

Wydawnictwo LocWorks

Instrukcja do gry Alien Frontiers

Wersja 0.5 - 2012-03-16

Najnowszą wersję instrukcji znajdziesz na stronie www.alienfrontiers.pl/zasady.

Pytania dotyczące gry możesz zadać na oficjalnym polskim forum gry na stronie www.alienfrontiers.pl/forum.

Historia wersji:

0.1: pierwsza wersja

0.2: aktualizacja do wersji instrukcji z 2. wydania gry (nowe przykłady, errata)

0.3: korekta punktu 10.6, prezentacja

0.4: korekta punktu 9.7, prezentacja

0.5: korekta punktu 10.1, informacja o dodatkach

SPIS TREŚCI

1. o grze Alien Frontiers

2. Autorzy i podziękowania

3. Ważna informacja

4. Cel gry

5. Elementy gry

6. Przygotowanie do gry

7. Rozgrywka

8. Koniec gry i punktacja

9. Stacje orbitalne

10. Terytoria

11. Generatory pola

12. Karty Alien Tech

1. O GRZE ALIEN FRONTIERS

Alien Frontiers to gra o zarządzaniu zasobami i o kolonizacji planety dla dwóch, trzech lub czterech graczy. w czasie gry będziesz korzystać ze stacji orbitalnych oraz technologii obcych, aby budować kolonie w strategicznych punktach planety.

Na planszy przedstawiono planetę, orbitującą wokół niej stacje, jej księżyc oraz główną gwiazdę układu słonecznego. Kostki, z którymi rozpoczynasz rozgrywkę, reprezentują statki, należące do twojej floty. Będziesz wysyłać je do stacji orbitalnych aby zdobywać zasoby, powiększać swoją flotę oraz kolonizować planetę. w trakcie gry, twoje kolonie będą lądować na planecie, celem przejścia kontroli nad poszczególnymi terytoriami. Każde terytorium zapewnia określoną zdolność - jeśli je kontrolujesz, możesz z niej korzystać.

Planeta była niegdyś domem obcej rasy, która pozostawiła po sobie na orbicie niezwykle artefakt. Twoja flota może go badać, co pozwoli ci odkryć niezwykle technologie obcych, zdolne wspomóc cię w walce z innymi graczami.

Zwycięstwo wymaga przemyślanego rozmieszczania floty, integrowania technologii obcych i zapewnianych przez terytoria zdolności z twoimi planami ekspansji, a także powstrzymywania przeciwników przed budową kolonii. Czy zdołasz skolonizować nowy świat?

2. AUTORZY I PODZIĘKOWANIA

Projektant: Tory Niemann

Ilustracje: Mark Maxwell

Projekt graficzny: Karim Chakroun

Wydawca: Clever Mojo Games

Wersja polska instrukcji: Piotr Burzykowski i Błażej Kubacki

Testerzy: Alice MacKenzie, Andrew Haynes, Andrew Shapira, Christopher Mills, Christopher Paul, Chuck Monson, Dan Nasset, Darlene Hartford, David MacKenzie, David Udell, Davin Nathanson, Donna Morina, Dustin Chapman, Eric Maxey, Evan Pongrass, Fred MacKenzie, Howard Saccoliti, Hunter Elenbaas, Jennifer Hodgdon, John MacKenzie, John Reiher, JT Traub, Kay Gordon, Kirk Monsen, Larry Gordon, Laurel Eddy, Lorraine Johnson, Mark Loen, Mark Nielsen, Melissa Niemann, Michael Udell, Michelle Sparr Mills, Mike Snively, Noah Kolman, Peter Mumford, Randall Bart, Robert Udell, Sandra Kualls, Sarah Howard, Scot McConnachie, Shane Harris, Shawn Anderson, Spencer Perkins, Steve Ward, Tom Hillman, Zach Carter, Zack Barth, The UOPX Lunchtime Gamers.

3. WĄŻNA INFORMACJA

W niniejszych zasadach słowa „statek” oraz „statki” są równoznaczne ze słowami „kostka” oraz „kostki”. Powyższe wyrażenia stosujemy zamiennie.

4. CEL GRY

Celem gry jest zapewnienie sobie największego wpływu na planecie (wpływ mierzony jest w punktach zwycięstwa). Odbyna się to poprzez budowanie kolonii i kontrolowanie poszczególnych terytoriów.

5. ELEMENTY GRY

- 24 statki w czterech kolorach
- 22 karty Alien Tech (technologii Obcych)
- 8 znaczników kontroli terytorium
- 3 znaczniki generatorów pola
- 1 statek-reликт
- 20 szarych znaczników rudy
- 30 pomarańczowych znaczników paliwa
- 36 znaczników kolonii w czterech kolorach
- 1 plansza gry
- 1 plansza punktów zwycięstwa

6. PRZYGOTOWANIE DO GRY

6.1. Gra dla 4 graczy

Rozłóż planszę i umieść ją na stole w miejscu dostępnym dla każdego z graczy. Połóż planszę z torem punktów zwycięstwa w wygodnym miejscu i umieść na polu oznaczonym zerem po jednym nieużywanym znaczniku kolonii każdego z graczy. Wyznacz jednego gracza, który przez całą grę będzie uaktualniał poziom punktów zwycięstwa na torze.

Umieść bezbarwną kostkę na kwadracie, znajdującym się na terytorium BURROUGHS DESERT. Bezbarwna kostka to statek-reликт. na każdym terytorium umieść stosowny kwadratowy znacznik.

Położ pomarańczowe znaczniki paliwa na stole, w pobliżu pola SOLAR CONVERTER. Stanowią one **pulę paliwa**.

Położ szare znaczniki rudy na stole, w pobliżu stacji LUNAR MINE. Stanowią one **pulę rudy**.

Potasuj karty Alien Tech i połóż na stole trzy z nich, awerssem do góry, w pobliżu stacji ALIEN ARTIFACT. Stanowią one **pulę kart**. Rozdaj (awerssem do góry) po jednej karcie Alien Tech każdemu z graczy. z pozostałych kart

Alien Tech utwórz talię, z której gracze będą korzystać w różnych momentach gry. w czasie rozgrywki powstanie również **stos kart odrzuconych**.

Położ znaczniki generatorów pola na stole, po lewej stronie planszy. Każdy z graczy wybiera kolor, otrzymuje trzy statki (kości) odpowiedniej barwy i umieszcza ją na obrazku nad stacją Shipyard na planszy. Ta stacja nazywa się Maintenance Bay. Pozostałe trzy kości każdego koloru umieść na stole w pobliżu stacji Shipyard. Stanowią one pulę statków. Każdy z graczy otrzymuje sześć znaczników kolonii, w kolorze zgodnym z barwą swoich statków. Nieużywane znaczniki kolonii umieść z powrotem w pudełku. Nie korzysta się z nich w czasie gry. Pierwszym graczem zostaje osoba, która wyrzuci najwyższy wynik na kostce. Zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara, pierwszy gracz po lewej od gracza rozpoczynającego otrzymuje 1 znacznik paliwa, drugi gracz - 1 znacznik rudy, a trzeci - 1 znacznik paliwa i 1 znacznik rudy. Te zasoby mają zrekompensować niedogodności związane z kolejnością. Gracze otrzymują zasoby wedle powyższego zestawienia tylko raz - przed pierwszą turą.

6.2. Wariant dla 3 graczy

Każdy z graczy otrzymuje siedem znaczników kolonii. Pobierz statki koloru nie należące do żadnego z graczy, obróć je tak, by wskazywały jedynie i rozmieść na polach dokowania (kwadratowych polach na każdej ze stacji) oznaczonych trzema kropkami.

- 1 statek na stacji SOLAR CONVERTER;
- 1 statek na stacji LUNAR MINE;
- 2 statki na stacji ORBITAL MARKET;
- 2 statki na stacji SHIPYARD.

Kostki te pozostaną na oznaczonych polach dokowania przez całą grę. Nie można ich przemieszczać, usuwać ani dokonywać zmian ich wartości. Na początku gry drugi gracz otrzymuje 1 znacznik paliwa, a trzeci gracz 1 znacznik rudy.

6.3. Wariant dla 2 graczy

Każdy z graczy otrzymuje osiem znaczników kolonii. Pobierz statki kolorów nie należących do żadnego z graczy, obróć je tak, by wskazywały jedynie i rozmieść na polach dokowania oznaczonych kropkami.

- 1 statek na stacji SOLAR CONVERTER;
- 2 statki na stacji LUNAR MINE;
- 2 statki na stacji ORBITAL MARKET;
- trzy statki na stacji COLONY CONSTRUCTOR;
- cztery statki na stacji SHIPYARD.

Kostki te pozostaną na oznaczonych polach dokowania przez całą grę. Nie można ich przemieszczać, usuwać ani dokonywać zmian ich wartości. Na początku gry drugi gracz otrzymuje 1 znacznik paliwa.

6.4. Dłuższa rozgrywka

Kiedy dobrze poznasz grę Alien Frontiers, możesz wypróbować opcję dłuższej gry. w niniejszym wariantcie, w grze dla 4 i dla 3 graczy, każdy z grających rozpoczyna z ośmioma znacznikami kolonii.

7. ROZGRYWKA

Rozgrywka rozpoczyna się od pierwszego gracza, a potem toczy się zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara. Każdy z graczy w czasie swojej tury wykonuje następujące czynności:

7.1. Zbierz flotę i rzuć kośćmi

Zbierz z planszy wszystkie swoje kości i rzuć nimi.

7.2. Skorzystaj z kart Alien Tech i rozmieść flotę

Powyższe zadania możesz wykonywać w dowolnej kolejności. Możesz skorzystać ze wszystkich kart Alien Tech, tylko z niektórych lub nie korzystać z nich w ogóle, ale musisz rozmieścić wszystkie swoje statki na stacjach orbitalnych, o ile tylko jest to możliwe. Jeśli nie możesz umieścić jednego lub większej liczby statków na żadnej ze stacji, umieść je na stacji MAINTENANCE BAY.

Możesz skorzystać ze stacji orbitalnej, umieszczając na polach dokowania swoje statki. Ze stacji można skorzystać tylko w przypadku, gdy są na niej jeszcze niezajęte pola dokowania, a gracz posiada statki o odpowiednich wartościach i może **natychmiast** uiścić wszelkie konieczne opłaty.

Wymagania i koszty związane z użyciem stacji orbitalnych znajdziesz w dalszej części instrukcji.

Przykład: Pole dokowania TERRAFORMING STATION wymaga statku o wartości 6 oraz opłaty w wysokości jednego znacznika paliwa i jednego znacznika rudy. Oznacza to, że nie możesz skorzystać z TERRAFORMING STATION jeśli nie

masz żadnej szóstki, jeśli jej jedyne pole dokowania jest zajęte lub jeśli nie posiadasz odpowiedniej liczby znaczników paliwa i rudy.

Zdolności i zyski związane z korzystaniem ze stacji orbitalnej, terytorium lub karty Alien Tech możesz wykorzystać natychmiast, chyba że na stosownym obszarze lub karcie stwierdzono, iż tak nie jest.

Opłaty za korzystanie ze stacji orbitalnych i kart wnoszą się do puli paliwa i rudy.

Z kart Alien Tech możesz korzystać w dowolnym momencie swojej tury. Większość kart posiada zdolność, z której korzystasz po zapłaceniu paliwem oraz zdolność, która wymaga odrzucenia karty. z każdej karty Alien Tech możesz skorzystać tylko raz na turę. w każdej turze możesz skorzystać tylko z jednej zdolności, wymagającej odrzucenia karty Alien Tech. w dalszej części instrukcji znajduje się szczegółowy opis działania i kosztów kart Alien Tech.

Jeśli umieścisz w trakcie swojej tury kolonię na planecie, natychmiast uaktualnij swój wynik na torze punktów zwycięstwa. **Jeśli umieszczenie kolonii na terytorium powoduje, że masz na nim więcej kolonii niż jakiegokolwiek inny gracz, przejmiesz kontrolę nad terytorium.**

W takiej sytuacji zabierasz znacznik terytorium i uzyskujesz dodatkowy punkt zwycięstwa oraz możliwość korzystania ze specjalnej zdolności. Jeśli nie masz już liczby kolonii większej niż każdy z innych, obecnych na terytorium graczy, tracisz kontrolę nad terytorium. Natychmiast zwracasz na planszę znacznik kontroli i tracisz punkt zwycięstwa oraz możliwość korzystania ze specjalnej zdolności. Więcej szczegółów dotyczących zdolności poszczególnych terytoriów znajdziesz w dalszej części instrukcji.

Obecność niektórych generatorów pola może zwiększyć liczbę punktów zwycięstwa otrzymanych przez jednego z graczy, ograniczyć możliwość korzystania ze specjalnej zdolności lub umieszczania dalszych kolonii.

Więcej szczegółów dotyczących poszczególnych generatorów pola znajdziesz w dalszej części instrukcji.

7.3. Koniec tury

Po rozmieszczeniu wszystkich statków na planszy oraz wykorzystaniu pożądaných kart Alien Tech, gracz kończy turę. Rozmieszczone statki pozostają na polach dokowania do kolejnej tury gracza.

Jeśli gracz posiada w sumie więcej niż osiem zasobów na końcu swojej tury, musi oddać nadwyżkę do odpowiednich puli zasobów.

8. KONIEC GRY I PUNKTACJA

Punktów nie podlicza się kumulatywnie. Tor punktów zwycięstwa stanowi w każdej chwili odzwierciedlenie obecnej sytuacji na planszy. z toru punktów należy korzystać do oznaczania bieżącej sytuacji w grze. Twój wynik będzie zmieniał się w trakcie gry. Ilekroć zmieni się sytuacja na planszy, należy wprowadzić zmiany na torze punktów.

Otrzymujesz 1 punkt zwycięstwa za:

- każdy znacznik kolonii na planecie;
- każde kontrolowane przez siebie terytorium;
- posiadanie karty o nazwie ALIEN CITY; posiadanie karty o nazwie ALIEN MONUMENT;
- kontrolowanie terytorium ze znacznikiem generatora POSITRON FIELD.

Gra kończy się w momencie położenia ostatniej kolonii przez któregokolwiek z graczy. Gracze zliczają swoje punkty zwycięstwa, by uaktualnić stan toru punktów. Gracz z największą liczbą punktów zwycięstwa wygrywa grę.

W przypadku remisu, gracze z tym samym wynikiem porównują liczbę kart Alien Tech, aby wyłonić zwycięzcę. Kolejne remisy rozstrzyga się za pomocą znaczników rudy, a następnie znaczników paliwa. Nadal jest remis? to zagrajcie jeszcze raz!

9. STACJE ORBITALNE

Wokół planety orbitują stacje, z których możesz korzystać, by zwiększać swoją flotę i umieszczać kolonie na planecie. Nie możesz dokować statków na stacji, na której nie ma już dostępnych pól dokowania lub w przypadku, gdy nie możesz spełnić wymagań dotyczących wartości na kościach albo dokonać wymaganych opłat.

9.2. Alien Artifact

Stacja posiada cztery pola dokujące. Statek który dokujesz na tej stacji może mieć dowolną wartość. Każde dokowanie statku pozwala na odrzucenie trzech odkrytych kart Alien Tech i pociągnięcie trzech nowych z talii. Wymiana trzech kart jest opcjonalna.

Aby wziąć jedną z odkrytych kart Alien Tech, musisz zadokować statek o łącznej wartości równej lub przekraczającej 8. Nie możesz wziąć karty,

którą już posiadasz. Pobraną kartę zastępuje się natychmiast kartą z wierzchu talii.

Przykład 1: Chcesz wziąć leżącą na stole kartę POLARITY DEVICE, więc kładziesz na polach dokowania ALIEN ARTIFACT statki o wartościach 6 i 2, a następnie bierzesz kartę.

Przykład 2: Dokujesz statek o wartości 3 na polu ALIEN ARTIFACT i wymieniasz karty Alien Tech. Nie ma pośród nich niczego, co jest ci potrzebne, więc dokujesz statek o wartości 2 i po raz kolejny wymieniasz karty. Wciąż nie ma niczego, co by cię interesowało, więc dokujesz statek o wartości 4 i po raz trzeci wymieniasz karty. Tym razem pojawia się karta PLASMA CANNON. Ponieważ udało ci się zadokować statki o łącznej wartości przekraczającej 7 (3+2+4=9), zabierasz kartę Plasma Cannon.

Przykład 3: Po zakończeniu ruchów z przykładu 2, pozostaje tylko jedno pole dokowania na stacji ALIEN ARTIFACT. Można zadokować tam czwarty statek, ale nie ma już możliwości wzięcia kolejnej karty, ponieważ dla każdego z pobranych kart należy oddzielnie uzyskać lub przekroczyć sumaryczną wartość 8.

9.3. Colonist Hub

Stacja COLONIST HUB posiada cztery „tory”, co umożliwia każdemu z graczy jednocześnie przygotowywanie kolonii do umieszczenia na planecie. Każdy z torów składa się z trzech pól dokowania oraz siedmiu okrągłych pól przygotowania kolonii. Żaden z graczy nie może korzystać z więcej niż jednego toru na raz.

Jeśli nie masz jeszcze kolonii na torze COLONIST HUB, pierwsza zadokowana na nim kostka wymagać będzie umieszczenia jednej z wolnych kolonii na pierwszym okrągłym polu. Każdy kolejny zadokowany statek, zarówno w bieżącej, jak i w kolejnych turach, musi zostać umieszczony na tym samym torze, do momentu umieszczenia kolonii. Każdy zadokowany statek przesuwa kolonię o jedno pole. Kiedy kolonia znajdzie się na siódmym i ostatnim polu, możesz w dowolnym momencie umieścić ją na planecie, po zapłaceniu jednego znacznika paliwa i jednego znacznika rudy. Nie możesz rozpocząć pracy nad kolejną kolonią na COLONIST HUB, póki twoja poprzednia kolonia nie znajdzie się na planecie. Gdy tylko kolonia znajdzie się na jednym z terytoriów, możesz zacząć przesuwać na torze nową kolonię za pomocą kolejnych statków, dokowanych na COLONIST HUB.

Jeśli uzyskasz liczbę ruchów przekraczającą liczbę pól, jakie zostały kolonii do przebycia (patrz opis terytorium ASIMOV CRATER) i natychmiast umieścisz kolonię na planecie, możesz natychmiast rozpocząć pracę nad nową kolonią.

Twoja ostatnia kolonia nie musi pozostać na COLONIST HUB. Jeśli twoja ostatnia kolonia znajduje się na torze COLONIST HUB, a wynik rzutu daje ci możliwość skorzystania z TERRAFORMING STATION lub COLONY CONSTRUCTOR, możesz usunąć kolonię z toru COLONIST HUB i umieścić ją na pożądanym terytorium zgodnie z zasadami innych stacji orbitalnych.

9.4. Colony Constructor

Musisz zadokować trzy statki o takich samych wartościach oraz zapłacić trzy znaczniki rudy, aby móc skorzystać z COLONY CONSTRUCTOR. Stacja posiada sześć pól dokowania, umożliwiających rozmieszczenie dwóch trójek statków. Wykorzystanie stacji COLONY CONSTRUCTOR pozwala na natychmiastowe umieszczenie jednej z wolnych kolonii na pożądanym terytorium.

9.5. Lunar Mine

Każdy kolejny statek dokowany na LUNAR MINE musi mieć wartość równą lub większą niż statek o najwyższej wartości, który już zadokował na tej stacji. Stacja posiada pięć pól dokowania. Za każdy zadokowany statek otrzymujesz 1 znacznik rudy.

Przykład: na początku tury, na LUNAR MINE dokują statki o wartościach 1 i 4. Twój wynik to 3, 4 i 6. Nie możesz zadokować na stacji LUNAR MINE statku o wartości 3, ponieważ na stacji już dokuje statek z 4, ale możesz zadokować zarówno statek o wartości 4, jak i 6. Za zadokowanie obu statków na LUNAR MINE otrzymasz 2 znaczniki rudy. Teraz na LUNAR MINE pozostało tylko jedno pole dokujące, a następny gracz, który będzie chciał z niej skorzystać, będzie potrzebował statku o wartości 6.

9.6. Maintenance Bay

Jeśli w trakcie swojej tury nie możesz umieścić statku nigdzie indziej, umieszczasz go tutaj. Stacja MAINTENANCE BAY nie daje graczowi żadnych korzyści, ale umieszczone na niej statki są wciąż uznawane za obecne w grze i gracz zbiera je do swojej floty na początku swojej kolejnej tury. Wszelkie statki zakupione z użyciem stacji SHIPYARD oraz terytorium BURROUGHS DESERT umieszcza się tutaj, podobnie jak statki usunięte z innych stacji za pomocą karty PLASMA CANNON lub ze stacji RAIDERS' OUTPOST.

9.7. Orbital Market

Aby skorzystać ze stacji ORBITAL MARKET, należy zadokować na niej dwa statki o tej samej wartości. Stacja posiada cztery pola dokujące, co umożliwia jednocześnie umieszczenie na niej dwóch par statków. w czasie dokowania na ORBITAL MARKET, możesz zapłacić tyle znaczników paliwa, ile wynosi wartość jednego z zadokowanych statków, by otrzymać 1 znacznik rudy. Operację można powtarzać dowolną liczbę razy w turze. Możesz też zadokować statki na stacji bez przeprowadzenia wymiany.

Przykład: Dokujesz na stacji ORBITAL MARKET dwa statki - każdy o wartości 3. w bieżącej turze możesz zapłacić trzy znaczniki paliwa, by otrzymać 1 znacznik rudy. Jeśli posiadasz sześć znaczników paliwa, możesz dokonać tego dwa razy. Jeśli w trakcie tury pozyskasz kolejne trzy znaczniki paliwa, możesz po raz kolejny przeprowadzić tę operację.

9.8. Raiders' Outpost

Aby skorzystać ze stacji RAIDERS' OUTPOST, musisz zadokować na niej trzy statki o kolejnych wartościach, czyli układ *strit*. Stacja dysponuje trzema polami dokującymi, zdolnymi pomieścić jeden zestaw statków. Jeśli stacja RAIDERS' OUTPOST jest zajęta przez twoje statki lub statki innego gracza, możesz zadokować na niej sekwencję statków o wyższej łącznej wartości, a przebywające tam dotychczas statki wysłać do stacji MAINTENANCE BAY. Dokując na stacji RAIDERS' OUTPOST możesz ukraść łącznie cztery dowolne zasoby od pozostałych graczy lub odebrać dowolnemu graczowi jedną kartę Alien Tech. Jeśli pozyskasz w ten sposób kartę, którą już posiadasz, odebrana karta natychmiast trafia na stos kart odrzuconych, a ty niczego z niej nie zyskujesz.

Przykład 1: na stacji RAIDERS' OUTPOST dokują statki o wartościach 1-2-3. Kolejny gracz wyrzuca wartości 2-3-4, więc może usunąć statki 1-2-3 i zadokować swoje 2-3-4, a następnie dokonać grabieży. Jeśli inny gracz wyrzuci 3-4-5 lub 4-5-6, będzie mógł usunąć statki 2-3-4, samemu dokonać dokowania i przeprowadzić swoją grabież.

Przykład 2: na stacji RAIDERS' OUTPOST dokują statki o wartościach 3-4-5. Używasz karty PLASMA CANNON, aby usunąć statek o wartości 5. na stacji pozostają statki o wartości 3 i 4. Aby zadokować sekwencję statków o wyższej wartości, musisz użyć serii 3 statków o wyższej łącznej wartości niż zadokowane obecnie statki. Pozostałe statki na stacji są równe wartości 7 (3+4), więc nie można zadokować serią statków 1-2-3 (suma: 6). Natomiast można zadokować seriami 2-3-4 (suma: 9), 3-4-5 (suma: 12) lub 4-5-6 (suma: 15).

9.9. Shipyard

Aby skorzystać ze stacji SHIPYARD, należy zadokować na niej dwa statki o tej samej wartości. Stacja posiada sześć pól dokowania, co umożliwia jednocześnie umieszczenie na niej trzech par statków. Każda para zadokowanych statków, po wniesieniu stosownej opłaty do puli zasobów, daje graczowi nowy statek.

- Czwarty statek - zapłać 1 znacznik paliwa i 1 znacznik rudy;
- Piąty statek - zapłać 2 znaczniki paliwa i 2 znaczniki rudy;
- Szósty statek - zapłać 3 znaczniki paliwa i 3 znaczniki rudy.

Pobierz z puli statków statek swojego koloru i umieść go na stacji MAINTENANCE BAY. na początku swojej następnej tury, dołącz go do swojej floty w momencie zbierania kości. Jeśli nie ma już w puli statków twojego koloru, nie możesz korzystać ze stacji SHIPYARD. w czasie gry można tracić statki, więc swój czwarty, piąty lub szósty statek możesz zbudować wiele razy w czasie rozgrywki.

9.10. Solar Converter

Na stacji SOLAR CONVERTER mogą dokować statki o dowolnych wartościach. Stacja posiada osiem pól dokowania. Otrzymujesz znaczniki paliwa w liczbie równej połowie wartości każdego z zadokowanych statków. Dla każdego statku oddzielnie zaokrąglaj wartość w górę.

Przykład: Jeśli na stacji SOLAR CONVERTER zadokujesz statki o wartościach 3 i 4, otrzymasz 2 znaczniki paliwa za 3 oraz 2 znaczniki paliwa za 4.

9.11. Terraforming Station

Aby skorzystać ze stacji TERRAFORMING STATION, musisz zadokować na niej statek o wartości 6 i zapłacić 1 znacznik paliwa oraz 1 znacznik rudy. Ta stacja posiada tylko jedno pole dokujące. Wykorzystanie stacji TERRAFORMING STATION pozwala na natychmiastowe umieszczenie jednej z wolnych kolonii na pożądanym terytorium. Statek zadokowany na TERRAFORMING STATION zostaje całkowicie zużyty w procesie tworzenia kolonii. na początku twojej następnej tury wraca do puli statków. Utracony w ten sposób statek można odbudować, korzystając ze stacji SHIPYARD dopiero po tym, jak wróci do puli statków.

Nie możesz skorzystać z TERRAFORMING STATION, jeśli spowoduje to zredukowanie wielkości floty do mniej niż trzech statków w twoim kolorze.

Statku zadokowanego na TERRAFORMING STATION nie można użyć ponownie na innej stacji, korzystając na przykład z karty ORBITAL TELEPORTER. Może on zostać usunięty za pomocą karty PLASMA CANNON.

10. TERYTORIA

Każde z terytoriów zapewnia kontrolującemu je graczowi specjalną zdolność, dotyczącą jakiegoś aspektu gry. Gracz kontroluje terytorium, jeśli posiada na nim więcej kolonii, niż którykolwiek z pozostałych uczestników gry. Kontrolujący terytorium gracz zabiera znacznik kontroli z planszy.

Przykład: Gracz czerwony ma dwie kolonie na terytorium LEM BADLANDS, a gracz zielony, żółty i niebieski mają na tym obszarze po jednej kolonii. Gracz czerwony ma najwięcej kolonii na terytorium LEM BADLANDS, więc je kontroluje.

Jeśli co najmniej dwóch graczy ma na tym samym terytorium tyle samo kolonii (a żaden inny gracz nie ma ich więcej), terytorium nie jest kontrolowane przez nikogo. Żaden z graczy nie może korzystać ze specjalnej zdolności. Znacznik kontroli terytorium pozostaje na jego obszarze.

Przykład: Gracz czerwony i gracz żółty mają po dwie kolonie na terytorium LEM BADLANDS, a gracz zielony i niebieski mają na tym obszarze po jednej kolonii. Gracz czerwony i gracz żółty remisują w liczbie kolonii, a w związku z tym, że żaden inny gracz nie ma na nim więcej kolonii, nikt nie korzysta ze specjalnej zdolności zapewnianej przez to terytorium.

10.1. Asimov Crater

Raz na turę przesuń swoją kolonię o dodatkowe pole na torze stacji COLONIST HUB, kiedy zadokujesz na niej więcej niż jeden statek.

Przykład: Dokowanie dwóch statków na stacji COLONIST HUB zwykle przesuwa kolonię o dwa pola. z racji tego, że kontrolujesz terytorium ASIMOV CRATER, przesuwasz swoją kolonię o trzy pola. Jeśli zadokujesz na COLONIST HUB trzy statki, przesuwasz kolonię o cztery pola.

10.2. Bradbury Plateau

Zapłać o 1 znacznik rudy mniej, korzystając ze stacji COLONY CONSTRUCTOR.

Przykład: Dokujesz na COLONY CONSTRUCTOR trzy statki, każdy o wartości 5. w normalnych warunkach, musisz zapłacić 3 znaczniki rudy, aby aktywować stację. Ponieważ kontrolujesz terytorium BRADBURY PLATEAU, płacisz tylko 2.

10.3. Burroughs Desert

Możesz wykupić statek-reликт za 1 znacznik paliwa i 1 znacznik rudy. Umieść statek na stacji MAINTENANCE BAY, a w czasie następnej tury dołącz go do swojej floty. Statek musi natychmiast wrócić na terytorium BURROUGHS DESERT, jeśli utracisz kontrolę nad tym obszarem. Statek-reликт działa identycznie jak wszystkie inne statki w twojej flocie - nie jest jednak oznaczony niczym kolorem, a w przypadku konieczności zwrócenia go do puli statków, należy odłożyć go na terytorium BURROUGHS DESERT.

Dalsze szczegóły znajdziesz w opisie stacji TERRAFORMING STATION i karty PLASMA CANNON. Gracz, który kontroluje terytorium BURROUGHS DESERT, może w trakcie swojej tury na nowo wykupić statek-reликт.

Przykład 1: Kontrolujesz terytorium BURROUGHS DESERT za pomocą jednej kolonii i korzystasz ze statku-reliktu. Inny gracz buduje na tym samym obszarze kolejną swoją kolonię. Teraz obaj macie po jednej kolonii na obszarze BURROUGHS DESERT, więc nikt nie kontroluje tego terytorium. Musisz natychmiast zwrócić znacznik kontroli terytorium oraz statek-reликт na obszar BURROUGHS DESERT.

Przykład 2: Twój statek-reликт dokuje na stacji LUNAR MINE. Inny gracz odrzuca kartę STASIS BEAM i umieszcza na obszarze BURROUGHS DESERT znacznik generatora ISOLATION FIELD. Musisz natychmiast odłożyć statek-reликт na obszarze BURROUGHS DESERT i nie możesz odkupić go, póki znacznik generatora ISOLATION FIELD nie zostanie przeniesiony na inny obszar.

Przykład 3: na twoim statku-relikcie pojawiła się wartość 6, więc został zadokowany na stacji TERRAFORMING STATION, celem zbudowania kolonii. na początku twojej następnej tury, statek-reликт powróci na obszar BURROUGHS DESERT - a nie do puli statków - i będzie można kupić go w tej samej turze.

10.4. Heinlein Plains

Przelicznik handlowy na stacji ORBITAL MARKET zawsze wynosi 1 do 1.

Przykład: Wyrucasz dwie trójki i umieszczasz statki na stacji ORBITAL MARKET. w normalnej sytuacji, za 3 znaczniki paliwa, można byłoby kupić 1 znacznik rudy. Jednakże, jako że kontrolujesz terytorium HEINLEIN PLAINS,

zawsze wymieniasz 1 znacznik paliwa na 1 znacznik rudy, bez względu na wartości zadokowanych statków.

10.5. Herbert Valley

Zapłać o 1 znacznik paliwa i rudy mniej w trakcie budowania statku na stacji SHIPYARD.

Przykład: Dokujesz na stacji SHIPYARD dwa statki, by zbudować swój piąty statek. w normalnych warunkach, należy za niego zapłacić 2 znaczniki paliwa i 2 znaczniki rudy. Ponieważ kontrolujesz terytorium HERBERT VALLEY, płacisz tylko 1 znacznik paliwa i 1 znacznik rudy. Gdyby to był twój czwarty statek, zdolność zapewniana przez terytorium HERBERT VALLEY spowodowałaby, że opłata w ogóle nie byłaby potrzebna.

10.6. Lem Badlands

Pobierz dodatkowy znacznik paliwa za każdy statek zadokowany na stacji SOLAR CONVERTER.

Przykład: Dokujesz statki o wartościach 3 i 4 na stacji SOLAR CONVERTER i otrzymujesz 4 znaczniki paliwa. Jako że kontrolujesz terytorium LEM BADLANDS, otrzymujesz dwa dodatkowe znaczniki paliwa.

10.7. Pohl Foothills

Zapłać o 1 znacznik paliwa mniej za korzystanie ze zdolności kart Alien Tech.

Przykład 1: Posiadasz kartę BOOSTER POD, która pozwala dodać 1 do wartości nieumieszczonego jeszcze na planszy statku w zamian za 1 znacznik paliwa. Ponieważ kontrolujesz terytorium POHL FOOTHILLS, nie płacisz nic za tę zmianę wartości statku.

Przykład 2: Posiadasz kartę PLASMA CANNON, która pozwala usuwać statki przeciwników z dowolnej stacji orbitalnej po zapłaceniu jednego znacznika paliwa za każdy statek. Decydujesz się na usunięcie trzech statków ze stacji LUNAR MINE. Ponieważ kontrolujesz terytorium POHL FOOTHILLS, za tę operację płacisz 2 znaczniki paliwa.

10.8. Van Vogt Mountains

Pierwszy zadokowany na stacji LUNAR MINE statek może mieć dowolną wartość.

Przykład: Po rzucie, posiadasz statki o wartościach: 1, 2, 4 i 5. Zadokowany na LUNAR MINE statek o najwyższej wartości ma wartość 5. Ponieważ kontrolujesz terytorium VAN VOGT MOUNTAINS, pierwszy statek, który dokujesz na stacji LUNAR MINE, może mieć wartość 1, 2 lub 4. Jeśli chcesz pobrać kolejny znacznik rudy, możesz zadokować na stacji LUNAR MINE statek o wartości 5.

11. GENERATORY POLA

Trzy generatory pola zmieniają zasady działania terytoriów, na których się znajdują, a w przypadku konfliktu zasad, mają pierwszeństwo przed efektami kart Alien Tech.

11.1. Isolation Field

Znacznik generatora ISOLATION FIELD blokuje zdolność wynikającą z kontroli terytorium. Pierwszy gracz, który odrzuci kartę STASIS BEAM, umieści na wybranym przez siebie terytorium znacznik generatora ISOLATION FIELD. Każdy kolejny gracz, który odrzuci kartę STASIS BEAM, będzie mógł przenieść znacznik na inne terytorium.

Przykład: Jeśli znacznik generatora ISOLATION FIELD zostanie umieszczony na terytorium POHL FOOTHILLS, gracz kontrolujący ten obszar nie będzie mógł korzystać z zdolności „za skorzystanie z każdej karty Alien Tech zapłać o 1 znacznik paliwa mniej”. Zdolność nie będzie również dostępna dla gracza korzystającego z karty DATA CRYSTAL.

11.2. Positron Field

Gracz który kontroluje terytorium ze znacznikiem POSITRON FIELD otrzymuje dodatkowy punkt zwycięstwa. Pierwszy gracz, który odrzuci kartę DATA CRYSTAL, umieści na wybranym przez siebie terytorium znacznik generatora POSITRON FIELD. Każdy kolejny gracz, który odrzuci kartę DATA CRYSTAL, będzie mógł przenieść znacznik na inne terytorium.

Przykład: Jeśli znacznik generatora POSITRON FIELD znajduje się na terytorium HERBERT VALLEY kontrolowanym przez zielonego gracza, to zielony gracz otrzymuje dodatkowy punkt zwycięstwa.

11.3. Repulsor Field

Znacznik generatora REPULSOR FIELD uniemożliwia dodawanie kolonii do terytorium, na którym się znajduje, lub usuwanie kolonii z tego terytorium. Znacznik generatora REPULSOR FIELD nie uniemożliwia przenoszenia przenoszenia i usuwania żadnego z trzech okrągłych znaczników generatorów pola (włącznie ze znacznikiem REPULSOR FIELD) w obrębie terytorium, na którym się znajduje. Pierwszy gracz, który

odrzuć kartę GRAVITY MANIPULATOR, umieszcza na wybranym przez siebie terytorium znacznik generatora REPULSOR FIELD. Każdy kolejny gracz, który odrzuć kartę GRAVITY MANIPULATOR, będzie mógł przenieść znacznik na inne terytorium.

Przykład: Jeśli znacznik generatora REPULSOR FIELD znajdzie się na terytorium ASIMOV CRATER, nie będzie można umieszczać na tym obszarze kolejnych kolonii, a tych, które już się na nim znajdują, nie będzie można zamieniać ani usuwać, korzystając z kart POLARITY DEVICE lub ORBITAL TELEPORTER.

12. KARTY ALIEN TECH

Karty Alien Tech umożliwiają naginanie podstawowych zasad gry. Większość kart Alien Tech można wykorzystać natychmiast po ich pozyskaniu. Karty, których użycie trzeba opłacić w formie znaczników paliwa można korzystać tylko raz na turę. Można odrzucić tylko kartę Alien Tech, z której nie korzystało się już w bieżącej turze. Można odrzucić tylko jedną kartę na turę.

Twe karty Alien Tech musisz umieścić na stole awerssem do góry tak, by inni gracze je widzieli.

Możesz posiadać tylko jedną kopię danej karty Alien Tech.

Jeśli karta pozwala na zmianę wartości statku, nigdy nie może ona stać się niższa niż 1, ani wyższa niż 6.

Gdy wyczerpiesz się talia kart Alien Tech, należy przetasować stos kart odrzuconych i stworzyć nową talię.

12.1. Alien City oraz Alien Monument

Każda z tych kart jest warta 1 punkt zwycięstwa. W talii jest tylko jedna karta ALIEN CITY i jedna karta ALIEN MONUMENT. Gracz może posiadać obie te karty. Za żadną z tych kart nie trzeba płacić paliwem i żadna z nich nie posiada zdolności związanej z jej odrzuceniem.

12.2. Booster Pod

Raz na turę możesz zapłacić 1 znacznik paliwa, by zwiększyć o 1 punkt wartość jednego ze swoich statków, które nie został jeszcze umieszczony na żadnym polu dokowania. Możesz odrzucić kartę BOOSTER POD, aby usunąć 1 znacznik generatora pola z terytorium, na którym obecnie się znajduje. Usunięty w ten sposób znacznik generatora można później odtworzyć, korzystając ze stosownej karty.

Przykład: Twój wynik to 1, 3 i 4. Płacisz 1 znacznik paliwa i korzystasz z karty BOOSTER POD, aby podnieść wartość jednego statku z 3 na 4, dzięki czemu możesz wykorzystać parę czwórek na stacji SHIPYARD.

12.3. Data Crystal

Raz na turę możesz zapłacić 1 znacznik paliwa za każdą kolonię, znajdującą się na danym terytorium, aby skorzystać z jego specjalnej zdolności tak, jakby znacznik kontroli tego terytorium należał do ciebie. Jeśli na terytorium nie ma kolonii, nie można skorzystać z jego zdolności. Jeśli na terytorium znajduje się znacznik generatora ISOLATION FIELD, również nie można skorzystać z jego zdolności. Terytorium BURROUGHS DESERT stanowi wyjątek, ponieważ działanie jego zdolności rozciąga się na więcej niż jedną turę. Możesz odrzucić kartę DATA CRYSTAL, aby umieścić znacznik generatora POSITRON FIELD na dowolnym terytorium lub przenieść znacznik na inny obszar.

Przykład: Twój wynik to 1, 6 i 6. Masz dużo paliwa, które chcesz wymienić na rudę, ale para szóstek tworzy bardzo niekorzystne warunki wymiany na stacji ORBITAL MARKET. Na terytorium HEINLEIN PLAINS znajduje się jedna zielona kolonia i jedna czerwona, więc płacisz 2 znaczniki paliwa i korzystasz ze zdolności karty DATA CRYSTAL, aby „wypożyczyć” zdolność terytorium Heinlein Plains.

12.4. Gravity Manipulator

Raz na turę możesz zapłacić 2 znaczniki paliwa, aby zmniejszyć o 1 wartość jednego z nieumieszczonych na stacjach statków i zwiększyć o 1 wartość innego nieumieszczonego na stacji statku. Możesz odrzucić kartę GRAVITY MANIPULATOR, aby umieścić znacznik generatora REPULSOR FIELD na dowolnym terytorium lub przenieść znacznik na inne terytorium.

Przykład: Twój wynik to 1, 2 i 5. Płacisz 2 znaczniki paliwa i korzystasz z karty GRAVITY MANIPULATOR, aby przenieść 1 punkt ze statku o wartości 2 na statek o wartości 5, co zmienia je w statki o wartościach 1 i 6.

12.5. Holographic Decoy

Za korzystanie z tej karty nie trzeba płacić paliwem. Nie posiada ona również zdolności związanej z jej odrzuceniem. Jeśli posiadasz kartę HOLOGRAPHIC DECOY, inni gracze nie mogą okradać cię z zasobów korzystając ze stacji RAIDERS' OUTPOST. Jeśli korzystający z niej gracz pragnie ukraść ci kartę, może jedynie ograbić cię z karty HOLOGRAPHIC

DECOY. Jeśli okradający gracz posiada już kartę HOLOGRAPHIC DECOY, skradziona przez niego karta zostaje odrzucona.

Przykład: Czerwony gracz umieszcza na stacji RAIDERS' OUTPOST trzy statki o kolejnych wartościach. Pragnie ukraść ci cztery znaczniki rudy, ale - posiadając kartę HOLOGRAPHIC DECOY - jesteś bezpieczny. Jednakże, czerwony gracz postanawia zabrać ci kartę HOLOGRAPHIC DECOY.

12.6. Orbital Teleporter

Raz na turę, możesz zapłacić 2 znaczniki paliwa, aby przenieść jeden z już zadokowanych statków na inną stację orbitalną. Możesz przenieść tylko jeden statek, ale na nowej stacji może on zadziałać w połączeniu z innymi statkami, należącymi do twojej floty. Nie możesz ponownie wykorzystać statku na stacji, z której został usunięty. Nie możesz zmienić wartości statku w czasie przemieszczania go z jednej stacji na inną. Nie możesz skorzystać z karty ORBITAL TELEPORTER, aby przenieść statek z TERRAFORMING STATION. Możesz odrzucić kartę ORBITAL TELEPORTER, aby przenieść pojedynczą kolonię dowolnego gracza z jednego terytorium na inne. Wyjątki od powyższej reguły znajdziesz w opisie generatora REPULSOR FIELD.

Przykład 1: Twój wynik to 2, 5 i 6. Dokujesz statek o wartości 6 na stacji LUNAR MINE i otrzymujesz 1 znacznik rudy. Następnie płacisz 2 znaczniki paliwa i korzystasz z karty ORBITAL TELEPORTER, by przenieść statek o wartości 6 na stację ALIEN ARTIFACT. Następnie, dokujesz statek o wartości 2 na stacji ALIEN ARTIFACT, co daje ci sumę 8, umożliwiającą pozyskanie jednej z kart Alien Tech.

Przykład 2: Jesteś graczem niebieskim. Ty i gracz czerwony macie po jednej kolonii na terytorium LEM BADLANDS, więc żaden z was go nie kontroluje. Masz jedną kolonię na terytorium VAN VOGT MOUNTAINS, ale gracz zielony ma tam dwie kolonie, więc nieprędko zdobędziesz kontrolę nad tym obszarem. Odrzucasz kartę ORBITAL TELEPORTER i przenosisz kolonię z terytorium VAN VOGT MOUNTAINS na obszar LEM BADLANDS. Zdobywasz znacznik kontroli terytorium i otrzymujesz punkt zwycięstwa.

12.7. Plasma Cannon

Raz na turę możesz zapłacić 1 znacznik paliwa za każdy ze statków innych graczy, które pragniesz usunąć z jednej stacji orbitalnej. Usunięte statki należy umieścić na stacji MAINTENANCE BAY. Na początku swojej tury, każdy z graczy będzie mógł zabrać stamtąd swoje statki (w przykładzie 2, znajdującym się poniżej, znajdziesz wyjątek od tej reguły). Karta PLASMA CANNON może usunąć statki tylko z jednej stacji. Nie możesz skorzystać z tej karty, by usuwać własne statki. Możesz odrzucić kartę PLASMA CANNON, aby zwrócić statek innego gracza do puli statków. Ten gracz musi mieć co najmniej cztery statki swojego koloru na planszy. Do powyższego nie wlicza się statku-reliktu. Usunięty w ten sposób statek można później odbudować, korzystając ze stacji SHIPYARD.

Przykład 1: Jesteś niebieskim graczem. Wyrzucasz 2, 2 i 4. Chcesz skorzystać z pary dwójek w stacji SHIPYARD, ale jej doki są pełne. Płacisz 2 znaczniki paliwa i korzystasz z karty PLASMA CANNON, aby usunąć z doków dwa czerwone statki i umieścić je na stacji MAINTENANCE BAY. Następnie dokujesz na stacji SHIPYARD swoje statki.

Przykład 2: Jesteś niebieskim graczem, a czerwony gracz zajmuje swoim statkiem dok na TERRAFORMING STATION. Płacisz 1 znacznik paliwa i korzystasz z karty PLASMA CANNON, aby usunąć czerwony statek z TERRAFORMING STATION. W normalnych warunkach, statek usunięty za pomocą karty PLASMA CANNON trafiłby na stację MAINTENANCE BAY. Jednak statek umieszczony na stacji TERRAFORMING STATION powinien na początku tury gracza, do którego należy, wrócić do puli statków. Dlatego umieszczasz go w puli statków, a nie na stacji MAINTENANCE BAY.

Przykład 3: Jesteś niebieskim graczem, a żółty gracz ma na planszy sześć statków. Odrzucasz kartę PLASMA CANNON i usuwasz żółty statek o wartości 6 ze stacji LUNAR MINE. Statek wraca do puli statków.

Przykład 4: Czerwony gracz ma 4 statki na planszy: jeden na stacji LUNAR MINE, dwa na stacji ALIEN ARTIFACT i jeden na stacji TERRAFORMING STATION. Chcesz odrzucić kartę PLASMA CANNON, aby zniszczyć statek na stacji LUNAR MINE. Nie jest to jednak dozwolone. Chociaż czerwony gracz miałby w tej turze nadal 3 statki, to w następnej turze statek na stacji TERRAFORMING STATION wraca do puli statków i czerwony gracz miałby tylko 2 statki.

12.8. Polarity Device

Raz na turę możesz zapłacić 1 znacznik paliwa, aby odwrócić jeden ze swoich nieumieszczonych na stacji statków na przeciwną ściankę. Możesz odrzucić kartę POLARITY DEVICE, aby zamienić miejscami dwie kolonie znajdujące się na dwóch dowolnych terytoriach. Wyjątki od powyższej reguły znajdziesz w opisie generatora REPULSOR FIELD.

Przykład 1: Twój wynik to 1, 2 i 5. Płacisz 1 znacznik paliwa i korzystasz z karty POLARITY DEVICE, by odwrócić jeden ze statków, zamieniając wartość 1 na wartość 6.

Przykład 2: na terytorium HERBERT VALLEY znajdują się dwie żółte kolonie, a na terytorium LEM BADLANDS dwie czerwone. Odrzucasz kartę POLARITY DEVICE i zamieniasz miejscami po jednej kolonii z obu tych terytoriów. na każdym z nich znajduje się teraz jedna żółta kolonia i jedna czerwona - więc żaden z graczy nie kontroluje teraz żadnego z tych terytoriów.

12.9. Resource Cache

Tak długo jak posiadasz kartę RESOURCE CACHE, raz na turę otrzymujesz darmowe zasoby. Po rzucie kośćmi, policz, ile masz statków o wartościach parzystych, a ile o wartościach nieparzystych.

- Jeśli masz więcej statków o wartościach **nieparzystych**, otrzymujesz 1 znaczek rudy.
- Jeśli masz więcej statków o wartościach **parzystych**, otrzymujesz 1 znaczek paliwa.
- Jeśli masz tyle samo statków o wartościach parzystych i nieparzystych, otrzymujesz 1 znaczek paliwa i 1 znaczek rudy i natychmiast odrzucasz kartę RESOURCE CACHE.

W odróżnieniu od innych kart Alien Tech, z karty RESOURCE CACHE nie można skorzystać w turze, w której trafiła do gracza.

Kartę RESOURCE CACHE odrzuca się tylko w przypadku, gdy w wyniku rzutu, na statkach pojawi się taka sama liczba wartości parzystych i nieparzystych.

Przykład: Dokujesz statki o wartościach 3 i 6 na stacji ALIEN ARTIFACT i pozyskujesz kartę RESOURCE CACHE. Nie zyskujesz zasobów aż do następnej tury - do momentu zebrania floty i kolejnego rzutu.

12.10. Stasis Beam

Raz na turę możesz zapłacić 1 znaczek paliwa, by zmniejszyć o 1 punkt wartość jednego ze swoich statków, które nie zostały jeszcze umieszczone na żadnym polu dokowania. Możesz odrzucić kartę STASIS BEAM, aby umieścić znaczek generatora ISOLATION FIELD na dowolnym terytorium lub przenieść znaczek na inne terytorium.

Przykład: Twój wynik to 1, 2 i 5. Płacisz 1 znaczek paliwa i korzystasz z karty STASIS BEAM, aby obniżyć wartość jednego statku z 2 na 1, dzięki czemu możesz wykorzystać parę jedynek na stacji SHIPYARD.

12.11. Temporal Warper

Raz na turę możesz zapłacić 1 znaczek paliwa, aby przerzucić (rzucić jeszcze raz) dowolną liczbę kostek, które nie zostały jeszcze umieszczone na żadnym polu dokowania. Możesz odrzucić kartę TEMPORAL WARPER, aby pozyskać dowolną kartę Alien Tech ze stosu kart odrzuconych. Zanim odrzucisz kartę TEMPORAL WARPER, możesz przejrzeć stos kart odrzuconych.

Przykład 1: Twój wynik to 1, 2 i 5. Korzystasz z karty TEMPORAL WARPER, aby ponownie rzucić statki o wartościach 1 i 2, w nadziei otrzymania wyższych liczb.

Przykład 2: Przeglądasz stos kart odrzuconych i odkrywasz kartę ALIEN CITY. Odrzucasz kartę TEMPORAL WARPER, aby wziąć kartę ALIEN CITY.

Rozszerzenia Alien Frontiers: Factions, Alien Frontiers: Faction Pack #1 i Alien Frontiers: Upgrade Pack są dostępne w przedsprzedaży w sklepie Luzodajnia.pl