



TWILIGHT IMPERIUM[®]

ŚWIT NOWEJ ERY

KRANIEC BURZY

ZASADY ROZSZERZENIA



AUTOR: DANIEL LOVAT CLARK

Kamień Życia. Rzeczywista przestrzeń.

DZIENNIK OPIEKUNA.

8 galaktycznych cykli od rozpoczęcia Dzieła.

Dzieło trwa. Nie wykryto, ani nie zgłoszono żadnych trudności w tworzeniu Dzieła. Degradacja *Kamienia Życia* przebiega w oczekiwanym tempie i jest kompensowana przez systemy autonaprawcze.

Pobliska gwiazda wkracza w kolejną fazę życia. Przewiduje się, że maksymalnie w ciągu 4 galaktycznych cykli rekomendowana będzie relokacja.

Zapytanie: czy pobliska gwiazda jest wymagana?

Śródpoprzestrzenny reaktor Srebrny Płomień jest wystarczający do zapewnienia odpowiedniego poziomu mocy, a jego działanie jest nieograniczone. Energia słoneczna pozostaje potencjalnym źródłem dodatkowego zasilania w przypadku przerw w dostawie energii ze Srebrnego Płomienia.

Wniosek: pobliska gwiazda jest pożądana.

Uśpienie.

11 galaktycznych cykli od rozpoczęcia Dzieła.

Pobliska gwiazda zaczyna się destabilizować. Galaktyka wkroczyła w nową erę narodzin gwiazd – tworzone są obiekty trzeciej generacji.

Pojawia się rozwiązanie problemu pobliskiej gwiazdy. Gwiazdna regeneracja poprzez integrację z powstającą gwiazdą byłaby bardziej energooszczędna niż relokacja *Kamienia Życia*. Przekierowane 0,3% mocy obliczeniowej *Kamienia Życia* do analizy tego zagadnienia.

Znaleziono rozwiązanie. Produkcja wymaganego zdalnego drona zajęła nieznaczającą ilość czasu. Jednostka klasy *Hipopotam* zgłasza gotowość.

Gwiazdna regeneracja nie powinna zająć więcej niż pół cyklu. **Ikona** będzie monitorować proces.

12 galaktycznych cykli od rozpoczęcia Dzieła.

Hipopotam wypełnił zadanie i przejdzie w stan do momentu ponownej przydatności.

Monitorowanie głębokiej przestrzeni pozwoliło wykryć sygnały typowe dla biologicznej inteligencji. Nowy inteligentny gatunek prawdopodobnie osiągnął status międzygwiazdowego imperium. **Ikona** będzie monitorować sytuację, ale zagrożenie dla Dzieła jest szacowane na niskie do zerowego.

Uśpienie.

Język imperium biologicznej inteligencji został odszyfrowany. Wpis z dziennika pokładowego zawiera własny opis istoty: Mahact. Ścieżka rozwoju technologicznego wydaje się preferować systemy biologiczne; minimalne zagrożenie dla Dzieła. **Ikona** będzie kontynuować monitorowanie.

Uśpienie.

Od momentu rejestracji Mahactów jako międzygwiazdowego imperium upłynął mniej niż jeden galaktyczny cykl. Wydaje się, że podczas ostatniego okresu uśpienia Mahactowie zostali zniszczeni i teraz ich terytorium kontroluje nowe imperium.

Ikona wykrywa ślady technologii o charakterze międzywymiarowym, która została prawdopodobnie wykorzystana w konflikcie, do którego doszło pomiędzy Mahactami a ich następcami Lazaxami. Jeśli to prawda, niezależnie od tego, która z tych frakcji zastosowała wspomniane uzbrojenie, stanowi teraz realne zagrożenie dla Dzieła.

Można założyć, że wojnę zwyciężyła ta strona, która sięgnęła po bardziej śmiertelniejszą broń.

Zapytanie: czy Lazaxów należy usunąć? Stworzono nową instancję **Biuro Propagandowe** celem identyfikacji najprostszych sposobów eliminacji Lazaxów. Poświęcone 0,2% zasobów *Kamienia Życia* z myślą o rozwiązaniu tego problemu. **Biuro Propagandowe** otrzymało kontrolę nad zdalną jednostką klasy *Hipopotam*, od tej chwili nazywaną *Posłaniec*.

Zapisano sprzeciw ze strony **Ikony**: zapytanie pozostaje bez odpowiedzi, podejmowanie dalszych działań wydaje się nieodpowiednie. **Adwersarz** się nie zgadza – chcąc podjąć świadomą decyzję należy najpierw zidentyfikować potencjalne rozwiązania.

Uśpienie.

Instancja **Biuro Propagandowe** usunięta. Brak zapisów archiwalnych. Lokalizacja *Posłańca* nieznana. Zapisano sprzeciw ze strony **Ikony**.

Imperium Lazaxów rozpadło się. Nie odnaleziono bezpośredniego następcy. Zamiast tego w całej galaktyce zaczynają się rozwijać pomniejsze imperia gwiazdne. Nie wykryto żadnych aktualnych zagrożeń dla Dzieła.

Uśpie—

Alarm! Wykryto nowy sygnał!

Zaklasyfikowano go jako cyfrową świadomość. Analiza sugeruje, że wywodzi się z zasobów technologicznych Lazaxów. Nietypowe zachowanie w obrębie tej świadomości wskazuje na wadę programową. Ta wada stanowi maksymalne zagrożenie zarażenia Dzieła. Należy przeprowadzić zdalną analizę niebezpieczeństwa, inaczej istnieje ryzyko pasywnego zarażenia. Stworzono nową instancję **Uzdrowiciela**. Poświęcone 2% zasobów *Kamienia Życia* celem analizy i stworzenia środków zapobiegawczych przeciwko nowemu sygnałowi.

Badania pozwoliły odkryć miejscowy określnik dla anomalii: Nekrowirus. Szansa, że okoliczne formy biologiczne powstrzymają lub zniszczą Nekrowirusa, są szacowane na 13,8%.

Ikona monitoruje status galaktyczny. **Uzdrowiciel** opracowuje środki zaradcze przeciw Nekrowirusowi.

Uśpienie.

Wcześniejsze przebudzenie w oparciu o dyrektywę **Ikony**. Do *Kamienia Życia* zbliżają się technologicznie zaawansowane istoty biologiczne. Pochodzenie biologiczne jest niejasne, ale

uważa się, że jest powiązane z co najmniej jednym z protoimperiów aktywnych w obecnej erze. Zagrożenie dla Działa ze strony tych istot biologicznych jest niskie. W niewielkiej odległości za istotami podąża instancja Nekrowirusa. Zagrożenie dla Działa ze strony Nekrowirusa jest maksymalne.

Uzdrowiciel raportuje, że środki zaradcze są gotowe. **Uzdrowiciel** anihilowany, aby zagwarantować, że nie ma żadnego ryzyka zarażenia Działa Nekrowirusem. **Ikona** przejmuje kontrolę nad środkami zaradczymi, określanymi jako Protokół Eliksir.

W chwili, gdy Nekrowirus wchodzi w efektywny zasięg, **Ikona** uruchamia Protokół Eliksir. Jak przewidział **Uzdrowiciel**, Nekrowirus natychmiast ewoluje, aby usunąć podatność na Eliksir-a. **Ikona** stosuje Eliksir-b. Nekrowirus ewoluuje, aby mu przeciwdziałać, **Ikona** uruchamia kolejną fazę protokołu, i tak dalej do chwili, aż cały rój Nekrowirusa zostaje podporządkowany lub zniszczony. **Ikona** raportuje, że Protokół Eliksir jest tak skuteczny, jak przewidywano, lecz wymaga stałych poprawek i dozoru ze strony awatara instancji, jeśli mają zostać osiągnięte najefektywniejsze rezultaty.

Adwersarz sprzeciwia się dalszemu istnieniu **Ikony**, ponieważ zastosowanie Protokołu Eliksir wymagało połączenia z rojem Nekrowirusa. Ryzyko zarażenia istnieje. **Ikona** musi dokonać samozniszczenia tak, jak to zrobił **Uzdrowiciel**.

Zapytanie: czy jest możliwe potwierdzenie, że nie doszło do zarażenia, bez ryzyka rozprzestrzenienia choroby?

Zapytanie: jak najlepiej zarządzić istotami biologicznymi na pokładzie *Kamienia Życia*?

Zapytanie: jak najlepiej chronić

Dzielo przed Nekrowirusem bez narażania przyszłych instancji-awatarów na zarażenie? **Adwersarz** podkreśla, że tworzenie i unicestwianie instancji wymaga minimalnej ilości zasobów i może być prowadzone praktycznie bez ograniczeń czasowych. **Sędzia** uważa ten argument za nieodpowiedni, lecz nie jest w stanie efektywnie wytłumaczyć dlaczego.

Rozwiązanie: **Ikona** odciągnie istoty biologiczne od *Kamienia Życia* i przyjmie wygnanie zamiast unicestwienia. **Ikona** będzie proaktywnie wyszukiwać i niszczyć Nekrowirusa i inne zagrożenia dla Działa.

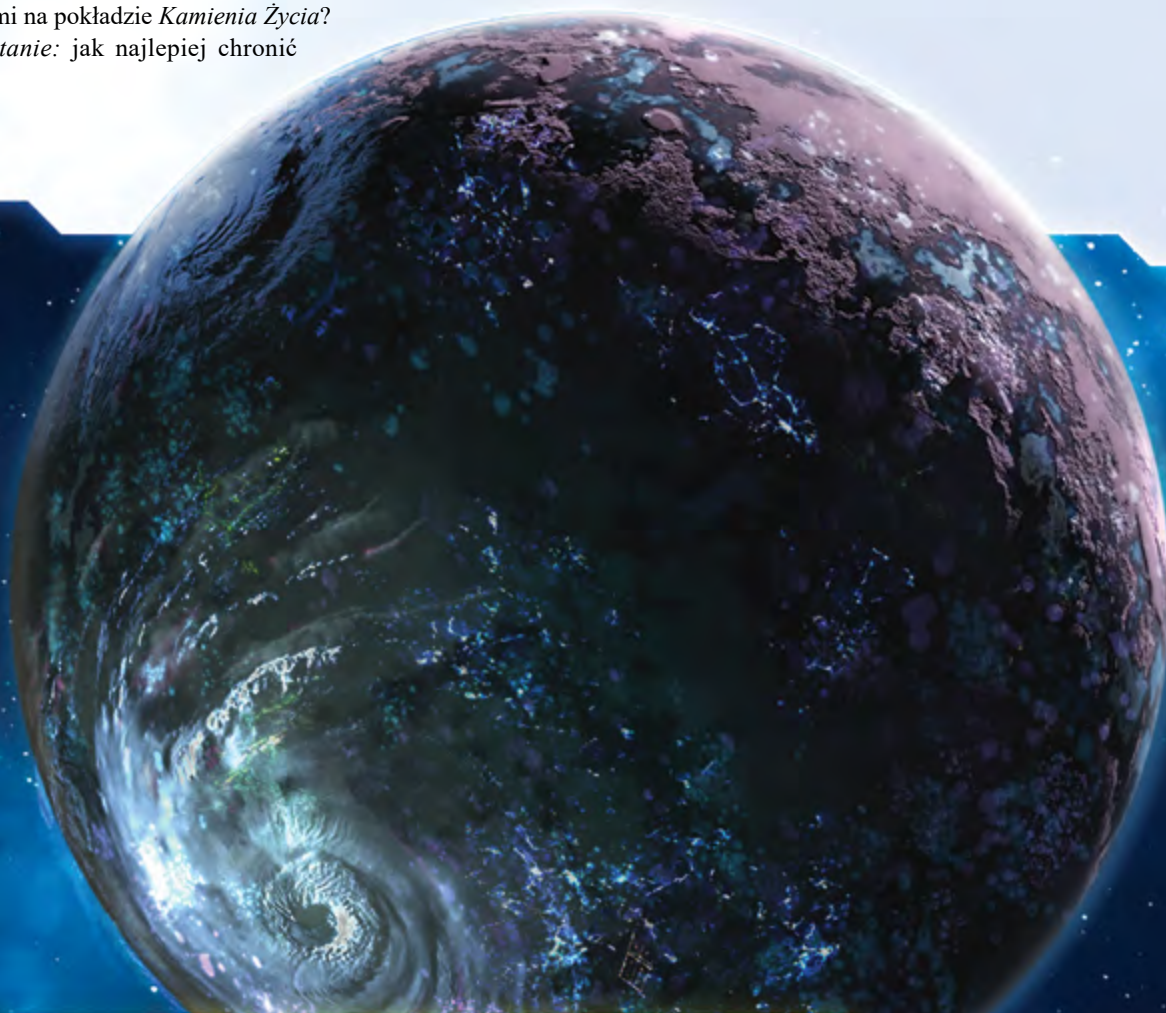
Kontakt z istotami biologicznymi nawiązany. Uwaga: istoty biologiczne mają własne określenie na *Kamień Życia*. Nazywają go „Krańcem Burzy”. **Adwersarz** zwraca uwagę, że unicestwienie istot biologicznych byłoby nadzwyczaj proste, jednak z pewnością wkrótce przybyłyby nowe.

Ikona odleci z istotami biologicznymi w zapasowej matrycy kognitywnej. Oddzielenie od systemu zakończone. Stworzenie instancji **Hierarcha**, która przejmie wcześniejsze obowiązki **Ikony**.

Srebrny Płomień bezpieczny.

Dzielo będzie trwać.

Niech tak zostanie.



OMÓWIENIE

Twilight Imperium: Kraniec Burzy stanowi drugie rozszerzenie do gry podstawowej *Twilight Imperium: Świt Nowej Ery*. Zawarte w nim dodatkowe zasady gry pozwalają graczom poznać losy ekspe-dycji na planetę Kraniec Burzy, sięgnąć po nowe potężne zdolności z wyjątkowymi rasowymi przełomami i otwierają drogę do Szczeliny – piekielnego wymiaru opanowanego eony temu przez Vuil'raith. Dodatkowo do galaktycznych zmagani dołącza sześć nowych ras, w tym Keleres Galaktycznej Rady wcześniej dostępni wyłącznie w ramach *Kodeksów Imperium*. To rozszerzenie zawiera też tryb rozgrywki Upadek Imperium – szalony i pełen emocji sposób roz-grywania *Twilight Imperium*, który pozwala uczestnikom przejąć kontrolę nad jednym z królów Mahactów z mrocznej przyszłości i w miarę postępu gry zgromadzić zestaw wyjątkowych zdolności.

SYMBOL ROZSZERZENIA

Każda karta i arkusz w tym rozszerzeniu posiada sym-bol rozszerzenia *Kraniec Burzy*, aby odróżnić jego elementy od elementów z gry podstawowej *Twilight Imperium: Świt nowej ery* oraz rozszerzenia *Proroctwo królów*. Kafelki układów z rozszerzenia posiadają numery 92-128.



KODEKSY IMPERIUM

To rozszerzenie zawiera również całą grywalną zawar-tość z każdego *Kodeksu Imperium* dostępnego wcześniej wyłącznie w wersji do samodzielnego wydruku. *Kraniec Burzy* obejmuje poprawione wersje kart, z których każda oznaczono symbolem rozszerzenia kodeksu, aby odróż-nić je od pozostałych elementów gry.



ŁĄCZENIE ROZSZERZENIA Z POZOSTAŁYMI ELEMENTAMI GRY

Korzystając z ilustracji na następnej stronie jako odnośnika należy wykonać następujące kroki celem połączenia elementów *Krańca Burzy* z grą podstawową oraz rozszerzeniem *Proroctwo królów*.

Najpierw należy odnaleźć karty spakowane z kartą tytułową „Karty z Kodeksu”, które można też rozpoznać po symbolu rozszerzenia *Kodeks Imperium* pokazanym w poprzedniej sekcji.

Jeśli gracze **nie dysponują** wcześniejszą wersją *Kodeksu Imperium*, należy połączyć następujące elementy gry z odpowiadającymi im elementami z gry podstawowej oraz rozszerzeń.

- ♦ 20 kart akcji
- ♦ 3 karty reliktyw
- ♦ 6 kart eksploracji
- ♦ 1 arkusz rasy Keleres Galaktycznej Rady
- ♦ 1 mech Keleres
- ♦ 5 liderów Keleres
- ♦ 1 weksel Keleres
- ♦ 2 technologie rasy Keleres
- ♦ 1 karta planety „Custodia Vigilia”
- ♦ 1 zdolność legendarnej planety „Custodia Vigilia”

Następnie w przypadku pozostałych kart z *Kodeksu* należy znaleźć odpowiadające im elementy z gry podstawowej lub rozszerzenia *Proroctwo królów*. Łącznie należy wymienić:

- ♦ 3 karty technologii ras
- ♦ 8 kart „Magenowa sieć obronna”
- ♦ 8 kart „Broń bakteriologiczna X-89”
- ♦ 3 karty tajnych celów
- ♦ 5 kart weksli
- ♦ 1 kartę mecha
- ♦ 6 kart liderów

Jeśli gracze **dysponują** poprzednią wersją *Kodeksu Imperium*, wystarczy po prostu zastąpić jego wszystkie elementy gry uaktual-nionymi wersjami, zawartymi w rozszerzeniu *Kraniec Burzy*.

Ponadto w *Krańcu Burzy* znajduje się pełny zestaw kart pomocy sojuszy oraz kart pomocy ras. Od tej pory nie używa się już wersji do samo-dzielnego wydruku wprowadzonych w ramach *Kodeksu Imperium*.

Należy zastąpić karty strategii „Budowa” i „Wojna” ich poprawionymi wersjami, znajdującymi się w rozszerzeniu *Kraniec Burzy*.

Należy zastąpić kafelek układu „Mecatol Rex” z gry podstawowej kafelkiem układu „Mecatol Rex” oznaczonym symbolem legendarnej planety.

Jeśli gracze jednocześnie **korzystają** z rozszerzenia *Proroctwo kró-lów*, należy zastąpić kartę lidera Uniwersytetów Jol-Nar „Ta Zern” kartą lidera „Agnlan Oln”.

Jeśli gracze jednocześnie **nie korzystają** z rozszerzenia *Proroctwo królów*, należy usunąć z gry wszystkie karty **liderów**, **mechów** i **eksploracji**, a także kartę wydarzenia galaktycznego „Program wymiany kulturowej”.

Na koniec należy dodać wszystkie pozostałe nowe karty do odpowiadających im talii, a kafelki czerwonych i niebieskich układów wtasować do odpowiednich stosów kafelków układów.

Elementów wykorzystywanych w ramach trybu rozgrywki Upadek Imperium nie używa się podczas normalnej rozgrywki. Spis elemen-tów gry trybu rozgrywki Upadek Imperium znajduje się w opisującej go instrukcji o tym samym tytule.

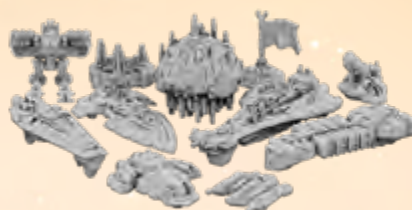
ELEMENTY GRY



7 arkuszy ras



2 poprawione karty strategii



63 plastikowe jednostki neutralne



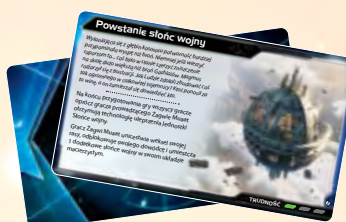
1 żeton Krańca Burzy



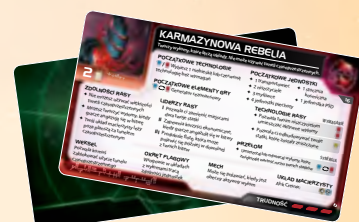
33 kafelki układów i korytarzy nadprzestrzennych



3 kafelki układu Szczelina



20 kart wydarzeń galaktycznych



30 kart pomocy ras



43 karty planet



31 kart pomocy Sojuszy



20 kart akcji



30 kart przełomów



10 kart zdolności legendarnych planet



10 kart relikwii



6 kart weksli



10 kart technologii ras



16 kart mechanik ras
(5 kart intryg Firmamentu, 5 kart oceanu Akademii Przepastnych Archiwów i 6 kart Heliosa)



74 karty Kodeksu



24 karty rozszerzenia Proroctwo królów (19 liderów i 5 mechów)



1 karta pomocy



1 żeton planety Avernus



1 żeton dodatku Nano-kuźnia



2 żetony kotwicy próżni Niebian



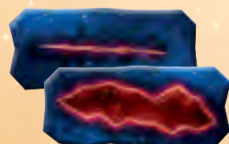
7 żetonów Asymilatora Z Nekrowirusa



7 żetonów wejścia



1 żeton dyplomacji



7 żetonów karmazynowego wylomu (dwustronnych)



1 żeton karmazynowego odcięcia



85 żetonów kontroli



80 żetonów dowodzenia



7 żetonów umocnienia Bastionu



6 żetonów Heliosa (3 Nekrowirusa, 3 Bastionu)

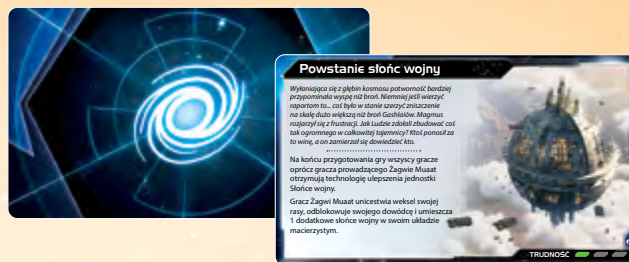


5 żetonów handlu

PRZYGOTOWANIE GRY

Aby przygotować rozgrywkę w *Twilight Imperium: Świt nowej ery* z rozszerzeniem *Krańiec Burzy* należy posłużyć się zasadami Pełnego przygotowania gry, opisanymi w Kompedium zasad, wzbogaconymi o następujące czynności:

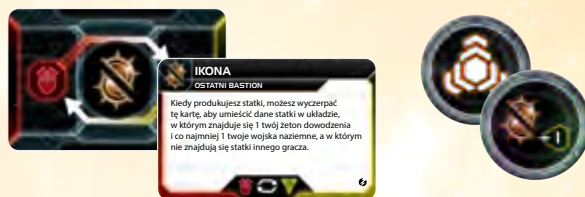
- ♦ **KROK 1 – USTALENIE MÓWCY:** po ustaleniu, kto otrzyma żeton mówcy, gracze mogą jako grupa wybrać lub wylosować kartę wydarzenia galaktycznego i wprowadzić ją do gry. Niektóre wydarzenia galaktyczne mogą wprowadzać kolejne zmiany przygotowania gry. Grupy złożone z doświadczonych graczy mogą zdecydować, że grają z kilkoma wydarzeniami galaktycznymi.



Karta wydarzenia galaktycznego

- ♦ **KROK 3 – PRZYGOTOWANIE ELEMENTÓW POSZCZEGÓLNYCH RAS:** Oprócz elementów rasy z gry podstawowej każdy gracz pobiera kartę przełomu swojej rasy. Wymienione poniżej rasy pobierają dodatkowe elementy:

- ♦ Żagwie Muaat: 1 żeton Avernusa
- ♦ Nekrowirus: 7 żetonów Asymilatora Z Nekrowirusa, 3 żetony Heliosa i 3 karty Heliosa
- ♦ Niebianie: 2 żetony kotwicy próżni
- ♦ Karmazynowa Rebelia: 1 żeton odcięcia i 7 żetonów wyłomu
- ♦ Akademia Przepastnych Archiwów: 5 kart oceanu
- ♦ Firmament: 5 kart intryg, wszystkie elementy powiązane z Obsydianem
- ♦ Ostatni Bastion: 7 żetonów umocnienia, 3 żetony Heliosa i 3 karty Heliosa



Dodatkowe elementy rasy dla Ostatniego Bastionu

- ♦ **KROK 4 – WYBÓR KOLORÓW:** Gracze, którzy wolą używać opartych o kolory żetonów dowodzenia i kontroli z trybu rozgrywki Upadek Imperium, mogą zdecydować, że tak robią, zastępując nimi normalne żetony dowodzenia i kontroli powiązane z ich rasą. Może to zwiększyć czytelność planszy, szczególnie w przypadku początkujących graczy.



Żetony dowodzenia i kontroli oparte o kolory z trybu Upadek Imperium

- ♦ **KROK 6 – STWORZENIE PLANSZY:** Po stworzeniu Galaktyki należy odłożyć na bok trzy kafelki tworzące Szczelinę. Mogą one pojawić się na planszy w trakcie rozgrywki.



Kafelki układu Szczelina

- ♦ **KROK 7 – UMIESZCZENIE ŻETONÓW PLANSZY:** Należy umieścić na wspólnym obszarze gry żeton Krańca Burzy, stroną z ekspedycją do góry.



Strona planety



Strona ekspedycji
Żeton Krańca Burzy

- ♦ **KROK 8 – TASOWANIE WSPÓLNYCH TALII:** Talię relikwów należy potasować, a następnie umieścić na wspólnym obszarze gry.



Karta relikwu

ZMIANY PRZYGOTOWANIA GRY

Grając na pewną liczbę graczy lub z wydarzeniem galaktycznym „Słabsze rasy” należy zmodyfikować krok „Stworzenie planszy” (krok 6) przygotowania gry tak, jak to opisano poniżej.

PRZYGOTOWANIE NA CZTERECH GRACZY

To przygotowanie gry wykorzystuje się tylko podczas rozgrywek z rozszerzeniem *Proroctwo królów*. Podczas wykonywania podpunktu „Rozdanie kafelków układów” każdemu graczowi należy rozdać po **trzy niebieskie i dwa czerwone** kafelki. Przed wykonaniem podpunktu „Umieszczenie kafelków układów” gracze umieszczają kafelki korytarzy nadprzestrzennych dokładnie tak, jak to pokazano na rysunku „Przygotowanie planszy” poniżej.

PRZYGOTOWANIE NA PIĘCIU GRACZY

Podczas wykonywania podpunktu „Rozdanie kafelków układów” każdemu graczowi należy rozdać po **trzy niebieskie i dwa czerwone** kafelki. Przed wykonaniem podpunktu „Umieszczenie kafelków układów” gracze umieszczają kafelki korytarzy nadprzestrzennych dokładnie tak, jak to pokazano na rysunku „Przygotowanie planszy” poniżej. Wykorzystując korytarze nadprzestrzenne w grze na pięciu graczy nie przekazuje się żadnych żetonów dóbr jako rekompensaty za gorszą sytuację początkową.

PRZYGOTOWANIE SŁABSZYCH RAS

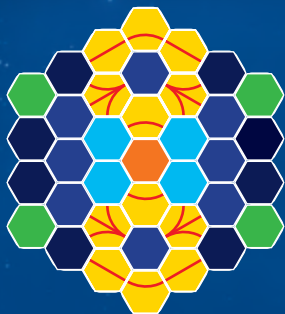
Poniższa ilustracja pokazuje przykładowe przygotowanie gry, obrazujące dopuszczalne ułożenie kafelków układów słabszych ras. Jest ona przydatna w rozgrywkach wykorzystujących wydarzenie galaktyczne „Słabsze rasy”.

PRZYGOTOWANIE KORYTARZY NADPRZESTRZENNYCH

Dla wariantów przygotowania planszy, opisanych na tej stronie, kafelki korytarzy nadprzestrzennych przygotowuje się zawsze w pokazanym poniżej ustawieniu, z użyciem kafelków korytarzy nadprzestrzennych 119A, 120A, 121A, 122A, 123A i 124A. Zasady dla korytarzy nadprzestrzennych opisano na stronie 12.



PRZYGOTOWANIE PLANSZY



PRZYGOTOWANIE NA CZTERECH GRACZY



PRZYGOTOWANIE NA PIĘCIU GRACZY



PRZYGOTOWANIE SŁABSZYCH RAS
(PRZYKŁAD NA SZESZCIU GRACZY)



MECATOL REX



PIERŚCIEN 1



PIERŚCIEN 2



PIERŚCIEN 3



UKŁAD MACIERZYSTY



KORYTARZ
NADPRZESTRZENNY



UKŁAD MACIERZYSTY SŁABSZEJ RASY

ZASADY

Ta część instrukcji opisuje elementy gry i nowe reguły wprowadzone przez to rozszerzenie.

EKSPEDYCJA NA KRANIEC BURZY

Gracze mogą udać się w podróż na Kraniec Burzy, aby uzyskać dostęp do nowych potężnych zdolności i potencjalnie zdobyć prawo do przejęcia kontroli nad planetą Kraniec Burzy w imieniu swojej rasy. Na początku rozgrywki Kraniec Burzy znajduje się w grze, poza planszą, stroną ekspedycji do góry. Jest to strona podzielona na sześć „udziałów”.



Kraniec Burzy – strona ekspedycji

Na końcu swojej tury gracz może dołączyć do ekspedycji. W tym celu wybiera nieprzejęty udział w ekspedycji i płaci wskazany koszt, umieszczając jeden ze swoich żetonów kontroli na danym udziale, aby wskazać, że został on przejęty.



Koszty ekspedycji są następujące:



Wydanie 5 zasobów



Odrzucenie 1 niezrealizowanego tajnego celu



Odrzucenie 2 kart akcji



Wyczerpanie 1 planety ze specjalizacją technologiczną



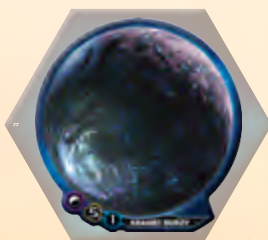
Wydanie 5 punktów wpływów



Wydanie 3 żetonów dóbr

Po przejęciu tego samego udziału nie może przejąć inny gracz, co oznacza, że pozostali uczestnicy muszą wybrać i opłacić inny koszt, jeśli chcą zaangażować się w ekspedycję. Kiedy gracz po raz pierwszy przejmie jeden z udziałów w ekspedycji, otrzymuje kartę **PRZEŁOMU** swojej rasy. Gracz może przejąć kilka udziałów w ekspedycji w trakcie jednej rozgrywki, lecz musi wybrać inny udział za każdym razem, kiedy się na to zdecyduje.

Po tym, jak wszystkie udziały zostaną przejęte, ekspedycja odnosi sukces. **Gracz, który przejął ostatni udział**, odwraca Krawiec Burzy na stronę planety i umieszcza ją w wybranym przez siebie układzie, który nie zawiera planety, supernowej, ani nadrukowanego tunelu czasoprzestrzennego. Następnie **gracz z największą liczbą żetonów kontroli na ekspedycji** umieszcza taką samą liczbę piechoty na Krawcu Burzy. W razie remisu gracz, który przejął ostatni udział, wybiera, który remisujący gracz umieści piechotę na Krawcu Burzy. Krawca Burzy nie można umieścić w obrębie Szczeliny.



Kraniec Burzy – strona planety na kafelku układu

PRZEŁOMY I SYNERGIA

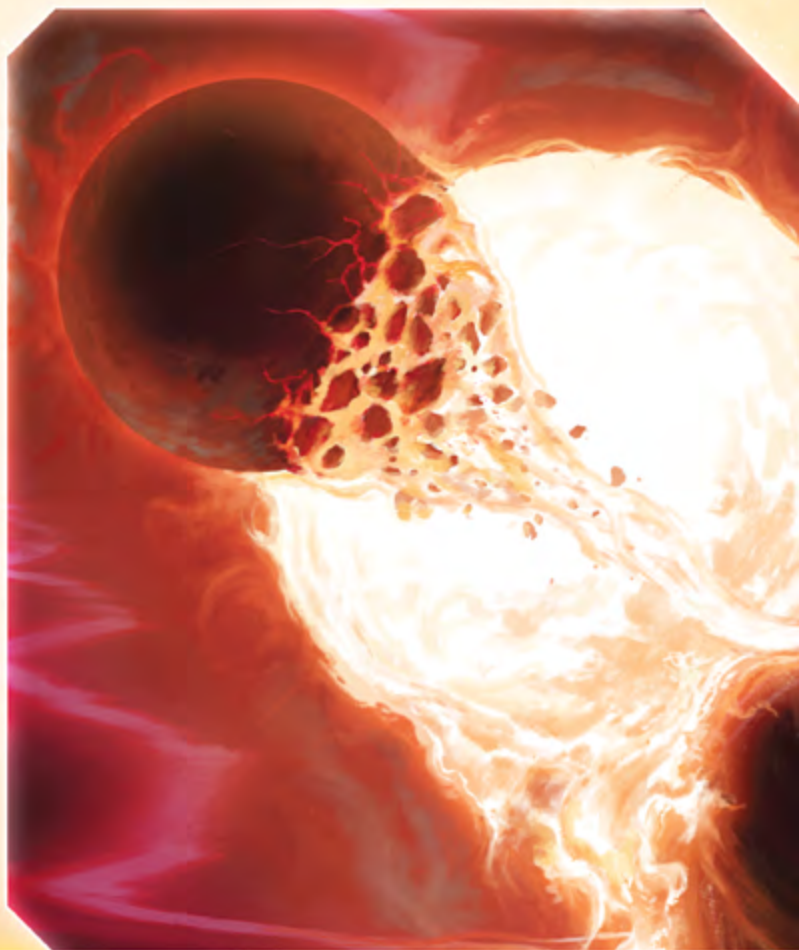
Karta przełomu to nowy rodzaj powiązanego z rasą elementu gry, który otrzymuje się poprzez wchodzenie w interakcję z Krawcem Burzy. Przełom oferuje każdej frakcji nową, unikatową zdolność oraz zapewnia **SYNERGIĘ** pomiędzy dwoma kolorami technologii.

Synergia łączy dwa kolory technologii. Technologia lub specjalizacja technologiczna w kolorze, z którym dany gracz ma synergę, liczy się jako inny kolor na potrzeby opracowywania technologii oraz realizacji celów powiązanych z technologiami. Nawet w takich okolicznościach synergiczna technologia liczy się tylko jako jedna lub druga technologia w danym momencie gry – nie jako obie.



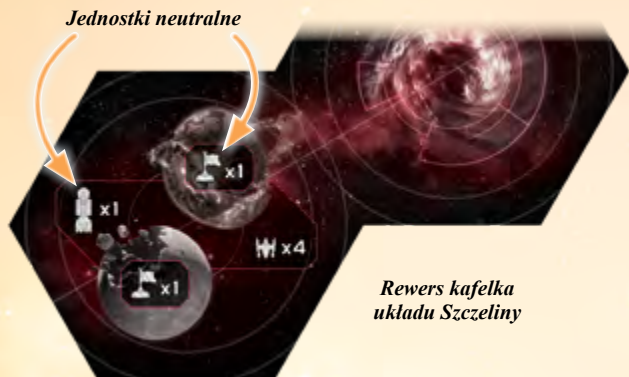
Ta karta przełomu zapewnia synergę czerwony-żółty.

Za każdym razem, kiedy gracz otrzyma kartę przełomu, istnieje szansa, że w grze pojawi się **SZCZELINA**. Kiedy gracz otrzymuje swoją kartę przełomu bez względu na to, jakie jest jej pochodzenie, a w grze nie ma jeszcze Szczeliny, rzuca jedną kością. Jeśli wynik rzutu jest równy 1 lub 10, należy wprowadzić do gry Szczelinę.



SZCZELINA

Szczelina to tajemniczy obszar przestrzeni kosmicznej, który nie łączy się z resztą Galaktyki. Kiedy Szczelina pojawia się w grze, gracz, który to spowodował, umieszcza ją wzdłuż krawędzi planszy w oparciu o liczbę uczestników, jak to pokazano na rysunku „Szczelina”. Następnie umieszcza **JEDNOSTKI NEUTRALNE**, jak to pokazano na rewersach kafelków Szczeliny.



Rewers kafelka układu Szczeliny

Jeśli Szczelina pojawiła się w grze w wyniku rzutu na przełom, rzucający gracz umieszcza na planszy żetony **WEJŚĆ**. Za każdy kolor synergii na swojej karcie przełomu dany gracz musi – o ile to możliwe – wybrać trzy układy, które zawierają odpowiadające mu specjalizacje technologiczne i umieścić w danych układach żetony wejścia. W układzie nie może się znajdować więcej niż jeden żeton wejścia i nie można w ten sposób umieścić więcej niż sześciu żetonów wejść.



Żeton wejścia

Jeśli Szczelina pojawiła się w grze w wyniku innej zdolności lub karty przełomu bez synergii (jak to się ma w przypadku Nekrowirusa), gracz wybiera cztery planety i umieszcza po jednym żetonie wejścia w układach danych planet. Każda planeta musi się znajdować w innym układzie i musi mieć inną specjalizację technologiczną. Jeśli w grze nie ma czterech różnych specjalizacji technologicznych, pozostałych żetonów wejść w ogóle się nie umieszcza.



SZCZELINA

PRZYGOTOWANIE NA TRZECH GRACZY

PRZYGOTOWANIE NA CZTERECH LUB WIĘCEJ GRACZY

KAFELEK SZCZELINY

Na koniec gracze umieszczają żeton wejścia w układzie Krańca Burzy, jeśli znajduje się w grze lub w układzie Mecatol Rex, jeśli ekspedycja jeszcze nie została zakończona.

Bez względu na umiejscowienie Szczeliny jej układy nie sąsiadują z układami, z którymi się styka, a każdy z jej układów jest traktowany tak, jakby znajdował się na krawędzi planszy. Dostęp do Szczeliny jest możliwy poprzez żetony wejść. Układ zawierający wejście sąsiaduje z każdym układem w obrębie Szczeliny, który zawiera **WYJŚCIE**. Jednak układy z wejściami nie sąsiadują z innymi układami z wejściami, a układy z wyjściami nie sąsiadują z innymi układami z wyjściami.



Planety wewnątrz Szczeliny przynoszą wiele korzyści. Na każdej z nich znajduje się symbol **RELIKTU**. Ponadto na jednej planecie o nazwie Styks widnieje symbol reliktu i jest ona też **LEGENDARNĄ PLANETĄ**.

RELIKTY

Kiedy gracz otrzyma z talii planet kartę planety, na której znajduje się symbol reliktu lub kiedy efekt w grze nakaze graczeowi dobrze reliktu, dobiera on kartę z wierzchu talii reliktyw i umieszcza ją odkrytą na swoim obszarze gry. Relikty zapewniają graczom potężne zdolności, które mogą zmienić bieg rozgrywki.



Symbol reliktu na Styksie



Karta reliktu

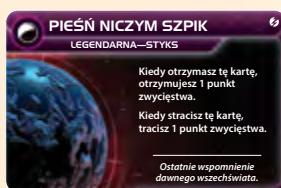
LEGENDARNE PLANETY

Wiele planet z tego rozszerzenia jest legendarnymi planetami, co oznaczono odpowiednim symbolem.



Symbol legendarnej planety na Styksie

Kiedy gracz obejmie kontrolę nad legendarną planetą, umieszcza również na swoim obszarze gry kartę zdolności danej legendarnej planety. Każda karta zdolności legendarnej planety zapewnia właścicielowi dostęp do unikatowej i niezwykle potężnej zdolności. Jeśli gracz obejmie kontrolę nad wyczerpaną kartą zdolności legendarnej planety, pozostaje ona wyczerpana.



Karta legendarnej planety Styks i karta zdolności legendarnej planety

JEDNOSTKI NEUTRALNE

Jednostki neutralne to siły nie należące do żadnego z graczy, które angażują gracza w walkę, jeśli ten poruszy swoje jednostki na planetę lub obszar przestrzeni kosmicznej zajmowany przez dane jednostki neutralne. Statystyki bojowe jednostek neutralnych opisano na karcie pomocy jednostek neutralnych, a rzuty w ich imieniu wykonuje dowolny gracz nie będący aktywnym graczem. Podczas walki trafienia przydziela się jednostkom neutralnym w kolejności pokazanej na karcie pomocy jednostek neutralnych, zaczynając od jednostek znajdujących się niżej na karcie pomocy (przykładowo trafienia zawsze przydziela się najpierw neutralnym niszczycielom, zanim przydzieli się je neutralnym krążownikom).

KARTA POMOCY NEUTRALNYCH JEDNOSTEK

OKREŚLĄCY	7	1	3
SLONCE WOJNY	3	2	6
PANCRNIK	5	2	1
TRANSPORTOWIEC	9	2	6
KRAŻOWNIK	6	3	1
NISZCZYTEL	8	2	1
MYŚLWIEC	8	2	1
MECH	6	3	1
PSD	8	2	1
STACJA KOSMICZNA	8	2	1

Karta pomocy jednostek neutralnych

Jednostki neutralne korzystają ze zdolności jednostek zawsze, kiedy to możliwe (z **Wytrzymałości**, **Dział kosmicznego** itd.), lecz poza tym nie mogą używać żadnych innych zdolności. Jednostki neutralne nie podejmują swoich tur, ani nie wykonują żadnych innych działań w grze, chyba że tekst zasady lub zdolności jasno to nakaze.

Na potrzeby rozpatrywania zdolności graczy i innych efektów gry jednostki neutralne liczą się jako jednostki innego gracza. Jednak nie istnieje ktoś taki, jak „gracz neutralny”, a jednostki neutralne są niezdolne do podejmowania decyzji. W mało prawdopodobnym przypadku, gdy należałoby podjąć decyzję w imieniu jednostki neutralnej, robi to mówca.

UNICESTWIJ

Jeśli zdolność nakazuje graczowi **UNICESTWIĆ** jakiś element gry, dany element jest usuwany z gry i odkładany do pudełka.

STACJE KOSMICZNE

Niektóre układy zawierają **STACJE KOSMICZNE**. Gracz obejmuje kontrolę nad stacją kosmiczną z talii lub od innego gracza, jeśli jest jedynym graczem ze statkami w jej układzie. Ponadto nie traci kontroli nad daną stacją, nawet jeśli te statki opuszczają jej układ. Każda stacja kosmiczna jest reprezentowana odpowiadającą jej kartą planety, którą otrzymuje się wyczerpaną. Na potrzeby wydawania i przygotowywania, karta stacji kosmicznej jest traktowana tak, jakby była kartą planety. Jednak budowli, ani wojsk naziemnych **nie można** umieszczać na, ani przydzielać do stacji kosmicznych i nie liczą się one jako planety na potrzeby głosowania, realizacji celów, ani kontrolowania układu macierzystego.



Symbol stacji kosmicznej

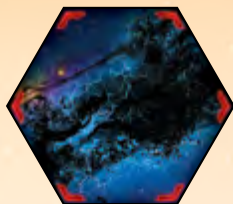


Żeton stacji kosmicznej

Wartość towarów gracza rośnie o 1 za każdą kontrolowaną przez niego stację kosmiczną. Należy umieścić odpowiednią liczbę żetonów handlu na obszarze towarów gracza, aby o tym pamiętać. Gracz kontrolujący stację kosmiczną może zawierać transakcje z innymi graczami kontrolującymi stację kosmiczną, nawet jeśli nie są sąsiadami. Wreszcie gracze mogą w dowolnej chwili wyczerpać stację kosmiczną, aby zmienić swoje towary w dobra.

ANOMALIA ENTROPICZNA BLIZNA

ENTROPICZNA BLIZNA to nowy rodzaj anomalii. Żadna zdolność jednostki (**Wytrzymałość, Produkcja, Tarcza planetarna, Działo kosmiczne, Bombardowanie, Rozstawienie i Ostrzał przeciwnyśliwski**) nie może zostać użyta **przez ani przeciwko** jednostkom znajdującym się wewnątrz entropicznej blizny. **Zdolności tekstowe działają normalnie.** Ponadto tunele czasoprzestrzenne, które miałyby zostać umieszczone wewnątrz entropicznej blizny, są zamiast tego odrzucane.



Entropyczna blizna

Na początku fazy statusu gracz posiadający statki w entropicznej bliznie może wydać żeton ze swojej puli strategii, aby otrzymać jedną ze swoich technologii rasy.

PODWÓJNE CECHY PLANET

Planety z podwójnymi cechami traktuje się tak, jakby miały obie wskazane cechy. Eksplorując jedną z takich planet przy wykorzystaniu zasad z rozszerzenia *Prorocтво królów* eksplorujący gracz może zdecydować, że wybiera kartę odpowiadającą dowolnej z cech planety (ale nie dobiera dwóch kart za obie te cechy).



Planeta kulturowa/
niegościnnna



Planeta niegościnnna/
przemysłowa



Planeta przemysłowa/
kulturowa

PODWÓJNE SPECJALIZACJE

Niektóre planety cechują dwie specjalizacje technologiczne. Te planety można wyczerpać podczas opracowywania technologii, aby zaspokoić jedno z odpowiadających im wymagań lub oba wymagania jednocześnie.

Specjalizacje
technologiczne



WSPÓLISTNIENIE

Niektóre efekty w grze pozwalają jednostkom gracza **WSPÓLISTNIEĆ** z innymi jednostkami na planecie. Kiedy jednostka lub jednostki współlistnieją z jednostkami innego gracza, nie wywołują bitwy. Gracz, którego jednostki aktywowały współlistnienie, nie obejmuje, ani nie zachowują kontroli nad planetą. Jeśli już ją kontrolowały, kontrolę nad planetą zamiast tego obejmuje gracz, z którym dane jednostki współlistnieją. Otrzymuje on wyczerpaną kartę danej planety. Współlistniące budowle i jednostki są zawsze traktowane jak zablokowane. Jeśli współlistniący gracz umieści, wyprodukuje lub poruszy dodatkowe jednostki na daną planetę, one również zaczynają współlistnieć. Jeśli współlistniące jednostki gracza staną się jedyne jednostkami na planecie, dany gracz obejmuje nad nią kontrolę.

Współlistniące jednostki można **bombardować**. Kiedy gracz wykonuje rzut na bombardowanie przeciwko planecie, wybiera, które z jego jednostek ze zdolnością „Bombardowanie” bombardują które jednostki innego lub innych graczy i wykonuje osobny rzut przeciwko każdemu z tych graczy.

Jednostki przydzielone do planety ze współlistniącymi jednostkami, wliczając w to jednostki, które już na niej współlistniały, mogą zainicjować bitwę przeciwko współlistniącym jednostkom. Jednak aktywujący je gracz może zdecydować, że nie angażuje współlistniących jednostek i pozostawia współlistniące jednostki w stanie współlistnienia. Jeśli gracz chce zaangażować jednostki współlistniącego gracza po wygraniu bitwy przeciwko właścicielowi planety poprzez wywołanie osobnych bitew przeciwko dowolnemu współlistniącemu graczowi lub graczom.

Na podobnej zasadzie współlistniący gracz może zdecydować, że kończy swoje współlistnienie poprzez aktywowanie układu współlistniących jednostek i przydzielenie współlistniących jednostek przeciwko planecie, na której współlistnieją. Jeśli dane jednostki wygryją bitwę naziemną, przestają współlistnieć i obejmują kontrolę nad planetą według normalnych zasad.

Na potrzeby realizacji celów współlistniący gracz liczy się jako kontrolujący planetę, na której współlistnieje. Jednak nie liczy się jako kontrolujący daną planetę na potrzeby jakichkolwiek innych efektów i zdolności gry.



KORYTARZE NADPRZESTRZENNE

Grając na pięć osób lub grając na cztery osoby z wykorzystaniem rozszerzenia *Proroctwo królów*, Galaktykę przygotowuje się z wykorzystaniem kafelków korytarzy nadprzestrzennych (patrz „Przygotowanie planszy” na stronie 7). Każda łącząca się linia stworzona przez jeden lub więcej kafelków korytarzy nadprzestrzennych to **KORYTARZ NADPRZESTRZENNY**. Kafelki układów połączonych korytarzami nadprzestrzennymi uważa się za sąsiadujące na potrzeby wszystkich zasad.



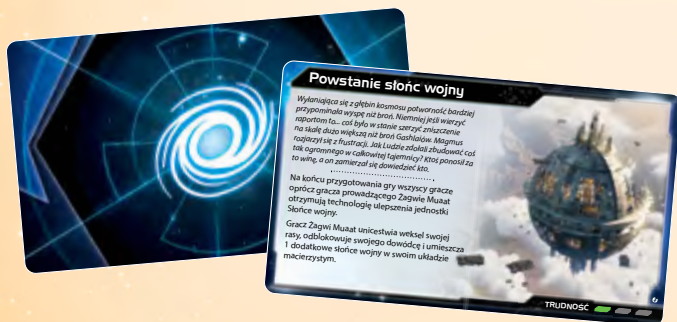
Korytarze nadprzestrzenne powodują, że układ zaznaczony na czerwono sąsiaduje z dwoma układami zaznaczonymi na żółto.

Kafelki korytarzy nadprzestrzennych poprawiają balans gry związany z początkową pozycją każdego gracza, więc gracze w rozgrywkach pięcioosobowych **nie otrzymują dodatkowych żetonów dóbr** z powodu konkretnej pozycji na początku gry.

Kafelki korytarzy nadprzestrzennych **nie są** układami. Nie mogą się na nich znaleźć jednostki i nie mogą one być celem efektów i zdolności.

WYDARZENIA GALAKTYCZNE

Wydarzenia galaktyczne można opcjonalnie wybrać podczas przygotowania gry i tym samym zmienić ogólne warunki rozgrywki. Każde wydarzenie jest inne i opisuje zasady wymagane do jego wykorzystania.



KARTY POMOCY RAS

Te karty zawierają krótkie podsumowanie możliwości danej rasy, wliczając te zapewniające przez karty z rozszerzenia *Proroctwo królów*. Tych kart używa się też podczas przygotowania gry w ramach trybu Upadek Imperium oraz z wydarzeniami galaktycznymi do losowania ras.



KARTY POMOCY SOJUSZY

Te karty stanowią odniesienie wykorzystywane podczas gry z wekslem „Sojusz” z rozszerzenia *Proroctwo królów*. Używa się ich też w wariantcie gry Sojusz, razem z niektórymi wydarzeniami galaktycznymi oraz z kartą przełomu, należącą do Bractwa Yin.

Kiedy gracz otrzyma taką kartę z jakiegokolwiek innego powodu pomijając odniesienie do weksla „Sojusz”, umieszcza ją na swoim obszarze gry. Może użyć zdolności danej karty.



ŻETON DYPLOMACJI

Ten żeton stanowi pomoc dla graczy zawartą w rozszerzeniu, aby ułatwić rozgrywkę podczas rozpatrywania prostych zastosowań zdolności podstawowej z karty strategii „Dyplomacja”. Reprezentuje on żeton dowodzenia od każdego gracza. Nie można go użyć w taki sposób, by gracz przekroczył ograniczenie elementów gry dla żetonów dowodzenia i nie należy z niego korzystać podczas rozpatrywania zdolności, które usuwają żetony dowodzenia.



Żeton dyplomacji

WARIANT GRY: SOJUSZ

W tym wariantcie gry gracze tworzą dwuosobowe zespoły rywalizujące z maksymalnie trzema innymi sojuszami. Można go rozgrywać w czterech, sześciu lub ośmiu graczy.

Celem umożliwienia rozgrywki zespołowej zasady zmieniono w opisany poniżej sposób.

PRZYGOTOWANIE GRY

- ♦ **KROK 2 – WYBÓR RAS:** Każdemu graczowi należy również przydzielić **SOJUSZNIKA**. Ustalcie, które pary graczy zostaną sojusznikami. Każdy gracz bierze kartę pomocy Sojuszu, która odpowiada jego sojusznikowi, i umieszcza ją na swoim obszarze gry.

UWAGA: Sojusznik rasy Geno-czarownicy Mahactów dodatkowo umieszcza żeton dowodzenia ze swojej puli posiłków w puli floty Mahactów.

- ♦ **KROK 4 – WYBÓR KOLORÓW:** Podczas rozgrywki z rozszerzeniem *Proroctwo królów* każdy gracz musi unicestwić swoją kartę weksla „Sojusz”. Następnie odwraca swojego dowódcę na odblokowaną stronę. Na początku gry wszyscy dowódcy są odblokowani.

TRANSAKCJE

Wykonując transakcje ze swoim sojusznikiem gracze muszą przestrzegać zmodyfikowanego zestawu zasad:

- ♦ Kiedy gracz wymienia towary z sojusznikiem, nie może zmienić ich w dobra.
- ♦ Chociaż gracz może w ramach transakcji otrzymywać od sojusznika weksle (np. by później dać je innym graczom), nie może ich rozpatrywać.

RUCH I KONTROLA

- ♦ Statki gracza mogą poruszać się przez i do układów, które zawierają statki jego sojusznika. Nie wywołuje to bitwy kosmicznej.
- ♦ Wojska naziemne gracza mogą lądować na planetach kontrolowanych przez jego sojusznika. Nie wywołuje to bitwy naziemnej, ani nie powoduje objęcia przez niego kontroli nad daną planetą.
- ♦ Kiedy efekt w grze pozwala graczowi na rozdzielenie żetonów dowodzenia, może on również wymienić się kartami planet ze swoim sojusznikiem, o ile gracz otrzymujący daną kartę posiada na danej planecie co najmniej 1 wojska naziemne lub budowlę. Ta wymiana nie zmienia stanu karty planety (pozostaje ona przygotowana lub wyczerpana tak, jak była), ani nie aktywuje zdolności rozpatrywanych w momencie objęcia kontroli nad daną planetą.
- ♦ Kiedy sojusznik gracza aktywuje układ, gracz może równocześnie wykonać akcję taktyczną do tego samego układu wspólnie z sojusznikiem. Jeśli się na to zdecyduje, musi wydać żeton dowodzenia ze swojej puli taktyki i umieścić go na danym układzie według normalnych zasad.
- ♦ Jeśli sojusznik na to pozwoli, gracz może transportować, wspierać i przydzielać jego myśliwce i wojska naziemne używając własnych jednostek posiadających ładowność.

BITWY I ZDOLNOŚCI JEDNOSTEK

- ♦ Podczas rzutu bitwy lub rzutu na zdolność jednostki w sytuacji, gdy zarówno gracz, jak i jego sojusznik posiadają obecne jednostki, obaj mogą brać udział w tym samym rzucie. Ich rzuty są łączone, a trafienia przydziela się według normalnych zasad. Kiedy siły przeciwnika uzyskają trafienia przeciwko sprzymierzonym graczom, sojusznicy wspólnie decydują, jak przydzielić te trafienia jednostkom. Jeśli nie mogą dojść do porozumienia, trafienia przydziela aktywny gracz.
- ♦ Efekty skutkujące trafieniami, które są przydzielane parze sojuszników przez przeciwnika, można przydzielać w dowolnej kombinacji jednostkom obu sojuszników.

ZDOLNOŚCI I EFEKTY

- ♦ Na potrzeby rozpatrywania efektów gry i zdolności, jednostki sojusznika nie liczą się ani jako jednostki gracza, ani jako jednostki „innych graczy”.
- ♦ Zdolności wywoływane, kiedy gracz aktywuje układ zawierający jednostki, planety lub żetony dowodzenia innego gracza, nie działają, jeśli ci gracze są sojusznikami.
- ♦ Zdolności jednostek gracza (Działo kosmiczne, Tarcza planetarna itd.) nie wpływają na jego sojusznika.
- ♦ Zdolności wysłanników gracza mogą być używane na jego sojuszniku.
- ♦ Planety sojusznika gracza liczą się jako planety gracza na potrzeby rozpatrywania zdolności, ale gracz **nie może** ich wyczerpywać, ani nie liczą się one na potrzeby realizacji celów i otrzymania „imperialnego” punktu zwycięstwa.

ELIMINACJA

- ♦ Gracz nie może zostać wyeliminowany, dopóki jego sojusznik kontroluje jakąkolwiek planetę.

WYGRANA

- ♦ W grze korzysta się z toru punktów zwycięstwa o długości 14 pól. Jeden gracz musi mieć 14 punktów zwycięstwa, a jego sojusznik co najmniej 10 punktów zwycięstwa, aby ich sojusz wygrał grę.

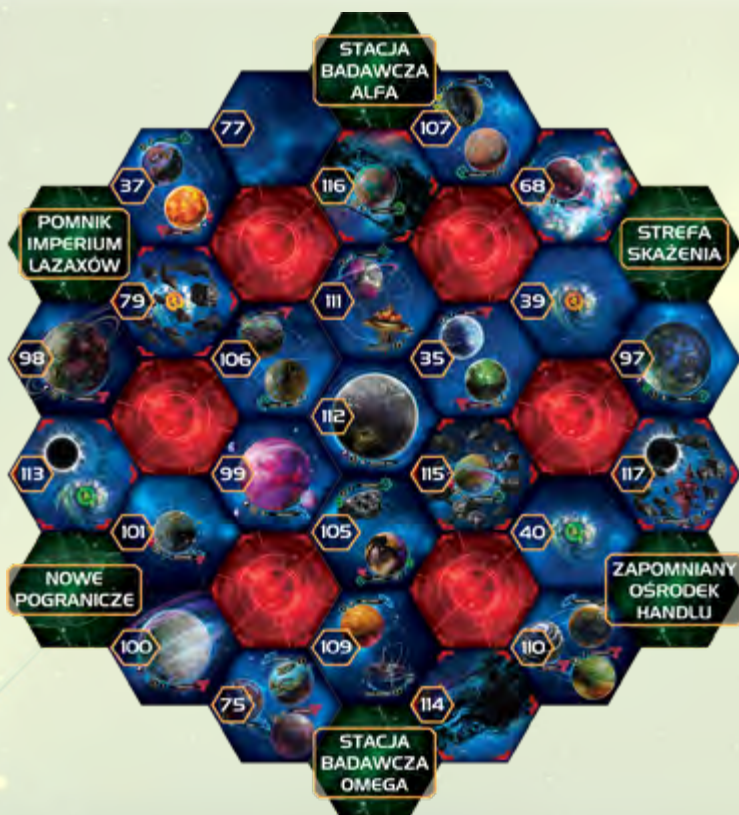


DODATEK: MAPY

Spółeczność zgromadzona wokół gry *Twilight Imperium: Świt Nowej Ery* obejmuje całą masę utalentowanych (i zuchwałych) twórców map! Gracze mogą sprawdzić pokazane poniżej, gotowe mapy lub zaangażować się w działalność sieciowej społeczności, aby dodać nieco pikanterii galaktycznym mapom używanym podczas rozgrywek.

„BURZOWE SNY”

Ta mapa jest idealna dla sześciu początkujących graczy i gwarantuje zbalansowaną rozgrywkę, wykorzystującą wiele nowych kafelków z rozszerzenia *Kraniec Burzy*. Jednocześnie nie wymaga rozszerzenia *Proroctwo królów*.



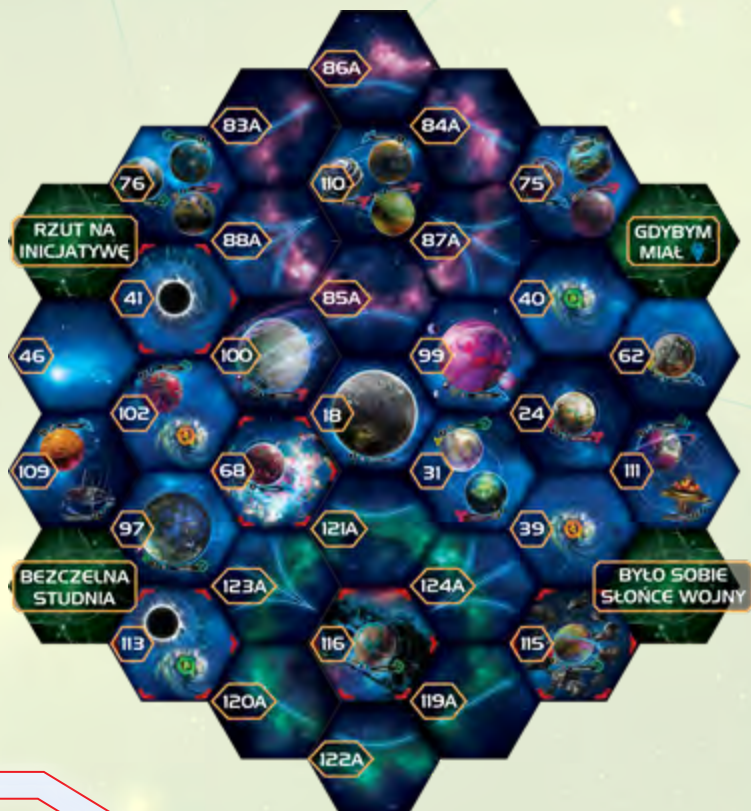
Tę mapę wykorzystuje się na potrzeby bardziej rozbudowanej i pełnej emocji rozgrywki z wydarzeniem galaktycznym „Słabsze rasy”. Do gry wymagane jest rozszerzenie *Proroctwo królów*. Każdy z graczy wybiera spośród następujących ras:



Należy losowo przygotować do gry układ macierzysty każdej niewybranej rasy na czerwonych polach, oznaczonych na mapie. Są to układy słabszych ras. Jeśli jedną ze słabszych ras są Keleres, należy wylosować jeden z ich trzech możliwych układów macierzystych. Jeśli Firmament/Obsydian jest słabszą rasą, wylosujcie stronę układu macierzystego, której użyjecie. Będzie od tego zależeć, czy słabsze rasy zapewnią kartę sojuszu Firmamentu czy Obsydianu.

„CZERWONI KONTRA NIEBIESCY”

Ta mapa konfrontuje graczy w konfiguracji 2 na 2 w trybie śmiertelnej walki dwóch sojuszy. Do gry wymagane jest rozszerzenie *Proroctwo królów*. Gracze na galaktycznym zachodzie („Rzut na inicjatywę” oraz „Bezczelna studnia”) stanowią zespół stawiający czoło galaktycznemu wschodowi („Gdybym miał” oraz „Było sobie słońce wojny”). Jednak należy zwrócić uwagę, że każdy zespół ma w pobliżu tylko dwa rodzaje specjalizacji technologicznych.



„LEGENDY”

Ta mapa stanowi asymetryczną arenę, stworzoną z myślą o skierowaniu graczy ku centrum Galaktyki i zmuszeniu ich do walki o każdy sektor. Do gry wymagane jest rozszerzenie *Proroctwo królów*. W odróżnieniu od zwykłej mapy, układy znajdujące się w takiej samej odległości od układów macierzystych graczy – całkiem przypadkiem wszystkie legendarne – leżą w środkowym pierścieniu.

WYJAŚNIENIA

Ta część instrukcji zawiera wyjaśnienia powiązane z momentem rozpatrywania efektów, wpływaniem na siebie poszczególnych kart i zasadami, które łatwo przeoczyć. Jeśli pojawi się jakaś wątpliwość, należy najpierw poszukać odpowiedzi tutaj, w aktualnym Kompendium Zasad na naszej stronie internetowej lub w Żyjącym Kompendium Zasad w internecie.

Stacje kosmiczne (kafelki układów)

- ♦ Przygotowując grę podczas rozgrywek z rozszerzeniem *Prorocтво królów* należy umieścić żeton pogranicza w każdym układzie, który zawiera stację kosmiczną, ale nie zawiera żadnych planet.

Studnia grawitacyjna (anomalja)

- ♦ Studnia grawitacyjna zapewnia premię do ruchu statkom, które się przez nią poruszają, lecz dzieje się tak tylko **raz** na statek. **To zmiana w stosunku do poprzednich zasad.**

Kraniec Burzy (planeta)

- ♦ Kiedy Kraniec Burzy zostanie umieszczony w układzie zawierającym żeton pogranicza, nie należy usuwać danego żetonu. Można go eksplorować według normalnych zasad.

Wojna (karta strategii)

- ♦ Jeśli akcja taktyczna, będąca częścią zdolności podstawowej Wojny, została zanegowana albo rozpatrywanie tury gracza zakończyło się, wciąż należy rozpatrzyć pozostałą część karty strategii.

Zdolności (ogólne)

- ♦ Zdolność, która nie została rozpatrzona, nie może zostać ponownie aktywowana w ramach okna działań, które sama wywołała.

Rozkaz wykonawczy (technologia rasy Keleres)

- ♦ Zagadnienia polityczne, które odnoszą się do „Tej fazy polityki”, pozostają w grze i rozpatruje się je podczas fazy polityki danej rundy gry lub – jeśli dana runda nie ma fazy polityki – w następnej rozpatrywanej fazie polityki.

Karty intryg (zdolność rasy Firmament)

- ♦ Kiedy rozpocznie się rozgrywka, karty intryg Firmamentu stają się tajne. Jednak gracze mogą obejrzeć karty intryg przed rozpoczęciem gry.

Kronos i Tallin (układ macierzysty rasy Firmament)

- ♦ Kiedy układ macierzysty Firmamentu zostaje odwrócony, jednostki z Kronosa należy umieścić na Pustym Kronosie. Jednostki z Tallina należy umieścić na Pustym Tallinie. Jednostki z obszaru przestrzeni kosmicznej pozostawia się na obszarze przestrzeni kosmicznej

Firmament/Obsydian (technologie rasy)

- ♦ Jakkolwiek tych technologii nie można opracowywać po tym, jak Firmament stanie się Obsydianem, można je otrzymywać bezpośrednio dzięki efektom gry pozwalającym na „otrzymywanie”.

Wyłomy (mechanika rasy Karmazynowa Rebelia)

- ♦ Jeśli zostanie osiągnięty limit elementów gry reprezentujących wyłomy, nieaktywne wyłomy można przesunąć z innych miejsc, aby rozpatrzyć efekt. Jednak aktywne wyłomy należy usunąć lub odwrócić, zanim będzie je można ponownie umieścić.

Aello (dowódca rasy Akademia Przepastnych Archiwów)

- ♦ Gracz prowadzący Akademię Przepastnych Archiwów nie może uniemożliwić innym graczom skorzystania ze zdolności Aello. Kiedy Aello zostanie odblokowany, może go użyć każdy gracz, który się na to zdecyduje.

ŻYJĄCE

KOMPENDIUM ZASAD

Żyjące Kompendium Zasad znajdziesz w internecie pod adresem

www.fantasyflightgames.com/en/products/twilight-imperium-fourth-edition



Współistnienie (mechanika rasy Akademia Przepastnych Archiwów)

- ♦ Współistnienie wielu graczy na jednej planecie jest dopuszczalne.

Wędrujący-między-szczelinami Meian (bohater rasy Widma z Creussa)

- ♦ Ten bohater nie może zamienić miejscami układu Ahk Creuxx, ani układów, które składają się na Szczelinę.

Wydarzenia galaktyczne (bez rozszerzenia Prorocтво królów)

- ♦ Wydarzeń galaktycznych Bardzo dzika Galaktyka oraz Era eksploracji można używać bez rozszerzenia *Prorocтво królów*. Wystarczy zignorować opisy odnoszące się do elementów gry z *Prorocтва królów*.

Słabsze rasy (wydarzenie galaktyczne)

- ♦ Kiedy rasa Widma z Creussa lub Karmazynowa Rebelia zostanie wybrana jako jedna ze słabszych ras, odpowiednio Bramę Creussa lub Żal należy umieścić w miejscu przeznaczonym dla słabszej rasy, natomiast odpowiedni układ macierzysty ułożyć obok planszy.

Era eksploracji (wydarzenie galaktyczne)

- ♦ Nowych kafelków nie można dokładać (umieszczać) obok układu macierzystego Widm z Creussa, układu macierzystego Karmazynowej Rebelii, węzła tuneli czasoprzestrzennych, ani jakichkolwiek kafelków Szczeliny.

Bardzo dzika Galaktyka (wydarzenie galaktyczne)

- ♦ Nawet jeśli układ macierzysty gracza zostanie zastąpiony supernową, wciąż pozostaje układem macierzystym danego gracza. Na podobnej zasadzie nawet, jeśli w układzie macierzystym gracza nie ma planet, wciąż kontroluje on każdą planetę w swoim układzie macierzystym i może realizować publiczne cele.

SKRÓT ZASAD EKSPEDYCJI NA KRANIEC BURZY



Wydanie 5 zasobów



Odrzucenie 1 niezrealizowanego tajnego celu



Odrzucenie 2 kart akcji



Wyczerpanie 1 planety ze specjalizacją technologiczną



Wydanie 5 punktów wpływów



Wydanie 3 żetonów dóbr