



Rozszerzenie #1:

The Gathering Storm


Wraz z rozprzestrzenianiem się technologii JumpDrive antyczna rasa dociera w coraz odleglejsze zakątki kosmosu, podczas gdy inna opuszcza świat zagrożony ginącym słońcem. Imperium rośnie w siłę co powoduje dalszy opór oraz zatrudnianie najemników. Czy jesteś w stanie wybudować najlepiej prosperujące i najsilniejsze imperium w galaktyce nieuchronnie zmierzającej w stronę wojny?

WPROWADZENIE

Rozszerzenie to dodaje do gry podstawowej Race for the Galaxy nowe światy początkowe i karty gry, karty akcji i żetony PZ dla piątego gracza oraz zadania. Dodatkowo zawiera również osobną grę dla jednego gracza, wariant z dobieraniem kart oraz kilka pustych kart gry dzięki którym gracz może zaprojektować własne światy oraz technologie.

ZAWARTOŚĆ

Niektóre karty w trzech taliach zostały wstępnie ułożone do pierwszej rozgrywki (patrz Dodawanie Kart). Rozpakuj je ostrożnie.

- | | |
|--|--|
| 1 karta zastępująca Gambling World | 9 żetonów Punktów Zwycięstwa (PZ): |
| 4 karty światów początkowych (ponumerowane 5-8) | 7 @ 1, 1 @ 5, oraz 1 @ 10 |
| 7 kart w akcji gracza (dla piątego gracza) | 4 zadania „najwięcej” (duże płytki) |
| 18 kart gry | 6 zadań „pierwszy” (małe płytki) |
| 2 karty akcji do rozgrywki 2-osobowej (z ) | 8 żetonów zadań @ 3 PZ |
| 17 pustych kart gry (patrz strona 10) | 1 plansza gracza (do rozgrywki jednoosobowej) |
| 1 karta zgłoszeniowa do konkursu (patrz strona 10) | 14 znaczników (do rozgrywki jednoosobowej) |
| | 2 specjalne kości (do rozgrywki jednoosobowej) |

Przed pierwszą rozgrywką należy ostrożnie wyjąć z arkuszy żetony PZ, płytki zadań, planszę gracza oraz znaczniki.

DODAWANIE KART

Nowe karty gry należy dodać do talii z gry podstawowej, zastępując kartę *Gambling World* analogiczną kartą z tego rozszerzenia (która zawiera uaktualnioną tabelę przedstawiającą liczbę technologii i światów w rozbiu na koszty lub obronność).

Podczas rozgrywki 5-osobowej wykorzystaj karty początkowe dla piątego gracza (świat początkowy z liczbą 5 oraz cztery karty gry z liczbą pięć umieszczoną w rogach kart).

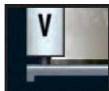
Została dodana trzecia karta *Contact Specialist* aby zrównoważyć rozgrywkę z rozszerzeniem.

Większość nowych zdolności kart to zmodyfikowane zdolności z gry podstawowej. Te z nich, które nie zawierają krótkiego objaśnienia zostały szczegółowo opisane na stronie 11.

Świat początkowy *Ancient Race* posiada *zdolność początkową*, która wymaga od posiadacza karty, przed wyborem akcji podczas pierwszej rundy, odrzucenia trzech kart zamiast czterech. Zdolność ta ma zastosowanie tylko wtedy gdy jest to świat początkowy.

Należy zwrócić uwagę na kartę *Improved Logistics*, która może znacząco zmienić tempo rozgrywki.

Karty w tym dodatku posiadają znacznik pod ramką w lewym dolnym rogu .



ZADANIA

Przygotowanie: wymieszaj zakryte płytki zadań. Wybierz dwa zadania „najwięcej” (duże płytki) oraz cztery zadania „pierwszy” (małe płytki). Pozostałe zadania należy usunąć z gry. Wybrane zadania umieść odkryte na środku stołu, obok żetonów o wartości 3 PZ, tak aby były dostępne do zabrania w trakcie gry. Następnie kontynuuj przygotowania w normalny sposób.

Rozgrywka: w lewym górnym rogu każdego z zadań przedstawiona (-e) jest faza (-y) na koniec której zadanie może być pozyskane (lub koniec rundy w przypadku *Budget Surplus*).

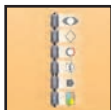
Zadania „pierwszy”: każde z tych zadań warte jest 3 PZ i może być pozyskane *raz w trakcie gry* przez dowolnego gracza, który jako pierwszy wypełni warunki. Nie można ich stracić. Jeśli tylko jeden z graczy, na końcu fazy, jako pierwszy wypełni warunki zadania wtedy otrzymuje daną płytkę i umieszcza ją przed sobą oznaczając zdobyte 3 PZ. Jeśli w tej samej fazie kilku graczy wypełni po raz pierwszy warunki zadania (nawet jeśli są to różne wartości) wtedy dowolny z nich otrzymuje płytkę a reszta otrzymuje żeton zadania o wartości 3 PZ.



Kto pierwszy będzie posiadał 5 (lub więcej) PZ w żetonach (*Standard Życia w Galaktyce*).
Do wartości tej nie liczą się żetony PZ zadań.



Kto pierwszy wyłoży technologię o koszcie 6 (*Status Galaktyki*).



Kto pierwszy będzie posiadał w swoim układzie kart przynajmniej jedną zdolność w każdej fazie, plus *Handel* (*Lider Innowacji*).



Kto pierwszy odrzuci przynajmniej jedną kartę na koniec rundy (*Nadwyżka Budżetowa*).



Kto pierwszy będzie posiadał w swoim układzie przynajmniej jeden świat produkcyjny lub windfall każdego rodzaju: Towary Oryginalne, Pierwiastki rzadkie, Geny, Tech. Obcych (*Różnorodność Systemu*).



Kto pierwszy będzie posiadał w swoim układzie przynajmniej trzy karty **ALTIEN** (*Odkrycia Obcych*).

Zadania „najwięcej”: każda z tych płytek warta jest 5 PZ i znajduje się w posiadaniu gracza, który w największym stopniu spełnia warunki zadania. Płytki te można stracić. Otrzymuje ją pierwszy z graczy, który spełni (lub przekroczy najwyższą wartość) warunki zadania na koniec fazy (lub zwraca ją na środek stołu jeśli kiedykolwiek nie spełni warunków). Jeśli w dalszej części gry inny gracz *przekroczy* wartość, dzięki której posiadacz zadania *aktualnie* wypełnia jego kryteria, wtedy gracz ten przejmuje płytkę.

Przykład: Alek zagrywa kartę, która zwiększa do 6 Siłę Militarną w jego układzie. Wartość ta spełnia kryteria zadania *Największa Siła Militarna* więc Alek zdobywa płytkę. (Gdyby później Alek umieścił kartę -1 Siła Militarna spowodowałoby to redukcję jego Siły Militarnej do poziomu poniżej 6 i Alek oddałby płytkę.) Beata w dalszej części gry uzyskuje Siłę Militarną równą 6 ale ponieważ nie przekracza ona całkowitej Siły Militarnej Alka to zatrzymuje on zadanie. Następnie Karol uzyskuje Siłę Militarną równą 7 i przejmuje płytkę zadania od Alka.

Jeśli kilku graczy spełnia lub przewyższa kryteria zadania (być może w posiadaniu innego gracza) o tą *samą* najwyższą wartość wtedy nikt nie pozyskuje płytki (lub zostaje ona zwrócona na środek stołu).

Przykład: Alek i Beata podczas tej *samej* fazy uzyskują Siłę Militarną równą 6. Żadne z nich nie może pozyskać zadania *Największa Siła Militarna*. Następnie Karol uzyskuje Siłę Militarną równą 7 i zdobywa zadanie. W dalszej części gry Alek i Beata podczas tej *samej* fazy uzyskują Siłę Militarną równą 8 więc Karol zwraca zadanie na środek stołu.

Na koniec gry, za każde zadanie „Najwięcej”, przydziela się żeton zadania o wartości 3 PZ każdemu z graczy (spełniającemu kryteria zadania), którzy remisują największą wartością i którzy aktualnie nie posiadają danej płytki, ponieważ wcześniej inny gracz już ją pozyskał lub pozostaje obecnie do pozyskania (po tym jak kilku graczy spełniło lub przekroczyło kryteria o tą samą największą wartość w tej samej fazie).



Najwięcej światów produkcyjnych w układzie, przynajmniej cztery (*Lider Produkcji*).

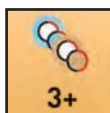


Najwięcej technologii w układzie, przynajmniej cztery (*Największa Infrastruktura*).



Największa Siła Militarna w układzie, przynajmniej na poziomie 6 (*Największa Siła Militarna*).

Należy liczyć wartości ujemne ale nie tymczasowe lub wyspecjalizowane siły militarne (tak jak w przypadku New Galactic Order).



Najwięcej światów (Towary Oryginalne i/lub Pierwiastki rzadkie) produkcyjnych lub windfall w układzie, przynajmniej trzy (*Największy Przemysł*).

Punktacja: każdy z graczy, do swojej całkowitej sumy PZ, dodaje PZ z płytek zadań (o wartości 3 lub 5) oraz żetony PZ zadań o wartości 3. PZ zadań nie liczą się w odniesieniu do Galactic Renaissance.

ROZGRYWKA JEDNOOSOBOWA

Użyj reguł dla zaawansowanej rozgrywki 2-osobowej, bez zadań. Grasz przeciwko „adaptacyjnemu robotowi”, którego akcje są abstrakcyjne a jego wybory określa rzut specjalną kostką. Świat początkowy robota określa w jaki sposób, podczas gry, należy odczytywać dwa symbole robota (🤖) (na jednej z kości) oraz które specjalne znaczniki modyfikują lub zamieniają standardowe akcje oraz reakcje robota przedstawione na planszy do gry jednoosobowej.

Układ robota składa się ze stosu kart, bez żadnych towarów, gdzie znaczenie mają tylko liczba kart oraz ich wartość PZ. Układ robota może zawierać znaczniki technologii o koszcie 6 (🔬), reprezentujące dodatkowe technologie wyłożone w trakcie gry. „Rękę” robota stanowi stos kart do dobierania, z którego karty są podczas gry odwracane i umieszczane w układzie robota lub odrzucane. Na planszy do gry zaznaczane są kredyty robota (💰), wykorzystywane do pozyskiwania kart układu w szczególnych przypadkach oraz rozmiar ekonomii (🏠), wykorzystywany do pozyskiwania żetonów PZ podczas fazy Konsumpcji.

Przygotowanie: Wyłóż 24 PZ w żetonach. Wybierz poziom trudności (patrz tabela) i przygotuj w pobliżu odpowiednią liczbę znaczników technologii o koszcie 6. Potasuj i rozdaj jeden początkowy świat sobie oraz robotowi. Pozostałe światy początkowe wtasuj w talię.

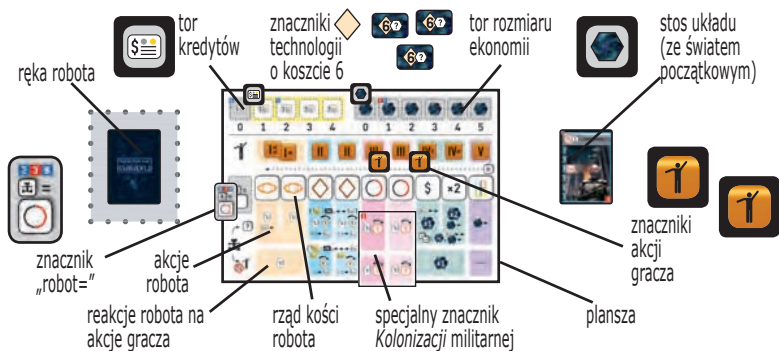
| poziom | znaczniki o koszcie 6 |
|--------|-----------------------|
| łatwy | 1 @ 6 PZ |
| średni | 2 @ 6 PZ |
| trudny | 3 @ 9 PZ |

Przygotuj znaczniki: kredytu z czarnym obramowaniem, rozmiaru ekonomii oraz akcji gracza (dwa).



W zależności od świata początkowego robota przygotuj znacznik „robot=“ oraz znacznik specjalny planszy (mogą znajdować się na odwrocie innych znaczników), tak jak to zostało przedstawione na odwrocie planszy do gry. Pozostałe znaczniki usuń z gry. Odwróć planszę do gry.

Wszystkie wykorzystywane znaczniki specjalne umieść na odpowiednich polach na planszy. Szary znacznik „robot=“ umieść na odpowiadającym mu polu (jeśli świat początkowy robota to *Old Earth* wtedy przygotuj w pobliżu znacznik x2 „robot=“). Znacznik kredytu umieść na polu 1 (na polu 0 jeśli świat początkowy robota to *Ancient Race* lub na polu 2 w przypadku *Alpha Centauri*); znacznik rozmiaru ekonomii na polu 0 (na polu 1 jeśli jego świat początkowy to *Earth's Lost Colony* lub *Epsilon Eridiani*) oraz wydaj cztery zakryte karty (trzy jeśli świat początkowy robota to *Ancient Race*) w celu utworzenia początkowego stosu kart do dobrania (ręki) robota (patrz rysunek poniżej).

Po przygotowaniu planszy robota, dobrać sześć kart dla siebie. Wybierz cztery z nich a pozostałe dwie odrzuć. Rozpocznij rozgrywkę.







Rozgrzywka: każda runda składa się z następujących kroków:



1. Wybierz normalnie swoje dwie akcje gracza ale oznacz je na planszy za pomocą znaczników akcji gracza   (zamiast wykorzystywać karty akcji).
2. Rzuć kośćmi (są to wybrane akcje robota) i umieść je na planszy.
3. Wykonaj akcje dla każdej wybranej fazy, od lewej do prawej strony, zaczyna gracz.

Koniec rundy: odrzuć karty do limitu 10 (robota limit ten nie obowiązuje) i sprawdź warunki końca gry. Jeśli gra się nie kończy wtedy powtórz kroki 1-3.



Umieszczanie kości: umieść je na odpowiednich polach na planszy, w rzędzie dla kości; umieszczając na planszy pojedyncze wyrzucone wartości Eksploracji, Rozwoju lub Kolonizacji na *lewym polu* odpowiedniej pary pól. Zwróć uwagę, że szare pola Kolonizacji i Produkcji na kościach odpowiadają kolorowym polom Kolonizacji i Produkcji na planszy.

Gdy zostanie wyrzucony symbol  to należy go odczytywać jak wartość przedstawioną na znaczniku „robot=“.


Każdy wyrzucony symbol  oznacza akcję robota, która będzie odpowiadać akcji gracza w danej rundzie. Jeśli symbol  zostanie wyrzucony na obydwu kościach wtedy umieść kości na polach pod dwoma znacznikami akcji gracza. Jeśli tylko jeden symbol  zostanie wyrzucony wtedy umieść kość na polu pod znacznikiem akcji gracza znajdującym się *najbliżej prawej strony* (chyba że na polu tym znajduje się już kość, w takim przypadku kość umieszczana jest pod innym znacznikiem gracza). Jeśli obydwa znaczniki akcji gracza znajdują się na parze pól Eksploracji, Rozwoju lub Kolonizacji wtedy przesunąć  kość w lewo tak aby znalazła się poniżej pierwszego pola w danej parze (chyba, że inna kość znajduje się już na tym polu).

Przykład: Robot wyrzucił Rozwój oraz  po tym jak wybrałeś Konsumpcję x2 oraz Produkcję; umieść pierwszą kość na polu Rozwój, znajdującym się najdalej w lewo, a drugą kość na Produkcji (na niezajętym polu, pod akcją gracza znajdującą się najdalej w prawo). Jeśli natomiast wybrałeś dwukrotnie Eksplorację a robot wyrzucił Produkcję oraz , wtedy umieść pierwszą kość na Produkcji a drugą na znajdującym się najdalej w lewo (pierwszym) polu Eksploracji.

Wykonywanie Akcji Robota / Reakcji

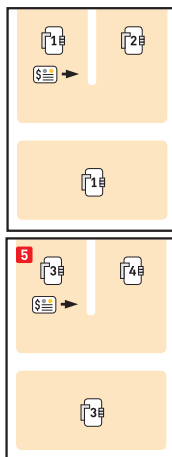
Wykonaj wszystkie czynności robota, dla każdej wybranej fazy, zgodnie z krokami przedstawionymi na planszy (oraz na specjalnych znacznikach planszy umieszczonych podczas przygotowania), w dwóch wierszach poniżej rzędu z kośćmi. Użyj górnego wiersza jeśli kość  jest obecna (akcja robota). Użyj dolnego wiersza jeśli nie ma kości a akcja  została wybrana przez ciebie (reakcja robota).

 Eksploracja, *akcja:* dobierz 1 kartę i zwiększ kredyt robota o 1 (dobierz w sumie 3 karty i zwiększ kredyt robota o 1, jeśli robot wybrał obydwie akcje Eksploracji).


 Eksploracja, *reakcja:* dobierz 1 kartę (nawet jeśli gracz wybrał obydwie akcje Eksploracji).

Dobieranie Kart oraz Tory: *dobrac* za robota (we wszystkich fazach) oznacza przełożenie, bez oglądania, określonej liczby kart ze stosu kart do dobrania na stos kart do dobrania (rękę) robota. Kredyt oraz rozmiar ekonomii robota oznaczane są na torach; maksymalna wartości kredytu wynosi 4 a maksymalny rozmiar ekonomii 5 – zwiększanie poza te wartości nie przynosi żadnego efektu.

Separatist Colony () – dobiera więcej kart podczas Eksploracji, jak to zostało przedstawione na specjalnym znaczniku (zakrywającym oryginalne pola planszy).



◆ II Rozwój, akcja lub reakcja (dla każdej wybranej fazy Rozwoju):


Sprawdź czy robot posiada jeszcze nie wyłożony  znacznik oraz 2 lub więcej kredytów (3 lub więcej w przypadku reakcji). Jeśli tak, to umieść ten znacznik obok stosu układu robota (gdzie będzie się liczył jako karta podczas określania warunków końca gry); zmniejsz kredyt robota o 2 (lub 3 w przypadku reakcji); pomiń standardową akcję Rozwoju lub reakcję robota. W przeciwnym wypadku wykonaj standardową akcję Rozwoju lub reakcję robota:



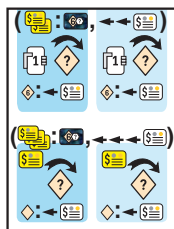
akcja



podczas reakcji

◆ Rozwój, akcja: dobrać jedną akcję a następnie *odkrywać do znalezienia technologii* ◆. Jeśli odkryta karta to technologia o koszcie 6 , a robot posiada dodatni kredyt wtedy zmniejsz go o 1 a kartę wyłóż; w przeciwnym wypadku kartę odrzuć i ponownie odkrywaj karty.

II Rozwój, reakcja: Jeśli robot nie ma kredytu wtedy nic się nie dzieje. W przeciwnym wypadku *odkrywaj do znalezienia technologii* ◆. Jeśli zostanie znaleziona, niezależnie od tego czy jest to technologia o koszcie 6 czy nie, zmniejsz kredyt robota a kartę wyłóż.





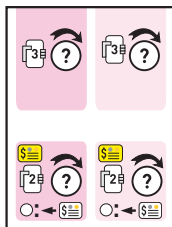
Odkrywaj do znalezienia: oznacza odkrywanie po jednej karcie z ręki robota i odrzucanie wszystkich nie pasujących kart do momentu gdy zostanie znaleziony pożądany typ karty lub skończą się karty na ręce robota. Wyłożenie oznacza umieszczenie pasującej karty w układzie robota.

Przykład: Przypuśćmy, że wybierasz Rozwój jako jedną ze swych akcji a robot, z 1 kredytem oraz 2 kartami na rękę, wyrzuca również Rozwój (plus jakąś inną akcję). Po wykonaniu przez ciebie tej fazy przenosisz 1 kartę na rękę robota i odkrywasz z tego stosu karty, za każdym razem po jednej. Podczas drugiego odkrycia znajdujesz technologię o koszcie 6 i umieszczasz ją w układzie robota. Robot kończy fazę z 1 kredytem oraz 1 kartą na rękę.

Później wybierasz Rozwój jako twoje dwie akcje a robot zgodną z twoją pierwszą akcją Rozwoju (oraz wyrzuca jakąś inną akcję). Robot posiada 4 kredyty, 5 kart naręku oraz 2 nie wyłożone znaczniki technologii o koszcie 6. Po wykonaniu twojej pierwszej akcji Rozwoju umieść jeden ze znaczników technologii o koszcie 6 obok kart w układzie robota i zmniejsz jego kredyt o 2. Normalna akcja Rozwoju dla robota jest pomijana, ze względu na wyłożenie znacznika technologii o koszcie 6, a żadna karta nie jest dobierana ani odkrywana. Po wykonaniu twojej drugiej akcji Rozwoju wykonaj reakcję robota. Robot ma teraz tylko 2 kredyty więc nie wykladasz kolejnego znacznika technologii o koszcie 6 (kosztuje on 3 kredyty podczas reakcji) ale zamiast tego zaczynasz odkrywać karty (gdyż robot ma dodatnią wartość kredytu). Podczas trzeciego odkrycia zostaje znaleziona technologia o koszcie 2. Umieszczasz ją w układzie robota i zmniejszasz jego kredyt o 1. Robot kończy z 1 kredytem oraz 2 kartami na rękę.





 **Kolonizacja, akcja** (dla każdej wybranej przez robota fazy Kolonizacji): dobierz 3 karty i odkrywaj aby znaleźć świat *niemilitarny* . Jeśli zostanie znaleziony wyłóż go.


 **Kolonizacja, reakcja** (dla każdej wybranej przez gracza fazy Kolonizacji): jeśli robot nie posiada kredytów wtedy nic nie rób. W przeciwnym wypadku dobierz 2 karty i odkrywaj aby znaleźć świat *niemilitarny* . Jeśli zostanie znaleziony wyłóż go i zmniejsz kredyt robota o 1.




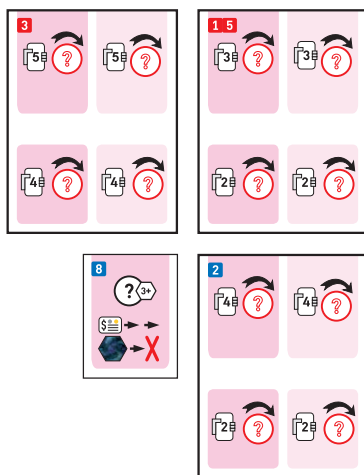
Przykład: Wybrałeś Kolonizację a robot, z 0 kredytem, wyrzucił dwie inne akcje. Nic się nie dzieje.

W dalszej części gry wybierasz obydwie akcje Kolonizacji a robot zgodną (duplikuje) z twoją pierwszą akcją Kolonizacji (oraz wyrzuca jakąś inną akcję). Robot posiada 2 kredyty oraz 2 karty na stosie kart do dobrania. Po wykonaniu przez ciebie pierwszej akcji Kolonizacji przenies 3 karty na rękę robota i zacznij je odkrywać. Podczas czwartego odkrycia robot znajduje świat *niemilitarny*. Umieść go w jego układzie. Po wykonaniu twojej drugiej akcji Kolonizacji przenies 2 dodatkowe karty na rękę robota, a ponieważ robot ma dodatnią wartość kredytów rozpocznij odkrywanie kart by znaleźć świat *niemilitarny*. Jeśli po 3 odsłoniętych kartach nie udało się go znaleźć, wyczerpując tym samym rękę robota, wtedy nic nie wykonuj (robot kończy z 2 kredytemi). Jeśli zaś znajdziesz świat *niemilitarny* wtedy umieść go w układzie robota i zmniejsz o 1 jego kredyty (ponieważ robot wykonuje tą Kolonizację jako reakcję na twój wybór akcji).

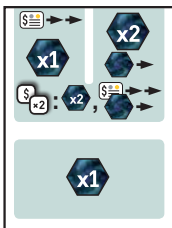
Światy *Epsilon Eridiani* (), *New Sparta* (), oraz *Separatist Colony* (), jak to zostało oznaczone na ich specjalnych znacznikach, odkrywają by znaleźć światy *militarne*  oraz nie potrzebują dodatniej wartości kredytów by Kolonizować podczas reakcji. *New Sparta* umożliwia również dodatkowe dobranie kart podczas Kolonizacji.

Pierwsza akcja Kolonizacji świata *Doomed World* (): odkrywaj karty ze stosu kart rezerwy (nie z ręki robota) do momentu aż znajdziesz świat *niemilitarny* o wartości 3 lub więcej. Wyłóż go oraz zwiększ kredyty robota a 2 jego rozmiar ekonomii o 1. Następnie odrzuć z układu robota ten specjalny znacznik oraz świat początkowy *Doomed World*.

Alpha Centauri () otrzymuje dodatkowe dobranie kart podczas akcji Kolonizacji robota oraz nie potrzebuje dodatniej wartości kredytów by Kolonizować podczas reakcji.



\$ Konsumpcja: Handel, akcja: zwiększ o 2 kredyty robota oraz przekaż mu PZ w żetonach o wartości równej bieżącemu rozmiarowi jego ekonomii.



***2** Konsumpcja: 2x PZ, akcja: przekaż robotowi PZ w żetonach o wartości równej bieżącemu *podwojonemu* rozmiarowi jego ekonomii a następnie zwiększ rozmiar ekonomii robota o 1.

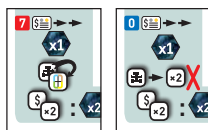
\$ ***2** obydwie akcje Konsumpcji wybrane przez robota: przekaż robotowi PZ w żetonach o wartości równej bieżącemu *podwojonemu* rozmiarowi ekonomii robota a następnie zwiększ rozmiar jego ekonomii o 1 a wartość jego kredytów o 2.

IV **IV** Konsumpcja, reakcja (jeśli wszystkie akcje Konsumpcji zostały wybrane tylko przez gracza): przekaż robotowi PZ w żetonach o wartości równej bieżącemu rozmiarowi jego ekonomii.

Przykład: Wybierasz Konsumpcja 2x PZ jako jedną z akcji a robot wyrzuca Konsumpcja: Handel **\$** jako jedną z jego akcji. Robot posiada 3 kredyty oraz rozmiar ekonomii równy 1. Zwiększ kredyty robota do 4 (to jest maksimum) oraz przekaż mu 1 PZ w żetonie. Robot, w reakcji na twoją Konsumpcję 2x, nic nie wykonuje gdyż wyrzucił akcję Konsumpcji.

W dalszej części gry wybierasz obydwie akcje Konsumpcji a robot wyrzuca dwie inne akcje. Rozmiar ekonomii robota wynosi 3. Przekaż mu 3 PZ w żetonach (Wykonaj to tylko raz, mimo iż wybrałeś obydwie akcje Konsumpcji.)

Old Earth (**0**), po wykonaniu pierwszej akcji Handlu: zamień znacznik „robot=” **\$** na ***2** a następnie odrzuć ten specjalny znacznik.



Damaged Alien Factory (**7**): po każdej akcji Handlu, jeśli znacznik „robot=” aktualnie wskazuje **\$**, wtedy obróć go na **+**.

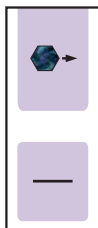
+ Produkcja, akcja: zwiększ o 1 aktualny rozmiar ekonomii robota.

II Produkcja, reakcja: robot nic nie wykonuje.

Przykład: Robot wyrzuca Produkcję jako jedną ze swych akcji. Rozmiar ekonomii robota wynosi obecnie 0. Zwiększ rozmiar ekonomii do 1.

Później wybierasz Produkcję jako jedną ze swych akcji a robot wyrzuca dwie inne akcje. Robot nic nie wykonuje.

W dalszej części gry wybierasz Produkcję a robot Produkcję wyrzuca. Rozmiar ekonomii robota wynosi obecnie 2. Zwiększ rozmiar ekonomii do 3.



Damaged Alien Factory (**7**): po każdej akcji Handlu, jeśli znacznik „robot=” aktualnie wskazuje **+** wtedy obróć go na **\$**.



Koniec rundy: odrzuć do limitu 10 kart (ręka robota nie posiada limitu) a następnie sprawdź czy gra kończy się. Jeśli nie to wybierz akcje na następną rundę.

Koniec gry: gra kończy się normalnie, na koniec rundy w której w układzie gracza lub robota znajduje się 12 lub więcej kart (wliczając do układu robota każdy wyłożony znacznik technologii o koszcie 6 jako pojedynczą kartę) lub wyczerpie się 24 PZ w żetonach (wykorzystaj dodatkowe żetony PZ aby ukończyć ostatnią rundę).

Zsumuj wszystkie PZ w żetonach oraz PZ z układu robota, licząc każdą technologię o koszcie 6 (karta lub znacznik) jako 6 lub 9 PZ, w zależności od wybranej skali trudności. W przypadku remisu decydująca jest końcowa wartość kredytów oraz rozmiar ekonomii robota (a dla gracza jest to liczba pozostałych kart na ręku plus towary).

WARIANT Z DOBIERANIEM (2-3 graczy)

Po przygotowaniu zadań wykorzystywanych w danej rozgrywce, potasuj oddzielnie światy parzyste i nieparzyste i rozdaj każdemu graczowi po jednym zakrytym świecie z tych dwóch talii. Niewykorzystane światy początkowe wtasuj w talię kart do gry.

Po zaznajomieniu się z otrzymanymi światami początkowymi każdy z graczy równocześnie dobiera pięć kart, wybiera jedną i przekazuje resztę na lewo. Z kart tych gracze ponownie wybierają jedną a resztę przekazują na lewo do momentu aż wszystkie dobrane karty zostaną zabrane. Następnie każdy z graczy ponownie dobiera pięć kart, wybiera jedną a resztę przekazuje *na prawo*. Należy kontynuować w ten sposób, zmieniając kierunki, do momentu aż każdy z graczy nie będzie mógł dobrać pięciu kart. Pozostałe karty usuwa się z gry.

Każdy z graczy tasuje swoje wybrane karty, tworzy z nich swoją prywatną talię, dobiera z niej sześć kart a następnie odrzuca dwie z nich oraz jeden wybrany wcześniej świat początkowy, po czym drugi z nich odsłania. Gra toczy się wg normalnych zasad, z tym wyjątkiem że każdy z graczy dobiera karty ze swojej talii kart a odrzuca na swój stos kart odrzuconych, który tasuje kiedy tylko jego stos kart do dobrania się wyczerpie.

CZyste karty / ZGŁOSZENIE KONKURSOWE

Do gry zostały dodane czyste karty gry, różnego typu, by dać graczom możliwość realizacji swoich własnych pomysłów.

Wykorzystaj kartę zgłoszeniową do konkursu by przesłać do nas swój najlepszy pomysł, który być może znajdzie się w przyszłych rozszerzeniach do gry. Szczegóły znajdują się na karcie konkursowej.

ZDOLNOŚCI KART (w podziale na fazy)

III: KOLONIZACJA

Odrzuć za Tymczasowe Siły Militarne



Gracz może odrzucić maksymalnie 2 karty z ręki by otrzymać +1 Siła Militarna za każdą z nich do końca danej fazy Kolonizacji.

Zdolność ta nie musi być w pełni wykorzystana, jako że jest to zdolność opcjonalna.

Karta Space Mercenaries również posiada standardową zdolność +1 Siła Militarna.

Kolonizuj Drugi Świat



Gracz podczas fazy Kolonizacji może wyłożyć drugi świat (○ ○).

Drugi świat wykładany jest jako rezultat wykonywania zdolności Kolonizacji (po pełnym ukończeniu kolonizacji pierwszego świata).



Podczas kolonizacji drugiego świata nie może być wykorzystana żadna ze zdolności pierwszego wyłożonego świata.

Jeśli gracz wybrał Kolonizację wtedy za drugi świat nie otrzymuje premii Kolonizacji.

\$: HANDEL

Określone Towary oraz Światy



Podczas sprzedaży towaru  Geny dobierz +1 kartę za każdy  świat w twoim układzie.

Karta Clandestine Uplift Lab sama w sobie jest  światem.

IV: KONSUMPCJA

Towar Tego Świata



Odrzuć jeden towar Tech. Obcych ze świata (●) o tej zdolności by pozyskać 2 PZ.

V: PRODUKCJA

Odrzuć by Produkować Towar



Możesz odrzucić 1 kartę by wyprodukować na tym świecie towar Tech. Obcych.

Gracz do produkcji tego towaru może odrzucić kartę pozyskaną dzięki Diversified Economy ale nie może wtedy pozyskać karty za zrobienie tego (gdyż jedna zdolność nie może być przerwana inną).

Dobierz za Światy



Dobierz 1 kartę za każdy świat militarny (○) znajdujący się w układzie gracza.

ZDOLNOŚCI TECHNOLOGII O KOSZCIE 6 ?

Technologie te na koniec gry dostarczają posiadaczom PZ za każdą kartę w ich układzie, która spełnia warunki przedstawione na danej technologii, gdzie NAZWA KARTY odnosi się do karty obecnej w układzie.

FREE TRADE ASSOCIATION

2 /  świat z Genami

3 /  GENETICS LAB

TERRAFORMING GUILD

2 /  świat windfall

2 / karta **TERRAFORMING**
(włączając ją)

GALACTIC **IMPERIUM**

2 / karta **IMPERIUM**
(włączając ją)

1 /  inny świat militarny

*Uwaga: w tym rozszerzeniu (lub w grze podstawowej) nie ma światów militarnych **IMPERIUM**; określenie to przeznaczone jest dla przyszłych rozszerzeń.*

OPRACOWANIE

Pomysł, rozwój i zasady: Tom Lehmann

Oryginalne grafiki oraz pomoc w rozwoju: Wei-Hwa Huang

Grafiki: Mirko Suzuki

Ilustracje: Martin Hoffmann and Claus Stephan

Testowanie i Uwagi

Corin Anderson, Andrew Conway, David Helmbold, Jay Heyman, Joe Huber, Trisha Lantzner, Chris Lopez, Larry Rosenberg, Ron Sapolsky, Steve Thomas, Jay Tummelson, Don Woods oraz wielu innych. Podziękowania dla wszystkich!

Specjalne Podziękowania (szczególnie za pomoc nad rozgrywką jednoosobową) dla: Wei-Hwa Huang

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

Polska instrukcja: Tomasz Baron dla Rebel.pl

