



INSTRUKCJA

TRANSGALACTICA

⚙ DANIELE TASCINI 🎮 EDO VALLS

♦ Galaktyczny Senat uchwalił „Dekret Transgalaktyczny”, na mocy którego zmobilizowano wszystkie załogi w galaktyce do poszerzania jego strefy wpływów. Odkrywanie nowych planet, dzielenie się wiedzą i zakładanie nowych placówek handlowych zapewni wielkie bogactwo. Jednak zapuszczanie się w nieznane regiony to niełatwe zadanie, więc każda flota musi sprawnie radzić sobie tak w ogniu walki, jak i wśród meandrow kosmicznej polityki.

Aby dobrze prosperować (i zdobywać Punkty Zwycięstwa), będziesz podróżować po najdalszych zakątkach galaktyki, wpływać na różne aspekty jej funkcjonowania, rywalizować w technologicznym wyścigu zbrojeń, rozbudowywać sieć handlową, a może nawet wysłać przedstawicieli do Galaktycznego Senatu, by zaskarbić sobie polityczną przewagę. Niechaj zwycięży najlepszy astronauta!

ELEMENTY:



5 paneli sterowania
plansze graczy



1 panel działań
plansza główna



1 dwustronna mapa galaktyki
2/5 graczy



**15 kapitanów (w 5 kolorach,
po 2 na gracza w grze na 4/5
graczy i po 3 na gracza
w grze na 2/3 graczy)**

*Można nimi wykonywać główne
i dodatkowe akcje oraz wysłać
ich na planety akcyjne.*



**30 załogantów (w 5 kolorach,
po 6 na gracza)**

*Można nimi wykonywać tylko
dodatkowe akcje oraz wysłać
na planety akcyjne i do senatu.*



1 porucznik
*Używany z kafelkiem zdolności
„Porucznik”.*



**6 statków kosmicznych
(w 6 kolorach)**

*5 w kolorach graczy
i 1 dodatkowy używany z kafelkiem
zdolności „Drugi statek”.*



**5 znaczników punktacji
(w 5 kolorach, po 1 na gracza)**



**60 (20 x 3) znaczników zasobów
(energia, surowce i obcy)**

*Do opłacania różnych
kosztów w grze.*



**25 znaczników rozwoju
(po 5 na gracza)**

*Do oznaczania pozyskanych
technologii.*



**35 placówek
(w 5 kolorach, po 7 na gracza)**

*Do oznaczania kontroli
nad odległymi planetami
i pozyskiwania z nich zasobów.*



1 znacznik rundy
Do śledzenia postępu rozgrywki.



**20 znaczników poziomów
(w 5 kolorach, po 4 na gracza)**

*Do oznaczania postępu
na różnych torach.*



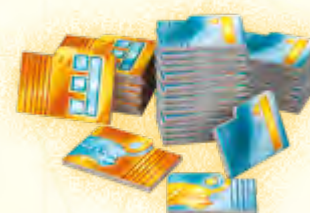
5 znaczników priorytetu

*Do określania kolejności
w każdej rundzie.*



5 znaczników poziomu politycznego

*Do oznaczania na panelu sterowania
postępu na torze polityki, co z kolei
określa nagrody i korzyści w ramach
wydobycia i dochodu.*



**30 kredytów o wartości 1
+ 9 o wartości 3**

*Pieniądze do opłacania
różnych kosztów.*



20 planet (8 akcyjnych, 7 górniczych, 4 dzięki, 1 specjalna – Koszmar technologiczny)
Nieznane światy czekające na odkrycie.



**6 żetonów piratów
 + 12 pustych żetonów piratów**
Niektóre planety trzeba wyzwolić spod jarzma okrutnych piratów, co wiąże się z nagrodami za ich pokonanie.



50 żetonów premii: 13 wydobywania, 20 podstawowych premii (niebieskie), 17 zaawansowanych premii (czerwone)
Zapewniają różne nagrody w ramach rozgrywki.



15 żetonów dochodu floty (w 5 kolorach, po 3 na gracza)
Zapewniają nagrody po ich odblokowaniu – patrz Dochód na str. 11 i Akcja handlu na str. 19.



10 kafelków zdolności
Specjalne zdolności unikalne dla każdej załogi – patrz str. 24.



5 kafelków 3. kapitana
Do rozgrywki na 2 graczy.



5 kart pomocy
Przydatna podręczna ściągawka.



14 kart bogactwa
Do określania początkowych zasobów każdego z graczy.



14 kart celów
Tajne cele zapewniające punkty na końcu gry – patrz str. 27.



30 kart technologii (3 poziomy)
Nowe zdolności odblokowywane dzięki akcji technologii – patrz str. 20.



26 kart misji (2 poziomy)
Pozyskiwane dzięki akcji polityki, zapewniają nagrody za ich zrealizowanie – patrz str. 22.



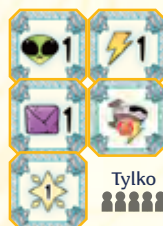
12 kart galaktycznych dekrétów
Zapewniają nagrody graczom, którzy spełnią ich wymagania i wyślą 1 ze swoich załogantów do biura Galaktycznego Senatu – patrz str. 15.



Naklejki
Można ich użyć do ozdoby drewnianych elementów, ale nie są one niezbędne.

PRZYGOTOWANIE GRY

- 1 Umieść panel działań na środku stołu, stroną dla odpowiedniej liczby graczy do góry (3 lub 4).
- 2 W przypadku rozgrywki na 2 lub 5 graczy, umieść na środku panelu działań mapę galaktyki, stroną z odpowiednią liczbą graczy do góry.
- 3 Pomieszaj osobno podstawowe (niebieskie) i zaawansowane (czerwone) żetony premii. Losowo rozmieść je na torach technologii, wojskowości, produkcji, polityki i rund, umieszczając je odkryte na kwadratowych polach w odpowiednim kolorze. Jeżeli dane pole oznaczono liczbą, umieść na nim wskazaną liczbę żetonów w stosie. Odtóż niewykorzystane żetony premii do pudełka.
- 4 Rozmieść losowe bazowe planety akcyjne (bez wymaganego poziomu handlu) zakryte na centralnych polach mapy z pokazanym obok symbolem. Następnie odkryj je wszystkie i umieść na każdej po 1 losowym odkrytym podstawowym żetonie premii.
- 5 Pomieszaj pozostałe kafelki planet i losowo rozłóż je zakryte na pozostałych polach mapy galaktyki. Następnie odkryj je wszystkie i umieść na każdej pozostałej planecie akcyjnej po 1 losowym odkrytym zaawansowanym żetonie premii. Odtóż niewykorzystane planety do pudełka.
- 6 Rozdziel puste żetony piratów od tych z piratami (aktywni piraci). Pomieszaj zakryte żetony aktywnych piratów i weź ich o 1 więcej, niż jest graczy (czyli np. 4 żetony w 3-osobowej rozgrywce). Następnie bez podglądania pomieszaj je z taką liczbą zakrytych pustych żetonów piratów, aby łącznie było ich tyle, ile jest kafelków planet na mapie galaktyki z wyłączeniem bazowych planet akcyjnych. Losowo rozmieść po 1 żetonie piratów na każdym kafelku nie-bazowej planety. Następnie odkryj wszystkie żetony piratów, usuwając przy tym wszystkie puste i pozostawiając na kafelkach planet jedynie aktywnych piratów.
- 7 Wyszukaj wśród żetonów wydobywania te wskazane po prawej i rozdaj każdemu z graczy po 1 losowym. Pomieszaj wszystkie pozostałe żetony wydobywania i umieść 1 odkryty na polu akcji wydobywania panelu działań. Resztę odtóż jako zakryty stos obok pola akcji wydobywania.
- 8 Podziel karty technologii według poziomu, potasuj każdą talię osobno, a następnie dobrać z każdej po 3 karty i umieść je odkryte na odpowiednich polach przy torze technologii. To jedynie technologie możliwe do odblokowania w tej rozgrywce – odtóż niewykorzystane karty do pudełka.



Tylko
3 graczy



- 9 Podziel karty misji według poziomu, potasuj każdą talię osobno, a następnie dobrać z każdej po 3 karty i umieść je odkryte na odpowiednich polach przy torze polityki zgodnie z numerami (najniższa wartość na dole, a najwyższa na górze). Umieść obie talie zakryte na oznaczonych polach na obu końcach toru.



- 10 Podziel karty dekretów według oznaczeń, potasuj każdą talię osobno, a następnie dobrać z każdej po 1 kartę i umieść je odkryte na odpowiednich polach w górnej części panelu działań. Odtóż niewykorzystane karty do pudełka.





- 11 Umieść znacznik rundy na polu toru rund I na panelu działań.
- 12 Każdy z graczy umieszcza swoje znaczniki poziomów na początkowych polach odpowiednich torów panelu działań (technologii, wojskowości, produkcji, polityki), a znacznik punktacji na polu „0” toru punktów zwycięstwa (naokoło panelu działań).
- 13 Umieść wszystkie zasoby i kredyty w ogólnej puli obok planszy.
- 14 Grę rozpoczyna gracz, który jako ostatni podróżował po galaktyce – w przypadku remisu zaczyna losowy gracz. Umieść znaczniki priorytetu każdego z graczy na torze priorytetu od lewej do prawej, zaczynając od pierwszego gracza i dalej zgodnie z kierunkiem wskazówek zegara.

Każdy gracz bierze:

- 1 Osobisty panel sterowania, który umieszcza przed sobą.
- 2 7 placówek, które umieszcza na odpowiednich polach swojego panelu sterowania.
- 3 1 statek kosmiczny.
- 4 1 kredyt.
- 5 1 losowy żeton wydobywania (7. krok Przygotowania gry), który umieszcza na swoim panelu sterowania, po czym zyskuje wskazaną na nim nagrodę (str. 32).
- 6 3 żetony dochodu floty w swoim kolorze, które umieszcza losowo na polach 2, 4 i 6 swojego toru handlu.
- 7 1 znacznik poziomu politycznego, który umieszcza na najwyższej pozycji osobistego toru polityki.
- 8 5 znaczników rozwoju, z których 2 umieszcza w swojej ładowni, a pozostałe na polach 1, 3 i 5 swojego toru handlu.
- 9 W rozgrywce na 2 graczy należy umieścić w tym miejscu kafelek 3. kapitana.
- 10 2 kapitanów (3 w grze dla 2 graczy) i 1 załoganta, których umieszcza na odpowiednich polach mobilizacji swojego panelu sterowania.
- 11 Pozostałych załogantów, których umieszcza w kapsułach kriogenicznych.
- 12 2 losowo rozdane karty celów, które zachowuje w tajemnicy. Nie należy ujawniać ich innym graczom, a na końcu gry zapunktuje tylko 1 z nich.

Silniki start! Zaczynamy odliczanie...

Rozłóż na stole po 1 losowym zestawie 2 kart bogactwa oraz po 1 losowym kafelku zdolności na gracza.



Zaczynając od **ostatniego** gracza w kolejności i kontynuując przeciwnie do ruchu wskazówek zegara, każdy gracz wybiera 1 zestaw kart bogactwa albo 1 kafelek zdolności. Następnie zaczynając od pierwszego gracza i kontynuując zgodnie z kolejnością, każdy gracz wybiera to, czego mu jeszcze brakuje (czyli np. kafelek zdolności, jeżeli wybrał już zestaw kart bogactwa).

Każdy z graczy od razu zyskuje wszelkie początkowe zasoby i premie ze swoich kart bogactwa, po czym odkłada je do pudełka.



Następnie gracze umieszczają swoją **pierwszą placówkę oraz statek kosmiczny na centralnej planecie**. To początkowa pozycja na mapie dla wszystkich graczy.

Niezależnie od oznaczeń, wszystkie awanse na torach zapewniane przez te karty obowiązują pełną zniżką



Każdy kafelek zdolności zapewnia jakąś unikalną zdolność specjalną, z której jego posiadacz może korzystać w trakcie gry. Opisano je na str. 24.



◆ PODSTAWY ROZGRYWKI

Transgalactica opiera się na mechanizmie rozstawiania robotników 2 rodzajów: **kapitanów**, którzy mogą wykonywać mocniejsze **akcje główne**, oraz **załogantów**, którzy mogą wykonywać jedynie słabsze **akcje dodatkowe** lub akcje z niektórych **planet**. W każdej turze, jeżeli kapitan wykona akcję główną, wszyscy pozostali gracze mogą zdecydować (zgodnie z kolejnością) czy chcą ją powtórzyć swoim załogantem.

Pierwsze rozgrywki zalecamy rozgrywać w gronie 3 lub 4 graczy. Grę cechuje wysoki poziom interakcji, co tak naprawdę lepiej sprawdza się w szerszym gronie, ale początkowo może okazać się wymagające w ekipie niedoświadczonych graczy. Jednocześnie 2-osobowy pojedynek powinien przypaść do gustu graczom, którzy cenią sobie szybkie starcia pełne strategicznej głębi i napięcia.



PANEL STEROWANIA

Każdy gracz ma planszę, na której monitoruje stan swojego statku i załogi.



TOR WYDOBYCIA

Dzięki głównej akcji wydobywania możesz pozyskiwać nowe żetony wydobywania, które umieszczasz od góry do dołu na kolejnych pustych polach tego toru. Kiedy tor się zapełni, nie otrzymujesz już kolejnych żetonów wydobywania. Zawsze gdy wykonujesz akcję wydobywania, otrzymujesz wszystkie nagrody z umieszczonych tu żetonów, do poziomu określonego pozycją twojego znacznika na torze polityki.



POZIOM POLITYKI

Zawsze gdy postępujesz na głównym torze polityki, przesuwasz również swój znacznik poziomu politycznego na tym torze. Limituje on nagrody, jakie możesz zyskać w ramach akcji wydobywania (str. 19) oraz w fazie dochodów każdej rundy (str. 21).



DOCHÓD

W każdej rundzie otrzymujesz w ramach fazy dochodów (str. 11) wszystkie nagrody z umieszczonych tu żetonów, do poziomu określonego pozycją twojego znacznika na torze polityki. Niektóre pola tego toru są przeznaczone na żetony piratów, a inne na żetony dochodu. Zyskujesz nagrody z żetonów nawet, jeśli nie wszystkie pola są zapełnione.



HANDEL

Dzięki akcji handlu (str. 19) zdobywasz znaczniki rozwoju i przenosisz żetony dochodu floty na tor dochodów po lewej. Twój poziom handlu wskazuje najwyższa liczba widoczna na tym torze.



PLACÓWKI

Na tych polach przechowujesz swoje dostępne placówki. Na górze oznaczono koszt w surowcach, które musisz wydać, aby umieścić daną placówkę na planecie (po 1 surowcu za 2. i 3., po 2 surowce za każdą następną). Po usunięciu stąd placówki zyskujesz nagrodę wskazaną na jej polu natychmiast, a te oznaczone symbolem dochodu także ponownie w każdej fazie dochodów.



ZDOLNOŚĆ

Każda flota ma unikalną zdolność. Wybierasz ją spośród dostępnych kafelków na początku rozgrywki i możesz z niej korzystać w jej trakcie. Opisano je na str. 24.



ZMOBILIZOWANI KAPITANOWIE I ZAŁOGANCI

Na początku dysponujesz ograniczoną liczbą kapitanów i załogantów na statku, ale możesz pozyskać ich więcej w trakcie rozgrywki. W każdej rundzie otrzymujesz w ramach fazy dochodów wszystkie nagrody widoczne na pustych polach w tej sekcji (innymi słowy, im większa załoga, tym mniejszy dochód).



ŁADOWNIA

Miejsce do przechowywania posiadanych znaczników rozwoju, kredytów i zasobów.

PRZYPOMNIENIE



- Symbol po lewej oznacza dowolny zasób.
- Jako darmową akcję w swojej turze możesz wydać 1 kredyt, aby otrzymać 1 energii lub 1 surowiec.



Nagrody na końcu rozgrywki (str. 23).



DZIENNIK MISJI

Miejsce do przechowywania pozyskanych dzięki akcji polityki kart misji do momentu ich rozpatrzenia.



KAPSUŁY KRIOGENICZNE

Nowi, nie odblokowani jeszcze załoganci czekają tutaj zawieszeni w krio-śnie.





PRZYKŁAD:

- 1  Rozpatrujesz akcję handlu – podnosisz swój poziom handlu do 4 i przesuwasz odpowiedni żeton dochodu floty na tor dochodów. Możesz teraz wykonać misję z dziennika misji, wymagającą osiągnięcia 4. poziomu handlu.
- 2  Po wykonaniu akcji wydobywania otrzymasz nagrody z obu żetonów (1 surowiec i 1 PZ), ponieważ masz wymagany do tego poziom polityki 1.
- 3  Z poziomem polityki 1 w ramach kolejnej fazy dochodów zyskasz 1 PZ (z żetonu piratów) i 1 kredyt (z pierwszego żetonu dochodu floty). Nie otrzymasz jednak nagrody ze znajdującego się niżej drugiego żetonu dochodu, ponieważ poziom polityki jest na to zbyt niski.
- 4  Zyskasz również 1 PZ z odkrytego pola po 5. placówce a także 2 PZ i dowolny zasób z pustych pól załogi.



ROZGRYWKA

Rozgrywka składa się z **5 rund**. W każdej z nich gracze rozgrywają swoje tury zgodnie z kolejnością wskazaną od lewej do prawej na torze priorytetu, przede wszystkim rozstawiając przy tym swoich kapitanów na pustych polach głównych akcji panelu działań, co pozwala wykonać daną akcję z dodatkowymi korzyściami. Następnie pozostali gracze mogą użyć członka swojej załogi, aby powtórzyć tę akcję w nieco słabszej wersji. Trwa to do momentu, aż wszyscy zużyją swoich dostępnych robotników z panelu sterowania lub spasują. Bieżąca runda dobiega wtedy końca i należy przygotować się do kolejnej.

Ogólne oznaczenia

Symbol z czerwonym numerem oznacza, że musisz wydać coś w danej ilości.

Symbol z czarnym numerem oznacza, że zyskujesz coś w danej ilości.

Symbol z oznaczeniem dochodu lub wydobywania oznacza, że zyskujesz dane nagrody w ramach odpowiednio fazy dochodów lub akcji wydobywania.



Wydaj 1 kredyt



Zyskaj 3 PZ



Zyskaj 2 PZ w ramach akcji wydobywania



Zyskaj 1 energii w ramach fazy dochodów

Symbol z pomarańczowym deltoidem oznacza zniżkę we wskazanej ilości.



Pojedyncza zniżka



Pełna zniżka



Awansuj na torze wojskowości ze zniżką o 1 energii i 1 kredyt



Porusz swój statek o 2 pola bez żadnych kosztów w energii

ZASOBY



Energia



Surowiec



Obcy



Kredyt

Kredyty nie są zasobami. Możesz w dowolnym momencie rozminiać żetony o wartości 3 kredytów na pojedyncze i odwrotnie. Zasoby i kredyty służą do opłacania różnych kosztów w trakcie gry.

Poziomy na torach

Wszystkie tory na panelach działań oraz sterowania są oznaczone sześciokątami z numerami. Cyfry te określają **poziom**, jaki osiągnąłeś na danym torze.



Czarny i Żółty są na 3. polu toru wojskowości, więc ich poziom w tym przypadku wynosi 3. Czerwony jest na 4. polu toru, czyli osiągnął 4. poziom wojskowości. Fioletowy dotarł do 5. pola i tym samym osiągnął 5. poziom wojskowości.

Żetony premii

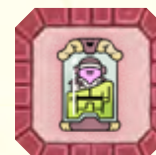
W trakcie gry będziesz zdobywać na różne sposoby żetony premii. Dzielą się one na 2 rodzaje – **podstawowe (niebieskie)** i **zaawansowane (czerwone)** – co ma znaczenie tylko podczas przygotowania. Kiedy zyskasz taki żeton, umieść go awerssem do góry obok swojego panelu sterowania. Żetony premii wydobywania umieszczaj bezpośrednio na torze wydobywania swojego panelu sterowania.

Możesz w dowolnym momencie swojej tury zużyć posiadany żeton premii, odwracając go na drugą stronę, aby zyskać wskazaną na nim nagrodę. Zużyte żetony premii pozostają zakryte i nie można ich użyć do końca gry, chyba że jakiś efekt stanowi inaczej. Wszystkie symbole występujące na tych żetonach opisano na str. 32.

PODSTAWOWY



ZAAWANSOWANY



Niektóre z tych żetonów są dodatkowo oznaczone **symbolem wydobywania**. Należy je umieszczać na torze wydobywania swojego panelu sterowania i aktywują się one w ramach akcji wydobywania (str. 19).



Wszelkie żetony na torze dochodów twojego panelu sterowania, ale tylko do pozycji znacznika poziomu politycznego.



Puste pola po placówkach na twoim panelu sterowania.



Puste pola kapitanów i załogantów na twoim panelu sterowania (im mniej robotników tym lepszy dochód).



Przebieg rundy

Każda runda składa się z poniższych, kolejno rozpatrywanych faz:

- ◆ Faza dochodów
- ◆ Faza akcji
- ◆ Faza porządkowania

Faza dochodów



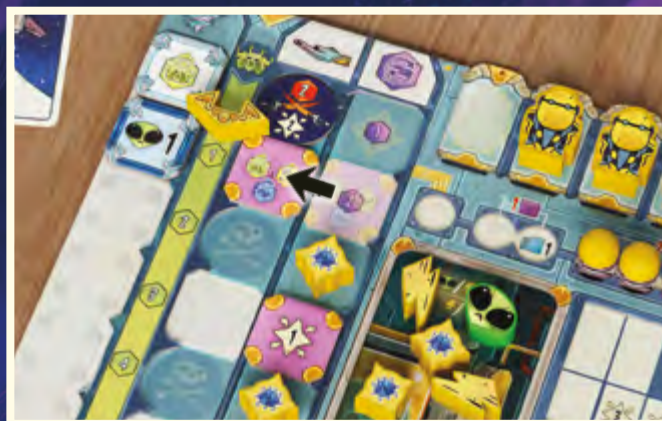
Każda runda rozpoczyna się od fazy dochodów. Każdy z graczy otrzymuje wszystkie nagrody z kontrolowanych przez siebie źródeł oznaczonych symbolem dochodu. Można je rozpatrywać równocześnie.

Twoje źródła dochodu obejmują:

- ◆ Planety z symbolem dochodu, na których masz swoją placówkę.
- ◆ Wszystkie główne tory panelu działań – nagroda wskazana na polu, na którym znajduje się twój znacznik.



Kiedy docierasz do jakiejś premii do dochodu, czy to na dowolnym torze, czy na panelu sterowania, otrzymujesz daną nagrodę również od razu, a nie tylko w ramach kolejnych faz dochodów.



Awansujesz na swoim torze handlu i zyskujesz nagrodę z pierwszego żetonu dochodu floty. Na ten moment nie otrzymasz jej jednak w kolejnych fazach dochodów – będzie to możliwe dopiero, gdy awansujesz na torze polityki.

Faza akcji

Po tym jak wszyscy gracze rozpatrzą swoje dochody, każdy z nich rozgrywa swoją turę zgodnie z kolejnością od lewej do prawej na torze priorytetu, rozpatrując 1 z 3 poniższych opcji:

- ✦ Umieść 1 ze swoich kapitanów na dowolnym **wolnym polu głównej akcji** na panelu działań i wykonaj daną główną akcję.



Do końca obecnej fazy żaden inny kapitan nie będzie mógł użyć tego pola głównej akcji (chyba że jakiś efekt na to pozwoli).

W przypadku tej opcji, po tym jak skończysz rozpatrywać swoją akcję, pozostali gracze mogą zgodnie z kolejnością umieścić 1 ze swoich robotników (kapitana lub załoganta) na powiązanej z nią polu **dodatkowej akcji**. Każdy gracz, który się na to zdecyduje, natychmiast rozpatruje daną dodatkową akcję.



- ✦ Umieść 1 ze swoich kapitanów lub załogantów na dostępnej **planecie akcyjnej**. Możesz to zrobić wyłącznie wtedy, gdy masz na danej planecie swoją placówkę i nie użyłeś jeszcze jej pola akcji w tej rundzie (Planety, str. 18).



- ✦ **Spasuj.** Kiedy nie masz już dostępnych robotników albo pól akcji, z których mógłbyś lub chciałbyś skorzystać, musisz spasować. Możesz jednak potem wykonać akcję w późniejszej turze, jeśli sytuacja na to pozwoli.



Faza porządkowania

Po tym jak wszyscy gracze spasują, na końcu bieżącej rundy należy rozpatrzyć poniższe kroki:

- ✦ Gracz (lub gracze) z **najwyższym** poziomem wojskowości **zyskuje** po 1 PZ za każde pole, o które wyprzedza gracza z drugim najwyższym poziomem na torze wojskowości. W przypadku remisu wszyscy remisujący gracze zdobywają tyle PZ, ile pól dzieli ich od gracza z najbliższym niższym poziomem.



- ✦ Gracz (lub gracze) z **najniższym** poziomem wojskowości **traci** po 1 PZ za każde pole, o które wyprzedza go gracz z drugim najniższym poziomem na torze wojskowości. W przypadku remisu wszyscy remisujący gracze tracą tyle PZ, ile pól dzieli ich od gracza z najbliższym wyższym poziomem.



- ✦ Gracze zbierają swoich kapitanów i załogantów, umieszczając ich na odpowiednich polach swojego panelu sterowania. Nadmiarowi załoganci wracają do kapsuły kriogenicznych.



Wyjątek: Wszyscy robotnicy obsadzający Galaktyczny Senat pozostają na planszy.

- ✦ Jeżeli żeton z pola akcji wydobywania został zabrany (str. 19), należy umieścić tam nowy dobrany z zakrytego stosu.



- ✦ W odwrotnej kolejności graczy każdy aktualizuje swoją pozycję na torze priorytetu. Zlicz liczbę **pustych** pól po placówkach na swoim panelu sterowania i przenieś swój znacznik priorytetu do odpowiedniego segmentu toru (o ile to konieczne), umieszczając go na **pierwszym** wolnym polu lub na kolejnym wolnym polu po prawej od znacznika, jeżeli jakiś już się tam znajduje.



Uwaga: Jeżeli w danej rundzie nie umieścisz żadnych nowych placówek, nie musisz przestawiać znacznika.

Gracze aktualizują swoje pozycje w kolejności od ostatniego do pierwszego, czyli od prawej do lewej na torze priorytetu, ustalając tym samym kolejność w następnej rundzie.

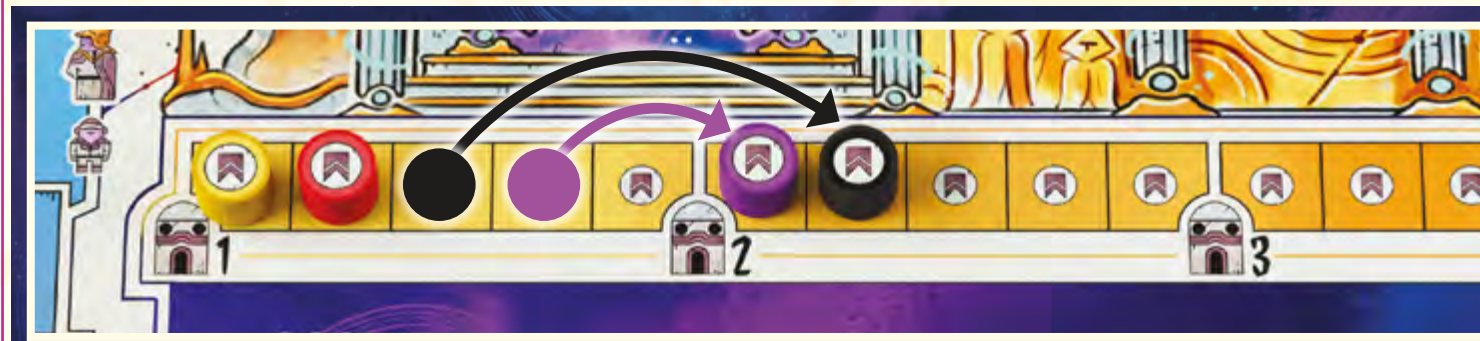


- Przesuń znacznik rundy o 1 pole w prawo. Jeżeli znacznik opuścił ostatnie pole toru, gra natychmiast dobiega końca (str. 23). Jeżeli nie, pierwszy gracz otrzymuje żeton premii z nowego pola znacznika rundy.



- Przejdźcie do fazy dochodów kolejnej rundy.

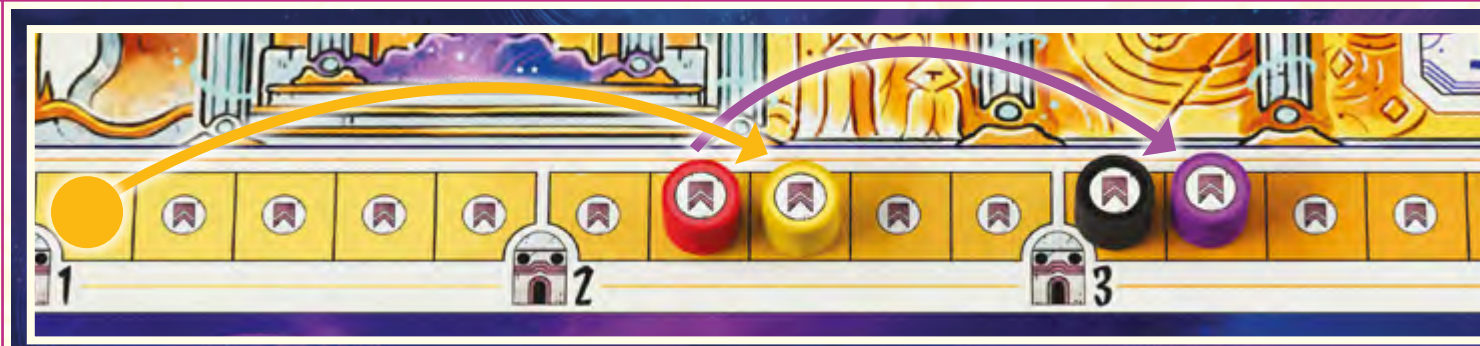
AKTUALIZACJA TORU PRIORYTETU



Koniec rundy 1: Fioletowy i Czarny wystawili na mapie po swojej drugiej placówce (pierwsza była na mapie od początku gry). Fioletowy grał w tej rundzie jako ostatni, więc pierwszy przenosi się do segmentu 2, a następnie Czarny przestawia swój znacznik na pole po prawej od niego. W kolejnej rundzie Żółty będzie pierwszym graczem, a Czarny ostatnim.



Koniec rundy 2: Czarny i Czerwony postawili po 1 kolejnej placówce. Najpierw Czarny przeskakuje do segmentu 3, a następnie Czerwony przenosi się do segmentu 2 na pole po prawej od Fioletowego. W kolejnej rundzie nadal Żółty będzie pierwszym graczem, a Czarny ostatnim.



Koniec rundy 3: Fioletowy i Żółty zbudowali po 1 nowej placówce. Najpierw Fioletowy przenosi znacznik do segmentu 3, na prawo od Czarnego. Następnie Żółty przeskakuje na pierwsze dopuszczalne pole w segmencie 2, czyli w tym przypadku – po prawej od Czerwonego. Kolejność graczy w następnej rundzie to: Czerwony, Żółty, Czarny i Fioletowy.

OBSZARY AKCJI NA PANELU DZIAŁAŃ

- 1 Tor punktów zwycięstwa (PZ)
- 3 Dekrety Galaktycznego Senatu
- 5 Mapa galaktyki i tor priorytetu (kolejności graczy)
- 2 Biura Galaktycznego Senatu
- 4 Tor rund



Panel działań zawiera **8 różnych obszarów akcji**.

Akcje natychmiastowe

-  **Wszechakcja** (str. 16)
-  **Eksploracja** (str. 16)
-  **Wydobycie** (str. 19)
-  **Handel** (str. 19)

Akcje złożone

Powiązane z głównymi torami:

-  **Technologia** (str. 20)
-  **Wojskowość** (str. 20)
-  **Produkcja** (str. 21)
-  **Polityka** (str. 21)



GALAKTYCZNY SENAT

Jeżeli udało ci się spełnić wymagania jakiegoś galaktycznego dekretu, możesz w swojej turze zasiąść w Galaktycznym Senacie. Aby to zrobić, musisz **na stałe** wysłać do senatu 1 ze swoich zmobilizowanych załogantów.

Jeżeli jesteś pierwszym graczem, który spełnił wymagania któregoś z dekretów, umieść jego kartę na dowolnym wolnym polu 1 z 4 biur senatu, a następnie na stałe umieść 1 ze swoich dostępnych załogantów na jego złotym fotelu, za co zyskujesz wskazaną nagrodę. Jeżeli jako drugi gracz spełniłeś wymagania już przypisanego dekretu, możesz na stałe umieścić 1 swojego załoganta na srebrnym fotelu danego biura, za co również otrzymujesz wskazaną tam nagrodę (nie możesz jednak przenieść danego dekretu do innego biura). **W tej sytuacji gracz zajmujący tam złoty fotel otrzymuje 1 kredyt z puli.**

Każdy zajęty fotel pozostaje obsadzony do końca gry i nie jest już dostępny. Jeżeli nie masz dostępnego załoganta, nie możesz zrealizować dekretu, ale będziesz mógł zrobić to później, kiedy będziesz już jakimś dysponował – o ile oczywiście pozostały jeszcze wolne fotele dla danej karty.



Czerwony jako pierwszy spełnia kryteria jednego z dekretów. Chciałby awansować na torze wojskowości, więc umieszcza kartę dekretu w umożliwiającym to biurze i wysyła 1 załoganta na złoty fotel. Następnie przesuwa swój znacznik na torze wojskowości (mógłby zamiast tego wybrać tor handlu) i zyskuje 5 PZ.

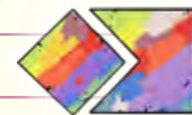


W późniejszej rundzie Żółty również zalicza ten sam dekret. Nie może wybrać innego biura, ale może umieścić swojego załoganta na srebrnym fotelu biura z tym dekretem i otrzymać tę samą nagrodę co Czerwony. Postanawia awansować na torze handlu (choć tor wojskowości też był tu opcją) i zyskuje 5 PZ. Czerwony otrzymuje 1 kredyt z puli.



Wszystkie awanse na torach zapewniane przez Galaktyczny Senat obowiązuje pełna zniżka, niezależnie od oznaczeń na planszy.

Wszechakcja



GŁÓWNA AKCJA

Zapłać 1 kredyt lub 1 obcego, aby wykonać dowolną **główną akcję** z panelu działań (w tym również już wykorzystaną). To jedyny sposób na wykonanie tej samej akcji dwukrotnie w ramach rundy. Jeżeli wykonanie danej akcji wiąże się z kosztami, musisz je opłacić w normalny sposób.



DODATKOWA AKCJA

Zapłać 1 kredyt lub 1 obcego, aby wykonać dowolną **dodatkową akcję** z panelu działań. Nie musi być ona powiązana z główną akcją, którą wybrał aktywny gracz. Jeżeli wykonanie danej akcji wiąże się z kosztami, musisz je opłacić w normalny sposób.



Eksploracja



- Jak wygląda stan naszych racji żywnościowych? Szykuje się długa podróż w nieznane.
- Mamy sardynki. I tylko sardynki. Dokładniej to 3,5 miliona skrzynek, po 50 puszek w każdej.
- Cóż... miejmy nadzieję, że nikt z załogi nie ma alergii na ryby. Sierżancie, wezwijcie mi tu zaraz zaopatrzeniowca.

Kapitan Cudak, USS Śmiełek



GŁÓWNA AKCJA

W dowolnej kolejności (możesz też rozpatrzyć tylko 1 opcję):



- Porusz swój statek na mapie galaktyki o 1 pole plus 1 dodatkowe pole

za każdą **szarą** planetę z twoją placówką. Po każdym ruchu umieść statek na orbicie planety. Opłać oznaczony na mapie koszt w energii ⚡ za każde pole, o które się poruszyłeś.



• Umieść 1 placówkę na wolnym polu na planecie, którą obecnie orbituje twój statek. Możesz to zrobić przed lub po rozpatrzeniu całego ruchu, ale nie pomiędzy poszczególnymi ruchami. Aby umieścić placówkę, musisz spełniać wymagania oznaczone na polu placówki danej planety (o ile jakieś są) i opłacić koszt w surowcach 📦 oznaczony na panelu sterowania. Planety górnicze zapewniają natychmiastowe nagrody po postawieniu tam placówki. Na każdej planecie może znajdować się maks. 1 placówka danego gracza.



DODATKOWA AKCJA

Rozpatrz tylko 1 z opcji:



- Porusz swój statek na mapie galaktyki o 1 pole plus 1 dodatkowe pole za każdą **szarą** planetę z twoją placówką.

Po każdym ruchu umieść statek na orbicie planety. Opłać oznaczony na mapie koszt w energii ⚡ za każde pole, o które się poruszyłeś.

LUB



• Umieść 1 placówkę na wolnym polu na planecie, którą obecnie orbituje twój statek. Aby umieścić placówkę, musisz spełniać wymagania oznaczone na polu placówki danej planety (o ile jakieś są) i opłacić koszt w surowcach 📦 oznaczony na panelu sterowania. Planety górnicze zapewniają natychmiastowe nagrody po postawieniu tam placówki. Na każdej planecie może znajdować się maks. 1 placówka danego gracza.

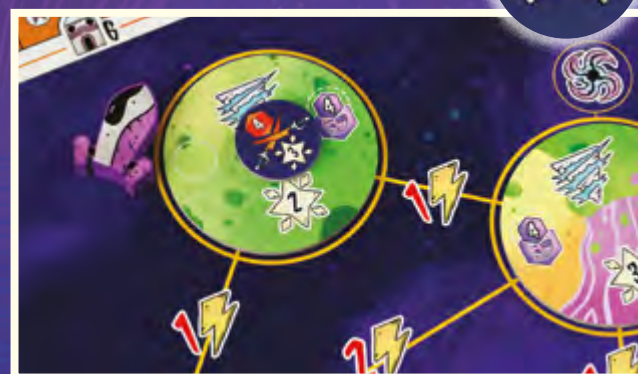


KOSMICZNI PIRACI



Jeżeli planetę okupują piraci (leży na niej żeton piratów), nie można zakładać tam placówek, dopóki nie zostaną oni pokonani. Możesz pokonać piratów w ramach darmowej akcji, kiedy zakończysz swój ruch przy okupowanej przez nich planecie, a twój poziom wojskowości przynajmniej dorównuje ich sile. Po ich pokonaniu natychmiast zyskujesz PZ wskazane na żetonie piratów i przenosisz go na odpowiednie pole toru dochodów swojego panelu sterowania. PZ z tego żetonu będziesz otrzymywać również w każdej kolejnej fazie dochodów.

UWAGA: Piratów można pokonać **wyłącznie** w ramach akcji eksploracji.



Awansujesz na tarze wojskowości w momencie, gdy twój statek orbituje planetę okupowaną przez piratów. Dzięki temu byłbyś już w stanie ich pokonać, ale możesz to zrobić tylko jako darmową akcję w ramach jakiejś kolejnej akcji eksploracji.



PLACÓWKI

Na każdej planecie znajduje się co najmniej 1 pole placówki, ale na każdej planecie możesz mieć tylko 1 swoją placówkę.

Niektóre pola są oznaczone wymaganym poziomem handlu, który musisz osiągnąć, nim będziesz mógł postawić tam swoją placówkę.



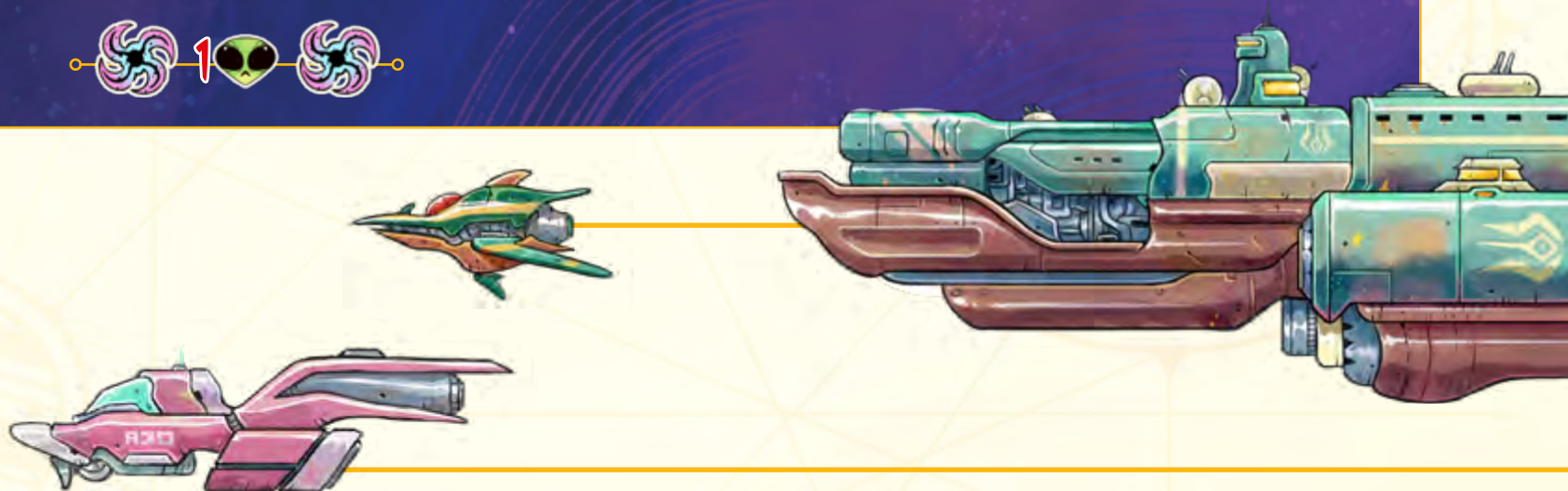
Pierwszy gracz, który chciałby założyć placówkę na tej planecie, musi być na co najmniej 2 poziomie handlu, ale w przypadku kolejnego gracza wymagany poziom to już 4.



TUNELE CZASOPRZESTRZENNE

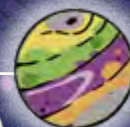


Przy niektórych planetach widnieje symbol tunelu czasoprzestrzennego. Jeżeli twój statek orbituje planetę z tunelem, lub gdy użyjesz żetonu premii z takim symbolem, możesz w ramach akcji eksploracji wydać 1 obcego , aby poruszyć swój statek bezpośrednio do innej planety z tunelem w dowolnym miejscu na mapie.

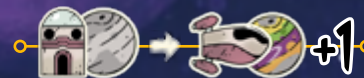




PLANETY



Wszystkie planety występują w (co najmniej) 1 z następujących kolorów: zielona, żółta, fioletowa lub szara. Planety w pierwszych 3. wymienionych kolorach generują zasoby (str. 21, Produkcja), zaś szare planety zapewniają dodatkowy ruch w ramach akcji eksploracji.



Na niektórych planetach znajdują się żetony premii. Zdobywasz taki żeton, jeżeli jako pierwszy postawisz swoją placówkę na danej planecie.

Planety akcyjne



Każdy gracz, który ma placówkę na planecie akcyjnej, może wysłać na nią jednego ze swoich kapitanów lub załogantów. To jedyny sposób na zyskanie oferowanych tam nagród. Po użyciu akcji z planety akcyjnej żaden gracz nie może wykorzystać jej w ten sposób aż do następnej rundy.



Czerwony ma placówkę na tej planecie akcyjnej, więc może tam wysłać robotnika, aby użyć jej akcji – awansować o 1 pole na torze technologii lub polityki za 1 zasób. Może użyć tego efektu dwukrotnie w ramach jednej akcji.

W trakcie przygotowania należy rozdzielić planety akcyjne i bazowe planety akcyjne.



Bazowa planeta akcyjna
Bez wymagań handlowych do postawienia placówki.



Planeta akcyjna
Co najmniej jedno wymaganie handlowe do postawienia placówki.

Planety górnicze



Każda planeta górnicza zapewnia określoną nagrodę, otrzymywaną natychmiast po postawieniu tam placówki oraz do zakończenia rozgrywki ponownie za każdym razem, gdy wykonujesz akcję wydobywania.



Żółty postawił właśnie placówkę na planecie górniczej, za co zyskuje 1 obcego. Od teraz będzie również otrzymywał tę nagrodę ponownie w ramach każdej swojej akcji wydobywania.

Dzikie planety



Postawienie placówki na dzikiej planecie wymaga przypisania do niej na stałe jednego z załogantów – musisz odrzucić 1 ze swoich zmobilizowanych załogantów, zwracając go do pudełka. Planety te zapewniają różne nagrody w ramach fazy dochodów.



Czarny ma placówkę na tej dzikiej planecie. W ramach każdej fazy dochodów może wydać 1 obcego, aby odblokować kolejne pole na swoim torze handlu.

Wydobycie



- Wydobyć litu idzie nad wyraz sprawnie. Dzięki temu mam zapasy paliwa na dobre kilkadziesiąt lat!
- Panie kapitanie... Ale korzystamy z silników na zasilanie jądrowe. Sam pan o to wnioskował.
- Ah, no tak... Czy ktoś w tym systemie skupuje może lit?

Kapitan Grzmiteb, Wybuchowiec



GŁÓWNA AKCJA

Przenieś żeton wydobywania z tego pola na tor wydobywania swojego panelu sterowania (nie uzupełniaj pola nowym żetonem). Następnie zyskujesz wszystkie nagrody z żetonów na swoim torze wydobywania, ograniczone twoim poziomem na torze polityki (str. 21), oraz z wszystkich planet z symbolem wydobywania, na których masz placówkę.



DODATKOWA AKCJA

Zyskaj wszystkie nagrody z żetonów na swoim torze wydobywania, ograniczone twoim poziomem na torze polityki (str. 21), oraz z wszystkich planet z symbolem wydobywania, na których masz placówkę.

Handel



- Kiedyś handlowałem nieruchomościami na księżycu, dawno temu w roku 77.
- Naprawdę? I jak z tym poszło?
- Całkiem nieźle. Na pewno lepiej niż z zakładaniem kapeli rockowej...

Kapitan Carruthers, ISS Fontaneda



GŁÓWNA AKCJA

Ta akcja kosztuje łącznie 3 zasoby – 2 surowce i 1 obcego. Wykonując ją jako główną akcję, otrzymujesz zniżkę i musisz wydać tylko 2 spośród tych 3 zasobów. Po opłaceniu kosztu odblokuj kolejne pole na torze handlu swojego panelu sterowania. Jeżeli znajduje się na nim znacznik rozwoju, przenieś go do swojej ławki, zaś jeżeli to żeton dochodu floty, zyskaj wskazaną na nim nagrodę i przesun go w lewo, aby móc otrzymywać tę nagrodę ponownie w ramach kolejnych faz dochodów (o ile pozwoli ci na to twój poziom na torze polityki).



DODATKOWA AKCJA

Rozpatrz ją tak samo jak główną akcję, ale płacąc pełny koszt bez zniżki.



Technologia



GŁÓWNA AKCJA

Rozpatrz tylko 1 z opcji:

- Awansuj o 2 pola na torze technologii.

LUB

- Awansuj o 1 pole na torze technologii, a następnie umieść 1 znacznik rozwoju ze swojej ładowni na jednej z kart technologii dostępnych na twoim obecnym poziomie technologii.



DODATKOWA AKCJA

Rozpatrz tylko 1 z opcji:

- Awansuj o 1 pole na torze technologii.

LUB

- Umieść 1 znacznik rozwoju ze swojej ładowni na jednej z kart technologii dostępnych na twoim obecnym poziomie technologii.



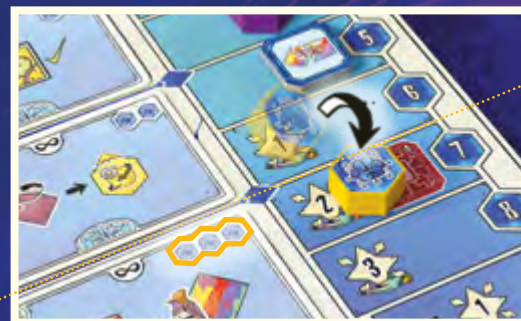
Jeżeli dotarłeś do pola z żetonami premii, weź wierzchni żeton z danego stosu (str. 10, Żetony premii). Jeżeli nie ma tam już żetonów, ale na polu po nich widnieje nagroda, zamiast tego zyskujesz daną nagrodę.

KARTY TECHNOLOGII



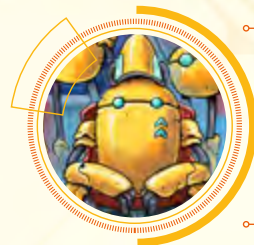
Kiedy rozpatrujesz taki symbol, możesz oznaczyć 1 z dostępnych kart technologii swoim znacznikiem rozwoju z ładowni (nie możesz tego zrobić, jeżeli nie masz znaczników rozwoju w ładowni). Karty te zapewniają jakieś stałe zdolności lub premie wszystkim graczom, którzy oznaczyli je swoim znacznikiem. Na karcie technologii mogą znajdować się znaczniki wszystkich graczy, ale każdy z nich może oznaczyć daną kartę technologii tylko raz. Każda z tych kart ma inny efekt, a działanie każdej z nich opisano na str. 28.

Karty te dzielą się na 3 poziomy – w ramach przygotowania gry losuje się ich po 3 na każdy poziom i pozostają one niezmiennie do końca danej rozgrywki. Możesz oznaczyć wyłącznie kartę odpowiadającą pozycji twojego znacznika na torze technologii lub wcześniejsze.



Aby oznaczyć tę 3-poziomową kartę technologii, musisz mieć co najmniej 7 poziom na torze technologii.

Wojskowość



- Jeżeli nie rozumiesz miłości, to niby jak chcesz walczyć ze swoimi demonami?
- Panie kapitanie... Przecież to kompletnie bez sensu.
- Eh dobra, po prostu wystrzel te rakiety. Proszę?

Kapitan DeMichaelis, HMS Fircyk

GŁÓWNA AKCJA

Awansuj o 1 pole na torze wojskowości.

Aby to zrobić, musisz mieć wymagany poziom technologii (oznaczony pod torem) oraz wydać 1 energii i 1 kredyt lub 2 energii.



DODATKOWA AKCJA

Awansuj o 1 pole na torze wojskowości.

Aby to zrobić, musisz mieć wymagany poziom technologii (oznaczony pod torem) oraz wydać 2 energii i 1 kredyt.



Jeżeli dotarłeś do pola z żetonami premii, weź wierzchni żeton z danego stosu (str. 10, Żetony premii). Jeżeli nie ma tam już żetonów, ale na polu po nich widnieje nagroda, zamiast tego zyskujesz daną nagrodę.

Produkcja



GŁÓWNA AKCJA

Rozpatrz po kolei poniższe kroki:

- Awansuj o 1 pole na torze produkcji. Jeżeli dotarłeś do pola z żetonami premii, weź wierzchni żeton z danego stosu (o ile jakiś pozostał).
- Zbierz zasoby. Wykorzystaj do tego swoje placówki rozstawione na mapie galaktyki w liczbie równej twojemu obecnemu poziomowi produkcji. Każda wybrana do tego placówka generuje 1 zasób rodzaju odpowiadającego kolorowi danej planety (lub 1 dowolny zasób w przypadku wielokolorowych planet). Umieść zebrane zasoby w swojej ładowni.



DODATKOWA AKCJA

Rozpatrz tylko 1 z opcji:

- Awansuj o 1 pole na torze produkcji. Jeżeli dotarłeś do pola z żetonami premii, weź wierzchni żeton z danego stosu (str. 10, Żetony premii).

LUB

- Zbierz zasoby. Wykorzystaj do tego swoje placówki rozstawione na mapie galaktyki w liczbie równej twojemu obecnemu poziomowi produkcji. Każda wybrana do tego placówka generuje 1 zasób rodzaju odpowiadającego kolorowi danej planety (lub 1 dowolny zasób w przypadku wielokolorowych planet). Umieść zebrane zasoby w swojej ładowni.

Polityka



- Senat debatuje nad regulacjami dotyczącymi stódkików do kawy. Chyba niezbyt nas to obchodzi, prawda?
- Holding „Galaktyczny Cukier” daje 3,6 miliona za odrzucenie wniosku. Korporacja Stevia przez 5 lat będzie nam wypłacać po milionie na rok, jak paprzemy ustawę. W gotówce.
- Cóż, nie ma to jak słodki posmak Stevii o poranku.

Kapitan Ciągutka, WFC: Lodołamacz



GŁÓWNA AKCJA

Rozpatrz tylko 1 z opcji:

- Awansuj o 2 pola na torze polityki.

LUB

- Awansuj o 1 pole na torze polityki i weź jedną z kart misji dostępnych na twoim obecnym poziomie polityki, umieszczając ją na 1 z 2 pól dziennika misji swojego panelu sterowania. Po rozpatrzeniu swojej akcji uzupełnij kartę misji, w razie konieczności przedstawiając je zgodnie z numeracją.



DODATKOWA AKCJA

Rozpatrz tylko 1 z opcji:

- Awansuj o 1 pole na torze polityki.

LUB

- Weź jedną z kart misji dostępnych na twoim obecnym poziomie polityki, umieszczając ją na 1 z 2 pól dziennika misji swojego panelu sterowania. Po rozpatrzeniu swojej akcji uzupełnij kartę misji, w razie konieczności przedstawiając je zgodnie z numeracją.



Jeżeli dotarłeś do pola z żetonami premii, weź wierzchni żeton z danego stosu (str. 10, Żetony premii). Jeżeli nie ma tam już żetonów, ale na polu po nich widnieje nagroda, zamiast tego zyskujesz daną nagrodę.

ZNACZNIK POZIOMU POLITYCZNEGO

Zawsze gdy awansujesz na torze polityki, przesun o tyle samo pół swój znacznik na panelu sterowania. Jego pozycja określa, które nagrody będziesz mógł otrzymać w ramach akcji wydobywania lub fazy dochodów.





KARTY MISJI



Karty te dzielą się na 2 poziomy, a na planszy będzie ich zawsze po 3 z każdego poziomu. Układa się je zgodnie z numerami w lewym górnym rogu, od tej z najwyższym numerem na górze, do najniższego numeru na dole.



W trakcie gry możesz pozyskiwać te karty, umieszczając je na odpowiednich polach dziennika misji na swoim panelu sterowania. Możesz wziąć wyłącznie kartę odpowiadającą pozycji twojego znacznika na torze polityki lub wcześniejsze (czyli nie będziesz miał dostępu do 2-poziomowych misji, dopóki nie osiągniesz 5. poziomu na torze polityki). Możesz mieć tylko 2 misje jednocześnie. Jeżeli chcesz wziąć nową kartę misji, ale nie masz już na nią wolnego pola, musisz zwrócić misję tego poziomu, zastępując nią tę zabraną (poprzestawiaj karty zgodnie z numeracją, o ile to konieczne). Jeżeli po zabraniu karty misji zostało puste pole, uzupełnij je nową kartą z odpowiedniej talii.

W lewej części każdej z tych kart widnieje **koszt** oraz **wymaganie**. Kiedy tylko spełnisz wymaganie, możesz w swojej turze opłacić koszt, aby zyskać **nagrody** wskazane w prawej części. Odrzuć ją następnie z dziennika misji, umieszczając zakrytą w swoim obszarze gry. Misję możesz wykonać jako darmową akcję w dowolnym momencie swojej obecnej lub przyszłej tury. Misje występują w 3 rodzajach:



Misje komercyjne (fioletowe)

Z wymaganiami handlowymi.



Misje wojenne (czerwone)

Z wymaganiami wojskowymi.



Misje kulturalne (niebieskie)

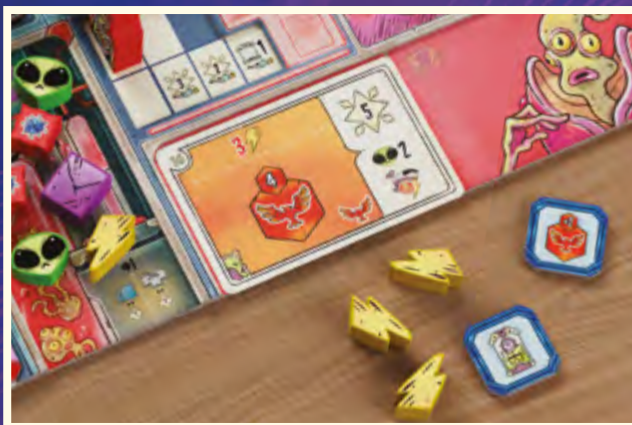
Z wymaganiami technologicznymi.



Wszystkie misje opisano dokładniej na str. 30.



Czerwony osiągnął 5. poziom na torze polityki, więc kolejnym razem jak wykona tę akcję, będzie mógł wziąć tę kartę misji i umieścić ją w swoim dzienniku misji.



W późniejszej części gry, jak tylko osiągnie 4 poziom wojskowości, Czerwony będzie mógł wydać 3 energii, aby zyskać 5 PZ i 2 obcych oraz poruszyć swój statek o 1 pole na nową planetę bez opłacania kosztu w energii.





KONIEC ROZGRYWKI ➡

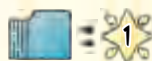
Po 5. rundzie gry każdy z graczy:



ZDOBYWA PUNKTY Z 1. (WYBRANEJ PRZEZ SIEBIE) ZE SWOICH 2 KART CELÓW



ZDOBYWA 1 PZ ZA KAŻDY POZOSTAŁY MU KREDYT



ZDOBYWA 1 PZ ZA KAŻDE 3 ZASOBY (ZAOKRĄGLAJĄC W DÓŁ) POZOSTAŁE W JEGO ŁADOWNI



Po zliczeniu wszystkiego, wygrywa gracz z największą liczbą punktów zwycięstwa. W przypadku remisu, remisujący gracze dzielą się zwycięstwem, wspólnie pokojowo panując nad galaktyką... przynajmniej do czasu.

Na końcu gry nie rozpatruje się żadnej dodatkowej fazy dochodów. Punkty są przydzielane wyłącznie za zasoby i kredyty, które pozostały ci po ostatniej rundzie.





ZDOLNOŚCI

Patrz str. 6



W ramach przygotowania wymień 1 ze swoich załogantów na porucznika. Możesz go umieszczać tylko na polach dodatkowych akcji, ale wykonujesz zamiast niej główną akcję.



Zaczynasz na 2. poziomie handlu: W ramach przygotowania przesun pierwszy żeton dochodu floty na tor dochodu, a pierwszy znacznik rozwoju do ładowni.



Rozpoczynasz z 1 dodatkowym zmobilizowanym załogantem oraz drugą placówką umieszczoną na dowolnej planecie akcyjnej (zaktualizuj tor priorytetu).



Umieść w swoim obszarze gry kafelek Koszmaru technologicznego. To twoja własna specjalna wielokolorowa planeta z przenośnym tunelem (możesz go użyć z dowolnego miejsca w galaktyce), zapewniająca 2 PZ w ramach wydobycia.



Osobiste pole wszechakcji: Możesz umieścić tutaj (tylko ty) 1 ze swoich kapitanów lub załogantów, aby wykonać dowolną akcję z planszy – działa jak wszechakcja, ale nie musisz opłacać dodatkowych kosztów (str. 16).



Umieść drugi statek kosmiczny obok swojego. Możesz w ramach akcji eksploracji poruszać się obydwooma statkami, rozdzielając pomiędzy nimi całkowity ruch.



W ramach przygotowania awansuj o 1 na torze polityki. Masz dostęp do misji o 1 pole na torze dalej niż normalnie i masz przy nich zniżkę 1 zasobu.



W ramach przygotowania awansuj o 1 na torze wojskowości. Zyskujesz 2 PZ za każdym razem, gdy którykolwiek z graczy awansuje na torze wojskowości dzięki karcie lub planecie.



W ramach akcji eksploracji dysponujesz również 1 dodatkowym ruchem (za darmo) lub umieszczeniem placówki. W przypadku dodatkowej akcji możesz to wykorzystać, aby poruszyć się obydwooma statkami o 1 pole, lub poruszyć się tylko 1 i umieścić placówkę.



Na końcu przygotowania wylosuj spośród pozostałych żetonów premii 3 podstawowe oraz 2 zaawansowane i odłóż je na bok. Możesz raz na rundę użyć jednego z nich.



Na początku każdej fazy dochodów sprawdź stan swoich zasobów i kredytów. Dla każdego z tych elementów, którego nie masz wcale, zyskujesz 1.

PRZYKŁAD: Masz 1 szarą planetę i wykonujesz główną akcję. Mogłbyś postawić 2 placówki obydwooma statkami i poruszyć się 1. z nich o 2 pola lub każdym z nich poruszyć się o 1 pole i założyć placówkę.



PLANETY

Patrz str. 18

Jeżeli masz placówkę na planecie, otrzymujesz za nią w ramach akcji **produkcji** lub **eksploracji** poniższe nagrody:

AKCJA PRODUKCJI

→
 →
 →
 →

AKCJA EKSPLOKACJI

→ +1



Symbol handlu na polu placówki określa **minimalny poziom handlu**, który musisz mieć, aby umieścić tam placówkę.





ZIELONA PLANETA GÓRNICZA

Wymagania placówki:
Poziom handlu 1

WYDOBYCIE:
Zyskaj 1 surowiec lub 1 energii.



FIOLETOWA PLANETA GÓRNICZA

Wymagania placówki:
Poziom handlu 2

WYDOBYCIE: Zyskaj 1 obcego.



SZARA PLANETA GÓRNICZA

Wymagania placówki:
Poziom handlu 4

WYDOBYCIE: Awansuj o 1 na torze produkcji.



WIELOKOLOROWA PLANETA GÓRNICZA

Wymagania placówki:
Poziom handlu 4 / 6

WYDOBYCIE: Zyskaj 3 PZ.



SZARA PLANETA GÓRNICZA

Wymagania placówki:
Poziom handlu 1

WYDOBYCIE: Zyskaj 1 PZ.



ŻÓŁTA PLANETA GÓRNICZA

Wymagania placówki:
Poziom handlu 2

WYDOBYCIE: Zyskaj 1 PZ.



ZIELONA PLANETA GÓRNICZA

Wymagania placówki:
Brak / Poziom handlu 4

WYDOBYCIE: Zyskaj 2 PZ.



SZARA PLANETA AKCYJNA

Wymagania placówki:
Brak

AKCJA: Porusz za darmo swój statek do planety z tunelem i zyskaj 1 obcego.



ŻÓŁTA PLANETA AKCYJNA

Wymagania placówki:
Brak

AKCJA: Zyskaj dowolne 2 zasoby.



FIOLETOWA PLANETA AKCYJNA

Wymagania placówki:
Brak

AKCJA: Do 2 razy na akcję – zapłać 1 zasób, aby awansować o 1 na torze technologii lub polityki.



ZIELONA PLANETA AKCYJNA

Wymagania placówki:
Brak

AKCJA: Zyskaj 1 kredyt i 1 PZ.



FIOLETOWA PLANETA AKCYJNA

Wymagania placówki:
Brak / Poziom handlu 1

AKCJA: Aktywuj wszystkie swoje planety górnicze tak, jakbyś wykonywał akcję wydobywania (nie zyskujesz nagród za wydobywanie z panelu sterowania). Następnie zyskaj 2 PZ za każdą aktywowaną planetę górniczą.



ŻÓŁTA PLANETA AKCYJNA

Wymagania placówki:
Brak / Poziom handlu 1

AKCJA: Do 3 razy na akcję – zapłać 1 zasób, aby zyskać 1 PZ.



ZIELONO-SZARA PLANETA AKCYJNA

Wymagania placówki:
Poziom handlu 1 / 2

AKCJA: Wykonaj główną akcję eksploracji.



ŻÓŁTO-FIOLETOWA PLANETA AKCYJNA

Wymagania placówki:
Poziom handlu 2 / 4

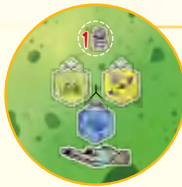
AKCJA: Oznacz swoim znacznikiem rozwoju 1 kartę technologii, do której masz dostęp, LUB weź 1 kartę misji, do której masz dostęp.



ŻÓŁTA DZIKA PLANETA

Wymagania placówki:
Odrzuć 1 zmobilizowanego załoganta.

DOCHÓD: Zyskaj 1 kredyt.



ZIELONA DZIKA PLANETA

Wymagania placówki:
Odrzuć 1 zmobilizowanego załoganta.

DOCHÓD: Awansuj o 1 na torze produkcji, technologii lub polityki.



FIOLETOWA DZIKA PLANETA

Wymagania placówki:
Odrzuć 1 zmobilizowanego załoganta.

DOCHÓD: Zapłać 1 kredyt, aby awansować o 1 na torze wojskowości.



SZARA DZIKA PLANETA

Wymagania placówki:
Odrzuć 1 zmobilizowanego załoganta.

DOCHÓD: Zapłać 1 obcego, aby odblokować kolejne pole na torze handlu.



KOSZMAR TECHNOLOGICZNY

* Specjalna planeta powiązana z odpowiednim kafelkiem zdolności (str. 6).

WYDOBYCIE: Zyskaj 2 PZ.



KARTY BOGACTWA

Patrz str. 6

Spis symboli znajduje się na str 32. **Niezależnie od oznaczeń, wszystkie awanse na torach z tych kart obowiązuje pełna zniżka**



GALAKTYCZNE DEKRETY

Patrz str. 15



Masz placówki na 3 planetach w różnych kolorach.



Masz placówki na 3 planetach akcyjnych.



Osiągnąłeś poziom technologii i polityki 6.



Wykonałeś po co najmniej 1 misji każdego typu: komercyjna, wojenna i kulturalna.



Masz placówki na 3 szarych LUB 3 żółtych planetach.



Masz placówki na 3 planetach górniczych.



Osiągnąłeś poziom handlu i wojskowości 4.



Oznaczyłeś 3 karty technologii.



Masz placówki na 3 fioletowych LUB 3 zielonych planetach.



Masz placówki na 3 planetach różnego typu: akcyjna, górnicza i dzika.



Zebrałeś na panelu sterowania 3 żetony piratów.



Wykonałeś co najmniej 3 komercyjne LUB 3 wojenne misje.



KARTY CELÓW

Patrz str. 6



2 PZ za każdą oznaczoną kartę technologii LUB za każdą wykonaną misję.



4 PZ za każdą wykonaną misję kulturalną.



4 PZ za każdą wykonaną misję komercyjną.



4 PZ za każdą wykonaną misję wojskową.



3 PZ za każdy zebrany żeton piratów LUB za każdą wykonaną misję wojskową.



3 PZ za każdą placówkę na żółtej planecie (wliczając wielokolorowe).



3 PZ za każdą placówkę na fioletowej planecie (wliczając wielokolorowe).



3 PZ za każdą placówkę na zielonej planecie (wliczając wielokolorowe).



4 PZ za każdą placówkę na szarej planecie (wliczając wielokolorowe).



2 PZ za każdą placówkę na mapie galaktyki LUB za każdą oznaczoną kartę technologii.



5 PZ za każdy zebrany żeton piratów.



3 PZ za każdą placówkę na planecie z wymaganym poziomem handlu.



2 PZ za każdą placówkę na mapie galaktyki + 1 PZ za każdy pozostały zasób (do maks. 12 PZ i dodatkowo do standardowych punktów za pozostałe zasoby).



1 PZ za każdy poziom na torach technologii, polityki i produkcji.





KARTY TECHNOLOGII

Patrz str. 20

POZIOM 1



Zyskujesz 1 PZ za każdym razem, gdy oznaczysz kartę technologii lub weźmiesz kartę misji.



Możesz zapłacić 2 dowolne zasoby za skorzystanie z tunelu (zamiast 1 obcego). Zyskujesz za to 2 PZ.



Zyskujesz 1 PZ za każdym razem, gdy zyskujesz symbol handlu lub wojskowości (z kart misji).



Zyskujesz 2 PZ za każdym razem, gdy wykonasz akcję z planety akcyjnej.



Za każdym razem gdy awansujesz na torze produkcji, zbierasz również zasoby tak, jakbyś wykonał akcję produkcji (czyli wykonując główną akcję produkcji, zbierasz zasoby dwukrotnie).



Masz zniżkę w wysokości 1 obcego przy odblokowywaniu pół toru handlu (płacisz za to tylko 2 surowce).



Zyskujesz 1 PZ za każdym razem, gdy ruszasz statkiem. Możesz poruszyć się o 1 dodatkowe pole bez opłacania kosztu w energii.



Za każdym razem gdy awansujesz na torze wojskowości, możesz również awansować o 1 na torze technologii LUB polityki.



Za każdym razem gdy wykonujesz akcję wydobycia, zyskujesz 1 dodatkowy zasób dowolnego rodzaju oraz 1 PZ.



Możesz posiadać 3 karty misji.

POZIOM 2



Zyskujesz 1 PZ za każdym razem, gdy wykonujesz dodatkową akcję.



Masz zniżkę w wysokości 1 kredytu przy zaliczaniu misji.



Raz na rundę możesz wydać 1 obcego, aby zyskać 2 PZ oraz odwrócić na drugą stronę i ponownie użyć 1 z posiadanych żetonów premii. Jeżeli to zrobisz, odrzuć dany żeton. Odwróć swój znacznik rozwoju, aby zaznaczyć, że już skorzystałeś z tej zdolności w danej rundzie.



Za każdym razem gdy wykonujesz akcję eksploracji, awansujesz o 1 na torze produkcji.



W ramach fazy porządkowania podwajasz zyskiwane PZ, jeżeli prowadzisz na torze wojskowości, lub nie tracisz PZ, jeżeli jesteś ostatni.



Zyskujesz 3 PZ za każdym razem, gdy zasiądziesz w Galaktycznym Senacie.



Możesz umieszczać placówki na planetach akcyjnych nawet wtedy, gdy na danej planecie nie ma już wolnego pola na placówkę.



Raz na rundę możesz użyć akcji z planety akcyjnej, na której inny gracz ma placówkę. Odwróć swój znacznik rozwoju, aby zaznaczyć, że już skorzystałeś z tej zdolności w danej rundzie.



Twoje poziomy technologii oraz polityki są o 1 wyższe, niż wskazuje pozycja twojego znacznika na danym torze.



Możesz wykonywać swoimi kapitanami główne akcje, które zostały już użyte przez innych graczy. Jeżeli to zrobisz, nikt nie może powtórzyć.

POZIOM 3



KONIEC GRY:
Zyskujesz po 1 PZ za każdy poziom, który osiągnąłeś na torach handlu i wojskowości.



Raz na rundę możesz rozpatrzyć dodatkową akcję tak, jakby była główną akcją. Odwróć swój znacznik rozwoju, aby zaznaczyć, że już skorzystałeś z tej zdolności w danej rundzie.



JEDNORAZOWA:
Natychmiast awansuj o 1 na torze wojskowości LUB odblokuj kolejne pole na swoim torze handlu. Możesz zapłacić 2 obcych, aby rozpatrzyć obie opcje.



KONIEC GRY: Zyskujesz 1 PZ za każdy poziom, który osiągnąłeś na torze produkcji.



KONIEC GRY:
Zyskujesz po 1 PZ za każdy znacznik rozwoju (wliczając twój) na wszystkich kartach technologii, które oznaczyłeś.



JEDNORAZOWA:
Natychmiast wykonaj 1 dowolną główną akcję, nie zużywając do tego żadnego kapitana ani załoganta.



KONIEC GRY:
Zyskujesz po 1 PZ za każdy poziom, który osiągnąłeś na torach technologii i polityki.



KONIEC GRY:
Zyskujesz po 2 dodatkowe PZ za każdy warunek spełniony ze swojej karty celu, do maks. 12 PZ. Przykładowo, jeżeli zyskujesz po 3 PZ za każdą żółtą planetę, za każdą z nich otrzymujesz dodatkowe 2 PZ.



JEDNORAZOWA:
Natychmiast postaw placówkę na dowolnym wolnym polu placówki na planecie akcyjnej.



JEDNORAZOWA:
Natychmiast wykonaj 1 z misji ze swojego dziennika misji, ignorując jej koszt LUB wymagania (ale nie oba).



KARTY MISJI

Patrz str. 22

POZIOM 1



KOMERCYJNA

Koszt: 1 surowiec

Wymagania: Brak

Nagroda: 1 PZ, 1 darmowy ruch statkiem bez kosztu w energii



WOJENNA

Koszt: 1 energii

Wymagania: Brak

Nagroda: 1 PZ, 1 darmowy ruch statkiem bez kosztu w energii



KULTURALNA

Koszt: 1 surowiec i 1 energii

Wymagania: Brak

Nagroda: 2 PZ



KULTURALNA

Koszt: 1 surowiec i 1 energii

Wymagania: Poziom technologii 1

Nagroda: 2 PZ, awansuj o 1 na torze polityki



WOJENNA

Koszt: 2 energii

Wymagania: Poziom wojskowości 1

Nagroda: 2 PZ, 1 obcy



KOMERCYJNA

Koszt: 2 surowce

Wymagania: Poziom handlu 1

Nagroda: 2 PZ, 1 kredyt



KULTURALNA

Koszt: 1 surowiec i 1 energii

Wymagania: Poziom technologii 2

Nagroda: 3 PZ



KOMERCYJNA

Koszt: 2 surowce

Wymagania: Poziom handlu 1, placówka na 1 planecie górniczej

Nagroda: 3 PZ, awansuj o 1 na torze produkcji



WOJENNA

Koszt: 2 energii

Wymagania: Poziom wojskowości 1, placówka na 1 planecie akcyjnej

Nagroda: 3 PZ, awansuj o 1 na torze technologii



WOJENNA

Koszt: 1 energii i 1 kredyt

Wymagania: Poziom wojskowości 2

Nagroda: 3 PZ, 1 obcy i 1 surowiec



KOMERCYJNA

Koszt: 2 surowce i 1 obcy

Wymagania: Poziom handlu 2

Nagroda: 3 PZ, 1 kredyt, 1 energii



KULTURALNA

Koszt: 1 surowiec i 1 energii

Wymagania: Poziom technologii 2, placówki na 2 planetach w tym samym kolorze

Nagroda: 3 PZ, oznacz 1 dowolną dostępną kartę technologii



KOMERCYJNA

Koszt: 2 surowce i 1 obcy

Wymagania: Poziom handlu 2, placówki na 2 planetach w różnym kolorze

Nagroda: 4 PZ, 2 darmowe ruchy statkiem bez kosztu w energii



WOJENNA

Koszt: 2 energii i 1 kredyt

Wymagania: Poziom wojskowości 2, placówka na 1 planecie, 1 żeton piratów

Nagroda: 4 PZ, awansuj za darmo o 1 na torze handlu



EDYCJA POLSKA

Tłumaczenie i korekta: Łukasz Chełmecki

Skład: Krzysztof Bernacki

Galakta ul. Łagiewnicka 39, 30-417 Kraków



POZIOM 2



KOMERCYJNA

Koszt: 3 surowce

Wymagania: Poziom handlu 4

Nagroda: 4 PZ, 1 kredyt, awansuj o 1 na torze technologii



WOJENNA

Koszt: 3 energii

Wymagania: Poziom wojskowości 4

Nagroda: 5 PZ, 2 obcych, 1 darmowy ruch statkiem bez kosztu w energii



KULTURALNA

Koszt: 2 surowce i 2 energii

Wymagania: Poziom technologii 4, placówki na 2 planetach w różnym kolorze

Nagroda: 5 PZ, awansuj za darmo o 1 na torze wojskowości



WOJENNA

Koszt: 2 energii i 1 kredyt

Wymagania: Poziom wojskowości 4, placówki na 2 zielonych LUB fioletowych planetach

Nagroda: 5 PZ, zmobilizuj 1 załoganta z kapsuły kriogenicznej



KOMERCYJNA

Koszt: 2 surowce i 1 obcy

Wymagania: Poziom handlu 4, placówki na 2 szarych LUB żółtych planetach

Nagroda: 5 PZ, zmobilizuj 1 załoganta z kapsuły kriogenicznej



KULTURALNA

Koszt: 2 surowce i 2 energii

Wymagania: Poziom technologii 4, placówki na 3 planetach w tym samym kolorze

Nagroda: 6 PZ, porusz swój statek do planety z tunelem



KULTURALNA

Koszt: 1 surowiec, 1 energii, 1 obcy i 1 kredyt

Wymagania: Poziom technologii 6

Nagroda: 6 PZ, awansuj o 1 na torach produkcji i polityki



KOMERCYJNA lub WOJENNA

Koszt: 2 obcych i 1 kredyt

Wymagania: Poziom handlu LUB wojskowości 4

Nagroda: 6 PZ, weź 1 z dostępnych kart misji



KULTURALNA

Koszt: 2 surowce i 2 energii

Wymagania: Poziom technologii 6

Nagroda: 6 PZ, oznacz 1 dowolną dostępną kartę technologii



KOMERCYJNA lub WOJENNA

Koszt: 2 surowce i 2 energii

Wymagania: Poziom handlu LUB wojskowości 6, placówki na 3 planetach w różnym kolorze

Nagroda: 7 PZ, natychmiast wykonaj główną akcję wydobywania



KULTURALNA

Koszt: 2 surowce i 2 energii

Wymagania: Poziom technologii 8

Nagroda: 7 PZ, postaw placówkę na planecie, którą obecnie orbituje twój statek (o ile to możliwe)



KOMERCYJNA lub WOJENNA

Koszt: 2 obcych i 2 kredyty

Wymagania: Poziom handlu LUB wojskowości 6

Nagroda: 12 PZ



TWÓRCYGRY

Pomysł: Andrea Chiarvesio

Autor: Daniele Tascini

Ilustracje: Edu Valls

Redakcja: David Esbrí

Korekta: William Niebling

Modele 3D: David González

Opracowanie graficzne: Meeple Foundry



DEVIR
CONTENIDOS S.L.
Via Augusta 153, Entl.
08021 Barcelona

www.devirgames.com

Autor serdecznie dziękuje swojej ekipie testerskiej: Federico Pierlorenzi, Loris Damiani, Daniel Marinangeli, Giovanni Edoardo, Asienka

SYMBOLE



Kapitan
(str. 12).



Załogant
(str. 12).



Placówka
(str. 17).



Kredyt
(str. 8).



Zasób: Energia
(str. 10).



Zasób: Obcy
(str. 10).



Zasób: Surowiec
(str. 10).



Dowolny zasób – surowiec, energia lub obcy (str. 10).



Punkty zwycięstwa
(str. 10).



Darmowy ruch: Porusz swój statek bez żadnych kosztów w energii.



Porusz swój statek do planety z tunelem (bez żadnych kosztów).



Tunel czasoprzestrzenny
(str. 17).



Poziom na torze – w tym przypadku to technologia (str. 10).



Tymczasowe podniesienie poziomu wojskowości o 2 (do końca rundy).



Tymczasowe podniesienie poziomu handlu o 2 (do końca rundy).



Wszechakcja
(str. 16).



Akcja eksploracji
(str. 16).



Akcja wydobywania
(str. 19).



Akcja handlu
(str. 19).



Dowolna główna akcja.



Akcja technologii
(str. 20).



Akcja wojskowości
(str. 20).



Akcja produkcji
(str. 21).



Akcja polityki
(str. 21).



Awans na torze – w tym przypadku o 2 na torze produkcji (str. 21).



Awans na torze o 1
(str. 21).



Awans na dowolnym ze wskazanych torów.



Misja kulturalna
(str. 22).



Wymaganie: Minimalny poziom, który musisz mieć w danej dziedzinie, aby coś zrobić – w tym przypadku to poziom handlu co najmniej 3.



Oznacz swoim znacznikiem rozwoju dostępną kartę technologii.



Pozyskaj 1. z dostępnych kart misji.



Misja wojenna
(str. 22).



Postaw 1 placówkę na planecie, płacąc odpowiednie koszty (str. 17).



Faza dochodów
(str. 11).



Nagroda zyskiwana w ramach fazy dochodów – w tym przypadku to 1 kredyt (str. 11).



Misja komercyjna
(str. 22).



Podstawowy żeton premii
(str. 10).



Zaawansowany żeton premii (str. 10).



Żeton wydobywania
(str. 11).



Mobilizacja: Przenieś 1 załoganta z kapsuły kriogenicznej na pole mobilizacji (str. 8).



Podwój swoje nagrody w fazie dochodów.



Możesz wykonywać kapitanami główne akcje zużyte już przez innych graczy – nie można ich powtórzyć.



Zyskaj 1 surowiec w ramach akcji wydobywania.



Zniżka: Nie musisz wydawać zasobu wskazanego przy tym symbolu.



Całkowita zniżka: Nie płacisz żadnych kosztów.

9 Zyskaj 9 PZ.



6

Natychmiast porusz swój statek i umieść placówkę za darmo. Zyskaj 6 PZ.



5

Awansuj za darmo o 1 na torze wojskowości LUB handlu. Zyskaj 5 PZ.



4

Zmobilizuj 1 załoganta z kapsuły kriogenicznej. Awansuj za darmo dwukrotnie na 1 dowolnym torze lub o 1 na 2 dowolnych torach. Zyskaj 4 PZ.