

KLAUS TEUBER

CATAN

GWIEZDNI OSADNICY



Almanach

Niniejszy almanach zawiera szczegółowe wyjaśnienie reguł oraz przykłady rozgrywki w grę *CATAN – Gwiezdni osadnicy*. **To nie jest instrukcja**. Nie ma potrzeby, aby przed pierwszą rozgrywką czytać szczegółowe wyjaśnienie zasad. W pierwszej kolejności należy zapoznać się z instrukcją i po prostu przystąpić do rozgrywki. Jeśli w jej trakcie pojawią się jakieś pytania, odpowiedzi na nie należy szukać w niniejszym almanachu, pod odpowiednim słowem kluczowym.

SPIS TREŚCI

Wstęp	02
Historia galaktyki	03 – 04
Spis elementów	04 – 05
Wyjaśnienie pojęć oraz przykłady.....	06 – 19
Opis kart sojuszników	20



AUTOR

Urodzony w 1952, mieszka niedaleko Darmstadt w Niemczech. Jest jednym z najbardziej uznanych autorów gier planszowych na świecie. Cztery z jego gier zostały wyróżnione prestiżową nagrodą Spiel des Jahres (niemiecka Gra roku). Wśród nich znalazło się jego największe dzieło: *Gra planszowa CATAN* (wcześniej znana jako *Osadnicy z Catanu*).



INFORMACJA

CATAN – Gwiezdni osadnicy to nowa, znacznie poprawiona wersja gry *Die Sternenfahrer von Catan*, która została wydana po raz pierwszy w 1999 roku.



PODZIĘKOWANIA

Ogromne podziękowania dla testerów, korektorów oraz wszystkich innych, którzy pomogli w pracach nad nową edycją Gwiezdnymi osadnikami! Wyjątkowo długo w naszej kosmicznej podróży uczestniczyli: Maria Fischer-Witzmann, Martine Frimpong, Wolfgang Lüdtkke, Peter Neugebauer, Claudia Teuber, Leif Teuber oraz uczestnicy Catan-Wochenendes w Bergneustadt!

Specjalne podziękowania dla zespołu realizatorskiego z wydawnictwa Kosmos: Caroline Fischer, Lilli Kirschmann, Alexandry Kunz, Tatyany Momot.

Serdeczne pozdrowienie dla obcych cywilizacji, które z pewnością kiedyś spotkamy!

TWÓRCY GRY

Autor: Klaus Teuber

Na licencji: CATAN GmbH © 2019, catan.de

Zespół projektowy: Arnd Beenen, Coleman Charlton, Morgan Dontanville, Pete Fenlon, Arnd Fischer, Ron Magin, Martin Pflieger, Benjamin Teuber, Guido Teuber

Ilustracje: Franz Vohwinkel

Opracowanie: Michaela Kienle

Projekt figurek: Jason Beaudoin

Grafiki 3D: Andreas Resch

Specyfikacja techniczna: Monika Schall

Zespół redakcyjny: Arnd Beenen, Morgan Dontanville,

Pete Fenlon, Ron Magin, Benjamin Teuber

Redakcja: Arnd Fischer

Tłumaczenie: Michał Zwierzyński

Korekta i redakcja wersji polskiej: Aleksandra Miszta

Wersja polska: **GALAKTA**

www.Galakta.pl

© 2019 Franckh-Kosmos Verlags-GmbH & Co. KG
Wszelkie prawa zastrzeżone.

HISTORIA GALAKTYKI

Do połowy trzeciego millennium ludzkość skolonizowała niezamieszkałe planety oraz księżycy obecne w Układzie Słonecznym. Niewiele później, głęboko pod powierzchnią jednego z księżyców Saturna, odkryto nieznaną dotychczas krystaliczną materię. Posłużyła ona naukowcom do budowy systemu napędowego umożliwiającego podróż z prędkością kilkakrotnie przewyższającą prędkość światła. Napęd ten pozwolił gwiazdnym osadnikom opuścić Układ Słoneczny i wyruszyć na podbój gwiazd.

Nie minęło wiele czasu, nim kosmiczni odkrywcy spotkali na swej drodze obce inteligentne cywilizacje, które także posiadały technologię podróży z zawrotną prędkością: Zielonych, Uczonych, Kupców, Dyplomatów oraz Wędrowców.

Gwiazdni osadnicy przekonali się, że wszystkie rasy, które przyszło im spotkać po opuszczeniu Układu Słonecznego, są nastawione przyjaźnie. Na straży ich pokojowego współistnienia stoi Rada Galaktyki – najwyższa instytucja reprezentująca interesy wszystkich mieszkańców galaktyki.

By móc wstąpić do grona członków Rady Galaktyki, a tym samym dołączyć do międzyplanetarnej społeczności wszystkich istot galaktyki, ludzie musieli zaakceptować narzucony przez Radę Kodeks Postępowania.

Zgodnie z nim, pośród wielu reguł, wyraźnie zapisano, że we wszystkich układach zakazane jest zakładanie kolonii na zamieszkałych planetach. Ma to zapobiec zewnętrznym wpływom na naturalną ewolucję życia. Ludzie podpisali Kodeks i z otwartymi ramionami zostali przywitani w gronie członków Rady Galaktyki.

W XXVI wieku Ziemiańskie założyli swoje pierwsze kolonie, które nazwano „Catańskimi koloniami” na cześć pewnej wyspy na Oceanie Atlantyckim.

Po jakimś czasie, w związku ze znacznym wzrostem liczby ludności na Catańskich koloniach, rząd Ziemi podjął decyzję o założeniu kolejnych osad w układach planetarnych, w których występują niezamieszkałe ciała niebieskie.

Zadanie to powierzono wybranej grupie trzech-czterech gwiazdnych osadników. To właśnie Wy, drodzy gracze! Waszą misją, poza założeniem nowych kolonii, jest także nawiązanie intratnych kontraktów handlowych z innymi rasami wchodzącymi w skład Rady Galaktyki.

Nie jest to jednak łatwe zadanie. Choć na początek dostajecie z Ziemi kilka surowców, to szybko przekonacie się, że w realizacji zleceń oraz budowie nowych statków kosmicznych jesteście mocno uzależnieni od Catańskich kolonii oraz wszelkich nowo założonych placówek.

Kolejną przeszkodą, z którą przyjdzie się wam zmierzyć w odmętach kosmosu, jest Liga Kosmicznych Piratów. Wszyscy wyjęci spod prawa przedstawiciele różnych ras zebrali się pod czarną piracką banderą. Ze swoich tajnych baz ruszają ciężko uzbrojonymi jednostkami i napadają na statki handlowe należące do miłujących pokój mieszkańców galaktyki.

Musicie więc upewnić się, że podczas rozbudowy swoich statków skupicie się nie tylko na ładowniach i silnikach, ale będziecie także pamiętać o wzmacnianiu siły bojowej i nowych działach.

Pod koniec trzeciego millennium, po raz pierwszy w historii, to Ziemiańskie może zostać Najwyższym Komisarzem Rady Galaktyki. Stanie się tak, jeśli uda się nawiązać kontakty handlowe z innymi rasami, które przełożą się na niezbędne głosy poparcia. Ponadto na wybór ten wpłynie zdecydowane działanie przeciwko piratom oraz wzorowe stosowanie się do Kodeksu Postępowania. Czy jesteście gotowi podjąć to wyzwanie?

Zieloni



Zieloni, jak nikt inny w galaktyce, żyją w idealnej harmonii z wszelką ożywioną i nieożywioną naturą. Pod ich przewodnictwem farmy produkują więcej żywności, kopalnie wydobywają znacznie więcej rudy, a opracowywane przez nich paliwo jest o wiele wydajniejsze. Ci, którym uda się zaskarżyć przychylność Zielonych, mogą cieszyć się wydajniejszą produkcją surowców.

Uczeni



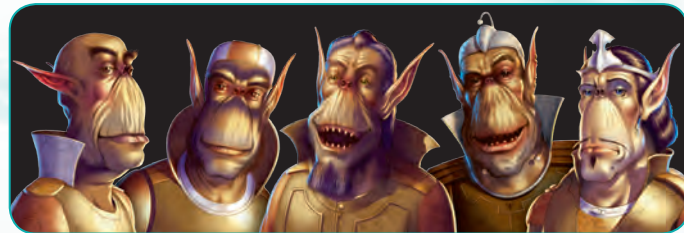
Ta powściągliwa rasa jest w posiadaniu najbardziej zaawansowanej technologii kosmicznej. Ci, którym uda się wejść w sojusz z Uczonymi, mogą zwiększyć szybkość swych statków kosmicznych oraz wzmocnić moc dział.

Dyplomaci



Dyplomaci to bardzo towarzyska i charyzmatyczna rasa. Mają dobre stosunki ze wszystkimi wokół, dlatego dobrze jest być ich sojusznikiem. Dyplomaci pomogą w zwiększaniu reputacji i sławy, zawalczą o zmniejszenie opłat obowiązkowych oraz przekonają bogatsze kolonie, aby podzieliły się z biedniejszymi swoimi zasobami.

Kupcy



Kupcy to bardzo dumna i pracowita rasa. Przemierzają przestrzeń kosmiczną swoimi wielkimi jednostkami, przewożąc ogromne ilości ładunków pomiędzy posterunkami pozostałych ras. Mają jednak pewną cechę, która Ziemiańskim wydaje się strasznie dziwna. Oczekują, iż na początku transakcji partner przekaże im podarunek. Jeśli upominek ten jest wystarczający, z przyjemnością odwzajemnią się tym samym i przystąpią do wspólnych

interesów. Jednak jeśli ich zdaniem prezent będzie zbyt skromny, może to zaowocować nieprzyjemnymi konsekwencjami dla ich potencjalnego partnera handlowego. W wyjątkowych przypadkach urażony Kupiecki książę może nawet uszkodzić statek kosmiczny kontrahenta, który go obraził, co spowoduje nagłe przerwanie jego podróży. Niestety Kupcy bywają nieprzewidywalni, jeśli chodzi o prawidłową ocenę upominków. Ci, którym uda się zaskarbić przyjaźń Kupców, mogą wymieniać się swoimi surowcami po lepszym kursie.

Wędrowcy

Mówi się, że ta tajemnicza rasa, której ojczysta planeta nie jest nikomu znana, posiada nadnaturalne moce. Podobno poza swoimi zdolnościami telepatycznymi Wędrowcy są w stanie także przesuwać ogromne przedmioty na ogromne odległości jedynie przy pomocy swojego umysłu. Ich statki mogą wykonywać skoki na odległość tysięcy lat świetlnych. Mimo posiadania ogromnej mocy to prawdziwi pacyfści – nie bronią się nawet, kiedy



zaatakują ich kosmiczni piraci. Wędrowcy są ubóstwiani przez wszystkie rasy w galaktyce. Ci, którym uda się z spotkać na swej drodze statki Wędrowców i obdarują ich odpowiednimi upominkami, są na ogół nagradzani błogosławieństwem tego ludu.

Kosmiczni piraci

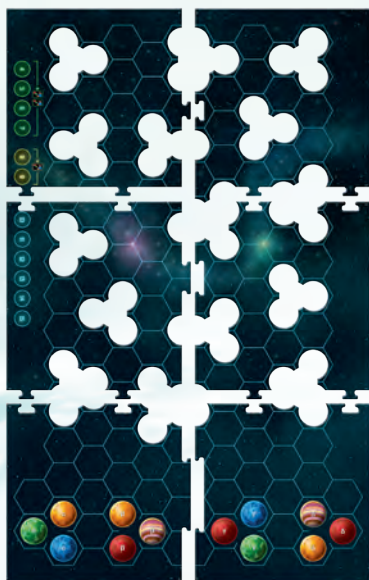


Kosmiczni piraci nie są osobną rasą. To wyjęci spod prawa przedstawiciele wszystkich ras, którzy zgromadzili się pod czarną piracką banderą. Swoimi ciężko uzbrojonymi statkami przemierzają ostępy znanej galaktyki i napadają na pokojowo nastawione statki kolonialne i handlowe.

ELEMENTY GRY

8 ramek z elementami

6 części planszy



4 pionki sojuszników



połówki medali



40 szt.

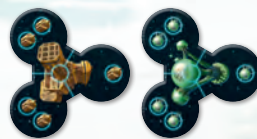
36 żetonów z liczbami



16 sektorów kosmosu



Układy planetarne



Posterunki obcych



Puste sektory kosmosu



Tył



16 żetonów specjalnych

3 bazy piratów



2 lodowe planety



zapasowy żeton



5 rezerwowych żetonów z liczbami



6 znaczników statku handlowego



164 karty

100 kart surowców

Ruda



20 szt.

Paliwo



20 szt.

Karbon



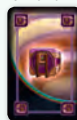
20 szt.

Żywność



20 szt.

Towary handlowe



20 szt.



Tył

32 karty spotkań (ponumerowane 1–32)



Tył

12 kart pomocy



4 szt.

4 szt.

4 szt.

Przód



Tył

20 kart sojuszników (po 5 na każdą rasę, pokazane na 20 stronie almanachu)



Przód

Tył

Przód

Tył

Przód

Tył

Przód

Tył

92 pionki (w 4 kolorach)

Kolonja



po 9 w każdym kolorze

Placówka handlowa



po 7 w każdym kolorze

Rakieta transportowa



po 3 w każdym kolorze

Kosmiczna stocznia



po 3 w każdym kolorze

Znacznik punktów zwycięstwa



po 1 w każdym kolorze

Statek-matka oraz moduły dodatkowe

Statek-matka



4 x (na spodzie każdego należy przykleić 1 naklejkę)

kolorowe kulki (po 2 zapasowe)



10 szt. 6 szt. 6 szt. 6 szt.

Ładownia



20 szt.

Działo



24 szt.

Silnik



24 szt.

Pozostałe elementy

podajnik na karty



podajnik z modułami



2 kości



1 arkusz z 8 naklejkami (w tym 4 zapasowe)



1 instrukcja



1 almanach



11 woreczków strunowych

SZCZEGÓŁOWE WYJAŚNIENIE ZASAD I POJĘĆ WRAZ Z PRZYKŁADAMI

Badanie	6	Spotkania	15-16
Baza piratów	7	Statek handlowy	17
Budowanie	7	Statek kolonialny	17
Catańskie kolonie	7	Statek kosmiczny	17
Działo	7	Statek-matka	17
Faza handlu i budowy	8	Surowce	patrz: Karty surowców
Faza lotu	8	Szybkość	17
Faza początkowa	8	Talia zapasów	18
Faza zysków	8	Tunel czasoprzestrzenny	18
Handel z bankiem	9	Tura gracza	18
Handel z przeciwnikami	9	Układ planetarny	18
Handlowanie	9	Wartość bojowa	18
Karty pomocy	9	Wypadło „7”	18
Karty sojuszników	9	Zasady lotu	19
Karty spotkań.....	patrz: Spotkania	Żetony z liczbami	19
Karty surowców	10		
Kolonie	10		
Koniec gry	10		
Kosmiczny skok	10		
Lodowa planeta	10-11		
Ładownia	11		
Miejsce budowy kolonii	11		
Obcy	11		
Odkrywanie	11		
Organizacja, różne warianty	11-12		
Pionki sojuszników	12-13		
Placówka handlowa	13		
Połówki medali	13		
Port kosmiczny	13		
Posterunki obcych	14		
Prawdopodobieństwo zysku	14		
Punkt dokowania	14		
Punkt kosmosu	14		
Punkt portu kosmicznego	14		
Punkty zwycięstwa	14		
Rakieta transportowa	14		
Rozgrywka dla trzech graczy	14-15		
„Rzut” statkiem-matką	15		
Sektor kosmosu	15		
Silnik	15		

B

BADANIE

W wariantcie dla początkujących oraz w wariantcie strategicznym (patrz „Organizacja, różne warianty”) sektory kosmosu (→) są układane w otworach odkryte, ponieważ wiadomo już o ich istnieniu. Jednak wiele planet musi zostać jeszcze zbadanych.

Kiedy statek handlowy (→) lub statek kolonialny (→) podczas swojego lotu znajdzie się na punkcie kosmosu (→) graniczącym z układem planetarnym z niezbadanymi żetonami z liczbami (→), wszystkie takie żetony z liczbami są natychmiast odkrywane. Jeśli to baza piratów (→) lub lodowa planeta (→), to najpierw należy oswobodzić daną planetę lub ją sterraformować, zanim będzie można użyć żetonu z liczbą.

Po zbadaniu gracz może dalej poruszać swój statek kosmiczny, jeśli pozwala mu na to jego szybkość.

Wszystkie oznaczone na zielono punkty kosmosu sąsiadują z układem planetarnym. Kiedy statek kosmiczny wleci na jeden z nich, wszystkie znajdujące się w danym układzie żetony z liczbami są odkrywane.



BAZA PIRATÓW

Z przodu 3 żetonów z liczbami (→) widnieje symbol działa (→) na beżowym tle. Oznacza on, że na planecie, na której został umieszczony, znajduje się baza piratów. Kiedy taki żeton zostanie odkryty, należy usunąć go z planszy i na jego miejscu, na odpowiedniej planecie, należy położyć żeton specjalny bazy piratów o takiej samej wartości.



Przykład: Biały gracz bada układ planetarny i odkrywa znajdujące się na nim żetony z liczbami. Żeton na planecie z paliwem przedstawia bazę piratów o sile 4. Żeton ten zostaje zamieniony na większy żeton specjalny o tej samej wartości. Dopiero po pokonaniu tej bazy na planecie zostanie umieszczony jeden z rezerwowych żetonów z liczbą.



Na miejscu budowy kolonii (→), które sąsiaduje z bazą piratów, nie można założyć żadnej kolonii (→).

Bazy piratów zostają pokonane, kiedy gracz spełni następujące dwa warunki:

1. Umieści lub doleci swoim statkiem kosmicznym na punkt kosmosu sąsiadujący z planetą, na której znajduje się żeton specjalny bazy piratów.
2. Jego statek-matka (→) posiada co najmniej tyle dział, ile wynosi liczba na żetonie specjalnym. Do wartości tej wliczają się zarówno działa, które gracz ma zamontowane na statku-matce, jak i kartach sojuszników (→) Uczonych.

Jeśli gracz spełnia te warunki, natychmiast usuwa z planety żeton specjalny bazy piratów, odwraca go na stronę medalem i kładzie go przed sobą. Medal ten wart jest 1 punkt zwycięstwa i nie można go stracić w wyniku spotkania (→).

Na miejsce usuniętego żetonu gracz umieszcza żeton z liczbą wylosowany z puli żetonów rezerwy (żeton należy położyć odkryty).



Jeśli gracz ma w danym miejscu statek kolonialny (→), może natychmiast po usunięciu żetonu bazy piratów założyć kolonię na odblokowanym miejscu budowy kolonii. Jeśli ma jeszcze do wykorzystania jakąś szybkość, może kontynuować lot.

Przykład: Biały gracz porusza swój statek kolonialny na punkt kosmosu sąsiadujący z bazą piratów. Jego statek-matka jest wyposażony w 4 działa. Baza piratów zostaje natychmiast pokonana. Jako nagrodę biały gracz otrzymuje żeton specjalny bazy piratów, który kładzie przed sobą jako medal. Na pustej planecie umieszcza się odkryty żeton wylosowany spośród żetonów rezerwowych – w tym wypadku jest to „3”. Po tym biały gracz zakłada kolonię na wolnym miejscu budowy kolonii.



BUDOWANIE

Podczas swojej tury, po fazie zysków (→), gracz może budować. W tym celu musi odłożyć z powrotem do banku określone kombinacje kart surowców (→). Są one przedstawione na karcie pomocy „Koszty budowy”.

Gracz może budować dowolną liczbę razy pod warunkiem, że posiada wymagane karty surowców, a w jego osobistej puli lub podajniku z modułami dostępne są odpowiednie elementy.

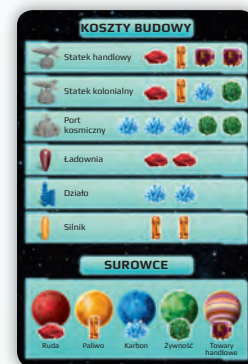
W trakcie budowy gracz może wybierać spośród następujących opcji:

1. Budynki ogólne

- Port kosmiczny (→)
- Statek handlowy (→)
- Statek kolonialny (→)

2. Moduły dodatkowe do statku-matki

- Działo (→)
- Ładownia (→)
- Silnik (→)



C

CATAŃSKIE KOLONIE

Cztery układy planetarne (→) wchodzące w skład „Catańskich kolonii” są oznaczone literami greckiego alfabetu. Litery te odpowiadają greckim literom widocznym po tylnej stronie niektórych żetonów z liczbami (→).

Na początku rozgrywki gracze umieszczają na tych planetach po 2 startowe kolonie oraz po 1 porcie kosmicznym. Dla początkujących graczy ich umiejscowienie jest stałe (patrz opis na stronach 2-3 instrukcji), a dla zaawansowanych ustanawiane w fazie początkowej (→).

D

DZIAŁO

Aby zbudować działło, gracz musi odłożyć do banku 2 karty surowców (→) „karbon”. Działło jest wsuwane od góry w szczeliny znajdujące się na dziobie statku-matki (→).



Każde działło zwiększa wartość bojową statków kosmicznych (→) gracza o 1 punkt. Statek-matka może zostać rozbudowany maksymalnie o 6 dział. W grze dostępne są łącznie 24 działa.

F

FAZA HANDLU I BUDOWY

W tej części swojej tury aktywny gracz może razę handlować (→) i budować (→). Nie musi wykonywać tych czynności w żadnej określonej kolejności. Może na przykład wymienić się z przeciwnikiem, następnie zbudować statek kolonialny (→), znowu się wymienić, a na koniec rozbudować swój statek-matkę (→).

FAZA LOTU

Kiedy gracz zakończy swoją fazę handlu i budowania (→), może przejść do fazy lotu (→), w której będzie poruszał swoje statki kosmiczne.

Jeśli gracz nie ma na planszy żadnych statków kosmicznych, to nie odbywa fazy lotu. Jednak jeśli ma na planszy co najmniej 1 statek kosmiczny, to musi ustalić swoją szybkość (→). W tym celu „rzuca” swoim statkiem-matką (→) (patrz „Rzut” statkiem-matką”).

Wypadły tylko kolorowe kulki:

Wynik rzutu to wartość podstawowej szybkości gracza. Do tej podstawowej szybkości gracz dodaje liczbę silników, które ma dołączone do swojego statku-matki (→) oraz liczbę silników, które ma na swoich kartach sojuszników (→) Uczonych. W ten sposób wyznacza szybkość (→) swoich statków kosmicznych.

Ta szybkość wskazuje, o ile punktów kosmosu gracz może poruszyć każdy ze swoich statków kosmicznych, przestrzegając przy tym zasad lotu (→).

Wypadła czarna kulka:

Jeśli wypadnie czarna kulka, to nie sumuje się wartości kulek. Podstawowa szybkość gracza to po prostu „3”, niezależnie od koloru drugiej kulki.

Czarna kulka sprawia, że gracz musi najpierw rozpatrzyć spotkanie (→), zanim będzie mógł poruszyć swoje statki kosmiczne. Kiedy spotkanie zostanie rozpatrzone, gracz dodaje do swojej podstawowej szybkości 3 liczbę silników, które ma dołączone do swojego statku-matki oraz liczbę silników, które ma na swoich kartach sojuszników Uczonych. W ten sposób wyznacza szybkość swoich statków kosmicznych.

Ta szybkość wskazuje, o ile punktów kosmosu gracz może poruszyć każdy ze swoich statków kosmicznych, przestrzegając przy tym zasad lotu (→).

Jeśli gracz już poruszył swoje statki, jego tura się kończy i kolejka przechodzi na następnego gracza.

FAZA POCZĄTKOWA

Jeśli gracze nie korzystają z ułożenia dla początkujących (patrz strony 2-3 instrukcji), po zakończeniu organizacji (→) rozpoczyna się faza początkowa.

W jej trakcie każdy gracz zakłada na „Catańskich koloniach” (→) 2 kolonie (→) oraz 1 port kosmiczny (→). Ponadto każdy gracz otrzymuje 1 moduł dodatkowy do swojego statku-matki.

Pierwszego gracza należy wyłonić poprzez rzut kośćmi. Osoba, która wyrzuci najwyższy wynik, rozpoczyna fazę początkową i rozgrywkę. Pozostali gracze kontynuują w kolejności zgodnej z kierunkiem ruchu wskazówek zegara.

Faza początkowa składa się z 4 rund:

Runda 1

Rozpoczyna pierwszy gracz, który umieszcza swoją kolonię na dowolnym miejscu budowy kolonii na „Catańskich koloniach”. Następnie robią to pozostali gracze, zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara.

Runda 2

Po tym, jak wszyscy gracze założą swoje pierwsze kolonie, gracz, który jako ostatni założył swoją pierwszą kolonię, zakłada swoją drugą kolonię. Po nim robią to pozostali w kolejności przeciwnej do ruchu wskazówek zegara.

Runda 3

Gracz, który jako ostatni założył swoją drugą kolonię, jako pierwszy zakłada swoją trzecią kolonię. Po nim robią to pozostali, znów zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara.

Runda 4

Gracz, który jako ostatni założył trzecią kolonię, jako pierwszy rozbudowuje jedną ze swoich kolonii przy pomocy kosmicznej stoczni, zamieniając kolonię w port kosmiczny. Na jednym z wolnych punktów danego portu kosmicznego stawia 1 darmowy statek kolonialny lub handlowy. W tej rundzie gracze otrzymają także do podziału 2 silniki, 1 działo oraz 1 ładownię. Po ustawieniu swojego statku kosmicznego gracz wybiera 1 z wymienionych modułów dodatkowych i doczepia go do swojego statku-matki. Pozostali kontynuują w kierunku przeciwnym do ruchu wskazówek zegara. Kolejni gracze mają coraz mniejszą możliwość wyboru spośród wskazanych modułów dodatkowych.

Na koniec każdy gracz dobiera 3 karty z zakrytej talii zapasów. Wszyscy trzymają swoje karty na ręce, niewidoczne dla przeciwników. Każdy gracz bierze po 1 połowie medalu i kładzie ją przed sobą.

Pierwszy gracz rozpoczyna grę: rzuca kośćmi w celu wyznaczenia zysków w pierwszej turze.

FAZA ZYSKÓW

Faza zysków gracza rozpoczyna się zaraz po tym, jak tylko otrzyma kości od poprzedniego gracza. Przy pomocy tych kości gracz ustala, które planety produkują surowce. Na każdej planecie znajduje się żeton z liczbą (→), która w momencie wyrzucenia na kościach uruchamia produkcję na danej planecie.

Wszyscy gracze (nie tylko aktywny gracz) otrzymują surowce (karty surowców (→)) za każdą kolonię (→) oraz port kosmiczny (→), które mają na planetach z wyrzuconą liczbą. Wyjątek: wypadło „7” (→).

W określonych okolicznościach aktywny gracz może następnie otrzymać 1 lub 2 karty surowców z talii zapasów (→).

Przykład: Jeśli wypadnie „6”, niebieski gracz otrzyma 1x „karbon” za swoją kolonię. W tym samym czasie biały otrzyma 1x „karbon” za swój port kosmiczny. Jeśli wypadnie „5”, gracze żółty i biały otrzymają po 1x „ruda”.



H

HANDEL Z BANKIEM

Podczas swojej tury, w trakcie fazy handlu i budowy (→) aktywny gracz może wymieniać się kartami surowców (→) z bankiem. Gracz może wymienić się z bankiem dowolną liczbę razy pod warunkiem, że ma wymagane surowce.

3:1 z bankiem: Gracz odkłada do banku 3 identyczne karty surowców i w zamian bierze z banku 1 kartę dowolnego surowca.

Przykład: Maria oddaje do banku 3 karty „karbon”, kładąc je w odpowiedniej przegródce podajnika, a w zamian bierze 1 kartę „żywność”. Normalnie najpierw spróbowałaby wymienić się z przeciwnikami w nadziei na lepszy kurs.



2:1 towary handlowe z bankiem: „Towary handlowe” odgrywają specjalną rolę podczas wymiany. Można je wymieniać z bankiem w stosunku 2:1. Gracz odkłada do banku 2 karty „towary handlowe” i w zamian bierze z banku 1 kartę dowolnego surowca.

Przykład: Klaudia odkłada do banku 2 karty „towary handlowe” i w zamian bierze 1 kartę „żywność”.



Gracze mogą uzyskać lepszy kurs wymiany z bankiem, jeśli mają karty sojuszników (→) Kupców. Dzięki takim kartom mogą wymieniać się z bankiem surowcami w stosunku 2:1, a „towary handlowe” mogą wymieniać nawet w stosunku 1:1.

HANDEL Z PRZECIWNIKAMI

Podczas swojej tury, w trakcie fazy handlu i budowy (→) aktywny gracz może wymieniać się kartami surowców (→) z przeciwnikami. Może mówić, jakich surowców potrzebuje oraz jakie surowce jest skłonny oddać w zamian. Może także wysłuchiwać ofert złożonych przez przeciwników. Warunki wymiany – w tym liczba kart – to osobiste ustalenie graczy. Na przykład 1 „żywność” może być wymieniona na 1 lub 2 „rudę”, a nawet na 2 „rudę” i 1 „karbon”.

Nie wolno jednak przekazywać kart za darmo (1 lub więcej kart w zamian za 0 kart).

Ważne: We wszystkich wymianach musi brać udział aktywny gracz. Przeciwnicy nie mogą wymieniać się surowcami między sobą.

Przykład:

Obecnie trwa tura Piotra. Do budowy statku handlowego potrzebuje mu nadal 1 „towary handlowe”. Ma za to 2 karty „żywność”, których obecnie nie potrzebuje. Pyta więc głośno: „Czy ktoś da mi 1 towary handlowe w zamian za 1 żywność?”. Robert odpowiada: „Jeśli dasz mi 1 paliwo, to znajdę dla ciebie towary handlowe!”. W związku z tym, że Piotr nie chce oddawać swojego „paliwa”, a żaden inny gracz nie złożył swojej oferty, ma nową propozycję – „Dam 2 żywności w zamian za 1 towary handlowe”. Klaudia się na to zgadza i oferuje Piotrowi 1 „towary handlowe”. Piotr bierze od niej kartę i w zamian daje Klaudii 2 karty „żywność”. Handel dobiega końca.

K

Podczas swojej tury, po zakończeniu fazy zysków (→) aktywny gracz może rozpocząć handlowanie. Wolno mu wymieniać się kartami surowców (→) z innymi graczami (patrz „Handel z przeciwnikami”) lub bez ich pomocy (patrz „Handel z bankiem”).

Podczas swojej tury gracz może handlować dowolną liczbę razy pod warunkiem, że pozwalają mu na to posiadane surowce.

K

KARTY POMOCY

Dla wygody graczy i usprawnienia przebiegu tury gracza (→) w grze dostępne są trzy karty pomocy.

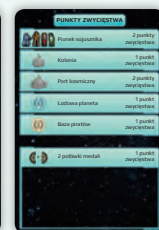
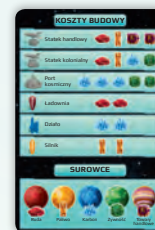
Przebieg gry:

Na tej karcie w skróconej formie opisanych jest 5 kroków tury gracza. Jeśli gracz będzie wykonywał je zgodnie z kartą, to żadnego z nich nie pominie. Jest to szczególnie istotne w kontekście dobierania kart z talii zapasów (→). Ponadto w dolnej części karty znajduje się informacja na temat wartości liczbowej każdej z kolorowych kulek.



Koszty budowy i Punkty zwycięstwa:

Karta pomocy „Koszty budowy” przedstawia koszt w surowcach, jaki należy pokryć, aby wybudować określone elementy. Karta pomocy „Punkty zwycięstwa” zawiera informacje na temat wartości w punktach zwycięstwa (→) poszczególnych elementów. Przykładowo zakładanie placówek handlowych pozwala zdobyć sojuszników. Jeśli gracz ma najwięcej placówek handlowych na danym posterunku, otrzymuje pionek sojusznika, wart 2 punkty zwycięstwa.



KARTY SOJUSZNIKÓW



Za każdym razem, kiedy gracz założy placówkę handlową (→) na posterunku (→) obcych, otrzymuje 1 kartę sojusznika danej rasy. Gracz może wówczas wziąć stos kart sojuszników danej rasy i wybrać z nich 1 dla siebie. Kartę, którą wybrał, kładzie odkrytą przed sobą.

Od teraz wolno mu korzystać z premii opisanych na karcie. Na kartach sojuszników znajdują się portrety obcych z danej rasy oraz opis premii, które karta zapewnia posiadaczowi. Karty sojuszników działają do końca gry (→) i nie można ich utracić.

Dla każdej rasy obcych dostępnych jest 5 kart – po jednej za każdą placówkę handlową, którą można założyć na posterunku.

Karty sojuszników zostały szczegółowo opisane na stronie 20 niniejszego almanachu.

KARTY SUROWCÓW

W grze występuje 5 rodzajów surowców:



Surowce są w grze reprezentowane przez karty surowców. Można je zdobyć w fazie zysku (→), na drodze handlu (→) lub w wyniku spotkań (→).

Jeśli w banku nie ma wystarczającej liczby kart surowców określonego rodzaju, aby przyznać je graczom podczas fazy zysków, to w takiej sytuacji żaden gracz nie otrzymuje kart danego rodzaju.

Gracze powinni trzymać swoje karty surowców na ręce, niewidoczne dla innych. Jednak ich liczba musi być wyraźnie widoczna dla przeciwników.

Gracz może mieć na ręce dowolną liczbę kart surowców. Jednak jeśli ma ich na ręce więcej niż 7, kiedy na kościach wypadnie „7”, musi zwrócić połowę swoich kart do banku.

KOLONIA

Aby założyć kolonię, gracz musi zakończyć lot swojego statku kolonialnego (→) na wolnym miejscu budowy kolonii (→). Odczepia od kolonii raketę transportową (→) i odkłada ją do swojej puli. Kolonię pozostawia na miejscu budowy.



Kolonia nie może zostać założona na miejscu budowy kolonii sąsiadującym z planetą, na której znajduje się żeton specjalny bazy piratów (→) lub lodowej planety (→).

Przykład: Biały gracz przelatuje swoim statkiem kolonialnym przez 3 punkty kosmosu do miejsca budowy kolonii. Kolonia zostaje umieszczona na miejscu budowy kolonii sąsiadującym z dwiema planetami. Pozostałe dwa miejsca budowy kolonii w danym układzie planetarnym nie mogą być zajmowane, dopóki na planecie z paliwem znajduje się baza piratów.



Zaczynając od kolejnego rzutu na produkcję, planety sąsiadujące z nową kolonią mogą produkować surowce, jeśli na kościach wypadnie odpowiedni wynik.

Raz założone kolonie pozostają na miejscach budowy kolonii do końca rozgrywki. Nie można ich z powrotem zmienić w statki kolonialne poprzez doczepienie do nich rakiety transportowej.

Kolonia jest warta 1 punkt zwycięstwa (→).

KONIEC GRY

Gra kończy się wraz z końcem tury, w której gracz będzie posiadał co najmniej 15 punktów zwycięstwa. Aby osiągnąć zwycięstwo, gracz musi zakończyć swoją turę, posiadając co najmniej 15 punktów zwycięstwa.

KOSMICZNY SKOK

Wędrowcy opanowali technikę pokonywania ogromnych dystansów w błyskawicznym czasie – tzw. „kosmiczne skoki”. Każdy, komu uda się na swojej drodze spotkać przedstawicieli tej rasy lub kto natknie się na tunel czasoprzestrzenny (→), może wykonać swoim statkiem kosmiczny skok.

Jeśli gracz ma możliwość kosmicznego skoku, może poruszyć dowolny ze swoich znajdujących się na planszy statków kosmicznych na dowolny wolny punkt kosmosu (→). Podczas lądowania musi przestrzegać zasad lotu (→) w kontekście blokowania.

Należy przy tym zwrócić szczególną uwagę na zasady związane ze specjalnymi punktami, takimi jak miejsce budowy kolonii (→), punkt dokowania (→) czy punkt portu kosmicznego (→). Gracz może przy pomocy kosmicznego skoku przenieść się na nieodkryty sektor kosmosu i go zbadać (→) lub odkryć (→).

Po wykonaniu skoku kosmicznego ruch danego statku kosmicznego się kończy.

L

LODOWA PLANETA



Żetony lodowej planety

Żetony z liczbami z symbolem lodowej planety

Z przodu 2 żetonów z liczbami (→) widnieje symbol ładowni wydrukowany na biało niebieskim tle. Oznacza on, że planeta, na której został umieszczony taki żeton, jest skuta grubą warstwą lodu. Kiedy taki żeton zostanie odkryty, należy usunąć go z planszy i na jego miejscu, na odpowiedniej planecie, położyć żeton specjalny lodowej planety o takiej samej wartości.



Na miejscu budowy kolonii (→), które sąsiaduje z lodową planetą, nie można założyć żadnej kolonii. Lodowe planety zostają sterraformowane, kiedy gracz spełni następujące dwa warunki:

1. Umieści lub doleci swoim statkiem kosmicznym na punkt kosmosu sąsiadujący z planetą, na której znajduje się żeton specjalny lodowej planety.
2. Jego statek-matka posiada co najmniej tyle ładowni, ile wynosi liczba na żetonie specjalnym.

Jeśli gracz spełnia te warunki, natychmiast usuwa z planety żeton specjalny lodowej planety, odwraca go na stronę medalem i kładzie go przed sobą. Medal ten wart jest 1 punkt zwycięstwa i nie można go stracić w wyniku spotkań (→).

Na miejsce usuniętego żetonu gracz umieszcza żeton wylosowany z puli żetonów rezerwy (żeton należy położyć odkryty).



Jeśli gracz ma w danym miejscu statek kolonialny, może natychmiast po usunięciu żetonu lodowej planety założyć kolonię (→)

na odblokowanym miejscu budowy kolonii (→). Jeśli ma jeszcze do wykorzystania jakąś szybkość, może kontynuować lot.

Przykład: Szybkość białego gracza wynosi 5. Za pierwsze 2 punkty porusza swój statek kolonialny na punkt kosmosu sąsiadujący z lodową planetą. Jego statek-matka jest wyposażony w 4 ładownie. Lodowa planeta zostaje natychmiast sterraformowana. Jako nagrodę, biały gracz otrzymuje żeton specjalny lodowej planety, który kładzie przed sobą jako medal. Na pustej planecie umieszcza się odkryty żeton wylosowany spośród żetonów rezerwowych. Po tym biały gracz może kontynuować lot, albo może założyć kolonię na wolnym miejscu budowy kolonii.



L

ŁADOWNIA

Aby zbudować ładownię, gracz musi odłożyć do banku 2 karty surowców (→) „ruda”.



Ładownia jest dołączana do górnej części statku-matki (→). Każda ładownia zwiększa ładowność statków kosmicznych gracza o 1 punkt

Statek-matka może zostać rozbudowany maksymalnie o 5 ładowni. W grze dostępnych jest łącznie 20 ładowni.

By móc zakładać placówki handlowe (→) na posterunkach obcych (→), gracz musi rozbudować swój statek matkę o ładownię. Ładownie są także potrzebne do terraformowania lodowych planet (→).

M

MIEJSCE BUDOWY KOLONII

Miejsce budowy kolonii to punkt kosmosu znajdujący się pomiędzy 2 planetami, złożony z 2 długich linii i jednej krótkiej. W każdym układzie planetarnym znajdują się 3 miejsca budowy kolonii. Kolonie mogą być zakładane tylko na miejscach budowy kolonii.



Ruch statku handlowego (→) nie może zakończyć się na miejscu budowy kolonii. Jeśli gracz zakończy ruch statku kolonialnego (→) na miejscu budowy kolonii i nie chce w tej samej turze założyć tam swojej kolonii, w swoim kolejnym ruchu musi wylecieć stamtąd swoim statkiem (jeśli karta spotkania mu tego nie uniemożliwi) lub założyć tam swoją kolonię.

Specjalne zasady podczas rozgrywki dla trzech graczy (→):

W każdym układzie planetarnym znajdują się 3 miejsca budowy kolonii. Podczas rozgrywki dla czterech graczy na każdym z tych miejsc można założyć kolonię. Jednak podczas rozgrywki na trzech graczy, w każdym

układzie planetarnym mogą znajdować się tylko 2 kolonie. Jedno miejsce budowy kolonii (nieważne które) zawsze musi pozostać wolne.

O

OBCY

W grze występuje pięć ras obcych. Ich opis znajduje się na stronach 3 i 4 niniejszego almanachu. Wszystkie rasy (z wyjątkiem Wędrowców) mają swoje posterunki (→), na których można ich spotkać. Kontakt z Wędrowcami można nawiązać tylko podczas spotkań (→).

ODKRYWANIE

W wariantcie z odkrywaniem i w wariantcie z szalonym wszechświatem (patrz „Organizacja, różne warianty”) sektory kosmosu (→) są układane w otworach planszy stroną z gwiazdami ku górze. Te nieznanne sektory muszą dopiero zostać odkryte.

Jeśli statek handlowy (→) lub statek kolonialny (→) podczas swojego lotu znajdzie się na punkcie kosmosu (→) graniczącym z nieodkrytym sektorem, taki sektor natychmiast zostaje odkryty. Każdy sektor ma trzy „wybrzuszenia” – aby go odkryć, należy złapać za jedno z nich i odłożyć z powrotem tak, aby dane wybrzuszenie znalazło się dokładnie tam, gdzie było wcześniej.



Jeśli sektor przedstawia układ planetarny, należy natychmiast wziąć 3 zakryte żetony z liczbami (→) i rozłożyć je odkryte na planetach, zgodnie z symbolami. Jeśli to baza piratów (→) lub lodowa planeta (→), najpierw należy oswobodzić daną planetę lub ją sterraformować, zanim będzie można użyć żetonu z liczbą.



Po odkryciu gracz może dalej poruszać swój statek kosmiczny, jeśli pozwala mu na to jego szybkość.

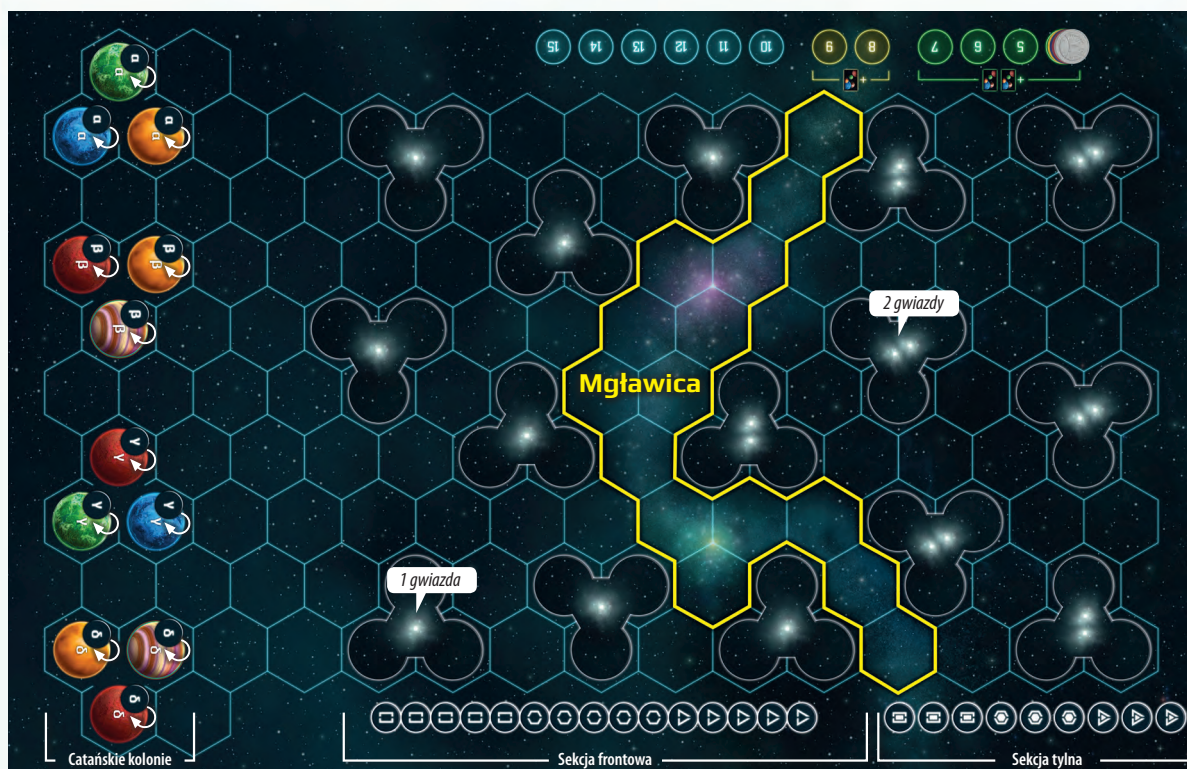
ORGANIZACJA, RÓŻNE WARIANTY

Dzięki zmiennej organizacji planszy gwiazdnej odkrywcy mają do swojej dyspozycji wiele możliwości. Najpierw należy złożyć planszę. W przypadku ułożenia sektorów kosmosu (→) gracze mogą wybierać spośród następujących wariantów:

Wariant strategiczny:

- 1.) Sektory kosmosu należy podzielić zgodnie z rewersami. Jeden sektor z 1 gwiazdą należy odłożyć do pudełka. Pozostałe sektory z 1 gwiazdą należy wymieszać, tak samo sektory z 2 gwiazdami (każde osobno).
- 2.) Sektory kosmosu z 1 gwiazdą należy ułożyć zakryte w 8 otworach znajdujących się na planszy przed mgławicą. Sektory kosmosu z 2 gwiazdami należy ułożyć zakryte w 7 otworach znajdujących się na planszy za mgławicą.

Organizacja w wariantcie strategicznym, przed odkryciem sektorów i rozłożeniem żetonów z liczbami. Podobnie wygląda zakończone organizacja planszy w wariantcie z odkrywaniem.



- 3.) Wszystkie sektory kosmosu należy odkryć.
- 4.) Wszystkie żetony z liczbami, które na rewersie mają greckie litery, należy zakryć, wymieszać i rozłożyć na planetach wchodzących w skład „Catańskich kolonii” (→), rozkładając je zgodnie z literami. Następnie należy je odkryć.
- 5.) Pozostałe żetony z liczbami należy wymieszać i rozłożyć zakryte na planetach w sektorach kosmosu, zgodnie z oznaczeniami. Gracze muszą zbadać (→) te planety, aby dowiedzieć się, jakie są na nich liczby.

Wariant z odkrywaniem:

- 1.) Planszę należy zbudować tak, jak w wariantcie strategicznym (punkty 1 oraz 2), ale sektory kosmosu należy pozostawić zakryte. Gracze muszą najpierw odkryć (→) sektory kosmosu, aby zobaczyć, czy są w nich planety, posterunki czy puste przestrzenie.
- 2.) Wszystkie żetony z liczbami, które na rewersie mają greckie litery, należy zakryć, wymieszać i rozłożyć na planetach wchodzących w skład „Catańskich kolonii” (→), rozkładając je zgodnie z literami. Następnie należy je odkryć.
- 3.) Pozostałe żetony z liczbami należy zakryć, podzielić zgodnie z symbolami i odłożyć na bok. Te żetony są wykorzystywane po odkryciu (→) sektorów kosmosu z planetami – wtedy na ujawnionych planetach rozkłada się żetony z tym samym oznaczeniem, a następnie odkrywa.

Wariant z szalonym wszechświatem:

- 1.) Wszystkie sektory kosmosu należy zakryć, wymieszać i stworzyć z nich jeden stos.
- 2.) Sektory kosmosu należy dobierać po jednym ze stosu i rozkładać zakryte na planszy, idąc od dołu do góry, od lewej do prawej (patrząc od „Catańskich kolonii”). W tym wariantcie liczba gwiazd wydrukowanych po drugiej stronie sektora nie ma znaczenia.
- 3.) Ostatni pozostały sektor kosmosu należy bez podglądania odłożyć do pudełka.

- 4.) Za wyjątkiem żetonów z liczbami przypisanych do „Catańskich kolonii” wszystkie żetony z liczbami należy zakryć, podzielić zgodnie z symbolami i umieścić obok. Gracze muszą najpierw odkryć (→) sektory kosmosu, aby zobaczyć, czy są w nich planety, posterunki czy puste przestrzenie. Dopiero wtedy na odkrytych planetach rozkłada się żetony z liczbami z tym samym oznaczeniem, a następnie odkrywa.

Należy zauważyć, że w tym wariantcie w grze może być dodatkowy pusty sektor kosmosu, w wyniku czego może być na planszy o jeden posterunek bądź układ planetarny mniej.

P

PIONKI SOJUSZNIKÓW



Dla każdej rasy obcych dostępny jest jeden pionek sojusznika. Gracz, który jako pierwszy założy placówkę handlową na doku w posterunku, oprócz karty sojusznika (→) otrzymuje także pionek sojusznika danej rasy.

Może on jednak zostać mu odebrany przez przeciwnika, który będzie miał więcej placówek handlowych (→) na posterunku danej rasy.

Ta wyjątkowa przyjaźń z rasą obcych jest dodatkowo nagradzana – każdy pionek sojusznika liczy się za 2 punkty zwycięstwa (→).

Przykład: Czerwonemu graczowi udało się podczas swojej tury zadokować drugą placówkę handlową na posterunku Kupców. W związku z tym, że już znajdowały się tam 3 placówki handlowe, musiał na swoim statku-macie mieć co najmniej 4 ładownie, aby było to możliwe. Teraz czerwony gracz ma najwięcej placówek handlowych na danym posterunku, dlatego zabiera od białego gracza pionek sojusznika. Znacznik punktów zwycięstwa białego cofa się o 2 pola, a znacznik czerwonego przesuwa o 2 pola do przodu.



PLACÓWKA HANDLOWA

Aby założyć placówkę handlową, gracz musi zakończyć lot swojego statku handlowego (→) na punkcie dokowania (→) znajdującym się na środku posterunku obcych (→). Odczepia od placówki handlowej raketę transportową (→) i odkłada ją do swojej puli. Placówkę handlową ustawia na jednym z doków, które są ułożone dookoła posterunku obcych. Nie ma znaczenia, na którym z wolnych doków gracz ustawi swoją placówkę.

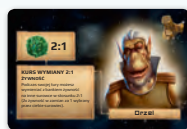


Warunkiem koniecznym do założenia placówki handlowej jest posiadanie przez statek-matkę (→) gracza więcej ładowni (→), niż wynosi liczba placówek handlowych zadokowanych już na danym posterunku. Jeśli gracz nie jest w stanie spełnić tego wymogu, nie może zakończyć ruchu swojego statku handlowego na punkcie dokowania.

Przykład: Biały gracz porusza swój statek handlowy przez czerwony statek handlowy i dolatuje do punktu dokowania posterunku Kupców. W związku z tym, że nie ma tam jeszcze założonych żadnych placówek handlowych, biały musi mieć tylko 1 ładownię na swoim statku-macie, aby móc tam założyć swoją placówkę. Raketa transportowa wraca do puli białego gracza, a placówka handlowa jest umieszczana na jednym z doków.



Kiedy gracz założy placówkę handlową, bierze wszystkie karty sojuszników (→) obcych, do których należy posterunek. Wybiera z nich jedną, którą kładzie odkrytą przed sobą. Od teraz może korzystać z premii, które dana karta zapewnia.



Jeśli gracz jako pierwszy założył placówkę handlową na danym posterunku, to otrzymuje także pionka sojusznika (→) danej rasy obcych i stawia go widocznym miejscu przed sobą. Pionek sojusznika jest wart 2 punkty zwycięstwa (→).



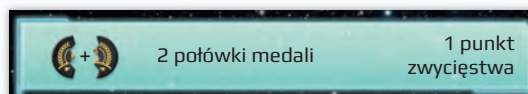
Gracz straci pionka (i powiązane z nim punkty zwycięstwa), jeśli inny gracz będzie miał na danym posterunku więcej placówek handlowych od niego.

Przykład: Czerwonemu graczowi udało się podczas swojej tury zadokować drugą placówkę handlową na posterunku Kupców. W związku z tym, że znajdowały się już tam 3 placówki handlowe, musiał na swoim statku-macie mieć co najmniej 4 ładownie, aby było to możliwe. Teraz czerwony gracz ma najwięcej placówek handlowych na danym posterunku, dlatego zabiera od białego gracza pionka sojusznika. Znacznik punktów zwycięstwa białego cofa się o 2 pola, a znacznik czerwonego przesuwa o 2 pola do przodu.



Raz założone placówki handlowe pozostają na dokach do końca rozgrywki. Nie można ich z powrotem zmienić w statki handlowe poprzez doczepienie do nich rakiety transportowej.

POŁÓWKI MEDALI



Jeśli w trakcie spotkań (→) gracz zachowuje się odważnie i honorowo, może za swoją postawę otrzymać połówki medalu. Jednak jeśli jego zachowanie będzie tchórzliwe i samolubne, wówczas może stracić zdobyte wcześniej połówki medalu.

Gracz, który posiada kartę sojusznika (→) Dyplomaty „Kupiona sława”, może raz na turę kupić 1 połówkę medalu.

Gracz powinien trzymać swoje połówki medalu przed sobą, widoczne dla przeciwników.

Każde 2 połówki medalu tworzą 1 pełny medal, który jest wart 1 punkt zwycięstwa (→). W grze nie ma połówek punktów zwycięstwa. Na przykład, jeśli gracz ma 3 połówki medalu, to nadal liczą się one jako 1 punkt zwycięstwa. Wszelkie zmiany w liczbie punktów zwycięstwa posiadanych przez graczy należy oznaczać na torze punktacji.

PORT KOSMICZNY

By wybudować port kosmiczny, gracz musi zapłacić następującymi surowcami: 3x „karbon” oraz 2x „żywność”.

Po tym, jak odpowiednie karty surowców (→) zostaną odłożone do banku, gracz bierze jedną ze swoich kosmicznych stocznii i umieszcza ją wokół jednej z kolonii (→), które ma już na planszy. Razem tworzą one port kosmiczny. Kosmiczna stocznia nie musi być dostarczona do kolonii za pomocą rakiety transportowej. Jeśli gracz nie ma w swojej puli żadnej kosmicznej stocznii albo nie ma na planszy żadnych kolonii bez kosmicznej stocznii, to port kosmiczny nie może zostać wybudowany.



Tak jak w przypadku kolonii, właściciel portu kosmicznego otrzymuje z banku 1 kartę surowca, kiedy podczas fazy zysków wypadnie wartość widoczna na sąsiadującej z nim planecie.

Statki kosmiczne (→) mogą być umieszczane tylko na punktach portu kosmicznego (→). Dlatego opłaca się stosunkowo szybko rozwijać do portu kosmicznego kolonię umieszczoną w strategicznym miejscu. Stamtąd statkom kosmicznym łatwiej będzie dotrzeć do jeszcze bardziej oddalonych miejsc.

Port kosmiczny jest wart dwa punkty zwycięstwa (→), jednak zawsze powstaje w wyniku rozbudowy istniejącej kolonii, dlatego po jego wybudowaniu znacznik punktów zwycięstwa należy przesunąć tylko o 1 pole do przodu.

POSTERUNKI OBCYCH



Zieloni

Dyplomaci

Kupcy

Uczni

4 z 5 ras obcych ma swoje posterunki w różnych częściach galaktyki. Na środku każdego posterunku znajduje się 1 punkt dokowania (→) oraz 5 doków, na których można założyć placówki handlowe (→). Na jednym posterunku nie można założyć więcej niż 5 placówek handlowych.

W wariantach dla początkujących posterunki są układane odkryte (tak jak to pokazano na stronach 2-3 instrukcji). W innych wariantach organizacji (→) posterunki mogą być rozkładane zakryte w otworach planszy, a gwiazdni odkrywcy muszą je najpierw odkryć (→).

PRAWDOPODOBIENSTWO ZYSKU

W wyniku rzutu dwiema kośćmi można uzyskać wyniki z zakresu 2-12. Szanse na wyrzucenie poszczególnych wartości są różne. Średnio na 36 rzutów poszczególne wyniki mogą być uzyskane z następującą częstotliwością: 2 (1x), 3 (2x), 4 (3x), 5 (4x), 6 (5x), 7 (6x), 8 (5x), 9 (4x), 10 (3x), 11 (2x), 12 (1x). Największe jest prawdopodobieństwo wyrzucenia „7”, a najmniejsze „2” i „12”. Dlatego bardzo ważnym jest, aby podczas zakładania kolonii na planetach zwrócić uwagę na obecne na nich żetony z liczbami (→). Planety z liczbami najbliższymi 7 mają największą szansę na wyprodukowanie surowców.

PUNKT DOKOWANIA

Na środku każdego posterunku obcych (→) znajduje się oznaczony kółkiem punkt dokowania. Kiedy gracz zakończy lot statku handlowego (→) na punkcie dokowania, może na danym posterunku założyć placówkę handlową (→). Jeśli gracz tylko przelatuje przez posterunek, punkt dokowania liczy się jak normalny punkt kosmosu (→).

Ruch statku handlowego może zakończyć się na punkcie dokowania tylko wtedy, kiedy gracz chce założyć tam swoją placówkę handlową.

Statki kolonialne (→) nie mogą zakończyć swojego ruchu na punkcie dokowania.



PUNKT KOSMOSU

Punkt kosmosu to miejsce, w którym spotykają się 3 sześciokąty. W grze występują następujące specjalne punkty kosmosu:

- Miejsce budowy kolonii (→)
- Punkt dokowania (→)
- Punkt portu kosmicznego (→)



PUNKT PORTU KOSMICZNEGO

Punkty portu kosmicznego to dwa punkty kosmosu (→) sąsiadujące z portem kosmicznym (→). Jeśli gracz wybuduje statek kosmiczny (→), to musi umieścić go na jednym ze swoich wolnych punktów portu kosmicznego. Statki kosmiczne gracza nie mogą na koniec tury zatrzymać się na punktach portów kosmicznych przeciwników.

Jeśli kolonia zostanie rozbudowana do portu kosmicznego, a statek kosmiczny przeciwnika blokuje powstały w ten sposób punkt portu kosmicznego, to właściciel statku musi poruszyć go stamtąd przy pierwszej możliwej okazji. Jeśli przeciwnik ma kilka statków kosmicznych, a w wyniku spotkania (→) nie może latać jednym z nich, musi dokonać wyboru tak, aby statek kosmiczny blokujący punkt portu kosmicznego mógł się poruszyć.



PUNKTY ZWYCIĘSTWA



Na początku gry każdy gracz umieszcza swój znacznik punktów zwycięstwa na polu „4” toru punktacji. Wszelkie punkty zwycięstwa zdobyte lub utracone przez graczy muszą być natychmiast zaznaczone na torze punktacji poprzez odpowiednie ustawienie znaczników. Koniec gry (→) następuje, kiedy znacznik jednego z graczy znajdzie się na polu „15”.

W grze punkty zwycięstwa można otrzymać na różne sposoby:

- Każda kolonia (→) jest warta 1 punkt zwycięstwa.
- Każdy port kosmiczny (→) jest wart 2 punkty zwycięstwa.
- Każdy pionek sojusznika (→) jest wart 2 punkty zwycięstwa.
- Każdy żeton specjalny bazy piratów (→) i lodowej planety (→) jest wart 1 punkt zwycięstwa.
- Każda para poówek medali (→) jest warta 1 punkt zwycięstwa.

R

RAKIETA TRANSPORTOWA

Każdy gracz posiada trzy rakiety transportowe. Są one potrzebne do dostarczenia placówek handlowych (→) lub kolonii (→) na właściwe pozycje.

W celu wybudowania statku handlowego (→) na placówce handlowej (→) należy zaczepić raketę transportową. W celu wybudowania statku kolonialnego (→) raketę transportową należy zaczepić na kolonii (→). Rakiety transportowe nie mogą być budowane ani używane samodzielnie.

Po tym, jak gracz założy kolonię lub placówkę handlową, zabiera z powrotem do swojej puli raketę transportową, której używał do przewożenia odpowiedniej figurki. Będzie mógł użyć jej ponownie, kiedy będzie miał możliwość wybudowania statku kolonialnego lub handlowego. Jeśli wszystkie rakiety transportowe gracza są wykorzystywane na planszy, to gracz ten nie może budować nowych statków kosmicznych.



ROZGRYWKA DLA TRZECH GRACZY

Podczas rozgrywki dla trzech graczy zmianie ulegają następujące zasady:

- Podczas przygotowania gry w wersji dla początkujących czwarty kolor normalnie jest umieszczany na planszy tak, jak zostało to pokazane na rysunku w instrukcji. Pionki te nie pełnią w grze żadnej funkcji, za wyjątkiem blokowania miejsc budowy kolonii (→).

- Podczas fazy początkowej (→) w wersji dla doświadczonych wszystkie 3 miejsca budowy kolonii w sektorach planetarnych „Catańskich kolonii” mogą być zajmowane. 3 miejsca budowy kolonii, które nie zostaną zajęte do końca fazy początkowej, nie mogą być zajmowane w trakcie rozgrywki. Dodatkowo, jeden moduł dodatkowy dostępny w trakcie fazy początkowej jest odkładany do podajnika z modułami.
- W każdym układzie planetarnym zajęte mogą być tylko 2 z 3 miejsc budowy kolonii (wyjątkiem od tego jest faza początkowa, zgodnie z tym, co opisano powyżej).

Rada: Jeśli w danym sektorze zostaną założone już dwie kolonie, na trzecim miejscu budowy kolonii można umieścić kolonię lub port kosmiczny w niewykorzystywanym kolorze. Podobnie można postąpić z 3 wolnymi miejscami budowy kolonii na „Catańskich koloniach”. Zapobiegnie to omyłkowemu założeniu kolonii w takich układach.

„RZUT” STATKIEM-MATKĄ

Aktywny gracz musi na początku swojej fazy lotu (→) „rzucić” swoim statkiem-matką, aby wyznaczyć szybkość (→) wszystkich swoich statków. Dodatkowo karty spotkań (→) czasem nakazują graczowi „rzut” statkiem-matką.

W kadłubie statku-matki (→) umieszcza się kulki. W normalnym wariantcie gry znajdują się tam 2 żółte kulki, 1 niebieska, 1 czerwona oraz 1 czarna. Dwie z tych kulek widoczne są w rufie, kiedy statek-matka stoi pionowo na stole.

Do każdej kolorowej kulki przypisana jest wartość liczbowa. Spis wartości poszczególnych kulek znajduje się na karcie pomocy „Przebieg gry”.



Jeśli ma zostać wykonany „rzut” statkiem-matką, to należy podnieść statek-matkę, odwrócić go do góry nogami, potrząsnąć nim kilka razy w górę i w dół, a następnie odwrócić z powrotem i postawić pionowo na stole. W wyniku tego w rufie statku-matki widoczne będą 2 kulki.



Wynik to suma wartości obu widocznych kulek. Na przykład jeśli widoczne będą kulki niebieska i czerwona, to uzyskany wynik to „4”.

Do czarnej kulki zawsze jest przypisana wartość „0”, jednak należy zauważyć, że jeśli wypadnie ona podczas wyznaczania szybkości w fazie lotu, to wywołuje spotkanie (→), a podstawowa szybkość gracza ma wartość „3”.

S

SEKTOR KOSMOSU

W części kosmosu, po której przyszło podróżować gwiazdny osadnikom, można odkryć 3 rodzaje sektorów:

Puste sektory kosmosu mają wydrukowane gwiazdy i można przez nie spokojnie przelatywać. W grze występują 4 takie sektory.



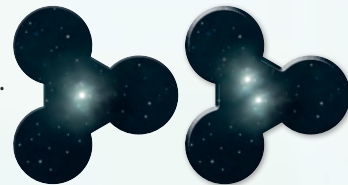
Układy planetarne (→) zawsze składają się z 3 planet i mogą zapewniać nowe surowce. W grze występuje 12 układów planetarnych.



Posterunki (→) obcych (→) zachęcają graczy do nawiązywania kontaktów z obcymi cywilizacjami. W grze występują 4 posterunki.

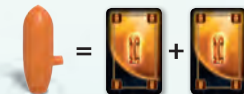


Obecne w grze 16 zmiennych sektorów kosmosu oznaczonych jest po tylnej stronie 1 bądź 2 gwiazdami. Odpowiednio do wybranego przez graczy sposobu organizacji (→) należy zwracać uwagę na ich liczbę.



SILNIK

Aby zbudować silnik, gracz musi odłożyć do banku 2 karty surowców (→) „paliwo”. Silnik jest dołączany do jednej z nóg u podstawy statku-matki (→).



Każdy silnik zwiększa szybkość (→), a co za tym idzie zasięg wszystkich statków kosmicznych (→) gracza o 1. Statek-matka może zostać rozbudowany maksymalnie o 6 silników. W grze dostępne są łącznie 24 silniki.

SPOTKANIA

Jeśli na początku swojej fazy lotu (→) podczas ustalania szybkości (→) gracz „wyrzuci” swoim statkiem-matką (→) czarną kulkę, dochodzi do spotkania. Dopiero po jego rozpatrzeniu gracz może poruszyć swoje statki kosmiczne (→).

Odczytanie karty spotkania:

Siedzący po lewej stronie sąsiad aktywnego gracza dobiera wierzchnią kartę z talii spotkań i odczytuje górną ramkę. Aktywny gracz nie może widzieć żadnych treści ani ilustracji z odkrytej karty spotkania.

Podjęcie decyzji:

Aktywny gracz podejmuje decyzję. Jako odpowiedź wymagane jest wskazanie określonej liczby albo zwykłe tak lub nie. Jeśli odpowiedzią jest liczba, sąsiad po lewej odczytuje ramkę powiązaną z wybraną liczbą.

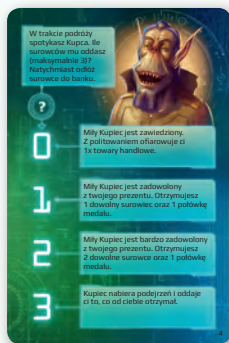
Jeśli odpowiedzią jest „tak” lub „nie”, sąsiad po lewej podąża wzdłuż strzałki oznaczonej odpowiednio ✓ lub ✗ i odczytuje wskazaną ramkę.

Rozpatrzenie:

W przypadku niektórych spotkań gracz jest pytany, ile surowców chce oddać. Po tym, jak podejmie decyzję, ile ma ich być, zwraca je do banku. Dopiero po tym sąsiad po jego lewej odczytuje odpowiednią ramkę. Jeśli gracz nie ma żadnych surowców, które mógłby oddać z własnej woli lub na żądanie kosmicznego pirata, wówczas nie ma wyboru. W innych wypadkach musi wyraźnie powiedzieć, ile surowców oddaje lub czy spełnia żądanie pirata.

Przykład: Maria odbywa spotkanie. Po jej lewej siedzi Marcin, który dobiera kartę spotkania i odczytuje ramkę ze wstępem. Maria decyduje się oddać 2 surowce i natychmiast odkłada je do banku.

Marcin odczytuje ramkę obok cyfry „2”. Maria spotkała przyjaznego kupca! Może wziąć z banku 2 dowolne karty surowców oraz dodatkowo otrzymuje 1 połówkę medalu.



W przypadku spotkania piratów, gracz musi z nimi walczyć. W takim wypadku musi ustalić swoją wartość bojową (→). W rolę pirata wciela się gracz wskazany na karcie. On także ustala swoją wartość bojową, korzystając ze swojego statku-matki. Jeśli pirata wartość bojowa pirata jest większa, aktywny gracz przegrywa walkę.

Osoba wcielająca się w rolę pirata jedynie „rzuca” statkiem-matką, nie czerpie jednak żadnych korzyści ani nie ponosi strat. Przykładowo jeśli pirat otrzymuje surowce, to są one odkładane do banku, a nie do puli gracza, który pełnił rolę pirata.

Przykład: Karol odbywa spotkanie. Po jego lewej siedzi Maria, która dobiera kartę spotkania i odczytuje ramkę ze wstępem.

Karol nie poddaje się piratom i mówi „nie”. Maria podąża zgodnie ze strzałką do kolejnej ramki, którą odczytuje. Karol musi walczyć z piratami. W jego rolę wciela się drugi po prawej sąsiad Marcina. Obaj ustalają swoje wartości bojowe. Marcin (pirat) uzyskuje wynik „6”, a Karol tylko „4”. Należy więc sprawdzić ramkę tekstową oznaczoną „nie” – Maria podąża zgodnie z odpowiednią strzałką i odczytuje właściwą ramkę. W najbliższej fazie lotu Karol nie może poruszyć jednego ze swoich statków, ale za to otrzymuje 1 połówkę medalu.



W przypadku niektórych spotkań zarówno gracz, jak i wskazany przeciwnik muszą ustalić swoją szybkość (→). Jeśli przeciwnik uzyska lepszy rezultat, spotkanie kończy się niekorzystnie dla aktywnego gracza.

Wskazówka: Gracze powinni postarać się nie wydawać wszystkich surowców w fazie budowy, aby zostały im 1 lub 2 karty na wypadek spotkania.

W zależności od zachowania gracza spotkanie może skończyć się dla niego korzystnie lub niekorzystnie.

Niekorzystne zakończenie:

- **„Wybierz jeden ze swoich statków kosmicznych. W tej turze nie może on latać.”**

Efekt ten działa w aktualnej fazie lotu na wybrany przez aktywnego gracza statek kosmiczny. Jeśli aktywny gracz ma tylko 1 statek kosmiczny, nie ma wyboru. Podczas fazy lotu w swojej kolejnej turze gracz może normalnie poruszać dany statek.

- **„Wybierz dowolny moduł dodatkowy na swoim statku-matce i go usuń.”**

Aktywny gracz odczepia ze swojego statku-matki jeden wybrany przez siebie moduł dodatkowy i odkłada go do podajnika. Jeśli gracz nie ma dołączonych żadnych modułów do swojego statku-matki, nic się nie dzieje.

- **„Tracisz X połówek medali.”**

Aktywny gracz odkłada do podajnika wskazaną liczbę połówek medali. Jeśli gracz nie ma żadnych połówek medali, nic się nie dzieje.

Korzystne zakończenie:

- **„Otrzymujesz X surowców.”**

Aktywny gracz otrzymuje wskazaną liczbę dowolnych lub wskazanych surowców. Otrzymane surowce pobiera z banku.

- **„Wybierz jeden ze swoich statków. Możesz nim wykonać kosmiczny skok.”**

Aktywny gracz wybiera jeden ze swoich statków kosmicznych obecnych na planszy i może nim wykonać kosmiczny skok (→). Kosmiczny skok jest wykonywany w fazie lotu i uznaje się go za ruch wybranego statku kosmicznego.

- **„Otrzymujesz 1 połówkę medalu.”**

Aktywny gracz bierze z podajnika 1 połówkę medalu i kładzie ją przed sobą.

- **„Możesz dołączyć do swojego statku-matki 1 moduł dodatkowy.”**

Aktywny gracz za darmo doczepia do swojego statku-matki (→) jeden moduł dodatkowy: silnik (→), działo (→) lub ładownię (→).

- **„Wylosuj 1 kartę surowca od każdego z przeciwników.”**

Aktywny gracz losuje po kolei z ręki każdego z przeciwników po 1 karcie surowca i bierze je do swojej ręki.

- **„Umieść 1 statek handlowy na jednym ze swoich punktów portów kosmicznych, kiedy to tylko będzie możliwe.”**

Aktywny gracz natychmiast buduje statek handlowy (→), ale nie musi za to płacić żadnych surowców. Ten statek może być poruszony w obecnej fazie lotu. Jeśli gracz nie ma żadnego wolnego punktu portu kosmicznego (→) albo nie ma wolnej żadnej rakiety transportowej (→), będzie mógł zbudować statek handlowy, kiedy tylko taka opcja stanie się dla niego dostępna. Może się to zdarzyć także podczas fazy lotu, jeśli gracz np. założy nową kolonię lub placówkę handlową i w ten sposób zwolni raketę transportową. Wówczas nadal może w danej fazie lotu poruszyć nowy statek handlowy. W ramach przypomnienia, że gracz może za darmo zbudować statek handlowy, należy mu przekazać znacznik statku handlowego pobrany z banku. Po tym, jak statek handlowy zostanie zbudowany, gracz odkłada taki żeton z powrotem do banku.

Karta spotkania „Zab czasu”:

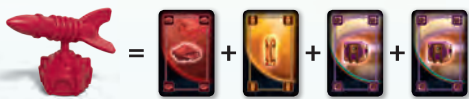
Te dwie karty zawsze działają na wszystkich graczy. Opisane na nich instrukcje należy wykonać kolejno, jedna po drugiej. W tym wypadku nie ma do podjęcia żadnych decyzji.



Po spotkaniu:

Kiedy spotkanie się zakończy, karta spotkania jest odkładana na stos kart odrzuconych, który należy stworzyć obok podajnika z modułami. Aktywny gracz może teraz wznowić swoją turę i, jeśli karta spotkania nie wskazała inaczej, może poruszyć swoje statki kosmiczne. Podstawowa szybkość statków kosmicznych po odbyciu spotkania zawsze wynosi „3”.

STATEK HANDLOWY



Aby zbudować statek handlowy, gracz musi odłożyć do banku 1x „ruda”, 1x „paliwo”, 2x „towary handlowe”.

Statek handlowy może zostać wykorzystany do założenia na posterunku (→) obcych (→) placówki handlowej (→).

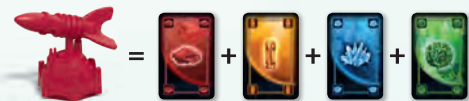
Po tym, jak gracz odłoży do banku wymagane surowce, bierze ze swojej puli placówkę handlową (→) oraz raketę transportową (→) i łączy je razem (zakłada raketę na placówkę handlową). Połączone tworzą razem statek handlowy.



Jeśli gracz nie ma w swojej osobistej puli dostępnej rakiety transportowej albo już założył na planszy wszystkie placówki handlowe, to nie może zbudować statku handlowego.

Gracz umieszcza statek handlowy na jednym ze swoich wolnych punktów portu kosmicznego (→). W najbliższej fazie lotu (→) będzie mógł go poruszyć, zgodnie z zasadami lotu (→).

STATEK KOLONIALNY



Aby zbudować statek kolonialny, gracz musi odłożyć do banku 1x „ruda”, 1x „paliwo”, 1x „karbon”, 1x „żywność”.

Statek kolonialny może zostać wykorzystany do założenia kolonii (→) na miejscu budowy kolonii (→) w układzie planetarnym (→).

Po tym, jak gracz odłoży do banku wymagane surowce, bierze ze swojej puli kolonię (→) oraz raketę transportową (→) i łączy je razem (zakłada raketę na kolonię). Połączone tworzą razem statek kolonialny.



Jeśli gracz nie ma w swojej osobistej puli dostępnej rakiety transportowej albo już założył na planszy wszystkie kolonie, to nie może zbudować statku kolonialnego.

Gracz umieszcza statek kolonialny na jednym ze swoich wolnych punktów portu kosmicznego (→). W najbliższej fazie lotu (→) będzie mógł go poruszyć, zgodnie z zasadami lotu (→).

STATEK KOSMICZNY

W przeciwieństwie do dużych statków-matek (→), które wszyscy gracze mają przed sobą, małe statki kosmiczne poruszają się po planszy. W grze można wybudować dwa rodzaje statków kosmicznych: statki kolonialne (→) oraz statki handlowe (→). Statystyki statku-matki zawsze odnoszą się do wszystkich znajdujących się na planszy statków kosmicznych gracza.



STATEK-MATKA

Na początku rozgrywki każdy gracz otrzymuje duży statek-matkę. Statek-matka gracza reprezentuje statystyki wszystkich statków kosmicznych (→) gracza.

Kolorowe kulki w dolnej części służą do wyznaczania podstawowej szybkości statków kosmicznych oraz podstawowej wartości bojowej (→). (Patrz „Rzut” statkiem-matką”).

Kiedy podczas rozgrywki gracz rozbudowuje swój statek-matkę o nowe silniki (→), działa (→) i ładownie (→), zwiększa w ten sposób szybkość (→), wartość bojową (→) oraz ładowność swoich małych statków kosmicznych. Wszystkie statystyki statku-matki zawsze odnoszą się do wszystkich znajdujących się na planszy statków kosmicznych gracza.

Wskazówki odnośnie statku-matki i kulek:

Przed pierwszą rozgrywką od spodu każdego z 4 statków-matek należy przykleić po jednej z 4 kolorowych naklejek w kolorach graczy.

W pudełku znajdują się 4 dodatkowe, zapasowe naklejki

Aby odzepić dziób statku-matki od kadłuba, należy go delikatnie przekręcić i pociągnąć do góry. W kadłubie umieszcza się kulki – 2 żółte, 1 czerwona, 1 niebieską i 1 czarną.



Aby z powrotem osadzić dziób na kadłubie, należy złączyć je razem i przekręcić dziób w drugą stronę. Oznaczenia na kadłubie i dziobie muszą do siebie pasować.

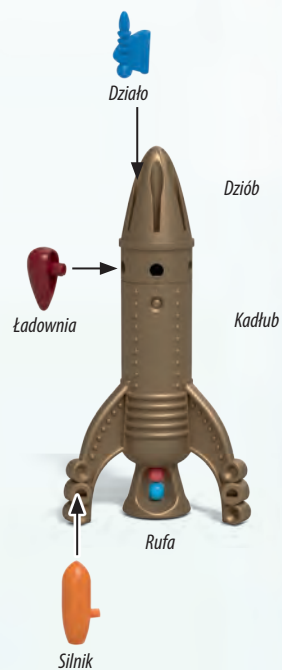
W pudełku znajduje się 8 zapasowych kulek.

Jeśli w jakikolwiek sposób zmieni się zawartość kulek znajdujących się wewnątrz statku matki, wpłynie to na zmianę wyników, które można uzyskać poprzez „rzut” statkiem-matką” Na przykład jeśli gracze chcieliby zwiększyć szansę na odbycie spotkania, wystarczy, że usuną ze środka 1 żółtą kulkę – zwiększy to prawdopodobieństwo wyrzucenia czarnej kulki. Jednak sugeruje się, aby nie zmieniać zawartości kulek w statku-matce i pozostać przy rekomendowanym i sprawdzonym zestawie 5 kulek.

SZYBKOŚĆ

W celu wyznaczenia szybkości swoich statków handlowych (→) i kolonialnych (→) gracz najpierw „rzuci” statkiem-matką (patrz „Rzut” statkiem-matką” (→), aby ustalić swoją szybkość podstawową, a następnie dodaje do niej liczbę dodatkowych silników (→) dołączonych do jego statku-matki oraz silników przedstawionych na posiadanych przez niego kartach sojuszników (→) Uczonych.

Im wyższa szybkość, tym dalej gracz może w fazie lotu (→) poruszyć swoje statki kosmiczne (→), zgodnie z zasadami lotu (→).



T

TALIA ZAPASÓW

Na początku rozgrywki należy przygotować talię zapasów złożoną z 8 kart każdego z 5 surowców. Karty te należy razem potasować i umieścić je w formie zakrytej talii w podajniku na karty, w przegródce oznaczonej „7”.

Jeśli talia zapasów się wyczerpie, należy przygotować nową, ponownie tasując razem po 8 kart każdego z 5 surowców.

Na początku rozgrywki każdy gracz dobiera z tej talii po 3 karty surowców.

Na koniec fazy zysków (→) aktywny gracz może dobrać od 0 do 2 kart z tej talii w zależności od tego, ile ma punktów zwycięstwa:

4–7 punktów zwycięstwa: aktywny gracz dobiera 2 karty z talii zapasów.

8–9 punktów zwycięstwa: aktywny gracz dobiera 1 kartę z talii zapasów.

10 punktów zwycięstwa i więcej: aktywny gracz nie dobiera żadnych kart surowców z talii zapasów.

Jeśli na kościach wypadnie „7” (→), przeciwnicy (wszyscy poza aktywnym graczem) dobierają z talii zapasów po 1 karcie.

TUNEL CZASOPRZESTRZENNY

Pojęcie to pojawia się w niektórych kartach spotkań (→). Tunele czasoprzestrzenne pozwalają na wykonanie kosmicznego skoku (→).

TURA GRACZA

Tura gracza podzielona jest na 3 fazy, na które składa się 5 kroków.

5 kroków tury gracza zostało opisanych na karcie pomocy „Przebieg gry”.

1.) Faza zysków (→)

- Aktywny gracz rzuca dwiema kośćmi w celu wyznaczenia dla wszystkich graczy zysków w tej turze.
- Aktywny gracz dobiera karty surowców (→) z talii zapasów (→), jeśli mu one przysługują.

2.) Faza handlu i budowy (→)

Aktywny gracz może handlować (→) i budować (→).

3.) Faza lotu (→)

- Aktywny gracz „rzuca” swoim statkiem-matką (→), aby wyznaczyć szybkość (→) swoich statków kosmicznych (→).
- Aktywny gracz porusza wszystkie swoje statki kosmiczne (→).

Po zakończeniu wszystkich swoich akcji aktywny gracz przekazuje kości sąsiadowi po swojej lewej. To on teraz staje się aktywnym graczem i rozpoczyna swoją turę od fazy 1.



U

UKŁAD PLANETARNY

Układy planetarne to jeden z rodzajów sektorów kosmosu (→). Układ planetarny składa się z trzech różnych planet. Pomiędzy dwiema planetami znajduje się miejsce budowy kolonii (→). Łącznie w każdym układzie planetarnym można założyć 3 kolonie.



Uwaga: Podczas rozgrywki dla trzech graczy (→) w każdym układzie planetarnym można zająć tylko 2 z 3 dostępnych miejsc budowy kolonii.

W

WARTOŚĆ BOJOWA

Aby wyznaczyć wartość bojową swoich statków kosmicznych (→), gracz „rzuca” swoim statkiem-matką (→) (patrz „Rzut” statkiem-matką”) i do wyniku dodaje liczbę dział (→), które ma do niego doczepione.

Do tego dodaje działa przedstawione na kartach sojuszników (→)

Wędrowców, jeśli takie posiada.

Wysoka wartość bojowa jest ważna, aby bezpiecznie przetrwać niektóre spotkania (→) z piratami, oraz jest wymagana do podboju baz piratów (→).

WYPADŁO „7”

Jeśli podczas fazy zysków (→) na kościach wypadnie „7”, żaden gracz nie otrzymuje zysku z planet.

Zamiast tego należy w podanej kolejności wykonać następujące czynności:



- Wszyscy gracze sprawdzają, ile kart surowców (→) mają na ręce. Jeśli gracz ma na ręce więcej niż 7 kart (czyli 8 lub więcej), musi wybrać i odrzucić połowę z nich – odkłada je do banku, do odpowiednich przegródek podajnika. Nieparzysta liczba kart jest zaokrąglana na korzyść gracza – np. jeśli gracz ma na ręce 9 kart surowców, to musi odrzucić tylko 4 z nich. Każdy gracz sam wybiera karty, które odrzuca.
- Aktywny gracz wybiera 1 przeciwnika i losuje z jego ręki 1 kartę surowca. Przeciwnik, od którego losowana jest karta, trzyma karty surowców zakryte na swojej ręce.
- Wszyscy przeciwnicy (poza aktywnym graczem) dobierają z talii zapasów po 1 karcie surowca. Jako pierwszy kartę dobiera przeciwnik siedzący po lewej stronie aktywnego gracza.
- Jeśli aktywnemu graczowi należy się 1 lub 2 karty z talii zapasów, dobiera ją.
- Następnie należy kontynuować turę aktywnego gracza i przejść do fazy handlu i budowy.

Z

ZASADY LOTU

Po tym, jak na początku swojej fazy lotu (→) gracz wyznaczy wartość swojej szybkości (→), może zgodnie z nią poruszyć swoje statki kosmiczne (→).

Podczas lotu obowiązują następujące zasady:

- Statek kosmiczny może przelecieć z jednego punktu kosmosu (→) na kolejny, jeśli są one połączone linią. W związku z tym lot przez środek układu planetarnego (→) nie jest dozwolony.
- Statek kosmiczny może poruszyć się maksymalnie przez tyle punktów kosmosu, ile wynosi jego szybkość. Oznacza to, że statek o szybkości „7” może poruszyć się przez maksymalnie 7 punktów kosmosu.
- Gracz nie musi w całości wykorzystać ruchu swojego statku kosmicznego. Może nawet w ogóle zrezygnować z ruchu.

Wyjątek: Jeśli na początku tury gracza jego statek kolonialny (→) stoi na miejscu budowy kolonii (→), a gracz nie chce tam założyć kolonii (→), to musi opuścić miejsce budowy kolonii (blokowanie nie jest dozwolone). Statek może pozostać na miejscu budowy kolonii tylko wtedy, kiedy nie może się poruszyć w wyniku spotkania (→).

- Statki kosmiczne mogą także w tej samej turze wycofywać się przez punkty kosmosu, przez które właśnie przeleciały.

Wyjątek: Jeśli na początku fazy lotu statek kolonialny znajdował się na miejscu budowy kolonii, to wolno mu na nie wrócić pod warunkiem, że gracz założy tam swoją kolonię (blokowanie nie jest dozwolone).

- Na każdym punkcie kosmosu może znajdować się tylko 1 statek kosmiczny.
- Statek może przelatywać przez punkty kosmosu, na których znajdują się inne statki kosmiczne, kolonie i porty kosmiczne (zarówno jego, jak i przeciwników), ale podczas ruchu normalnie liczy te miejsca.
- Jeśli gracz użyje punktu szybkości, aby poruszyć się w pobliżu nieodkrytego sektora kosmosu, może go odkryć (→), a potem kontynuować swój ruch.

Blokowanie punktów dokowania, miejsc budowy kolonii i punktów portów kosmicznych nie jest dozwolone!

- Ruch statku handlowego ani kolonialnego nie może zakończyć się na punkcie portu kosmicznego (→) przeciwnika.
- Ruch statku kolonialnego nie może zakończyć się na punkcie dokowania (→).
- Można zakończyć ruch statku kolonialnego na miejscu budowy kolonii (→) bez zakładania tam kolonii. Jednak w kolejnym ruchu statek kolonialny musi opuścić miejsce budowy kolonii albo założyć tam nową kolonię, jeśli spotkanie mu tego nie uniemożliwi.
- Statek handlowy nie może zakończyć ruchu na miejscu budowy kolonii. Na punkcie dokowania wolno mu się zatrzymać tylko, jeśli statek-matka gracza ma wymaganą liczbę ładowni (→). Wtedy gracz natychmiast zakłada tam swoją placówkę handlową (→).



Przykład: Żółty gracz „wyrzucił” „3” swoim statkiem-matką. Po dodaniu 1 silnika z modułu i 2 z karty „Dodatkowe moduły – silniki” uzyskał szybkość „6”. Porusza więc swój statek kolonialny o 2 punkty kosmosu w stronę nieodkrytego sektora, przeskakując po drodze przez punkt z czerwonym statkiem kolonialnym.



Przykład: Żółty gracz odkrył nowy układ planetarny i rozłożył na planetach żetony z liczbami. Decyduje się dalej kontynuować lot – ma jeszcze dostępne „4” ruchy. Założenie kolonii pomiędzy planetami z karbonem i paliwem wydaje się być najlepszą opcją. Zawraca więc, przeskakuje przez czerwony statek kosmiczny, leci na miejsce budowy kolonii i zakłada tam swoją kolonię. Ostatni, szósty ruch zostaje niewykorzystany i przepada.

Z

ŻETONY Z LICZBAMI



Z każdą planetą powiązany jest jeden żeton z liczbą. Na przedniej stronie żetonów z liczbami widoczne są wartości liczbowe. Ich rozmiar wskazuje, jak duże jest prawdopodobieństwo zysku (→) na danej planecie. Im większa liczba na żetonie, tym prawdopodobieństwo jest większe. Dlatego łatwo zauważyć, że planety z „6” i „8” są statystycznie produkują więcej surowców niż planeta z „2”. Jeśli na żetonie z liczbą znajdują się dwie wartości, oznacza to, że zyski są generowane ilekroć wypadnie jedna z wartości widocznych na żetonie.

Na rewersie żetonów z liczbami znajdują się różne symbole. Odpowiadają one symbolom widocznym na poszczególnych planetach. W zależności od wariantu gry żetony z liczbami są rozkładane (zgodnie z symbolami) na początku rozgrywki lub w jej trakcie, kiedy planety zostaną odkryte.

5 z żetonów przedstawia moduły dodatkowe silnik lub działło. Symbolizują one lodowe planety (→) i bazy piratów (→). 5 żetonów rezerwowych jest wykorzystywanych, kiedy baza piratów zostanie pokonana albo kiedy lodowa planeta zostanie sterraformowana.

KARTY SOJUSZNIKÓW

Dyplomaci

Karty sojuszników z Dyplomatami zapewniają następujące korzyści:

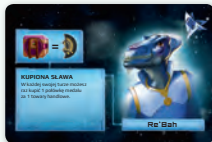
Zmniejszenie trybutu (1 x)

Jeśli gracz posiada tę kartę, to w fazie zysków (→), kiedy na kościach wypadnie „7”, odrzuca połowę swoich surowców tylko, jeśli na ręce ma 12 lub więcej surowców (→).



Kupiona sława (2 x)

Jeśli gracz posiada tę kartę, to w swojej turze może oddać do banku 1 kartę „towary handlowe”, aby w zamian otrzymać 1 połówkę medalu (→). Zakup medalu jest dozwolony jedynie w fazie handlu i budowy. Przy pomocy tej karty gracz może w swojej turze kupić **tylko jedną** połówkę medalu. Jeśli gracz posiada obie karty „Kupiona sława”, to nie ma z tego tytułu żadnej dodatkowej korzyści.



Rada oczekuje pomocy (1 x)

Jeśli gracz posiada tę kartę, to podczas swojej fazy handlu i budowy może wylosować po 1 karcie surowca z zakrytych rąk maksymalnie 2 graczy. Warunkiem umożliwiającym takie działanie jest posiadanie przez owych graczy mniejszej liczby punktów zwycięstwa (→). Akcja ta może być wykonana tylko **raz** podczas tury gracza. Jeśli gracz ma najwięcej punktów zwycięstwa albo tylko jeden przeciwnik ma więcej punktów od niego, to karta ta jest dla niego bezwartościowa.



Galaktyczna pomoc (1 x)

Jeśli gracz posiada tę kartę, a podczas fazy zysków nie otrzymał żadnych surowców, to może wziąć z banku jedną kartę surowca. Z opcji tej nie można skorzystać, jeśli na kościach wypadło „7”.

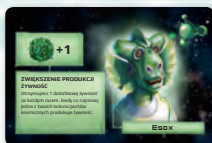


Zieloni

Te karty sojuszników zwiększają produkcję surowców o 1. Jeśli w wyniku rzutu kośćmi gracz otrzymuje co najmniej 1 sztukę wskazanego surowca, to w wyniku działania karty sojusznika otrzymuje jedną dodatkową kartę danego surowca.



Przykład: W wyniku rzutu gracz otrzyma 2 karty „ruda”. W związku z tym, że ma kartę sojusznika „Zwiększenie produkcji, ruda”, otrzyma dzięki niej dodatkową kartę surowca. Gracz zabiera z banku 3 karty surowca „ruda”.



Kupcy

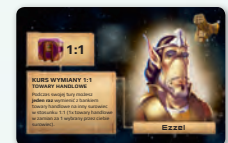
Te karty sojuszników pozwalają graczowi wymieniać w banku (patrz „Handel z bankiem”) surowce po lepszym kursie podczas fazy handlu i budowy. Dla surowców „karbon”, „ruda”, „paliwo” oraz „żywność” w grze dostępna jest 1 karta sojusznika pozwalająca wymieniać 2 sztuki wskazanego surowca na 1 kartę innego. Podczas swojej tury gracz może wykonać kilka takich wymian.



Przykład: Gracz, który posiada kartę „Kurs wymiany 2:1 karbon”, może, podczas swojej fazy handlu i budowy, dowolną liczbę razy wymienić 2 karty „karbon” na 1 kartę innego surowca.



Jedną spośród kart sojusznika jest karta „Kurs wymiany 1:1 towary handlowe”. Jeśli gracz posiada tę kartę, może wymienić 1 „towary handlowe” na 1 dowolny surowiec. Jednak wolno mu wykonać tylko **jedną** taką wymianę na turę.



Uczeni

Karty sojuszników z Uczonymi zwiększają szybkość (→) oraz wartość bojową (→) statków kosmicznych gracza.

Choć karty te mają efekt podobny jak dołączenie do statku-matki 1 lub 2 dział bądź silników, to nie są mimo to uznawane za moduły dodatkowe. Dlatego na działa i silniki oznaczone na karcie sojusznika nie wpływają efekty spotkań (→) zmuszające gracza do usunięcia modułów ze statku-matki (nawet jeśli gracz ma tylko taką kartę, a na swoim statku-matce nie ma żadnych modułów dodatkowych).

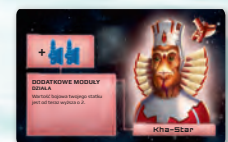
Dodatkowe moduły, Działo i silnik (3 x)



Te karty zwiększają o 1 szybkość gracza oraz wartość bojową statków kosmicznych gracza.

Dodatkowe moduły, Działa (1 x)

Ta karta zwiększa o 2 wartość bojową statków kosmicznych gracza.



Dodatkowe moduły, Silniki (1 x)

Ta karta zwiększa o 2 szybkość statków kosmicznych gracza.

