

TOM LEHMANN



Dodatek nr 3

Na krawędzi wojny

Ponieważ konflikty rozszerzają się, coraz ważniejszy w galaktyce staje się prestiż, który służy zarówno do wymuszania ustępstw, jak i odstraszenia napastników. W międzyczasie zlokalizowany zostaje punkt odlotów Obcych i pojawiają się nadzorcy ze światów Uplift. Czy uda ci się zbudować najpotężniejsze imperium w galaktyce stojącej na krawędzi wojny?

WSTĘP

Niniejszy dodatek wzbogaca grę *Race for the Galaxy* i jej dwa pierwsze dodatki – *The Gathering Storm* oraz *Rebel vs Imperium* – o nowe światy początkowe, cele, karty oraz zasady związane z prestiżem. Dołączone są również nowe znaczniki do gry solo oraz zasady wariantu z dobieraniem dla 6 graczy.

ZAWARTOŚĆ

- | | |
|--|--|
| 1 karta zastępcza <i>Galactic Federation</i> | 1 żeton 5 PZ |
| 4 światy początkowe o numerach 12-15 | 1 karta startowa wyszukiwanie/solo |
| 44 karty do gry | 2 cele “kto najwięcej” (duże płytki) |
| 6 kart akcji Prestiż/Wyszukiwanie | 3 cele “kto pierwszy” (małe płytki) |
| 1 płytka Lidera Prestiżu | 3 znaczniki specjalnej siły militarnej |
| 30 żetonów prestiżu: | 8 znaczników czasowej siły militarnej |
| 25 szt. x 1 oraz 5 szt. x 5 | 2 znaczniki do gry solo |

Przed pierwszą rozgrywką należy ostrożnie powymować z wyprasek płytki celów, płytkę Lidera Prestiżu oraz żetony prestiżu i znaczniki.

DODAWANIE NOWYCH KART I CELÓW

Do gry z niniejszym dodatkiem wymagane są obydwa wcześniejsze dodatki – The Gathering Storm oraz Rebel vs Imperium.

Dołóż do talii nowe karty, zastępując wcześniejszą kartę *Galactic Federation* nową kartą dołączoną do tego dodatku (ze zmienionymi ikonami PZ).

Nowe cele dołóż do wcześniejszych i używaj ich tak jak poprzednio (wybierając przed rozpoczęciem gry 2 cele “kto najwięcej” i 4 cele “kto pierwszy”).

Przygotowania. Na środku obszaru gry połóż kartę wyszukiwania, żetony prestiżu oraz płytkę Lidera Prestiżu stroną “>” do góry. Rozdaj graczom karty akcji Prestiż/Wyszukiwanie. Dodaj 5PZ do całkowitej liczby PZ w danej grze (np. dla 3 graczy użyj 41 PZ). Wykonaj resztę przygotowań.



Uwaga: Świat początkowy **12** *Galactic Scavengers* posiada zdolność startową.


Zdolności. Większość nowych zdolności jest odmianą poprzednich. Te, które nie są, mają na kartach opisy i są omówione szczegółowo zaczynając od strony 11.

Niektóre zdolności odnoszą się do kart rozbudowy *Rebel*. Karty te mają mały czerwony romb obok wartości punktowej.



Dodatek ten wprowadza zdolności *Pociągnij i odrzuć*, przy których gracz ciągnie wskazaną liczbę kart, dodaje je do ręki, a potem odrzuca z ręki jedną kartę. Gracz, który wykorzystuje w danej fazie więcej niż jedną taką zdolność, ciągnie najpierw *wszystkie* wskazane karty, a dopiero potem odrzuca po 1 karcie za każdą zdolność. (Jest to wyjątek od reguły mówiącej, że jedna zdolność nie może przerywać innej zdolności.)



Zdolności takie jak ze świata *Uplift Mercenary Force*, które dodają siłę militarną równą liczbie światów , dotyczą światów znajdujących się w *twoim układzie*. Liczą się tu *tylko* światy obecne na *początku* tej fazy.

I podobnie – zdolności i atrybuty karty usuniętej z układu gracza (w wyniku odrzucenia, zamiany lub przejścia) *trwają* (dla gracza, który był posiadaczem tej karty na początku fazy) do końca tej fazy.

Prestiż, towary lub karty otrzymane w wyniku wyłożenia karty mogą być użyte w fazie, w której karta ta została wyłożona (*po* zapłaceniu jej kosztu lub podbiciu siłą militarną).

Wielokolorowy świat *Alien Oort Cloud Refinery* został opisany na stronie 15.

Wszystkie karty z tego dodatku są oznaczone w lewym dolnym rogu *trzema* znakami.



PRESTIŻ

Wprowadzenie. Wiele kart i zdolności daje prestiż, który jest reprezentowany przez specjalne żetony. Niektóre zdolności pozwalają wydawać punkty prestiżu w celu uzyskania innych korzyści. Każdy gracz otrzymuje kartę akcji *prestiż/wyszukiwanie*, której raz w ciągu rozgrywki może użyć. Gracz(e), który na początku tury ma najwięcej punktów prestiżu, otrzymuje premię. Jeżeli na koniec tury któryś z graczy ma 15 lub więcej punktów prestiżu, rozgrywka kończy się (jest to dość rzadkie). Każdy żeton prestiżu w posiadaniu gracza jest warty na koniec gry 1 PZ.

Dodatek zawiera żetony prestiżu o wartości 1 i 5. W każdej chwili gracze mogą je dowolnie między sobą wymieniać. Ilość dostarczonych żetonów prestiżu nie stanowi limitu (można przygotować ich więcej, jeżeli zajdzie taka potrzeba).



Zdobywanie prestiżu. Karty, które obok wartości punktowej mają symbol prestiżu, dają ich posiadaczom 1 punkt prestiżu w chwili wyłożenia.



Świat, który daje 1 punkt prestiżu podczas wykładania, *nie daje* kolejnego punktu prestiżu, gdy zostaje przejęty.

Prestiż dostarczają również zdolności. Niektóre zdolności *Konsumpcji* zużywają towary w zamian za prestiż. Można ich użyć tylko wtedy, gdy podczas fazy *Konsumpcji* gracz posiada odpowiednie towary (choć może on użyć zdolności *Konsumpcji* w innej kolejności i wymienić te towary na punkty zwycięstwa lub karty).



W wyniku akcji *Konsumpcja 2x* podwajana jest tylko liczba punktów zwycięstwa. Punktów prestiżu *nie podwaja się*.

Lider prestiżu. Prestiż sprawdzany jest na koniec każdej fazy. Jeżeli któryś z graczy ma punktów prestiżu więcej od innych, bierze płytkę *Lidera Prestiżu*, umieszcza ją przed sobą stroną ">" do góry (oddając znajdujące się na niej żetony poprzedniemu właścicielowi) i kładzie na niej (niewydane) żetony prestiżu, które uzyskał *w tej fazie*. Ilekroć samodzielny Lider Prestiżu otrzymuje prestiż, kładzie żetony na płytce *Lidera Prestiżu*.



Jeżeli dwóch lub więcej graczy ma na koniec fazy taką samą liczbę punktów prestiżu (lecz większą od zera), należy odwrócić płytkę *Lidera Prestiżu* stroną "=" do góry i położyć ją pośrodku obszaru gry (oddając znajdujące się na niej żetony prestiżu ich poprzedniemu właścicielowi).



Jeżeli *na początku tury* (przed wyborem akcji) któryś z graczy jest samodzielnym Liderem Prestiżu i *posiada* na płycie co najmniej 1 żeton prestiżu, to otrzymuje on 1 PZ, ciągnie 1 kartę, a następnie zdejmuje żetony z płytki i dołącza je do pozostałych żetonów prestiżu będących w jego posiadaniu.

Jeżeli natomiast samodzielny Lider Prestiżu nie ma na płycie żadnych żetonów *albo* jeżeli Liderami jest 2 lub więcej graczy, wtedy każdy taki gracz otrzymuje 1 PZ.

Otrzymane w tym momencie punkty zwycięstwa mogą spowodować, że *zostaną osiągnięte* cele związane z PZ (mimo że nie jest to koniec fazy).

W celu przypomnienia, by Lider Prestiżu otrzymał swoją premię, na jego płycie należy położyć żeton PZ i zdjąć go dopiero po ujawnieniu akcji graczy. (Gdy Liderami Prestiżu jest kilku graczy, na ogół przypominają oni sobie nawzajem o konieczności wzięcia PZ, więc takie przypomnienie nie jest potrzebne.)

Uwaga: W grze z tym dodatkiem używa się dodatkowych 5 PZ (patrz Przygotowania).

Wydawanie prestiżu. Niektóre zdolności pozwalają na wydawanie prestiżu w celu uzyskania innych korzyści (np. pociągnięcie kart, zwiększenie Siły militarnej podczas *Kolonizacji*, uzyskanie PZ), co zostało opisane począwszy od strony 11.

Jeżeli w wyniku wydania prestiżu Lider Prestiżu traci *samodzielne* prowadzenie, *natychmiast* kładzie płytkę Lidera na środek (lub przekazuje ją nowemu Liderowi).

Premia za prestiż. Każdy gracz posiada kartę akcji Prestiż/Wyszukiwanie, którą *raz w ciągu gry* może wykorzystać albo do *wyszukania karty*, albo – wydając 1 punkt prestiżu – do uzyskania dodatkowej *premier za prestiż* dla wybranej przez tego gracza fazy.



W celu wskazania, że gracz wybiera premię za prestiż, wyklada on albo od razu dwie karty akcji (fazy i premii), albo samą tylko kartę Prestiż/Wyszukiwanie, podając fazę, której premia dotyczy, dopiero podczas odkrywania kart akcji.

W zaawansowanej grze 2-osobowej gracz wyklada kartę Prestiż/Wyszukiwanie oraz kartę akcji drugiej wybranej przez niego fazy, podając fazę, której premia dotyczy, dopiero podczas odkrywania kart akcji.

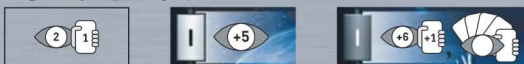
Następnie gracz wydaje 1 punkt prestiżu. Wybrana faza odbywa się normalnie z tym wyjątkiem, że każdy gracz, który wybrał dla tej fazy akcję prestiżu, otrzymuje wymienioną na karcie premię – *w dodatku* do standardowej premii za wybór fazy.

Po jednokrotnym wykorzystaniu karty Prestiż/Wyszukiwanie gracz usuwa ją z dalszej gry.

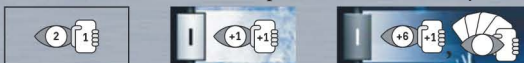
Aby sprawdzić efekty obu premii, należy ułożyć obok siebie kartę fazy oraz kartę Prestiż/Wyszukiwanie.

Premie za prestiż są następujące:

- *Eksploracja*: pociągnij +6, zatrzymaj +1, dołącz do kart w rękę i dopiero odrzuć.



Przy akcji *Eksploracja* +5 (bez dodatkowych zdolności) oznacza to pociągnięcie 13 kart, wzięcie ich na rękę, a następnie odrzucenie dowolnych 11 kart (zatrzymując 2).



Przy akcji *Eksploracja* +1,+1 (bez dodatkowych zdolności) oznacza to pociągnięcie 9 kart, wzięcie ich na rękę, a następnie odrzucenie dowolnych 6 kart (zatrzymując 3).

- *Rozbudowa*



Płacąc za rozbudowę, odrzuć (łącznie) o 3 karty mniej.

- *Kolonizacja*



Płacąc za światy cywilne, odrzuć o 3 karty mniej *albo* i zwiększ o 2 siłę militarną do końca tej fazy *Kolonizacji*. Następnie, po zapłaceniu za świat lub podbiciu go pociągnij 1 kartę.

- *Konsumpcja: Handel*



Sprzedaj towar, biorąc za niego 3 dodatkowe karty; następnie zużyj pozostałe towary, *podwajając* liczbę otrzymanych PZ (ponieważ ma tu zastosowanie premia *Konsumpcja* +x1), oraz opcjonalnie – odrzuć z ręki do 2 kart, biorąc za każdą 1 PZ.

- *Konsumpcja: 2x*



Pomnóż przez 3 (zamiast przez 2) liczbę otrzymanych PZ.

- *Produkcja*



Pociągnij 3 karty i wyprodukuj 2 towary na światach windfall (jeśli to możliwe).

Koniec gry. Dodany został nowy sposób zakończenia rozgrywki – kończy się ona wtedy, gdy *na koniec tury* któryś z graczy ma 15 lub więcej punktów prestiżu.

Punktacja. Każdy żeton prestiżu znajdujący się w posiadaniu gracza na koniec gry ma wartość 1 PZ.

Niektóre karty dodają do wyniku 1 PZ za każdy posiadany przez gracza *żeton prestiżu*, np. karta *Federation Capital* – o czym informuje znajdujący się w heksie punktów zwycięstwa symbol prestiżu.



Żetony prestiżu *nie liczą się* przy obliczaniu PZ za kartę *Galactic Renaissance*.

WYSZUKIWANIE KARTY

Wprowadzenie. *Raz w ciągu gry* – w celu znalezienia w talii i wzięcia na rękę karty z określonej kategorii – gracz może zagrać kartę akcji Prestiż/Wyszukiwanie i podczas odkrywania kart akcji zadeklarować akcję “wyszukiwania”. Akcja ta *nie wymaga* wydania punktu prestiżu (więc gracz może wyszukiwać już w pierwszej turze), ale uniemożliwia graczowi późniejsze zagranie karty Prestiż/Wyszukiwanie w celu uzyskania premii za prestiż (patrz poprzedni rozdział).



Procedura. Gdy któryś z graczy zadeklaruje wyszukiwanie, następuje ono *przed wszystkimi fazami*. Wyszukiwanie przeprowadzają tylko ci gracze, którzy wybrali tę akcję. Jeżeli w tej samej turze deklaruje wyszukiwanie więcej niż 1 gracz, każde wyszukiwanie przebiega oddzielnie, zaczynając od gracza z najniższym numerem świata początkowego i postępując zgodnie z ruchem wskazówek zegara.

W celu wyszukania karty gracz wybiera jedną z 9 kategorii przedstawionych na karcie wyszukiwania, a następnie odkrywa (przed wszystkimi graczami) kolejne karty z talii, kładąc je odkryte na bok. Gdy znajdzie kartę z wybranej przez siebie kategorii, może zakończyć wyszukiwanie i wziąć tę kartę na rękę bądź odłożyć ją na bok i dalej szukać. Jeżeli szuka dalej, to po znalezieniu drugiej karty pasującej do wybranej kategorii gracz *musi* zakończyć wyszukiwanie i wziąć tę kartę na rękę.

Jeżeli w talii skończą się karty, należy potasować stos kart odrzuconych podczas gry, utworzyć z nich nową talię i kontynuować wyszukiwanie. Jeżeli również w nowej talii skończą się karty, wtedy wyszukiwanie *kończy się niepowodzeniem* – gracz nie bierze na rękę żadnej karty, ale zachowuje kartę akcji Prestiż/Wyszukiwanie do ponownego użycia.

Następnie wszystkie odłożone podczas wyszukiwania karty należy położyć zakryte na stosie kart odrzuconych. Jeżeli wyszukiwanie zakończyło się powodzeniem, gracz odkłada z dalszej gry swoją kartę Prestiż/Wyszukiwanie.

Kategorie wyszukiwania. Oto 9 kategorii przedstawionych na karcie wyszukiwania:

- Karty rozbudowy dodające +1 lub +2 do siły militarnej. Należy zignorować ich czasową lub wyspecjalizowaną siłę militarną.




- Światy militarne windfall o obronie 1 lub 2.





- Światy cywilne windfall o koszcie 1 lub 2.



- Światy (dowolnego typu) z symbolem .




- Światy produkcyjne lub windfall, które produkują lub są wykładane z towarami Obcych  . Ignoruje się inne karty ze słowem **ALIEN**. Wyszukujący gracz może w tej kategorii wziąć na rękę świat *Alien Oort Cloud Refinery*.



- Karty ze zdolnością Konsumpcji, które zużywają co najmniej 2 towary. Zalicza się tu świat *Pilgrimage World* oraz karty, które zużywają 2 lub więcej towarów *określonego typu*.

- Światy militarne o obronie 5 i więcej.



- Karty rozbudowy o koszcie 6 .



- Karty ze zdolnościami przejść w fazie *Kolonizacji* (liczą się tu zdolności obronne). Ta kategoria może być wybrana wyłącznie wtedy, gdy prowadzona jest rozgrywka z *przejęciami*.

UWAGI DO GRY Z PRZEJĘCIAMI

Niniejszy dodatek rozszerza grę z przejęciami wprowadzoną w *Rebel vs Imperium*.

Zdolność przejścia karty *Interstellar Casus Belli* umożliwia przejście świata militarnego z układu *dowolnego* gracza (*podatni* na tę zdolność są wszyscy gracze). W połączeniu ze zdolnością karty *Imperium Invasion Fleet* umożliwia to podbicie również świata niemilitarnego, tak więc potencjalnie *każdy* świat w grze może zostać przejęty.



Zdolność przejścia karty *Imperium Planet Buster* w przypadku sukcesu *niszczy* świat docelowy (należy go usunąć z gry).



Zdolność obronna karty *Pan-Galactic Security Council* może być użyta na początku rozstrzygnięcia przejść w celu uniemożliwienia *dowolnej* zadeklarowanej próby przejścia (przeciwko światowi w układzie *dowolnego* gracza). Gracze nie mogą przekazywać ani handlować prestiżem z innymi graczami.



Świat, który przy wyłożeniu daje 1 punkt prestiżu, nie daje kolejnego punktu prestiżu, gdy zostaje przejęty.

Niniejszy dodatek dostarcza 11 nowych znaczników służących do zaznaczania przez graczy siły militarnej i odpowiednich zdolności w grze z przejęciami.

Zdolność przejścia karty *Rebel Sneak Attack* (podobnie jak karty *Rebel Alliance* z dodatku *Rebel vs Imperium*) dodaje podczas próby przejścia 2 do siły militarnej za każdy świat militarny *Rebel* znajdujący się na początku fazy *Kolonizacji* w układzie przejmującego gracza. Do oznaczenia tego używa się 2 znaczników.

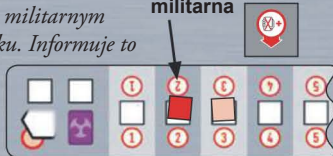


6 znaczników używanych jest do oznaczenia całkowitej możliwej siły militarnej graczy – gdyby użyte zostały wszystkie czasowe zdolności militarne.



Gracz z siłą militarną 2, plus czasowa siła militarna 2, plus 1 punkt dodatkowej siły przeciw światom militarnym Rebel, ustawiłby znaczniki tak jak na rysunku. Informuje to pozostałych graczy, że ich światy militarne są narażone na próbę przejścia przy użyciu siły militarnej 4 (lub 5, jeżeli jest to świat militarny Rebel).

Siła
militarna



Dwa znaczniki służą do zaznaczania całkowitej możliwej siły militarnej w obronie (do użycia z kartą *Rebel Pact*).



Jeden znacznik wykorzystywany jest do przypominania graczom o zdolności obronnej karty *Pan-Galactic Security Council*. Należy położyć go obok toru siły militarnej posiadacza tej karty, przed częścią informującą o statusie *Rebel* i *Imperium*.



ROZGRYWKA SOLO

Dwa nowe *dwustronne* znaczniki są wykorzystywane przez "robota" w rozgrywce solo dla światów początkowych 12-15 (łącznie ze starymi znacznikami).

Prestiż. Podczas gry solo należy wykorzystywać reguły dotyczące prestiżu.

I tak – używa się dodatkowych 5 PZ; robot otrzymuje punkt prestiżu, gdy kładzie kartę, która ten punkt daje; robot normalnie zostaje Liderem Prestiżu lub remisuje w tym zakresie; na koniec gry każdy żeton prestiżu robota jest warty 1 PZ.


Jeżeli robot zaczyna ze światem Alien Research Team (14) lub Rebel Freedom Fighters (15), zdolności tych światów mogą dawać prestiż podczas gry.




Jeżeli na początku tury robot jest samodzielnym Liderem Prestiżu, a w poprzedniej turze uzyskał przynajmniej 1 punkt prestiżu, to otrzymuje on 1 PZ, kładzie 1 kartę na swoim stosie *oraz* powiększa swój kredyt o 1.

Robot nigdy nie wybiera akcji *wyszukiwanie* lub *premia za prestiż* (jednak gracz może to robić).

Przygotowania. Dla każdego świata początkowego użyj znacznika “robot =” i specjalnych podkładek tak jak to pokazano poniżej (i na odwrocie karty *wyszukiwania*). Użyj 5 dodatkowych PZ (w sumie 29). Wszystkie światy początkowe zaczynają z gospodarką 0, 4 kartami i 1 kredytem, z wyjątkiem *Galactic Scavengers*, który zaczyna z 3 kartami i 2 kredytami).

Świat *Galactic Scavengers* (12) – oprócz zmian wymienionych powyżej, w fazie Produkcji zwiększa kredyt o 1.

Świat *Uplift Mercenary Force* (13) otrzymuje w fazie Eksploracji dodatkowe karty i zasiedla światy militarne, ale podczas reakcji musi za to płacić. W fazie Kolonizacji otrzymuje 4 karty, +1 kartę za każdy świat  w układzie, również za samego siebie.

Świat *Alien Research Team* (14) otrzymuje dodatkowe karty w fazie Eksploracji; +1 kredyt w Handlu, a gdy w układzie jest co najmniej 1 świat *Alien* , otrzymuje 1 prestiż podczas Konsumpcji 2x (ale bez wzrostu gospodarki). W fazie Kolonizacji wyklada tylko światy *Alien* ; w reakcji wyklada militarny świat *Alien*  lub dowolny świat niemilitarny – który z nich znajdzie pierwszy.

Świat *Rebel Freedom Fighters* (15) otrzymuje dodatkowe karty podczas Eksploracji, Rozbudowy i Kolonizacji; podbija światy militarne; otrzymuje 1 prestiż, gdy kładzie rozbudowę *Rebel* lub świat militarny *Rebel*; ale nigdy nie kładzie (ani nie szuka) żadnych kart **IMPERIUM**.



WARIANT Z DOBIERANIEM (2-6 graczy)

Wariant z dobieraniem, wprowadzony w dodatku *The Gathering Storm*, pozwala teraz na rozgrywkę do 6 graczy. Każdemu z graczy należy rozdać po 2 światy początkowe, a pozostałe wtasować do talii. Liczba kart, jaką każdy gracz dobiera przed przekazaniem pozostałych (zmieniając w każdej turze kierunek przekazywania), jest następująca:

2 graczy: przez 22 tury dobiera po 5 kart; w ostatniej turze po 2.

3 graczy: przez 14 tur dobiera po 5 kart; w ostatniej turze po 4.

4 graczy: przez 7 tur dobiera po 7 kart; w ostatniej turze po 6.

5 graczy: przez 4 tury dobiera po 9 kart; w ostatniej turze po 7 (3 karty odkładamy).

6 graczy: przez 4 tury dobiera po 9 kart.

Uwagi: Zdolność karty *Retrofit and Salvage Inc*, umożliwiająca zbieranie kart odrzuconych, pozwala posiadaczowi tej karty na *ciągnięcie* (ze swojej talii) tyłu kart, ile odrzucili pozostali gracze. Świat (oraz towar) zniszczony przez kartę *Imperium Planet Buster* należy odrzucić na stos kart odrzuconych posiadacza tego świata.

CELE

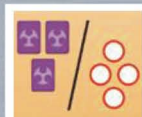
Cele "Kto pierwszy":



Kto pierwszy ma na koniec danej fazy co najmniej 2 żetony prestiżu i 3 żetony PZ (*Pozycja w galaktyce*).



Kto pierwszy ma siłę militarną mniejszą od 0 przy co najmniej 2 światach w układzie *lub* zdolność przejścia przy co najmniej 2 światach militarnych w układzie (*Przywódcą pokojowy/wojenny*).



Kto pierwszy ma w swoim układzie co najmniej 3 karty **IMPERIUM** lub 4 światy militarne (*Wpływy militarne*).

Jeżeli rozgrywka jest bez przejść, drugi warunek nie może być spełniony (ponieważ zdolności przejść są ignorowane).

Cele "Kto najwięcej":



Kto ma najwięcej (co najmniej 3) żetonów prestiżu (*Prestiż w galaktyce*).



Kto ma najwięcej (co najmniej 3) kart ze zdolnościami Konsumpcji (faza IV) w układzie (*Najlepsza koniunktura*). Nie liczą się zdolności handlu.

ZDOLNOŚCI KART (według faz)

POCZĄTEK TURU

Zobacz akcje pozostałych graczy



Gracz wybiera swoją akcję dopiero po odkryciu akcji pozostałych graczy.

W zaawansowanej grze 2-osobowej gracz wybiera swoją drugą akcję po odkryciu przez przeciwników obu ich akcji.

I: EKSPLOKACJA

Odrzuć za prestiż



Na początku fazy *Eksploracji* (przed ciągnięciem kart) gracz może odrzucić 1 kartę, aby otrzymać 1 punkt prestiżu.

Zdolność ta nie liczy się do osiągnięcia celu Lider Badań (Research Leader).

II: ROZBUDOWA

Pociągnij, a potem odrzuć



Na początku fazy *Rozbudowy* gracz ciągnie wskazaną liczbę kart, dodaje je do ręki, a następnie odrzuca 1 kartę.

Rozbuduj, by otrzymać prestiż



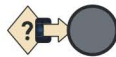
Po wyłożeniu wskazanej rozbudowy (dowolnej, o koszcie 6 lub *Rebel*) gracz otrzymuje 1 punkt prestiżu.

Zużyj towar, by zmniejszyć koszt



Możesz odrzucić 1 Rzadki pierwiastek (), aby zmniejszyć o 2 koszt wyłożenia karty rozbudowy.

Zachowaj kartę z zapłaty



Po zastosowaniu znizek, włóż pod ten świat () 1 kartę pochodzącą z zapłaty za wyłożoną kartę rozbudowy.

III: KOLONIZACJA

Pociągnij po wyłożeniu, a potem odrzuć



Po wyłożeniu świata () gracz ciągnie 2 karty, dodaje je do ręki, a następnie odrzuca 1 kartę.

Skolonizuj, by otrzymać prestiż



Po wyłożeniu wskazanego świata (*Rebel* lub dowolnego produkcyjnego) gracz otrzymuje 1 punkt prestiżu.

III: KOLONIZACJA (ciąg dalszy)

Zużyj towar, by zmniejszyć koszt



Możesz odrzucić 1 Geny (), aby zmniejszyć o 3 koszt wyłożenia świata.

Zachowaj kartę z zapłaty



Po zastosowaniu zniżek, włóż pod ten świat () 1 kartę pochodzącą z zapłaty za wyłożony świat (nie dotyczy to światów militarnych).

Położ towar po wyłożeniu



Po wyłożeniu świata produkcyjnego () połów na nim towar.

Siła militarna



Siła militarna +1 za każdy świat () w układzie.



Siła militarna +1. Staje się siłą militarną -1 (łącznie), jeżeli gracz ma w swoim układzie kartę **IMPERIUM**.

Siła militarna czasowa



Możesz wydać 1 prestiż, aby do końca tej fazy uzyskać siłę militarną +3.



Możesz zużyć 1 Rzadki pierwiastek (), aby do końca tej fazy uzyskać siłę militarną +2.

Zamień świat



Możesz bezpłatnie zamienić świat niemilitarny () na

świat tego samego typu () o koszcie wyższym o 0-3, aby otrzymać 1 punkt prestiżu. *Wyjątek:* dla tej zdolności świat szary () uważany jest za typ świata.

Jest to *dodatek* do każdej akcji *Kolonizacji*, jaką może podjąć posiadacz tej karty. Jeżeli zamiennikiem jest świat windfall lub świat dający prestiż, połóż na nim towar lub weź 1 prestiż, lecz jego zdolności nie można użyć w tej fazie. Towar na starym świecie zostaje stracony. Zdolności tej nie można użyć na świecie nowo położonym ani łączyć z innymi zdolnościami (lub premiami) fazy *Kolonizacji*.

Terraforming Engineers mają też zdolność -1 do kosztu, która wpływa na normalne akcje Kolonizacji.

Skolonizuj dodatkowy świat militarny



Po udanym wyłożeniu dowolnego świata () możesz odrzucić tę kartę z układu, aby wyłożyć świat militarny ().

Nie można tego łączyć ze zdolnościami *przejęcia* () ani *zapłaty za świat militarny* (), ale można użyć ze zdolnością *podboju świata niemilitarnego*.

Ten dodatkowy świat wykładany jest jako część fazy Kolonizacji (po zakończeniu kolonizacji pierwszego świata). Zdolności tej można użyć po Improved Logistics. Do wyłożenia dodatkowego świata nie może być użyta żadna zdolność świata wyłożonego wcześniej w tej fazie. Jeżeli to ten właśnie gracz wybrał Kolonizację, za wyłożenie dodatkowego świata nie ciągnie karty będącej premią za wybór tej fazy.

III: KOLONIZACJA (ciąg dalszy)

Zapłać za świat militarny (⊗⊗)



Jako akcja gracz może wyłożyć świat militarny (⊗) jako świat niemilitarny. Kosztem jest wartość obrony tego świata ze wszystkimi zastosowanymi *znizkami* (licząc również *znizkę* karty *Alien Research Team* za wyłożenie świata *Alien*).



Jako akcja gracz może wyłożyć świat militarny (⊗) jako świat niemilitarny. Kosztem jest wartość obrony tego świata ze wszystkimi zastosowanymi *znizkami*.

Prestiż za zapłatę za świat militarny



Za użycie zdolności *zapłaty za świat militarny* (⊗⊗) gracz otrzymuje 1 punkt prestiżu.

Zdolność powyższa nie umożliwia graczowi zapłaty za świat militarny – musi zostać do tego celu wykorzystana inna zdolność.

Uniemożliwij przejście (⊗)



Przed rozstrzygnięciem przejść gracz może wydać 1 punkt prestiżu w celu uniemożliwienia jednej próby przejścia przeciw *dowolnemu* graczowi.

Przejmij świat (★)

Jako akcja gracz może podjąć próbę podboju świata militarnego (⊗) znajdujących się w układzie innego gracza.



Wydadź 1 prestiż, aby dokonać przejścia z układu innego gracza.

W przypadku sukcesu weź 2 punkty prestiżu.



Odrzuć tę kartę z układu, aby dokonać przejścia z układu z co najmniej 1 kartą **IMPERIUM**, dodając 2 do siły militarnej za każdy świat militarny Rebel (⊗) w twoim układzie.



Dokonaj przejścia z układu o całkowitej sile militarnej co najmniej 1.

W przypadku sukcesu odrzuć przejęty świat (i towar na nim) i weź 2 punkty prestiżu.

Podbij świat niemilitarny



Jako akcja gracz może odrzucić tę kartę z układu, aby wyłożyć świat niemilitarny (○) jako świat militarny (⊗) i otrzymać 2 punkty prestiżu. Obrona tego świata jest równa jego kosztowi.

*Może to być łączone z *przejściem* (★), ale nie z *zapłatą za świat militarny* (⊗⊗).*

§: HANDEL

Nie możesz sprzedać towaru



Towar znajdujący się na tym świecie nie może zostać sprzedany (przy użyciu premii *Handel*).

*Można natomiast użyć zdolności *Konsumpcji* takiej jak z karty *Trade League*. Powyższa zdolność liczy się do wyniku za kartę *Trade League*.*

IV: KONSUMPCJA

Towary za prestiż



Odrzuć wskazany(e) towar(y), aby otrzymać wymienioną liczbę punktów prestiżu, punktów zwycięstwa i kart.

Konsumpcja: 2x nie podwaja punktów prestiżu.

Odrzuć karty za prestiż



Możesz odrzucić z ręki 2 karty, aby otrzymać 1 punkt prestiżu.

Wydać prestiż



Możesz wydać 1 prestiż, aby pociągnąć 3 karty.



Możesz wydać 1 prestiż, aby otrzymać 3 PZ.

Można to podwoić akcją Konsumpcja: 2x.

V: PRODUKCJA

Wyprodukuj towar i weź prestiż



Wyprodukuj towar na tym świecie, jeżeli go nie tam ma i *tylko wtedy* weź 1 prestiż.

Przypomnienie o produkcji na tym świecie (u góry karty) zawiera tylko symbol prestiżu.

Weź prestiż za najwięcej



Weź 1 punkt prestiżu, jeżeli masz więcej światów niż jakiegokolwiek inny gracz.

Odrzuć, aby wyprodukować na windfallu



Odrzuć kartę z ręki, aby wyprodukować towar na świecie windfall wskazanego typu, na którym nie ma towaru.



Zdolności te są niezależne od produkcji towarów na światach produkcyjnych.

Pociągnij kartę za najwięcej towarów



Na koniec fazy *Produkcji* pociągnij 1 kartę, jeżeli wyprodukowałeś w tej fazie *więcej* towarów niż jakiegokolwiek inny gracz.

Weź zachowane karty



Weź na rękę wszystkie karty zachowane pod tym światem. Jeżeli świat ten zostanie z układu gracza usunięty, odrzuć też zachowane karty.

KONIEC TURY

Weź karty odrzucone przez pozostałych graczy



Po odrzuceniu kart przekraczających limit ręki gracz bierze na rękę karty odrzucone przez pozostałych graczy (jeżeli takie są).

Gracz może w wyniku tego przekroczyć limit swojej ręki.

Świat wielokolorowy



Typ świata *Alien Oort Cloud Refinery* wybierany jest przy wykładaniu, można go w dowolnej chwili zmieniać i określa się go (raz) przed liczeniem wyników.

Gracz może np. wytworzyć towar na tym świecie kartą *Mining Robots*, a potem zmienić typ świata (i towaru) na *Geny dla karty Pan-Galactic League* (dla kolejnych faz). Dla zdolności dotyczących fazy Produkcji, w której ten towar był wyprodukowany, takich jak np. z karty *Mining Conglomerate*, towar ten liczył się jako *Rzadki pierwiastek*.

KARTY ROZBUDOWY O KOSZCIE 6

Na koniec gry karty te dostarczają ich posiadaczom punkty zwycięstwa za każdą kartę w układzie, która spełnia przedstawione na karcie rozbudowy kryteria, gdzie NAZWA KARTY odnosi się do obecności karty w układzie.

ALIEN CORNUCOPIA

2

karta **ALIEN**
(wliczając tę)

1



pozostałe światy produkcyjne
(nie-**ALIEN**)

GOLDEN AGE OF TERRAFORMING

2

karta **TERRAFORMING**
(wliczając tę)

1

inne karty rozbudowy
o koszcie 6

1



świat produkcyjny

PAN-GALACTIC AFFLUENCE

1

(dodatkowy)

2

EXPORT DUTIES
 GALACTIC
RENAISSANCE
 TERRAFORMED
WORLD

PAN-GALCTIC HOLOGRID

2

świat Nowości
 EXPANDING
COLONY

1

pozostałe światy

UNIVERSAL PEACE INSTITUTE

-?

całkowita ujemna siła
militarna (należy ją liczyć
jako dodatnie punkty
zwycięstwa)

1

świat militarny

2

PAN-GALACTIC
MEDIATOR

Karta *Imperium Planet Buster* jest rozbudową o koszcie 9. Dla żadnych zastosowań nie uważa się jej za rozbudowę o koszcie 6, wliczając w to *Wyszukiwanie*, zdolność *Rozbudowy* karty *Federation Capital*, cel *Status galaktyczny*, gra solo czy liczenie PZ za karty rozbudowy o koszcie 6.

ZWYCIĘZCY KONKURSU

Zwycięzcami konkursu na nowe karty, ogłoszonego w dodatku nr 2, są:

- Michael Brough – za inspirację dla świata *Alien Oort Cloud Refinery*.
Wyróżnienia honorowe: Gilles i Nydhyana Brischoux, Lionel Coignard, Christopher Guild, Dimitri Polzin i Charlie Schoegje.
- Kester Jarvis – za inspirację dla karty *Golden Age of Terraforming*.
Wyróżnienia honorowe: Pierre Dahl i Christopher Guild.
- Ville Halonen i Raine Rönnholm – za inspirację dla *Universal Peace Institute*.
Wyróżnienie honorowe: Anthony Rubbo.

Wyróżnienia honorowe: Niżej wymienieni uczestnicy prawidłowo przewidzieli zaprojektowane wcześniej karty i zdolności tego dodatku. Gratulujemy przenikliwości!

Andrey Belikov, Rus Belikov, Stephane Berthelot, Dan Blum, Christophe Capel, David Dal Zot, Michael Fraser, Jérémy Goutin, Joe Huber, Joel Jeddelloh, Colin Cameoka, Daniel Kotlewski, J. Chris Lorton, Jesse Mundis, Bill Reeves Jr., R. Eric Reuss, Justin Rodger, Anthony Rubbo, Mark Saya, Ralf Schemmann, Lotte Schüler, Ian Scrivins, Kevin Shiue, Dave Thorby i Nicholas Vacek.

Dziękujemy wszystkim uczestnikom konkursu.

OPRACOWANIE GRY

Projekt i opracowanie zasad: Tom Lehmann

Początkowe grafiki i pomoc w opracowaniu gry: Wei-Hwa Huang

Grafiki: Mirko Suzuki

Ilustracje: Martin Hoffmann i Claus Stephan

Testowanie i uwagi:

Corin Anderson, David Helmbold, Jay Heyman, Trisha Lantznester, Serge Levert,

Chris Lopez, Larry Rosenberg, Ron Sapolsky, Don Woods oraz wiele innych osób.

Dziękujemy wszystkim!

Specjalne podziękowania: Larry Rosenberg (uwagi do kart) oraz Don Woods (wyszukiwanie)

W przypadku uwag, pytań i sugestii
prosimy pisać na adres:

**Rio Grande Games, 18 Santa Ana Loop,
Placitas, NM 87043, USA**

E-mail: RioGames@aol.com

www.riograndegames.com

© 2009 Tom Lehmann

© Rio Grande Games

