenie: Marek Baranowski

Korekta: Arek Maj

Korekta merytoryczna: Jędrzej Jarocki, Rafał Żubryd

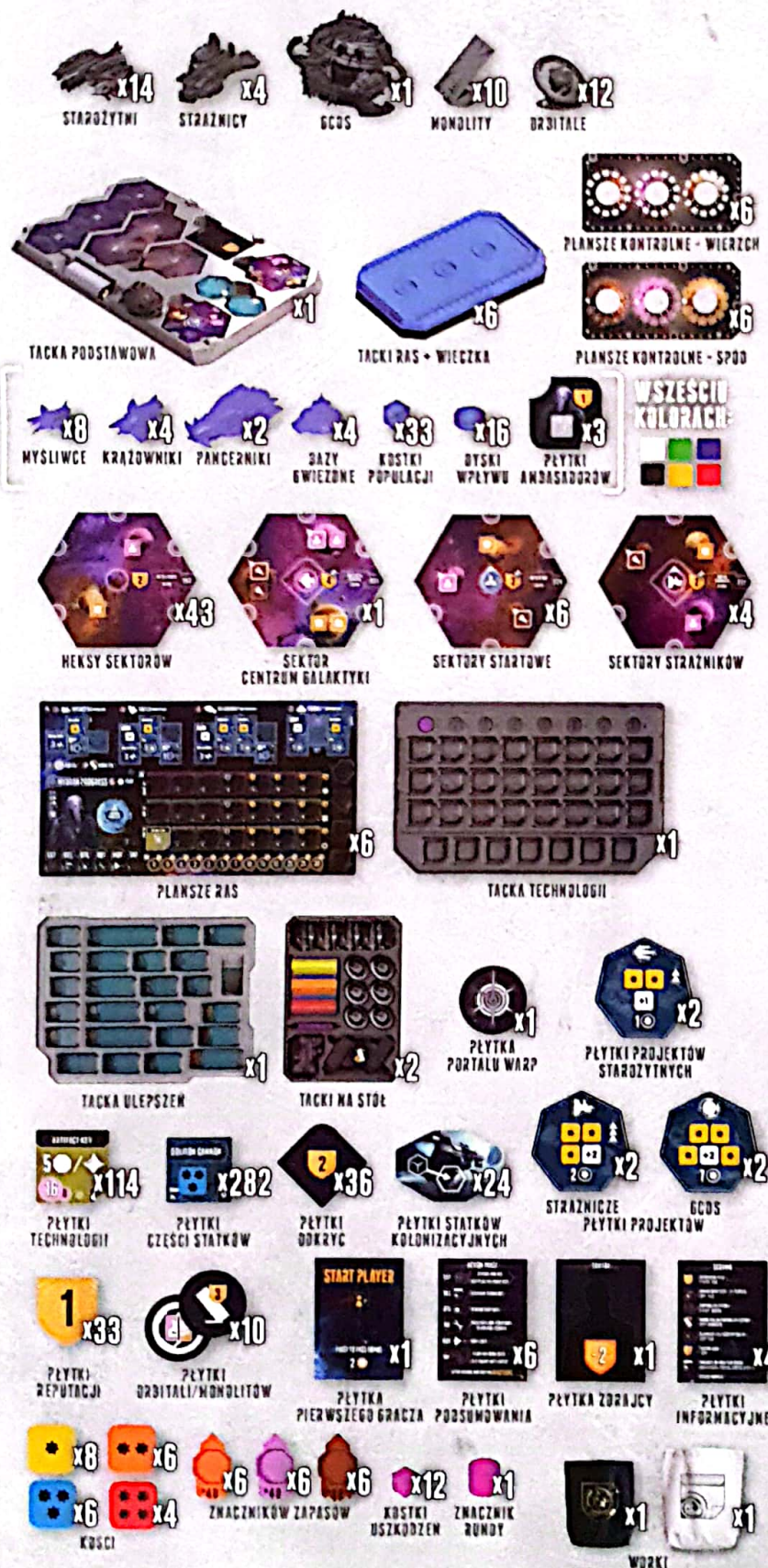
Instrukcja oraz heksy używają fragmentów obrazów stworzonych przez ESA/Hubble i zostały użyte za ich zgodą. Czcionka **ECLIPSE** jest oparta na *Franchise* autorstwa Derek Weathersbee.

Podziękowania za testy i porady

Aapo Iho, Aarne Ekström, Aila Harmaaajärvi, Albert Kaikkonen, Aleksii Ahtialainen, Aleksii Siirtola, Alex Powers, Alexis Desplats, Andy Anderson, Anselmi Helminen, Antero Kuusi, Antti Autio, Antti Koskinen, Antti Mentula, Antti Muhonen, Antti Tahvanainen, Antti Tamminen, Antti Uusitupa, Anttoni Huhtala, Arto Klami, Aser Mousli, Asmo Voutilainen, Atro Kajaste, Atte Moilanen, Atte Tamminen, Axel Stoesser, Becky Slawson, Benjamin Holt, Bjarne Boström, Bogusław Kubacki, Brandon Streiff, Brent Lloyd, Brian Busha, Chisse Berg, Chris Litvin, Chris Rudram, Christoph Kiebler, Christopher Gilley, Claudio Tamburini, Dana Giles, Daniel Hammond, Darren Ede, Dave Chandler, Dave Hayes, David Elliot, David Williams, Deryk Sinotte, Dustin Boggs, Eero Puurunen, Emily Rahn, Erno Nölvi, Everett Grimley, Filip Murmak, Freddy Reays, Gerrit Geens, Greg Hwang, Gregor MacDougall, Gursal Sinik, Hannele Kirjavainen, Hannu Sinisalo, Harald Arlander, Heikki Hyhkö, Heikki Laakkonen, Henrik Meurman, Iina Valkeisenmäki, Ilari Tahkokallio, Ilkka Rytönen, Ilkka Salminen, Ilkka Sirjonen, Irving Sirotin, Jaakko Uusitupa, Jack Barnard, Jani Koistiola, Janne Koskinen, Jason LaRoche, Jason Robinson, Jenny Nguyen, Jim Chao, Joe Chung, Johanna Louhesto, Johannes Hakala, Jonathan Cox, Jonathan Madison, Joni Kajander, Josh Aitken, Jouni Heinänen, Juha Julkunen, Juha Linnanen, Juha Luostarinen, Juhana Keskinen, Jussi Kurki, Juuso Mattila, Juuso Takalainen, Jyrki Salminen, Kalle Malmioja, Karthik Tiruthani, Katja Rauhala, Kim Alberto, Kimmo Leivo, Krzysztof Sikora, Larry Zafran, Lassi Remes, Lee Riekman, Lewis Wagner, Lloyd Young, Lonnie Heinke, Loren Cadelinia, Łukasz Łazarecki, Łukasz Orłowski, Maria Kivilaakso, Mark Creaghe, Mark Wignall, Markus Christopher, Markus Meurman, Martin Mayer, Mathue Faulkner, Matias Viitasalo, Matleena Muhonen, Matt and Mystie Winckler, Matti Leinonen, Michael Evans, Michael Thai, Michael Xuereb, Miika Kirjavainen, Mika Lemström, Mikaela Kumlander, Mike DeMers, Mike Erakat, Mikko Karvonen, Mikko Saari, Miro Kirjavainen, Nick Christie, Nicole Meyer, Olli Sandberg, Olli-Pekka Vajja, Oskari Tahkokallio, Oskari Westerholm, Ossi Lehtinen, Otso Tahkokallio, Otto Kataja, Otto Pyykkönen, Paul Grogan, Paul Laane, Paul Slawson, Peter Bierfeldt, Peter Olandt, Petri Kangassalo, Petri Savola, R. Ryan Driskel, Reko Nokkanen, Ricko Kong, Riku Malminiemi, Riku Riekinen, Risto Ruupunen, Roger Cliff, Ronny Vorbodt, Ryan Donnelly, Saku Sairanen, Sally Londesborough, Sami Harju, Sami Lyden, Sarah Herman, Scott DeMers, Scott Sims, Shannon Krumick, Shawn Macleod, Sonja Tolvanen, Sören Paukstadt, Stefan Engblom, Stefan Lindenbergh, Stefan Wahoff, Steve Barrera, Susanna Louhesto, Tapani Honkanen, Tatu Pyykkönen, Teemu Salohalme, Tero Särkijärvi, Thuy Pham-Linko, Tiina Merikoski, Tiina Meurman, Tim Hueskin, Timo Aho, Timo Ollikainen, Toni Malinen, Toni Miinalainen, Toni Saastamoinen, Tony Vickery, Tuomas Hanhivaara, Tuomas Ikonen, Tuomas Lehto, Tuomas Toimela, Tuukka Kallas, Uri Cadelinia, Valtteri Arvaja, Veli-Matti Jaakkola, Viljami Halla, Ville Saari. Dziękujemy również społeczności BoardGameGeek i Kickstartera za zainteresowanie i wsparcie.

UWAGA w niniejszej instrukcji zastosowano formatowanie tekstu, które ma pomóc graczom w łatwym odczytaniu najważniejszych informacji:

- Nazwy elementów są zapisane Wielką Literą.
- Podstawowe zasady są pogrubione.
- Uwagi/wyjątki są zapisane kursywą.



Gra *Eclipse* stawia was na czele międzygwiazdnych cywilizacji, walczących o dominację nad rywalami.

W każdej rundzie będziecie rozwijać swoje cywilizacje poprzez Eksplorację i kolonizację nowych heksów Sektorów (Sektory), Rozwój Technologii (Technologie) oraz Budowanie Statków Kosmicznych (Statki), które posłużą do prowadzenia wojen. Gra kończy się po 8 rundach, a zwycięzcą zostaje gracz z największą liczbą Punktów Zwycięstwa (PZ). PZ są zdobywane poprzez prowadzenie bitew, zawieranie Relacji Dyplomatycznych, Kontrolowanie Sektorów, Kontrolowanie Monolitów, dokonywanie Odkryć oraz Rozwój Technologii.

Do zwycięstwa prowadzi wiele ścieżek, zatem wybierzcie te, które najlepiej pasują do zalet i wad waszych cywilizacji. Nie spuszczajcie przy tym oka z waszych rywali!

ELEMENTY GRY

ELEMENTY CYWILIZACJI Każda cywilizacja (niebieska, czerwona, zielona, żółta, biała, czarna) posiada: 18 Statków (8 Myśliwców, 4 Krążowniki, 2 Pancerniki, 4 Bazy Gwiezdne), 33 Kostki Populacji, 16 Dysków Wpływu, 3 Płytki Ambasadorów.

HEKSY SEKTORÓw 43 Sektory: 10 Sektorów Wewnętrznych (101-110), 13 Sektorów Środkowych (201-211, 214, 281), 20 Sektorów Zewnętrznych (301-318, 381-382), 1 Sektor Centrum Galaktyki (001), 6 Sektorów Startowych (221-232), 4 Sektory Strażników (271-274).

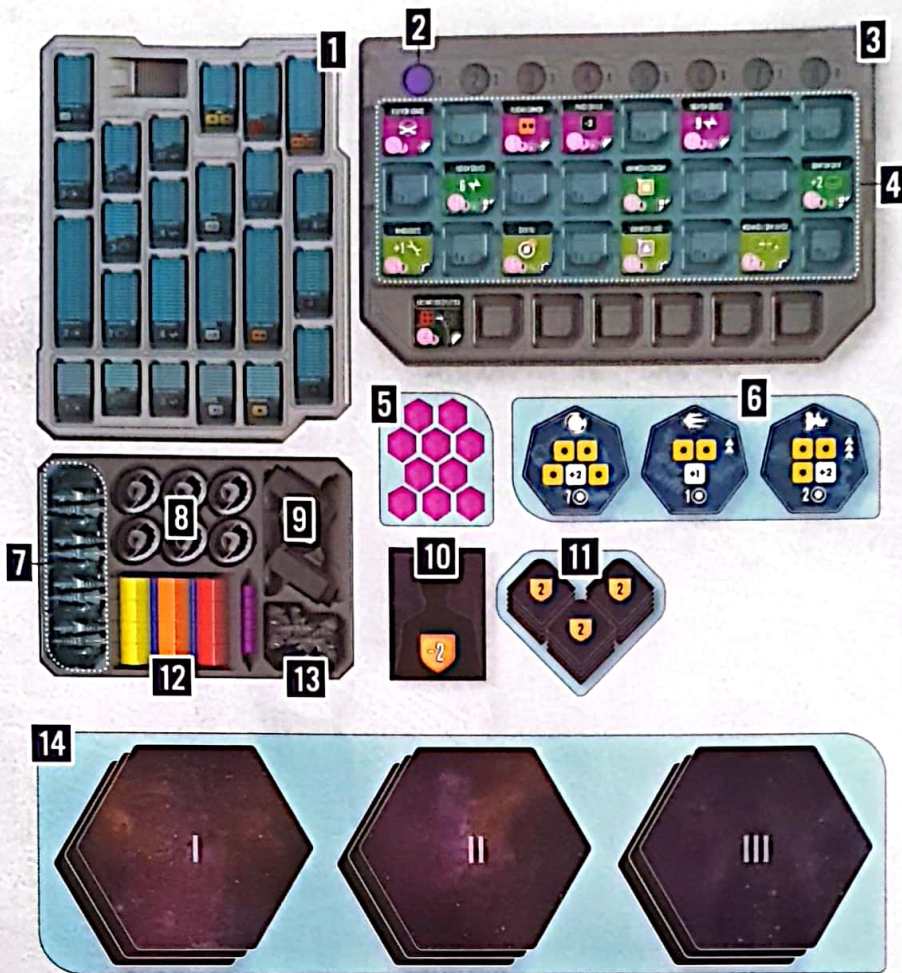
PLANSZE ORAZ TACKI 6 Plansz Ras (dwustronnych), 6 Tacek Ras (Tacka + Wieczko), 6 Plansz Kontrolnych (wierzch), 6 Plansz Kontrolnych (spód), 1 Tacka Technologii, 1 Tacka Ulepszeń, 2 Tacki na stół, 1 Tacka Podstawowa.

PŁYTKI 114 Płytek Technologii (39 rodzajów), 282 Płytki Części Statków (24 rodzaje), 36 Płytek Odkryć (24 rodzaje), 19 Płytek Statków Kolonizacyjnych, 6 Płytek Projektów (2 Starożytne, 2 GCDS, 2 Strażnicze), 33 Płytki Reputacji, 10 dodatkowych Płytek Orbitali/Monolitów, 5 dodatkowych Płytek Statków Kolonizacyjnych, 1 Płytką Pierwszego Gracza, 6 Płytek Podsumowania, 1 Płytką Zdrójcy, 4 Płytki Informacyjne.

FIGURKI 1 GCDS, 14 Starożytnych, 4 Strażników, 12 Orbitali, 10 Monolitów.

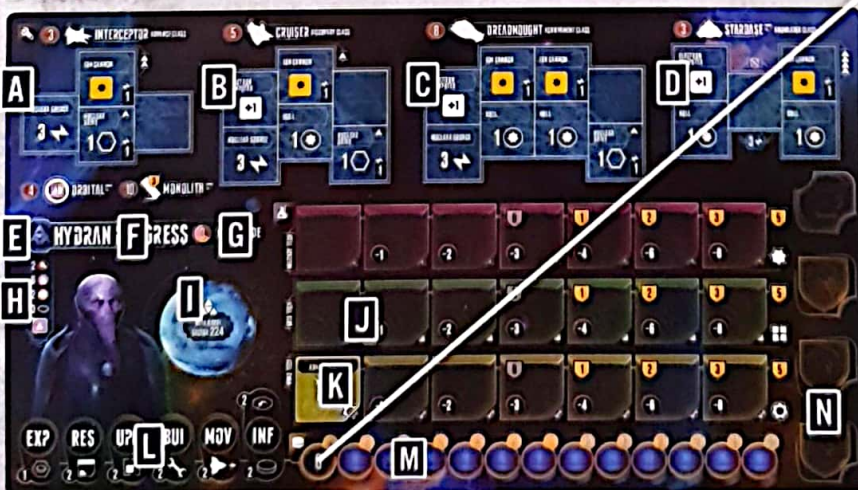
INNE 24 kości k6 (8 żółtych, 6 pomarańczowych, 6 niebieskich, 4 czerwone), 18 Znaczników Zapasów (po 6 w kolorach: pomarańczowym, różowym i brązowym), 12 fioletowych Kostek Uszkodzeń, 1 Znacznik Rundy, 1 czarny Worek Reputacji, 1 biały Worek Technologii.

PRZYGOTOWANIE GRY



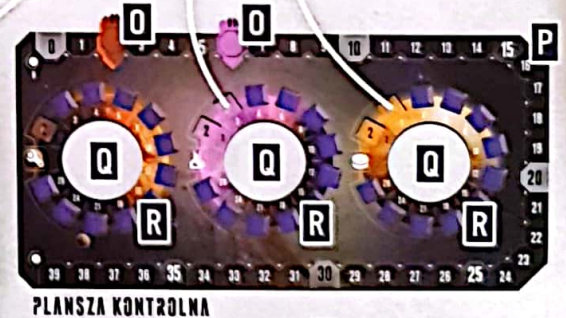
- 1 Tacka Ulepszeń 2 Znacznik Rundy 3 Tacka Technologii 4 Tacka Rozwoju 5 Kostki Uszkodzeń 6 Płytki Projektów GCDS, Starożytnych oraz Strażników 7 Figurki Starożytnych 8 Figurki Orbitali 9 Figurki Monolitów 10 Płytki Zdrajcy 11 Płytki Odkryć 12 Kości 13 Figurki Strażników 14 Stosy Sektorów—Wewnętrznych (I), Środkowych (II), Zewnętrznych (III) 15 Sektor Strażników 16 Sektor Startowy 17 Figurka GCDS 18 Sektor Centrum Galaktyki

OBZAR GRACZA



- A Projekt Myśliwca B Projekt Krążownika C Projekt Pancernika D Projekt Bazy Gwiezdnej E Symbol Rasy F Nazwa Rasy G Wartość Handlu H Zdolność Rasy (patrz strony 26-28) I Sektor Startowy J Tor Technologii K Technologia Startowa L Tor Akcji M Tor Wpływu N Tor Reputacji

CECHY RAS Progres Hydran rozpoczyna z Technologią: **ZAAWANSOWANE LABORATORIA**, która pozwala im na umieszczenie Kostki Populacji na Polu Zaawansowanej Populacji Nauki.



- Q Znaczniki Zapasów P Tor Zapasów Q Cmentarzyska R Kostki Populacji S Figurki Krążowników T Płytki Ambasadorów U Płytki Podsumowania V Figurki Pancerników W Figurki Baz Gwiezdnych X Figurki Myśliwców Y Statki Kolonizacyjne

PRZYKŁAD PRZYGOTOWANIA DLA 3 GRACZY



PŁYTKI TECHNOLOGII

2 graczy: 12
3 graczy: 14
4 graczy: 16
5 graczy: 18
6 graczy: 20

Nie ma limitu w liczbie dostępnych Płytek Rzadkich Technologii. Jeżeli wszystkie siedem miejsc w dolnym rzędzie Tacki Technologii będzie zajęte, kolejne dobrane Płytki Rzadkich Technologii należy położyć obok Tacki.



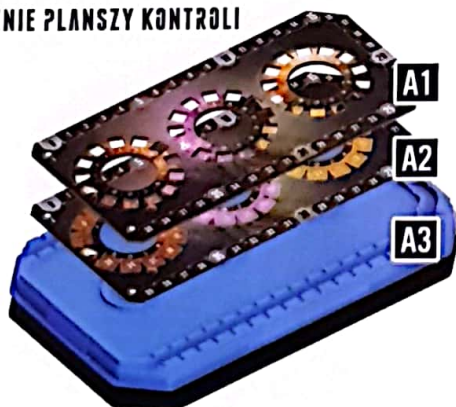
SEKTORY ZEWNĘTRZNE

2 graczy: 5
3 graczy: 8
4 graczy: 14
5 graczy: 16
6 graczy: 18

DODATKOWE DYSKI?

Zauważcie, że trzy dodatkowe Dyski Wpływu mogą być użyte tylko, jeśli Rozwiniecie Technologie ZAAWANSOWANA ROBOTYKA albo SIĘĆ KWANTOWA.

ZŁOŻENIE PŁANSZY KONTROLI



Aby złożyć planszę pionowo, należy położyć spód Planszy Kontroli A2 (część bez otworów na Kostki Populacji) na wieczku Tacki Rasy A3, z widocznym symbolem [A] w lewym dolnym rogu. Następnie należy położyć wierzch Planszy Kontroli A1 (część z otworami na Kostki Populacji) na jej spodzie A2, również z widocznym symbolem [A] w lewym dolnym rogu.

Aby złożyć planszę poziomo, spód i wierzch Planszy Kontroli należy ułożyć z widocznymi symbolami [B] w lewych górnych rogach.

PRZYGOTOWANIE GRY

Położcie Znacznik Rundy 2 na polu „1” na Tace Technologii 3. Włóżcie Płytki Technologii do białego Worka Technologii i wymieszajcie je. Dobierajcie kolejne płytki z worka tak długo, aż będziecie ich mieli dostatecznie dużo – liczba potrzebnych podstawowych płytek każdego rodzaju (Militarnych , Sieci , Nano ) zależy od liczby graczy biorących udział w grze. Dobrane Płytki Technologii ułóżcie na odpowiednich miejscach na Tace Technologii 3, zgodnie z Technologią oraz kosztem. Koszt Płytki Technologii jest podany w dużym różowym okręgu. Powtarzające się płytki ułóżcie w stosach w tych samych miejscach. Dobrane Płytki Rzadkich Technologii  ułóżcie w dowolnej kolejności w dolnym rzędzie Tacki Technologii. Płytki Rzadkich Technologii nie są wliczane do limitu podstawowych płytek.

Włóżcie Płytki Reputacji do czarnego Worka Reputacji i wymieszajcie je. Wymieszajcie Płytki Odkryć 11 i ułóżcie je zakryte obok Tacki Technologii 3 oraz Tacki Ulepszeń 1. Wybierzcie po jednej Płytce Projektu 6 z każdego rodzaju (Starożytni , Strażnicy , GCDS ) – to one będą używane w tej grze (Płytki Projektów z dwiema kreskami są bardziej zaawansowane, trudniejsze do pokonania i powinny być używane tylko przez doświadczonych graczy). Ułóżcie wybrane Płytki Projektów 6, Kostki Uszkodzeń 5, oraz Płytkę Zdrajcy 10 obok Tacek Technologii 3 i Ulepszeń 1. Płytki Części Statków ułóżcie wg typów na Tace Ulepszeń 1.

Położcie Sektor Centrum Galaktyki 18 pośrodku stołu. Na tym sektorze, na Symbolu Płytki Odkrycia, połączcie zakrytą Płytkę Odkrycia 11, a na niej postawcie figurkę GCDS 17. Przetasujcie heksy Sektorów, każdy Okręg oddzielnie: Wewnętrzny (I), Środkowy (II) i Zewnętrzny (III). Uwaga: jeżeli nie chcecie grać z opcjonalnym modulem Portali Warp (opisanym na stronie 7), przed tasowaniem heksów usuńcie z gry Sektory 281, 381-382. Przetasowane Sektory ułóżcie awerssem do dołu w stosach 14, przy czym wielkość stosu Sektorów Zewnętrznych powinna być dopasowana do liczby graczy. Przekażcie Znacznik Pierwszego Gracza tej osobie, która spędziła najmniej czasu na planecie Terra w układzie Sol.

Zaczynając od gracza po prawej stronie Pierwszego Gracza, a następnie przeciwnie do kierunku ruchu wskazówek zegara, wybierzcie po jednej Planszy Rasy i weźcie odpowiednią Tackę Rasy wraz z wieczkiem odpowiedniego koloru (tacki te zawierają wszystkie komponenty danej cywilizacji – patrz strona 4). Ponieważ Plansze Ras oraz Sektory Startowe są dwustronne, każdy gracz chcący grać Terranami, wyklucza z gry jedną z Obcych Ras wraz z jej Sektorem Startowym. Ułóżcie swoje Sektory Startowe 16 na najbliższych wam Obszarach Startowych, zgodnie z ilustracją Rozstawienia Początkowego (ułóżcie je tak, aby strzałka wskazywała na GCDS). Następnie uzupełnijcie wszystkie pozostałe Obszary Startowe losowymi Sektorem Strażników 15 ułożonymi tak, aby strzałki wskazywały GCDS (Sektory Strażników nie biorą udziału w grze 6-osobowej). Ułóżcie Płytki Odkryć 11 awerssem do dołu na Symbolu Strażnika w każdym Sektorze Strażnika 15, a na płytkach postawcie po figurce Strażnika 13. Pozostałe Sektory Startowe 16, Sektory Strażników 15 oraz Plansze Ras odtóżcie do pudełka – nie będą potrzebne w tej grze.

Ze swoich Tacek Ras dobierzcie i połączcie obok swoich Plansz Ras:

- Statki Kolonizacyjne Y w liczbie podanej na Planszach Ras 130.
- Płytkę Podsumowania, z Opisem Fazy Akcji zwróconym ku górze U.

Ze swoich Tacek Ras dobierzcie Dyski Wpływu i umieśćcie je na Torach Wpływu M na swoich Planszach Ras (trzy Dyski Wpływu, które nie mieszczą się na torze, pozostawcie na tacce).

Na swoich Planszach Kontroli połączcie:

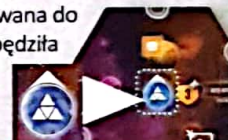
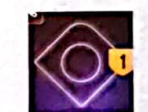
- Po jednej Kostce Populacji na każdym polu o wartości 3-28 na każdym z Torów Populacji (Materiały, Nauka, Fundusze) R.
- Po jednym Znaczniku Zapasów każdego koloru D na Torze Zapasów P, końcem z jednym wierzchołkiem zwróconym w stronę środka Planszy Kontroli, tak by wskazywały początkowe zapasy w liczbie podanej na Planszach Ras.

Pozostawcie na swoich tackach:

- Statki S V W X oraz Płytki Ambasadorów T.

Następnie na swoich Sektorach Startowych połączcie:

- Jedną figurkę Myśliwca X.
- Jedną Kostkę Populacji na każdym Polu Populacji bez gwiazdki, dobraną z 3. pola odpowiedniego Toru Populacji.
- Jeden Dysk Wpływu na Polu Wpływu, dobrany z lewej strony Toru Wpływu.



AKCJE I AKTYWACJE W każdej Rundzie gracze będą wybierali i rozpatrywali Akcje tak długo, póki wszyscy nie Spasują. Akcje składają się z pewnej liczby Aktywacji, zależnych od waszych Ras oraz Technologii, które Rozwinęliście. Każda Aktywacja pozwala wykonać czynność powiązaną z wybraną Akcją. To oznacza, że każdy z graczy może mieć różną liczbę aktywacji za każdym razem, gdy wybrana jest dana Akcja.

ZASOBY Sektory Produkuja do trzech typów Zasobów: Materiały, Naukę oraz Fundusze.

Materiały są potrzebne do Budowania nowych Statków i Struktur.

Nauka jest potrzebna do Rozwoju nowych Technologii.

Fundusze są potrzebne do Kontrolowania Sektarów oraz do wykonywania Akcji.

Liczba każdego posiadanego Zasobu jest zaznaczona odpowiednim Znacznikiem Zapasów na Torze Zapasów. Kiedy Zasoób jest Produkowany, albo kiedy go zdobywasie, przesuniecie właściwe Znaczniki Zapasów o jedno pole do przodu za każdy zyskany Zasoób. Kiedy Płacicie Zasoobami, przesuniecie właściwe Znaczniki Zapasów o jedno pole w tył za każdy Zapłacony Zasoób.

Liczba posiadanych Zasobów nie jest ograniczona wartościami widocznymi na Torze Zapasów. Jeżeli gracz zdobędzie ponad 40 jednostek jakiegoś Zasobu, odpowiedni Znacznik Zapasów należy odwrócić tak, aby to koniec z czterema wierzchołkami wskazywał środek Planszy Kontroli. Będzie to oznaczać, że danego Zasobu gracz zgromadził 40 jednostek plus wartość wskazaną na Torze Zapasów (więcej informacji o Produkcji Zasobów znajdziesz na s. 24).

HANDEL W dowolnym momencie – tyle razy, ile chcecie i jesteście w stanie – możecie dokonać wymiany Zasobów. Wartość Handlu na waszych Planszach Ras wyznacza, ile musicie Zapłacić Zasobów, aby uzyskać Zasoób (Materiały , Naukę , Fundusze) innego rodzaju.

KOSTKI POPULACJI Populacje waszych cywilizacji są reprezentowane przez Kostki Populacji w waszych kolorach. Kostki Populacji położone na Sektarach Produkuja Zasoby (Materiały , Naukę , Fundusze). Puste pole o najwyższej wartości na każdym torze Populacji wskazuje, ile Zasobów danego rodzaju zostanie Wyprodukowane podczas Fazy Utrzymania (na przykładzie po prawej: 15 Materiałów , 21 Nauki , 12 Funduszy).

STATKI KOLONIZACYJNE Statki Kolonizacyjne umożliwiają kładzenie Kostek Populacji na Polach Populacji w Sektarach, które Kontrolujesz. Statki Kolonizacyjne to **jedyny sposób, aby przesunąć Kostki Populacji na Sektory** (szczegóły Statków Kolonizacyjnych znajdziesz na s. 8).

DYSKI WPŁYWU Wpływy waszych cywilizacji są reprezentowane przez Dyski Wpływu w waszych kolorach. Dyski te są używane do zaznaczenia Sektarów, które są kontrolowane przez wasze cywilizacje. Ponadto wykonanie Akcji wymaga przesunięcia Dysku Wpływu z Toru Wpływu na odpowiednie Pole Akcji. Za każdym razem, kiedy Dysk Wpływu powinien być zabrany z Toru Wpływu, musi to być pierwszy dostępny dysk od lewej. Ileokroć dysk powraca na Tor Wpływu, musi być odłożony na pierwszym pustym polu od prawej strony. Pierwsze, licząc od prawej strony, puste pole Toru Wpływu wskazuje, ile Funduszy na koniec Rundy należy Zapłacić, aby cywilizacja nadal funkcjonowała (na powyższym przykładzie są to 2 Fundusze). Im więcej Sektarów jest kontrolowanych przez cywilizację, i im więcej Akcji zostało podjętych, tym więcej Funduszy kosztuje utrzymanie cywilizacji.

KONTROLA Gracz, którego Dysk Wpływu znajduje się w Sektarze, Kontroluje ten Sektor. Kontrola Sektarów pozwala na rozszerzenie imperium poprzez kolonizację planet, Produkcję Zasobów, Budowanie Statków oraz Struktur, Eksplorację, Poruszanie i Wpływanie z tego Sektora. Gracz, który Kontroluje Sektor, Kontroluje również znajdujące się w nim Struktury oraz zawsze jest traktowany jako Obronca w rozgrywających się tam bitwach.

TECHNOLOGIE Rozwój Technologii daje cywilizacji przewagę nad przeciwnikami. Niektóre Technologie pozwolą na Ulepszenie Statków, inne na Budowanie Baz Gwiezdnych i Struktur, a jeszcze inne podwyższą efektywność cywilizacji (np. podniosą Produkcję albo przyniosą więcej Dysków Wpływu). Technologie są podzielone na trzy podstawowe kategorie (Militarne , Sieciowe i Nano) oraz Rzadkie Technologie . Każda Rozwinięta Technologia obniża koszty Rozwinięcia kolejnych Technologii w tej samej kategorii. Płytki Rozwiniętych Technologii kładzie się na Torze Technologii na Planszy Rasy (szczegóły Rozwoju oraz Płytek Technologii znajdziesz na s. 10, 11 oraz 31).

STATKI Statki służą do Eksploracji oraz walki z przeciwnikami (innymi graczami, Starożytnymi, Strażnikami, GCDS). W grze występują cztery typy Statków:

- **Myśliwce** osiem na gracza.
- **Krażownik** cztery na gracza.
- **Pancerniki** dwa na gracza.
- **Bazy Gwiezdne** cztery na gracza.

Wybudowanie większych Statków jest droższe, ale mają one więcej miejsca na Ulepszenia. Bazy Gwiezdne są nieruchome (szczegóły Budowania i Ruchu Statków znajdziesz na s. 13).

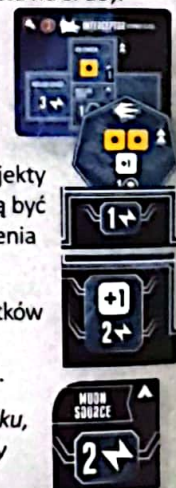
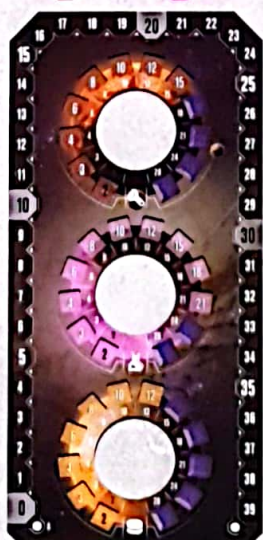
PROJEKTY Wszystkie Statki posiadają właściwości (np. Uzbrojenie, Inicjatywę, Tarcze itd.), które są wymienione na ich Projektach. Projekty Statków, które nie należą do graczy, są pokazane na Płytkach Projektów i pozostają takie same przez całą grę. Projekty Statków graczy są pokazane na Planszach Ras i mogą być modyfikowane podczas gry przy użyciu Akcji Ulepszenia (szczegóły Projektów i Ulepszeń znajdziesz na s. 12).

Niektóre Projekty Statków mają dodatkowe Części Statków poza schematem Statku. Działają one identycznie jak pozostałe Części Statku, ale nie mogą być wymienione.

Uwaga: jedna Płytką Odkryć udostępnia Część Statku, którą kładzie się poza schematem Statku (szczegóły Płytek Odkryć znajdziesz na s. 9).



ZYSKAJ ZAPŁAĆ



CZĘŚCI STATKU Części Statku na Projektach wskazują, jakie właściwości posiada ten Statek. Mogą być one nadrukowane na Planszach Ras albo zdobywane podczas Akcji Ulepszenia. Wiele Części Statków może być Ulepszonych tylko, jeżeli Rozwinięta została odpowiednia Technologia (szczegóły Części Statków znajdziesz na s. 12).

STRUKTURY Struktury to olbrzymie instalacje Budowane w Kontrolowanych przez was Sektarach. Orbitale udostępniają dodatkowe Pole Populacji, Monolity zaś przynoszą PZ na koniec gry. Struktury pozostają w miejscu Budowy do końca gry (szczegóły Struktur znajdziesz na s. 13 i 21).

STREFY I OKRĘGI Plansza gry składa się ze Stref – pustych miejsc, w których można położyć kolejne Sektory podczas Akcji Eksploracji (szczegóły Eksploracji znajdziesz na s. 9). Strefy i Sektory tworzą Okręgi: Wewnętrzny (I), Środkowy (II) oraz Zewnętrzny (III). Odpowiada to ich odległości od znajdującego się pośrodku planszy Sektora Centrum Galaktyki. Okręgi pozwalają stwierdzić, jaki rodzaj Sektora powinien zostać odkryty podczas Eksploracji Strefy za pomocą Akcji Eksploracji.

SEKTORY Podczas gry plansza jest tworzona z heksów zwanych Sektarami. Każdy Sektor reprezentuje inny system gwiazdny i może posiadać Pola Populacji, które reprezentują Zasoby Produkowane przez światy. W grze występują trzy Okręgi Sektarów: Wewnętrzny (I), Środkowy (II) oraz Zewnętrzny (III). Informacja o tym, do którego Okręgu należy Sektor, jest zapisana rzymską cyfrą na jego rewersie. Na początku gry na planszy ułożone są tylko: Sektor Centrum Galaktyki, Sektor/y Strażników oraz Sektory Startowe graczy. Pozostałe Sektory zostaną położone na wolnych Strefach podczas rozgrywki (szczegóły układania Sektarów znajdziesz na s. 9).

ZAWARTOŚĆ SEKTORA



- 1 Pole Wpływu 2 Wartość PZ 3 Tunel Czasoprzestrzenny
- 4 Artefakt 5 Pole Populacji (Fundusze)
- 6 Pole Populacji (Zaawansowana Nauka)
- 7 Pole Populacji (Zaawansowane Materiały)
- 8 Numer Sektora 9 Tunel Czasoprzestrzenny (bez połączenia)
- 10 Połączenie Tuneli Czasoprzestrzennych

TUNELE CZASOPRZESTRZENNE Ponieważ odległość między Sektarami jest ogromna, Statki mogą się Poruszać pomiędzy nimi tylko poprzez sieć Tuneli Czasoprzestrzennych. Sieć Tuneli jest reprezentowana przez Tunele widoczne na krawędziach Sektarów (patrz ilustracja Zawartości Sektora powyżej). Zazwyczaj Tunele mogą być używane do Eksploracji, Poruszania się oraz do Wpływania na sąsiednie Sektory tylko jeżeli stykają się z Tunelem na tym sąsiednim Sektarze, tworząc Połączenie.

ROZŁOŻENIE PLANSZY NA KONIEC GRY



UWAGA Sektory Wewnętrzny i Środkowy Okręgu muszą być ułożone centrycznie wokół Sektora Centrum Galaktyki. Sektory Zewnętrzne mogą się dowolnie rozgałęziać.

POJĘCIA W GRZE

PŁYTKI ODKRYĆ W niektórych Sektarach pojawiają się Płytki Odkryć, które są przyznawane jako nagrody za pierwszą Eksplorację tego Sektora (w przypadku gdy Sektor jest niczyj) albo za zniszczenie Obrońcy Sektora (w przypadku należących do kogoś Sektarów). Każda Płytką Odkryć jest dwustronna: na awersie znajdują się różnorakie nagrody (dodatkowe Zasoby, nowe Technologie, Części Statków Starożytnych itd.), zaś na rewersie: 2 PZ. Kiedy otrzymujecie Płytkę Odkryć, musicie ją pokazać i przed końcem Aktywacji (albo Fazy Walki) zdecydować, której strony użycie (szczegóły Płytek Odkryć znajdziesz na s. 9).

PŁYTKI AMBASADORÓW W grach 4-6 osobowych możecie korzystać z usług Ambasadorów, aby nawiązać Relacje Dyplomatyczne z innymi graczami. Relacje Dyplomatyczne podnoszą Produkcję oraz przynoszą PZ na koniec gry (szczegóły Płytek Ambasadorów i Relacji Dyplomatycznych znajdziesz na s. 15).

PŁYTKI REPUTACJI Płytki Reputacji otrzymujecie za uczestnictwo w walce. Na koniec gry są one warte PZ (szczegóły Płytek Reputacji znajdziesz na s. 21).

KOMPONENTY OGRANICZONE Statki, Kostki Populacji, Dyski Wpływu, Płytki Technologii, Płytki Odkryć, Płytki Reputacji, Sektory i Płytki Ambasadorów są w ograniczonej liczbie. Nie można ich niczym zastąpić.

KOMPONENTY NIEOGRANICZONE Wszystkie pozostałe komponenty są nieograniczone. Jeżeli ich zabraknie, należy użyć dostępnych płytek dodatkowych albo skorzystać z zamienników (szczegóły dostępnych komponentów znajdziesz na s. 3).

PORTALE WARP Portale Warp są modulem opcjonalnym. Portale pozwalają Poruszać się, Wpływać i nawiązywać Relacje Dyplomatyczne na obszarze całej planszy.

Moduł Portali Warp składa się z trzech Sektarów [jeden Środkowy (II) oraz dwa Zewnętrzne (III)], jednej Płytki Odkryć, jednej Rzadkiej Technologii oraz jednej Płytki Portalu Warp. Aby zagrać z modulem Portali Warp, należy przed rozpoczęciem rozgrywki dodać wszystkie jego komponenty do odpowiednich elementów gry.

Wszystkie Sektory z Portalami Warp uznawane są za sąsiadujące ze sobą i traktowane, jakby między nimi istniało Połączenie Tuneli Czasoprzestrzennych. Poprzez Portale Warp można Poruszać się, Wpływać i nawiązywać Relacje Dyplomatyczne.

RUNDA GRY

Każda Runda gry składa się z czterech faz:

FAZA AKCJI Wykonujcie po jednej Akcji, w kolejności zgodnej z kierunkiem ruchu wskazówek zegara, **dopóki wszyscy gracze nie Spasują**.

FAZA WALKI Rozstrzygnijcie bitwy i podbijcie Sektory.

FAZA UTRZYMANIA Opłaćcie Koszt Utrzymania Cywilizacji i Produkcję Zasoby.

FAZA PORZĄDKOWANIA Zwróćcie Dyski Wpływu z Pól Akcji na Tor Wpływu i dobierzcie nowe Płytki Technologii.

FAZA AKCJI

FAZA AKCJI

Zaczynając od gracza z Płytką Gracza Startowego i kontynuując zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara, każdy z was może **wykonać jedną Akcję albo Spasować**. Faza Akcji kończy się natychmiast, gdy Płytki Podsumowania **wszystkich** graczy są odwrócone stroną z Podsumowaniem Reakcji ku górze. Liczba i rodzaj Akcji, jakie mogą podjąć gracze, są ograniczone tylko liczbą dostępnych Dysków Wpływu na ich Torach Wpływu.

AKCJE Gdy podejmujecie Akcję, przesuniecie Dysk Wpływu z lewej strony Toru Wpływu na odpowiednie Pole Akcji na Torze Akcji. Jeżeli na tym Polu Akcji już znajduje się Dysk Wpływu, ułożcie je w stos. **Ta sama Akcja może być podjęta wielokrotnie.**

Możliwe Akcje to:

	EXP EKSPLORACJA		BUI BUDOWA
	RES ROZWÓJ		MOV RUCH
	UPG ULEPSZENIE		INF WPŁYW

REAKCJA (ULEPSZENIE, BUDOWA, RUCH)

PASOWANIE Kiedy w danej Rundzie gracz Spasuje po raz pierwszy, odwraca Płytkę Podsumowania stroną z Podsumowaniem Reakcji ku górze – w ten sposób inni gracze będą pamiętali, że Spasował.

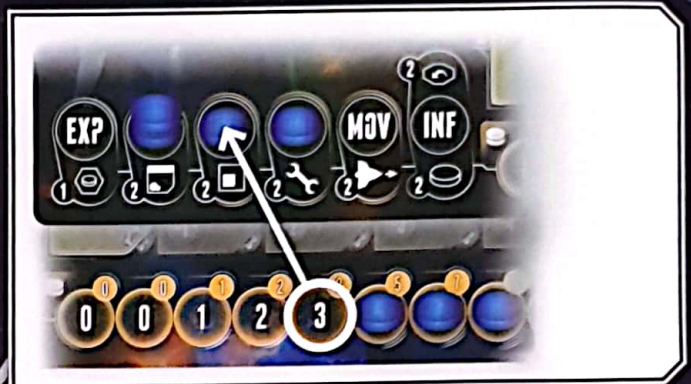
Pierwszy gracz, który Spasuje otrzymuje 2 Fundusze oraz Płytkę Pierwszego Gracza – będzie nim w następnej Rundzie. **Podczas kolejnych Akcji gracze, którzy Spasowali, będą mogli wykonać Reakcję albo Spasować.** Reakcje to słabsze wersje Akcji Ulepszenia, Budowy i Ruchu (*szczegóły Reakcji znajdziesz na s. 14*).



8

KOŃCIE FAZY AKCJI Faza Akcji kończy się **natychmiast**, gdy Płytki Podsumowania wszystkich graczy są odwrócone stroną z Podsumowaniem Reakcji ku górze. Nie można już wykonywać Reakcji.

STATKI KOLONIZACYJNE W dowolnym momencie swojej Akcji albo Reakcji możecie skorzystać z jednego bądź więcej waszych Statków Kolonizacyjnych, odwracając je rewersem ku górze. Za każdy użyty w ten sposób Statek Kolonizacyjny możecie przesunąć jedną Kostkę Populacji z waszej Planszy Kontroli na puste Pole Populacji w Kontrolowanym przez was Sektorze. Każda Kostka Populacji musi pochodzić z Toru Populacji, który odpowiada kolorem Polu Populacji, na które kostka została przesunięta. Statki Kolonizacyjne to **jedyny sposób, aby przesunąć Kostki Populacji do Sektarów!**



UWAGA Na stronach 16-17 znajduje się przykład pełnej Fazy Aktywacji.

SZARE POLA POPULACJI Szare planety (można je rozpoznać po kolorze oraz pierścieniach) wskazują światy, na których możliwa jest każda Produkcja. Na szare Pola Populacji można przesunąć Kostki Populacji z dowolnego Toru Populacji. Kostki Populacji usunięte z szarych Pól Populacji można zwrócić na **dowolny** Tor Populacji.



POLA ZAAWANSOWANEJ POPULACJI Pola Populacji z symbolem gwiazdy (pola zaawansowanej populacji) wskazują światy, które trudniej skolonizować. Kostki Populacji na Pola Zaawansowanej Populacji można przesunąć jedynie po Rozwinięciu odpowiedniej Zaawansowanej Technologii.



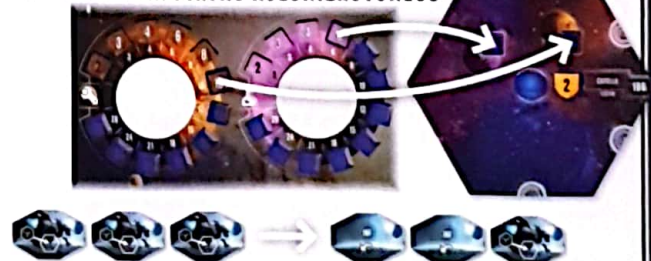
Na szare Pola Zaawansowanej Populacji można przesunąć Kostkę Populacji z dowolnego Toru Populacji, o ile Rozwinięta została odpowiednia Technologia (**ZAAWANSOWANE GÓRNICTWO, ZAAWANSOWANE LABORATORIA, ZAAWANSOWANA EKONOMIA albo METASYNTEZA**).



ORBITALE Orbitale to sztucznie utworzone środowisko, które możecie Budować. Na Orbital można przesunąć Kostkę Populacji jedynie z Torów Nauki albo Funduszy.



PRZYKŁAD UŻYCIA STATKU KOLONIZACYJNEGO



Niebieski używa dwóch Statków Kolonizacyjnych i odwraca je rewersem ku górze. Następnie przesunął dwie Kostki Populacji do Sektora.

EKSPLORACJA



**RZYKŁAD
KSPLORACJI**

The diagram shows a central hexagonal cell containing a blue sphere. This central cell is surrounded by five other hexagonal cells, each labeled with a letter: 'A' (bottom-left), 'B' (bottom-right), 'C' (top-right), 'D' (top), and 'E' (bottom). The cells are arranged in a honeycomb pattern. The central cell and the 'A' and 'B' cells are dark grey, while the 'C', 'D', and 'E' cells are light grey. Each cell has a small white circle in its top-right corner. The letters 'A', 'B', 'C', 'D', and 'E' are written in a stylized font within their respective cells.

KONTROLOWANE SEKTORY
NIEDOZWOLONE MIEJSCA
DZWOLOWNE MIEJSCA



PLASMA TORREY
SULTON
CRAIG

MISSILE
AXION
COMPUTER
ANTIMATTER
MISSILE



Jeżeli któryś ze Stosów Sektarów jest pusty, przetasujcie odpowiedni Stos Heksów Odrzuconych i stwórzcie z niego nowy Stos Sektarów. Jeżeli zarówno Stos Sektarów jak i Heksów Odrzuconych są puste, Akcja Eksploracji dla Stref odpowiadającym takim Stosom nie przynosi żadnych efektów.

FAZA AKG-JI

**SYMBOLE
PŁYTEK
ODKRYC:**



BEZ STAROŻYTNYCH



JEDEN STAROŻYTNY



DWAJCH STAROŻYTNYCH



ROZWÓJ

Akcja **ROZWÓJU** pozwala cywilizacji na Rozwinięcie nowych Technologii.

HANDEL w dowolnym momencie – tyle razy, ile chcecie i jesteście w stanie – możecie dokonać wymiany Zasobów. Wartość Handlu na waszych Planszach Ras wyznacza, ile musicie Zapłacić Zasobów, aby uzyskać Zasób (Materiały, Naukę, Fundusze) innego rodzaju.

FAZA AKCJI

Akcja Rozwoju pozwala Rozwinąć nowe Technologie. Każda Akcja Rozwoju pozwala na pewną liczbę Aktywacji Rozwoju – ta liczba znajduje się obok Symbolu Akcji Rozwoju na waszych Planszach Ras. Każda Aktywacja Rozwoju pozwala na Rozwinięcie jednej z Płytek Technologii spośród dostępnych na Tacce Technologii, po Opłaceniu kosztu w Nauce. Rozwiniętą Płytkę Technologii należy położyć na pierwszym wolnym miejscu od lewej strony odpowiedniego Toru Technologii (Militarny, Sieciowy i Nano) na Planszy Rasy. Jeżeli Tor Technologii któregoś gracza jest pełny, gracz ten nie może Rozwijać kolejnych Technologii tego typu ani kłaść na tym Torze Rzadkich Technologii. Gracz nie może Rozwijać Technologii już obecnych na jego Planszy Rasy ani odrzucać Rozwiniętych Technologii ze swojej Planszy Rasy.

Każda Technologia, którą gracz posiada w danej kategorii, obniża koszt Rozwoju dalszych Technologii w tej kategorii (obniżka jest przedstawiona jako -1 a jej aktualna wartość to ta najniższa spośród widocznych w tej kategorii). Wszystkie Technologie, niezależnie od poziomu obniżki, posiadają minimalny koszt Rozwinięcia.

Cztery typy Technologii to:

- Części Statków:** pozwala ulepszyć daną Część Statku (szczegóły Ulepszenia znajdziesz na s. 12).
 - Budowa:** pozwala Budować ten Statek albo Strukturę (szczegóły Budowy znajdziesz na s. 13).
 - Natychmiastowa:** przyznaje jednorazowy efekt po Rozwinięciu.
- Stała:** przyznaje umiejętność, która działa do końca gry.

Opracowane Technologie mogą przynieść PZ. Na końcu gry, każdy Tor Technologii (Militarny, Sieciowy i Nano) przynosi tyle PZ, ile wskazuje symbol PZ na pierwszym polu od lewej (niezakrytym Płytką Technologii).



TECHNOLOGIE STARTOWE Niektóre Rasy na swoich Torach Technologii mają nadrukowane Technologie startowe. Te Technologie są traktowane dokładnie tak samo, jak te Rozwinięte podczas Akcji Rozwoju, i nie mogą zostać zakryte.

RZADKIE TECHNOLOGIE W przeciwieństwie do zwykłych Technologii, przez całą grę dostępna będzie tylko jedna Rzadka Technologia danego typu. Kiedy zostanie Rozwinięta, jej Płytką może być położona na dowolnym dostępnym Torze Technologii danego gracza i przysługuje na nią obniżka w wysokości, którą wskazuje wybrany Tor Technologii.

Rzadkie Technologie nie mogą zostać wybrane jako nagrody za Płytkę Odkrycia Technologii Starożytnych.

UWAGA Szczegółowy opis każdej Technologii znajduje się na stronach 11 oraz 31.



NAZWA TECHNOLOGII



PRZYKŁAD ROZWÓJU

Dzięki temu, że wcześniej rozwinąłeś Technologie **MONOLITU** oraz **ORBITALI**, otrzymujesz obniżkę -2 na Technologie **NANO**. Jednak aby rozwinąć **NAPĘD FUZYJNY**, nadal musisz Zapłacić 3 Nauki, ponieważ taki jest minimalny koszt Rozwoju tej Technologii.

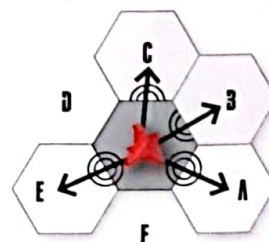


GENERATOR TUNELI CZASOPRZESTRZENNYCH

Jeżeli posiadasz Technologię **GENERATORA TUNELI CZASOPRZESTRZENNYCH**, możesz Eksplorować, Poruszać się i Wpływać na sąsiadujące Sektory, o ile na łączących te Sektory krawędziach znajduje się co najmniej jeden Tunel Czasoprzestrzenny.

Ruch i Wpływ: Przykład poniżej pokazuje, że Ruch i Wpływ na Sektory A, B, C oraz E jest dozwolony przy posiadaniu Technologii **GENERATORA TUNELI CZASOPRZESTRZENNYCH**.

Eksploracja: Przykład poniżej pokazuje, że Strefy D i F mogą być Eksplorowane dzięki Technologii **GENERATORA TUNELI CZASOPRZESTRZENNYCH**, o ile dodane Sektory zostaną ułożone tak, by krawędzią z Tunelem Czasoprzestrzennym stykać się z Sektorem, z którego nastąpiła Eksploracja.



TECHNOLOGIE MILITARNE



Bomby neutronowe: podczas Atakowania Populacji, wszystkie Kostki Populacji są automatycznie niszczone (szczegóły Atakowania Populacji znajdziesz na s. 21).



Baza Gwiezdna: możesz Budować Bazy Gwiezdne.



Działo plazmowe: możesz Ulepszyć swoje Projekty Statków płytkami Części Statku: **DZIAŁO PLAZMOWE**.



Tarcza fazowa: możesz Ulepszyć swoje Projekty Statków płytkami Części Statku: **TARCZA FAZOWA**.



Zaawansowane górnictwo: przy pomocy Statków Kolonizacyjnych możesz kłaść Kostki Populacji na Polach Zaawansowanej Populacji Materiałów.



Źródło energii tachionowej: możesz Ulepszyć swoje Projekty Statków płytkami Części Statku: **ŹRÓDŁO ENERGII TACHIONOWEJ**.



Komputer gluonowy: możesz Ulepszyć swoje Projekty Statków płytkami Części Statku: **KOMPUTER GLUONOWY**.



Rakiety plazmowe: możesz Ulepszyć swoje Projekty Statków płytkami Części Statku: **RAKIETY PLAZMOWE**.

TECHNOLOGIE SIECI



Tarcza Gaussa: możesz Ulepszyć swoje Projekty Statków płytkami Części Statku: **TARCZA GAUSSA**.



Źródło energii fuzyjnej: możesz Ulepszyć swoje Projekty Statków płytkami Części Statku: **ŹRÓDŁO ENERGII FUZYJNEJ**.



Ulepszony kadłub: możesz Ulepszyć swoje Projekty Statków płytkami Części Statku: **ULEPSZONY KADŁUB**.



Komputer pozytronowy: możesz Ulepszyć swoje Projekty Statków płytkami Części Statku: **KOMPUTER POZYTRONOWY**.



Zaawansowana ekonomia: przy pomocy Statków Kolonizacyjnych możesz kłaść Kostki Populacji na Polach Zaawansowanej Populacji Funduszy.



Napęd tachionowy: możesz Ulepszyć swoje Projekty Statków płytkami Części Statku: **NAPĘD TACHIONOWY**.



Działo na antymaterię: możesz Ulepszyć swoje Projekty Statków płytkami Części Statku: **DZIAŁO NA ANTYMATERIĘ**.



Sieć kwantowa: otrzymujesz dwa dodatkowe Dyski Wpływu, które od razu kładziesz na swoim Torze Wpływu.

TECHNOLOGIE NANO



Nanoroboty: podczas Akcji Budowania otrzymujesz jedną dodatkową Aktywację Budowania.



Napęd fuzyjny: możesz Ulepszyć swoje Projekty Statków płytkami Części Statku: **NAPĘD FUZYJNY**.



Orbital: możesz Budować Orbitale.



Zaawansowana robotyka: otrzymujesz dodatkowy Dysk Wpływu, który od razu kładziesz na swoim Torze Wpływu.



Zaawansowane laboratoria: przy pomocy Statków Kolonizacyjnych możesz kłaść Kostki Populacji na Polach Zaawansowanej Populacji Nauki.



Monolit: możesz budować Monolity.



Generator Tuneli Czasoprzestrzennych: możesz Eksplorować, Poruszać się i Wpływać na sąsiadujące Sektory, o ile na łączących te Sektory krawędziach znajduje się co najmniej jeden Tunel Czasoprzestrzenny.



Klucz artefaktu: natychmiast otrzymujesz 5 Zasobów jednego typu za każdy Artefakt na Kontrolowanych przez ciebie sektorach.

RZĄDKIE TECHNOLOGIE



Rozszczepiacz antymaterii: możesz dowolnie rozdzielić pomiędzy celami uszkodzenia zadane przez Działa na antymaterię.



Pole wielopłaszczyznowe: możesz Ulepszyć swoje Projekty Statków płytkami Części Statku: **POLE WIELOPLASZCZYZNOWE**.



Pochłaniacz neutronów: wrogie Bomby neutronowe nie mają na ciebie wpływu. *Uwaga: to nie neguje słabości rasy Planta.*



Tarcza pochłaniająca: możesz Ulepszyć swoje Projekty Statków płytkami Części Statku: **TARCZA POCHŁANIAJĄCA**.



Urządzenie maskujące: aby Związać twój statek, potrzebne są dwa inne Statki (szczegóły Związania znajdziesz na s. 13).



Ulepszona logistyka: podczas Akcji Ruchu otrzymujesz jedną dodatkową Aktywację Ruchu.



Inteligentny kadłub: możesz Ulepszyć swoje Projekty Statków płytkami Części Statku: **INTELIENTNY KADŁUB**.



Działo solitonowe: możesz Ulepszyć swoje Projekty Statków płytkami Części Statku: **DZIAŁO SOLITONOWE**.



Napęd zmienny: możesz Ulepszyć swoje Projekty Statków płytkami Części Statku: **NAPĘD ZMIENNY**.



Portal Warp: natychmiast połóż Płytkę Portalu Warp na wybranym, Kontrolowanym przez ciebie, Sektorze. Płytkę Portalu Warp łączy ten Sektor ze wszystkimi innymi Sektorami z Portalami Warp. Jest również warta 1 PZ na koniec gry dla Kontrolującego ją gracza (szczegóły Portali Warp znajdziesz na s. 7).



Rakieta strumieniowa: możesz Ulepszyć swoje Projekty Statków płytkami Części Statku: **RAKIETA STRUMIENIOWA**.



Pikomodulator: podczas Akcji Ulepszenia otrzymujesz dwie dodatkowe Aktywacje Ulepszenia.



Starożytne laboratoria: natychmiast dobrać i rozpatrzyć jedną Płytkę Odkryć (szczegóły Płytek Odkryć znajdziesz na s. 9).



Źródło energii punktu zerowego: możesz Ulepszyć swoje Projekty Statków płytkami Części Statku: **ŹRÓDŁO ENERGII PUNKTU ZEROWEGO**.



Metasynteza: przy pomocy Statków Kolonizacyjnych możesz kłaść Kostki Populacji na dowolnych Polach Zaawansowanej Populacji.



ULEPSZENIE

Akcja **ULEPSZENIA** pozwala twojej cywilizacji na modyfikowanie Statków.

Akcja Ulepszenia pozwala wam na modyfikowanie waszych Projektów Statków. Kiedy Ulepszasz Projekt Statku dzięki nowym Częściom Statku, wszystkie twoje Statki tego typu są natychmiast Ulepszane – bez względu na to, gdzie się znajdują.

Projekty na Planszy Rasy składają się z Części Statków (nadrukowanych albo położonych w wyniku Akcji Ulepszenia) podzielonych pomiędzy typami Statków (Myśliwiec, Krążownik, Pancernik, Baza Gwiezdna). Niektóre Projekty Statków posiadają dodatkowe Części Statku poza schematem Części Statku. Te dodatkowe części działają tak, jak zwykłe części, ale nie można ich wymienić.

Każdy symbol na Częściach Statku składających się na Projekt Statku nadaje Statkowi pewne właściwości. Suma wartości przy takich samych symbolach na Projekcie wskazuje, jaką siłę ma ta właściwość. Ponieważ wiele Części Statku wymaga Energii, Źródło/a Energii na Projekcie (oraz rodzaje Rozwiniętych Technologii) wskażą, jakie Części Statku można do Projektu dołożyć.

Każda Akcja Ulepszenia pozwala na pewną liczbę Aktywacji Ulepszenia – ta liczba znajduje się obok Symbolu Akcji Ulepszenia na waszych Planszach Ras. Każda Aktywacja Ulepszenia pozwala na wykonanie czynności w podanej niżej kolejności:

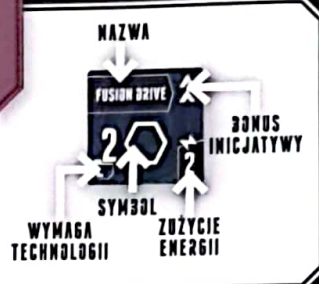
1) Zwróć dowolną liczbę Płytek Części Statku ze swoich Projektów Statku na Tackę Ulepszeń (wyjątek: Części Statku Starożytnych po usunięciu z Projektu są usuwane z gry).

2) Połóż jedną Płytke Części Statku z Tacki Ulepszeń na dowolne puste albo nadrukowane pole na Projekcie Statku na twojej Planszy Rasy, przy zachowaniu poniższych zasad:

- Musisz mieć Rozwiniętą odpowiednią Technologię, o ile taka jest potrzebna (szczegóły Rozwoju znajdziesz na s. 10).
- Położona Część Statku nie może sprawić, że całkowite Zużycie Energii przekroczy Produkcję Energii Statku.
- Płytki Napędu nie mogą być położone na Projekcie Bazy Gwiezdnej, o czym przypomina widoczny na Projekcie symbol [X].
- Na Projektach Myśliwca, Krążownika oraz Pancernika musi znajdować się co najmniej jeden Napęd.

Dobieranie i zwracanie Części Statku jest bezpłatne.

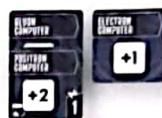
Wszystkie wartości na Częściach Statku sumują się.



PŁYTKI CZĘŚCI STATKU



UZBROJENIE [Gun icon] Za każdy Symbol Kości widoczny na Projekcie Statku rzuć jedną kością odpowiedniego koloru. Uszkodzenia, które zada Trafienie, zależą od liczby symboli wybuchu. Jeden wybuch [Explosion icon] zadaje jeden punkt uszkodzeń.



KOMPUTERY [Plus icon] Łączna wartość Komputerów na Projekcie Statku dodawana jest do twoich rzutów na Trafienie.



TARCZE [Minus icon] Łączna wartość Tarcz na Projekcie Statku jest odejmowana od rzutów przeciwnika na Trafienie.



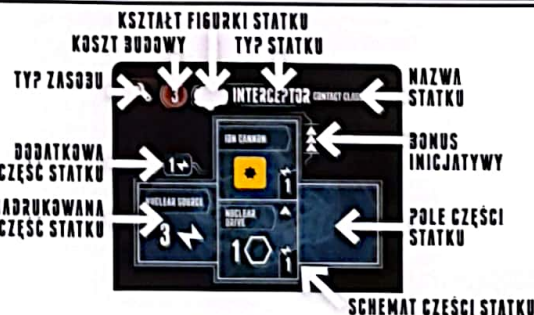
KADŁUB [Star icon] Łączna wartość Kadłuba na Projekcie Statku wyznacza, ile uszkodzeń może znieść Statek, zanim zostanie zniszczony.



NAPEŁY [Hexagon icon] Łączna wartość Napędów na Projekcie Statku wyznacza Wartość Ruchu Statku.



ŹRÓDŁA ENERGII [Lightning bolt icon] Łączna wartość Źródeł energii na Projekcie Statku wyznacza łączną Produkcję Energii Statku.



PRZYKŁAD ULEPSZENIA

Niebieski jako swoją Akcję wybiera Ulepszenie. Plansza Rasy Niebieskiego wskazuje, że ma dwie Aktywacje Ulepszenia: najpierw usuwa 1 **NAPEŁ FUZYJNY** z Projektu swojego Myśliwca, a następnie w jego miejscu kładzie 1 **DZIAŁO PLAZMOWE** oraz **TARCZĘ GAUSSA** na wolnym Polu Części Statku (Niebieski może dokonać Ulepszenia Projektu tymi Częściami Statku, ponieważ Rozwiniął odpowiednie Technologie).

Produkcja Energii Myśliwców Niebieskiego to 4 (3 ze **ŹRÓDŁA ENERGII NUKLEARNEJ** oraz 1 z dodatkowej Części Statku poza Polami Projektu), Zużycie Energii to również 4 (**NAPEŁ FUZYJNY** oraz **DZIAŁO PLAZMOWE** zużywają po 2 Energii), Atak to 1 kość **DZIAŁA PLAZMOWEGO**, a obrona to Tarcza -1.



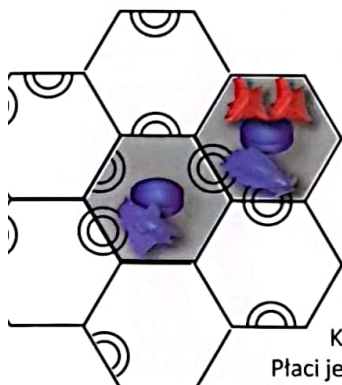
PROJEKT MYŚLIWCA PRZED



PROJEKT MYŚLIWCA PO

PODSTAWOWE KOSZTY BUDOWY

MYŚLIWIEC: 3 , KRĄŻOWNIK: 5 ,
PANCERNIK: 8 , BAZA GWIEZDZNA: 3 ,
ORBITAL: 4 , MONOLIT: 10 



PRZYKŁAD BUDOWY

Niebieski jako swoją akcję wybiera Budowę. Plansza Rasy Niebieskiego wskazuje, że ma dwie Aktywacje Budowy – najpierw Płaci 5 Materiałów , aby w swoim Startowym Sektorze Budować Krążownik, a następnie Płaci jeszcze 8 Materiałów , aby w innym Kontrolowanym przez siebie Sektorze Budować Pancernik.

Akcja **BUDOWY** pozwala twojej cywilizacji na Budowanie nowych Statków oraz Struktur.

BUDOWA



Akcja Budowy pozwala na Budowanie nowych Statków oraz Struktur. Każda Akcja Budowy pozwala na pewną liczbę Aktywacji Budowy – ta liczba znajduje się obok Symbolu Akcji Budowy na waszych Planszach Ras. Każda Aktywacja Budowy pozwala na Budowę jednego Statku albo Struktury w dowolnym Kontrolowanym przez ciebie Sektorze. Koszt budowy w Materiałach  jest podany na Planszy Rasy, a Budowa musi zostać przeprowadzona przy zachowaniu poniższych zasad:

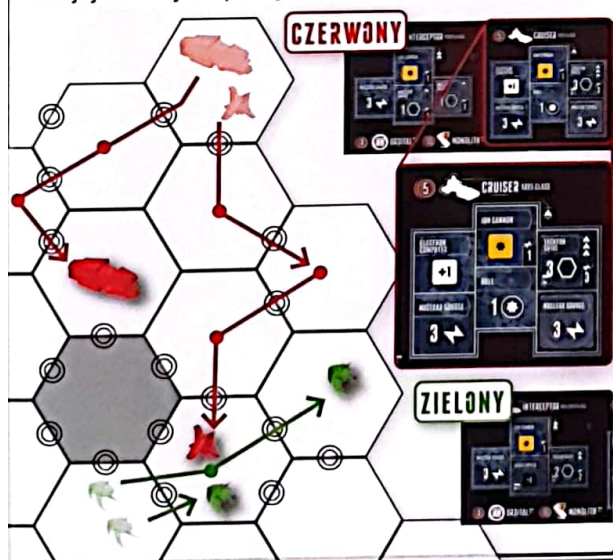
- Musisz mieć Rozwiniętą odpowiednią Technologię, aby Budować Bazy Gwiazdne oraz Struktury (szczegóły Rozwoju znajdziesz na s. 10).
- W jednym Sektorze może się znajdować tylko jeden Monolit oraz tylko jeden Orbital.

FAZA AKCJI

PRZYKŁAD RUCHU

Wartość Ruchu Myśliwca Czerwonego to 2 (2 NAPĘDY NUKLEARNE), a Wartość Ruchu Krążownika to 3. Czerwony ma 3 Aktywacje Ruchu. Rusza dwa razy Myśliwcem i raz Krążownikiem.

Wartość Ruchu Myśliwców Zielonego to również 2. Zielony także ma 3 Aktywacje Ruchu. W trakcie Ruchu, pierwszy Myśliwiec Zielonego może Ruszyć się tylko o jeden Sektor, w którym zostaje Związany przez Myśliwiec Czerwonego. Jednak drugi Myśliwiec może już Ruszyć się przez ten Sektor. Zielony nie korzysta ze swojej trzeciej Aktywacji Ruchu.



Akcja **RUCHU** pozwala twojej cywilizacji na Ruch Statków.

RUCH



Akcja Ruchu pozwala ci na Ruch swoimi Statkami. Każda Akcja Ruchu pozwala na pewną liczbę Aktywacji Ruchu – ta liczba znajduje się obok Symbolu Akcji Ruchu na Planszach Ras. Każda Aktywacja Ruchu pozwala na Ruch jednego Statku maksymalnie o tyle Sektorów, ile wynosi Wartość Ruchu tego Statku (łączna wartość Napędów na Projekcie Statku) przy zachowaniu poniższych zasad:

- Statki mogą wykonać Ruch tylko do Sektorów, z którymi ich aktualny Sektor jest połączony Tunelami Czasoprzestrzennymi albo Portalami Warp (wyjątek: gracze posiadający Technologię **GENERATOR TUNELI CZASOPRZESTRZENNYCH**, szczegóły znajdziesz na s. 10).
- Statki **nie mogą** wykonać Ruchu do Nieeksplorowanych Stref.
- Związane Statki **nie mogą** opuścić Sektora ze Statkami przeciwnika. Aby sprawdzić, czy Statki są Związane, sprawdź liczbę Statków przeciwnika w tym Sektorze. Każdy Statek przeciwnika Związuje jeden z twoich Statków (ty wybierasz który). Związanie jest sprawdzane przy każdej Aktywacji Ruchu, zatem może się zdarzyć, że statek wcześniej Związany stanie się Niezwiązany w wyniku Budowy albo Ruchu.
- GCDS Związuje wszystkie Statki w Sektorze Centrum Galaktyki.

13



WPLYW

FAZA AKCJI

Akcja Wplywu pozwala ci na zmiany w Kontroli poprzez dodawanie i usuwanie Dysków Wplywu z Sektorów. Każda Akcja Wplywu pozwala na odwrócenie (w dowolnym momencie akcji) dwóch zużytych Statków Kolonizacyjnych oraz na pewną liczbę Aktywacji Wplywu – ta liczba znajduje się obok Symbolu Akcji Wplywu na Planszach. Podczas każdej Aktywacji Wplywu wybierz jedną z opcji:

- Przesuń Dysk Wplywu z Toru Wplywu lub z Kontrolowanego przez ciebie Sektora na Niekontrolowany Sektor. Musi to być Sektor, w którym tylko ty posiadasz Statki, albo w którym nie ma Statków przeciwników, a Sektor ten jest połączony Tunelami Czasoprzestrzennymi lub Portalami Warp z Sektorem, w którym posiadasz Statki lub Kontrolę (wyjątek: gracze posiadający **Technologię GENERATOR TUNELI CZASOPRZESTRZENNYCH**, szczegóły znajdziesz na s. 10).
- albo
- Przesuń Dysk Wplywu z Kontrolowanego przez ciebie Sektora na pierwsze od prawej puste pole na swoim Torze Wplywu.

W każdym Sektorze możesz zmienić położenie Dysku Wplywu tylko raz na Akcję Wplywu.

USUWANIE DYSKU Z SEKTORA Jeżeli usuniesz Dysk Wplywu z Sektora, musisz zwrócić wszystkie Kostki Populacji z tego sektora z powrotem na odpowiednie Tory Populacji na swojej Planszy Kontroli. Jeżeli Kostka Populacji znajdowała się na szarym Polu Populacji, możesz zwrócić ją na dowolny Tor Populacji. Jeżeli Kostka była na Orbitalu – decydujesz, czy zwracasz ją na Tor Nauki czy Funduszy.

UWAGA Jeżeli Kostka Populacji powinna być zwrócona na Tor Populacji, a ten jest pełen, połóż Kostkę na innym, wybranym Torze Populacji.

Tor może być w całości zapełniony, przez co nie widać będzie na nim żadnych liczb. To oznacza, że dany Zasób nie jest Produkowany. Jeżeli Tor Populacji jest pełen, a powinienes zwrócić na niego Kostkę Populacji, połóż tę Kostkę na dowolnym innym Torze Populacji.

Akcja **WPLYW** pozwala twojej cywilizacji zdobywać Kontrolę nad opuszczonymi Sektorami albo wycofywać się z Kontrolowanych Sektorów.

PRZYKŁAD WPLYWU

Niebieski korzysta z akcji Wplywu z 2 Aktywacjami Wplywu. Pierwszą Aktywację Wplywu poświęca na przesunięcie Dysku Wplywu ze swojego Toru Wplywu na jeden z Sektorów: A, B albo G. Ostatecznie decyduje się na Sektor A **1**. W drugiej Aktywacji Wplywu Niebieski zwraca Dysk Wplywu z Kontrolowanego Sektora **2** na pierwsze wolne miejsce z prawej strony swojego Toru Wplywu. Na koniec odwraca dwa wcześniej zużyte Statki Kolonizacyjne.



WAŻNE! Pamiętaj, że Statków Kolonizacyjnych możesz użyć w dowolnym momencie swojej Akcji.



REAKCJE

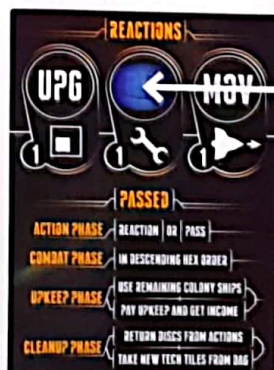
REAKCJE możesz podejmować po Spasowaniu.

14

Po tym, jak Spasujesz w Fazie Akcji, jedynymi Akcjami, jakie możesz wykonać, są Reakcje. Aby wykonać Reakcję, przesuń Dysk Wplywu ze swojego Toru Wplywu na pole Toru Reakcji na Płytkę Podsumowania odpowiadającą wybranej Reakcji. Ta sama Reakcja może być wykonana wielokrotnie. Możliwe Reakcje to:

- **ULEPSZENIE:** przeprowadź jedną Aktywację Ulepszenia.
- albo
- 🔧 **BUDOWA:** przeprowadź jedną Aktywację Budowy.
- albo
- ➡ **RUCH:** przeprowadź jedną Aktywację Ruchu.

Technologie przyznające dodatkowe Aktywacje nie są brane pod uwagę podczas Reakcji!

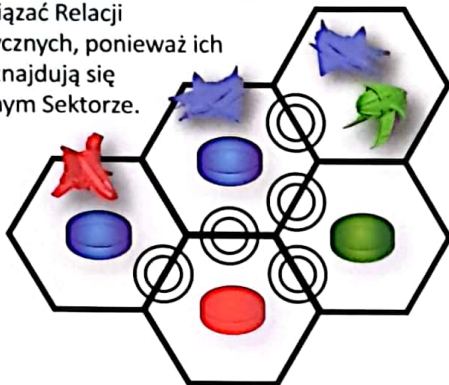


PRZYKŁAD REAKCJI

Niebieski Reaguje Budową. Przesuwa Dysk Wplywu ze swojego Toru Wplywu na pole Budowy na Torze Reakcji i przeprowadza 1 Aktywację Budowy.

PRZYKŁAD RELACJI DYPLMATYCZNYCH

W przykładzie poniżej, Zielony i Czerwony mogą nawiązać Relacje Dyplmatyczne. Niebieski i Czerwony nie mogą, ponieważ Myśliwiec Czerwonego znajduje się w Sektorze Kontrolowanym przez Niebieskiego. Niebieski i Zielony nie mogą nawiązać Relacji Dyplmatycznych, ponieważ ich Myśliwce znajdują się w tym samym Sektorze.



Miejsce na Płytkę Ambasadora
lub Reputacji



Miejsce na Płytkę Ambasadora



Miejsce na Płytkę Reputacji

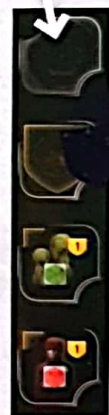


Relacje Dyplmatyczne pozwalają graczom na wymianę Płytek Ambasadorów, co zwiększa ich Produkcję Zasobów oraz przynosi PZ. **W grach, w których uczestniczy czterech lub więcej graczy, gracz może w dowolnym momencie swojej Akcji zaproponować dowolnemu innemu graczowi nawiązanie Relacji Dyplmatycznych, przy zachowaniu poniższych zasad:**

- Relacje Dyplmatyczne mogą być zaproponowane **jedynie** pomiędzy graczami, których Kontrolowane Sektory posiadają między sobą Połączenie Tuneli Czasoprzestrzennych lub łączą je Portale Warp. Relacje Dyplmatyczne nie mogą być nawiązane przy pomocy **GENERATORA TUNELI CZASOPRZESTRZENNYCH**.
- Relacje Dyplmatyczne **nie mogą** zostać zaproponowane innemu graczowi, jeżeli Statek któregoś z tych graczy znajduje się w Sektorze Kontrolowanym przez drugiego gracza, lub w Sektorze ze Statkiem drugiego gracza.
- Relacje Dyplmatyczne **nie mogą** zostać nawiązane pomiędzy graczami, którzy wcześniej wymienili się ze sobą Płytkami Ambasadorów i wciąż je mają.
- Relacje Dyplmatyczne **nie mogą** zostać nawiązane z graczem, który posiada Płytkę Zdrajcy, lub który nie ma już miejsca na swoim Torze Reputacji (*gracze mogą w dowolnym momencie odrzucić Płytki Reputacji do Worka Reputacji lub zmieniać położenie płytek na swoim Torze Reputacji tak długo, jak długo ich ułożenie odpowiada typom pól*).



**PŁYTKA
AMBASADORA**



Jeżeli propozycja nawiązania Relacji Dyplmatycznych zostanie odrzucona, aktywny gracz po prostu kontynuuje wykonywanie swojej Akcji. Jeżeli obaj gracze wyrażą zgodę na nawiązanie Relacji Dyplmatycznej, wymieniają się Płytkami Ambasadorów wraz z Kostką Populacji z dowolnego Toru Populacji. Płytki Ambasadorów wraz z Kostkami umieszczane są na pustym polu Płytki Ambasadora na Torze Reputacji Plansz Rasy.

Relacje Dyplmatyczne pozostają w mocy do końca gry, a Płytek Ambasadorów nie można dowolnie odrzucić z Toru Reputacji. **Jedynie Akt Agresji może doprowadzić do odrzucenia Płytki Ambasadora przeciwnika z twojego Toru Reputacji**, co doprowadzi do zerwania Relacji Dyplmatycznej. Aktem Agresji jest posiadanie na koniec Akcji dowolnej liczby Statków w Sektorze Kontrolowanym przez innego gracza lub w Sektorze, w którym znajdują się Statki innego gracza. Gracze, którzy zawarli Relacje Dyplmatyczne wciąż Wiążą nawzajem swoje Statki.

Oznacza to, że **Ruch przez Sektory przeciwnika nie jest uznawany za Akt Agresji tak długo, jak twoje Statki pozostaną Niezwiązane!** (dotyczy to również Statków korzystających z Urządzenia Maskującego)

ZRYWANIE RELACJI DYPLMATYCZNEJ Kiedy Relacja Dyplmatyczna jest zrywana, gracze, których ta sytuacja dotyczy, zwracają sobie Płytki Ambasadora wraz z Kostkami Populacji. Zwrócone Płytki odkładają do swojej rezerwy, a Kostki na dowolny Tor Populacji.

Gracz, który zainicjował Akt Agresji doprowadzający do zerwania Relacji Dyplmatycznej, otrzymuje Płytkę Zdrajcy od jej poprzedniego właściciela lub z rezerwy. Gracz, który jest aktualnie właścicielem Płytki Zdrajcy **nie może** nawiązywać Relacji Dyplmatycznych, a na koniec gry otrzyma karę -2PZ.

PRZYKŁAD FAZY AKCJI

Alastair (Terranie), **Eraka** (Planta), **Johanna** (Mechanema) oraz **Vernor** (Progres Hydran) rozegrali już kilka Rund, przejmując Kontrolę nad Sektorami i rozwijając swoje cywilizacje. Pierwszym Graczem w tej Fazie Akcji jest **Alastair**.

Alastair decyduje się na **BUDOWĘ**. Przesuwa Dysk Wpływu z lewej strony swojego Toru Wpływu na Pole Akcji Budowy swojego Toru Akcji **1**. Następnie Buduje jeden Krążownik oraz jeden Orbital, łącznie za 9 Materiałów. Przesuwa więc swój Znacznik Zapasów Materiałów o dziewięć pól do tyłu na swoim Torze Zapasów. **Alastair** był w stanie Budować Orbital, ponieważ ma Rozwiniętą Technologię Orbitali. Kładzie Krążownik oraz Orbital na swoich Sektorach **2**. **Alastair** zakończył swoją Akcję, przychodzi więc kolej na Akcję **Eraki**, ponieważ siedzi ona na lewo od **Alastaira**.

Eraka **EKSPLORUJE** i porusza Dysk Wpływu na odpowiednie Pole Akcji. Wybiera Strefę, którą chce Eksplorować i odwraca wierzchni heks Sektora z odpowiedniego stosu: w tym przypadku będzie to stos Sektarów Środkowych (II). Wybiera pomiędzy położeniem Sektora, a odrzuceniem go, i ostatecznie decyduje się go dołożyć **3**. Kładzie Sektor tak, aby pomiędzy nim, a którymś z jej Sektarów, pojawiło się Połączenie Tuneli Czasoprzestrzennych. Na Sektorze widoczny jest Symbol Płytki Odkrycia, zatem natychmiast dobiera losową Płytkę Odkrycia. Pokazuje Płytkę i decyduje się zachować ją jako PZ. Kładzie ją więc stroną z PZ ku górze na swojej Planszy Rasy. Następnie **Eraka** decyduje się przejąć kontrolę nad nowym Sektorem, przesuwając Dysk Wpływu z lewej strony swojego Toru Wpływu na Pole Wpływu Sektora **4**. Na koniec decyduje się skolonizować Pola Populacji Funduszy oraz Nauki na nowym Sektorze, odwracając dwa dostępne Statki Kolonizacyjne i umieszczając po jednej Koszcie Populacji z Torów Populacji na odpowiednie pola na Sektorze **4**. Planta może skorzystać z 2 Aktywacji Eksploracji, wybierając Akcję Eksploracji, zatem **Eraka** Eksploruje kolejną Strefę **5**, tym razem w Okręgu Zewnętrznym (III). Sektor, który dobrała ze stosu i odkryła nie spodobał się jej, zatem odrzuca go, kładąc go ilustracją ku górze obok stosu Sektarów Zewnętrznych (III). Kiedy stos Sektarów Zewnętrznych (III) będzie pusty, Sektory wcześniej z niego odrzucone należy przetasować i utworzyć z nich nowy Stos Sektarów Zewnętrznych (III).



Teraz pora na Akcję **Johanny**, która wybiera **ULEPSZENIE** swoich Statków i porusza Dysk Wpływu na odpowiednie Pole Akcji. Specjalna zdolność rasy Mechanema pozwala jej na rozpatrzenie 3 Aktywacji Ulepszenia w jednej Akcji Ulepszenia. Najpierw zwraca płytkę **KOMPUTERA ELEKTRONOWEGO** z Projektu Myśliwca **6**, a następnie dobiera z Tacki Ulepszeń Płytkę **RAKIEŃ PLAZMOWYCH**, **KOMPUTERA POZYTRONOWEGO** oraz **DZIAŁA JONOWEGO**. Płytkę **RAKIEŃ PLAZMOWYCH** kładzie na swoim Myśliwcu **7**, a **KOMPUTER POZYTRONOWY** oraz **DZIAŁO JONOWE** na swoim Krążowniku **8**. **Johanna** może dobrać Płytki **RAKIEŃ PLAZMOWYCH** oraz **KOMPUTERA POZYTRONOWEGO**, ponieważ Rozwinięła odpowiednie Technologie **9**.

Vernor stawia na **ROZWÓJ**: przesuwając Dysk Wpływu na Pole Akcji Rozwoju i wybiera z Tacki Technologii **NANOROBOTY**. Wcześniej Rozwinięła cztery Technologie Nano, co powinno skutkować obniżką o **4**, ale minimalny koszt **NANOROBOTÓW** to 2 Nauki. Płaci Nauką, przesuwając Znacznik Zapasów Nauki o 2 pola do tyłu, a następnie kładzie Płytkę Technologii **NANOROBOTÓW** na swojej Planszy Rasy **10**. Ponieważ Progres Hydran może rozpatrzyć 2 Aktywacje Rozwoju w każdej Akcji Rozwoju, **Vernor** w drugiej Aktywacji Rozwija **GENERATOR TUNELI CZASOPRZESTRZENNYCH**. Obniżka wynosi **4**, zatem koszt to 8 Nauki. **Vernor** Płaci i kładzie Płytkę Technologii na swojej Planszy Rasy **11**.

Ten przykład korzysta z Ras Obcych. Ich specjalne zdolności są szczegółowo opisane na stronach 26-27.

Przyszła pora na kolejną Akcję **Alastaira** **EKSPLORUJE** Strefę Zewnętrzną (III) i odkrywa Sektor z jednym Symbolem Płytki Odkrycia oraz dwoma Symbolami Starożytnych. Po położeniu Sektora kładzie na nim losową, zakrytą Płytkę Odkrycia, a na niej dwie figurki Starożytnych **12**. Nie może przejść Kontroli nad Sektorem, dopóki Starożytni nie zostaną zniszczeni.

Eraka znowu **EKSPLORUJE**. Tym razem jej celem jest Strefa Zewnętrzna (III). Po położeniu tam Sektora decyduje się na ponowną Eksplorację Okręgu Zewnętrznego (III). Ten Sektor również dokłada do planszy **13**. Zdecydowała się na przejęcie Kontroli nad obydwa Sektora. Odwraca swoje dwa, do tej pory nieużyte, Statki Kolonizacyjne i dzięki temu kładzie Kostki Populacji z Toru Populacji Funduszy i Toru Populacji Materiałów na pierwszym Sektorze. Może położyć Kostkę na Polu Zaawansowanej Populacji Nauki **14**, ponieważ ma Rozwiniętą Technologię **ZAAWANSOWANE GÓRNICTWO 15**. Pozostałe Pola Populacji pozostają na razie puste, ponieważ **Eraka** nie ma więcej dostępnych Statków Kolonizacyjnych. Dzięki nowym Sektorom **Eraka** utworzyła Połączenie Tuneli Czasoprzestrzennych pomiędzy jednym z jej Sektarów, a Sektorem **Alastaira 16**. Dzięki temu może mu zaproponować nawiązanie Relacji Dyplomatycznych. **Alastair** się zgadza; wymieniają się więc Płytkami Ambasadorów wraz z Kostkami Populacji z wybranych Torów Populacji. Płytki Ambasadorów kładą na Torach Reputacji, ale ponieważ Tor **Alastaira** jest już pełen, najpierw odrzuca on jedną Płytkę Reputacji do Worka Reputacji **17**.

Johanna **Pasuje** i odwraca swoją Płytkę Podsumowania stroną z Podsumowaniem Reakcji ku górze **18**. Ponieważ Spasowała jako pierwsza w tej Rundzie, otrzymuje Płytkę Pierwszego Gracza oraz 2 Fundusze **19**. Będzie też mogła jako pierwsza wykonać swoją Akcję w Fazie Akcji następnej Rundy.

Vernor wybiera **RUCH** i rusza na podbój sąsiadki – **Johanny**. Wykonuje Ruch dwóch Myśliwców do jednego z Sektarów **Johanny** w którym znajdują się trzy Myśliwce **19** (dzięki Technologii **GENERATORA TUNELI CZASOPRZESTRZENNYCH** Statki **Vernora** nie potrzebują Połączenia Tuneli Czasoprzestrzennych, by poruszać się pomiędzy leżącymi obok siebie Sektarami). **Vernor** i **Johanna** nawiązali wcześniej Relacje Dyplomatyczne, które **Vernor** teraz zerwał swoim Aktem Agresji. Oboje zwracają sobie swoje Płytki Ambasadorów wraz z Kostkami Populacji, które kładą na dowolnym Torze Populacji. **Vernor** dobiera Płytkę Zdrajcy, która sprawia, że póki jest jej posiadaczem, nikt nie może z nim nawiązać Relacji Dyplomatycznych. Jeżeli Płytkę Zdrajcy pozostanie w jego posiadaniu do końca gry, otrzyma karę w wysokości -2 PZ.



FAZA AKCJI

Czas na Akcję **Alastaira**. **Pasuje** i odwraca swoją Płytkę Podsumowania stroną z Podsumowaniem Reakcji ku górze.

Eraka wybiera **WPŁYW**. Ma 2 Aktywacje Wpływu i decyduje się zabrać Dyski Wpływu z dwóch Sektarów, które Kontroluje, a w których nie ma Pól Populacji. Jeden Dysk Wpływu **20** przesuwa do Niekontrolowanego Sektora z dwoma Polami Populacji, a drugi **21** zwraca na swój Tor Wpływu. Następnie odwraca dwa użyte wcześniej Statki Kolonizacyjne i natychmiast używa ich ponownie, znów je odwracając i dzięki temu kładzie dwie Kostki Populacji w swoich Sektarach **22**.

Johanna, która Spasowała już wcześniej, teraz może tylko **REAGOWAĆ** albo Spasować. Stwierdza, że jej trzy Myśliwce stanowią niedostateczną obronę przed Atakiem **Vernora** i decyduje się na **REAKCJĘ RUCHU** (kładzie zatem Dysk Wpływu na Torze Reakcji na swojej Płytkę Podsumowania **23**). Korzysta ze swojej jedynej Aktywacji Ruchu, jaką przyznaje jej Reakcja, i Rusza jeden Krążownik do atakowanego Sektora **24**.

Vernor wybiera **RUCH** i Rusza dodatkowe siły – Myśliwiec oraz Krążownik – do atakowanego Sektora **25** (**NAPĘD FUZYJNY** Krążownika pozwala na Ruch przez dwa Sektory i dotarcie na miejsce bitwy w pojedynczej Aktywacji Ruchu).

Alastair stwierdza, że nie potrzebuje wykonywać Reakcji i **Pasuje**. **Eraka** również **Pasuje**, tak jak i **Johanna** oraz **Vernor**. Ponieważ Płytki Podsumowania wszystkich graczy są odwrócone stroną z Podsumowaniem Reakcji ku górze, Faza Akcji kończy się natychmiast i rozpoczyna się Faza Walki. Rozpatrzenia wymaga jedna bitwa pomiędzy **Johanną** a **Vernorem** (przykład bitwy znajdziesz na s. 22-23).

17

FAZA WALKI

Faza Walki składa się z sześciu kroków:

1. WYZNACZENIE BITEW

Zidentyfikowanie wszystkich Sektorów, w których znajdują się Statki przeciwników.

2. ROZPATRZENIE BITEW

Rozpatrzenie bitew wg Numerów Sektorów, w kolejności malejącej.

3. NASTĘPSTWA

Atakowanie Kostek Populacji, przejmowanie Kontroli nad Sektorami, zdobywanie Płytek Odkryć, naprawa uszkodzonych Statków.

1. WYZNACZENIE BITEW

Faza Walki to czas, w którym rozstrzygane są bitwy. Do bitwy dochodzi, jeżeli w Sektorze znajduje się co najmniej dwóch przeciwników (graczy lub niegraczy, takich jak Starożytni, Strażnicy albo GCDS). Bitwy są rozstrzygane **w kolejności malejącej**, rozpoczynając od Sektora z najwyższym Numerem.

Bitwy z wieloma przeciwnikami są rozstrzygane po kolei, **w odwrotnej kolejności niż wejście do Sektora**. Niegryczce zmierzają się na końcu z graczem, który przetrwał bitwy z innymi graczami. W każdej bitwie gracz, który pierwszy wszedł do Sektora jest Obrońcą, a gracz, który wszedł później jest Atakującym. Jeżeli gracz Kontroluje Sektor, w którym odbywa się bitwa, zawsze będzie traktowany jako Obrońca, bez względu na to, kiedy jego Statek wszedł do Sektora.

UWAGA Starożytni , Strażnicy  oraz GCDS  są zawsze traktowani jako Obrońcy.

PODSTAWOWE POJĘCIA W BITWIE

Bitwy są rozstrzygane poprzez serię Rund Starć, do momentu, w którym wszystkie Statki jednego z graczy Uciekną lub zostaną zniszczone. W każdej Rundzie Starcia Statki Aktywują się wg typu, w kolejności wyznaczonej przez Inicjatywę. Celem jest Trafienie Statków przeciwnika poprzez rzucenie kośćmi odpowiadającym Działom obecnym na ich Projektach.

RUNDA STARCIA W każdej Rundzie Starcia Statki Aktywują się wg typu, w kolejności wyznaczonej przez Inicjatywę. Po Aktywowaniu, właściciel decyduje, czy ten typ Statku będzie Atakował przy pomocy Dział, czy może będzie Uciekał. Rundy Starcia powtarza się do momentu, w którym wszystkie Statki jednego z graczy Uciekną lub zostaną zniszczone.

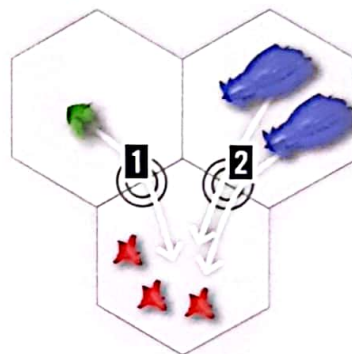
INICJATYWA Inicjatywa wyznacza kolejność Ataku podczas Rundy Starcia i wynika z liczby Symboli Inicjatywy  na Projekcie każdego Statku. Remisy w inicjatywie pomiędzy graczami rozpatrywane są na korzyść Obrońcy (jeżeli twoje Statki mają taką samą Inicjatywę, sam wybierasz kolejność, w której te Statki będą Atakować).

Sektory Wewnętrzne mają numerację 101-110; Sektory Środkowe 201-211, 214, 281, Sektory Zewnętrzne 301-318, 381-382; Sektory Startowe 221-232; Sektory Strażników 271-274, Centrum Galaktyki 001.



PRZYKŁAD KOLEJNOŚCI ROZPATRZENIA BITEW

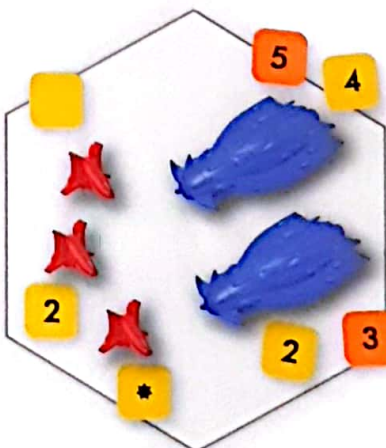
Czerwony gracz jest już obecny w Sektorze. Zielony wykonuje Ruch do tego Sektora, a po nim Niebieski. Zielony i Niebieski będą walczyć najpierw (z Zielonym jako Obrońcą), a następnie Czerwony będzie walczyć z graczem, który przetrwa.



PRZYKŁAD INICJATYWY



Inicjatywa Myśliwców Czerwonego to 4: 2 z Bonusu Inicjatywy Statku +2 dzięki Symbolom Inicjatywy na **NAPEŁDZIE FUZYJNYM**. Pancernik Niebieskiego ma Inicjatywę 3: 0 z Bonusu Inicjatywy Statku +1 +1 +1 dzięki trzem **NAPEŁDOM NUKLEARNYM**.



PRZYKŁAD KOŚCI W BITWIE STATKÓW

Używając Projektów Statków z przykładu powyżej, Czerwony rzuci trzema żółtymi kośćmi: jedną za każde **DZIAŁO JONOWE** na swoich Myśliwcach. Niebieski rzuci dwiema żółtymi i dwiema pomarańczowymi kośćmi.

TRAFIENIE
PUDŁO
4 +3 -1 ≥6 **TRAFIENIE**

UWAGA W czasie rozgrywki używana jest tylko jedna Płytkę Projektu każdego typu (Starożytni, Strażnicy, oraz GCDS). Wylosujcie je, albo wybierzcie te, które lubicie najbardziej.

STAROŻYTNİ



STRAŻNICY



SYSTEM DEFENSYWNY CENTRUM GALAKTYCZNEGO (GCDS)

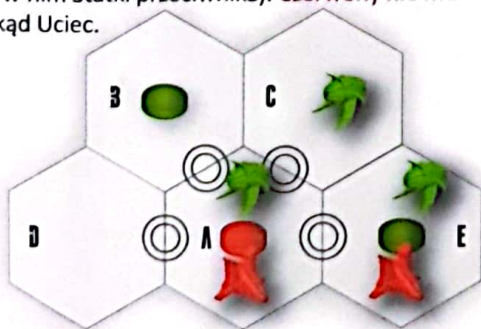


ZAAWANSOWANE PŁYTKI PROJEKTÓW są oznaczone dwiema kreskami przy krawędzi. Stanowią większe wyzwanie niż zwykłe Płytki Projektów i powinny być używane tylko przez zaawansowanych graczy.



PRZYKŁAD UCIECZKI

Myśliwiec Zielonego chce Uciec z Sektora A. Może Uciec do Sektora B (gdzie znajduje się tylko jego Dysk Wpływu), nie może natomiast Uciec do Sektora C (nie ma nad nim Kontroli), D (jest pusty) ani E (są w nim Statki przeciwnika). Czerwony nie ma dokąd Uciec.



ATAKOWANIE Występują dwa typy Ataku: Atak Rakietami, który ma miejsce tylko na początku bitwy oraz Atak Działami, który jest powtarzany w każdej Rundzie Starcia. W kolejności Inicjatywy, każdy Statek może wykonać Atak poprzez rzucenie jednej kości w odpowiednim kolorze za każdy występujący na Projekcie symbol kości broni właściwej dla tego Ataku. **Dla danego typu Statku wszystkie kości w każdym kolorze rzucają się jednocześnie.** Po rzucie każda kość jest przydzielana do jednego ze Statków przeciwnika (do jednego Statku można przydzielić wiele kości), aby ustalić, czy doszło do Trafienia (przykład walk znajdziesz na s. 22-23).

TRAFIENIE Wynik na kościach obrazujący jeden lub więcej wybuchów * jest zawsze traktowany jako Trafienie, a pusty wynik zawsze jest traktowany jako Pudło, niezależnie od bonusów, które posiada Statek. Określ Wartość Trafienia pozostałych wyników, dodając do nich wartość Komputerów Twojego typu Statku i odejmując wartość Tarczy celu. Jeżeli Wartość Trafienia to 6 lub więcej, atak kończy się Trafieniem i zadaje uszkodzenia.

USZKODZENIA Trafienia zadają uszkodzenia równe liczbie wybuchów * widocznych na Symbolu Kości tej broni. Statki, którym zadano uszkodzenia wyższe niż ich Wartość Kadłuba (łącznie wartość Kadłuba na Projekcie), są niszczone. Kiedy zniszczysz statek przeciwnika, weź jego figurkę i połóż ją obok swojej Planszy Rasy, aby łatwiej zapamiętać, ile Płytek Reputacji dobierzesz podczas podsumowania bitwy (szczegóły Płytek Reputacji znajdziesz na s. 21). Nadliczbowe uszkodzenia przepadają i nie mogą być przydzielone do innego Statku. Uszkodzenia zadane Statkom, które nie zostały zniszczone, należy zaznaczyć, kładąc obok figurki Statku jedną Kostkę Uszkodzeń za każde otrzymane Uszkodzenie.

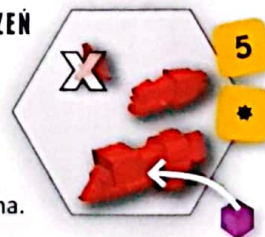
UCIECZKA Aby podjąć próbę Ucieczki podczas Aktywacji Statku, przesun wszystkie Statki tego typu na krawędź sąsiedniego Sektora, dzielącego z miejscem bitwy Połączenie Tuneli Czasoprzestrzennych (wyjątek: gracze posiadający Technologię **GENERATOR TUNELI CZASOPRZESTRZENNYCH**, szczegóły znajdziesz na s. 10). Oznaczać to będzie, że Statki te Uciekają. Uciekać możesz tylko do Sektora, który Kontrolujesz, a w którym nie ma Statków przeciwnika.

Uciekające Statki, gdy nadejdzie pora na ich następną Aktywację, kończą swoją Ucieczkę i poruszają się do sąsiedniego Sektora. Statki, które Uciekły, nie mogą Atakować ani być Atakowane podczas tej bitwy, ale mogą być Atakowane tak długo, póki nie poruszyły się do sąsiedniego Sektora. Statki, które rozpoczęły Ucieczkę podczas Rundy Starcia, w której bitwa się zakończyła, nie kończą swojej Ucieczki i pozostają w Sektorze, w którym toczyła się bitwa. Statki, które rozpoczęły ucieczkę w Rundzie Starcia poprzedzającej rundę, w której bitwa się zakończyła, kończą ucieczkę i poruszają się do sąsiedniego Sektora. Starożytni, Strażnicy oraz GCDS nigdy nie Uciekają.

TRAFIENIA I USZKODZENIA NIEGRACZY Kiedy toczysz bitwę z niegraczami, dowolny inny gracz rzuca kośćmi podczas Ataku Starożytnych, Strażników i GCDS. O ile to możliwe, kości są przyporządkowywane do twoich Statków tak, aby w kolejności wielkości najpierw zniszczyć największe, a na końcu najmniejsze jednostki. Jeżeli żaden z twoich Statków nie może zostać zniszczony podczas Ataku, kości należy przydzielić, tak, aby zadać jak największą obrażeń największym Statkom, a później coraz mniejszym.

PRZYKŁAD PRZYDZIELANIA USZKODZEŃ W BITWIE Z NIEGRACZEM

Starożytni wyrzucili 5 oraz *, uzyskując dwa Trafienia. Myśliwiec to jedyny Statek gracza, który może zostać zniszczony, zatem jedna kość jest do niego przydzielana. Druga kość zostaje przydzielona do największego obecnego Statku, którym w tym przypadku jest Pancernik.



2. ROZPATRZENIE BITEW

KROKI BITWY (W JEDNYM SEKTORZE)

- Ustalenie kolejności bitew pomiędzy graczami
- Ustalenie Atakującego i Obróńcy
- Ustalenie Inicjatywy
- Wystrzelenie Rakiet
- Powtarzanie Rund Starcia

Dla bitew z więcej niż jednym przeciwnikiem należy powtarzać kroki 1-5 tak długo, aż w Sektorze pozostaną statki tylko jednego gracza lub niegracza.

Po rozpatrzeniu wszystkich bitew w Sektorze

- Dobranie Płytek Reputacji
- Oddanie zniszczonych Statków

Każdą bitwę rozpatruje się w pięciu krokach:

- Ustalenie kolejności bitew pomiędzy graczami; naraz walczą ze sobą dwóch graczy, w kolejności odwrotnej od wejścia do Sektora
- Ustalenie Atakującego i Obróńcy na podstawie kolejności wejścia do Sektora; gracz Kontrolujący Sektor, niezależnie od kolejności swojego wejścia, zawsze jest traktowany jako Obróńca.
- Ustalenie Inicjatywy dla każdego typu Statku.
- Wystrzelenie Rakiet (o ile są) jeden raz, typami Statków, w kolejności Inicjatywy.
- Powtarzanie Rund Starcia tak długo, aż wszystkie Statki jednego z graczy Uciekną lub zostaną zniszczone.

Dla bitew z więcej niż jednym przeciwnikiem należy powtarzać kroki 1-5 tak długo, aż w Sektorze pozostaną statki tylko jednego gracza lub niegracza.

Po rozpatrzeniu wszystkich bitew w Sektorze

- Dobranie Płytek Reputacji przez wszystkich graczy uczestniczących w bitwie, po jednym graczem naraz, w kolejności wejścia do Sektora.
- Oddanie zniszczonych Statków ich właścicielom

Następnie należy rozpatrzyć bitwy w Sektorach o niższych Numerach.

Pat: W przypadku sytuacji, w której żaden z graczy nie jest w stanie zniszczyć Statków przeciwnika (gdy wszystkie Statki są bezbronne albo uzbrojone jedynie w Rakiety), Atakujący musi Uciec (szczegóły Ucieczki znajdziesz na s. 19) – jeżeli tego nie zrobi, jego Statki zostaną zniszczone.

2F) PŁYTKI REPUTACJI Po tym, jak wszystkie bitwy w Sektorze zostały rozstrzygnięte, każdy gracz, który brał udział w bitwie, dobiera z Worka Reputacji maksymalnie pięć płytek Reputacji, zgodnie z poniższymi zasadami:

- 1 płytkę za udział w jednej lub wielu bitwach.
- 1 płytkę za każdego zniszczonego Starożytnego, każdy Myśliwiec lub Bazę Gwiazdową przeciwnika.
- 2 płytki za każdego zniszczonego Strażnika lub Krążownik przeciwnika.
- 3 płytki za każdego zniszczonego Pancernik przeciwnika
- 3 płytki za zniszczenie GCDS.

Zaczynając od gracza Kontrolującego Sektor bitwy, a następnie w kolejności wejścia do Sektora, każdy biorący udział w bitwie gracz dobiera swoje Płytki Reputacji, zatrzymuje maksymalnie jedną z nich i kładzie na swoim Torze Reputacji tak, aby wartość była **zakryta**. Jeżeli twój Tor Reputacji jest pełen, możesz zwrócić jedną z Płytek Reputacji z Toru z powrotem do worka, aby zrobić miejsce dla nowo dobranej Płytki Reputacji. Możesz zmieniać położenie płytek na swoim Torze Reputacji tak długo, jak długo ich ułożenie odpowiada typom pól.

UWAGA Pełen przykład Walki podany jest na stronach 22-23.

PRZYKŁAD RAKIET

Wszystkie Statki posiadające Rakiety wystrzelują je w kolejności Inicjatywy. Dla każdego Statku rzuć jedną kością w odpowiednim kolorze za każdy występujący na Projekcie Symbol Kości na Częściach Statku (np. dwiema pomarańczowymi kośćmi za każdą Część Statku: **RAKIETY PŁAZMOWE**).



REPUTACJA - MAKS. 5

- | | | |
|---|--|----------------|
| 1 | | BITWA |
| 1 | | MYŚLIWIEC |
| 2 | | KRĄŻOWNIK |
| 3 | | PANCERNIK |
| 1 | | BAZA GWIEZDOWA |
| 1 | | STAROŻYTNY |
| 2 | | STRAŻNIK |
| 3 | | GCDS |

LICZBA I RODZAJ PŁYTEK REPUTACJI

4 x4

3 x7

2 x10

1 x12

PRZYKŁAD ATAKOWANIA POPULACJI

Myśliwce Czerwonego jednokrotnie atakują Populację Niebieskiego przy pomocy **DZIAŁ PLAZMOWYCH**, rzucając trzema pomarańczowymi kośćmi. Jedna kość Trafia (★ jest zawsze Trafieniem) i zadaje dwa uszkodzenia, ale pozostałe Puślują. Czerwony usuwa z Sektora dwie Kostki Populacji Niebieskiego.



Kara za ucieczkę: Jeżeli wszystkie twoje **pozostałe** Statki próbowały Uciec z bitwy, nie dobierasz Płytki Reputacji za udział w bitwie, chociaż wciąż dobierasz Płytki za Statki, które zniszczyłeś przeciwnikowi.

26) ZWROT ZNISZCZONYCH STATKÓW Po tym, jak wszyscy gracze dobrali Płytki Reputacji, wszystkie zniszczone Statki są zwracane ich właścicielom i w kolejnych Rundach znów mogą być Budowane.

3. NASTĘPSTWA

Po rozstrzygnięciu wszystkich bitew należy zakończyć Fazę Walki poprzez wykonanie poniższych kroków:

- A) Zaatakowanie populacji.
- B) Wpływ na Sektory.
- C) Płytki Odkryć.
- D) Naprawa Uszkodzeń.

3A) ATAKOWANIE POPULACJI Na końcu Fazy Walki Statki atakują Kostki Populacji przeciwnika w swoich Sektoraх. Podczas Atakowania Kostek Populacji każdy statek może zaatakować raz, korzystając z uzbrojenia, które nie jest Rakietami i korzystając z normalnych zasad Trafienia (*Wartość Tarczy Kostek Populacji to 0*). Każde zadane uszkodzenie niszczy jedną Kostkę Populacji – atakujący wybiera którą.

UWAGA: jeżeli Rozwinęłeś **Technologię 3DM3Y NEUTRONOWE**, wszystkie Kostki Populacji w Sektoraх mogą zostać zniszczone automatycznie.

Zniszczone Kostki Populacji są zwracane na odpowiednie Cmentarzyska na Planszy Kontroli pokonanego gracza. Kostki te wrócą na odpowiednie Tory Populacji podczas Fazy Porządkowania (szczegóły Fazy Porządkowania znajdziesz na s. 25). Jeżeli zniszczona Kostka znajdowała się na szarym Polu Populacji, właściciel wybiera, na które Cmentarzysko ją zwraca. Jeżeli zniszczona Kostka znajdowała się na Orbitalu, właściciel decyduje czy zwraca ją na Cmentarzysko Nauki, czy Funduszy.

Orbitale i Monolity: Struktury takie jak Orbitale i Monolity nie mogą być zniszczone ani usunięte z Sektora. Kostki Populacji na Orbitalach mogą być jednak atakowane tak samo, jak pozostałe Kostki w Sektoraх.

3B) WPŁYW NA SEKTORY Na końcu Fazy Walki, jeżeli masz przynajmniej jeden Statek w Sektoraх (*wliczając w to Sektory, w których nie doszło do bitwy*), w którym nie ma Kostek Populacji (*wliczając w to Orbitale*), usuń Dysk Wpływu Kontrolującego ten sektor przeciwnika i zwróć go na jego Tor Wpływu. Następnie możesz przesunąć swój Dysk Wpływu ze swojego Toru Wpływu na każdy Sektor, w którym masz Statek, a w którym nie ma Dysku Wpływu (*wliczając w to Sektory, z których Dyski Wpływu właśnie zostały usunięte*).

3C) PŁYTKI ODKRYĆ Na końcu Fazy Walki, jeżeli w Sektoraх z Płytką Odkryć masz przynajmniej jeden Statek, dobierz tę płytkę (szczegóły Płytek Odkryć znajdziesz na s. 9).

3D) NAPRAWA USZKODZEŃ Na końcu Fazy Walki usuń ze swoich Statków wszystkie Kostki Uszkodzeń.

Po ukończeniu wszystkich kroków Fazy Walki następuje przejście do Fazy Utrzymania.



PRZYKŁAD WALKI

Johanna i Vernor uczestniczą w bitwie. Johanna jest Obróncą i jest to jedyna bitwa w tej Rundzie.

Walka rozpoczyna się wystrzeleniem Rakiet przez Statki.

Johanna rzuci dwiema pomarańczowymi kośćmi za każde **RAKIETY PLAZMOWE** zamontowane na jej Myśliwcach, Trafiając na wyniku **.

Vernor rzuci dwiema pomarańczowymi kośćmi za każde **RAKIETY PLAZMOWE** zamontowane na jego Myśliwcach, Trafiając na wyniku **, Rzuci również dwiema pomarańczowymi kośćmi za **RAKIETY PLAZMOWE** zamontowane na jego Krążowniku, również Trafiając na wyniku **.

Kolejność Inicjatywy to:

- Myśliwce Vernora
Inicjatywa 4 (Bonus Inicjatywy Statku 2 + **NAPEŁ FUZYJNY** 2 = 4).
- Myśliwce Johanny
Inicjatywa 3 (Bonus Inicjatywy Statku 2 + **NAPEŁ NUKLEARNY** 1 = 3; Obrońca ma pierwszeństwo).
- Krążownik Vernora
Inicjatywa 3 (Bonus Inicjatywy Statku 1 + **NAPEŁ FUZYJNY** 2 = 3).

1 Vernor rzuca **, **, 5, 4, 3 oraz 2 za **RAKIETY PLAZMOWE** na swoich Myśliwcach. Decyduje się przydzielić wyniki ** do dwóch Myśliwców Johanny. Pozostałe wyniki to Pudła. Oba Myśliwce Johanny otrzymają po dwa uszkodzenia, które przewyższają ich Wartość Kadłuba wynoszącą 0, przez co zostają zniszczone. Vernor zabiera ich figurki i kładzie obok swojej Planszy Rasy.

2 Johanna rzuca ** oraz ** za **RAKIETY PLAZMOWE** na swoim jedynym ocalałym Myśliwcu. Przydziela jeden ** do Myśliwca Vernora a drugi ** do jego Krążownika. Myśliwiec Vernora otrzymuje dwa uszkodzenia, co przewyższa jego Wartość Kadłuba 0 i tym samym Statek zostaje zniszczony. Johanna zabiera figurkę Statku i kładzie ją obok swojej Planszy Rasy. Krążownik Vernora otrzymuje dwa uszkodzenia, równe jego Wartości Kadłuba 2. Dwie Kostki Uszkodzeń są umieszczane obok figurki, aby zaznaczyć otrzymane uszkodzenia.

3 Vernor rzuca 3 oraz 2 za **RAKIETY PLAZMOWE** na swoim Krążowniku, co oznacza dwa Pudła.

Bitwa przechodzi do etapu **RUND STARCIA**.

Johannie pozostał jeden Myśliwiec oraz jeden Krążownik. Vernor ma dwa Myśliwce oraz jeden Krążownik.

Myśliwiec Johanny rzuci jedną żółtą kością za swoje **DZIAŁO JONOWE** i Trafi dowolny ze Statków Vernora na wyniku *. Krążownik Johanny rzuci dwiema żółtymi kośćmi za swoje dwa **DZIAŁA JONOWE**, Trafiając Myśliwce Vernora (które nie posiadają Tarcz) na wyniku 4 lub wyższym albo Krążownik Vernora na wyniku 5 lub wyższym (**TARCZA GAUSSA** odejmuje 1 od Wartości Trafienia każdej kości przydzielonej do Statku, który ją posiada).

Vernor rzuci jedną żółtą kością za każde **DZIAŁO JONOWE** na jego Myśliwcach, Trafiając dowolny ze Statków Johanny na wyniku * oraz jedną pomarańczową kością za **DZIAŁO PLAZMOWE** na swoim Krążowniku, Trafiając dowolny ze Statków Johanny na wyniku **.





Kolejność Inicjatywy to:

- Myśliwce Vernora
Inicjatywa 4 (Bonus Inicjatywy Statku 2 + **NAPĘD FIZYJNY** 2 = 4).
- Myśliwce Jöhenny
Inicjatywa 3 (Bonus Inicjatywy Statku 2 + **NAPĘD NUKLEARNY** 1 = 3; Obrórci ma pierwszeństwo).
- Krążownik Jöhenny
Inicjatywa 3 (Bonus Inicjatywy Statku 1 + **NAPĘD FIZYJNY** 2 = 3; Obrórci ma pierwszeństwo).
- Krążownik Vernora
Inicjatywa 3 (Bonus Inicjatywy Statku 1 + **NAPĘD FIZYJNY** 2 = 3).

4 Vernor decyduje się na Ucieczkę swoimi Myśliwcami, przesuwa je więc na krawędź Sektora bitwy i Sektora, do którego zamierza Uciec.

5 Jöhenny Atakuje Myśliwcem i rzuca za **DZIAŁO JONOWE**: 3 – Pudło.

6 Jöhenny Atakuje Krążownikiem i rzuca za **DZIAŁO JONOWE**: 4 oraz 2. Przydziela 4 do jednego z Uciekających Myśliwców, niszcząc go. Kładzie zniszczony Statek obok swojej Planszy Rasy. Wynik 2 to Pudło.

7 Vernor Atakuje Krążownikiem i rzuca za **DZIAŁO PLAZMOWE**: **. Wynik przydziela do ostatniego Myśliwca Jöhenny, niszczy go i kładzie jego figurkę obok swojej Planszy Rasy.

Kończy się pierwsza Runda Starcia i rozpoczyna następna.

8 Ostatni Myśliwiec Vernora Ucieka i przesuwa się do sąsiedniego Sektora. Jöhenny Atakuje swoim Krążownikiem i rzuca za **DZIAŁO JONOWE**: pustą ściankę i 2 – oba to Pudła.

9 Vernor Atakuje Krążownikiem i rzuca **. Przydziela wynik do Krążownika Jöhenny, który otrzymuje dwa uszkodzenia i zostaje zniszczony. Vernor kładzie figurkę Statku obok swojej Planszy Rasy.

10 Bitwa się skończyła, ponieważ ostatni Statek Jöhenny został zniszczony. Z racji tego, że w tym Sektorze nie ma Statków innych przeciwników, a była to jedyna bitwa w tej Fazy Walki, gracze przechodzą do dobierania Płytek Reputacji. Jako Obrórci Jöhenny dobiera trzy Płytki Reputacji: jedną za udział w bitwie oraz dwie za zniszczenie Myśliwców (po jednej za każdy). Przegląda je, zachowuje jedną z nich (o najwyższej wartości) i kładzie ją zakrytą na swoim Torze Reputacji. Jöhenny zwraca dwie niewybrane Płytki z powrotem do Worka.

Vernor zdobywa w tej bitwie sześć Płytek Reputacji: jedną za uczestnictwo, trzy za zniszczenie Myśliwców (po jednej za każdy) oraz dwie za zniszczenie Krążownika. Vernor dobiera tylko 5 Płytek Reputacji, ponieważ to maksymalna liczba płytek, jaką można dobrać za bitwę. Przegląda dobrane płytki, zachowuje jedną z nich (o najwyższej wartości), a pozostałe zwraca do Worka.

Po tym, jak wszyscy gracze dobrali Płytki Reputacji, wszystkie zniszczone Statki wracają do swoich właścicieli.

Wszystkie bitwy zostały rozstrzygnięte, zatem nadszedł czas na Atakowanie Populacji. W tej chwili Vernor może w tym Sektorze Atakować Kostki Populacji Jöhenny. Rzuca ** za **DZIAŁO PLAZMOWE** na swoim Krążowniku i niszczy Kostkę Populacji Funduszy Jöhenny. Kostka Populacji jest zwracana na Cmentarzysko Jöhenny.

Następnym krokiem Fazy Walki jest Wpływanie na Sektory. Ponieważ w Sektorze Jöhenny nie ma żadnych Kostek Populacji, jej Dysk Wpływu wraca na jej Tor Wpływu. Vernor może teraz umieścić w tym Sektorze swój Dysk Wpływu, i czyni to. Na koniec usuwa Kostki Zniszczeń ze swojego Krążownika, a gra przechodzi do Fazy Utrzymania.

FAZA UTRZYMANIA

Podczas Fazy Utrzymania gracze korzystają ze swojego Przychodu, aby Oplacić Koszt Utrzymania Cywilizacji. Następnie Produkuja Zasoby Materiałów oraz Nauki w liczbie wynikającej z liczby Kostek Populacji, które przesunęli na planety, Orbitale oraz Płytki Ambasadorów.

STATKI KOLONIZACYJNE Wszyscy gracze mogą aktywować nieużyte do tej pory Statki Kolonizacyjne (szczegóły Statków Kolonizacyjnych znajdziesz na s. 8), aby przesunąć Kostki Populacji do Sektorów.



Ważne: w przeciwieństwie do Fazy Akcji, w Fazie Utrzymania Statki Kolonizacyjne nie mogą zostać użyte do przeniesienia Kostek Populacji w Sektorach, w których znajdują się Statki przeciwników.

UTRZYMANIE CYWILIZACJI Po skorzystaniu ze Statków Kolonizacyjnych, pobierzcie wasze Przychody i Oplacicie Koszt Utrzymania Cywilizacji. Aby to zrobić, porównajcie wasze Przychody Funduszy (najwyższa widoczna liczba na waszych Torach Populacji Funduszy) z waszymi Kosztami Utrzymania Cywilizacji w tej Rundzie (najwyższa widoczna liczba na waszych Torach Wpływu). Przesuńcie wasze Znaczniki Zapasów Funduszy na Torze Zapasów o tyle, ile wynosi różnica pomiędzy Przychodem a Kosztem. Zyskajcie Fundusze za pozytywną różnicę i Zapłaćcie za negatywną.

BANKRUCTWO W żadnym momencie Znacznik Zapasów Funduszy nie może spaść poniżej zera. Musisz albo Handlować Materiałami i Nauką tak długo, aż będziesz miał dostatecznie dużo Funduszy na pokrycie Kosztu Utrzymania Cywilizacji, albo Opuścić tyle Kontrolowanych przez ciebie Sektorów, aby twoje Zapasy starczyły na pokrycie Kosztu. Kiedy Sektor jest Opuszczany, Dysk Wpływu jest z niego zwracany na Tor Wpływu (obniżając Koszt Utrzymania Cywilizacji), a wszystkie Kostki Populacji wracają na odpowiednie Tory Populacji (Kostki Populacji z szarych pól mogą wrócić na dowolny Tor Populacji, a kostki z Orbitali mogą wrócić na Tory Nauki albo Funduszy. Jeżeli Kostka Populacji musiałaby zostać zwrócona na zapelniony tor, należy ją położyć na dowolnym innym wolnym Torze Populacji).

Należy zwrócić uwagę, że Opuszczanie Sektorów może sprawić, że część Kostek Populacji zostanie zabrana z Pól Populacji Funduszy i zwrócona na Tor Populacji Funduszy, co znów obniży Przychód (i sprawi, że Opuszczenie Sektora nie pomoże w uzdrowieniu finansów cywilizacji).

ELIMINACJA GRACZY W mało prawdopodobnym przypadku, w którym gracz nie jest w stanie Zapłacić Kosztu Utrzymania Cywilizacji nawet po Handlu i Opuszczeniu Sektorów, cywilizacja tego gracza upada, a gracz zostaje wyeliminowany z dalszej gry. W podobnie mało prawdopodobnej sytuacji, gdy na koniec Fazy Walki gracz nie posiada Statków ani Dysków Wpływu na planszy, również zostaje wyeliminowany z gry. Wyeliminowani gracze podliczają swoje punkty i zwracają wszystkie elementy gry do pudełka.

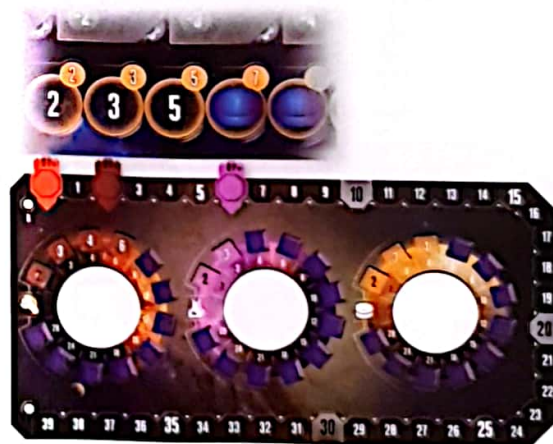
PRODUKCJA MATERIAŁÓW I NAUKI Po Oplaceniu Kosztu Utrzymania Cywilizacji, rozpatrz swoją Produkcję Materiałów oraz Nauki, Zyskując tyle Zasobów Materiałów i Nauki, ile wskazuje najwyższa widoczna liczba na odpowiednich Torach Populacji.



HANDEL W dowolnym momencie – tyle razy, ile chcecie i jesteście w stanie – możecie dokonać wymiany Zasobów. Wartość Handlu na waszych Planszach Ras wyznacza, ile musicie Zapłacić Zasobów, aby uzyskać Zasób (Materiały, Naukę, Fundusze) innego rodzaju.



PRZYKŁAD FAZY UTRZYMANIA



Niebieski ma Przychód w wysokości 4, a Koszt Utrzymania Cywilizacji 5. Ponieważ różnica to $4 - 5 = -1$, musi Zapłacić jeden Fundusz, aby cywilizacja dalej funkcjonowała. Jako że Znacznik Zapasów Funduszy wskazuje 0, Niebieski musi albo Handlować, albo Opuszczać Sektory tak długo, aż Koszt Utrzymania Cywilizacji spadnie do poziomu równego lub niższego od poziomu Przychodu. Opuszczenie Sektora, w którym żadna Kostka Populacji nie znajduje się na Polu Funduszy obniży Koszt Utrzymania Cywilizacji do 3, co pozwoli nie tylko w pełni opłacić Koszt, ale również przyniesie 1 Fundusz.

Po Oplaceniu Kosztu Utrzymania Cywilizacji, Niebieski rozpatruje swoją Produkcję i Zyskuje 6 Materiałów oraz 3 Nauki.

NOWE PŁYTKI TECHNOLOGII



2 graczy: 5
3 graczy: 6
4 graczy: 7
5 graczy: 8
6 graczy: 9

FAZA CZYSZCZENIA

Dobierzcie tyle zwykłych Płytek Technologii z Worka Technologii, ile wynika z liczby graczy biorących udział w rozgrywce. Wszystkie dobrane płytki połóżcie na właściwych miejscach na Tacce Technologii. Dobre rzadkie Płytki Technologii nie wliczają się do liczby dobranych płytek podczas Fazy Czyszczenia.

Przesuńcie wszystkie Dyski Wpływu z Torów Akcji z powrotem na Tory Wpływów oraz wszystkie Kostki Populacji z Cmentarzysk na odpowiednie Tory Populacji. Jeżeli właściwy Tor Populacji jest pełen, połóżcie Kostkę Populacji na innym, niepełnym Torze Populacji.

Na koniec odwróćcie wszystkie zużyte Statki Kolonizacyjne oraz Płytki Podsumowania. Znacznik Rundy na Tacce Technologii przesuniecie o jedno pole w prawo. Rozpoczyna się nowa Runda i kolejna Faza Akcji.

FAZA CZYSZCZENIA

PRZYKŁAD PUNKTOWANIA



Żółty zdobywa 6 PZ (1+1+4) za Płytki Reputacji, 1 PZ za Płytkę Ambasadora Planta, 12 PZ (3+2+2+4+1) za Kontrolowane Sektory, 3 PZ za Monolit, 4 PZ (2+2) za Płytki Odkryć, -2 PZ za Płytkę Zdrajcy, 3 PZ (1+2) za postęp na Torach Technologii oraz 2 PZ (1+1) za Zdolność Rasy (1 PZ za każdego Starożytnego na planszy na koniec gry). łącznie **Żółty** zdobywa 29 PZ.

KONIEC GRY

Gra kończy się wraz zakończeniem 8. Rundy. Gracz z największą liczbą PZ wygrywa. W przypadku remisu wygrywa ten remisujący, którego łączna suma wszystkich Zasobów (Materiałów Nauki Funduszy jest najwyższa.

KONIEC GRY

Gracze zdobywają **PUNKTY ZWYCIĘSTWA (PZ)** za:

- **Płytki Reputacji** [Faza Walki]
1-4 PZ za płytkę
- **Płytki Ambasadorów** [Relacje Dyplomatyczne, tylko przy 4+ graczach]
1 PZ za płytkę
- **Kontrolowane Sektory** [Eksploracja, Wpływ, Faza Walki]
1-4 PZ za Sektor
- **Monolity na Kontrolowanych Sektorach** [Budowa]
3 PZ za Monolit
- **Płytki Odkryć** z PZ ku górze [Eksploracja, Faza Walki]
2 PZ za płytkę
- **Płytki Zdrajcy**
-2 PZ
- **Postęp na każdym Torze Technologii** [Rozwój]
4 Płytki Technologii na torze = 1 PZ
5 płytek = 2 PZ
6 płytek = 3 PZ
7 płytek = 5 PZ
- **Bonusy Ras**

BONUSY RAS



POTOMKOWIE DRACO

1 PZ za każdego Starożytnego na planszy na koniec gry.



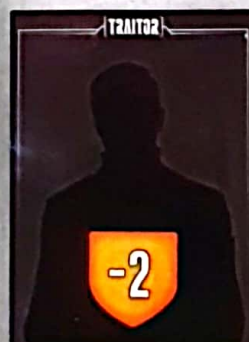
PLANTA

1 dodatkowy PZ za każdy Kontrolowany Sektor na koniec gry.

SCORING

	REPUTATION TILES: 1-4 VP / TILE	
	AMBASSADOR TILES: 1 VP / TILE	4+ PLAYERS
	CONTROLLED SECTORS: 1-4 VP / SECTOR	
	MONOLITHS ON CONTROLLED SECTORS: 3 VP / MONOLITH	
	DISCOVERY TILES KEPT VP SIDE UP: 2 VP / TILE	
	TRAITOR CARD: -2 VP	
	PROGRESS ON EACH TECH TRACK: 1 VP (4 TILES), 2 VP (5), 3 VP (6), 5 VP (7)	
	SPECIES BONUSES	

Płytki informacyjna i Zdrajcy



25

OBCE RASY

Fragmenty z Archiwów Historii, działu Biblioteki Centrum Galaktyki

IMPERIUM ERIDANI



LICZBA AKTYWACJI NA AKCJĘ

EXP	RES	UPG	BUI	MOV	INF
1	1	2	2	2	2

Epsilon Eridani - główny system Imperium w czasach jego największej świetności - był niezapomnianym widokiem. Całe księżyce (a powiadają, że wręcz całe planety) były przekształcane tak, by uświetnić moc i mądrość Wiecznego Cesarza. Bogactwo Imperium było niedoścignione. Nadeszła jednak Cicha Era, a z nią upadek. Zasoby głównego systemu wyczerpały się, a moc i władza zniknęły. Następcy wciąż nie dali za wygraną i liczą, że nieodkryte systemy przyniosą nową chwałę.

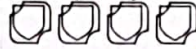
PRZYGOTOWANIE I STATYSTYKI

4 Materiały
 2 Nauka
 26 Fundusze
 3 Statki Kolonizacyjne
 Technologie **TARCZA GAUSSA,**
NAPĘD FUZYJNY, DZIAŁO PLAZMOWE

Sektor 222



Tor Reputacji



Wartość Handlu 3 1

ZASADY RASY

2 Przed rozpoczęciem gry dobierz dwie losowe Płytki Reputacji i połóż je zakryte na swoim Torze Reputacji.

-2 Rozpoczynasz z dwoma Dyskami Wpływu mniej (pierwsze dwa pola z lewej Toru Wpływu zostaw puste).

Te Projekty Statków mają dodatkową Produkcję Energii:

MYŚLIWIEC -

KRĄŻOWNIK -

PANCERNIK -

PROGRES HYDRAN



LICZBA AKTYWACJI NA AKCJĘ

EXP	RES	UPG	BUI	MOV	INF
1	2	2	2	2	2

Nigdy w pełni usatysfakcjonowani, zawsze w poszukiwaniu lepszego. Progres pragnie więcej. Hydranie dawno już zaakceptowali technologię jako swoje główne zainteresowanie, wciąż modyfikując i ulepszając swoje społeczeństwo - a nawet siebie samych. Pośród Siedmiu nikt nie może dorównać szybkości ich technologicznego postępu. Chociaż niedostępne dla zwykłego człowieka, uniwersytety i laboratoria na Beta Hydri są uznawane przez naukowców ze wszystkich ras za niedościgniony wzór.

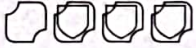
PRZYGOTOWANIE I STATYSTYKI

2 Materiały
 6 Nauka
 2 Fundusze
 3 Statki Kolonizacyjne
 Technologie **ZAAWANSOWANE LABORATORIA**

Sektor 224



Tor Reputacji



Wartość Handlu 3 1

ZASADY RASY

Podczas przygotowania gry połóż Kostkę Populacji na Polu Zaawansowanej Populacji Nauki w swoim Sektorze Startowym.

PLANTA



LICZBA AKTYWACJI NA AKCJĘ

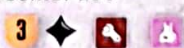
EXP	RES	UPG	BUI	MOV	INF
2	1	2	2	2	2

Mimo że są najdziwniejszym gatunkiem spośród Siedmiu, Planta od dawna jest stałym członkiem Rady. Ta przypominająca mech rasa posiada współdzieloną świadomość, przez co jej intencje bywają niekiedy trudne do rozszyfrowania. Po zakorzenieniu się na większości planet i księżyców w systemie Cygnus, Plantanie wydają się zadowolone ze spokojnego rozrostu na nowe systemy i pełnej współpracy z innymi rasami. Plantanie są wspaniałymi nawigatorami, a ich umiejętności są wielce szanowane na międzyrasowych statkach handlowych.

PRZYGOTOWANIE I STATYSTYKI

4 Materiały
 3 Nauka
 2 Fundusze
 4 Statki Kolonizacyjne
 Technologie **BAZA GWIEZDNA**

Sektor 226



Tor Reputacji



Wartość Handlu 3 1

ZASADY RASY

Twoje Kostki Populacji są automatycznie niszczone przez Statki przeciwnika na końcu Fazy Walki.

1 Otrzymujesz dodatkowo 1 PZ za każdy Sektor Kontrolowany na koniec gry.

Wszystkie Projekty Statków mają obniżone Bonusy Inicjatyw.

Wszystkie Projekty Statków mają dodatkowe Komputery i Produkcję Energii, ale posiadają o jedno miejsce mniej na Części Statku:

MYŚLIWIEC, KRĄŻOWNIK, PANCERNIK -

BAZA GWIEZDNA -



POTOMKOWIE DRACO



LICZBA AKTYWACJI NA AKCJĘ

EXP	RES	UPG	BUI	MOV	INF
1	1	2	2	2	2

Powiadają, że Potomkowie są blisko spokrewnieni ze Starożytnymi. Nie ma na to konkretnych dowodów, ale statystyki pokazują, że szansa na przeżycie spotkania ze Starożytnymi jest dużo wyższa dla Potomków, niż dla pozostałych ras. Pochodzący z systemu Draco, Potomkowie, są gatunkiem trudnym do opisanie. I chociaż na stałe zasiadają w Radzie Galaktycznej, ich ambasadorowie nadal wzbudzają niepokój wśród innych ras.

PRZYGOTOWANIE I STATYSTYKI

3 Materiały
4 Nauka
2 Fundusze
3 Statki Kolonizacyjne
Technologie **NAPĘD FUZYJNY**
Sektor 228

3
Tor Reputacji
Wartość Handlu 3 1

ZASADY RASY

Akcja Eksploracji: przy każdej Aktywacji możesz odwrócić dwa Sektory, z których wybierzesz jeden (lub żaden) do położenia. Niepołożone Sektory odrzuć awersem ku górze obok odpowiedniego stosu Sektarów.

1 Na koniec gry otrzymujesz 1 PZ za każdego Starożytnego na planszy.

Możesz posiadać Statki w Sektarach ze Starożytnymi, ale nie możesz z nimi walczyć. Twoje Statki nie są Związane przez Starożytnych. Możesz kłaść Dyski Wpływu w Sektarach ze Starożytnymi. Nie możesz podnosić Płytek Odkryć z Sektarów ze Starożytnymi.

MECHANEMA



LICZBA AKTYWACJI NA AKCJĘ

EXP	RES	UPG	BUI	MOV	INF
1	1	3	3	2	2

Po długim i skomplikowanym procesie Mechanema ostatecznie została zaakceptowana jako stały członek Rady Galaktycznej. Chociaż ich samoświadomość została potwierdzona na każdy możliwy prawnie sposób, a Rada przyznała im kontrolę nad systemem Auriga, wciąż pojawiają się głosy podważające ich prawa. Narodziny tej rasy wiążą się ze wczesnymi dniami Centrum Galaktycznego, podczas których zezwolono na połączenie sztucznych inteligencji z różnych cywilizacji. Mechanema jest powszechnie szanowana za swoje technologiczne osiągnięcia – większość podstawowych typów statków opiera się na ich projektach.

PRZYGOTOWANIE I STATYSTYKI

4 Materiały
3 Nauka
3 Fundusze
3 Statki Kolonizacyjne
Technologie **KOMPUTER POZYTRONOWY**
Sektor 230

3
Tor Reputacji
Wartość Handlu 3 1

ZASADY RASY

Niższe koszty Budowy (zamiast):

MYŚLIWIEC: 2 (3)
KRĄŻOWNIK: 4 (5)
PANCERNIK: 7 (8)
BAZA GWIEZDNA: 2 (3)
ORBITAL: 3 (4)
MONOLIT: 8 (10)

HEGEMONIA ORIONA



LICZBA AKTYWACJI NA AKCJĘ

EXP	RES	UPG	BUI	MOV	INF
1	1	2	2	2	2

Hegemonia powstała w systemie Orion, ale ich floty od dawna patrolowały szerokie obszary kosmosu. Tragedia, która spotkała pancernik Terrańskiej Federacji „Juri Gagarin” i towarzyszącą mu flotę, może być zrzucona na barki strasznego nieporozumienia w międzyrasowej komunikacji, tak przecież prawdopodobnego podczas pierwszego kontaktu. Długa wojna, która była następstwem tych wydarzeń oraz, wydawało się, niedorównana potęga militarna nadała Hegemonii ten posępny przydomek. Po zawarciu pokoju i nawiązaniu współpracy przy tworzeniu zaczątków Centrum Galaktycznego, Hegemonia zaczęła być postrzegana jako życzliwa rasa, a jej przeszłość, jako okrutnie skutecznej maszyny wojennej, została ukryta w zakamarkach historii.

PRZYGOTOWANIE I STATYSTYKI

4 Materiały
3 Nauka
3 Fundusze
3 Statki Kolonizacyjne
Technologie **BOMBY NEUTRONOWE, TARCZA GAUSSA**
Sektor 232

3
Tor Reputacji
Wartość Handlu 4 1

ZASADY RASY

Rozpoczynasz z Krążownikiem zamiast Myśliwcą w Sektorze Startowym.

Wszystkie Statki mają zwiększony Bonus Inicjatywy.

Te Projekty Statków mają dodatkową Produkcję Energii:

MYŚLIWIEC – 1
KRĄŻOWNIK – 2
PANCERNIK – 3

27

RASY



Chociaż gatunek ten nadal znany jest jako Terranie, jego różne frakcje już dawno opuściły starą planetę i odnalazły nowe domy daleko od Sol. Po wynalezieniu technologii napędu korzystającego z tuneli czasoprzestrzennych, sześć głównych frakcji wyruszyło na podbój pobliskich systemów, pozostawiając zniszczoną i wykorzystaną rodzinną planetę za sobą. Terranie wielokrotnie udowodnili, że potrafią się dostosować do każdych warunków. Po przetrwaniu tragicznego w skutkach pierwszego kontaktu oraz wojny z rasą, którą nazwali Hegemonią, udało im się odbudować swoją siłę i są teraz niemal bezspornie uznawani za jednego ze stałych członków Rady Galaktycznej. Główną wadą ludzkich społeczeństw i prawdopodobnie powodem, dla których wciąż nie mogą osiągnąć prawdziwej wielkości, jest ich wrodzona kłótniowość i ciągłe dzielenie się na mniejsze frakcje.

DYREKTORIAT TERRAŃSKI

Sektor 221



Dyrektoriat rządzi silną ręką w systemie Procyon. Miejsce w Wewnętrznym Kręgu przyznawane jest tylko najlepszym, ostrożnie wybranym (a powiadają, że genetycznie zaprogramowanym) kandydatom, którzy chlubnie wpiszą się w długą linię Dyrektorów. Mimo pewnych zakulisowych walk o władzę, Dyrektoriat jest zdeterminowany, aby poprowadzić swoją prężną cywilizację ku jeszcze lepszej przyszłości.

FEDERACJA TERRAŃSKA

Sektor 223



Federacja Terrańska składa się z licznych systemów-państw o podobnych ideałach i historii. Spośród nich najważniejszy jest system Altair, który jest również domem dla Federalnego Parlamentu. Systemy-państwa są dość niezależne, ale w trudnej sytuacji sprawnie ze sobą współpracują ku chwale i obronie Federacji.

UNIA TERRAŃSKA

Sektor 225



Po długiej diaspory, Unia Terrańska ostatecznie zasiedliła system Eta Cassiopeiae. Pomimo niewielkich wewnętrznych konfliktów, Unia dumnie przetrwała zawieruchę czasów – często dzięki ostrożnej polityce i pozostawieniu na uboczu. Może nadszedł jednak czas na większe zaangażowanie, bowiem jeden system nie będzie w stanie utrzymać całej cywilizacji.

REPUBLIKA TERRAŃSKA

Sektor 227



Po założeniu nowego domu w systemie Sirius i odegraniu swojej roli w hegemońskiej wojnie, lud Republiki Terrańskiej zbudował oparty na demokracji system, który zaowocował relatywnie spokojnym i bogatym życiem.

LICZBA AKTYWACJI NA AKCJE

EXP RES UPG BUI MOV INF
1 1 2 2 3 2

PRZYGOTOWANIE I STATYSTYKI

4 Materiały

3 Nauka

3 Fundusze

3 Statki Kolonizacyjne

Technologie

Sektor:



Tor Reputacji



Wartość Handlu 2 1

KONGLOMERAT TERRAŃSKI

Sektor 229



W przeciwieństwie do pozostałych terrańskich frakcji, Konglomerat był od początku silnie wspierany przez korporacje chcące ubić świetny interes na nowych koloniach w dalekim kosmosie. Te korzenie nadal są widoczne w społeczeństwie: zarówno w Zarządzie – najwyższym ciele wykonawczym Konglomeratu – jak i w życiu najwykleszych mieszkańców systemu Tau Ceti. Konglomerat jest finansową potęgą i zarazem jednym z kluczowych partnerów biznesowych dla wielu ras w Centrum Galaktycznym.

SOJUSZ TERRAŃSKI

Sektor 231



Sojusz, dzięki zjednoczeniu rozpadającej się frakcji w obliczu wspólnego wroga, był jedną z głównych sił w terrańsko-hegemońskiej wojnie. Po wielkim zwycięstwie w bitwie o Delta Pavonis (33.142), które pozwoliło odepchnąć hegemońską flotę poza sektor, Sojusz uczynił Delta Pavonis swoim nowym macierzystym systemem. I chociaż od tamtych chwil minęło już wiele czasu, dawne pakt wciąg są respektowane, a sam Sojusz trzyma się mocno.

STAROŻYTNI

Nie istnieją rzetelne źródła, które pozwoliłyby zrozumieć, skąd pochodzą Starożytni. Większość hipotez opiera się na rzadkich reliktach, odnajdywanych w sektorach, które podobno były przez nich skolonizowane. Niektóre odkrycia są tak niezwykle, że nie sposób porównać ich do czegokolwiek przechowywanego w Bibliotece Galaktycznej. Nie powstała żadna solidna teoria, która tłumaczyłaby kim są i gdzie odeszli Starożytni. Co ciekawe, mity pośród wielu ras wspominają o podobnym, pradawnym Źle. Ostatnio z różnych sektorów zaczęły napływać meldunki o spotkaniach z czymś, co zostało opisane jako „Statki niepodobne z kształtu do niczego, czające się tuż poza polem widzenia” (Myśliwiec „Delirium”, system Lambda Serpentis, 43.393)



STRAŻNICY

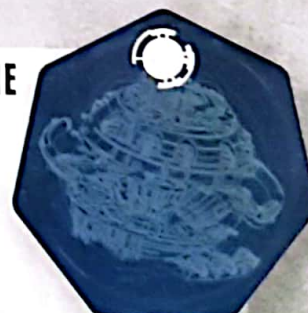
Chociaż przeważająca część galaktyki pozostaje niezbadana, wiele systemów zostało odwiedzonych przez Flotę Zwiadowczą Rady Galaktyki. Najbardziej obiecujące z nich zostały zarezerwowane na potrzeby Rady i ogłoszone neutralnymi. Na ich straży pozostawiono potężne, niezależne istoty zwane Strażnikami. Gdyby jednak udało się złamać ich zabezpieczenia, dostęp do bogatych planet stałby dla nowych władców otworem...



CENTRUM GALAKTYCZNE

Założone pod koniec terrańsko-hegemońskiej wojny (30.027-33.364) Centrum Galaktyczne służy jako miejsce spotkań dla wszystkich znanych raz zdolnych do kosmicznych podróży. Skonstruowane na bazie kadłubów dwóch statków prowadzących negocjacje pokojowe (terrańskim myśliwcu „Kryjówka przed burzą” i hegemońskim pancerniku „Nowy punkt widzenia”), Centrum stało się domem dla miliardów istnień, Galaktycznej Rady oraz przepastnej Biblioteki Centrum Galaktycznego. Rada składa się z przedstawicieli głównych ras, znanych jako Siódemka. I chociaż Centrum uznaje wszystkie Rasy za równe, tylko Siódemka zasiada w Radzie na stałe. Pozostałe ludy czasem odgrywają poślednie role w walce o władzę.

W czasach tak kruchego pokoju, gdy sojusze wciąż powstają i upadają, Centrum Galaktyczne chronione jest przez System Defensywny Centrum Galaktycznego: bezzalogowy, ciężkozbrojny automat zaprogramowany, by zniszczyć dowolne wojskowe jednostki w okolicy Centrum.



29

ZASZY

CZĘSTO ZADAWANE PYTANIA

Jak mogę zdobyć więcej Zasobów?

Kładź Dyski Wpływu na Sektorach i używaj Statków Kolonizacyjnych, aby przemieścić Kostki Populacji na Pola Populacji. Rozwiń Zaawansowane Technologie, aby korzystać z Pól Zaawansowanych. Buduj Orbitale, by zdobyć więcej Pól Populacji. Zbieraj Płytki Odkryć.

Do czego potrzebuję Funduszy?

Fundusze są potrzebne do Opłacenia Kosztu Utrzymania Cywilizacji. Im więcej wykonujesz Akcji, im więcej Kontrolujesz Sektorów, tym więcej musisz Płacić.

To wszystko?

Możesz również Handlować Funduszami, by uzyskać inne Zasoby i odwrotnie.

Nie mam dostatecznej liczby Dysków Wpływu by zrobić wszystko, co bym chciał. Co teraz?

Możesz skorzystać z Akcji Wpływu, aby zwrócić do dwóch Dysków Wpływu ze swoich Sektorów na swój Tor Wpływu. Możesz również rozwinąć Technologie **ZAAWANSOWANA ROBOTYKA** albo **SIEĆ KWANTOWA**, które przyznają więcej Dysków Wpływu. Ostatecznie możesz użyć więcej Dysków Wpływu niż jesteś w stanie Zapłacić, tak aby w Fazie Utrzymania być zmuszonym do zwrócenia niektórych Dysków Wpływu ze swoich Sektorów.

Najlepsze Technologie są strasznie drogie. Jak mogę sobie na nie pozwolić?

Technologie w jednej kategorii zwiększają obniżki na kolejne. Jeżeli będziesz po kolei kupował coraz droższe Technologie, w pełni skorzystasz z zalet obniżek.

Jaka jest zaleta bycia Pierwszym Graczem?

Oprócz uzyskania 2 Funduszy , jako pierwszy możesz wybrać Technologie do Rozwoju oraz Strefy do Eksploracji.

Co się dzieje, jeżeli Dyski, które otrzymałem po Rozwinięciu ZAAWANSOWANEJ ROBOTYKI albo SIECI KWANTOWEJ nie mieszczą się na Torze Wpływu?

Ułóż niemieszczące się Dyski w stosie na pierwszym polu od lewej Toru Wpływu. Możesz używać tych Dysków w normalny sposób.

Podczas Akcji Wpływu mogę przesunąć Dysk Wpływu z jednego Sektora do sąsiedniego Sektora, korzystając z Połączenia Tuneli Czasoprzestrzennych. Czy mogę przesunąć Dysk Wpływu z Sektora, który udostępnia to połączenie?

Nie. Gdy tylko usuniesz Dysk Wpływu z Sektora zapewniającego Połączenie Tuneli Czasoprzestrzennych, przestajesz spełniać wymagania konieczne do przeprowadzenia tej Akcji.

Kiedy podczas Fazy Utrzymania mogę usunąć Dyski Wpływu z moich Sektorów?

Tylko wtedy, gdy nie masz dostatecznych Funduszy (wyprodukowanych podczas Fazy Utrzymania oraz tych w Zapasach), aby opłacić Koszt Utrzymania Cywilizacji. Wtedy możesz usuwać Dyski Wpływu tak długo, aż koszt nie spadnie odpowiednio nisko. Zwróć uwagę, że usunięcie Dysku z Sektora sprawia, że usuwane są z niego też Kostki Populacji, co może również obniżyć twoją Produkcję Funduszy.

Czy jest możliwe dobrowolne usunięcie Kostek Populacji z planszy gry w sposób inny niż Opuszczenie Sektora?

Nie. Aby usunąć kostki, zachowując Kontrolę nad Sektorem, należy Akcją Wpływu najpierw usunąć Dysk Wpływu i Kostki Populacji, a następnie w oddzielnej Akcji Wpływu ponownie dodać Dysk Wpływu do Sektora.

Moje cenne Statki są co chwila niszczone! Jak mogę wygrać więcej bitew?

Zyskujesz przewagę, jeżeli możesz strzelić pierwszy, nie można cię trafić lub możesz przyjąć na siebie kilka ciosów. Ulepsz swoje Napędy, aby zwiększyć Inicjatywę i skorzystaj z Rakiet, aby zniszczyć przeciwnika przed walką na krótkim dystansie. Ulepsz Tarcze, aby skontrolować Komputery przeciwnika. Ulepsz Kadłuby, aby wytrzymać więcej Trafień. Zbierz Płytki Odkryć, aby zyskać wyjątkowe, potężne Części Statku.

Czy Myśliwce nie są zbyt małe, by się do czegoś przydać?

Nie, chociaż są najbardziej przydatne, gdy je w czymś wyspecjalizujesz. Możesz na przykład Ulepszyć je o silne Źródło Energii – przekonasz się, że będą wtedy w stanie zadawać potężne ciosy. Myśliwce sprawdzają się świetnie przy Związywaniu większych Statków, co zmusza przeciwników do zużywania dodatkowych Akcji na przemieszczenie ich w miejsca ważnych bitew.

Czy Tarcze mają jakiegokolwiek znaczenie, jeżeli moi przeciwnicy nie mają Komputerów?

Nie. Z drugiej strony, jeżeli nie mają Komputerów, to prawdopodobnie i tak nie będą w stanie cię Trafić. Wykorzystaj to.

Czy jeżeli posiadam Technologię KOMPUTERA GŁOŚNOWEGO, to mogę dobrać Części KOMPUTERA POZYTYWNEGO?

Nie. Każda Część Statku (poza domyślnymi, tj. **DZIAŁEM JONOWYM**, **NAPĘDEM NUKLEARNYM**, **ŻRÓDŁEM NUKLEARNYM**, **KADŁUBEM** oraz **KOMPUTEREM ELEKTRYCZNYM**) wymaga Rozwoju odpowiedniej Technologii.

Jeżeli wszystkie moje Statki próbują Ucieczki, ale w jej trakcie zostaną zniszczone, to czy dostanę Płytkę Reputacji za uczestnictwo w walce?

Nie. Twoje Statki otrzymują karę za Ucieczkę od razu przy jej próbie, niezależnie, czy Ucieczka im się uda czy też nie.

Kto bierze Płytkę Odkrycia z Sektora, jeżeli nie zostały w nim żadne Statki na koniec Fazy Walki albo jeżeli Starożytni zostali zniszczeni w kontrolowanym przez Potomków Sektorze, a Potomkowie wciąż ten Sektor kontrolują?

W tych sytuacjach gracz Kontrolujący Sektor weźmie Płytki Odkrycia na koniec Fazy Walki. Jeżeli nikt nie Kontroluje Sektora, pierwszy gracz, który Położy tam swój Dysk Wpływu natychmiast zdobywa Płytkę Odkrycia. Jeżeli nikt nie położył tam Dysku, pierwsza osoba, która będzie miała w tym Sektorze Statek na koniec Fazy Walki zyska tę Płytkę Odkrycia.

Jeżeli Płytką Odkrycia, którą uzyskałem z LABORATORIÓW STAROŻYTNYCH, pozwoli mi na położenie czegoś w Sektorze (np. **KRAJOWNIKA STAROŻYTNYCH** albo **ORBITALA STAROŻYTNYCH**), to gdzie to kładę?

W swoim Sektorze Startowym. Jeżeli nie Kontrolujesz swojego Sektora Startowego, musisz przyjąć Płytkę jako 2 PZ.

Czy muszę korzystać ze zdolności Eksploracji Potomków albo Planta? Jeżeli nie, to w którym momencie muszę się na to zdecydować?

Nie musisz dobierać dwóch Sektorów jako Potomkowie ani podwójnie Eksplorować jako Planta. Decyzję możesz podjąć po zobaczeniu pierwszego Sektora.

Czy moje Statki mogą wykonać Ruch poprzez Sektor zawierający Statki przeciwnika, korzystając z Urządzenia maskującego i nie wywołując Aktu Agresji?

Tak.

W jakiej kolejności gracze Wpływają na Sektory na koniec Fazy Walki?

W przypadku gdy kolejność Wpływania na Sektory na koniec Fazy Walki jest ważna, Sektory rozpatruje się w kolejności malejącej, wg Numerów Sektorów.

TECHNOLOGIE MILITARNE



Bomby neutronowe: podczas Atakowania Populacji, wszystkie Koszki Populacji są automatycznie niszczone (szczegóły Atakowania Populacji znajdziesz na s. 21).

Baza Gwiezdna: możesz Budować Bazy Gwiezdne.

Działo plazmowe: możesz Ulepszyć swoje Projekty Statków płytkami Części Statku: **DZIAŁO PLAZMOWE**.

Tarcza fazowa: możesz Ulepszyć swoje Projekty Statków płytkami Części Statku: **TARCZA FAZOWA**.

Zaawansowane górnictwo: przy pomocy Statków Kolonizacyjnych możesz kłaść Koszki Populacji na Polach Zaawansowanej Populacji Materiałów.

Źródło energii tachionowej: możesz Ulepszyć swoje Projekty Statków płytkami Części Statku: **ŹRÓDŁO ENERGII TACHIONOWEJ**.

Komputer gluonowy: możesz Ulepszyć swoje Projekty Statków płytkami Części Statku: **KOMPUTER GLUONOWY**.

Rakiety plazmowe: możesz Ulepszyć swoje Projekty Statków płytkami Części Statku: **RAKIETY PLAZMOWE**.

RZADKIE TECHNOLOGIE



Rozszczepiacz antymaterii: możesz dowolnie rozdzielić pomiędzy celami uszkodzenia zadane przez Działo na antymaterię.

Pole wielopłaszczyznowe: możesz Ulepszyć swoje Projekty Statków płytkami Części Statku: **POLE WIELOPLASZCZYZNOWE**.

Pochlaniacz neutronów: wrogie Bomby neutronowe nie mają na ciebie wpływu. *Uwaga: to nie neguje słabości rasy Planta.*

Tarcza pochłaniająca: możesz Ulepszyć swoje Projekty Statków płytkami Części Statku: **TARCZA POCHŁANIAJĄCA**.

Urządzenie maskujące: aby Związać twój statek, potrzebne są dwa inne Statki (szczegóły Związania znajdziesz na s. 13).

TECHNOLOGIE SIECI



Tarcza Gaussa: możesz Ulepszyć swoje Projekty Statków płytkami Części Statku: **TARCZA GAUSSA**.

Źródło energii fuzyjnej: możesz Ulepszyć swoje Projekty Statków płytkami Części Statku: **ŹRÓDŁO ENERGII FUZYJNEJ**.

Ulepszony kadłub: możesz Ulepszyć swoje Projekty Statków płytkami Części Statku: **ULEPSZONY KADŁUB**.

Komputer pozytronowy: możesz Ulepszyć swoje Projekty Statków płytkami Części Statku: **KOMPUTER POZYTRONOWY**.

Zaawansowana ekonomia: przy pomocy Statków Kolonizacyjnych możesz kłaść Koszki Populacji na Polach Zaawansowanej Populacji Funduszy.

Napęd tachionowy: możesz Ulepszyć swoje Projekty Statków płytkami Części Statku: **NAPĘD TACHIONOWY**.

Działo na antymaterię: możesz Ulepszyć swoje Projekty Statków płytkami Części Statku: **DZIAŁO NA ANTYMATERIE**.

Sieć kwantowa: otrzymujesz dwa dodatkowe Dyski Wpływu, które od razu kładziesz na swoim Torze Wpływu.

TECHNOLOGIE NANO



Nanoroboty: podczas Akcji Budowania otrzymujesz jedną dodatkową Aktywację Budowania.

Napęd fuzyjny: możesz Ulepszyć swoje Projekty Statków płytkami Części Statku: **NAPĘD FUZYJNY**.

Orbital: możesz Budować Orbitale.

Zaawansowana robotyka: otrzymujesz dodatkowy Dysk Wpływu, który od razu kładziesz na swoim Torze Wpływu.

Zaawansowane laboratoria: przy pomocy Statków Kolonizacyjnych możesz kłaść Koszki Populacji na Polach Zaawansowanej Populacji Nauki.

Monolit: możesz budować Monolity.

Generator Tuneli Czasoprzestrzennych: możesz Eksplorować, Poruszać się i Wpływać na sąsiadujące Sektory, o ile na łączących te Sektory krawędziach znajduje się co najmniej jeden Tunel Czasoprzestrzenny.

Klucz artefaktu: natychmiast otrzymujesz 5 Zasobów jednego typu za każdy Artefakt ♦ na Kontrolowanych przez ciebie sektorach.

Ulepszona logistyka: podczas Akcji Ruchu otrzymujesz jedną dodatkową Aktywację Ruchu.

Inteligentny kadłub: możesz Ulepszyć swoje Projekty Statków płytkami Części Statku: **INTELIGENTNY KADŁUB**.

Działo solitonowe: możesz Ulepszyć swoje Projekty Statków płytkami Części Statku: **DZIAŁO SOLITONOWE**.

Napęd zmienny: możesz Ulepszyć swoje Projekty Statków płytkami Części Statku: **NAPĘD ZMIENNY**.

Portal Warp: natychmiast połóż Płytkę Portalu Warp na wybranym, Kontrolowanym przez ciebie, Sektorze. Płytką Portalu Warp łączysz ten Sektor ze wszystkimi innymi Sektorami z Portalami Warp. Jest również warta 1 PZ na koniec gry dla Kontrolującego ją gracza (szczegóły Portalu Warp znajdziesz na s. 7).

Rakieta strumieniowa: możesz Ulepszyć swoje Projekty Statków płytkami Części Statku: **RAKIETA STRUMIENIOWA**.

Pikomodulator: podczas Akcji Ulepszenia otrzymujesz dwie dodatkowe Aktywacje Ulepszenia.

Starożytne laboratoria: natychmiast dobierz i rozpatrz jedną Płytkę Odkryć (szczegóły Płytek Odkryć znajdziesz na s. 9).

Źródło energii punktu zerowego: możesz Ulepszyć swoje Projekty Statków płytkami Części Statku: **ŹRÓDŁO ENERGII PUNKTU ZEROWEGO**.

Metasynteza: przy pomocy Statków Kolonizacyjnych możesz kłaść Koszki Populacji na dowolnych Polach Zaawansowanej Populacji.

PRZYGOTOWANIA

Dobierz Płytki Technologii na Tackę Technologii:

Gracze	2	3	4	5	6
Płytki	12	14	16	18	20

Wielkość stosu Sektorów Zewnętrznych (III):

Gracze	2	3	4	5	6
Heksy	5	8	14	16	18

FAZA AKCJI

• Rozpoczynając od Pierwszego Gracza, a następnie w kolejności zgodnej z ruchem wskazówek zegara, każdy wykonuje Akcję albo Pasuje:

- EXP** **EKSPLORACJA** Połóż Sektor obok Sektora, w którym masz Kontrolę lub Statek; możesz go odrzucić. Możesz położyć Dysk Wpływu
- RES** **ROZWÓJ** Weź Technologię, Zapłać Nauką
- UPG** **ULEPSZENIE** Odrzuć i dobierz Części Statków
- BUI** **BUDOWA** Buduj Statki lub Struktury w Kontrolowanych przez ciebie Sektorach, Zapłać Materiałami
- MOV** **RUCH** Rusz Statkami; możesz Ruszyć ten sam lub kilka
- INF** **WPŁYW** Przesuń Dyski Wpływu i odwróć dwa zakryte Statki Kolonizacyjne

- W dowolnym momencie swojej Akcji możesz skorzystać ze Statków Kolonizacyjnych. Przy 4+ graczach: nawiązać Relacje Dyplomatyczne
- Po Spasowaniu odwróć Płytkę Podsumowania stroną z Podsumowaniem Reakcji ku górze. Pierwszy Pasujący otrzymuje 2 Fundusze
- Po Spasowaniu możesz korzystać tylko z Reakcji (słabsze wersje Akcji **UPG**, **BUI** oraz **MOV**, które nie korzystają z bonusów Technologii)

FAZA WALKI

- WYZNACZ BITWY** Określ, w których Sektorach przebywają Statki przeciwników
- ROZPATRZ BITWY** W malejącej kolejności Numerów Sektorów, dla każdego Sektora:
 - Walcz w kolejności odwrotnej do kolejności wejścia do Sektora; niegracze oraz gracz Kontrolujący Sektor są zawsze Obrońcami
 - to zawsze Trafienie, +3 -1 ≥ 6 to Trafienie, to zawsze Pułdo
 - Odpal Rakiety w kolejności Inicjatywy
 - Powtarzanie Rund Starcia
 - Po wszystkich bitwach w Sektorze: dobierz Płytki Reputacji w kolejności wejścia
- NASTĘPSTWA**
 - Atakowanie Populacji:** Statki atakują Kostki Populacji przeciwnika w swoim Sektorze
 - Wpływ na Sektory:** gracze mogą objąć Kontrolę nad Niekontrolowanymi Sektorami, w których mają Statki
 - Płytki Odkryć:** niebronione Płytki Odkryć są zdobywane
 - Naprawa Uszkodzeń:** wszystkie Kostki Uszkodzeń są zwracane do rezerwy

REPUTACJA - MAKS. 5		
1		BITWA
1		MYŚLIWIEC
2		KRAŻĄWNIK
3		PANCERNIK
1		BAZA GWIEZDZONA
1		STAROŻYTNY
2		STRAŻNIK
3		GCDS

FAZA UTRZYMANIA

- Możesz użyć Statków Kolonizacyjnych w Sektorach bez Statków przeciwnika
- Pobierz Przychód, opłać Koszt Utrzymania Cywilizacji
- Otrzymaj Produkcję

FAZA CZYSZCZENIA

- Zwróć Dyski Wpływu z Toru Akcji na Tor Wpływu

Dobierz nowe Płytki Technologii z Worka Technologii:

Gracze	2	3	4	5	6
Płytki	5	6	7	8	9

- Odwróć wszystkie zakryte Statki Kolonizacyjne i Płytki Podsumowania, przesunąć Znacznik Rundy

PUNKTACJA	
	PŁYTKI REPUTACJI: 1-4 PŁ / PŁYTKĘ
	PŁYTKI AMBASADORÓW: 4+ GRACZY 1 PŁ / PŁYTKĘ
	KONTROLOWANE SEKTORY: 1-4 PŁ / SEKTOR
	MONOLITY W KONTROLOWANYCH SEKTORACH: 3 PŁ / MONOLIT
	PŁYTKI ODKRYĆ ZATRZYMANE PŁ KU GÓRZE: 2 PŁ / PŁYTKĘ
	PŁYTKA ZORAJĄCY: -2 PŁ
	POSTĘP NA KAŻDYM TORZE TECHNOLOGII: 1 PŁ (4 PŁYTKI), 2 PŁ (5), 3 PŁ (6), 5 PŁ (7)
BONUSY RAS	