

PRZYGOTOWANIE

Umieść w pobliżu 12 punktów zwycięstwa (PZ) na każdego gracza w żetonach po 1 i 5 PZ. Odłóż na bok **żetony 10 PZ** (oraz wszystkie pozostałe żetony) do wykorzystania tylko w ostatniej rundzie gry.

Każdy z graczy otrzymuje zestaw siedmiu **różnych kart akcji**.

Znajdź i potasuj pięć światów początkowych. Rozdaj graczom po jednym odsłoniętym. Stanowią one początkowy układ kart każdego gracza.

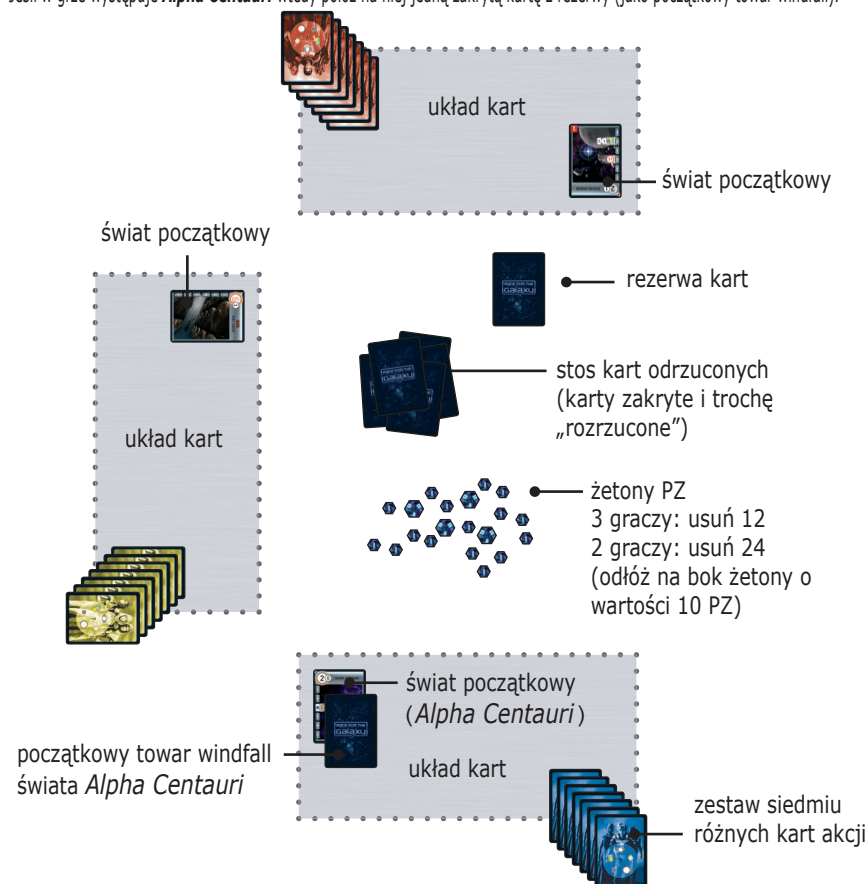
Pierwsza rozgrywka: zamiast powyższych reguł, w przypadku gry 2-osobowej należy użyć światy początkowe 1 oraz 2; w grze 3-osobowej światy początkowe 1-3; a w grze 4-osobowej światy początkowe 1-4.

Potasuj niewykorzystane światy początkowe razem z **kartami gry**. Rozdaj każdemu z graczy po sześć zakrytych kart. Następnie każdy z nich je przegląda i odrzuca dwie zakryte karty na stos kart odrzuconych. Pozostałe karty gry tworzą początkową **rezerwę kart**.

Pierwsza rozgrywka: zamiast powyższych reguł każdy z graczy otrzymuje, jako początkową rękę, cztery **ponumerowane** karty gry o numerze zgodnym z posiadanym światem początkowym. Po wyszukaniu tych początkowych kart gry potasuj razem wszystkie pozostałe, włączając w to jakiegokolwiek niewykorzystane światy początkowe oraz początkowe karty gry.

Światy początkowe, początkowe karty gry oraz karty akcji zostały wstępnie ułożone w pudełku i przygotowane do pierwszej rozgrywki.

Jeśli w grze występuje **Alpha Centauri** wtedy połóż na niej jedną zakrytą kartę z rezerwy (jako początkowy towar windfall).



Każdy z graczy tworzy swój **układ** kart przed sobą. Składa się on z jednego lub kilku rzędów odkrytych kart: Technologii i światów. Na początku składa się tylko ze światu początkowego danego gracza.



światy początkowe



karty początkowe

Światy początkowe mają w lewym górnym i prawym dolnym rogu czerwone i niebieskie pola z liczbami (kolory te są wykorzystywane w przyszłym dodatku). Początkowe karty na rękę zawierają liczby bez tych pól.

Przygotuj 12 PZ na każdego gracza w żetonach po 1 i 5 PZ.

Odłóż na bok żetony z 10 PZ do wykorzystania w dalszej części gry.

Rozdaj każdemu graczowi zestaw siedmiu kart akcji oraz losowy świat początkowy.

Potasuj niewykorzystane światy początkowe oraz karty gry. Każdy z graczy otrzymuje 6 kart a 2 z nich odrzuca.

Pozostałe karty tworzą rezerwę kart.

Zarówno karty w rezerwie jak i na stosie kart odrzuconych są zakryte. Aby je rozróżnić trzymaj karty rezerwy uporządkowane a stos kart odrzuconych w lekkim „nieładzie”.

Użyj 12 PZ na każdego gracza.

Technologie oraz światy gracza umieszczone są w obszarze **układu** kart.

ROZGRYWKA

Gra toczy się przez kilka rund (zazwyczaj od 7 do 11). Na początku rundy każdy z graczy równocześnie i w ukryciu przed pozostałymi wybiera jedną kartę akcji i kładzie ją zakrytą przed sobą. Gdy wszyscy gracze już wybiorą wtedy karty te są odsłaniane. Następnie gracze wykonują wybrane fazy w odpowiedniej kolejności (I: Eksploracja; II: Rozwój; III: Kolonizacja; IV: Konsumpcja; V: Produkcja), omijając wszystkie fazy, które nie zostały wybrane przynajmniej przez jednego gracza.

Do każdej fazy przypisana jest **akcja**, która jest wykonywana przez **wszystkich** graczy. Dodatkowo, gracze którzy wybrali daną fazę otrzymują premię.

Ważne: Jeśli tę samą fazę wybierze kilku graczy to faza ta wciąż wykonywana jest tylko **raz** (premię otrzymują wszyscy gracze, którzy ją wybrali).

Premia dla danej akcji albo ją zmienia (np. zmniejszając jej koszt lub podwajając pozyskane PZ) albo ją uzupełnia (np. dobranie karty po jej wykonaniu lub możliwość sprzedaży towaru).

Przydatne może okazać się obracanie kart(y) akcji dla każdej fazy po jej wykonaniu, przez przejściem do następnej.

Nowym graczom może pomóc układanie wybranych kart na środku obszaru gry w porządku numerycznym. Po bliższym zaznajomieniu z grą nie będzie to już konieczne.

Gdy zostaną wykonane wszystkie fazy wybrane w danej rundzie wtedy każdy z graczy musi odrzucić z ręki nadmiarowe karty gry tak by zostało mu tylko dziesięć, a następnie ponownie wybiera kartę akcji którą chce zagrać w danej rundzie.

Kolejne rundy mają identyczny przebieg aż do momentu gdy zostanie spełniony warunek końca gry (patrz **Koniec Gry** poniżej).

Karty gry mają trzy zastosowania: jako **technologia** lub **świat** umieszczone w obszarze układu kart; jako **jeden zasób pieniędzy** odrzucając zakrytą z ręki gracza podczas umieszczania technologii lub świata; lub jako **towar** umieszczony zakryty na świecie podczas jego kolonizacji lub w trakcie produkcji.

W trakcie każdej rundy wszyscy gracze w ukryciu wybierają a następnie odsłaniają **kartę akcji**.

Wykonywane są tylko fazy wybrane przez graczy.

Wybrane fazy wykonywane są w porządku numerycznym:

- I Eksploracja
- II Rozwój
- III Kolonizacja
- IV Konsumpcja
- V Produkcja

Do fazy przypisana jest **akcja** wykonywana przez wszystkich graczy oraz **premia**, którą otrzymują tylko gracze, którzy wybrali daną kartę akcji.

Na **koniec** rundy gracze muszą odrzucić nadmiarowe karty do limitu 10 kart na ręce.

Karty mają trzy różne zastosowania, jako:

- technologie lub światy
- jeden zasób (pieniądze) do wydania
- jeden towar (na świecie)

I: EKSPLOMACJA

Akcja: wszyscy gracze dobierają dwie karty a następnie **równocześnie** wybierają jedną i dodają do swojej ręki a pozostałą odrzucają zakrytą na stos kart odrzuconych.

Zanim jakakolwiek karta zostanie odrzucona wszystkie muszą być dobrane.

Podczas **Eksploracji** możliwe są **dwie** premie, w zależności od tego którą kartę **Eksploracji** dany gracz wybrał.

Gracz, który wybiera **Explore: +5** dobiera dodatkowo pięć kart zanim dokona spośród nich wyboru. Gracz ten dokonuje eksploracji dobierając 7 kart i wybierając spośród nich 1 do swojej ręki.

Gracz, który wybiera **Explore: +1, +1** dobiera dodatkowo jedną kartę do wyboru i zatrzymuje dodatkową kartę. Gracz ten dokonuje eksploracji dobierając 3 karty i wybierając spośród nich 2 do swojej ręki.

Tak więc, w zależności od wybranej premii, podczas akcji Explore gracz może mieć więcej kart spośród których może wybierać lub może zatrzymać jedną dodatkową kartę.

Zdolności różnych kart mogą zmienić te reguły (jeśli gracz posiada je w swoim układzie), dając możliwości dobrania kolejnych kart lub zatrzymania dodatkowych kart.

Akcja: dobierz 2 karty; zatrzymaj 1, odrzuć resztę.

Wszystkie dobrania kart podczas eksploracji muszą się zakończyć zanim którykolwiek z graczy zacznie odrzucać.

Premia (w zależności od wybranej karty akcji): dobierz 5 dodatkowych kart lub dobierz 1 dodatkową kartę oraz zatrzymaj 1 kartę dodatkową.




Przykład: z tą zdolnością Eksploracji gracz (bez premii) mógłby dobrać cztery karty i dwie spośród nich zatrzymać.

II: ROZWÓJ

Każdy z graczy wyklada zakrytą kartę technologii ze swojej ręki lub nic gdy gracz nie zamierza wprowadzać technologii. Kiedy wszyscy gracze będą gotowi, karty są **równocześnie** odsłaniane a gracze płacą ich koszt.

Gracze mogą umieszczać wybrane technologie (jeśli w ogóle) pod swoimi kartami akcji, odsłaniając je kiedy wszyscy będą gotowi.

Każda technologia posiada symbol  zawierający jej **koszt**, wahający się od 1-6. Gracz płaci za technologię odrzucając zakryte karty ze swojej ręki w ilości zgodnej z jej kosztem.

Gracze którzy wybrali **Rozwój**, jako premię odrzucają o jedną kartę mniej niż przedstawia to koszt danej technologii. Jeśli, ze względu na specjalne zdolności, gracz nie musi już odrzucać żadnych kart wtedy nie otrzymuje premii.

Gracz nie może wprowadzić technologii jeśli identyczne znajduje się już w jego układzie kart.

Na karcie technologii, obok symbolu diamentu, znajduje się jej wartość w punktach zwycięstwa (PZ). Są one dodawane do końcowej sumy punktów na koniec gry.

Technologie o koszcie 6 posiadają  oznaczający wartość punktów zwycięstwa. Wartość punktów zwycięstwa takich kart jest różna na koniec gry, tak jak to zostało na tych kartach przedstawione.

Zdolności różnych kart mogą zmienić te reguły, jeśli tylko gracz posiada je w swoim układzie **przed** rozpoczęciem fazy rozwoju.

ZDOLNOŚCI KART

Każda technologia i większość światów przedstawia jedną lub więcej **zdolności**. **Zdolności standardowe** przedstawione są za pomocą symboli bez opisu tekstowego (patrz pomoc gracza). **Zdolności specjalne** posiadają symbole, podświetlone fazy oraz opisy tekstowe na dole karty rozpoczynające się od stosownego numeru fazy.

Wszystkie zdolności zmieniają reguły i działają łącznie. Zdolność zmienia tylko reguły zawarte w jej opisie; pozostałe reguły gry mają wciąż zastosowanie.

„Dobranie” – we wszystkich fazach z wyjątkiem **Eksploracji** – oznacza dobranie karty i dodanie jej do ręki. Podczas **Eksploracji** oznacza dobranie karty i dodanie jej do pozostałych z których gracz wybiera, zgodnie z zasadami w trakcie **Eksploracji**.

Jeśli, ze względu na zdolności, koszt zostanie zmniejszony poniżej 0 wtedy przyjmuje się że wynosi 0. Gracz, gdy taka sytuacja wystąpi, nie otrzymuje kart jako „zwrot kosztów”.

Zdolność nie jest aktywna w trakcie **fazy**, w której została umieszczona; skutkuje dopiero z początkiem **następnej** fazy.

Z tego względu zdolność **Public Works** skutkująca dobraniem jednej karty, po tym jak jej właściciel wprowadzi technologię, nie odnosi się do samej karty **Public Works**.

Zdolność **musi** być użyta (chyba że w opisie zdolności znajduje się słowo „może”), jeśli tylko jest to możliwe, w fazie do której jest przypisana (gracz może jednak dowolnie ustalać kolejność w jakiej wykonywać zdolności, jak to zostało opisane dalej w **Konsumpcji**).

Zdolność opcjonalna (np. **Colony Ship**) **musi** być użyta jeśli jest potrzebna do wystawienia technologii lub świata które gracz wybrał a następnie odsłonił.

Zdolności są wykonywane po kolei (choć ich rezultat może się kumulować). Gracz nie może „prze-rwać” wykonywania jednej zdolności innej.

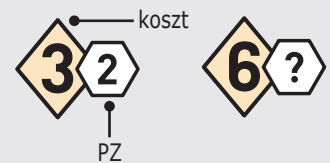
Akcja: wyłóż kartę technologii i zapłać za nią

Gracze mogą ustalić między sobą jak się zachowują gdy nie wystawiają technologii. Niektórzy uderzają w stół, inni zamiast technologii kładą świat i go odsłaniają, jeszcze inni kładą zakrytą kartę ale zabierają ją z powrotem mówiąc „nie” kiedy wszyscy są już gotowi.

Premia: odrzuć o jedna kartę mniej w trakcie zapłaty za technologię.

Gracz może mieć w swoim układzie tylko jedną kartę danej technologii.

Technologie przynoszą punkty zwycięstwa.



Technologie oraz większość światów posiada zdolności.



Symbol zdolności znajdują się po lewej stronie kart, poukładane w kolejności faz od I do V, umożliwiając graczom w łatwy sposób zorientowanie się w ich układzie kart w trakcie fazy.

*Symbol chromosomu , **UPLIFT**, **IMPERIUM** oraz **TERRAFORMING** będą miały zastosowanie w przyszłych rozszerzeniach.*

Zdolności mogą być wykorzystane po raz pierwszy w fazie, która następuje po tej w której ich karty zostały wyłożone.

Zdolności, jeśli jest to możliwe, muszą być wykonane, chyba że opis na karcie stanowi inaczej.

III: KOLONIZACJA

Akcja: każdy z graczy wyklada ze swojej ręki zakrytą kartę świata lub nic nie wyklada jeśli nie zamierza świata wykladać. Kiedy wszyscy gracze są gotowi wtedy **równocześnie** odwracają wyłożone karty i płacą za nie (lub je zdobywają).

Na wiele kartach światów znajduje się czarna liczba, o wartościach 0-6, umieszczona w czarnym okręgu; to jest **koszt** tego świata. Gracz, by zapłacić za taki świat, odrzuca zakryte karty w ilości zgodnej z tą liczbą.





Gracze którzy wybrali **Kolonizację**, jako premię dobierają jedną kartę po wyłożeniu i zaplaceniu (lub zdobyciu) za świat.

Obok okręgu danego świata umieszczona jest liczba punktów zwycięstwa. Są one dodawane do ostatecznego wyniku gracza na koniec gry.

Zdolności niektórych kart, jeśli tylko gracz posiada je w swoim układzie kart **przed** rozpoczęciem fazy kolonizacji, mogą modyfikować zasady kolonizacji.

Światy Windfall: niektóre światy posiadają kolorową otoczkę wokół swojego okręgu, która oznacza że są to **światy windfall** - podczas pierwszej kolonizacji umieszcza się na nich towar. Aby to wykonać (jako część wykładania świata w układzie kart gracza) gracz bierze zakrytą kartę - bez oglądania jej zawartości - z rezerwy i umieszcza ją na wierzchu świata w prawej dolnej części karty (tak aby nie zakrywać PZ świata oraz jego zdolności). Karta ta reprezentuje **towar**, a jego **rodzaj** określa **kolor** otoczki świata.

W grze występują cztery **rodzaje** towarów:

- **Technologia Obcych** , artefakty pozostałe po Władcach Obcych Ras.
- **Geny** , materiał genetyczny wykorzystywany w badaniach biologicznych.
- **Pierwiastki rzadkie** , transuranowe pierwiastki zasilające napędy JumpDrive.
- **Towary oryginalne** , takie jak sztuka i rozrywka.

Podbój Militarny: niektóre światy posiadają czerwone okręgi a w nich numer o czerwonych krawędziach o wartości 1-7; jest to **obronność** świata. Za światy te **nie można** płacić podczas wykładania, muszą one zostać **zdobyte**. Całkowita **Siła Militarna** gracza musi być równa lub przewyższać obronność danego świata aby go podbić. Następnie gracz świat wyklada - razem z towarami **windfall**, jeśli świat posiada otoczkę - nie płacąc za niego (a następnie dobiera kartę premii jeśli gracz ten wybrał **Kolonizację**).

Siła Militarna przyznawana jest na podstawie zdolności różnych światów początkowych, technologii lub światów i działa aż do końca fazy Kolonizacji.

Niektóre technologie i światy, np. **Empath Word**, **redukuja** Siłę Militarną gracza.

Karta **New Military Tactics** może zostać odrzucona z układu kart gracza za +3 Siły Militarnej trwającej do końca fazy Kolonizacji.

Karta **Contact Specialist** umożliwia graczowi umieszczenie i zapłatę za świat militarny (z wyjątkiem światów militarnych **Alien** [Obcych]) kosztu równego obronności danego świata pomniejszonego o jeden.

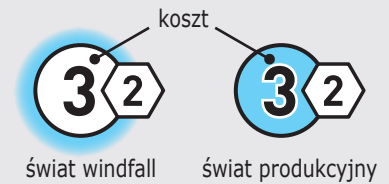
Ważne: koszt ten **nie** jest zmniejszany przez Siłę Militarną gracza (Siła Militarna i płatności **nigdy** nie można łączyć).

Redukcje kosztów uzyskane dzięki kartom **Replicant Robots**, **Mining Robots**, itp. **mogą** być łączone z kartą **Contact Specialist** by zmniejszyć koszt wyłożenia świata militarnego.

Podobnie karta **Colony Ship** pozwala **Contact Specialist** na wyłożenie (z wyjątkiem światów **Alien**) świata militarnego bez kosztów.

Tak więc w grze występują dwa **kompletnie rozdzielne** sposoby na wyłożenie światów militarnych.

Akcja: wyłóż i zapłać za świat otrzymując towary **windfall** w zależności od oznaczeń.



Premia: dobierz kartę *po* wyłożeniu świata.



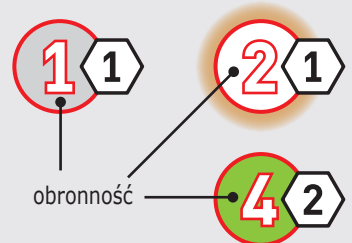
Światy mają swoją wartość w punktach zwycięstwa.

Towar **windfall** otrzymywany jest **raz**, kiedy świat jest **po raz pierwszy** wykładany.

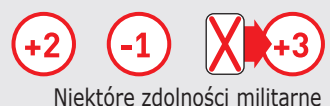


Towary **windfall** umieszczane są na wierzchu światów z kolorową otoczką wokół ich kosztów.

Światy militarne (z czerwonymi okręgami) przed wyłożeniem muszą zostać **zdobyte**.



Aby podbić świat militarny **Siła Militarna** gracza musi być równa lub większa od **obronności** danego świata.



Niektóre zdolności militarne



Karta **Contact Specialist** umożliwia graczowi wyłożenie świata militarnego płacąc za niego, **zamiast** dokonywania jego podboju.

IV: KONSUMPCJA

Akcja: Wszyscy gracze **muszą** wykorzystać swoje zdolności konsumpcji do odrzucenia towarów za **żetony** punktów zwycięstwa i/lub dobrania kart.

Niektóre zdolności konsumują/przetwarzają kilka towarów. Inne zaś tylko określony **rodzaj**. Niektóre, np. **Deficit Spending**, zamiast dóbr konsumują **karty** odrzucane z ręki gracza. Kilka zdolności, np. **New Economy**, nie wymagają odrzucania czegokolwiek; w fazie **Konsumpcji** po prostu wykonywany jest ich efekt.

Towary należy odrzucać zakryte (bez sprawdzania co znajduje się na nich). Każdy odrzucony towar ma zastosowanie tylko z jedną zdolnością konsumpcji. Na świecie konsumującym towary mogą się na nim towary znajdować lub nie.

Konsumpcja jest obowiązkowa. Jednakże zdolności konsumpcji mogą być wykonywane w **dowolnej** kolejności, nawet jeśli w rezultacie pozostaną jakieś nieprzetworzone towary, które byłyby skonsumowane w innej kolejności (ze względu na ich **rodzaj**, który nie jest zgodny z pozostałymi niewykorzystanymi zdolnościami konsumpcji).

Każda zdolność konsumpcji może być wykorzystana tylko raz podczas fazy konsumpcji. Niektóre zdolności pozwalają na odrzucenie kilku towarów, do określonej maksymalnej ilości, a każdy z tych towarów generuje swój efekt. Zdolności takie, jeśli tylko jest to możliwe, muszą być w pełni wykonane podczas korzystania z nich.

Tak więc gracz, który w swoim układzie kart posiada trzy towary oryginalne, **New Vinland** oraz **Free Trade Association** nie może skonsumować dwóch dóbr wykorzystując do tego zdolności **FTA** (możliwość konsumpcji maksymalnie do 3 towarów oryginalnych za 1 PZ oraz kartę za każdy z nich) by następnie, z pomocą otrzymanych kart, skonsumować trzecią kartę towarów oryginalnych wykorzystując do tego zdolności **New Vinland** (zdolność konsumpcji towaru za dwie karty). Trzeci towar oryginalny musi zostać skonsumowany przez **FTA** w tym samym momencie.

(Zdolności te mogłyby być wykonane w odwrotnej kolejności, ale wybór musi być dokonany **przed** wywołaniem zdolności **FTA** – jeśli zdolność zostanie wywołana wtedy jej działanie nie może być przerwane inną zdolnością.)

W fazie **Konsumpcji** dostępne są dwie premie w zależności od tego jaką akcją karty **Konsumpcji** wybrał dany gracz.

§: Handel: gracze, którzy wybrali **Konsumpcja: Handel** muszą sprzedać jeden towar (zanim zostaną wywołane ich zdolności konsumpcji) odrzucając go i dobierając liczbę kart zależną od **rodzaju** sprzedanego towaru: **Technologia Obcych:** 5 kart; **Geny:** 4 karty; **Pierwiastki rzadkie:** 3 karty; lub **Towary oryginalne:** 2 karty.

Towar mogą sprzedać tylko gracze którzy wybrali **Konsumpcja: Handel**.

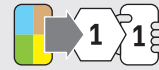
Gracze, którzy wybierają **Konsumpcja: Handel** stosują również wszystkie odpowiednie zdolności **Handlu** (umieszczone obok symbolu **§**) dla danej sprzedaży (zazwyczaj, dobranie dodatkowych kart).

Gracze, którzy wybrali **Konsumpcja: 2x PZ** podwajają liczbę punktów zwycięstwa – ale nie inne efekty – których dostarczają posiadane przez nich zdolności konsumpcji.

Wyjątek: PZ za odrzucenie kart z ręki (np. uzyskane ze zdolności **Deficit Spending** lub **Merchant Word**) nie są przez tą premie podwajane.



Akcja: jeśli tylko możliwe to wykorzystaj zdolności konsumpcji do odrzucenia towarów w zamian za **żetony** punktów zwycięstwa.



przykładowe zdolności konsumpcji



Konsumpcja pierwiastków rzadkich
(2 towary za 3 PZ)



Deficyt budżetowy

Zdolności konsumpcji muszą być wykorzystane, jeśli jest to możliwe, w pełni ale mogą być użyte w **dowolnej** kolejności.



Free Trade Association



New Vinland

Premia (w zależności od wybranej karty akcji): sprzedaj najpierw 1 towar **lub** otrzymaj podwójną ilość żetonów PZ.

Ważne: **Handel** nie jest osobną fazą; występuje przed fazą **Konsumpcji** tylko dla tych którzy ja wybrali.



przykładowe zdolności handlu

V: PRODUKCJA

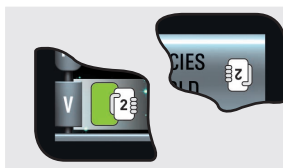
Akcja: umieść **towar** na każdym **świecie produkcyjnym** (światy z kolorowymi okręgami, bez otoczki) na którym **nie ma towaru**, dobierając z rezerwy zakrytą kartę - nie oglądając jej - i umieszczając na wierzchu karty światła w jego prawym dolnym rogu (tak aby nie zasłonić zdolności ani PZ światła). **Rodzaj** danego towaru określony jest przez **kolor** wypełnienia okręgu danego światła.

Na każdym świecie może znajdować się maksymalnie jeden towar. Towar umieszczaj w prawym dolnym rogu karty światła tak aby nie zasłonić jego zdolności oraz PZ. Niektóre światy, np. **Gem Word**, umożliwiają dobranie karty jako elementu produkcji towaru. Jeśli towar znajduje się już na świecie wtedy nie bierze się **żadnej** karty.

Gracze którzy wybrali **Produkcję**, jako premię produkują towar (jeśli jest to możliwe) na jednym z posiadanych przez siebie światów windfall, na którym nie ma żadnego towaru.

Niektóre karty, np. **Genetics Lab**, umożliwiają produkcję na światach windfall (nie posiadających towarów).

Inne z kolei, np. **Pan-Galactic League**, umożliwiają graczowi dobieranie kart za każdy świat o określonym **rodzaju**, znajdujący się w jego układzie kart (np. światy **Genes** (z Genami) - z zielonym okręgiem lub zieloną otoczką).



KONIEC RUNDY, KARTY I ŻETONY

Kiedy zakończą się wszystkie wybrane przez graczy fazy to zanim rozpocznie się nowa runda każdy z nich musi odrzucić nadmiarowe karty do limitu 10.

Wszystkie karty należy odrzucać **zakryte**. Trzymaj stos kart odrzuconych w lekkim „nieporządku” aby nie pomylić go ze stosem kart do dobrania.

Kiedy zabraknie kart w rezerwie wtedy należy natychmiast przetasować stos kart odrzuconych i utworzyć z nich nową rezerwę.

Cały czas powinna być dostępna informacja o żetonach PZ zdobytych przez poszczególnych graczy oraz **liczba** posiadanych przez nich kart na ręku. Jeśli to konieczne, należy odpowiednio ułożyć żetony PZ.

KONIEC GRY

Gra kończy się na **koniec** rundy (włączając w to odrzucanie kart do limitu), w której:

- Gracz posiada 12 kart lub więcej kart w swoim układzie na stole, **lub** (Gracz może ukończyć grę posiadając w swym układzie więcej niż 12 kart jeśli w ostatniej rundzie wyłoży zarówno technologię jaki i świat)
- zabraknie żetonów punktów zwycięstwa.

Jeśli zabraknie żetonów punktów zwycięstwa wtedy wprowadź do gry żetony o wartości 10 PZ i dokonaj odpowiedniej zamiany tak aby wszystkie punkty zwycięstwa zdobyte w ostatniej fazie konsumpcji zostały przydzielone graczom.

Graczom podliczane są PZ zdobyte dzięki posiadanym technologiom i światom oraz PZ zdobyte na koniec gry za technologie o koszcie 6 (?).

Wygrywa gracz, który zgromadzi najwięcej punktów!

Jeśli dwu lub więcej graczy remisuje wtedy spośród nich wygrywa gracz, który posiada najwięcej kart na ręku (po odrzuceniu) oraz towarów na światach.

Jeśli wciąż jest remis wtedy gracze dzielą się zwycięstwem.

Akcja: umieść towar na każdym świecie, który dany towar produkuje ale go nie posiada.



Umieść wyprodukowane towary na światach produkcyjnych (okręgi z kolorowym wypełnieniem).

Premia: produkcja towaru windfall.

Symbole zdolności produkcji, które dostarczają kart lub towarów windfall są umieszczone w dwóch miejscach, na pasku symboli oraz w prawym górnym rogu każdej karty – jako pomoc podczas wykonywania fazy produkcji.

Na koniec każdej rundy odrzuć karty do limitu 10.

Karty odrzucone są **zakryte** i w lekkim „nieporządku”.

Gra kończy się jeśli:

- gracz na koniec rundy posiada w swoim układzie 12 i więcej kart, **lub**
- wyczerpią się żetony PZ.

Dokończcie ostatnią rundę. Jeśli będzie to konieczne wykorzystajcie żetony o wartości 10 PZ.

Każdy z graczy podlicza:

- PZ za karty w układzie gracza
- żetony PZ
- PZ za (?) technologie

Wygrywa gracz, który zgromadzi najwięcej punktów!



Po zakończeniu gry **rozdziel światy początkowe** przeglądając talię i szukając ponumerowanych pól w prawym górnym rogu.

KOLEJNOŚĆ

W większości przypadków gra może i powinna toczyć się równocześnie.

Jednakże w grze występuje kilka przypadków gdzie kolejność ma znaczenie, tj.:

- Kiedy niewiele kart pozostało w rezerwie, lub
- Kiedy podczas fazy Konsumpcji może zabraknąć żetonów PZ, lub
- Kiedy gracze pod koniec rozgrywki oceniają swoją sytuację.

Pod koniec rozgrywki, jeśli kilku graczy posiada **New Military Tactics** lub **Colony Ships** to gracz może chcieć wiedzieć czy inny z graczy wykorzystuje (i odrzuca) jedną z tych kart **lub** wyklada dwunastą kartę w swoim układzie (i tym samym kończy grę w tej rundzie), zanim zdecyduje czy sam użyje jednej z tych kart.

W takiej i w podobnych przypadkach, wykonaj fazę w kolejności zgodnej z ruchem wskazówek zegara, począwszy od gracza, który posiada świat początkowy o najmniejszym numerze.

GRA 2-OSOBOWA (dla graczy zaawansowanych)

Początkowo obydwaj gracze powinni grać według standardowych reguł. Kiedy zaznajomicie się z grą wtedy gracze z następującymi zmianami:

- Każdy z graczy wykorzystuje pełny zestaw dziewięciu kart akcji i na początku każdej rundy wybiera **dwie** spośród nich.
- Gracz wybierając obydwie premie **Eksploracji** dobiera osiem kart i zatrzymuje dwie z nich (plus rezultat odpowiednich zdolności).
- Jeśli gracz wybierze dwie akcje **Rozwoju** albo dwie akcje **Kolonizacji** wtedy mają miejsce **dwie fazy danego typu wykonane do końca**, jedna po drugiej (a gracz ten otrzymuje premię za każdą z tych faz). Jeśli jego przeciwnik również wybrał **jedną** z tych samych akcji wtedy gracz otrzymuje premię tylko za **pierwszą** z tych dwóch faz. Zdolności wyłożone w pierwszej takiej fazie **mogą** być wykorzystane w drugiej.
- Gracz wybierając obydwie premie **Konsumpcji** musi sprzedać jeden towar zanim skonsument inne towary za podwojoną liczbę PZ.

OPRACOWANIE

Pomysł, rozwój i zasady: Tom Lehmann

Historia zainspirowana przez: Frederik Pohl and David Brin

Oryginalne grafiki oraz pomoc w rozwoju: Wei-Hwa Huang

Grafiki: Mirko Suzuki

Ilustracje: Martin Hoffmann and Claus Stephan

Testowanie i Uwagi

Corin Anderson, Brian Bankler, Eric Brosius, Mark Delano, David des Jardins,

Chris Esko, Barry Eynon, Jeff Goldsmith, Dave Helmbold, Jay Heyman, Beth

Howard, Bryan Howard, Joe Huber, Chris Lopez, Larry Rosenberg, Ron

Sapolsky, Steve Thomas, Jay Tummelson, Lou Wainwright, Don Woods oraz wielu innych. Podziękowania dla wszystkich!

Specjalne Podziękowania (znacznie wybiegające poza powinność) dla: Wei-Hwa Huang

Specjalne podziękowanie również dla Roba Watkinsa, który mi asystował w latach 90-tych nad nieopublikowaną grą CCG, *Duel for the Sars*, która miała wielki wpływ na kształt tej gry; Richardowi Borg za kluczowe pomysły; Stefanowi Brück, który umożliwił mi oraz Richardowi pracę nad prototypem karciowej wersji *Puerto Rico*; oraz Andreasowi Seyfarth, dzięki któremu mieliśmy motywację by to wszystko wykonać.

Wszystkie zdarzenia dotyczące kolejności należy rozpatrywać zgodnie z ruchem wskazówek zegara, począwszy od gracza, który posiada świat początkowy o najniższym numerze.



Gra 2-osobowa: użyj wszystkich dziewięciu kart akcji, na początku każdej rundy wybierz **dwie**.

ZDOLNOŚCI KART (w podziale na fazy)

I: EKSPLOACJA

Dobierz Dodatkowo

Dobierz 1 lub 2 dodatkowe karty do wybrania.

Zdolności te nie wpływają na liczbę kart które gracz zatrzymuje.

Zatrzymaj Dodatkowo

Zatrzymaj 1 dodatkową kartę.

Dobierz i Zatrzymaj Dodatkowo

Dobierz 2 dodatkowe karty do wybrania; zatrzymaj 1 dodatkową kartę.

II: ROZWÓJ

Dobierz

Dobierz 1 kartę na początku fazy **Rozwój**.

Redukcja Kosztów

Zmniejsza koszty wyłożenia technologii (o 1 lub 2 karty.

Dobierz Po

Dobierz 1 kartę po wyłożeniu technologii ().

Zdolności nie mogą zredukować kosztu poniżej 0 ani nie mogą być wykorzystane podczas fazy w której zostały wyłożone.

III: KOLONIZACJA

Redukcja Kosztów

-2 do kosztów wyłożenia świata nie-militarnego ().

Określona Redukcja Kosztów

-1 do kosztów wyłożenia świata windfall lub nie-militarnego świata produkującego Pierwiastki rzadkie ().

Redukcja kosztów do 0

Gracz może tą kartę **odrzuć** ze swojego układu i zredukować koszt wyłożenia nie-militarnego świata () do 0. Karta ta nie może być wykorzystana do wyłożenia świata produkcyjnego Alien lub świata windfall (). Dzięki niej można wyłożyć **Alien Rosetta Stone Word**.

Zdolności nie mogą zredukować kosztu poniżej 0 ani nie mogą być wykorzystane podczas fazy w której zostały wyłożone. Redukcję kosztów można zastosować kiedy wykorzystuje się zdolności „Zapłaty za Siły Militarne” podczas kolonizacji świata militarnego ().

Siła Militarna

Zwiększają Siły Militarne podczas zdobywania świata militarnego ().

Wartość -1 nie jest opcjonalna.

Zdolność ta zmniejsza Siły Militarne gracza, co sprawia że świat trudniej zdobyć.

Specjalne Siły Militarne

+4 do Sił Militarnych podczas zdobywania świata militarnego () **Rebel**.

Określona Redukcja Kosztów/Siły Militarne

Redukcja kosztów wyłożenia świata nie-militarnego o danym **rodzaju**,

lub zwiększenie Siły Militarnej gracza podczas zdobywania świata militarnego danego rodzaju.

Tymczasowe Siły Militarne

Gracz może **odrzuć** tą kartę ze swojego układu i pozyskać +3 Siły Militarne do końca danej fazy **Kolonizacji**.

Zapłata za Siły Militarne

Gracz podczas swojej akcji może wyłożyć świat militarny () jako świat nie-militarny (). Koszt stanowi wartość obronności świata -1, plus inne możliwe do zastosowania **redukcje**.


Zdolność ta nie może być wykorzystana do wyłożenia świata produkcyjnego Alien lub świata windfall (). Karta Contact Specialist **ma również zdolność -1 Siły Militarne.**

Dobierz Po

Dobierz 1 kartę po wyłożeniu świata ().

\$: HANDEL





Dowolny Towar

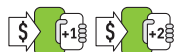
 Dobierz 1 lub 2 dodatkowe karty kiedy sprzedajesz towar.





Określony Rodzaj Towaru

  Dobierz 1, 2 lub 3 dodatkowe karty kiedy sprzedajesz towar danego **rodzaju**

(   ).



Towar Danego Świata

 Dobierz 1 lub 3 dodatkowe kiedy sprzedajesz towar ze świata () o **tej** zdolności (plus inne możliwe do zastosowania zdolności **Handlu**, możliwe z racji **rodzaju**).




IV: KONSUMPCJA






Dowolny Jeden Towar

  Odrzuć 1 towar (dowolnego rodzaju) by pozyskać wyszczególnione żetony PZ i/lub karty.








Określona Liczba Towarów

 Odrzuć 2 towary (dowolnego rodzaju, mogą być te same) by pozyskać żetony o wartości 3 PZ.


 Odrzuć dokładnie 3 towary, każdy o **innym rodzaju** (   ), by pozyskać żetony o wartości 3 PZ.

Określony Rodzaj Towaru (-ów)

 Odrzuć towary w określonej ilości i **rodzaju** (   ), by pozyskać żetony PZ i/lub karty.



Odrzuć „maksymalnie do”

 Odrzuć towary w określonej maksymalnej ilości by pozyskać wyszczególnione żetony PZ i/lub karty za **każdy** odrzucony towar.




Zdolności te raz wykonane **muszą** być wykorzystane w największy możliwy sposób.








Przykład: posiadając dwa niewykorzystane towary (odpowiedniego rodzaju) gracz po wykonaniu jednej z powyższych zdolności musi odrzucić obydwa.

Wszystkie towary






 Odrzuć **wszystkie** towary (możliwe po zastosowaniu innych zdolności konsumpcji) by pozyskać żetony PZ o wartości równej jeden mniej niż liczba odrzuconych towarów.

Przykład: Jeśli w momencie wywołania tej zdolności gracz posiada 3 towary wtedy odrzuca je wszystkie za 2 PZ.

Karty po Cenie Handlu

 Odrzuć 1 towar by pozyskać karty w ilości równej cenie **Handlu** ( Towary oryginalne: 2;  Pierwiastki rzadkie: 3;  Geny: 4;  Tech. Obcych 4).

Zdolności **Handlu** nie mają wpływu na tą zdolność.


 Odrzuć 1 towar by pozyskać karty w ilości równej cenie **Handlu** ( Towary oryginalne: 2;  Pierwiastki rzadkie: 3;  Geny: 4;  Tech. Obcych 4).

plus inne możliwe do zastosowania zdolności **Handlu** (włączając swoją własną zdolność **Handlu**).

Dobierz


 Dobierz 1 kartę.

Dobierz jeśli Masz Szczęście

 Wybierz numer od 1 do 7. Odłóż kartę z wierzchu stosu rezerwy. Zatrzymujesz tą kartę, jeśli jej koszt lub obronność jest zgodna z tym numer. W przeciwnym razie ją odrzucasz.

Karta Gambling Word **posiada, oprócz tej zdolności, normalną zdolność konsumpcji.**


Odrzuć Karty zamiast Towarów

 Gracz może odrzucić maksymalnie 2 karty z ręki by pozyskać 1 PZ za każdą.

Premia Konsumpcja: 2x nie **podwaja tych PZ.**

V: PRODUKCJA

Produkuj Towar

 Produkuj towar na danym świecie (jeśli nie ma na nim towaru).









Dobierz

 Dobierz 1 lub 2 karty.







Dobierz za Rodzaj

 •  Dobierz 1 kartę za każdy towar określonego **rodzaju** (   ) wyprodukowany przez ciebie podczas tej fazy **Produkcji**.




Dobierz za Światy

 •  Dobierz 1 kartę za każdy świat **Genes**, produkcyjny lub windfall ( ), znajdujący się w twoim układzie.


Produkuj Towar Windfall

 Gracz produkuje towar na jednym ze swoich światów windfall (), na którym towaru nie ma.

Produkuj Towar i Dobierz



 Produkuj towar na danym świecie (jeśli nie ma na nim towaru) a **następnie** dobierz 1 lub 2 karty. **Nie** dobierasz żadnej karty jeśli towar nie został wyprodukowany.



 **Przypomnienia o produkcji dla tych zdolności przedstawiają tylko symbole dobierania kart.**





Dobierz za Większość danego Rodzaju

 Dobierz 2 karty na **koniec Produkcji**, jeśli podczas tej fazy wyprodukowałeś **więcej** towarów Pierwiastki rzadkie () niż każdy z pozostałych graczy.

Produkuj Określony Towar Windfall



  Gracz produkuje towar na jednym ze swoich światów windfall o określonym **rodzaju** (   ), na którym towaru nie ma.

Dobierz na Wyprodukowanym Windfall

 Dobierz 1 kartę po wyprodukowaniu towaru na **tych** świecie ().








Przypomnienie o produkcji dla tej zdolności przedstawia symbol dobierania karty na symbolu świata.

Dobierz za Różne Rodzaje


 Dobierz 1 kartę za każdy **inny rodzaj** towaru (   ), który wyprodukowałeś w tej fazie **Produkcji**.

ZAWARTOŚĆ












Rozkład (114 kart gry):

- 5 światów początkowych: 4  i 1 
- 22 pozostałych światów militarnych 
- 37 pozostałych światów nie-militarnych 
- 12 technologii  o koszcie 6 
- 38 pozostałych technologii: 19x2 















23 światy to światy militarne :

- 6 o obronności 1 (1 Rebel)
 - 7 o obronności 2 (1 Alien, 1 Rebel, 1 początkowy)
 - 3 o obronności 3 (2 Rebel)
 - 2 o obronności 4 (1 Alien)
 - 2 o obronności 5 (1 Alien, 1 Rebel)
 - 2 o obronności 6 (1 Alien, 1 Rebel)
 - 1 o obronności 7 (1 Rebel)
- Karta Contact Specialist nie ma zastosowania do 4 światów Alien 

19 kart zwiększających Siły Militarne:

- 7  2x +1, 3x +2, 2x +3
- 2  dodające +3 podczas odrzucania
- 6  4x +1, 1x +2, 1x +3
- 2  +1
- 2 światy początkowe:  +1;  +2
- Galactic Empire: +4 vs 7 Rebel 
- 1  i 1  są +2 vs 4 Alien 
- Alpha Centauri: +1 vs. 3 Pierwiastki rzadkie 
- 5 kart posiada -1 Siła Militarna

















91 kart wyklada się płacąc za nie:

- 2 o koszcie 0: 0  oraz 2 
- 18 o koszcie 1: 12  oraz 6 
- 23 o koszcie 2: 12  oraz 11 
- 14 o koszcie 3: 4  oraz 10 
- 13 o koszcie 4: 8  oraz 5 
- 7 o koszcie 5: 2  oraz 5 
- 14 o koszcie 6: 12  oraz 2 






25 światów to światy windfall :

- 5 Towary oryginalne : 2  oraz 3 
- 7 Pierw. rzadkie : 5  (1 pocz.) oraz 2 
- 7 Geny : 2  oraz 5 
- 6 Tech. Obcych : 3  oraz 3 

21 światów produkuje towary:

- 9 Towary oryginalne : 8  (1 pocz.) oraz 1 
 - 6 Pierw. rzadkie : 5  oraz 1 
 - 4 Geny : 3  oraz 1 
 - 2 Tech. Obcych : 1  oraz 1 
- 6  oraz 2  produkuje dobra na światach windfall określonego rodzaju;
1  produkuje jeden na dowolnym świecie .

33 karty konsumpcji jednego lub więcej towarów:

- 13  (3 początkowe) oraz 2 
 - 15 
- 2  oraz 1  konsumują karty za PZ.

ALIEN TECH INSTITUTE

- 3/ świat produkcyjny Technologii Obcych
- 2/ świat windfall Technologii Obcych
- 2/ inna karta **ALIEN** (włączając tą)

FREE TRADE ASSOCIATION

- 2/ świat produkcyjny Towarów oryginalnych
- 1/ świat windfall Towarów oryginalnych
- 2/ CONSUMER MARKETS
- EXPANDING COLONY

GALACTIC FEDERATION

- 2/ technologie o koszcie 6 (włączając także tą)
- 1/ pozostałe technologie

GALACTIC IMPERIUM

- 2/ świat militarny Rebel
- 1/ inny świat militarny

Światy militarne Rebeliantów posiadają czerwony, zarysowany okrąg pod PZ.

GALACTIC RENAISSANCE

- 1/ każde trzy PZ (zaokrąglone w dół)
- 3/ RESEARCHLABS,
- GALACTICTRENDSSETTERS,
- ARTIST COLONY

GALACTIC SURVEY/SETI

- 1/ technologia ze zdolnością Eksploracji (włączając tą)
- 2/ świat ze zdolnością Eksploracji
- 1/ inny świat

MERCHANT GUILD

- 2/

świat produkcyjny (nie windfall)

MINING LEAGUE

- 2/ świat produkcyjny Pierwiastków rzadkich
- 1/ świat windfall Pierwiastków rzadkich
- 2/ MINING ROBOTS,
- MINING CONGLOMERATE

NEW ECONOMY

- 2/ technologia ze zdolnością Konsumpcji (włączając tą)
- 1/ świat ze zdolnością Konsumpcji

Dla powyższych warunków zdolności **Handlu** nie są zdolnościami **Konsumpcji**

NEW GALACTIC ORDER

całkowita Siła Militarna (liczone są Siły Militarne o wartości ujemnej ale nie Wyspecjalizowane Siły Militarne)

Wyspecjalizowane Siły Militarne obejmują nie tylko premie w stosunku do światów militarnych **Rebel**, **Alien**, itp. ale również tymczasowe Siły Militarne, np. dostępne dzięki **New Military Tactics**.

PAN-GALACTIC LEAGUE

- 2/ świat z Genami
- 1/ inny świat militarny
- 3/ CONTACT SPECIALIST

TRADE LEAGUE

- 2/ technologia ze zdolnością Handlu (włączając tą)
- 1/ świat ze zdolnością Handlu

Jeśli masz pytania, uwagi czy komentarze to zapraszamy, napisz do nas:

Rio Grande Games, PO Box 45715, Rio Rancho, NM 87174, USA
E-Mail: RioGames@aol.com

© 2004 - 2007 Tom Lehmann
 © 2007 Rio Grande Games

Opracowanie: Tomasz Baron dla Rebel.pl

