

WARHAMMER  
40,000

# ZAKAZANE GWIAZDY



KOMPLETNA KSIĘGA ZASAD

## STOP!

Kompletna Księga Zasad nie uczy jak grać w *Zakazane gwiazdy*. Gracze powinni przeczytać najpierw Zasady Wprowadzające, a z Kompletniej Księgi Zasad korzystać w razie potrzeby w trakcie gry.

## KORZYSTANIE Z KOMPLETNEJ KSIĘGI ZASAD

Ten dokument zapewnia graczom szczegółowe informacje na temat wszystkich zasad gry. Większość Kompletniej Księgi Zasad zajmuje słowniczek zawierający alfabetyczny spis tematów, w którym szczegółowo opisano wszystkie pojęcia związane z grą.

Na końcu słowniczka znajduje się indeks z listą wszystkich tematów i odnośnikami do odpowiednich stron Kompletniej Księgi Zasad. Na ostatniej stronie zamieszczono szybkie przypomnienie z opisem przebiegu rundy i dokładniejszym wyjaśnieniem zdolności niektórych kart.

## ZŁOTE ZASADY

To podstawowe założenia, na których opierają wszystkie zasady gry.

- Kompletna Księga Zasad jest ostatecznym źródłem informacji odnośnie zasad gry. Jeśli jakiś zapis w tym dokumencie stoi w sprzeczności z zapisem w Zasadach Wprowadzających, ważniejszy jest zapis z Kompletniej Księgi Zasad.
- Jeśli jakiś zapis na karcie lub arkuszu frakcji stoi w sprzeczności z zapisem z Kompletniej Księgi Zasad, ważniejszy jest zapis na karcie lub arkuszu frakcji.
- Jeśli jakiś efekt zawiera zwrot „nie można”, to efekt ten jest ostateczny.



## SŁOWNICZEK

W słowniczku opisano szczegółowe zasady dotyczące wszystkich pojęć związanych z grą. W razie problemów z wyszukaniem jakiegoś tematu, należy sprawdzić indeks na stronie 15.

### AKTYWNY GRACZ

Aktywnym graczem jest gracz, który w danej chwili wyklada żeton rozkazu, rozpatruje żeton rozkazu, rozpatruje kartę Wydarzenia albo przesuwają Burzę Osnowy.

**Powiązane tematy:** Aktywny system

### AKTYWNY SYSTEM

Aktywny system to system z ostatnio odsłoniętym żetonem rozkazu.

**Powiązane tematy:** Żeton rozkazu

### ATAK ORBITALNY

Jeśli podczas rozkazu Manewrów aktywny gracz nie rozpatrzy żadnej walki, zamiast tego może wykonać atak orbitalny.

- Atak orbitalny to atak okrętów z jednego obszaru próżni na wybrany wrogi świat.
  - » Zarówno obszar próżni jak i obszar świata muszą znajdować się w aktywnym systemie.
  - » Obszar próżni musi sąsiadować z obszarem świata.
  - » Nie można wykonać ataku orbitalnego na świat, na którym znajduje się bastion.
  - » Rozbite okręty nie mogą brać udziału w ataku orbitalnym.
- Aby rozpatrzyć atak orbitalny, aktywny gracz sumuje wartość bojową okrętów biorących udział w ataku orbitalnym i rzuca taką liczbą kości.
  - » Wrogie jednostki na wybranym świecie otrzymują tyle obrażeń, ile symboli ☐ wypadło na kościach.
  - » Jednostka, która wskutek ataku orbitalnego otrzymała obrażenia i nie została zniszczona **nie jest** rozbijana.
- Podczas ataku orbitalnego gracz może posiadać maksymalnie osiem kości naraz. Nie może otrzymywać ani rzucać kośćmi, które przekraczają ten limit.
- Każda frakcja ma dwie karty Ulepszeń rozkazów dotyczące ataków orbitalnych. Gracz podejmuje decyzję o skorzystaniu z karty, zanim rzuci kośćmi.
  - » Gracz może skorzystać z kilku kart Ulepszenia rozkazu w jednym ataku orbitalnym.
  - » Każda karta Ulepszenia rozkazu może być użyta tylko raz na rundę gry.
- Każda frakcja ma jedną kartę Ulepszenia rozkazu, która pozwala wykonać atak orbitalny na świat, na którym znajduje się bastion. Kiedy ta karta zostaje użyta, bastion otrzymuje obrażenia, jakby był jednostką.
- Jeśli jakaś zdolność wymaga wydania kości podczas ataku orbitalnego, są one wydawane przed zadaniem jakichkolwiek obrażeń.

**Powiązane tematy:** Karty Ulepszeń rozkazów, Rozkaz Manewrów, Walka

## ATAKUJĄCY

Patrz „Walka” na stronie 11 oraz „Atak orbitalny” na stronie 2.

## BASTIONY

Bastion to rodzaj zabudowań, które gracz może zakupić i umieścić na przyjaznym świecie, aby zapewnić sobie na nim premie obronne.

- Bastion posiada wytrzymałość, wartość bojową i morale, które odczytać można na arkuszu każdej frakcji. Kiedy bastion bierze udział w walce, korzysta z tych statystyk, jakby był jednostką.
- Aby zaznaczyć do kogo należy bastion, gracz umieszcza pod nim swój znacznik kontroli zabudowań.
- Świat z bastionem nie może być celem ataku orbitalnego.
- Jeśli aktywny gracz przesunie jednostki na świat, na którym znajduje się bastion przeciwnika, ten obszar staje się obszarem spornym i gracz musi rozpatrzyć walkę, nawet jeśli na obszarze nie ma żadnych jednostek obrońcy. Bastion może bronić świata samodzielnie.
- Bastiony nie są jednostkami i nie mogą być celem efektów, które odnoszą się do jednostek.
- Bastiony nie mogą zostać rozbite ani wycofane.
- Kiedy atakujący wygra walkę, przejmuje kontrolę nad zabudowaniami znajdującymi się na obszarze świata, tyczy się to również bastionów.

**Powiązane tematy:** Atak orbitalny, Rozkaz Budowy, Walka, Zabudowania

## BURZE OSNOWY

Żetony Burz Osnowy są umieszczane na planszy podczas przygotowania do gry i przesuwają się w każdej Fazie Uzupełnień. Jednostki nie mogą przemieszczać się przez Burze Osnowy.

- Systemy rozdzielone Burzą Osnowy nadal uznaje się za sąsiadujące.

**Powiązane tematy:** Faza Uzupełnień, Karta Wydarzenia, Przygotowanie do gry

## DARMOWE JEDNOSTKI

Niektóre zdolności pozwalają graczom wystawić na obszarach darmowe jednostki.

- Darmowe jednostki brane są z puli gracza, a ich wystawienie nie wymaga opłacania kosztu materiałowego ani kosztu w żetonach kuźni.
- Kiedy gracz ma wystawić darmową jednostkę, nie musi spełniać wymaganego przez nią poziomu dowodzenia.
- Kiedy gracz ma wystawić darmową jednostkę, a nie posiada odpowiedniej jednostki w puli, nie może wystawić takiej jednostki.
- Zdolność pozwalająca graczowi wystawić darmową jednostkę wskazuje, gdzie można ją wystawić.
- Jeśli jakaś zdolność pozwala graczowi zastąpić jakąś jednostkę inną jednostką, darmowa jednostka wchodzi do gry nierozbita, nawet jeśli zastępowana jednostka była rozbita.

**Powiązane tematy:** Jednostki

## EFEKTY JEDNOCZESNE

Jeśli gracze mają rozpatrzyć jakieś efekty w tym samym czasie, najpierw efekt rozpatruje pierwszy gracz, a następnie kolejni, zgodnie z ruchem wskazówek zegara.

- Podczas walki atakujący rozpatruje swoje zdolności jako pierwszy, następnie robi to obrońca.

- Gracz musi zakończyć rozpatrywanie bieżącej zdolności zanim będzie mógł rozpatrzyć kolejną zdolność.

## ELIMINACJA GRACZA

Gracz zostaje wyeliminowany, jeśli nie posiada ani jednego przyjaznego świata.

- Kiedy gracz zostaje wyeliminowany, usuwa z gry wszystkie elementy swojej frakcji. Gracz nie ma już możliwości zwyciężyć i nie bierze udziału w kolejnych fazach gry.
- Kiedy jakiś gracz zostaje wyeliminowany, liczba żetonów celów potrzebnych do zwycięstwa **nie zmienia się**.
- Jeśli w grze pozostał tylko jeden gracz, automatycznie zostaje on zwycięzcą.

**Powiązane tematy:** Zwycięstwo

## FABRYKI

Fabryka to rodzaj zabudowań, które gracz może zakupić, aby przy rozpatrywaniu rozkazów Budowy móc kupować jednostki.

- Kiedy gracz rozpatruje rozkaz Budowy, może kupować jednostki, jeśli posiada przynajmniej jedną fabrykę w aktywnym systemie.
- Aby zaznaczyć do kogo należy fabryka, gracz umieszcza pod nią swój znacznik kontroli zabudowań.
- Limit budowy aktywnego gracza równy jest limitowi oddziałów świata, na którym znajduje się fabryka.
  - » Jeśli aktywny gracz posiada więcej niż jedną fabrykę w aktywnym systemie, limit budowy jest sumą limitów oddziałów ze wszystkich przyjaznych światów z fabrykami w aktywnym systemie.
  - » Niektóre karty umożliwiają graczowi posiadanie dwóch fabryk na tym samym świecie. W takim przypadku, przy określaniu limitu budowy gracza, limit oddziałów takiego świata liczony jest podwójnie.

**Powiązane tematy:** Rozkaz Budowy, Limit oddziałów, Zabudowania

## FAZA OPERACJI

Faza Operacji podzielona jest na tury, w których gracze rozpatrują żetony rozkazów, które wyłożyli w Fazie Planowania.

Począwszy od pierwszego gracza i kontynuując zgodnie z ruchem wskazówek zegara, każdy gracz rozpatruje jeden ze swoich rozkazów, robiąc to zgodnie z poniższymi zasadami:

1. Aktywny gracz musi wybrać jeden ze swoich żetonów rozkazów znajdujących się na szczycie dowolnego stosu.
  2. Aktywny gracz odsłania wybrany żeton i rozpatruje efekty odsłoniętego rozkazu.
  3. Aktywny gracz usuwa odsłonięty żeton z planszy i, w zależności do sytuacji, kładzie go na swoim obszarze gry albo na talii Wydarzeń. Następnie gracz po lewej rozpatruje jeden ze swoich rozkazów.
    - » Jeśli gracz rozpatrzył rozkaz Manewrów, Budowy albo Dominacji, kładzie rozpatrzony żeton na swoim obszarze gry.
    - » Jeśli gracz rozpatrzył rozkaz Zarządzania, kładzie rozpatrzony żeton na swojej talii Wydarzeń.
    - » Kiedy gracz odsłoni rozkaz Manewrów, Budowy albo Dominacji, może położyć go na swojej talii Wydarzeń zamiast rozpatrywać jego efekt.
- Gracze po kolei w turach rozpatrują kolejne rozkazy, aż wszystkie żetony rozkazów zostaną zdjęte z planszy.
  - Jeśli gracz nie może rozpatrzyć rozkazu, pomija swoją turę.
    - » Gracz nie może rozpatrzyć rozkazu, jeśli na planszy nie ma już jego rozkazów albo żaden z jego rozkazów nie znajduje się na szczycie stosu.

- » Nawet jeśli gracz pominie turę, i tak w końcu rozpatrzy wszystkie swoje rozkazy, stanie się to po prostu później podczas tej Fazy Operacji.

**Powiązane tematy:** Faza Uzupelnienia, Faza Planowania, Pierwszy gracz, Rozkaz Budowy, Rozkaz Dominacji, Rozkaz Manewrów, Rozkaz Zarządzania, Stos, Żetony rozkazów

## FAZA PLANOWANIA

Faza Planowania podzielona jest na tury, w których gracze wykładają swoje żetony rozkazów na planszę.

Począwszy od pierwszego gracza i kontynuując zgodnie z ruchem wskazówek zegara, każdy gracz wykłada jeden ze swoich rozkazów na pole rozkazu wybranego systemu. Rozkazy są wykładane **zakryte**. Gracze kontynuują wykładanie rozkazów, aż każdy z nich wyłoży cztery rozkazy.

- Gracz może położyć żeton rozkazu wyłącznie w systemie, w którym ma jednostki lub zabudowania, albo w systemie sąsiadującym z takim systemem.
- W każdej Fазie Planowania każdy gracz musi wyłożyć cztery rozkazy. Gracz nie może zdecydować, że wyłoży mniej albo więcej żetonów.
- Jeśli w jakimś systemie leży już jeden lub więcej żetonów rozkazów, aktywny gracz kładzie swój żeton na znajdujących się tam żetonach, tworząc stos.
- Wszystkie żetony wyłożone w Fазie Planowania rozpatrywane są w najbliższej Fазie Operacji.

**Powiązane tematy:** Faza Operacji, Pierwszy gracz, Stos, Żetony rozkazów

## FAZA UZUPEŁNIENIA

Faza Uzupelnienia to ostatnia faza w rundzie. Rozpatrując tę fazę gracze wykonują poniższe kroki w podanej kolejności:

1. **Gromadzenie żetonów celów:** Wszyscy gracze jednocześnie zbierają z przyjaznych światów żetony celów swojej frakcji.
2. **Gromadzenie materiałów:** Wszyscy gracze jednocześnie sumują wartości materiałowe swoich przyjaznych światów i zwiększają wartości na swoich licznikach materiałów o uzyskany wynik.
  - » Gracz nie może posiadać więcej niż 14 materiałów. Materiały przekraczające ten limit przepadają.
3. **Przegrupowanie rozbitych jednostek:** Wszyscy gracze jednocześnie przegrupowują swoje rozbite jednostki, stawiając ich figurki z powrotem pionowo.
4. **Wydarzenia i Burze Osnowy:** Począwszy od pierwszego gracza i kontynuując zgodnie z ruchem wskazówek zegara, każdy gracz wykonuje wszystkie poniższe czynności:
  - a. Aktywny gracz dobiera tyle kart Wydarzeń, ile żetonów rozkazów leży na jego talii Wydarzeń. Wybiera jedną z dobranych kart i odrzuca pozostałe, a żetony leżące na talii kładzie z powrotem na swoim obszarze gry.
  - b. Aktywny gracz wybiera jedną Burzę Osnowy na planszy i przesuwa ją w jednym z dwóch możliwych kierunków wskazywanych przez symbol przesunięcia na karcie Wydarzenia, którą wybrał.
 

Jeśli gracz nie dobierał żadnych kart Wydarzeń, odsłania wierzchnią kartę ze swojej talii Wydarzeń i przesuwa Burzę Osnowy w oparciu o symbol przesunięcia na odsłoniętej karcie. Zdolność odsłoniętej karty nie jest rozpatrywana. Następnie karta zostaje wtasowana z powrotem do talii.
  - c. Jeśli aktywny gracz dobierał jakieś karty Wydarzeń, rozpatruje zdolność karty, którą wybrał. Następnie tasuje wszystkie swoje karty Wydarzeń, za wyjątkiem swojej karty Wydarzenia - Planu, jeśli takowa jest w grze.

5. **Koniec rundy:** Pierwszy gracz przekazuje żeton pierwszego gracza graczowi po lewej. Następnie przesuwa znacznik rundy na liczniku rund o jedno pole.

- » Jeśli znacznik rundy ma być przesunięty, a jest już na polu „8”, gra kończy się i zwycięża gracz, który zgromadził najwięcej żetonów celów.

**Powiązane tematy:** Burze Osnowy, Faza Operacji, Karty Wydarzeń, Rozbite jednostki, Rozkaz Zarządzania, Zwycięstwo i przegrana, Żetony celów

## JEDNOSTKI

Jednostkami są wszystkie okręty oraz jednostki nazienne. Zabudowania nie są jednostkami.

**Powiązane tematy:** Rozkaz Budowy, Zabudowania

## KARTY ULEPSZEŃ

Każda frakcja posiada karty Ulepszeń, które zwiększają funkcjonalność rozkazów oraz potencjał talii Walki.

- Gracz może kupić karty Ulepszeń, kiedy rozpatruje rozkaz Zarządzania.
- Każdy gracz posiada dwie odkryte talie Ulepszeń, jedną z kartami Ulepszeń rozkazów i drugą z kartami Ulepszeń walki.

**Powiązane tematy:** Karty Ulepszeń rozkazów, Karty Walki i karty Ulepszeń walki, Rozkaz Zarządzania

## KARTY ULEPSZEŃ ROZKAZÓW

Każda frakcja posiada własną, unikatową talię Ulepszeń rozkazów.

- Kiedy gracz rozpatruje rozkaz Zarządzania, może zakupić jedną ze swoich kart Ulepszenia rozkazu, uwzględniając wymagany przez nią poziom dowodzenia.
- Po zakupieniu karty Ulepszenia gracz kładzie ją odkrytą na swoim obszarze gry.
- Karty Ulepszeń rozkazów są permanentne. Zakupiona karta Ulepszenia rozkazu pozostaje odkryta na obszarze gracza przez resztę gry.
- Jeśli gracz rozpatruje rozkaz i posiada powiązaną z nim kartę Ulepszenia, może skorzystać z efektu zapewnianego przez tę kartę.
- Każda karta Ulepszenia rozkazu może być użyta tylko raz na rundę. Aby zaznaczyć, że karta Ulepszenia rozkazu została użyta, gracz zakrywa ją. Na koniec Fazy Uzupelnienia gracz z powrotem odsłaniają wszystkie wykorzystane karty Ulepszeń rozkazów.
- Gracz może skorzystać z karty Ulepszenia rozkazu już w tej samej rundzie, w której ją zakupił.
- Każda frakcja posiada dwie specjalne karty Ulepszeń rozkazów, powiązane z atakiem orbitalnym. Na kartach tych widnieje zmodyfikowany symbol rozkazu Manewrów.
- Kiedy gracz rezygnuje z rozpatrzenia rozkazu i odkłada jego żeton na talię Wydarzeń, nie może skorzystać z żadnych efektów karty Ulepszenia rozkazu.
- Jeśli jakiś efekt pozwala rozpatrzeć jakiś rozkaz jako inny, karty Ulepszeń powiązane z nowym rodzajem rozkazu mogą być wykorzystane.

**Powiązane tematy:** Atak orbitalny, Poziom dowodzenia, Rozkaz Zarządzania, Żetony rozkazów

## KARTY WALKI I KARTY ULEPSZEŃ WALKI

Każdy gracz posiada talię Walki składająca się z dziesięciu kart Walki. Podczas walki każdy gracz dobiera pięć kart ze swojej talii Walki i zagrywa je, aby korzystać z ich specjalnych zdolności i symboli walki, które zapewniają.

- Talia Walki każdej frakcji składa się z dziesięciu kart. Na początku gry, każda talia Walki zawiera dziesięć kart Walki posiadających symbol frakcji w lewym górnym rogu.
- Kiedy gracz kupuje kartę Ulepszenia walki, najpierw usuwa z talii Walki dwie kopie wybranej karty i zastępuje dwiema kopiami zakupionej karty.
- Na koniec każdej walki oraz po zakupieniu karty Ulepszenia walki, gracz musi potasować swoją talię Walki.
- Gracz nie może kupić karty Ulepszenia walki, jeśli poziom dowodzenia wymagany przez kartę jest wyższy od aktualnego poziomu dowodzenia gracza.
- Kiedy gracz usuwa karty z talii Walki, odkłada je do swojej talii Ulepszeń walki.
  - » Jeśli gracz zechce zakupić ponownie podstawowe karty Walki, które wcześniej usunął z talii, może to zrobić (koszt materiałowy podstawowych kart wynosi zero).
- Symbole i zdolności na kartach Ulepszeń walki rozpatrywane są podczas walki i opisano je w ustępie „Rozpatrywanie karty Walki” na stronie 9.
- Pole zdolności jednostki (brązowe) zawsze zawiera pewne wymagania wypisane kursywą przed treścią samej zdolności. Wymagania te odnoszą się do jednej lub więcej jednostek. Aby skorzystać ze zdolności, gracz musi posiadać w walce **przynajmniej jedną** z wymienionych jednostek i jednostka ta musi być nierozbita. Wymaganie nie może być spełnione przez rozbitą jednostkę.

**Powiązane tematy:** Rozkaz Zarządzania, Rozpatrywanie karty Walki, Symbole walki, Walka

## KARTY WYDARZEŃ

Każda frakcja posiada własną, unikatową talię Wydarzeń. Karty Wydarzeń zapewniają graczowi rozmaite efekty i decydują o przesuwaniu Burz Osnowy.

- W Fazie Uzupelnień każdy gracz dobiera jedną kartę Wydarzenia za każdy żeton rozkazu leżący na jego talii Wydarzeń, po czym odkłada żetony z powrotem do swojej puli.
  - » Gracz wybiera i rozpatruje jedną z dobranych kart. Może wybrać dowolną kartę, nawet taką, która nie pozwoli mu przesunąć Burzy Osnowy.
  - » Jeśli w Fazie Uzupelnień na talii Wydarzeń gracza nie ma żadnego żetonu rozkazu, nie dobiera on i nie rozpatruje żadnej karty Wydarzenia. Na potrzeby przesuwania Burz Osnowy odkryje wierzchnią kartę ze swojej talii Wydarzeń.
- Kiedy w Fazie Operacji gracz rozpatrzy rozkaz Zarządzania, kładzie jego żeton na swojej talii Wydarzeń.
- Zamiast rozpatrywać odsłonięty w Fazie Operacji rozkaz Manewrów, Budowy lub Dominacji, gracz może położyć go na swojej talii Wydarzeń.
- Wyróżniamy dwa rodzaje kart Wydarzeń: Taktyki oraz Plany.
  - » Karty Taktyk rozpatrywane są natychmiast, po czym zostają z powrotem wtasowane do talii Wydarzeń gracza.
  - » Karty Planów pozostają w grze. Kiedy gracz wybierze kartę Wydarzenia – Plan, kładzie ją odsłoniętą obok arkusza swojej frakcji. Gracz może skorzystać z efektu zapewnianego przez odsłoniętą kartę Planu zgodnie z wytycznymi opisanymi na karcie.
- Gracz może zrezygnować z rozpatrywania zdolności wybranej karty Wydarzenia, **musi** jednak rozpatrzeć symbol przesunięcia Burzy Osnowy.
- Jeśli karta Wydarzenia zawiera zwrot „zamiast odsłaniać rozkaz”, gracz może skorzystać z tego efektu w swojej turze, podczas Fazy Operacji. Gracz nie odsłania i nie odrzuca żadnego ze swoich rozkazów. Po rozpatrzeniu efektu karty, tura przechodzi na następnego gracza.

- Jeśli karta Wydarzenia zawiera zdolność rozpatrywaną podczas walki, zdolność działa wyłącznie na jednostki biorące udział w walce.

**Powiązane tematy:** Burze Osnowy, Faza Uzupelnień, Faza Operacji, Rozkaz Zarządzania

## KOSZT

Każda jednostka, zabudowania i karta Ulepszenia posiada koszt materiałowy, który gracz musi opłacić, aby zakupić daną jednostkę, zabudowania lub kartę.

- Koszt jednostek i zabudowań podany jest na arkuszu każdej frakcji.
- Koszt karty Ulepszenia widnieje w górnym lewym rogu karty, przed zielonym kołem zębątem.
- Niektóre jednostki posiadają dodatkowy koszt jednego żetonu kuźni. Przedstawiono go za pomocą symbolu kuźni pod kosztem materiałowym jednostki na arkuszu frakcji.
- Niektóre jednostki i karty Ulepszeń posiadają dodatkowe wymagania związane z poziomem dowodzenia. Jeśli gracz nie spełnia tych wymagań, nie może zakupić jednostki ani karty, nawet jeśli posiada wystarczającą ilość materiałów, aby opłacić koszt.

**Powiązane tematy:** Poziom dowodzenia, Rozkaz Budowy, Rozkaz Zarządzania, Wydawanie, Żetony kuźni, Żetony zaopatrzenia

## KRAWĘDZIE

Patrz „Sąsiedowanie” na stronie 10.

## LIMIT ELEMENTÓW

Liczba elementów jest ograniczona do tego, co znajduje się w pudełku z grą. Jeśli gracz potrzebuje jakiegoś elementu, a wszystkie elementy tego typu są już w użyciu, gracz nie może z niego skorzystać. Żetony walki są wyjątkiem – ich liczba nie jest niczym ograniczona.

- Jeśli gracz potrzebuje żetonu kontroli zabudowań, a wszystkie są już w użyciu, nie może budować dodatkowych zabudowań.
  - » Jeśli gracz ma przejąć zabudowania wskutek wygranej walki, a wszystkie jego żetony kontroli zabudowań są już w użyciu, przejmowane zabudowania są natychmiast niszczone.
- Gracz może podczas walki korzystać z maksymalnie ośmiu kości. Jeśli na początku walki gracz miałby rzucić więcej niż ośmioma kośćmi, zamiast tego rzuca tylko ośmioma.
  - » Jeśli wskutek jakiejś zdolności gracz miałby otrzymać kość i przekroczyć wspomniany limit, nie może otrzymać dodatkowej kości.
- Jeśli gracz ma otrzymać żeton walki, a wszystkie są już w użyciu, gracz może użyć dowolnych zamienników.

**Powiązane tematy:** Otrzymywanie i trwanie

## LIMIT KOŚCI

Patrz „Limit elementów” powyżej.

## LIMIT ODDZIAŁÓW

Każdy obszar posiada limit oddziałów, który oznacza maksymalną liczbę jednostek, które gracz może mieć na danym obszarze.

- Limit oddziałów świata równy jest liczbie czaszek, które widnieją na jego sztandarze.
- Limit oddziałów każdego obszaru próżni wynosi trzy.
- Jeśli liczba jednostek gracza na obszarze **przekracza** limit oddziałów tego obszaru, gracz musi wybrać i zniszczyć tyle swoich jednostek, aby liczba pozostałych jednostek była

równa lub mniejsza od limitu oddziałów tego obszaru. Ten warunek jest sprawdzany jedynie po rozpatrzeniu jakiegoś rozkazu oraz na koniec każdej Fazy Uzpełnień.

- Gracz może dobrowolnie przekroczyć limit oddziałów na obszarze, kiedy przesuwa jednostki, umieszcza jednostki albo buduje jednostki. Po rozpatrzeniu rozkazu lub akcji, każdy gracz musi wybrać i zniszczyć część swoich jednostek, jeśli przekracza limity oddziałów na jakichś obszarach.
- Zabudowania nie liczą się do limitu oddziałów, pod uwagę brana jest wyłącznie liczba jednostek.

**Powiązane tematy:** Rozkaz Budowy, Rozkaz Manewrów, Ruch jednostek naziemnych, Ruch okrętów, Wycofanie, Zabudowania

## MATERIAŁY I LICZNIK MATERIAŁÓW

Gracze gromadzą materiały, aby kupować za nie jednostki, zabudowania i karty Ulepszeń. Każdy gracz zaznacza liczbę posiadanych materiałów na swoim liczniku materiałów.

- W Fазie Uzpełnień każdy gracz sumuje wartości materiałowe wszystkich przyjaznych światów i zwiększa wartość na swoim liczniku materiałów o uzyskaną sumę. Materiały niewydane w poprzednich rundach nie przepadają i przechodzą na kolejne rundy.
- Kiedy gracz kupuje jednostkę, zabudowania lub kartę Ulepszenia, zmniejsza wartość na swoim liczniku materiałów o podany koszt materiałowy kupowanej jednostki, zabudowań lub karty Ulepszenia.
  - » Kiedy gracz kupuje jednostkę albo zabudowania, może wydać jeden żeton zaopatrzenia, aby zmniejszyć o 2 koszt materiałowy zakupowanego elementu.
- W żadnym momencie gry gracz nie może posiadać więcej niż 14 materiałów.
- Początkowa liczba materiałów każdego gracza podana jest na rewersie arkusza jego frakcji, w tabeli „Siły początkowe”.

**Powiązane tematy:** Karty Ulepszeń rozkazów, Karty Walki i karty Ulepszeń walki, Rozkaz Budowy, Żetony zaopatrzenia

## MIASTA

Miasto to rodzaj zabudowań, które gracz może zakupić, aby zwiększyć swój poziom dowodzenia.

- Każde miasto kontrolowane przez gracza zwiększa o jeden poziom dowodzenia gracza, umożliwiając mu zakup jednostek oraz kart Ulepszeń wyższego poziomu.
- Aby zaznaczyć do kogo należy miasto, gracz umieszcza pod nim swój znacznik kontroli zabudowań.

**Powiązane tematy:** Poziom dowodzenia, Rozkaz Budowy, Zabudowania

## MORALE

Jednostki, kości oraz karty Walki mają wpływ na wartość morale gracza (♥) podczas walki.

- Kiedy na koniec walki ustalany jest zwycięzca, wygrywa gracz z wyższą wartością morale.
  - » Jeśli obaj gracze mają identyczną wartość morale, wygrywa obrońca.
- Każda jednostka oraz bastion posiada symbole morale, opisane na arkuszu frakcji.
- Rozbite jednostki nie zapewniają symboli morale podczas obliczania wartości morale gracza.

**Powiązane tematy:** Symbole walki, Walka

## OBRAŻENIA I WYTRZYMAŁOŚĆ

Podczas walk i ataków orbitalnych gracze przydzielają obrażenia swoim jednostkom i bastionom. Jeśli jednostka lub

bastion otrzyma obrażenia równe swojej wytrzymałości, ulega zniszczeniu.

- Wytrzymałość jednostek i bastionów podano na arkuszach frakcji.
- Kiedy gracz przydziela obrażenia, wybiera jeden ze swoich bastionów albo jedną ze swoich **nierozbitych** jednostek biorących udział w walce, która otrzyma obrażenia.
  - » Gracz może przydzielić obrażenia rozbitej jednostce wyłącznie wtedy, gdy wszystkie jego jednostki biorące udział w walce są rozbite i nie posiada żadnego bastionu w walce.
- Jeśli otrzymane obrażenia są równe lub wyższe od wytrzymałości wybranej jednostki lub bastionu, wybrana jednostka lub bastion zostaje zniszczona i usunięta z planszy.
  - » Wszelkie obrażenia przekraczające wytrzymałość niszczonej jednostki lub bastionu muszą zostać przydzielone kolejnej jednostce lub bastionowi danego gracza.
  - » Gracz kontynuuje przydzielanie obrażeń do chwili, aż otrzyma wszystkie obrażenia albo utraci wszystkie jednostki i bastiony.
- Jeśli jednostka otrzymuje obrażenia i nie zostaje zniszczona, zostaje rozbita.
  - » Jeśli spotyka to rozbitą jednostkę, nie jest wywierany żaden dodatkowy efekt.
  - » Obrażenia otrzymane przez jednostkę lub bastion liczą się tylko w bieżącej rundzie zmagania. Obrażenia nie przechodzą na następne rundy zmagania.
- Jeśli bastion otrzymuje obrażenia i nie zostaje zniszczony, **nie zostaje rozbity**, a obrażenia są ignorowane.
- Jednostki, które otrzymują obrażenia podczas ataku orbitalnego i nie zostają zniszczone, **nie zostają rozbite**. Obrażenia są ignorowane.

**Powiązane tematy:** Atak orbitalny, Bastion, Jednostka, Rozbicie i przegrupowanie, Walka, Zniszczony

## OBROŃCA

Patrz „Walka” na stronie 11 oraz „Atak orbitalny” na stronie 2.

## OBSZARY

Każdy system podzielono na cztery obszary oddzielone od siebie złotymi krawędziami.

- Obszar może być światem albo próżnią. Na obszarze świata znajduje się wizerunek planety oraz sztandar. Na obszarze próżni widnieją gwiazdy i nie ma sztandaru.
- Statusy obszarów zmieniają się w trakcie gry. Oto cztery możliwe statusy:
  - » *Przyjazny:* Obszar jest przyjazny dla gracza, jeśli ten ma na nim przynajmniej jedną jednostkę lub zabudowania i nie ma tam żadnych jednostek ani zabudowań przeciwnika.
  - » *Wrogi:* Obszar jest wrogi dla gracza, jeśli są na nim jednostki lub zabudowania przeciwnika i nie ma tam żadnych jednostek ani zabudowań gracza.
  - » *Niekontrolowany:* Obszar jest niekontrolowany, jeśli nie ma na nim żadnych jednostek ani zabudowań. Niekontrolowany obszar może zawierać żeton celu.
  - » *Sporny:* Obszar jest sporny, jeśli są na nim jednostki lub zabudowania dwóch różnych frakcji. Sporny obszar powstaje w chwili, kiedy jednostki przesuną się albo zostaną umieszczone na wrogim obszarze.

**Powiązane tematy:** Limit oddziałów, Materiały, Sporny obszar, Zasoby

## ODRZUCANIE KART

Niektóre efekty wymagają, aby gracz odrzucił karty z ręki albo ze swojego obszaru gry. Kiedy karta jest odrzucana, zostaje odsłonięta dla wszystkich graczy, a następnie natychmiast **wtasowana z powrotem do odpowiedniej talii**.

**Powiązane tematy:** Karty Walki, Karty Wydarzeń

## OTRZYMYWANIE I TRACENIE

Niektóre zdolności mówią, że gracz otrzymuje albo traci kość (☐, ☐, ☐, ☐) lub żeton walki (⚔, ⚔). Aby rozpatrzyć taką zdolność, gracz stosuje się do poniższych zasad:

- Kiedy gracz otrzymuje kość z symbolem walki (⚔, ⚔, ⚔), bierze jedną kość z puli i kładzie na swoim obszarze gry wskazanym symbolem do góry.
- Kiedy gracz otrzymuje kość bez symbolu (☐), bierze jedną kość z puli, rzuca nią i kładzie na swoim obszarze gry.
- Podczas walki gracz może posiadać maksymalnie osiem kości. Jeśli gracz ma już z osiem kości, nie może otrzymać kolejnej.
- Kiedy gracz otrzymuje żeton walki (⚔ lub ⚔), bierze jeden żeton z puli i kładzie na swoim obszarze gry wskazanym symbolem do góry.
- Kiedy gracz traci kość albo żeton, usuwa go ze swojego obszaru gry i zwraca do puli.
- Jeśli gracz traci więcej kości lub żetonów niż posiada, traci ich tyle, ile ma. Jeśli w ogóle nie posiada wskazanych elementów, nie traci nic.

**Powiązane tematy:** Limit elementów, Rozpatrywanie karty Walki, Wydawanie

## OTRZYMYWANIE OBRAŹEN

Patrz „Obrażenia i wytrzymałość” na stronie 6.

## PIERWSZY GRACZ

Pierwszy gracz to gracz z żetonem pierwszego gracza.

- Pierwszy gracz rozpoczyna każdą fazę. Oznacza to, że jest aktywnym graczem jako pierwszy i wyklada rozkazy, rozpatruje rozkazy i rozpatruje karty Wydarzeń jako pierwszy w danej rundzie.
- Na koniec każdej rundy pierwszy gracz przekazuje żeton pierwszego gracza graczowi po lewej.

**Powiązane tematy:** Faza Uzpełnień, Przygotowanie do gry

## PLAN - KARTA WYDARZENIA

Patrz „Karty Wydarzeń” na stronie 5.

## POZIOM DOWODZENIA

Poziom dowodzenia gracza równy jest liczbie kontrolowanych przez niego miast. Wysoki poziom dowodzenia zapewnia graczowi szerszy wybór przy zakupie jednostek i kart Ulepszeń.

- Każda jednostka ma wymagania związane z poziomem dowodzenia. Znajdują się one na arkuszu frakcji, na lewo od wizerunku jednostki.
- Każda karta Ulepszenia ma wymagania związane z poziomem dowodzenia. Znajdują się one w górnym lewym rogu karty, nad kosztem materiałowym.
- Gracz nie może zakupić jednostki albo karty Ulepszenia, której wymagany poziom dowodzenia jest wyższy od poziomu dowodzenia gracza.
- Na początku gry poziom dowodzenia każdego gracza wynosi zero.
- Jeśli poziom dowodzenia gracza zostaje zmniejszony, nie traci on jednostek ani kart Ulepszeń, które już zakupił.

**Powiązane tematy:** Karty Ulepszeń rozkazów, Karty Walki i karty Ulepszeń walki, Miasta, Rozkaz Budowy, Żetony kuźni

## PRÓŹNIA

Próżnia to obszar przedstawiający gwiazdy bez żadnego świata.

- Limit jednostek na obszarach próżni wynosi trzy.
- Jednostki naziemne nie mogą zatrzymać się na obszarze próżni, ale mogą przez niego przechodzić.

**Powiązane tematy:** Limit oddziałów, Obszary, Rozkaz Manewrów, Ruch jednostek naziemnych, Ruch okrętów

## PRZESUWANIE BURZ OSNOWY

W Fазie Uzpełnień każdy gracz wybiera jedną z dobranych przez siebie kart Wydarzeń. Najpierw gracz przesuwa jedną, wybraną Burzę Osnowy zgodnie z symbolem przesunięcia na wybranej przez siebie karcie, a następnie może rozpatrzyć zdolność karty.

Jeśli w Fазie Uzpełnień na talii Wydarzeń gracza nie leży żaden żeton rozkazu, gracz odsłania wierzchnią kartę ze swojej talii Wydarzeń i przesuwa jedną, wybraną Burzę Osnowy zgodnie z symbolem przesunięcia na odsłoniętej przez siebie karcie. Następnie odrzuca odsłoniętą kartę i wtasowuje z powrotem do swojej talii Wydarzeń, nie rozpatrując jej zdolności.

- Każdy symbol przesunięcia Burzy Osnowy wskazuje dwa potencjalne kierunki. Gracz wybiera jeden z nich i odpowiednio przesuwa żeton Burzy Osnowy.
  - » Gracz musi przesunąć jakąś Burzę Osnowy, jeśli to możliwe.
  - » Jeśli tylko jeden z dwóch możliwych kierunków pozwala na przesunięcie Burzy Osnowy, gracz musi wybrać ten kierunek.
  - » Gracz musi wybrać Burzę Osnowy, którą jest w stanie przesuwać.
  - » Jeśli symbol na wybranej karcie Wydarzenia nie pozwala graczowi na przesunięcie żadnej Burzy Osnowy, gracz nie przesuwa Burzy Osnowy.
- Każda Burza Osnowy może być przesunięta tylko raz w każdej Fазie Uzpełnień.
- Po przesunięciu Burzy Osnowy należy odwrócić jej żeton rewersem (białą stroną) do góry, aby gracze widzieli, które Burze Osnowy zostały już przesunięte w tej fazie. Na koniec rundy należy odwrócić wszystkie Burze Osnowy awersem (różową stroną) do góry.
- Burza Osnowy nie może być przesunięta na krawędź, na której znajduje się już inna Burza Osnowy.
- Burza Osnowy może być przesunięta na krawędź planszy, ale nie może być przesunięta poza planszę.
- Burza Osnowy zawsze znajduje się albo na krawędzi kafla systemu albo na przylegających do siebie krawędziach dwóch kaflów systemów. Żeton Burzy Osnowy zajmuje całą krawędź kafla systemu i musi być równoległy do jego krawędzi.

**Powiązane tematy:** Burze Osnowy, Faza Uzpełnień, Karta Wydarzenia

## PRZYGOTOWANIE DO GRY

Przed rozpoczęciem rozgrywki w *Zakazane gwiazdy* należy wykonać poniższe kroki:

1. **Wybór frakcji:** Każdy gracz wybiera jedną z frakcji i zabiera wszystkie przypisane do niej elementy (arkusz frakcji, żetony, jednostki, karty Wydarzeń, karty Ulepszeń oraz karty Walki).
2. **Rozdzielenie początkowych elementów:** Każdy gracz sprawdza tabelę „Siły początkowe” na rewersie arkusza swojej frakcji i bierze wszystkie wymienione tam elementy. Następnie odwraca arkusz frakcji awersem do góry i w wyznaczonym miejscu kładzie na nim zgromadzone elementy. Na koniec, każdy gracz bierze swój licznik materiałów i ustawia go na wartości „6” (co zaznaczono również w tabeli „Sił początkowych”).

3. **Ustalenie pierwszego gracza:** Od każdego gracza należy wziąć żeton kontroli zabudowań, wymieszać je, a następnie wylosować jeden. Wylosowany gracz otrzymuje żeton pierwszego gracza.

4. **Budowanie planszy:** Aby zbudować planszę gracze wykonują poniższe czynności:

a. **Rozdanie kafli systemów:** Każdy gracz otrzymuje kafel systemu, na którym jest symbol jego frakcji. Następnie pierwszy gracz bierze wszystkie kafle systemów, na których nie ma symbolu frakcji, miesza je bez podglądania i rozdaje po dwa każdemu graczowi.

b. **Rozdanie żetonów celów:** Każdy gracz wręcza po dwa żetony swoich celów każdemu przeciwnikowi, a pozostałe żetony odkłada do pudełka.

c. **Układanie planszy:** Począwszy od pierwszego gracza i kontynuując **zgodnie z ruchem wskazówek zegara**, każdy gracz wykłada jeden kafelek systemu na obszarze gry, zgodnie z poniższymi zasadami:

i. **Wykładanie kafła systemu:** Gracz wybiera jeden ze swoich kafli i wykłada go tak, aby sąsiedował przynajmniej z jednym innym kaflem systemu. Wykładając kafelek systemu, gracz nie może przekroczyć maksymalnego rozmiaru planszy (patrz 16 strona Zasad Wprowadzających).

ii. **Wykładanie jednostek i zabudowań:** Na wyłożonym właśnie kafelu gracz może wyłożyć dowolną liczbę elementów ze swojego arkusza frakcji (otrzymanych w kroku 2). Gracz nie może przekroczyć limitów oddziałów na obszarach.

- Jeśli gracz otrzymał w siłach początkowych żetony zasobów, nie wykłada ich na żaden kafelek systemu. Zatrzymuje te żetony i będzie mógł z nich skorzystać w trakcie gry.

- Kiedy gracz wykłada swój trzeci kafelek systemu, musi wyłożyć na nim wszystkie jednostki i zabudowania z sił początkowych, których nie wyłożył do tej pory.

iii. **Wykładanie żetonów celów:** **Na każdym polu żetonu celu** wyłożonego właśnie kafła gracz **musi** wyłożyć jeden żeton celu wybranego przeciwnika. Przy wykładaniu żetonów celów obowiązują poniższe ograniczenia:

- Gracz nie może wyłożyć na jednym kafelu dwóch żetonów tej samej frakcji.

- Gracz nie może wyłożyć żetonu jakiejś frakcji, jeśli ma więcej żetonów innej frakcji.

- Jeśli gracz wyłożył wszystkie żetony, które otrzymał od przeciwników, nie wykłada już więcej żetonów.

Gracze powtarzają cały proces, aż wyłożą wszystkie swoje kafle systemów i elementy „Sił początkowych” z arkuszy frakcji.

d. **Rozmieszczenie Burz Osnowy:** Począwszy od gracza, który **wyłożył ostatni kafelek systemu** i kontynuując **odwrotnie do ruchu wskazówek zegara**, każdy gracz umieszcza jedną Burzę Osnowy na krawędzi dowolnego systemu (mogą to być nawet zewnętrzne krawędzie planszy).

5. **Tworzenie talii Wydarzeń, Walki oraz Ulepszeń:** Każdy gracz tasuje swoją talię Wydarzeń i kładzie ją zakrytą na swoim obszarze gry.

Następnie każdy gracz wyszukuje w swoich kartach Walki dziesięć kart oznaczonych w lewym górnym rogu symbolem frakcji i tasuje je, tworząc w ten sposób zakrytą talię Walki.

Na koniec każdy gracz tworzy dwie talie: Ulepszeń rozkazów oraz Ulepszeń walki (z pozostałych kart Walki). Tych talii nie należy tasować. Kładzie się je **odkryte** obok arkusza frakcji, pilnując, aby nie pomieszały się z talią Walki.

6. **Przygotowanie licznika rund:** Licznik rund należy położyć obok planszy i umieścić znacznik rundy na polu „1”.

7. **Uporządkowanie puli elementów:** Żetony wsparcia, żetony zaopatrzenia, żetony kuźni, kości i plastikowe zabudowania

należy podzielić na stosy i umieścić w pobliżu planszy, aby każdy gracz miał do nich łatwy dostęp.

Po zakończeniu przygotowania gracze rozpoczynają pierwszą Fazę Planowania.

**Powiązane tematy:** Burze Osnowy, Jednostki, Systemy, Żetony celów

## PRZYJAZNY

Patrz „Obszary” na stronie 6.

## ROZBICIE I PRZEGRUPOWANIE

W grze występuje wiele efektów, które mogą rozbić lub przegrupować jednostkę. Kiedy jednostka zostaje rozbita, jej figurka jest kładzona na boku. Kiedy jednostka zostaje przegrupowana, jej figurka wraca do nierozbitej, pionowej pozycji.

- Rozbite jednostki podlegają poniższymi ograniczeniom:

- » Rozbite jednostki nie mogą aktywować zdolności jednostek na kartach Walki.

- » Rozbite jednostki nie dodają symboli morale przy określaniu wartości morale gracza podczas walki.

- » Rozbite jednostki nie zapewniają żadnych kości na początku walki lub ataku orbitalnego.

- » Gracz nie może przydzielić obrażeń rozbitej jednostce, chyba że wszystkie jej jednostki biorące udział w walce są rozbite i w walce nie bierze udziału jego bastion.

- » Rozbite jednostki mogą się wycofać. Nie można ich jednak przesuwac ani umieszczać na innym obszarze za pomocą rozkazu lub efektu karty.

- » Nie można rozbić jednostki, która już jest rozbita.

- W Fazie Uzpełnień wszystkie rozbite jednostki zostają przegrupowane.

- Jeśli żeton wsparcia zostaje rozbity, jest odwracany rozbitą stroną do góry.

- Każda jednostka po wycofaniu się zostaje rozbita.

**Powiązane tematy:** Faza Uzpełnień, Walka, Żetony wsparcia

## ROZKAZ BUDOWY

Rozkaz Budowy umożliwia graczowi zakup nowych jednostek i zabudowań. Aby rozpatrzyć rozkaz Budowy, aktywny gracz wykonuje poniższe kroki w podanej kolejności:

1. **Zakup jednostek:** Jeśli aktywny gracz posiada w aktywnym systemie Fabrykę, może zakupić jednostki i umieścić je na dowolnych przyjaznych i niekontrolowanych obszarach w tym systemie.

- » Maksymalna liczba jednostek, jaką gracz może zakupić podczas rozkazu Budowy, ograniczona jest limitem budowy w aktywnym systemie. Limit budowy to zsumowany limitów oddziałów ze wszystkich przyjaznych światów z fabrykami w aktywnym systemie.

2. **Zakup zabudowań:** Aktywny gracz może zakupić jedno zabudowanie i umieścić je w aktywnym systemie na dowolnym przyjaznym świecie.

- » Podczas jednego rozkazu Budowy gracz nie może zakupić więcej niż jedno zabudowanie.

- » Świat nie może zawierać więcej niż jedno zabudowanie, chyba że jakaś karta albo zdolność frakcyjna mówi inaczej.

Wyjątki i dodatkowe objaśnienia:

- Fabryka nie jest wymagana, jeśli gracz kupuje jednostkę lub zabudowanie dzięki efektowi karty albo zdolności frakcyjnej.

- Aby zakupić jednostkę lub zabudowanie, gracz musi opłacić koszt materiałowy jednostki lub zabudowań. Niektóre jednostki posiadają dodatkowy koszt w postaci jednego żetonu kuźni.



- Podczas zakupu gracze ograniczeni są liczbą jednostek i zabudowań dołączonych do gry. Gracz nie może zakupić jednostki lub zabudowań, jeśli wszystkie jednostki lub zabudowania danego typu są już na planszy.
- Gracz może umieścić zakupione jednostki na dowolnych przyjaznych i niekontrolowanych obszarach w aktywnym systemie, nawet na obszarach bez fabryk.
  - » Okręty muszą być umieszczane na obszarach próżni, zaś jednostki naziemne i zabudowania na obszarach światów.
- Gracz może zbudować jednostki na obszarze przekraczając jego limit oddziałów. Po rozpatrzeniu rozkazu gracz musi zniszczyć wybrane jednostki, aby ich liczba nie przekraczała limitu oddziałów.
- Gracz nie może zakupić jednostki, której wymagany poziom dowodzenia jest wyższy od poziomu dowodzenia gracza.
- Kiedy wskutek efektu karty lub zdolności frakcyjnej gracz umieszcza darmową jednostkę lub zabudowania, nie ponosi żadnego kosztu w materiałach ani w żetonach kuźni i ignoruje wymagany poziom dowodzenia.

**Powiązane tematy:** Darmowe jednostki, Fabryka, Jednostki, Koszt, Limit elementów, Poziom dowodzenia, Zabudowania, Zakup jednostek i zabudowań, Żetony kuźni, Żetony rozkazów

## ROZKAZ DOMINACJI

Dzięki rozkazowi Dominacji gracz otrzymuje zasoby ze światów i może skorzystać ze zdolności opisanej na arkuszu jego frakcji. Aby rozpatrzyć rozkaz Dominacji, aktywny gracz wykonuje poniższe kroki w podanej kolejności:

1. **Otrzymywanie zasobów:** Aktywny gracz otrzymuje zasoby z każdego przyjaznego świata w aktywnym systemie.
  - » Aby otrzymać zasoby, aktywny gracz bierze z puli odpowiednie żetony i kładzie je na swoim obszarze gry. Jeśli gracz otrzymuje zasób dobrobytu (symbol białego orła), otrzymuje jeden żeton wybranego zasobu.
2. **Rozpatrzenie zdolności frakcji:** Aktywny gracz może rozpatrzyć specjalną zdolność opisaną na arkuszu jego frakcji.

**Powiązane tematy:** Zasoby

## ROZKAZ MANEWRÓW

Rozkaz Manewrów to jeden z podstawowych rozkazów w *Zakazanych gwiazdach*. Umożliwia on graczowi przesunięcie jednostek i wywołanie bitwy.

Aby rozpatrzyć rozkaz Manewrów, aktywny gracz wykonuje poniższe kroki w podanej kolejności:

1. **Ruch okrętów:** Aktywny gracz może przesunąć okręty na **dowolne** obszary próżni w aktywnym systemie. Ruszyć mogą się okręty z aktywnego systemu oraz z **jednego** sąsiedniego systemu.
 

Obszar próżni z którego rusza się okręt i obszar docelowy nie muszą ze sobą sąsiadować.
2. **Ruch jednostek naziemnych:** Aktywny gracz może przesunąć jednostki naziemne na dowolne obszary światów w aktywnym systemie. Ruszyć mogą się jednostki naziemne z aktywnego systemu oraz z jednego sąsiedniego systemu. Obszar, z którego się rusza jednostka naziemna, i obszar docelowy muszą być połączone szlakiem (patrz „Ruch jednostek naziemnych” na stronie 10).
3. **Walka:** Aktywny gracz rozpatruje walkę, jeśli powstał jakiś obszar sporny. Jeśli nie powstał żaden obszar sporny, gracz może zamiast walki przeprowadzić atak orbitalny.

Wyjątki i dodatkowe objaśnienia:

- Jeśli rozpatrując rozkaz Manewrów gracz przesunął okręty z sąsiedniego systemu, nie może przesunąć jednostek naziemnych z innego sąsiedniego systemu.

- Jeśli aktywny gracz przesunął jednostki na obszar z jednostkami lub zabudowaniami przeciwnika, ten obszar staje się obszarem spornym. Rozpatrując rozkaz Manewrów można stworzyć tylko jeden obszar sporny.
- Rozpatrując rozkaz Manewrów, aktywny gracz może przekraczać limity oddziałów na obszarach, jednak po zakończeniu ruchu na żadnym obszarze nie może mieć więcej niż pięć swoich jednostek.
  - » Po rozpatrzeniu rozkazu (wliczając w to ewentualną walkę), gracz musi zniszczyć wszelkie swoje jednostki, które nie mieszczą się w limicie oddziałów danego obszaru.
- Ruch jednostek podlega jeszcze kilku dodatkowym zasadom i ograniczeniom (patrz „Ruch jednostek naziemnych” na stronie 10, oraz „Ruch okrętów” na stronie 10).

**Powiązane tematy:** Atak orbitalny, Burze Osnowy, Jednostki, Limit oddziałów, Obszary, Ruch jednostek naziemnych, Ruch okrętów, Sąsiadowanie, Sporny obszar, System, Walka, Żetony rozkazów

## ROZKAZ ZARZĄDZANIA

Rozkaz Zarządzania umożliwia graczowi zakup nowych kart Ulepszeń i dobranie dodatkowych kart Wydarzeń w Fazie Uzpełnień. Aby rozpatrzyć Rozkaz Zarządzania, aktywny gracz wykonuje poniższe kroki:

1. **Zakup ulepszeń:** Aktywny gracz może kupić jedną kartę Ulepszenia walki i/lub jedną kartę Ulepszenia rozkazu.
  - » Aby kupować ulepszenia, aktywny gracz musi mieć choć jedną jednostkę lub zabudowania w aktywnym systemie.
2. **Odłożenie żetonu rozkazu na talię Wydarzeń:** Aktywny gracz zabiera rozpatrzony żeton rozkazu z planszy i kładzie go na swojej talii Wydarzeń, dzięki czemu w Fazie Uzpełnień dobierze kartę Wydarzenia.

**Powiązane tematy:** Faza Uzpełnień, Karty Ulepszeń rozkazów, Karty Walki i karty Ulepszeń walki, Karty Wydarzeń

## ROZPATRYWANIE KARTY WALKI

Na początku walki każdy gracz dobiera pięć kart ze swojej talii Walki. W trakcie walki każdy gracz rozpatrzy maksymalnie trzy ze swoich kart.

- W dolnej części każdej karty walki są dwa pola ze zdolnościami. Pole zdolności ogólnej ma zielone tło, zaś pole zdolności jednostki ma brązowe tło.
  - » Gracz najpierw rozpatruje wszystkie zdolności z pola zdolności ogólnej. Zdolności należy rozpatrywać po kolei, od góry do dołu. Następnie rozpatruje wszystkie zdolności z pola zdolności jednostki, również w kolejności od góry do dołu.
  - » Gracz może nie rozpatrywać jakiejś zdolności, chyba że zdolność zawiera słowo **musisz**.
  - » Każdy akapit to osobna zdolność. Jeśli gracz postanowi rozpatrzyć jakąś zdolność, musi rozpatrzyć ją w całości.
  - » Jeśli zdolność karty daje jakieś opcje do wyboru, wszystkie decyzje podejmuje właściciel karty, chyba że zaznaczono inaczej.
- Każda zdolność jednostki poprzedzona jest jedną lub kilkoma nazwami jednostek, które gracz musi mieć w walce, aby aktywować zdolność.
  - » Aby aktywować zdolność, wystarczy, że gracz ma w walce choć **jedną** z wymienionych jednostek.
  - » Jednostka aktywująca zdolność musi być nierozbita; gracz **nie może** użyć rozbitej jednostki do aktywowania zdolności.
  - » Zdolności jednostek często zawierają skrócone nazwy jednostek, aby karta nie traciła na przejrzystości. Przykładowo Fregata Hellebore figuruje na kartach w wersji skróconej jako „Fregata”.

- » Po rozpatrzeniu zdolności jej wymagania nie są już więcej sprawdzane. Przykładowo, jeśli zdolność działa do końca walki, nie zostanie przerwana, nawet jeśli wymagana do jej aktywacji jednostka zostanie zniszczona.
- » Jeśli jakiś efekt zmusi gracza do odrzucenia odsłoniętej karty Walki, zdolności z odrzuconej karty przestają działać. Gracz nie może już korzystać z takiej zdolności, nawet jeśli normalnie działałaby ona do końca walki albo do końca rundy zmagania.
- Zagrane karty Walki nie są odrzucane na koniec rundy zmagania, lecz pozostają w grze aż do końca walki.
- Większość kart Walki posiada jeden lub więcej symboli walki, rozmieszczonych pionowo po lewej stronie karty. Symbole walki wykorzystuje się podczas obliczania wartości ataku, obrony i morale gracza.
  - » Symbole walki utrzymują się do końca walki, chyba że karta, na której się znajdują, zostanie odrzucona. Przykładowo, karta zagrana w pierwszej rundzie zmagania będzie zapewniać symbole walki przez wszystkie trzy rundy zmagania i podczas kroku rozstrzygnięcia.
  - » Jeśli jakiś efekt zmusza gracza do odrzucenia odsłoniętej karty Walki, traci on możliwość korzystania z symboli walki zapewnianych przez odrzuconą kartę.
  - » Zdolności oddziałujące na kości albo wymagające wydawania kości, nie działają na symbole walki.
- Niektóre zdolności kart Walki zapewniają graczowi żetony walki, które przedstawiono na kartach jako symbole walki w czarnym okręgu (☉ oraz ☽). Kiedy gracz otrzymuje ☉ lub ☽, bierze z puli żeton walki i kładzie go odpowiednią stroną do góry obok swoich kości. Symbole na żetonach są uwzględnione podczas obliczania wartości ataku lub obrony, jednak na koniec rundy zmagania wszystkie żetony walki wracają do puli.
  - » Zdolności oddziałujące na kości albo wymagające wydawania kości, nie działają na żetony walki.
- Jeśli karta Walki odnosi się do jednostki, musi to być jednostka **na spornym obszarze**, chyba że wyraźnie zaznaczono inaczej.

**Powiązane tematy:** Karty Walki i karty Ulepszeń walki, Limit elementów, Symbole walki, Walka

## RUCH JEDNOSTEK NAZIEMNYCH

Kiedy gracz rozpatruje rozkaz Manewrów, może przesunąć jednostki naziemne na obszary światów w aktywnym systemie. Niektóre zdolności również umożliwiają przesuwanie jednostek naziemnych.

- Kiedy podczas rozkazu Manewrów jednostka naziemna jest przesuwana, gracz zabiera ją z aktualnie zajmowanego świata i umieszcza na świecie docelowym. Świat początkowy i docelowy muszą być połączone szlakiem.
  - » Szlak to nieprzerwany ciąg sąsiadujących, przyjaznych obszarów. W skład szlaku mogą wchodzić zarówno obszary światów jak i obszary próżni, jednak muszą się one znajdować w systemie, z którego ruszają się jednostki i/lub aktywnym systemie.
  - » Świat docelowy musi znajdować się w aktywnym systemie.
  - » Światy, z których ruszają się jednostki naziemne, muszą znajdować się w aktywnym systemie lub w jednym z sąsiednich systemów. Jednostki naziemne mogą przesuwać się do aktywnego systemu maksymalnie z **jednego** sąsiedniego systemu.
  - » Jeśli podczas rozpatrywania rozkazu Manewrów gracz przesunął do aktywnego systemu okręty z sąsiedniego systemu, **nie może** przesunąć jednostek naziemnych z **innego** sąsiedniego systemu. Nie wpływa to w żaden sposób na ruch jednostek naziemnych, które już są w aktywnym systemie.

- » Jeśli świat startowy i docelowy sąsiadują ze sobą, są połączone szlakiem.
- » Jednostki naziemne nie mogą przechodzić przez sporne, niekontrolowane lub wrogie obszary próżni.
- » Obszar sporny nie może być częścią szlaku.
- » Podczas rozpatrywania rozkazu Manewrów wszystkie jednostki naziemne ruszają się jednocześnie. Oznacza to, że wszystkie szlaki są ustalane, zanim jakkolwiek jednostka naziemna zostanie przesunięta.
- Jednostka naziemna musi zakończyć ruch na obszarze świata.
- Jeśli jakaś zdolność pozwala graczowi umieścić jednostkę naziemną na jakimś obszarze, szlak nie jest wymagany. Jednostka naziemna nie może być umieszczona na obszarze próżni.
- Gracz może przesunąć jednostki naziemne w taki sposób, aby na obszarze świata znalazło się pięć jego jednostek, nawet jeśli przekracza to limit oddziałów świata. Po rozpatrzeniu wszystkich ruchów i ewentualnej walki, gracz musi wybrać i zniszczyć część swoich jednostek, jeśli przekraczają one limit oddziałów świata.

**Powiązane tematy:** Burze Osnowy, Limit oddziałów, Obszary, Rozkaz Manewrów, Ruch okrętów, Systemy

## RUCH OKRĘTÓW

Kiedy gracz rozpatruje rozkaz Manewrów, może przesunąć okręty na obszary próżni w aktywnym systemie. Niektóre zdolności również umożliwiają przesuwanie okrętów.

- Kiedy okręt jest przesuwany, gracz zabiera go z aktualnie zajmowanej próżni i umieszcza na próżni docelowej.
  - » Ruch okrętów nie wymaga wytyczania szlaku. Okręt może się przesunąć na dowolny obszar próżni w aktywnym systemie, nawet jeśli obszar początkowy i docelowy nie sąsiadują ze sobą.
  - » Docelowy obszar próżni musi być w aktywnym systemie.
  - » Obszary próżni, z których ruszają się okręty, muszą być w aktywnym systemie lub w jednym z sąsiednich systemów. Okręty mogą przesuwać się do aktywnego systemu maksymalnie z **jednego** sąsiedniego systemu.
- Gracz może przesunąć okręty w taki sposób, aby na obszarze próżni znalazło się pięć jego okrętów, mimo że przekracza to limit oddziałów na obszarze próżni (który wynosi trzy). Po rozpatrzeniu wszystkich ruchów i ewentualnej walki/ataku orbitalnego, gracz musi wybrać i zniszczyć część swoich okrętów, jeśli przekraczają one limit oddziałów obszaru próżni.
- Jeśli jakaś zdolność pozwala graczowi umieścić okręt na jakimś obszarze, szlak nie jest wymagany. Okręt nie może być umieszczony na obszarze świata.

**Powiązane tematy:** Burze Osnowy, Limit oddziałów, Obszary, Rozkaz Manewrów, Systemy

## RUNDA ZMAGAŃ

Patrz „Walka” na stronie 11.

## SĄSIADOWANIE

Każdy obszar, jak również każdy kafel systemu, ma złote krawędzie. Krawędzie te wyznaczają, które systemy i które obszary sąsiadują ze sobą. Zasady sąsiadowania są następujące:

- Dwa systemy sąsiadują ze sobą, jeśli stykają się krawędziami.
- Dwa obszary sąsiadują ze sobą, jeśli mają wspólną krawędź.
- Systemy stykające się tylko narożnikami nie sąsiadują ze sobą.
- Obszary połączone ze sobą jedynie polem na żeton rozkazu albo stykające się tylko narożnikami, nie sąsiadują ze sobą.

**Powiązane tematy:** Burze Osnowy, Obszary, Rozkaz Manewrów, System

## SPORNY OBSZAR

Sporny obszar to obszar, na którym znajdują się jednostki lub zabudowania dwóch różnych frakcji.

- Sporny obszar powstaje zazwyczaj podczas rozpatrywania rozkazu Manewrów. Niektóre efekty kart lub zdolności frakcyjnych również mogą stworzyć sporny obszar.
- Podczas rozpatrywania rozkazu Manewrów gracz nie może przesunąć jednostek w taki sposób, aby powstał więcej niż jeden sporny obszar.
- Po rozpatrzeniu rozkazu Manewrów albo efektu, który stworzył sporny obszar, gracze kontrolujący jednostki lub zabudowania na spornym obszarze muszą stoczyć walkę.

**Powiązane tematy:** Obszary, Rozkaz Manewrów, Walka

## STOS

Zakryte żetony rozkazów leżące na polu rozkazu na kafle systemu, tworzą stos. Stos może składać się z jednego lub kilku żetonów ułożonych jeden na drugim.

- Żeton rozkazu leżący na szczycie stosu to najbliższy żeton, jaki będzie odsłonięty i rozpatrzony na danym kafle systemu.
- Gracz może w dowolnym momencie sprawdzać awers swojego żetonu rozkazu, jeśli **leży on na szczycie stosu**.
- Gracz nie może rozpatrzeć ani sprawdzać żetonu rozkazu, jeśli nie leży on na szczycie stosu.
- Kiedy w Fazie Planowania gracz wyklada żeton rozkazu, kładzie go na szczycie jakiegoś stosu albo rozpoczyna nowy stos w systemie, w którym nie wyłożono jeszcze żadnych żetonów rozkazów.
- Po rozpatrzeniu żetonu rozkazu jest zdejmowany ze stosu i trafia z powrotem na obszar gry właściciela albo na jego talię Wydarzeń.
- Stos może składać się z dowolnej liczby żetonów.

**Powiązane tematy:** Faza Operacji, Faza Planowania, Żetony rozkazów

## SYMBOLE WALKI

Wyróżniamy trzy symbole walki: atak (♣), obronę (♠) i morale (♥). Symbole te występują na kościach oraz kartach Walki. Dodatkowo symbol ataku i obrony występuje na żetonach walki. Gracze korzystają z tych symboli podczas walki, obliczając wartości swojego ataku, obrony i morale.

**Powiązane tematy:** Karty Walki i karty Ulepszeń walki, Otrzymywanie i tracenie, Walka

## SYSTEMY

System to pojedynczy kafel zawierający cztery obszary oddzielone złotymi krawędziami.

- Na środku każdego kafela systemu znajduje się sześciokątne pole rozkazu, na którym gracze umieszczają żetony rozkazów.
- Niektóre kafle systemów na polu rozkazu mają nadrukowany symbol frakcji. Na podstawie tych symboli gracze rozpoznają, które kafle należą do ich frakcji. Symbole te nie wywierają żadnych dodatkowych efektów i wszyscy gracze mogą wykladać na nich swoje żetony rozkazów.
- Każdy kafel systemu ma nadrukowany w narożniku unikatowy kod. Te kombinacje liczb i liter to jedynie oznaczenia kafli i nie mają żadnego wpływu na rozgrywkę.

**Powiązane tematy:** Obszar, Przygotowanie do gry, Sąsiadowanie, Stos, Żetony rozkazów

## SZLAK

Patrz „Ruch jednostek naziemnych” na stronie 10.

## ŚWIATY

Świat to obszar, na którym widnieje wizerunek planety oraz sztandar.

- Każdy świat posiada limit oddziałów, a większość z nich posiada również wartość materiałową.
- Większość światów posiada symbole zasobów. Kiedy gracz rozpatruje rozkaz Dominacji, otrzymuje wszystkie zasoby zapewniane przez każdy przyjazny świat w aktywnym systemie.

**Powiązane tematy:** Limit oddziałów, Materiały i licznik materiałów, Obszar, Rozkaz Dominacji, Próznia, System, Zasoby

## TAKTYKA - KARTA WYDARZENIA

Patrz „Karty Wydarzeń” na stronie 6.

## WALKA


Kiedy obszar staje się sporny, dochodzi do walki. Większość walk ma miejsce po rozpatrzeniu rozkazu Manewrów, jednak niektóre efekty kart lub zdolności frakcyjnych również mogą stworzyć sporny obszar.


- Podczas walki, gracz, który przesunął jednostki na sporny obszar, to atakujący, zaś gracz, którego jednostki już znajdowały się na spornym obszarze, to obrońca.
- Jeśli wszystkie biorące udział w walce jednostki i bastiony jednego z graczy zostaną zniszczone, gracze rozpatrują do końca rundę zmagania i przechodzą do kroku rozstrzygnięcia. Gracz, którego jednostki pozostały na obszarze, zostaje zwycięzcą tej walki.
- Jeśli na początku walki obrońca nie ma na spornym obszarze żadnych nierozbitych jednostek ani bastionów, gracz pomija kroki przygotowania oraz zmagania i od razu przechodzi do kroku rozstrzygnięcia. Atakujący automatycznie zwycięża, wartość morale nie ma znaczenia.
- Na początku walki na spornym obszarze nie może znajdować się więcej niż pięć jednostek atakującego.
- Podczas walki każdy z graczy może korzystać maksymalnie z ośmiu kości. Jeśli gracz osiągnął ten limit, dodatkowe kości może otrzymać dopiero wtedy, gdy straci lub wyda jakieś swoje kości.

Gracze rozpatrują walkę wykonując następujące kroki:

1. **Przygotowanie:** Przygotowanie do walki podzielone jest na kilka etapów:
  - a. **Rzut kośćmi:** Każdy z walczących rzuca tyłoma kośćmi, ile wynosi suma wartości bojowych jego nierozbitych jednostek biorących udział w walce.  
Gracze segregują swoje kości zgodnie z wynikami, aby ułatwić sobie wzajemnie śledzenie wyników przeciwnika.
  - b. **Dobranie kart Walki:** Każdy gracz dobiera pięć kart z wierzchu swojej talii Walki.
  - c. **Wsparcie:** Atakujący decyduje jako pierwszy, ile żetonów wsparcia chce wykorzystać, następnie obrońca decyduje, ile żetonów wsparcia chce wykorzystać (patrz „Żetony wsparcia” na stronie 14).
2. **Zmagania:** Gracze rozpatrują trzy rundy zmagania. Każda runda składa się z następujących etapów:
  - a. **Wybór karty Walki:** Atakujący i obrońca jednocześnie wybierają i wykładają z ręki po jednej, zakrytej karcie Walki.
  - b. **Rozpatrzenie karty Walki:** Atakujący odsłania i rozpatruje swoją kartę Walki. Następnie obrońca odsłania i rozpatruje swoją kartę Walki.

- c. **Zadawanie obrażeń:** Obaj gracze w następujący sposób obliczają wartość swojego ataku i obrony:


**Wartość ataku:** Gracz oblicza wartość swojego ataku, sumując liczbę symboli  ze swoich kości, żetonów walki oraz wszystkich odsłoniętych kart Walki (właśnie wyłożonej i wyłożonych w poprzednich rundach walki).

**Wartość obrony:** Gracz oblicza wartość swojej obrony, sumując liczbę symboli  ze swoich kości, żetonów walki oraz wszystkich odsłoniętych kart Walki (właśnie wyłożonej i wyłożonych w poprzednich rundach walki).

Począwszy od atakującego, obaj gracze otrzymują obrażenia. Obrażenia oblicza się, odejmując od wartości ataku przeciwnika, wartość własnej obrony.

Jeśli po otrzymaniu obrażeń przez obu graczy, na obszarze pozostały jednostki lub bastiony tylko jednego z graczy, wygrywa on walkę i przechodzi do kroku rozstrzygnięcia i etapu „Przejęcie zabudowań”.

3. **Rozstrzygnięcie:** Krok rozstrzygnięcia podzielony jest na kilka etapów:

- a. **Ustalenie zwycięzcy:** Każdy gracz oblicza swoją wartość morale, sumując symbole  ze swoich kości, nierozbitych jednostek, bastionów oraz odkrytych kart Walki, które zagrał w trakcie walki.

Zwycięzcą zostaje gracz z wyższą wartością morale, a jego przeciwnik musi wycofać wszystkie swoje jednostki.

Jeśli wartość morale obu graczy jest taka sama, zwycięża obrońca, a atakujący musi wycofać swoje jednostki.

- b. **Przejęcie zabudowań:** Jeśli zwyciężył atakujący, przejmuje on zabudowania na spornym świecie, usuwając spod figurek żetony kontroli zabudowań przeciwnika i zastępując je własnymi.

- c. **Porządkowanie:** Obaj gracze zwracają do puli żetony wsparcia, które brały udział w walce i wnoszą je z powrotem do talii wszystkie karty Walki.

Po rozpatrzeniu tego etapu walka się kończy.

**Powiązane tematy:** Karty Walki i karty Ulepszeń walki, Obrażenia i wytrzymałość, Otrzymywanie obrażeń, Rozbite jednostki, Rozpatrywanie karty Walki, Sporny obszar, Symbole walki, Wycofanie, Zabudowania

## WROGI

Patrz „Obszary” na stronie 6.

## WYCOFANIE

Kiedy gracz przegra walkę, wszystkie jego jednostki muszą się wycofać ze spornego obszaru.

Zasady wycofywania jednostek różnią się nieco dla atakującego i obrońcy. W tym akapicie zawarto zarówno ogólne zasady wycofywania jednostek, jak i indywidualne zasady dla atakującego i obrońcy.

- **Ogólne:** Poniżej wymieniono ogólne zasady wycofywania jednostek dotyczące zarówno atakującego i obrońcy.
  - » Jednostki naziemne muszą mieć szlak, po którym mogą się wycofać.
  - » Po wycofaniu się jednostka zostaje rozbita.
  - » Wszystkie wycofujące się jednostki muszą przesunąć się na ten sam obszar.
  - » Obszar, na który wycofują się jednostki, nie musi sąsiadować z obszarem, z którego się wycofują.
  - » Wycofując jednostki gracz może przekroczyć limit oddziałów obszaru, na który się wycofuje. Kiedy wycofanie się zostanie rozpatrzone, gracz musi zniszczyć część swoich jednostek, jeśli przekraczają limit oddziałów obszaru. Istnieje możliwość, że gracz będzie zmuszony wycofać się na obszar, na którym będzie musiał zniszczyć jednostki.

- » Jednostki naziemne muszą się wycofać na obszar świata, okręty muszą się wycofać na obszar próżni.

- » Jeśli nie ma obszaru, na który jednostka może się wycofać, dana jednostka zostaje zniszczona.

- » Niektóre efekty pozwalają wycofać jednostkę w trakcie walki podczas rundy zmagania. Taka jednostka jest wycofywana zgodnie z normalnymi zasadami. Zasady dotyczące atakującego i obrońcy również obowiązują.

Jednostki, które wycofały się na tym etapie, nie otrzymują żadnych obrażeń. Nawet jeśli gracz wycofał na tym etapie wszystkie swoje jednostki, gracz nadal musi rozpatrzyć krok zadawania obrażeń. Jednostki, które się wycofały, nie otrzymują jednak żadnych obrażeń.

- » Każde wycofanie mające miejsce podczas walki, jest rozpatrywane osobno. Możliwe jest więc, że jednostki biorące udział w walce wycofają się na kilka różnych obszarów wskutek kilku różnych wycofań.

- **Atakujący:** Atakujący musi przestrzegać kilku dodatkowych zasad, które wymieniono poniżej:

- » Jeśli jakiegokolwiek jednostki ruszyły się na sporny obszar za pomocą rozkazu Manewrów, wycofując się, atakujący musi przesunąć wszystkie wycofywane jednostki na jeden z obszarów, z którego ruszała się jakaś jednostka wywołująca walkę.

- » Jeśli wszystkie jednostki zostały umieszczone na spornym obszarze wskutek efektu innego niż rozkaz Manewrów, nie mogą się wycofać i zostają zniszczone.

- **Obrońca:** Obrońca musi przestrzegać kilku dodatkowych zasad, które wymieniono poniżej:

- » Jednostki muszą się wycofać na przyjazny obszar. Jeśli nie ma żadnego przyjaznego obszaru, na który jednostki mogłyby się wycofać, jednostki mogą się wycofać na niekontrolowany obszar.

- » Obszar, na który wycofują się jednostki, musi się znajdować w aktywnym systemie albo w systemie sąsiednim.

- » Jeśli atakujące jednostki ruszyły się z jakiegoś sąsiedniego systemu, obrońca **nie może** się wycofać do tego systemu.

- » Jednostki obrońcy nie mogą się wycofać na obszar, z którego ruszyły się atakujące jednostki.

**Powiązane tematy:** Rozbite i przegrupowanie, Ruch jednostek naziemnych, Ruch okrętów, Walka

## WYDAWANIE

Niektóre efekty wymagają wydawania materiałów, żetonów lub kości.

- Aby wydać materiały, gracz obniża wartość na swoim liczniku materiałów o wskazaną liczbę. Po tej czynności licznik materiałów musi wskazywać liczbę materiałów, która pozostała graczowi po wydaniu materiałów.
- Aby wydać żeton, gracz bierze odpowiedni żeton ze swojego obszaru gry i odkłada go z powrotem do puli.
- Aby wydać kość, gracz bierze jedną z kości, którą rzucał albo otrzymał w inny sposób i odkłada ją z powrotem do puli.
- Gracz może wydawać wyłącznie własne elementy.

**Powiązane tematy:** Koszt, Otrzymywanie i tracenie, Rozkaz Budowy

## WYELIMINOWANY

Patrz „Eliminacja gracza” na stronie 3.

## WYTRZYMAŁOŚĆ

Patrz „Obrażenia i wytrzymałość” na stronie 6.

## ZABUDOWANIA

Bastiony, miasta i fabryki to zabudowania. Aktywny gracz może kupić zabudowania, kiedy rozpatruje rozkaz Budowy.

- Zabudowania można umieszczać wyłącznie na obszarach światów.
- Gracz nie może wyłożyć zabudowań na świecie, na którym już są jakieś zabudowania, chyba że jakaś zdolność wyraźnie mu na to pozwala.
- Po wyłożeniu zabudowań na świecie, aktywny gracz umieszcza swój żeton kontroli zabudowań pod ich figurką.
- Zabudowania nie są jednostkami.
- Kiedy atakujący wygrywa walkę, przejmuje kontrolę nad wrogimi zabudowaniami na świecie, na którym toczyła się walka.

**Powiązane tematy:** Bastiony, Fabryki, Miasta, Rozkaz Budowy, Walka

## ZAKUP JEDNOSTEK I ZABUDOWAŃ

Patrz „Rozkaz Budowy” na stronie 8.

## ZASOBY

Niektóre światy mają na sztandarach symbole zasobów. Kiedy gracz rozpatruje rozkaz Dominacji, otrzymuje zasoby, których symbole widnieją na sztandarach przyjaznych światów w aktywnym systemie.

- Poniżej znajduje się lista symboli zasobów oraz opis, jak należy je rozpatrywać.



: Otrzymujesz z puli jeden żeton kuźni.



: Otrzymujesz z puli jeden żeton zaopatrzenia.



: Otrzymujesz z puli jeden żeton wsparcia.



: Otrzymujesz z puli jeden żeton wybranego zasobu.

- Gracz nie może posiadać więcej niż **trzy** zasoby każdego rodzaju na swoim obszarze gry. Jeśli skutek jakiegoś efektu gracz ma otrzymać żeton zasobu, a posiada już trzy żetony tego zasobu, to nie otrzymuje żetonu.

**Powiązane tematy:** Obszary, Rozkaz Dominacji, Żetony kuźni, Żetony zaopatrzenia, Żetony wsparcia

## ZMIENIĆ

Niektóre karty pozwalają graczowi zmienić na kości jeden symbol na inny symbol. Aby rozpatrzyć taki efekt, gracz wybiera jedną kość z wymaganym symbolem i obraca ją nowym symbolem do góry.

**Powiązane tematy:** Atak orbitalny, Walka

## ZNISZCZONY

Kiedy jednostka zostaje zniszczona, jest usuwana z planszy i wraca na obszar gry właściciela. Zniszczone zbudowania trafiają z powrotem do puli.

- Gracz może ponownie kupić zniszczone jednostki i zabudowania, nie są one usuwane z gry.

**Powiązane tematy:** Obrażenia i wytrzymałość

## ZWYCIĘSTWO I PRZEGRANA

Kiedy jakiś gracz zgromadzi przynajmniej tyle swoich żetonów celów, ilu jest graczy, zostaje zwycięzcą i gra się kończy.

- Jeśli kilku graczy zwycięża w tym samym czasie, zwycięzcą zostaje gracz, który zgromadził najwięcej żetonów Celów. Jeśli nadal jest remis, zwycięża ten z remisujących, który ma więcej przyjaznych światów. Jeśli nadal jest remis, zwycięża

ten z remisujących, który ma więcej jednostek na planszy. Jeśli nadal jest remis, remisujący dzielą się zwycięstwem.

- W pierwszym kroku Fazy Uzpełnień wszyscy gracze jednocześnie gromadzą wszystkie znajdujące się na przyjaznych światach żetony celów ich frakcji.
  - » Gracze nie mogą gromadzić żetonów celów innych frakcji.
- Jeśli gracz nie kontroluje żadnego świata, zostaje wyeliminowany z gry. Wszystkie jego okręty zostają zniszczone, a gracz nie bierze już udziału w rozgrywce i nie może wygrać.
  - » Jeśli wszyscy gracze za wyjątkiem jednego zostaną wyeliminowani, gracz który pozostał w grze natychmiast zwycięża, bez względu na liczbę zgromadzonych żetonów celów.
- Jeśli do końca ósmej rundy żaden z graczy nie zwyciężył, zwycięzcą zostaje gracz, który zgromadził najwięcej żetonów celów. Rozstrzygnięcie remisów opisano nieco wyżej.

**Powiązane tematy:** Eliminacja gracza, Faza Uzpełnień, Obszary, Żetony celów

## ŻETONY CELÓW

Podczas przygotowania do gry żetony celów umieszczane są na obszarach światów. Gracz zwycięża, jeśli zgromadzi tyle swoich żetonów celów, ilu jest graczy.

- Na początku każdej Fazy Uzpełnień gracze zbierają z przyjaznych światów żetony celów swojej frakcji. Każdy kładzie zgromadzone żetony na arkuszu swojej frakcji, aby wszyscy wyraźnie je widzieli.
- Gracz może gromadzić wyłącznie żetony własnej frakcji.

**Powiązane tematy:** Faza Uzpełnień, Zwycięstwo i przegrana

## ŻETONY KUŹNI

Żeton kuźni to jeden z zasobów, które może otrzymać gracz. Żetony kuźni są niezbędne do zakupu niektórych jednostek. Mogą być również użyte do obniżenia wymaganego poziomu dowodzenia przy zakupie jednostki.

- Kiedy gracz rozpatruje rozkaz Dominacji, otrzymuje jeden żeton kuźni za każdy symbol kuźni na sztandarach przyjaznych światów w aktywnym systemie. Żetony pobiera z puli i kładzie na swoim obszarze gry.
- Niektóre jednostki posiadają dodatkowy koszt jednego żetonu kuźni. Przedstawiono go za pomocą symbolu kuźni pod kosztem materiałowym jednostki na arkuszu frakcji.
- Kiedy gracz kupuje jednostkę, może wydać jeden żeton kuźni, aby tymczasowo zmniejszyć o jeden poziom dowodzenia wymagany przez jednostkę.
  - » Ta redukcja tyczy się wyłącznie pojedynczej jednostki – jeśli gracz chce kupić kilka jednostek ze zmniejszonymi wymaganiami, musi wydać kilka żetonów kuźni.
  - » Zmniejszając wymagany poziom dowodzenia, gracz nie może wydać więcej niż jeden żeton kuźni na kupowaną jednostkę.

- Żetony kuźni **nie mogą** być wydawane, aby zmniejszyć wymagany poziom dowodzenia kart Ulepszeń.

**Powiązane tematy:** Poziom dowodzenia, Rozkaz Budowy, Rozkaz Dominacji

## ŻETONY ZAOPATRZENIA

Żetony zaopatrzenia to jeden z zasobów, które może otrzymać gracz.

- Kiedy gracz kupuje jednostkę albo zabudowania, może wydać jeden żeton zaopatrzenia, aby tymczasowo zmniejszyć o dwa koszt materiałowy kupowanej jednostki lub zabudowań.

- » Ta redukcja tyczy się wyłącznie pojedynczej jednostki lub zabudowań – jeśli gracz chce kupić po obniżonym koszcie kilka jednostek lub zabudowań, musi wydać kilka żetonów zaopatrzenia.
- » Zmniejszając koszt materiałowy, gracz nie może wydać więcej niż jeden żeton zaopatrzenia na kupowaną jednostkę lub zabudowania.
- Kiedy gracz rozpatruje rozkaz Dominacji, otrzymuje jeden żeton zaopatrzenia za każdy symbol zaopatrzenia na sztandarach przyjaznych światów w aktywnym systemie. Żetony pobiera z puli i kładzie na swoim obszarze gry.
- Żetony zaopatrzenia **nie mogą** być wydawane, aby zmniejszyć koszt kart Ulepszeń.

**Powiązane tematy:** Rozkaz Budowy, Rozkaz Dominacji, Koszt, Zasoby

## ŻETONY ROZKAZÓW

Gracze korzystają z żetonów rozkazów, aby wykonywać cztery podstawowe akcje w grze.

- W Fazie Planowania gracze po kolei wykładają **zakryte** żetony rozkazów na pola rozkazów na kaflach systemów. W Fazie Operacji gracze po kolei rozpatrują żetony, które wyłożyli.
- Gracz może w dowolnym momencie sprawdzać awers własnego żetonu rozkazu, który leży **na szczycie** stosu rozkazów.

**Powiązane tematy:** Faza Operacji, Faza Planowania, Rozkaz Budowy, Rozkaz Dominacji, Rozkaz Manewrów, Rozkaz Zarządzania

## ŻETONY WSPARCIA

Żetony wsparcia to jeden z zasobów, które może otrzymać gracz. Gracz wykorzystuje te zasoby jako dodatkowe jednostki podczas walki. W zależności od obszaru, na którym toczy się walka, każdy żeton wsparcia traktowany jest jako jednostka naziemna albo okręt o poziomie dowodzenia równym zero.

- Kiedy gracz rozpatruje rozkaz Dominacji, otrzymuje jeden żeton wsparcia za każdy symbol wsparcia na sztandarach przyjaznych światów w aktywnym systemie. Żetony pobiera z puli i kładzie na swoim obszarze gry.
- Po rzucie kośćmi gracze mogą wyłożyć na sporny obszar wybraną liczbę żetonów wsparcia, aby wzmocnić swoje siły w walce.
  - » Atakujący decyduje jako pierwszy, ilu żetonów wsparcia chce użyć, następnie obrońca decyduje, ilu żetonów wsparcia chce użyć.
  - » Gracz może wyłożyć maksymalnie tyle żetonów wsparcia, ile ma plastikowych figurek jednostek w tej walce. Bastiony nie są wliczane do tej liczby.
- Podczas walki na obszarze świata żeton wsparcia gracza traktowany jest jako jego jednostka naziemna o poziomie dowodzenia równym zero.
- Podczas walki na obszarze próżni żeton wsparcia gracza traktowany jest jako jego okręt o poziomie dowodzenia równym zero.
- Podczas walki żetony wsparcia traktowane są jak plastikowe figurki na potrzeby wszelkich efektów i zdolności (mogą np. aktywować zdolności jednostek na kartach Walki).
- Żetony wsparcia nie zapewniają w walce żadnych kości, jednak poza tym traktowane są dokładnie tak samo jak plastikowe jednostki o poziomie dowodzenia równym zero.
- Kiedy żeton wsparcia zostaje rozbity, gracz odwraca go rozbitą stroną do góry.
- Po rozpatrzeniu walki wszystkie żetony wsparcia, które brały w niej udział, wracają do puli.



Rozbita strona



Nierozbita strona

- Jeśli jakaś zdolność pozwala graczowi umieścić darmowy żeton wsparcia, gracz bierze żeton z puli i kładzie obok swoich jednostek na spornym obszarze. Takie żetony mogą **przekroczyć** standardowy limit żetonów wsparcia, które gracz może wyłożyć do walki.

**Powiązane tematy:** Rozkaz Dominacji, Walka, Zasoby

# OPRACOWANIE

## FANTASY FLIGHT GAMES

**Projekt gry:** James Kniffen, Samuel W. Bailey i Corey Konieczka

**Opracowanie dodatkowe:** Jonathan Ying

**Producent:** Jason Walden

**Opisy techniczne:** Adam Baker

**Dodatkowe opisy:** Tim Flanders i Tim Huckelbery

**Projekt graficzny:** Edge Studio i Monica Skupa oraz Shaun Boyke

**Okladka:** Daarken

**Grafika planszy:** Christian Schwager i Stephen Somers

**Pozostałe grafiki:** Erfian Asafat, Jacob Atienza, Sergio Camarena Bernabeu, Dimitri Bielak, Lin Bo, Matthew Bradbury, Jon Cave, Ramon Contini, Mauro Dal Bo, Vincent Devault, Alex Drummond, Alexandr Elichev, Piotr Foksowicz, Mariusz Gandzel, Diego Gisbert Llorens, Zachary Graves, Nicholas Gregory, Imaginary FS Pte LTD, Nikolaus Ingeneri, Taylor Ingvarsson, Jason Juta, Nicholas Kay, Igor Kieryluk, Matthias Kollros, Alex Konstad, Sam Lamont, Mark Molnar, Ameen Naksewee, Shane Pierce, Neil Roberts, Oleg Saakyan, Stephen Somers, Nikolay Stoyanov oraz Games Workshop Design Studio

**Kierownictwo artystyczne:** Andy Christensen i John Taillon

**Projekt figurek:** Big Idea Miniatures, Bexley Andrajack, Cory DeVore, Kursad Karatas, Derek LeBrun, Nick Miller, Gordon Robb i Romeo Salbatecu

**Redakcja i korekta:** Andrea Dell'Agnese i Julia Faeta

**Kierownictwo plastyczne:** Jason Beaudoin

**Główny kierownik artystyczny:** Andrew Navaro

**Główny projektant graficzny:** Brian Schomburg

**Koordynator jakości:** Zach Tewalthomas

**Koordynatorzy licencji FFG:** Amanda Greenhart i Deb Freytag

**Kierownictwo produkcji:** Eric Knight, Megan Duehn i Simone Elliott

**Główny producent gry:** Steven Kimball

**Wydawca:** Christian T. Petersen

**Tłumaczenie:** Rafał Kalota

**Wersja polska:** Galakta

**Testerzy:** Tim Adams, Daniel Amborn, Bill Anderson, Joe Baranoski, Alexis Baroody, Dane Beltrami, Chiara Bertulesi, Adriano Bettucchi, Simone Biga, Bryan Bornmueller, Ben Brenner, Frank Brooks, Pippin Brown, Josh Callaway, Brandon Cooper, Ryan Crimmins, Caterina D'Agostini, Andrea Dell'Agnese, Ronald DeValk, Rich Edwards, Brian Englestien, Julia Faeta, Silvia Faeta, Andrew Fischer, Mark Floodquist, Michael Gernes, Jason Glawe, Russell Hall, Sam Hartzell, Geoffrey Herman, Rich Hibard, James High, Matt Holland, Tim Huckelbery, Nathan I. Hajek, Bill James, Steve Johnson, Allan Kennedy, Kalar Komarec, Harison Lavin, Lukas Litzinger, Matthew Locke, Andrea Marmiroli, Dusty Marsh, Pim Mauve, Jon Maxton, James Meier, Aaron Meyers, Scott Milbuta, Jamin Ng, Matt Newman, Alex Ortloff, Felipe Bannwart Perina, Lee Peters, Matt Ryan, Brian Severson, Jamison Tooley, Sean Vayda, Brendan Weiskotten. Specjalne podziękowania dla wszystkich naszych Beta Testerów.

Jak zwykle, podziękowania dla całej ekipy  
**Games Workshop**

*Zakazane gwiazdy* © Copyright Games Workshop Limited 2015. *Zakazane gwiazdy*, logo *Zakazane gwiazdy*, GW, Games Workshop, Space Marine, 40K, Warhammer, Warhammer 40.000, 40.000, logo dwugłowego orła „Aquila” oraz wszystkie powiązane z nimi loga, ilustracje, grafiki, nazwy, stworzenia, rasy, pojazdy, miejsca, bronie, postacie oraz ich podobizny są ® lub TM i/lub © Games Workshop Limited, w różny sposób zarejestrowane w poszczególnych krajach i zostały wykorzystane na podstawie udzielonej licencji. Ta edycja została wydana na licencji udzielonej Fantasy Flight Publishing Inc. Fantasy Flight Supply jest TM Fantasy Flight Publishing, Inc. Fantasy Flight Games oraz logo FFG są ® Fantasy Flight Publishing, Inc. Wszelkie prawa zastrzeżone odpowiednim właścicielom. Żadna część tego produktu nie może być powielana bez wyraźnej zgody. Fantasy Flight Games mieści się przy 1995 West County Road B2, Roseville, Minnesota, 55113, USA, 651-639-1905. Faktyczne elementy mogą się różnić od przedstawionych. Wyprodukowano w Chinach. TEN PRODUKT NIE JEST ZABAWKĄ. PRODUKT NIE JEST PRZEZNACZONY DO UŻYTKU PRZEZ OSOBY W WIEKU PONIŻEJ 14 LAT.

# INDEKS

## A

Aktywny gracz .....	2
Aktywny system .....	2
Atak orbitalny .....	2
Atakujący (patrz Walka).....	3

## B

Bastiony .....	3
Brak elementów (patrz Limit elementów).....	5
Budowanie planszy (patrz Przygotowanie do gry).....	7
Burze Osnowy .....	3

## D

Darmowe jednostki .....	3
-------------------------	---

## E

Efekty jednoczesne .....	3
Eliminacja gracza .....	3

## F

Fabryki .....	3
Faza Operacji .....	3
Faza Planowania .....	4
Faza Uzpełnień .....	4

## J

Jednostki .....	4
-----------------	---

## K

Karty Ulepszeń .....	4
Karty Ulepszeń rozkazów .....	4
Karty Walki i karty Ulepszeń walki .....	4
Karty Wydarzeń .....	5
Koszt .....	5
Koszt materiałowy (patrz Koszt).....	5
Krawędzie (patrz Sąsiedowanie).....	5

## L

Limit budowy (patrz Rozkaz Budowy) ..	8
Limit elementów .....	5
Limit kości (patrz Limit elementów) .....	5
Limit oddziałów .....	5

## M

Materiały i licznik materiałów .....	6
Miasta .....	6
Morale .....	6

## N

Niekontrolowany (patrz Obszary) .....	6
---------------------------------------	---

## O

Objaśnienie kart .....	16
Obrażenia i wytrzymałość .....	6
Obrońca (patrz Walka) .....	6
Obszary .....	6
Odrzucanie kart .....	7
Otrzymywanie i tracenie .....	7
Otrzymywanie obrażeń (patrz Obrażenia i wytrzymałość) .....	7

## P

Pierwszy gracz .....	7
Plan (patrz Karty Wydarzeń) .....	7
Poziom dowodzenia .....	7
Przegrupowanie (patrz Rozbicie i przegrupowanie) .....	8
Próżnia .....	7
Przesuwanie Burz Osnowy .....	7
Przygotowanie do gry .....	7
Przyjazny (patrz Obszary) .....	8

## R

Rozbicie i przegrupowanie .....	8
Rozkaz Budowy .....	8
Rozkaz Dominacji .....	9
Rozkaz Manewrów .....	9
Rozkaz Zarządzania .....	9
Rozpatrywanie karty Walki .....	9
Ruch jednostek naziemnych .....	10
Ruch okrętów .....	10
Runda zmagają (patrz Walka) .....	11

## S

Sąsiedowanie .....	10
Sporny obszar .....	10
Stos .....	11
Symbole walki .....	11
Systemy .....	11
Szlak (patrz Ruch jednostek naziemnych) .....	11

## Ś

Światy .....	11
--------------	----

## T

Taktyka (patrz Karty Wydarzeń) .....	11
Tracenie kości i żetonów (patrz Otrzymywanie i tracenie) .....	7

## W

Walka .....	11
Wrogi (patrz Obszary) .....	12
Wycofanie .....	12
Wydawanie .....	12
Wyeliminowany (Eliminacja gracza) .....	12
Wytrzymałość (patrz Obrażenia i wytrzymałość) .....	12

## Z

Zabudowania .....	12
Bastiony .....	3
Fabryki .....	3
Miasta .....	6
Zakup jednostek i zabudowań (patrz Rozkaz Budowy) .....	13
Zasoby .....	13
Żetony kuźni .....	13
Żetony zaopatrzenia .....	13
Żetony wsparcia .....	14
Zmień .....	13
Zniszczony .....	13
Zwycięstwo i przegrana .....	13

## Ż

Żetony celów .....	13
Żetony kuźni .....	13
Żetony zaopatrzenia .....	13
Żetony rozkazów .....	14
Rozkaz Budowy .....	8
Rozkaz Dominacji .....	9
Rozkaz Manewrów .....	9
Rozkaz Zarządzania .....	9
Żetony walki (patrz Rozpatrywanie karty Walki) .....	9
Żetony wsparcia .....	14

## SZYBKE PRZYPOMNIENIE

Poniżej znajduje się skrót najważniejszych zasad.

### PRZEBIEG RUNDY

Każda runda gry składa się z trzech następujących faz:

1. **Faza Planowania:** Począwszy od pierwszego gracza, gracze w turach wykładają żetony rozkazów na planszę, aż każdy z nich wyłoży cztery żetony.
2. **Faza Operacji:** Począwszy od pierwszego gracza, gracze w turach rozpatrują żetony rozkazów, które wyłożyli.
3. **Faza Uzupełnień:** Gracze rozpatrują następujące kroki:
  - a. Gromadzenie celów
  - b. Gromadzenie materiałów
  - c. Przegrupowanie jednostek
  - d. Przesuwanie Burz Osnowy i rozpatrywanie kart Wydarzeń
  - e. Koniec rundy (*przekazanie żetonu pierwszego gracza i przesunięcie znacznika rundy*)

### ŻETONY ROZKAZÓW



**Budowa:** Jeśli gracz ma fabryki w aktywnym systemie, może wydać materiały, aby zakupić nowe jednostki. Następnie może kupić zabudowania na wybranym przyjaznym świecie w aktywnym systemie.



**Planowanie:** Jeśli gracz posiada jednostkę lub zabudowania w aktywnym systemie, może zakupić kartę Ulepszenia rozkazu, Ulepszenia walki albo obie. Następnie odkłada żeton rozkazu na swoją talię Wydarzeń, dzięki czemu w Fазie Uzupełnień dobierze kartę Wydarzenia.



**Dominacja:** Gracz otrzymuje zasoby z każdego przyjaznego świata w aktywnym systemie. Może również skorzystać ze specjalnej zdolności frakcyjnej.



**Manewry:** Gracz może przesunąć jednostki do aktywnego systemu i wywołać jedną walkę.

### WALKA

1. **Przygotowanie:**
  - a. Rzut kośćmi (*suma wartości bojowych jednostek*)
  - b. Dobranie kart Walki (*obaj gracze dobierają po pięć kart*)
  - c. Wsparcie
2. **Zmagania:** (*wykonywane trzy razy*)
  - a. Wybór karty Walki
  - b. Rozpatrzenie karty Walki (*atakujący pierwszy*)
  - c. Zadawanie obrażeń
3. **Rozstrzygnięcie:**
  - a. Ustalenie zwycięzcy (*w oparciu o ♣*)
  - b. Przejęcie zabudowań
  - c. Porządkowanie (*odrzuć żetonów wsparcia i kart Walki*)

## OBJAŚNIENIE KART

Poniżej opisano dokładniej działanie niektórych kart.

### KARTY WALKI

- **Pancerny szturm:** Żetony walki uwzględniane są w obu krokach zadawania obrażeń i są odrzucane dopiero po drugim kroku zadawania obrażeń.
- **Jedność Chaosu:** Przeciwnik musi zdecydować, czy rozbija swoją jednostkę, zanim gracz Chaosu wybierze kość zapewnianą przez zdolność ogólną tej karty.
- **Piętno Nurgla:** Gracz Chaosu automatycznie otrzymuje 2 Ⓣ zapewniane przez zdolność jednostki tej karty, jeśli posiada wymaganą jednostkę, a jego przeciwnik nie ma rozbitych jednostek.
- **Piętno Tzeentcha:** Ta karta może zastąpić żeton wsparcia Kosmicznym Marine Chaosu.
- **Transporter Antygravitacyjny „Wave Serpent”:** Gracz Eldarów może przesunąć jednostki tylko na jeden obszar sporny, bez względu na to, ile kart Transporter Antygravitacyjny „Wave Serpent” zagrał podczas walki.

### KARTY WYDARZEŃ

- **Egzodycka kolonia:** Gracz Eldarów musi przestrzegać ograniczenia jednych zabudowań na świat. Gracz Eldarów kontroluje miasto, nawet jeśli wyłoży je na niekontrolowanym świecie.
- **Zakłęcie Tzeentcha:** Rozpatrywana jest tylko zdolność wybranej karty Wydarzenia. Nie należy rozpatrywać symbolu przesunięcia Burzy Osnowy.
- **Uwiedziony przez Chaos:** Gracz Chaosu musi uczestniczyć w walce, a wroga jednostka musi znajdować się na spornym obszarze.
- **Rozwalta to!:** Gracz Orków musi uczestniczyć w walce, aby skorzystać ze zdolności tej karty.

### KARTY ULEPSZEŃ ROZKAZÓW

- **Całkowite zniszczenie:** Gracz, którego jednostki znajdują się na atakowanym świecie, może wybrać dowolną jednostkę lub zabudowania na tym świecie.
- **Przerażający rytuał:** Gracz nie musi mieć fabryki w aktywnym systemie, aby zakupić jednostkę.
- **Ostrzał:** Gracz Eldarów rozpatruje efekty wszystkich kości, którymi rzucił, nawet jeśli przesunął okręty do sąsiedniego systemu.

### OPIS SYMBOLI

Symbole walki występujące na kościach, kartach Walki i żetonach walki. W opisach pojawiają się następujące symbole:

- to symbole kości walki.
- to symbole żetonów walki.
- to symbole walki występujące na różnych elementach.
- Niektóre efekty zapewniają graczowi 1 . Gracz bierze wtedy jedną kość z puli, rzuca nią i kładzie na swoim obszarze gry.