

ERA GALAKTYKI

INSTRUKCJA

WSTĘP

Srebrny Półksiężyc, galaktyka odkryta podczas niedawnej ekspedycji międzygwiazdowej, jest bogata w zasoby i mistyczne relikty. Liczne cywilizacje gromadzą się tam, aby zagarnąć dla siebie jak najwięcej. Wzrasta napięcie, nieufność i agresja. Czy uda ci się zawrzeć własny sojusz i dokonać właściwych wyborów, aby stworzyć najwspanialsze imperium w nowej **Erze galaktyki**?

ELEMENTY GRY



8 kart systemów



1 plansza akcji



1 plansza prestiżu



1 plansza kongresu i anomalii



5 kart handlu



64 znaczniki akcji
(po 16 znaczników
w 4 kolorach)



1 plansza pomocy



4 znaczniki kredytów



4 znaczniki
produktywności



4 plansze graczy

Era galaktyki - Tryb solo

Tryb solo symuluje rozgrywkę dla 2 graczy. Spróbuj uzyskać jak najwyższy wynik, aby odblokować osiągnięcia!

Zmiany w przygotowaniu

- Przygotuj grę tak jak grę dla 2 graczy.
- Wybierz kolor wirtualnego przeciwnika. Daj przeciwnikowi 2 wszystkie tego koloru.

Wirtualny przeciwnik

Przeciwnik nie zyskuje żadnych punktów prestizżu ani PZ. Nie zdobywa też żadnych surowców, chyba że zasady trybu solo na to wskazują.

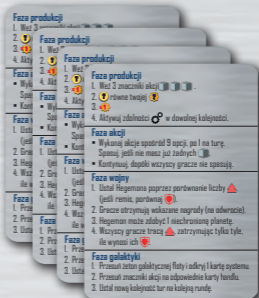
Zmiany w przebiegu gry

- Po tym, jak spaszujesz, dobierz i odkryj 2 karty frajki. Nie poddawaj tych 2 kart wirtualny przeciwnik.
 - Kolonizuj skrajnie lewą planetę, które odpowiadają rozdajemy adaptacji danych kart.
 - Rozpatruj efekty zgodnie z symbolami ideologii na danych kartach (legenda na odwrocie tej karty). Każde z kart rozpatrywana jest **osobno**.
- W fazie wojny porównaj (oraz jeśli jest remis) z wirtualnym przeciwnikiem. Wirtualny przeciwnik posiada wszystkie 5 wspólnych technologii oraz 4 .

1 karta
do trybu solo



40 kart frakcji



4 karty pomocy



1 żeton galaktycznej floty



5 żetonów planet
(po 1 w 5 rodzajach)



4 żetony kolejności tur



9 żetonów eksploracji



12 żetonów wpływów
o wartości 1



24 żetony reliktyw/
odkryć o wartości 1



3 żetony wpływów
o wartości 3



4 żetony reliktyw/
odkryć o wartości 6



36 krążowników
(po 9 w 4 kolorach)

OPYŚWIENIE GRY

W *Erze galaktyki* każdy gracz stanie na czele sojuszu składającego się z maksymalnie 3 frakcji. Termin „sojusz” zawsze odnosi się do zestawu odkrytych kart frakcji leżących przed graczem, a nie do rzeczywistych koalicji między graczami.

W ciągu 5 rund gracze zawiązują swój sojusz, zarządzają zasobami i wykonują różne akcje, aby zdobyć punkty zwycięstwa (PZ). Na końcu gry wygrywa gracz, który zebrał najwięcej PZ.

SYMBOLE I ICH ZNACZENIE



Kredyt – Rodzaj zasobu.



Produktywność – Produkuje kredyty podczas fazy produkcji.



Odkrycie – Rodzaj zasobu.



Wpływy – Rodzaj zasobu.



Prestiż – Źródło PZ. Umieść swój znacznik na wierzchu, jeśli napotkasz inne znaczniki na tym samym polu.




Relikt – Źródło PZ.



Krażownik – Używany do prowadzenia wojen i eksploracji. Limit: 5 w eskadrze.




Siła – Używana do rozstrzygania remisów w fazie wojny. Określa też liczbę , które gracz może zatrzymać po wojnie.



Technologia – Ulepszenia, które można odblokować w ramach akcji badań.



Zaawansowana technologia, która potrzebuje dodatkowych , aby mogła zostać odblokowana w ramach akcji badań.



Zdolności, które mogą zostać aktywowane na końcu fazy produkcji. Można je znaleźć na kartach frakcji.



Zdolności, które mogą zostać aktywowane dowolną ilość razy w turze gracza. Można je znaleźć na planszy pomocy, a także na kartach frakcji.



Zdolności, które mogą zostać aktywowane, kiedy dana frakcja wchodzi do gry. Można je znaleźć na kartach frakcji.



Akcje, których efekt można za każdym razem rozpatrzyć kilkakrotnie.




Skolonizowana planeta – Źródło PZ.



Rozwinięta planeta – Źródło PZ.



Planeta zajęta przez  – Nie zapewnia już PZ pierwotnemu graczowi.




Zamień zasoby pokazane po lewej stronie strzałki na te po prawej.




Za każdym razem, kiedy zostaje spełniony warunek po lewej, możesz wykonać efekt pokazany po prawej.


N

Zyskaj wartość „N”, na przykład:
 = zyskaj N prestiżu.

x N

Wydaj wartość „N”, na przykład:
 = wydaj N kredytów.

x -N

Wydaj „N” mniej, na przykład:
 = wydaj N kredytów mniej.



Symbol planety – W oparciu o liczbę graczy zakryj go losowym odkrytym żetonem planety.



Symbol punktu eksploracji – Zakryj go losowym zakrytym żetonem eksploracji. Jeśli obok symbolu znajduje się cyfra, zrób to tylko, jeśli odpowiada ona liczbie graczy.

PLANETY



Ciepła



Oceaniczna



Lodowa



Pustynna



Wulkaniczna



Jałowa

IDEOLOGIE



Militaryzm



Kultura



Industrializm



Dyplomacja



Nauka

PRZYGOTOWANIE GRY

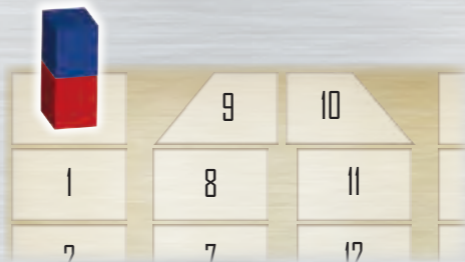
Przykład przygotowania dla 2 graczy:



- A Połóż na środku **planszę prestiżu**, **planszę akcji** oraz **planszę kongresu i anomalii**.
- B Wylosuj 3 **karty handlu** i połóż je nad planszą akcji stroną z widocznym symbolem ▲ do góry.

Każdy gracz:

- C Kładzie przed sobą **planszę gracza** oraz **kartę pomocy**.
- D Wybiera kolor i umieszcza wszystkie znaczniki oraz krążowniki w danym kolorze w puli. Kładzie 1 swój **znacznik akcji** na polu „0” na **planszy prestiżu**. Następnie należy ułożyć znajdujące się tam znaczniki jeden na drugim w kolejności wykonywania tur (znacznik pierwszego gracza powinien znajdować się na wierzchu stosu). Pierwszym graczem zostaje ten, kto wygrał ostatnim razem. Jeśli to wasza pierwsza rozgrywka, pierwszym graczem zostaje właściciel gry. Każdy gracz bierze **żeton kolejności tur** zgodnie z ustaloną właśnie kolejnością.



- E** Na górze swojej **planszy gracza** umieszcza **znacznik kredytów** na polu „0” oraz **znacznik produktywności** na polu „3”.

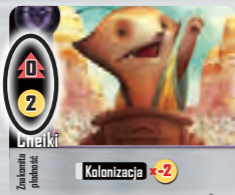


- F** Dobiera 7 **kart frakcji**. Odrzuca maksymalnie 3 z nich i dobiera nowe tak, aby mieć łącznie 7 kart. Podczas rozgrywki gracze nie dobiorą już więcej żadnych kart.

Doświadczeni gracze mogą skorzystać z wariantu „Wybór kart frakcji” (str. 35).

- G** Wybiera **frakcję**, która zostanie początkową główną frakcją w ich sojuszu. Otrzymuje wskazaną na karcie premię za wejście do gry (zobacz „Jako główna frakcja” na str. 32).

- Biorąc przygotowanie na str. 10 za przykład, lewy gracz wybiera na swoją początkową frakcję Cheiki, dlatego otrzymuje 2 dodatkowe ●. Gracz po prawej wybiera Ludzie, otrzymuje więc 1 dodatkowy ● oraz 1 ▲.



- H** Podczas rozgrywki dla 1-3 graczy należy zakryć niektóre pola na **kartach handlu i Kongresie Galaktyki** przy pomocy **znaczników akcji** w jednym z niewybranych kolorów.



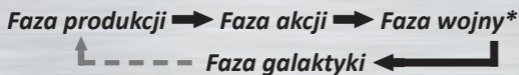
- I** Pierwszy gracz przygotowuje galaktykę poprzez wylosowanie i wyłożenie **5 kart systemów** (2 odkryte, 3 zakryte). Połóż **żeton galaktycznej floty** na pierwszej karcie systemu. Następnie dobierz losowe żetony planet i żetony eksploracji, aby zakryć te symbole: ☾, ✨.



Na końcu połóż wszystkie **pozostałe żetony** z boku, tworząc z nich wspólną pulę.





FAZY

Każda runda składa się z 4 następujących faz:




*Z wyjątkiem rundy 1, w której nie rozpatruje się fazy wojny.


Faza produkcji

1. Weź 3 znaczniki akcji z puli.
2. Zyskaj  zgodnie z wartością . Maksymalna wartość, jaką może osiągnąć  i , to 12.



3. Strać 1 .



4. Aktywuj swoje zdolności  w dowolnej kolejności. Znajdziesz je na kartach głównych frakcji.

Faza akcji

Gracze wykonują swoje tury, rozpatrując po 1 akcji przedstawionej na planszy akcji przy pomocy swoich znaczników akcji. Na akcje mogą wpływać odblokowane technologie (str. 26-27) lub główne frakcje (str. 32-33) sojuszu.

Gracz NIE MOŻE spasować, dopóki posiada jakieś niewykorzystane znaczniki akcji. Faza dobiega końca, kiedy wszyscy gracze spasują.

Oprócz wykonywania akcji gracze mogą również wykonać następujące działania w dowolnym momencie swojej tury:

- Zagraj JEDNĄ kartę frakcji z ręki.
- Aktywuj dowolny efekt ⚡ łącznie z 3 efektami ⚡ wymienionymi na planszy pomocy oraz pokazanymi na kartach głównych frakcji gracza.

 Kredyty: Używane do akcji: Kolonizacja Rozwój Badanie Wytwarzanie Wydobywanie	 Krążowniki: Przydatne w fazie wojny. Używane do akcji: Eksploracja
 Odkrycia: Używane do akcji: Badanie Wydobywanie 	 Relikty: Wartość 1 PZ
 Wpływy: Używane do akcji: Nominalizm Handel 	 Prestiż: Wartość 1 PZ Wpływa na kolejność tur.
 Produktyność: Produkuje 1 w każdej turze 	 Siła: Przydatna w fazie wojny
	 Technologia  Aktywuj podczas fazy produkcji
	 Zaawansowana technologia  Aktywuj w swojej turze
	 Rozwinięta planeta  Aktywuj, kiedy frakcja wchodzi do gry

Wszystkie akcje wymagają umieszczenia przez gracza znacznika akcji na konkretnym polu. Zostanie to wytłumaczone dokładnie w następnym rozdziale.

SZCZEGÓŁOWY OPIS AKCJI

Akcje na kartach systemów:

Kolonizacja

Koszt: ● = liczba ● posiadanych przez gracza przed tą akcją.

- Polega na zdobyciu planety w pokojowy sposób.
- Możesz skolonizować planetę, tylko jeśli jest:
 1. w zasięgu;
 2. niezajęta przez inny znacznik ani ▲;
 3. odpowiadająca umiejętności adaptacji jednej z twoich głównych frakcji **LUB** jednorazowej umiejętności adaptacji frakcji (str. 33).

Pojęcie kluczowe – w zasięgu:


- To pojęcie odnosi się do wielu zasad związanych z kartami systemów.
- Za będące „w zasięgu” uznaje się wszystkie elementy gry znajdujące się na karcie systemu z ► lub na jednej z wcześniejszych kart, chyba że wynaleziony został Napęd warp.





W zasięgu



Poza zasięgiem
(potrzebny Napęd warp)

Poza zasięgiem

- Umieść znacznik akcji na planecie, która spełnia powyższe wymagania. Następnie zyskaj pokazane surowce.
-  może zostać skolonizowana tylko przez graczy, którzy odblokowali technologię „Terraformacja”.

W tym przykładzie czerwony gracz chce skolonizować zaznaczoną poniżej planetę.






1. Musi ona być w zasięgu. Ponieważ nie znajduje się w systemie wyprzedzającym , jest w zasięgu.
2. Planeta musi odpowiadać umiejętnościom adaptacyjnym głównych frakcji. Ponieważ czerwony ma główną frakcję z umiejętnością adaptacji , może skolonizować tę planetę.

Aby ją skolonizować, czerwony musi zapłacić 2 . Następnie otrzymuje 2  jako nagrodę.



Rozwój





Koszt: 7 

- Pozwala przekształcić skolonizowaną planetę w rozwiniętą planetę, aby zyskać więcej PZ i mieć prawo do wykonania akcji **Nominacja**.
- Umieść znacznik akcji na skolonizowanej planecie. Gracz NIE MOŻE rozwinąć skolonizowanej planety należącej do innego gracza.
- Nagroda: 1 . Kiedy zyskujesz , przesuń swój znacznik na planszy prestiżu. Umieść swój znacznik na wierzchu, jeśli napotkasz inne znaczniki na tym samym polu.
- Jako drugą zagrodę zyskujesz albo 1  i 1 , albo 1 .

Akcje na planszy akcji:


Wytwarzanie

Koszt: 2  za każdy 

- Jest głównym źródłem , które są używane podczas wojny i eksploracji.
- Umieść znacznik akcji na polu w dolnej części obszaru danej akcji. Następnie wyprodukuj dowolną liczbę , płacąc za każdy 2 .
- Każdy gracz może mieć w eskadrze (przed sobą) maksymalnie 5 .



Przykład:

Jeśli czerwony chce rozwinąć zaznaczoną obok skolonizowaną planetę, musi w tym celu zapłacić 7 .





★ Tarcza planetarna

★ Kosmos





Przykład:






Jeśli czerwony chce wyprodukować 2 , musi w tym celu zapłacić 4 .



★ Tarcza planetarna



Wydobycie

Koszt: 3  za każde wymienione 

- Pozwala wymienić  na zapewniające PZ .
- Umieść znacznik akcji na polu w dolnej części obszaru danej akcji. Następnie wymień  na , płacąc 3  za każdą wymianę.

Pozyskanie

Koszt: brak

- Pozwala natychmiast otrzymać .
- Umieść znacznik akcji na polu w dolnej części obszaru danej akcji. Następnie otrzymujesz 1  jako nagrodę.

Wydobycie x3 x1

Odwróć

0 1 2 3 4 5 6 7

Tęcza planetarna Kosmologia

Pozyskanie

0 1 2 3 4 5 6 7



Tęcza planetarna Kosmologia

Akcja na kartach handlu:

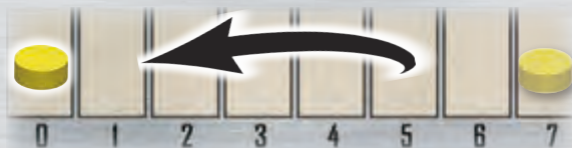
Handel

Koszt: zależy od karty handlu

- Pozwala wymienić zasoby zgodnie z kartami handlu.
- Umieść znacznik akcji na niezajętym polu na karcie handlu. Następnie wymień zasoby zgodnie z zapisem na danej karcie handlu. Gracz może w ramach akcji handlu dokonać wymiany tylko raz.
- Jeśli nie ma żadnego dostępnego pola na karcie handlu, gracze nie mogą ponownie użyć danej karty w tej rundzie.
- Zapętnienie wszystkich pól na karcie handlu aktywuje złotą erę, która daje graczom dodatkowe znaczniki akcji (str. 30-31).
- Jeśli gracz nie ma wystarczająco zasobów, aby dokonać wymiany, **NIE MOŻE** wybrać tej akcji tylko po to, aby zablokować pole.

Przykład: Czerwony planuje zdobyć więcej .
W tym celu wybiera akcję **Handel** i wydaje 7 ,
aby otrzymać 2 .








Międzygwiezdny obrót towarowy



Akcje na planszy kongresu i anomalii:





Eksploracja

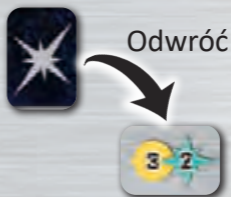
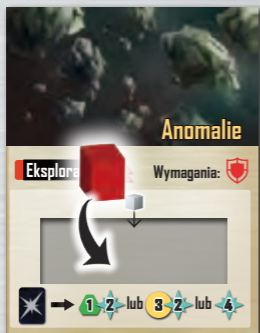
Koszt: 1 

- Aby ją wykonać, gracz musi posiadać przynajmniej 1 .
- Ta akcja pozwala wysłać krążownik w poszukiwaniu ,  lub .
- Odrzuć 1 . Następnie umieść znacznik akcji na obszarze anomalii na planszy kongresu i anomalii.
- Następnie odkryj dowolny znajdujący się **w zasięgu** , aby otrzymać wskazaną na nim nagrodę, po czym odrzuć odkryty .

Nominacja

Koszt: 3 

- Ta akcja pozwala stać się liderem Kongresu Galaktyki, aby zyskać . Aby ją wykonać, gracz musi posiadać przynajmniej 1 .
- Wydadz 3  i umieść znacznik akcji na dostępnym polu w Kongresie Galaktyki. Następnie otrzymujesz  zgodnie z wartością pokazaną poniżej danego pola.
- Kiedy pole zostanie zajęte, nie można już z niego usunąć znacznika.



Akcja na planszy gracza:


Badanie

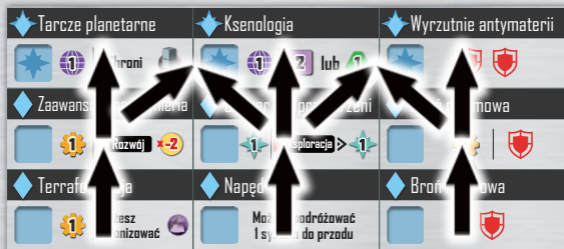


Koszt: 3  lub 1 





























Koszt: 3  i 1 
LUB 2 

- Aby aktywować nowe technologie na planszy gracza, umieść znacznik akcji na polu dowolnej niezbadanej jeszcze technologii i otrzymaj wskazane surowce jako nagrodę. Przykładowo nagrodą za odblokowanie Terraformacji jest 1 .
- Na początku gry dostępne są tylko trzy technologie: Terraformacja, Napęd warp i Broń laserowa. Technologie na wyższych poziomach staną się dostępne, kiedy zostanie odblokowana odpowiednia ścieżka badań:




- Technologie w najwyższym rzędzie wymagają tylko jednej technologii w środkowym rzędzie na odpowiedniej ścieżce badań, aby mogły zostać odblokowane. Przykładowo, jeśli odblokowałeś Broń plazmową, dostępne do odblokowania stają się Ksenologia i Wyrzutnie antimaterii.

Przykład: Czerwony może w ramach akcji badania odblokować Tarcze planetarne, ponieważ ma już odblokowany Skaner nadprzestrzeni.


   1 Chroni 	 Ksenologia   1 2 lub 1	 Wyrzutnie antimaterii   
 Zaawansowana inżynieria  1 Rozwój x-2	 Skaner nadprzestrzeni   1 Wysploracja > 1	 Broń plazmowa  1 
 Terraformacja  1 Możesz kolonizować 	 Napęd  Możesz podróżować 1 system do przodu	 Broń laserowa 




Frakcje mogą oferować unikalne technologie. Zawsze liczą się jako .




FAZA WOJNY

W rundzie 1 POMIŃ tę fazę.




1. Porównaj liczbę  w eskadrach graczy i przydziel nagrody wskazane w poniższej tabeli. Gracz na pierwszym miejscu uważany jest za Hegemonia.




	Hegemon	2. miejsce	3. miejsce	4. miejsce
	 			
	 			
	 	 		





W przypadku remisu wygrywa gracz z większą wartością . Jeśli nadal jest remis, wszyscy remisujący gracze otrzymują nagrodę.

2. Jeśli jest tylko jeden Hegemon, może on zdobyć znajdującą się **w zasięgu** niechronioną planetę. Usuń znajdujące się na planecie znaczniki (jeśli jakieś są) i umieść na niej . W przeciwieństwie do akcji **Kolonizacja**, to działanie ignoruje nagrodę w zasobach oraz wymaganą umiejętność adaptacji. Kiedy planeta zostaje zajęta przez , staje się  i nie należy już do oryginalnego właściciela.






Pojęcie kluczowe – ochrona planet:





- Jeśli liczba  gracza jest większa lub równa liczbie posiadanych przez niego planet, wszystkie jego planety są chronione. W przeciwnym razie **wszystkie jego planety** są niechronione.
- Istnieją dwa wyjątki, kiedy planeta nie musi być chroniona przez żaden :
 1. 
 2. Ochrona zapewniana przez technologię lub zdolności frakcji.
- Niezdobyta planeta jest zawsze niechroniona.

3. Na końcu tej fazy gracze mogą posiadać tylko tyle , ile wynosi wartość ich . Nadmiarowe  muszą zostać odrzucone.


Przykład: Niebieski ma najwięcej  i zostaje Hegemonem. Otrzymuje 2  i 1 . Ponieważ jest to gra 3-osobowa, zielony otrzymuje 1 .



Następnie niebieski może zdobyć znajdującą się **w zasięgu** niechronioną planetę. Czerwony ma więcej niż 1 planetę, ale posiada tylko 1 , dlatego wszystkie jego planety są niechronione. Niebieski decyduje, że zdobędzie . Odkłada znajdujące się na planecie znaczniki czerwonego z powrotem do puli. Następnie umieszcza na danej planecie . Niebieski nie otrzyma 2 , ale zapobiegnie otrzymaniu przez czerwonego PZ za .

Następnie wszyscy gracze odrzucają  do swojej wartości . Niebieski ma 1 , dlatego straciłby 1  (może zatrzymać tylko 1).

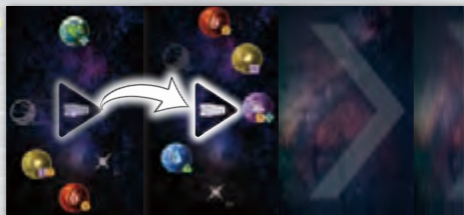
FAZA GALAKTYKI

1. Przesuń  na kartę systemu po prawej. Następnie odkryj kolejną kartę systemu. Jeśli trzeba, umieść żetony eksploracji i żetony planet (**A**).
2. Przesuń znaczniki akcji znajdujące się na trzech górnych obszarach akcji na odpowiadające im pola na kartach handlu, nawet jeśli nie ma na nich żadnych pustych pól. Jeśli wszystkie pola są zakryte, na końcu rundy dochodzi do złotej ery (**B**).

Pojęcie kluczowe – złota era:

- Znaczniki akcji z zapełnionej karty handlu (łącznie z tymi, dla których zabrakło pól na karcie handlu) powrócą do swoich właścicieli.
- Każdy gracz może otrzymać z powrotem maksymalnie 3 znaczniki, niezależnie od tego, ile kart handlu zostało zapełnionych. Resztę znaczników należy odłożyć do puli.
- Odwróć kartę handlu na drugą stronę. Nie ma na niej limitu pól, dlatego nie będzie mogła ponownie aktywować złotej ery.
- Złota era sprawia, że niektórzy gracze będą mieli w następnej rundzie więcej niż 3 akcje.

A



B



3. Rozdaj na nowo żetony kolejności tur zgodnie z pozycją graczy na torze 🌐 – im więcej 🌐 ma dany gracz, tym wcześniej wykona on swoją turę. Jeśli jest remis, pierwszy w kolejności zostanie gracz, którego znacznik znajduje się wyżej. **Pamiętaj, że kiedy otrzymujesz 🌐, umieszczasz swój znacznik na wierzchu innych znaczników znajdujących się na tym samym polu na planszy prestiżu.**




KARTY FRAKCJI

W każdej turze gracze mogą zagrać JEDNĄ kartę frakcji jako jedną z następujących rzeczy: **jedna z głównych frakcji sojuszu, prawdziwa nadrzędna ideologia, jednorazowe wsparcie lub jednorazowa umiejętność adaptacji.**



Jako główna frakcja (maksymalnie 3):

Gracz umieszcza ją przed sobą.

- Otrzymuje premię  i  za wejście karty do gry.
- Aktywuje efekty .
- Od tej pory zyskuje unikalne zdolności danej frakcji i może wykonywać akcję **Kolonizacja** w oparciu o umiejętność adaptacji wskazane na danej karcie.
- Zagranie głównej frakcji nie zastępuje poprzednich głównych frakcji. Gracze nie mogą zmienić swoich głównych frakcji.
- Niektóre frakcje umożliwiają odblokowanie unikalnych technologii. Przykład takiej zdolności pokazano na str. 27.

Jako prawdziwa nadrzędna ideologia (maksimum 1):

- Gracz może zmienić nadrzędna ideologię swojego sojuszu tylko raz na grę.
- Umieszcza wybraną kartę frakcji pod środkową główną frakcją w taki sposób, aby widoczny był jedynie jej symbol ideologii (tak jak pokazano poniżej).
- Należy zignorować wszelkie efekty i premie karty.
- Dana ideologia staje się nadrzędna ideologią sojuszu, niezależnie od tego, jakie ideologie posiadały pozostałe frakcje (nawet jeśli każda z 3 głównych frakcji ma inną ideologię).

Pojęcie kluczowe – nadrzędna ideologia:

To ideologia, która znajduje się na większości kart frakcji w twoim sojuszu. Nadrzędna ideologia może zostać zastąpiona w wyniku zagrania prawdziwej nadrzędnej ideologii.



















Jako jednorazowe wsparcie LUB umiejętność adaptacji:

- Otrzymujesz jednorazowe wsparcie **ALBO** możesz wybrać 1 planetę odpowiadającą umiejętności adaptacji na danej karcie podczas akcji **Kolonizacja**.
- Następnie odrzuć daną kartę.

KONIEC GRY I PUNKTACJA

- Po fazie wojny, jeśli ► znajduje się na ostatniej karcie systemu, następuje koniec gry.
- Następnie każdy gracz oblicza swoje PZ za następujące aspekty:

Prestiż	1 PZ za każdy 
Galaktyka	1 PZ za każdą  2 PZ za każdą  Pamiętaj: nie licz 
Relikty	1 PZ za każdy 
Nadrzędna ideologia	 : 1 dodatkowy PZ za każdą odblokowaną technologię   : 1 dodatkowy PZ za każde 4  (zaokrąglając w dół)  : 1 dodatkowy PZ za każdą   : 1 dodatkowy PZ za każdą   : 1 dodatkowy PZ za każde 2  (zaokrąglając w dół) Gracze bez nadrzędnej ideologii nie otrzymują żadnych dodatkowych PZ.

- Gracz, który zdobył najwięcej PZ, zostaje zwycięzcą. W przypadku remisu wygrywa gracz z wyższym . Jeśli nadal jest remis, zwycięża gracz, którego znacznik jest wyżej w stosie.

WARIANTY ROZGRYWKI

Wybór kart frakcji (draft):

Każdy gracz otrzymuje na rękę 7 losowych kart frakcji. Nie pokazując otrzymanych kart innym graczom, wybiera jedną z kart i kładzie ją zakrytą przed sobą. Następnie podaje pozostałe karty graczowi po swojej lewej. Wszyscy gracze wykonują te czynności jednocześnie. Należy powtarzać ten proces to momentu, kiedy każdy gracz wybierze łącznie 7 kart, które stają się jego ręką.

Zbadana galaktyka:

Przygotuj grę w normalny sposób, ale połóż wszystkie karty systemów odkryte.





Tryb solo:

Przeczytaj kartę do trybu solo, aby zapoznać się ze szczegółami rozgrywki.

NAJCZĘŚCIEJ ZADAWANE PYTANIA

Niektóre zdolności pozwalają mi otrzymywać premie za posiadanie konkretnego typu planet.

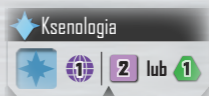
Czy liczą się również ?

- Tak. Weźmy frakcję Legarchaea jako przykład. Gracz, który posiada ją jako jedną z głównych frakcji, może w fazie produkcji otrzymać 2  za każdą . Jeśli ten gracz posiada jakąś  będącą , takie planety również liczą się na potrzeby tej zdolności.




Jeśli technologia jest przedzielona pionową linią, czy otrzymuję nagrody pokazane po obu jej stronach?

- Tak. Otrzymujesz nagrody po obu stronach pionowej linii.
- Jeśli musisz wybrać jedną z opcji, jest to wyraźnie zaznaczone słowem „lub”. Przykładowo:







Kiedy obliczam koszt akcji **Kolonizacja**, czy muszę liczyć również  (rozwinęte planety)?

- Nie. Tylko liczba  (skolonizowanych planet) ma wpływ na koszt akcji **Kolonizacja**.

Czy jest limit dodatkowych akcji, które może otrzymać gracz w wyniku złotej ery?

- Tak. Niezależnie od tego, ile kart handlu zostało zapełnionych, gracz może otrzymać maksymalnie 3 dodatkowe znaczniki akcji.



Czy istnieje limit aktywacji efektu ⚡?

- Nie. Możesz aktywować ten efekt wiele razy, ale tylko w swojej turze.
- Weźmy zdolność frakcji Cheiki za przykład. W swojej turze, jeśli masz wystarczająco , możesz wymienić 5  na 1  i 1  tyle razy, ile chcesz.

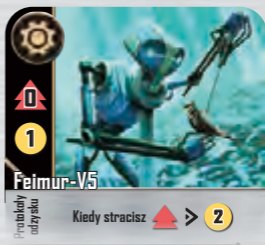


Jak działa zdolność „Nomadzi” frakcji Przybyszów?

- Po tym, jak wykonasz akcję **Kolonizacja**, możesz usunąć 1 znacznik ze swojej skolonizowanej planety. Użyj usuniętego znacznika, aby natychmiast wykonać akcję **Badanie** lub **Wydobycie**. Nadal musisz opłacić koszt dodatkowej akcji. Jeśli nie możesz zapłacić kosztu, nie możesz użyć tej zdolności, aby po prostu usunąć znacznik.
- Nie możesz usunąć znacznika z rozwiniętej planety ani z planety, którą właśnie skolonizowałeś w tej turze.
- Planeta staje się niezajęta. Jeśli później jakiś gracz wykona na niej akcję **Kolonizacja**, otrzyma pokazane zasoby.

Czy frakcja Feimur-V5 otrzymuje 2  za każdy stracony ?

- Nie. Feimur-V5 zapewnia ci łącznie 2 , jeśli stracisz przynajmniej 1 .
- Przykładowo, na końcu fazy wojny posiadasz 5  i 2 . Chociaż straciłeś łącznie 3 , otrzymujesz tylko 2 .
- Zdobywanie planet przez  nie liczy się jako utrata .
- Nigdy nie możesz posiadać więcej niż 5  na raz. Dlatego nie możesz zdobyć szóstego  tylko po to, aby natychmiast go stracić i otrzymać kredyty.
- Wszystkie podobne zdolności działają analogicznie.
- Przykładowo, kiedy kolonizujesz planetę, która daje ci 2 , ze zdolności frakcji Auralis otrzymujesz 1  (a nie 2).



Co oznacza zdolność „Chroni 2 dodatkowe ▲ w fazie wojny” technologii Tarcze energetyczne na frakcji Psykrio?

- Jeśli odblokujesz tę technologię, na końcu fazy wojny stracisz o 2 ▲ mniej.
- Przykładowo, przy pomocy tej technologii będziesz mógł zatrzymać na końcu fazy wojny 5 ▲, nawet jeśli posiadasz tylko 3 🛡️.



Czy używając zdolności „Rój” Żniwiarze umieszczają na planecie 1 z wydanych ▲?

- Nie. Musisz najpierw wydać 2 ▲, a następnie użyć kolejnego ▲ do zdobycia niechronionej planety i otrzymać 1 🟡.
- Podsumowując, do aktywowania tej zdolności potrzeba 3 ▲.



Twórcy gry

Projekt gry: Jeffrey CCH

Projekt i ilustracje postaci: Samuel Horowitz

Projekt graficzny: Roxy Dai

Produkcja: Kenneth YWN, Isaac Chan

Redakcja: Alex Chan

Projekt elementów 3D: Herman Ying

Wersja polska: Galakta

Tłumaczenie: Aleksandra Miszta-Mars

Korekta: Łukasz Chełmecki, Katarzyna Tkaczyk,
Łukasz Tkaczyk



www.galakta.pl



www.icemakesboardgame.com

@2022 Ice Makes. Wszystkie prawa zastrzeżone. Żadna część tego produktu nie może być powielana bez wyraźnej zgody.