

TOM LEHMANN



Zestaw #2

Artefakty Obcych

W pobliżu umierającej gwiazdy znaleziona została potężna, tajemnicza budowla Obcych – naukowcy nazwali ją Archiwum. Do wnętrza zostały wysłane rywalizujące ze sobą zespoły badawcze, każdy z nich w poszukiwaniu wartościowych artefaktów Obcych. Czy uda Ci się rozwinąć kosmiczne imperium a jednocześnie odkryć sekrety starożytnej rasy?

WPROWADZENIE

To rozszerzenie wprowadza do gry nowe światy początkowe oraz karty gry, dodatkowe karty akcji i znaczniki PZ dla piątego gracza oraz nowe zasady *Archiwum Obcych*.

Artefakty Obcych to niezależny, kompletny dodatek do gry podstawowej.

Należy go używać w połączeniu z grą podstawową *Race for the Galaxy: Narodziny Imperiów*, bez żadnego z pozostałych dodatków.

Na początek polecamy po prostu dodać nowe karty do rozgrywki. Dopiero po zapoznaniu się z nimi, dodajcie zasady *Archiwum Obcych*.

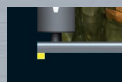
ZAWARTOŚĆ

- | | |
|---|--|
| 5 kart światów początkowych, o numerach 5-9 | 1 podsumowanie zasad Archiwum |
| 41 kart gry | 10 drewnianych zespołów badawczych |
| 9 kart akcji dla piątego gracza | 5 drewnianych znaczników kolejności |
| 2 karty głównej śluzu (dwustronne) | 1 tor kolejności |
| 2 karty małej śluzu (dwustronne) | 9 żetonów Punktów Zwycięstwa:
7 @ 1, 1 @ 5 i 1 @ 10 |
| 30 A kart Archiwum (szare rewersy) | 30 A znaczników artefaktów |
| 15 B kart Archiwum (zielone rewersy) | 15 B znaczników artefaktów |
| 5 kart Eksploracja: Archiwum | |

Przed pierwszą rozgrywką ostrożnie wyjmijcie tor kolejności, żetony PZ oraz znaczniki artefaktów z arkuszy. Przy grze bez Archiwum użyjcie tylko kart z 1 paczki.

DODANIE NOWYCH KART

Możecie grać w Artefakty Obcych bez zasad Archiwum – wystarczy dodać nowe światy początkowe i karty gry do tych z gry podstawowej. Jeżeli do zestawu podstawowego macie dodane karty z innych dodatków – należy je usunąć z talii. Są one oznaczone 1, 2 lub 3 szarymi znacznikami w lewym dolnym rogu.



Karty z dodatku Artefakty Obcych mają pojedynczy złoty znacznik w lewym dolnym rogu. Dołączone karty i znaczniki dla kolejnego gracza pozwalają na rozgrywkę w pięć osób.

Przy grze bez Archiwum nie używajcie żadnych kart Archiwum, znaczników artefaktów, toru ani znaczników kolejności oraz figurek. Zignorujcie wszystkie zdolności kart, które odnoszą się do zespołów badawczych (🔬) oraz warunki zwycięstwa odnoszące się do znaczników artefaktów. Niektóre karty będą miały w ten sposób ograniczone działanie, ale nadal będą użyteczne w rozgrywce.

Rozdanie światów początkowych (zmiana w zasadach, jeżeli nie używacie kart do pierwszej rozgrywki): podzielcie światy początkowe na dwa stosy – w jednym znajdą się te oznaczone liczbą w niebieskim kwadracie (parzyste), w drugim te z czerwonym kwadratem (nieparzyste). Potasujcie każdy stos osobno i rozdajcie każdemu z graczy dwa światy, po jednym z każdego stosu. Wszystkie pozostałe światy początkowe należy wtasować do reszty talii i rozdać graczom po sześć kart. Każdy z graczy powinien mieć w sumie osiem kart, po obejrzeniu których musi odrzucić jeden świat początkowy i dwie inne karty. Dopiero wtedy gracze jednocześnie odsłaniają wybrane światy początkowe i zaczynają rozgrywkę.

Zdolności kart. Większość nowych zdolności kart to po prostu wariacje poprzednich. Te, które są zupełnie nowe, mają opis tekstowy na kartach i są dodatkowo opisane w tej instrukcji (str. 9).

W tym dodatku pojawiają się dwie zdolności *Zaplata za Siłę* (🔴🔴), podobne do tej z karty *Dyplomaci*. Zdolności te nie łączą się ze sobą.

Dwa światy - *Obcy Wspomagani Komora* oraz *Rebelia Ruch Oporu* dają zmienną liczbę Punktów Zwycięstwa, tak jak technologie o koszcie 6 oznaczone „?”.

Niektóre zdolności, jak *Rebelia Wspomagani Świat*, która zwiększa Siłę o tyle, ile światów 🧪 posiada właściciel – odnoszą się do kart na Twoim stole, które znajdują się tam *na początku* danej fazy Kolonizacji.

Towary i karty otrzymane z nowo wyłożonych światów, w przeciwieństwie do zdolności kart, mogą być użyte w tej samej fazie (po tym jak świat je dostarczający został w pełni opłacony lub podbity).

ARCHIWUM OBCYCH

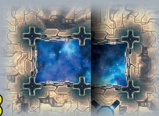
Wprowadzenie. Gracze eksplorują Archiwum Obcych, zbudowane z kart na środku stołu, w poszukiwaniu artefaktów. Artefakty dają Punkty Zwycięstwa, zdolności jednorazowego użytku lub dają towary Obcych. Siła imperium gracza i jego technologie mogą wpływać na eksplorację Archiwum.

Wzięcie ostatniej karty Archiwum kończy rozgrywkę (na koniec rundy).

Rozgrywka z zasadami Archiwum Obcych jest zwykle dłuższa, niż zwykła gra, dlatego polecamy najpierw zagrać tylko z nowymi kartami, a dopiero później użyć poniższych zasad.

Przygotowanie rozgrywki. Przygotujcie rozgrywkę normalnie, a następnie wykonajcie poniższe kroki:

1. Dajcie każdemu z graczy kartę Eksploracja: Archiwum, dwa zespoły badawcze (👤👤) oraz znacznik (●). Kartę z podsumowaniem zasad Archiwum dajcie dowolnemu nowemu graczowi.
2. Potasujcie osobno szare **A** i zielone **B** karty Archiwum. Za każdego gracza poniżej pięciu, usuńcie 6 **A** i 3 **B** karty z gry (bez oglądania ich). Rozdajcie po 3 **A** karty każdemu z graczy (jeszcze ich nie oglądajcie). Połóżcie pozostałe karty **A** na *wierzchu* stosu kart **B**, tworząc w ten sposób stos kart Archiwum **B**.
3. Ułóżcie dwie karty głównej śluzy na środku stołu, przykrywając częściowo krawędzie, tak aby utworzyć jeden duży obszar śluzy.
4. Wymieszajcie zakryte brązowo-zielone **A** i żółto-zielone **B** znaczniki artefaktów i odłóżcie je w pobliżu, razem z dwoma pozostałymi kartami śluzy.
5. Gracze wybierają swoje światy początkowe i karty gry bez oglądania kart Archiwum. Po ujawnieniu światów początkowych należy ułożyć znaczniki kolejności na torze tak, aby gracz z najniższym numerem świata był na górze toru – ten gracz rozpoczyna na pierwszej pozycji w kolejności Archiwum. Następnie ułóżcie znaczniki pozostałych graczy, w kolejności zgodnej z ruchem wskazówek zegara.
6. W kolejności odwrotnej do kolejności Archiwum, każdy z graczy ogląda swoje karty Archiwum, zagrywa jedną z nich (patrz str. 5) i ustawia jeden zespół badawczy w dowolnym niezajętym narożniku głównej śluzy. W grze na 5 graczy, ostatni gracz ustawiający zespół badawczy (a pierwszy w kolejności Archiwum), ustawia swój zespół badawczy w środkowej części śluzy. Możecie rozpocząć rozgrywkę.



przykładowy układ z Archiwum dla 3 graczy


Rozgrywka. Rozgrywka przebiega normalnie, jednak jeżeli jeden lub więcej graczy wybierze akcję Eksploracja, przed tą fazą wykonuje się dodatkowy krok Archiwum.

Ważne: Wybraną akcją nie musi być *Eksploracja: Archiwum*, dowolna akcja *Eksploracji (+1, +1 lub +5)* wywołuje krok Archiwum.

Krok Archiwum. Przesuńcie znaczniki graczy, którzy wybrali akcję Eksploracja: Archiwum, na początek toru kolejności Archiwum. Jeżeli kilku graczy wybrało tę akcję, przesuwając znaczniki, zachowajcie kolejność między nimi.

Tor kolejności ma sześć miejsc, aby łatwo było przesuwać znaczniki kolejności, nawet podczas rozgrywki 5-osobowej.

Następnie, w kolejności Archiwum, każdy z graczy może wykonać akcję Archiwum lub spasować:

- Gracz, który wybrał akcję Eksploracja: Archiwum wykonuje wszystkie trzy (różne) akcje Archiwum.
- Pozostali gracze wykonują po dwie (różne) z trzech możliwych akcji Archiwum.
- Gracz, który spasował, przesuwa swój znacznik na najwyższą pozycję na torze kolejności i może wrócić każdym ze swoich zespołów badawczych na dowolną śluzę .


(Jeżeli kilku graczy spasuje w tym samym kroku, wszyscy oni znajdą się na początku toru, jednak w odwrotnej kolejności niż przed spasowaniem).

Dostępne są następujące akcje Archiwum: *Porusz Zespół (Zespoły)*, *Możesz wyłożyć Kartę Archiwum*, *Weź Kartę Archiwum*. Muszą one być wykonywane w tej właśnie kolejności.

Gdy wszyscy gracze wykonali swoje akcje Archiwum lub spasowali, należy normalnie kontynuować fazę *Eksploracji* i dalszą część rundy.

Porusz Zespół (Zespoły). Grasz porusza każdy ze swoich zespołów badawczych maksymalnie o 4 pola na siatce pół utworzonej przez śluzę i karty Archiwum.

Każdy z graczy rozpoczyna z jednym zespołem badawczym. Technologia *Obcy Statek Badawczy* pozwala wziąć drugi zespół.

Każdy kwadrat to jedno pole, przy czym cały obszar śluzy to także jedno pole. Ruch z pola zawierającego teleport () na dowolne inne pole zawierające teleport, także liczy się jako ruch o 1 pole. Zespoły badawcze nie mogą poruszać się po skosie.

Zespoły badawcze mogą wchodzić, przechodzić i kończyć ruch na polach zajmowanych przez inne zespoły (tego samego lub innego gracza).

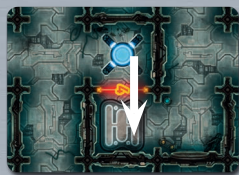
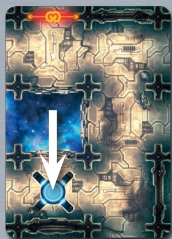
Zespoły badawcze nie mogą przechodzić przez ściany.

Zespoły badawcze mogą przechodzić przez bariery laserowe, pod warunkiem, że aktualna Siła (w tym specjalizacja przeciwko Obcym) jest równa lub większa od wartości pokazanej na barierze.

W czasie kroku Archiwum gracz może użyć zdolności dot. *Kolonizacji*, aby tymczasowo zwiększyć swoją Siłę. Takie efekty trwają do końca tej fazy *Eksploracji*.

Zdolność *Zaplata za Siłę* nie może być używana do przechodzenia przez bariery.

Zespół badawczy musi zakończyć swój ruch, jeżeli trafi na pole z żetonem artefaktu (A B). Gracz podnosi ten żeton. Jeżeli artefakt znajduje się na polu hodowli (z wykrzyknikiem, tylko na kartach A), gracz musi natychmiast wziąć nową kartę Archiwum i wyłożyć ją. Karta ta nie może zakrywać żadnej części karty, na której znajduje się ten zespół badawczy.



Przykład: zespół badawczy należący do imperium o Sile 6 porusza się z głównej śluzi do sąsiedniego pola z teleportem (1), przez teleport na odległe pole w Archiwum (2), przechodzi przez barierę 4 na pole z artefaktem (3). Zespół musi teraz zakończyć ruch i podnieść znacznik artefaktu, mimo, że poruszył się dopiero o 3 pola.

Możesz wyłożyć Kartę Archiwum. Tę akcję można pominąć, poza etapem przygotowania do rozgrywki lub podniesieniem artefaktu na *polu hodowli*. Gracz, który wykonuje 2 z 3 akcji Archiwum może wybrać tę akcję i nie wyklądać karty Archiwum (aby uniknąć brania karty Archiwum).

W czasie przygotowania do rozgrywki, jeżeli gracz nie może wyłożyć żadnej ze swoich kart Archiwum, musi je pokazać i nie wykląda żadnej z nich. Jeżeli gracz nie może wyłożyć karty Archiwum pociągniętej po podniesieniu artefaktu na *polu hodowli* (bardzo rzadka sytuacja), pokazuje ją i usuwa z gry (nie bierze nowej karty).

Każda karta Archiwum musi być dołączona do pozostałych i ustawiona zgodnie z siatką pól.

Wykładana karta może przykrywać krawędzie lub większą część istniejących kart Archiwum. Co najmniej jedno pole musi leżeć tak, aby nie przykrywało żadnej karty. Pola ze znacznikami artefaktów, zespołami badawczymi oraz pola na kartach śluz *nie mogą* być przykrywane. Puste pola i pola teleportów (bez śluz) mogą być przykrywane.



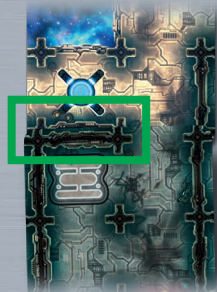
pole na karcie śluzy

Krawędzie nowej karty, które przykrywają aktualny obwód (tylko!) Archiwum muszą być takie same lub „trudniejsze” do pokonania – można zastąpić otwarte przejście dowolną barierą lub ścianą, można zastąpić barierę silniejszą barierą lub ścianą.

Nieprawidłowe:
nie można zastąpić ściany barierą laserową.

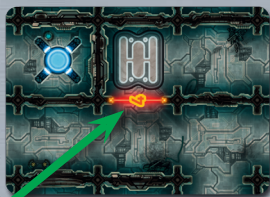


Prawidłowe:
zastąpienie ściany przez inną ścianę.

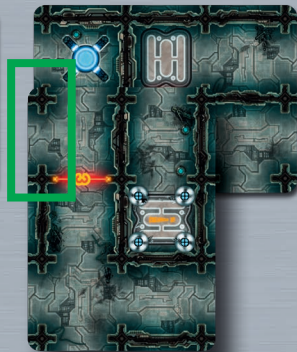


Ważne: zignorujcie wszystkie pozostałe krawędzie karty i inne krawędzie obwodu Archiwum. Znaczenie mają wyłącznie te krawędzie karty, które przykrywają elementy aktualnego obwodu. Wszystkie pozostałe krawędzie karty, które nie przykrywają aktualnego obwodu mogą zastępować ściany i bariery otwartymi przejściami. Podobnie, ściany i bariery z poprzedniego obwodu (przed położeniem karty) mogą być przykrywane przez wewnętrzne obszary nowej karty.

część obszaru Archiwum



Prawidłowe: przykrycie otwartego przejścia innym otwartym przejściem w jedynym miejscu, gdzie krawędzie nowej karty przykrywają obwód Archiwum.



Istnieje możliwość, że jakiś zespół badawczy zostanie „uwięziony” poprzez otaczające go ściany i bariery z kart Archiwum. Gracz może wycofać swój zespół do dowolnej śluzu wybierając „pas” w kroku Archiwum.

Karta wykładana po pobraniu znacznika z pola hodowli nie może przykrywać żadnej części karty (nawet narożnika), na której znajduje się zespół badawczy, który podniósł znacznik. Po wyłożeniu karty Archiwum, należy położyć na niej zakryty znacznik artefaktu w odpowiadającym kolorze (A B), na polu artefaktu.

Weź Kartę Archiwum. Weź kartę Archiwum ze stosu. Jeżeli ten jest już wyczerpany, nie bierz nowej karty. Karty Archiwum *nie liczą się* do limitu kart na rękę, natomiast ich liczba w rękę jest jawna dla wszystkich. Karty Archiwum nie mogą być odrzucane jako zapłata.

Kiedy karty w stosie kart Archiwum skończą się, gra kończy się na koniec tej rundy.

Znaczniki artefaktów (A B). Kiedy podnosisz znacznik artefaktu, możesz go obejrzeć, jednak zachowaj zakryty przed sobą, do momentu, gdy zdecydujesz się go użyć. Artefakty dają Punkty Zwycięstwa oraz zdolności jednorazowego użytku, które wpływają na ruch zespołów badawczych w Archiwum, obniżają koszty, zwiększają tymczasowo Siłę lub dają towary Obcych. Aby użyć zdolności artefaktu należy go odwrócić. Każda zdolność może być użyta tylko raz, aby zmodyfikować ruch zespołu badawczego lub akcję. Możesz użyć kilku artefaktów, aby zmodyfikować ten sam ruch lub akcję. Zdolności artefaktów kumulują się z innymi artefaktami oraz ze zdolnościami wynikającymi z kart.

Na niektórych artefaktach znajdują się dwie zdolności – gracz może użyć tylko jednej z nich.

W czasie liczenia punktów na koniec gry, należy odwrócić wszystkie nieużyte artefakty i policzyć punkty za wszystkie (wykorzystane i nie) artefakty, zebrane w czasie rozgrywki. Większość artefaktów jest warta 1 lub więcej PZ, jak pokazano na znacznikach. Znaczniki Wspomaganych są warte liczbę punktów zależną od liczby stacji żywieniowych Wspomaganych (🚗), które są widoczne w Archiwum na koniec gry.

Ułożenie kart Archiwum (szczególnie w ostatniej rundzie) może wpływać na wynik poprzez wykładanie lub zakrywanie stacji żywieniowych Wspomaganych (🚗).

Trzy technologie o koszcie 6 dają po 1 Punkcie Zwycięstwa za każdy artefakt konkretnego typu, który został zebrany przez właściciela technologii (niezależnie od tego, czy artefakty zostały wykorzystane).

ZDOLNOŚCI ARTEFAKTÓW



Jeden z Twoich zespołów badawczych może poruszyć się o max. 4 pola.

Ten artefakt nie może być użyty na zespole, który właśnie go podniósł (jego ruch jest zakończony).



Jeden z Twoich zespołów badawczych może przejść przez ścianę lub dowolną barierę w czasie swojego ruchu.



Jeden z Twoich zespołów badawczych może przejść przez barierę mimo niewystarczającej Siły lub zwiększ swoją Siłę o pokazaną liczbę (+1, +2, +3) do końca tej fazy.



Możesz zwiększyć swoją Siłę także w fazie Eksploracji (jeżeli np. powiększona Siła pozwoli zespołom badawczym przejść przez większą liczbę barier).



Zmniejsz koszt wyłożenia technologii o wskazaną liczbę (-2, -3).



Terraformowanie Galaktyczna Korporacja daje 1 PZ za każdy znacznik Obcej Nauki ().



Zmniejsz koszt wyłożenia niemilitarnego świata o wskazaną liczbę (-2, -3).



Terraformowanie Galaktyczna Korporacja daje 1 PZ za każdy znacznik Obcej Nauki ().



Zagraj, aby zmniejszyć koszt lub zwiększyć Siłę o 2 przeciwko światom z Genami (), do końca tej fazy.



Oba artefakty dają po 1 PZ za każdą stację żywieniową Wspomaganych () na koniec gry.

Złote artefakty Obcych Wspomaganych „B” nie mają żadnej zdolności, dają dodatkowe +2 PZ na koniec gry.

Wspomagani Sojusz daje 1 PZ za każdy znacznik Obcych Wspomaganych ().



Możesz zagrać jako towar Tech. Obcych w dowolnej fazie. Aby sprzedać ten towar, musisz zagrać akcją Konsumpcja: Handel.



Aby skonsumować ten towar w fazie Konsumpcji, musisz mieć nieużyty zdolność pozwalającą skonsumować Tech. Obcych.


Obcy Naukowcy dają 1 PZ za każdy znacznik Obcej Technologii ().

NOWE ZDOLNOŚCI KART (w podziale na fazy)

PRZY WYŁOŻENIU

Odrzuć, aby Wyprodukować



Możesz odrzucić 1 kartę z ręki, aby wyprodukować 1 Minerale (), gdy wykładasz ten świat.

Kartę należy odrzucić zanim dobierze się karty z premii za Kolonizację i zdolności kart typu Weź Po.

Dodaj Zespół Badawczy



Tylko gra z Archiwum
Wyłóż jedną z odłożonych wcześniej kart małej służy i postaw tam swój drugi zespół badawczy (na polu służy).

I: EKSPLORACJA

Zwiększona Szybkość Zespołu Badawczego

Tylko gra z Archiwum (Program Kosmiczny – SETI daje punkty za tę kartę tylko przy grze z Archiwum)




Twoje zespoły badawcze mogą teraz poruszać się o dwa pola dalej w jednym kroku Archiwum.


III: KOLONIZACJA

Siła



+1

+1 Siły za każdy świat  na Twoim stole na początku tej fazy.

Gra z Archiwum: żetony artefaktów *Obcy Wspomagani* () nie liczą się do tej zdolności.


Tymczasowa Siła



Możesz odrzucić towar wskazanego rodzaju, aby otrzymać +Siła do końca tej fazy.













Towary na nowo wyłożonym świecie mogą być używane (po tym jak ten świat zostanie w pełni oplacony lub podbity).

Gra z Archiwum: Artefakt *Obcej Technologii* () może być użyty zamiast towaru *Tech. Obcych*.






III: KOLONIZACJA (ciąg dalszy)


Zapłata za Siłę ()

  Możesz, jako akcję, wyłożyć militarny świat Obcych ( ) jako świat nie-militarny (). Koszt stanowi wartość obrony tego świata wraz z innymi możliwymi zniżkami.









   Możesz, jako akcję, wyłożyć militarny świat  jako świat nie-militarny (). Koszt stanowi wartość obrony tego świata wraz z innymi możliwymi zniżkami (w tym zniżka z samej karty *Wspomagani Naukowcy*). Do wyłożenia świata może być użyta tylko jedna zdolność *Zapłata za Siłę* jednocześnie.


Podbij z Nadwyżką

   Możesz, po podbiciu świata militarnego (), podbić kolejny świat militarny () z użyciem *nadmiarowej Siły* (ponad niezbędną do podbicia pierwszego).




Ta zdolność nie może być używana w połączeniu z *Zapłatą za Siłę* ().


Redukcja kosztu do 0

     Możesz, jako dodatek do akcji *Kolonizacja*, odrzucić tę kartę ze stołu, aby wyłożyć świat nie-militarny () – poza światami Obcych ( ) – redukując koszt do 0.

Ta zdolność może być użyta w połączeniu z *Zapłatą za Siłę* () dot. nie-Obcych światów.



Kolonizuj, jeżeli Masz Szczęście

  Możesz, jako akcję, odkryć wierzchnią kartę ze stosu kart gry. Jeżeli jest to świat nie-militarny (), wyłóż go po koszcie 0. Jeżeli nie, weź tę kartę do ręki.

Ta zdolność nie może być używana w połączeniu z *Zapłatą za Siłę* ().

§: HANDEL

Zakaz Sprzedaży





  Towar na tym świecie nie może być sprzedawany (używając premii z akcji *Konsumpcja: Handel*).

Zdolności fazy *Konsumpcji*, takie jak na karcie *Liga Handlowa*, mogą być używane. *Liga Handlowa* oraz *Przeszukiwacze Tuneli Nadprzestrzennych* dają punkty za ten świat.

IV: KONSUMPCJA

Do 4 Różnych Towarów



Odrzuć max. 4 towary różnych rodzajów (   ), aby otrzymać 1 PZ i 1 kartę za każdy.

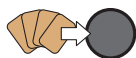
Weź, jeżeli Masz Szczęście (aktualizacja)

	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
	0	14	16	8	10	4	18	0	0	0
	3	6	15	13	6	8	3	0	0	0
	0	10	11	4	3	3	2	1	1	1



liczba kart dla każdego kosztu / obrony (z tym dodatkiem)

V: PRODUKCJA

Przechowaj Towary



Na początku fazy Produkcji, przesun wszystkie





Minerały () ze światów na Twoim stole, na ten świat ().

Ten świat może przechowywać dowolną liczbę towarów. Wszystkie te Minerale mogą być normalnie wydawane, sprzedawane i konsumowane.


PODSUMOWANIE ZASAD GRY Z ARCHIWUM

Podsumowanie zasad Archiwum

Porusz Zespół (Zespoły)

- każdy max. o 4 pola
- z jednego do drugiego *teleportu*  = ruch o 1 pole
- przejście przez *barierę laserową*  – tylko jeżeli Siła przeciwko Obcym \geq ?
- zatrzymanie na znaczniku  i podniesienie go
- weź i wyłóż kartę Archiwum w innym miejscu, po podniesieniu znacznika z *pola hodowli* 

Możesz wyłożyć Kartę Archiwum




- nie może przykrywać pół karty ze służą 
- 1+ pół musi nie przykrywać żadnej karty
- krawędzie karty, które przykrywają *obwód* Archiwum muszą być takie same lub „trudniejsze”

Weź Kartę Archiwum

jeżeli talia wyczerpała się, koniec gry po tej rundzie

Podsumowanie zasad Archiwum


Przygotowanie do gry

- Usuń 6  i 3  kart z talii Archiwum za każdego gracza poniżej 5.
- Rozdaj po 3  każdemu z graczy.
- W kolejności odwrotnej, każdy wyklada 1 kartę Archiwum i ustawia zespół badawczy w narożniku głównej służy (piąty zespół na służbie).

Rozgrywka – wykonaj krok Archiwum za każdym razem, gdy wykonywana jest akcja Eksploracji, tuż przed jej rozeganiem.

Krok Archiwum

Przesuń graczy z *Eksploracja: Archiwum* na początek toru kolejności. Każdy z graczy wykonuje akcję Archiwum lub pasuje:

- Eksploracja: Archiwum – gracz wykonuje wszystkie 3 akcje
- Pozostali gracze wykonują wybrane 2 akcje
- Pas: przesunąć się na początek toru kolejności, możesz powrócić zespołami badawczymi do służ 

OPRACOWANIE

Pomysł, rozwój i reguły gry: Tom Lehmann
Oryginalne grafiki oraz pomoc w rozwoju: Wei-Hwa Huang
Ilustracje: Martin Hoffmann, Claus Stephan
Grafiki: Mirko Suzuki

Testowanie i uwagi: David Helmbold, Jay Heyman, Keldon Jones, Trisha Lantznester, Chris Lopez, Larry Rosenberg, Ron Sapolsky, Don Woods i wielu innych, dziękuję!
Specjalne podziękowania: Joe Huber, za jego pomysł na kartę, która mnie zainspirowała.

Tłumaczenie na język polski: Artur Jedliński
Skład kart i instrukcji: Łukasz S. Kowal
Wydanie polskie: REBEL Sp. z o.o., ul. Matejki 6, 80-232 Gdańsk
Dystrybucja i sprzedaż hurtowa: <http://hurt.rebel.pl>, hurt@rebel.pl

Jeżeli masz jakieś uwagi, pytania lub sugestie, napisz do nas:

Wydawnictwo REBEL.pl,
ul. Matejki 6, 80-232 Gdańsk
E-mail: wydawnictwo@rebel.pl

© 2013 Tom Lehmann
© 2013 Rio Grande Games
© 2013 REBEL Sp. z o.o.

 **REBEL.PL**
Wydawnictwo gier

 **RIO
GRANDE
GAMES**