



Rozszerzenie #2:

Rebel vs Imperium


Kiedy Imperium zdobywa odległe układy, światy Rebeliantów zaczynają sprzymierzać się, politycznie i militarnie. W międzyczasie zostaje zreplikowany Kod Uplift z genomem pradawnych ras będących pod panowaniem Obcych Władców. Czy jesteś w stanie wybudować najlepiej prosperujące i najsilniejsze imperium w galaktyce, na granicach której nasila się konflikt?

WPROWADZENIE

Rozszerzenie to dodaje nowe światy początkowe, zadania i karty gry; karty akcji i żetony PZ dla szóstego gracza oraz zasady przejść dla *Race for the Galaxy* oraz dla pierwszego dodatku *The Gathering Storm*. Ponadto dodano nowe znaczniki dla rozgrywki jednoosobowej oraz dodatkowe elementy ułatwiające graczom śledzenie ich siły militarnej oraz statusu przejścia

ZAWARTOŚĆ

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

- | | |
|--|--|
| 1 karta zastępująca <i>Gambling World</i> | 1 żeton przejścia |
| 3 karty światów początkowych (ponumerowane 9-11) | 6 żetonów Punktów Zwycięstwa (PZ): |
| 7 kart akcji gracza (dla szóstego gracza) | 3 @ 1, 2 @ 5, oraz 1 @ 10 |
| 41 kart gry | (trzeci żeton 1 PZ jest nadmiarowy) |
| 2 karty akcji do rozgrywki 2-osobowej (z ) | 2 zadania „najwięcej” (duże płytki) |
| 1 karta zgłoszeniowa do konkursu (patrz strona 8) | 3 zadania „pierwszy” (małe płytki) |
| 6 torów Siły Militarnej/statusu przejścia | 1 dodatkowy żeton zadań o wartości 3 PZ |
| 24 kostki do oznaczania Siły Militarnej/statusu przejścia | 4 znaczniki (do rozgrywki jednoosobowej) |
| 3 znaczniki do oznaczania specjalnej Siły Militarnej | |

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

DODAWANIE KART I ZADAŃ

Poniższe reguły zakładają, że wykorzystywane jest pierwsze rozszerzenie, *The Gathering Storm*, co jest mocno zalecane. Jeśli jednak rozszerzenie to nie jest wykorzystywane wtedy należy pominąć nowe zadania, przygotowanie światów początkowych przedstawione poniżej, jak i wszystkie odwołania do gry jednoosobowej i wariantów z dobieraniem. Zasady przejścia mogą być wykorzystane ale należy pominąć odwołania do *Improved Logistics*, karty z pierwszego rozszerzenia.

Należy dodać nowe karty gry, zastępując kartę *Gambling World* analogiczną kartą z tego rozszerzenia (ze zmienioną zdolnością; na stronie 10 znajduje się tabela przedstawiająca liczbę technologii i światów w rozbiciu na koszty lub obronność).

W rozszerzeniu tym nie ma kart początkowych dla szóstego gracza (przyjmuje się, że gracze są zaawansowani).

Została dodana trzecia karta *Research Labs* aby zrównoważyć rozgrywkę z rozszerzeniem.

Większość nowych zdolności to zmodyfikowane zdolności poprzednich kart. Te z nich, które nie zawierają krótkiego objaśnienia zostały szczegółowo opisane począwszy od strony 9.

Należy zignorować symbole  oraz  znajdujące się na niektórych kartach obok heksagonu z PZ; przeznaczone są one dla kolejnych rozszerzeń.



Karty w tym dodatku posiadają dwa znaczniki pod ramką w lewym dolnym rogu.

Wymieszaj wszystkie nowe zadania z obecnymi i użyj ich w normalny sposób (wybierając podczas przygotowania rozgrywki, jak poprzednio, dwa zadania „najwięcej” oraz cztery zadania „pierwszy”).



Podczas pierwszej rozgrywki, w trakcie każdej sesji, ułóż żeton przejścia czerwoną stroną, „przejścia niedozwolone”, do góry. Wykorzystaj tory siły militarnej, kostki oraz odpowiednie znaczniki kiedy przejścia są dozwolone (patrz *Przejścia*).



Kiedy przejścia są wyłączone, zignoruj wszystkie zdolności z symbolami przejścia (obok pól z opisem znajdują się symbole), ale pozostałe zdolności i atrybuty na tych kartach wykorzystuj normalnie.



Przygotowanie światów początkowych (zmiana reguł): po wyłożeniu zadań do wykorzystania podziel światy początkowe na dwie grupy względem ich niebieskich i czerwonych (parzystych/nieparzystych) numerów początkowych. Potasuj z osobna każdą grupę. Rozdaj każdemu z graczy po dwa światy, po jednym z każdej grupy. Pozostałe światy początkowe potasuj razem z kartami gry a następnie rozdaj każdemu po sześć kart. Każdy z graczy, po obejrzeniu swoich ośmiu kart, odrzuca jeden ze swych dwóch światów początkowych oraz dwie spośród sześciu kart gry. Następnie gracze równocześnie odkrywają wybrane przez siebie światy początkowe i rozpoczynają grę.

PRZEJĘCIA

Wprowadzenie. Przejęcia umożliwiają graczom, w szczególnych warunkach, zdobycie światów militarnych znajdujących się w układach innych graczy. Zmieniaj zasady rozgrywki, włączając lub wyłączając przejęcia i oznaczając to za pomocą żetonu przejęć. Pierwsza gra w każdej sesji ma zawsze przejęcia *wyłączone*.



Niektórzy gracze mogą nie życzyć sobie rozgrywek z przejęciami, inni z kolei chcą je mieć zawsze włączone. Dlatego też przejęcia zostały zaprojektowane w ten sposób by gracze mogli w łatwy sposób dopasować oficjalne zasady zmiany statusu przejęcia do swoich preferencji (np. zawsze włączone lub wyłączone).




Kiedy przejęcia są wyłączone, zignoruj wszystkie zdolności z *symbolami przejęcia* (obok pól z opisem znajdują się przedstawione symbole), ale pozostałe zdolności i atrybuty na tych kartach wykorzystuj normalnie.



Kiedy przejęcia są włączone, podczas przygotowania rozdaj każdemu z graczy tor Siły Militarnej oraz cztery kostki (czerwoną, purpurową oraz dwie jasnoczerwone). Przygotuj w pobliżu, do późniejszego użycia, dwa znaczniki obrony przez przejęciem oraz znacznik z premią przejęcia Rebel.



Przejęcie wykonywane jest jako akcja podczas *Kolonizacji*, względem wcześniej skolonizowanego świata *militarnego* znajdującego się w układzie innego gracza. Przejęcie może być zrealizowane tylko wtedy gdy gracz je wykonujący posiada zdolność przejęcia, na którą cel jest *podatny*.

-  Gracz jest podatny na zdolność przejęcia *Imperium Seat* jeśli w swoim układzie posiada przynajmniej jeden świat *militarny Rebel*.
-  Gracz jest podatny na zdolność przejęcia *Rebel Alliance* jeśli w swoim układzie posiada przynajmniej jedną kartę Imperium.
-  Gracz jest podatny na zdolność przejęcia *Imperium Cloaking Technology* jeśli całkowita Siła Militarna jego układu wynosi przynajmniej jeden.

Całkowita Siła Militarna liczona jest jak dla *New Galactic Order*: włączając ujemną ale nie wyspecjalizowaną lub tymczasową Siłę Militarną.

Wykorzystaj tor Siły Militarnej oraz kostki by oznaczać swoją całkowitą Siłę Militarną (czerwona kostka) oraz podatność na przejęcia Rebel/Imperium. Kiedy wyłożysz w swoim układzie świat militarny Rebel/kartę Imperium wtedy umieść odpowiednią jasnoczerwoną/purpurową kostkę. Drugą jasnoczerwoną kostkę wykorzystaj do oznaczania dodatkowej Siły Militarnej przeciwko światom Rebel. Odwróć i połącz drugi, niewykorzystany tor by oznaczać Siłę Militarną większą od 10.



Gracz może być podatny tylko na niektóre zdolności przejęcia, w zależności od kart w jego układzie. Gracz jest całkowicie odporny na przejęcia (w tym rozszerzeniu) jeśli nie posiada światów militarnych, kart Imperium lub posiada tylko niemilitarne światy Rebel i tylko tymczasową i/lub wyspecjalizowaną Siłę Militarną.

Tematycznie, przejęcia przedstawiają raczej przygraniczne potyczki niż otwarty konflikt, w galaktyce wciąż pozostającą w pokoju. Nie włączając się do „wścigu zbrojeń” (posiadając dodatnią Siłę Militarną) lub nie opowiadając się po stronie Rebeliantów (posiadając światy militarne Rebel) lub Imperium (posiadając karty Imperium) galaktyka nie jest narażona na działania militarne innych graczy.

Procedura. Deklaracje przejęcia wykonywane są podczas realizacji zdolności *Kolonizacji*, po wyłożeniu i odsłonięciu światów. W grze nie występuje oddzielny etap deklaracji przejęcia, natomiast na koniec *Kolonizacji* ma miejsce etap rozstrzygnięcia przejęć. Jeśli zdolności przejęcia pociągają za sobą akcję *Kolonizacji* wtedy muszą być wykonane przez graczy, którzy nie wyłożyli świata lub przez graczy ze zdolnością wyłożenia drugiego świata podczas *Kolonizacji* (np. *Improved Logistics*).

Gracz, który nie wyłożył świata a posiadał zdolność wyłożenia drugiego świata, np. *Improved Logistics*, może zadeklarować dwie próby przejęcia wykorzystując dwie *oddzielne* zdolności przejęcia.

Jeśli będzie to konieczne, zdolności *Kolonizacji* (oraz zapłaty za światy) należy wykonywać w porządku zgodnym z ruchem wskazówek zegara, począwszy od świata początkowego o najmniejszym numerze.

Aby zadeklarować przejęcie gracz ogłasza z jakiej zdolności przejęcia korzysta, świat docelowy oraz jakiegokolwiek tymczasowe Siły Militarne, które będą wykorzystywane. Celem przejęcia nie może być nowo wyłożony świat (w tej fazie *Kolonizacji*). Zdolności oraz atrybuty *nowo wyłożonego* świata (bycie światem militarnym Rebel, karta Imperium, lub dostarczanie Siły Militarnej lub obronności) *nie* skutkują podczas przejęć.

Gracze powinni wyklądać nowo skolonizowane światy, w ramach przypomnienia, pod niewielkim kątem oraz powinni uaktualniać swoje tory siły militarnej dopiero *po ukończeniu Kolonizacji*.

Przejęcie (kiedy jest rozstrzygane) kończy się skutecznym zdobyciem jego celu jeśli całkowita Siła Militarna agresora jest *większa bądź równa* wartości będącej *sumą* całkowitej Siły Militarnej broniącego się gracza oraz obronności świata będącego celem przejęcia.

Przykład: gracz o Siłę Militarnej 4 odrzuca *Imperium Cloaking Technology* by przejąć świat militarny o obronności 2 od gracza, którego Siła Militarna wynosi 2. Zwróć uwagę, że remisy rozstrzygane są na korzyść *atakującego* (tak jak w przypadku normalnych reguł zdobywania).

Jakakolwiek użyta tymczasowa Siła Militarna, ujemna lub wyspecjalizowana Siła Militarna (np. przeciwko światom militarnym Rebel lub oparta o rodzaj atakowanego świata – Pierwiastki rzadkie, Tech. obcych, itp) *ma* zastosowanie podczas obliczania całkowitej Siły Militarnej każdego z graczy. Zanim zadeklarujesz przejęcie uważnie sprawdź wszystkie możliwe do zastosowania premie.

Rebel Alliance dostarcza Siłę Militarną o wartości 2 za każdy świat militarny Rebel znajdujący się na początku *Kolonizacji* w układzie danego gracza, kiedy to gracz ten próbuje dokonać przejścia (tylko).



Rebel Pact dostarcza Siłę Militarną o wartości 2 za każdy świat militarny Rebel oraz Siłę Militarną o wartości 1 za każdy świat militarny inny niż Rebel, znajdujące się w układzie danego gracza na początku *Kolonizacji*, kiedy to gracz ten broni się przed przejściami.



Do gry dołączone są znaczniki, które należy umieszczać przed torem Siły Militarnej w celu oznaczenia powyższych premii (jako przesunięcia, oznaczając w każdej sytuacji całkowitą Siłę Militarną).

Świat, w danej fazie *Kolonizacji*, może być celem przejścia przez kilku graczy. Późniejsze deklaracje mogą zakończyć się sukcesem tylko wtedy gdy wszystkie poprzednie deklaracje okazały się nieskuteczne; czekająca w kolejce deklaracja przejścia *nie „podąża”* za swoim docelowym światem do układu gracza, który go zdobywa.

Zadeklarowane przejścia rozstrzygane są w porządku zgodnym z ruchem wskazówek zegara, począwszy od gracza ze światem początkowym o najmniejszym numerze, po tym jak wszyscy gracze zapłacili za swe światy oraz wykonali zdolności *Kolonizacji*.

Podczas rozstrzygania przejść, jeśli posiadacz świata docelowego ma niewykorzystane tymczasowe Siły to może on, wykonując takie zdolności, podwyższyć swoją Siłę Militarną.

Jeśli wcześniej częściowo wykorzystał zdolność tymczasowej Siły Militarnej (np. odrzucając tylko jedną kartę by zwiększyć swoją Siłę Militarną z pomocą *Space Mercenaries*), to może on teraz użyć reszty tej zdolności (odrzucając drugą kartę). (Jest to wyjątek od ogólnej reguły określającej, iż wykonywanie zdolności nie może być przerwane.) Dalsze zwiększanie Siły Militarnej w celu obrony może wpływać na późniejsze próby przejścia.

Następnie należy porównać całkowite wartości Sił Militarnych oraz obronność świata i ustalić czy przejście powiodło się czy nie. Jeśli przejście powiodło się wtedy należy przenieść świat – oraz jakkolwiek towar na nim się znajdujący – do układu gracza, który świat zdobywał oraz dobrać karty za jego wyłożenie (dzięki premii *Kolonizacji* lub zdolności *Dobierz Po*).

Jeśli zdobytym światem był świat windfall bez towaru wtedy świat ten towaru nie otrzymuje. Jakiegokolwiek efekty wcześniej wywołanych zdolności z danego świata wciąż trwają, przynosząc korzyści układowi z którego ta karta została zabrana, aż do końca *Kolonizacji*.

Jeśli gracz z *Improved Logistics* zadeklaruje dwie próby przejścia (wykorzystując oddzielne zdolności przejścia) a pierwsza z nich nie powiedzie się, wtedy druga próba automatycznie kończy się niepowodzeniem (ponieważ nie został wyłożony pierwszy świat).

Zwyczajaj przejścia mogą być deklarowane i rozstrzygane bez zważania na kolejność czynności, gdyż na przejścia nigdy nie wpływają nowo wyłożone światy. Gracze powinni zwrócić szczególną uwagę tylko podczas wielokrotnych deklaracji oraz kiedy tymczasowa Siła Militarna może wypłynąć na rezultat.

Przykłady przejęć:

1. Grają Alek, Beata oraz Karola; Alek ma świat początkowy o najmniejszym numerze. Beata posiada Siłę Militarną równą 4 oraz *Rebel Colony* (świat militarny Rebel o obronności 4). Alek ma *Imperium Seat*, *Imperium Troops* oraz Siłę Militarną 6 (8 przeciwko światom militarnym Rebel). Alek wybiera Kolonizację, nie wykląda świata i deklaruje przejęcie *Rebel Colony*. Kiedy Karola wykorzysta swoje zdolności wtedy Alek przejmuje *Rebel Colony*, umieszcza w swoim układzie i dobiera kartę jako swoją premię *Kolonizacji*.

2. Tak jak powyżej, tyle że Siła Militarna Beaty równa 4 obejmuje *Space Mercenaries* (odrzucanie maksymalnie dwóch kart by otrzymać +1 Siła Militarna za każdą), posiada *Terraforming Robots* (dobranie 1 karty po wyłożeniu świata) oraz nie ma kart na rękę (po wyłożeniu świata militarnego w celu kolonizacji). Beata dobiera kartę za *Terraforming Robots* (za właśnie skolonizowany świat militarny) zaraz po zadeklarowaniu przez Alka przejęcia. Podczas rozstrzygnięcia przejęcia Beata odrzuca kartę by uzyskać +1 tymczasową Siłę Militarną ze *Space Mercenaries*. Próba przejęcia Alka kończy się teraz niepowodzeniem. (Nawet gdyby Alek posiadał, pośród swoich zdolności, jakąś niewykorzystaną tymczasową Siłę Militarną to nie mógłby jej użyć podczas rozstrzygnięcia przejęcia w celu dalszego zwiększenia jego Siły Militarnej.)

3. Tak jak powyżej, tyle że Beata posiada również w swoim układzie *Imperium Lords* a Karola ma w swoim układzie *Contact Specialist*, *Rebel Alliance*, *Rebel Pact*, pięć światów militarnych Rebel, oraz jeden świat militarny inny niż Rebel. Siła Militarna Karoli jest pomniejszona o -1 (ze względu na *Contact Specialist*) ale posiada Siłę Militarną 9 podczas przejęcia światów militarnych w układach Imperium oraz obronę jej światów militarnych równą Siły Militarnej 10 (plus obronność tych światów). Karola również deklaruje przejęcie *Rebel Colony*. Jeśli Beata zdecyduje się odrzucić kartę by zwiększyć swoją siłę militarną wtedy przejęcie Alka nie powiedzie się, a przejęcie Karoli zakończy się sukcesem. Jeśli Beata natomiast nie odrzuci karty wtedy przejęcie Alka powiedzie się, a przejęcie Karoli automatycznie zakończy się niepowodzeniem (ponieważ *Rebel Colony* nie znajduje się w układzie Beaty kiedy przychodzi czas na rozstrzygnięcie przejęcia).

Premie ataku i obrony Karoli, ustalone na podstawie jej układu na początku Kolonizacji, nie zmieniłyby się nawet jeśli podczas tej fazy straciłaby w jakiś sposób militarny świat Rebel. Zmiany Siły Militarnej w stosunku do nowo wyłożonych lub utraconych światów mają miejsce po Kolonizacji.

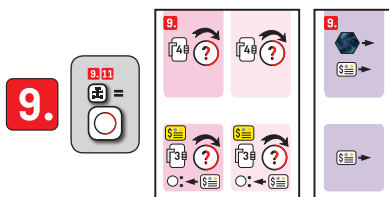
2-osobowy Scenariusz Przejęć Rebel vs Imperium. Spośród talii kart wydziel *Rebel Alliance* oraz *Imperium Seat*. Jako światy początkowe wykorzystaj *Rebel Cantina* oraz *Imperium Warlord*. Wybierz stronę. Przygotuj zadania, jeśli macie takie preferencje. Rozdaj po sześć kart a każdy z was wybiera normalnie cztery spośród nich. Następnie dodajcie na rękę odpowiednio *Rebel Alliance* i *Imperium Seat*. Przejęcia są włączone; powodzenia!

ROZGRYWKA JEDNOOSOBOWA

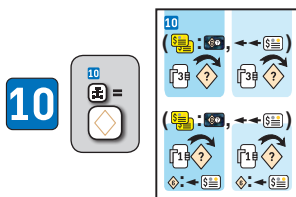
W rozszerzeniu znajdują się dwa *dwustronne* znaczniki umożliwiające „robotowi” na zagrywanie nowych światów początkowych 9-11 podczas rozgrywki jednoosobowej.

Przygotowanie: Dla każdego świata początkowego przygotuj znacznik „robot=” oraz znaczniki specjalne, tak jak przedstawiono poniżej. Wszystkie te światy początkowe rozpoczynają z kredytem równym 1 oraz rozmiarem ekonomii równym 0. Podczas rozgrywki jednoosobowej przejścia są zawsze nieaktywne.

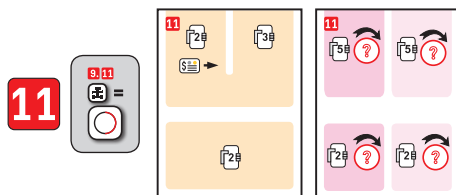
Rebel Cantina (9), podczas kolonizacji pozwala na dobranie dodatkowych kart i ich odkrywanie by znaleźć świat militarny *lub* niemilitarny (obojętnie, który będzie pierwszy). Zwiększa również o 1 kredyt podczas Produkcji.



Galactic Developers (10), pozwala na odkrywanie dodatkowych kart podczas Rozwoju. W ramach *akcji* nie płaci jednego kredytu za wyłożenie odkrytej technologii o koszcie 6. W ramach *reakcji* płaci dwa a nie trzy kredyty za wyłożenie znacznika technologii oraz płaci jeden kredyt za wyłożenie odkrytej technologii o koszcie 6.



Imperial Warlord (11), otrzymuje dodatkowe karty podczas Eksploracji i Kolonizacji oraz kolonizuje światy militarne.



WARIANT Z DOBIERANIEM (2-5 graczy)

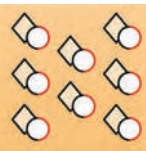
Obecnie wariant z dobieraniem kart, przedstawiony w *The Gathering Storm*, razem z dodatkowymi światami początkowymi oraz kartami gry z tego rozszerzenia pozwala na grę 5-osobową (bez zmiany reguł).

KARTA ZGŁOSZENIOWA DO KONKURSU


W kolejnym rozszerzeniu zarezerwowano kilka „pozycji” na pomysły graczy. 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.

WARUNKI ZADAŃ

Zadania „pierwszy”:



Kto pierwszy na koniec fazy będzie posiadał w układzie przynajmniej osiem kart (technologii lub światów) (*Lider Ekspansji*).



Kto pierwszy na koniec fazy będzie posiadał w układzie przynajmniej cztery towary (*Bogactwo Galaktyki*).




Kto pierwszy będzie posiadał w układzie przynajmniej trzy karty **UPLIFT** (*Wiedza Uplift*).

Zadania „najwięcej”:



Najwięcej światów militarnych Rebel w układzie, przynajmniej trzy (*Ostrze Propagandy*).



Najwięcej kart w układzie ze zdolnością Eksploracji (Faza I), przynajmniej trzy (*Lider Badań*).

ZDOLNOŚCI KART (w podziale na fazy)

Zdolności dla kart *Hidden Fortress* oraz *R&D Crash Program* sprawdź na stronie 12, są to zwycięzcy konkursu z pierwszego rozszerzenia.

I: EKSPLORACJA


Wymieszaj i Dopasuj podczas Eksploracji




Gracz, zanim zacznie odrzucać podczas Eksploracji, łączy wszystkie dobrane podczas tej fazy karty z kartami z ręki. Tak więc Eksploracja +5 pozwala na dobranie 7 kart, które następnie należy połączyć z kartami z ręki, a na koniec odrzucić 6 dowolnych kart.

III: KOLONIZACJA

Zapłata za Siły Militarne (○→○)

 Gracz, w ramach akcji, może wyłożyć świat militarny (○) (ale nie Alien) jako świat niemilitarny (○). Koszt stanowi wartość obronności świata, plus inne możliwe do zastosowania redukcje.

 Gracz, w ramach akcji, może wyłożyć świat militarny Rebel (○) jako świat niemilitarny (○). Koszt stanowi wartość obronności świata -2, plus inne możliwe do zastosowania redukcje.

Przejmij Świat (★)

Gracz, w ramach akcji, może zdobyć świat militarny (○) znajdujący się w układzie innego gracza. (patrz strony 3-6).



Przejmij świat militarny Rebel (○).




Przejmij z układu z przynajmniej jedną kartą **IMPERIUM**, dodając 2 do Siły Militarnej za każdy świat militarny Rebel (○) znajdujący się w twoim układzie (na początku *Kolonizacji*).




Odrzuć ze swojego układu by przejąć z układu o całkowitej Sile Militarnej równej przynajmniej 1.

Redukcja Zapłaty za Siły Militarne


 -2 do kosztów podczas korzystania ze zdolności (○→○) zapłata za siły militarne.

Zdolność ta nie umożliwia graczowi zapłaty za światy militarne; do tego celu musi być wykorzystana inna zdolność.

Zdobądź Świat Niemilitarny

 Gracz, w ramach akcji, może odrzucić tę kartę ze swojego układu by wyłożyć świat niemilitarny (○) jako świat militarny (○). Obronność takiego świata równa jest jego kosztowi -2. Zdolność ta nie może być łączona ze zdolnościami przejścia (★) lub zapłaty za siły militarne (○→○).

Obrona przed Przejściem (★)





 Obronność światów gracza podczas próby przejścia wynosi +2 za każdy świat militarny Rebel (○) oraz +1 za każdy pozostały świat militarny (○) (nie Rebel) znajdujący się w jego układzie (na początku *Kolonizacji*).

IV: KONSUMPCJA

„aż do” Czterech Różnych Rodzajów



Odrzuć maksymalnie do 4 różnych rodzajów towarów

(   ) by otrzymać za każdy 1 PZ oraz dobranie jednej karty.

Pozyskaj 1 PZ



Pozyskaj 1 PZ.

Wartość ta może być podwojona dzięki premii Konsumpcja: 2x.

Postaw i Dobierz jeśli Masz Szczęście



Gracz może postawić w zakład kartę z ręką o koszcie lub obronności w granicach 1-6 by odsłonić taką liczbę kart z rezerwy. Jeśli

jakokolwiek z nich ma wartość kosztu/obronności większą od tej postawionej wtedy wybiera dowolną odsłoniętą kartę i zatrzymuje ją razem z tą, którą postawił. W przeciwnym wypadku postawioną kartę odrzuca.

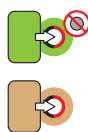
Przykład: Alek stawia kartę o koszcie 5 i odsłania pięć kart, pomiędzy którymi jest jedna o obronności 7. Alek zatrzymuje kartę, którą postawił oraz jedną dowolną spośród odsłoniętych. Gdyby wartość kosztu lub obronności na żadnej z nich nie byłaby większa lub równa 6 wtedy Alek straciłby postawioną przez siebie kartę.

	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
	0	23	12	10	11	2	22	0	0	0
	3	11	17	15	5	6	4	1	0	0
	0	11	9	6	3	4	2	1	1	1


kart dla każdej wartości kosztu/obronności (obydwa rozszerzenia)

V: PRODUKCJA

Produkuj Windfall na Innym



Gracz produkuje towar na jednym ze swych pozostałych światów windfall o określonym rodzaju i nie posiadającym towaru.

Zdolność ta jest rozdzielna z normalną  zdolnością Produkcji karty Interstellar Prospectors i może być użyta kiedy znajduje się na niej już towar.

Dobierz za światy



Dobierz 2 karty za każdy świat Uplift z  w swoim układzie.



Dobierz 1 kartę za każdy świat Rebel ( ) w swoim układzie.

Karta Rebel Cantina sama w sobie jest światem (niemilitarnym) Rebel.

KONIEC RUNDY

Zwiększony Limit Ręki









Na koniec rundy odrzuć do 12, zamiast do 10.

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.



GALACTIC BANKERS

  INTERSTELLAR BANK,
 INVESTMENT CREDITS,
 GAMBLING WORLD

  pozostałe technologie, (włączając tą)


GALACTIC EXCHANGE



1, 3, 6, 10  / 1-4 różne rodzaje światów    

  DIVERSIFIED ECONOMY

Przykład: układ z Diversified Economy oraz trzema światami o różnym rodzaju przyniósłby za tą kartę 9 PZ.

IMPERIUM SEAT

 karta **IMPERIUM** (włączając tą)

  świat militarny Rebel


PROSPECTING GUILD



   świat z Pierwiastkami rzadkimi

  inny świat



 karta **TERRAFORMING**


REBEL ALLIANCE

 karta **REBEL** (włączając tą)

  inny świat militarny

UPLIFT CODE

 świat Uplift z 

 inna karta **UPLIFT** (włączając tą)

Pan-Galactic Research jest technologią o koszcie 6 warta 4, nie , PZ.

Wyłożenie jej nie spełnia warunków zadania Galactic Status (w rozszerzeniu #1) ale liczy się jako 2 PZ w przypadku Galactic Federation.

ZDOLNOŚCI ZWYCIĘSKICH KART W KONKURŚIE

Zwycięskie karty w konkursie z Rozszerzenia #1 zostały wyłonione ze zgłoszeń nadesłanych przez Rüdigera Dorna (*Hidden Fortress*) oraz Toma Lileasa i Jamesa Selfa (*R&D Crash Program*). Gratulacje! Oto zdolności tych kart:

II: ROZWÓJ

Odrzuć by Zredukować Koszt



Gracz może odrzucić tę kartę z układu by zredukować koszt wyłożenia technologii o 3 karty.

IV: KONSUMPCJA

Odrzuć by Dobrać



Gracz może odrzucić 1 kartę z ręki by dobrać 1 kartę.

III: KOLONIZACJA

Siła Militarna za Świąty Militarne



Zwiększa Siłę Militarną o +1 za każdy świat militarny (○) znajdujący się w układzie gracza.

KONIEC GRY

Wywołaj na Układzie z 14 kartami



Gracz ten wywołuje koniec gry z układem 14 lub więcej kart (zamiast 12 i więcej)

Honorowe Wyróżnienia. Kester Jarvis, Dave and Meredith Mattingly oraz Gary Riley prawidłowo przewidzieli karty już zaprojektowane w tym rozszerzeniu. Gratulacje!

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 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

© 2008 Tom Lehmann

© 2009 Rio Grande Games

Polska instrukcja: Tomasz Baron dla Rebel.pl

