

małe
epickie
GALAKTYKI

Instrukcja



PROLOG

Gdzieś w głębi kosmosu twoja przeludniona galaktyka sięga ku odległym planetom w nadziei na dalszą ekspansję. Będziesz budować flotę, walczyć o wpływy i kolonizować nowe światy w imię galaktycznego podboju. Jednak nie tylko twoje imperium pragnie się rozwinąć. Oportunistyczni rywale z odległych zakątków przestrzeni rosną w siłę równie szybko co ty, a wszechświat nie jest wystarczająco nieskończony, by każdy zrealizował swe ambicje. Jeśli strategicznie rozmieścisz statki, wybierzesz właściwe planety i przechrzysz oponentów, kosmos będzie twój, a rywalom zostanie jedynie gwiazdny gruz!

CEL

Galaktyczne potęgi rywalizują o kontrolę nad nowo odkrytymi planetami. Kolonizuj je i podnoś poziom swego imperium, aby zdobywać **punkty zwycięstwa** (🌌). Wygrasz, jeśli na końcu gry zgromadzisz ich najwięcej!

ELEMENTY GRY



5 arkuszy galaktyk



1 arkusz kontrolny



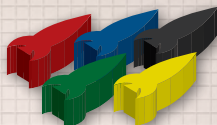
40 kart planet



12 kart
tajnych misji



7 kości akcji



20 statków



5 znaczników
imperiów



5 znaczników
energii



5 znaczników
kultury



Arkusz kontrolny



7 kości akcji



1 kultury
i 2 energii
na torze
zasobów

2 statki
na arkuszu
galaktyki

2 statki
na torze
statków

Karta
tajnej
misji

Znacznik
imperium
na pierwszym
polu (★) toru
imperium

Rząd kart planet



Talia
kart
planet

Arkusz galaktyki



PRZYGOTOWANIE GRY

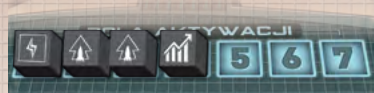
1. Rozdaj każdemu graczowi **arkusz galaktyki** w wybranym kolorze. Rewersy arkuszy (syntetyczne galaktyki) są wykorzystywane tylko w grze solo, opisanej na stronie 10.
2. Rozdaj każdemu graczowi **4 statki**, **1 znacznik kultury**, **1 znacznik energii** i **1 znacznik imperium** w odpowiednim kolorze.
3. Każdy gracz zaczyna z **2 statkami** na środku swojego arkusza galaktyki, ustawionymi pionowo. To początkowe statki gracza. Pozostałe 2 statki gracz umieszcza na torze statków, na numerowanych polach oznaczonych kwadratowymi ramkami.
4. Gracze śledzą poziom kultury i energii, umieszczając odpowiednie znaczniki na torze zasobów na arkuszu galaktyki. Każdy zaczyna grę posiadając **1 kultury** i **2 energii**.
5. Gracze śledzą poziom swoich imperiów za pomocą **znaczników imperiów** na torach imperiów, na swoich arkuszach galaktyki. Poziom imperium określa liczbę kości oraz statków, którymi dany gracz dysponuje w swojej turze. Poziom imperium zapewnia również punkty zwycięstwa. Każdy zaczyna grę ze znacznikiem imperium na **pierwszym polu (★)** toru imperium.
6. Potasuj talię **kart planet**. Dobierz z niej o 2 karty więcej niż liczba graczy i umieść je odkryte w rządzie na środku stołu. W grze na 5 osób dobierz tylko 6 kart planet. Są to nowo odkryte planety, czekające na kolonizację. *Na przykład, w grze 3-osobowej na środku stołu znajdzie się 5 kart.*
7. Umieść **arkusz kontrolny** oraz **7 kości akcji** na środku stołu.
8. Potasuj **karty tajnych misji** i rozdaj po **dwie** każdemu graczowi. Każdy gracz wybiera jedną spośród otrzymanych kart i wsuwa ją pod swój arkusz galaktyki, a drugą odrzuca. Te karty są tajne dla innych graczy, aż do końca gry. Pozostałe karty tajnych misji odłóż zakryte do pudełka.



ROZGRYWKA

Grę rozpoczyna najmłodszy gracz (możecie też wybrać pierwszego gracza w dowolny sposób). Gracze rozgrywają kolejno swoje tury rzucając i aktywując kości akcji w liczbie określonej przez ich poziom imperium. Gra toczy się, dopóki któryś gracz nie zdobędzie **co najmniej 21 punktów zwycięstwa**. Gdy to nastąpi, kontynuujcie rozgrywkę, aż do początku kolejnej tury pierwszego gracza – gracz ten już jej nie rozgrywa i zamiast tego gra dobiega końca.

W swojej turze sprawdź tor imperium na swoim arkuszu galaktyki. Weź liczbę kości wskazaną (na torze kości po lewej od toru imperium i toru statków) przez obecny poziom imperium i rzuć nimi. *Na przykład, pierwszy gracz w swojej pierwszej turze będzie miał do dyspozycji 4 kości i 2 statki.* Wyniki na kościach określają jakie akcje możesz wykonać w tej turze. Możesz aktywować kości w dowolnej kolejności. **Nie musisz aktywować wszystkich kości.**

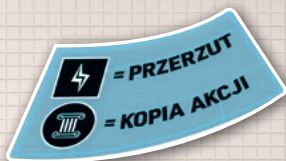


AKTYWACJA KOŚCI

By wykonać akcję wskazaną na kości, umieść daną kość na polu aktywacji, na arkuszu kontrolnym. Nie możesz wykorzystać danej kości więcej niż raz na turę. Kość umieszczona na polu aktywacji musi na nim pozostać.

PRZERZUCANIE KOŚCI

W dowolnym momencie swojej tury możesz przerzucić dowolną liczbę kości, których jeszcze nie aktywowałeś. **Pierwszy przerzut w każdej turze jest darmowy**, każdy kolejny kosztuje **1 energii** (⚡).



KOPIOWANIE AKCJI INNEGO GRACZA

W turze danego gracza, po tym jak aktywował kość i wykonał jej akcję, **pozostali gracze mają chwilę, by zdecydować, czy chcą skopiować tę akcję**. By to zrobić, kopiujący gracz musi wydać **1 kultury** (🏛️), po czym może natychmiast wykonać akcję kopiowanej kości. Każdy gracz może wykonać akcję kopiowania tylko raz na kość. Spory dotyczące kolejności powinny być rozwiązywane zgodnie z ruchem wskazówek zegara, zaczynając od gracza po lewej od aktywnego gracza.





Akcje kości:



PRZEMIEŚĆ STATEK

Przemieść jeden ze swoich statków z galaktyki lub planety, na której się obecnie znajduje, na inną planetę. Docierając na planetę statek może zrobić **jedną** z dwóch rzeczy:

1. Wylądować na powierzchni

Jeśli wylądujesz statkiem na powierzchni planety (*na stojąco*), możesz natychmiast wykonać akcję opisaną na karcie danej planety.

2. Orbitować

Jeśli wybierzesz orbitowanie wokół planety, umieść swój statek (*na leżąco*) na startowej pozycji **toru kolonii** danej planety. Symbol na końcu toru określa jaka akcja pozwala ci przesuwać statek w górę toru i rozwijać kolonię: **dyplomacja** czy **ekonomia**. Pierwszy gracz, który dotrze do końca toru, kolonizuje daną planetę.



Ogólne zasady przemieszczania:

- Przemieszczając statek musisz zmienić planetę. Nie możesz przemieścić statku z powierzchni planety na jej tor kolonii i na odwrót.
- Możesz mieć statki zarówno na powierzchni, jak i torze kolonii danej planety.
- Możesz mieć tylko jeden statek na danym torze kolonii.
- Możesz mieć tylko jeden statek na danej powierzchni planety.
- Statki różnych graczy mogą znajdować się równocześnie na tym samym polu toru kolonii lub powierzchni tej samej planety. Jeśli w dowolnym momencie gry twój statek zostanie usunięty ze swojej pozycji, umieść go na swoim arkuszu galaktyki.
- Możesz przemieścić się z planety na swój arkusz galaktyki. Na twoim arkuszu galaktyki może się jednocześnie znajdować kilka statków.
- Nie możesz przemieścić statku na arkusz galaktyki ani na skolonizowaną planetę innego gracza.



UZYSKAJ ZASÓB



Energia



Kultura

Planety mogą produkować dwa zasoby: **energię** i **kulturę**. Aktywując kość **uzyskania zasobu**, zyskujesz po 1 zasobie danego rodzaju za każdy statek na powierzchni lub orbitujący wokół planety z pasującym symbolem (po 1 energii za każdy statek na swoim arkuszu galaktyki). W przykładzie po prawej, po aktywacji kości **uzyskania kultury**, gracz zyskałby z tej planety **2 kultury** (1 za statek na powierzchni i 1 za orbitujący).



Przesuń znacznik kultury lub energii w górę toru zasobów, odpowiednio do liczby uzyskanych zasobów. **Maksymalny** poziom zasobów, jakie możesz posiadać, wynosi **7** dla każdego rodzaju. Jeśli wydasz całą zasób danego rodzaju, usuń jego znacznik ze swojego arkusza galaktyki do momentu, aż ponownie go uzyskasz.

ROZWIŃ KOLONIĘ



Dyplomacja



Ekonomia

Orbitując wokół planety, statki pracują nad jej kolonizacją, przesuając się po jej torze. Zależenie od planety, możesz rozwinąć kolonię dzięki **dyplomacji** bądź **ekonomii**. Symbol na końcu toru określa jakiej akcji musisz użyć. Aktywuj odpowiednią kość, by przemieścić jeden statek o jedno pole w górę toru.



Kolonizacja planet:

Gdy twój statek znajdzie się na symbolu dyplomacji lub ekonomii na końcu toru kolonii – kolonizujesz tę planetę! Wszystkie statki na jej karcie wracają na arkusze galaktyk swoich właścicieli.

Weź daną kartę planety i wsuń ją pod sekcję akcji swojego arkusza galaktyki, tak aby widoczna była jej treść i wartość punktowa. Ogłoś ile masz teraz punktów zwycięstwa. **Dobierz nową kartę planety z talii i uzupełnij puste miejsce po skolonizowanej planecie.**





UŻYJ KOLONII

Aktywuj tę kość, by wykonać akcję z arkusza galaktyki lub akcję ze skolonizowanej planety. Na przykład, w układzie po prawej możesz wykonać jedną z trzech akcji.

Dodatkowe wyjaśnienia akcji planet znajdziesz na wewnętrznej stronie pudełka gry.



Akcja arkusza galaktyki:

Rozwiń imperium, wydając jedynie [symbol energii] lub [symbol kultury].

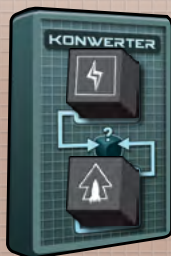
Wydadz zasoby w liczbie równej następnemu poziomowi na torze imperium. Ten koszt musisz opłacić albo w całości energią albo w całości kulturą – **nie możesz ich łączyć**. Na przykład, by rozwinąć się z drugiego na trzecie pole (poziom 3 imperium), musisz wydać 3 energii lub 3 kultury, bez łączenia ich.

Rozwój imperium podnosi jego wartość w punktach zwycięstwa, oznaczoną na odpowiednim torze po lewej od toru imperium. Zwiększa się też liczba kości i statków, jakich możesz używać. Gdy zdobędziesz statek, natychmiast umieść go na środku swojego arkusza galaktyki. Możesz wykorzystać go od razu w tej turze. Jeśli zdobędziesz nową kość, będzie dostępna na początku twojej kolejnej tury. Po rozwinięciu imperium, ogłosz ile masz teraz łącznie punktów zwycięstwa.



KONWERSJA KOŚCI

Znajdujący się na arkuszu kontrolnym konwerter jest wykorzystywany do zmiany wyniku na kości. Aby dokonać konwersji, umieść dwie nieaktywne kości na dwóch polach konwertera, a następnie zmień wynik innej, trzeciej nieaktywnej kości na dowolny. Możesz to zrobić tylko raz na turę. Dwie kości w konwerterze są uznawane za wykorzystane i nie można ich aktywować ani kopiować.



KONIEC TURY

Po aktywowaniu i rozpatrzeniu akcji wszystkich kości, które chcesz aktywować, twoja tura się kończy. Pozostali gracze mają jeszcze chwilę, by skopiować akcję z ostatniej aktywowanej kości. Następnie usuń wszystkie kości z arkusza kontrolnego i swoją turę rozgrywa kolejny gracz, zgodnie z ruchem wskazówek zegara.

KONIEC GRY

Zdobycie przez kogoś z graczy **co najmniej 21 punktów zwycięstwa** inicjuje koniec rozgrywki. Punkty zwycięstwa z tajnych misji nie wliczają się na potrzeby inicjowania końca rozgrywki. Gra toczy się dopóki wszyscy gracze nie wykonają równej liczby tur.



TAJNE MISJE I KOŃCOWA PUNKTACJA

Po tym, jak ostatni gracz skończy swoją turę, wszyscy odkrywają swoje karty tajnych misji. Jeśli gracz wypełnił swój cel, otrzymuje dodatkowe punkty zwycięstwa zgodnie z opisem na karcie. Każdy gracz podlicza punkty zwycięstwa za swoje skolonizowane planety, poziom imperium oraz tajną misję. Gracz z największą liczbą punktów zwycięstwa wygrywa! W przypadku remisu, zwycięża gracz z największą liczbą skolonizowanych planet. Jeśli wciąż jest remis, wygrywa gracz z najwyższym poziomem imperium, a dalej ten z największą łączną liczbą zasobów. Jeśli i to nie rozstrzyga remisu, cieszcie się ze wspólnego zwycięstwa!



SYNTETYCZNE GALAKTYKI

Zasady gry solo

Z najmroczniejszych głębin kosmosu wyłaniają się **syntetyczne galaktyki**. Ich sztuczni mieszkańcy mają tylko jeden cel: zasymilować wszelkie życie we wszechświecie. Jedyną nadzieją naszej galaktyki jesteś ty, Dowódco! Tylko ty możesz poprowadzić nasze imperium do zwycięstwa nad cybernetyczną armadą! Jeśli polegiesz, nie będzie dla nas bezpiecznego miejsca wśród gwiazd...

Znaczniki energii i kultury poza arkuszem, na „0”

4 statki na arkuszu galaktyki



Znacznik imperium na pierwszym polu (★) toru imperium

PRZYGOTOWANIE ROZGRYWKI SOLO

Przygotuj rozgrywkę tak jak dla 2 graczy, z poniższymi wyjątkami:

- Wybierz dla rywala arkusz syntetycznej galaktyki – możesz je znaleźć na rewersach zwykłych arkuszy galaktyk. Każdy kolor to inna galaktyka i inny poziom trudności – od początkującego, po heroiczny!
- Syntetyczna galaktyka zaczyna z **0 energii i 0 kultury**, ale z wszystkimi **4 statkami** na środku arkusza.
- Nie rozdawaj kart tajnych misji.

Ty jesteś pierwszym graczem. Kolejne tury będziecie rozgrywać jak zwykle, jednak syntetyczne galaktyki grają według nieco innych zasad...

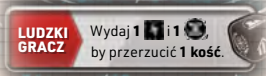
SYNTETYCZNE AKCJE

W turze syntetycznej galaktyki rzucaj po jednej kości na raz. Natychmiast umieść kość na polu aktywacji arkusza kontrolnego i wykonaj jej akcję dla syntetycznej galaktyki. Postępuj w ten sposób, aż nie wykorzystasz wszystkich dostępnych dla syntetycznej galaktyki kości.

Wydając **1 energii oraz 1 kultury**, możesz zmusić syntetyczną galaktykę do **przerzucenia kości**, którą miałyby aktywować. Możesz to zrobić tyle razy, na ile wystarczy ci zasobów.

Możesz skopiować akcję syntetycznej galaktyki wydając 1 kultury. Jednakże, jeśli **akcja na kości**

nie może zostać wykonana przez syntetyczną galaktykę (*np. przemieszczenie statku bez dostępnych statków*), **przerzuc tę kość jeden raz**. Jeśli nadal nie można wykonać danej akcji, **odrzuć tę kość**. **Nie możesz skopiować akcji z takiej kości**. Syntetyczne galaktyki nigdy nie kopiują twoich akcji.



PRZEMIEŚĆ STATEK

Jeśli jakieś statki wciąż znajdują się na arkuszu syntetycznej galaktyki, przemieść jeden z nich na planetę najbardziej po lewej, wokół której nie orbituje jeszcze żaden syntetyczny statek. Umieść ten statek na torze kolonii. Syntetyczny statek nigdy nie ląduje na powierzchni planety.

ROZWIŃ KOLONIĘ

Kiedy syntetyczna galaktyka korzysta z dyplomacji bądź ekonomii, **przesuwa WSZYSTKIE swoje statki** na torach kolonii danego typu o jedno pole w górę. Skolonizowane planety umieść zgodnie z normalnymi zasadami pod arkuszem syntetycznej galaktyki.


UZYSKAJ ZASÓB

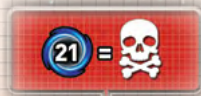
Syntetyczna Galaktyka zyskuje zasoby tak jak zwykły gracz, z tą różnicą, że jej arkusz galaktyki produkuje zarówno energię, jak i kulturę. Na końcu tury, jeśli znacznik zasobu jest na maksymalnym polu toru, syntetyczna galaktyka wykonuje jedną (lub obie) z poniższych specjalnych akcji (energię rozpatrz jako pierwszą). Tych specjalnych akcji nie można wykonać ponownie, aż do końca kolejnej tury syntetycznej galaktyki.



- **Maksymalna energia** – syntetyczna galaktyka rozwija imperium. Następnie zresetuj energię do zera (*ściągnij znacznik z arkusza*). Syntetyczna galaktyka może podnieść swój poziom imperium tylko raz na turę.
- **Maksymalna kultura** – po aktywacji wszystkich kości, wyczyść arkusz kontrolny. Syntetyczna galaktyka wykonuje dodatkową turę, ale dysponując tylko 3 kośćmi i nie mogąc ponownie wykonać akcji specjalnych. Następnie zresetuj kulturę do zera (*ściągnij znacznik z arkusza*).

UŻYJ KOLONII (ATAK)

Wynik  na kości zazwyczaj oznacza dla syntetycznej galaktyki atak na twoje imperium. Te akcje ataku są wyszczególnione na arkuszu syntetycznej galaktyki (akcje z kart skolonizowanych planet nie są używane) i zależą od jej poziomu imperium. Wykonywana jest tylko akcja ataku przypisana do obecnego poziomu. Jeśli ma dopisek „raz na turę”, wszystkie dodatkowe akcje *użycia kolonii* są traktowane jak niemożliwe do wykonania i należy je przerzucić. Jeśli wynik będzie wciąż niemożliwy do wykonania, odrzuć kość (nie możesz jej skopiować) zgodnie z normalnymi zasadami.



KONIEC GRY SOLO

Syntetyczna galaktyka zwycięża, gdy zdobędzie **co najmniej 21 punktów zwycięstwa** lub gdy jej znacznik imperium dotrze do pola na torze imperium oznaczonego **czaszka i skrzyżowanymi kośćmi**. Ty wygrasz natychmiast, gdy zdobędziesz co najmniej 21 punktów zwycięstwa.

AUTORZY

Projektant: Scott Almes

Producent: Michael Coe

Ilustrator: William Bricker

Opracowanie graficzne: Benjamin Shulman

Redakcja: Brittany Coe, Andy Harrison i Richard A. Edwards

Honorowi producenci: Craig Wheatley, Dr. Matthias Knelangen, Stephen B. Eckman, Andrew Scarlatelli, Luke Fortier, SSJ4GOGETA12, Lee Brumbaugh, Matt Pemberton, Nicholas Gyore, Robert Corbett

Specjalne podziękowania: Scott chciałby podziękować swojej żonie Beth, za jej nieustanne wsparcie w pogoni za jego marzeniem o umieszczeniu nazwiska na kartonie. Dodatkowe, specjalne podziękowania z głębi serca należą się Małej Epickiej społeczności, która umożliwiła spełnienie tego marzenia.

Michael chciałby podziękować swojej żonie Brittany za jej twórczy wkład i wsparcie. Chciałby również podziękować Scottowi Almesowi za jego wdzięczny projekt, Billowi Brickerowi za przyciągające ilustracje, Benowi Shulmanowi za urzekającą grafikę i Marcie Harms za jej utalentowany podkład głosowy.

Specjalne podziękowania otrzymują również Nathaniel Hobbes, Conrad Rustad, Nathan Hatfield, Rainer Ahlfors, Donald Dennis, Marty Connell, Marcos „TOPO” Hidalgo i Elio „Helios” Minutillo za ich wkład w rozwój Małych Epickich Galaktyk.

Dodatkowo wszyscy zaangażowani w Małe Epickie Galaktyki dziękują 12 458 wspierającym, dzięki którym ta gra stała się rzeczywistością! Mała Epicka społeczność jest zdecydowanie najlepszą i najbardziej kreatywną grupą ludzi na Kickstarterze!

EDYCJA POLSKA

GALAKTA

Łagiewnicka 39, 30-417 Kraków

Tłumaczenie i opracowanie graficzne: Krzysztof Bernacki

Korekta: Łukasz Chełmecki, Łukasz Tkaczyk

Polskie logo: Agnieszka Sikora



www.GamelynGames.com



galakta

www.Galakta.pl

© 2015-2017 Gamelyn Games, LLC wszystkie prawa zastrzeżone. Żadna część tego produktu nie może być powielana bez wyraźnej zgody. Tiny Epic Galaxies, Gamelyn Games, oraz logo TEG są znakami towarowymi firmy Gamelyn Games, LLC.