

POCKET IMPERIUM

DAVID J.
MORTIMER



LudiCreations



Wojenna zawierucha objęła całe Imperium! Kosmiczne cywilizacje, rywalizując o uzyskanie przewagi, wysyłają w galaktyczną przestrzeń floty statków kosmicznych. Ich celem jest zdobycie kontroli nad najzamożniejszymi systemami.

Tylko jednej rasie uda się wyjść zwycięsko z walki o Ekspansję, Eksplorację, Eksploatację i Eksterminację!

ELEMENTY GRY

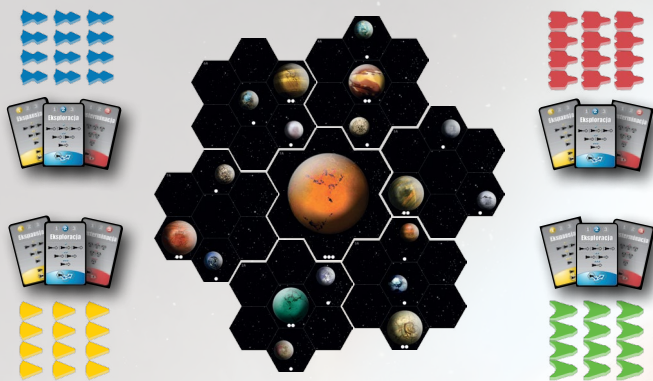
- 6 dwustronnych kafelków Sektorów. Standardowe strony A posiadają linie ciągłe, a zaawansowane strony B – linie kropkowane. Niektóre znajdujące się na kafelkach Systemy zawierają Planety I (☾) i II (☾☾) Poziomu, inne są puste.
- 1 dwustronny kafelek Sektora **Tri-Prime** / **Quad-Prime**.
- 12 kart Rozkazów, po 4 karty **Ekspansji**, **Eksploracji** i **Eksterminacji**.
- 52 Statki, po 12 dla każdego Gracza oraz po 1 statku zapasowym każdego koloru.
- 48 kafelków Punktów Zwycięstwa – PZ (4x puste, 22x 1PZ, 8x 5PZ, 14x 10 PZ).
- 1 wskaźnik Pierwszego Gracza.
- 4 karty pomocy Gracza.

Niniejsza instrukcja zawiera kilka zasad specjalnych, które mają zastosowanie wyłącznie w rozgrywce dwuosobowej. Aby je odnaleźć, poszukaj symbolu ② i ciemnoszarego tła (takiego, jak w tym miejscu).

Zanim rozpoczniesz grę, przeczytaj uważnie całą instrukcję.

PRZYGOTOWANIE

1. Usuń 4 puste kafelki PZ, a pozostałe umieść tak, by każdy z Graczy miał do nich swobodny dostęp. Rozdaj wszystkim Graczom zestaw trzech kart Rozkazów (**Ekspansji**, **Eksploracji** i **Eksterminacji**).
2. Umieść kafelek sektora „**Tri-Prime**” na środku obszaru gry. Pozostałe 6 kafełków rozmieść w dowolnej kolejności wokół **Tri-Prime**. W pierwszej rozgrywce sugerujemy wykorzystać kafelki sektorów oznaczone symbolem A.
3. Grę rozpoczyna Gracz, który jako ostatni uczestniczył w co najmniej sześciogodzinnej rozgrywce gry typu 4X toczącej się w przestrzeni kosmicznej. Możecie też po prostu wybrać Gracza, który rozpocznie grę. Gracz ten powinien otrzymać wskaźnik Pierwszego Gracza.
4. Rozpoczynając od Pierwszego Gracza i kontynuując zgodnie z ruchem wskazówek zegara, każdy z Graczy umieszcza na jednej, niezajętej Planecie I Poziomu po 2 statki.
5. Następnie, rozpoczynając od ostatniego Gracza i kontynuując w kierunku przeciwnym do ruchu wskazówek zegara, każdy Gracz umieszcza po 2 statki na kolejnym, niezajętym systemie z Planetą I poziomem.



- ❷ Jeśli gracze we dwójkę, każdy Gracz powinien otrzymać po 2 zestawy 3 kart Rozkazów (łącznie 6 kart).



FAZY GRY

Celem gry jest zdobycie jak największej liczby Punktów Zwycięstwa!

Każda runda składa się z 3 faz. Każda faza powinna zostać ukończona przez wszystkich Graczy, zanim będzie można przejść do następnej:

1. **Planowanie:** Gracze wybierają sekwencję Rozkazów.
2. **Ekspansja, Eksploracja, Eksterminacja:** Gracze ujawniają i wykonują zawarte na nich Rozkazy.
3. **Eksploatacja:** Gracze zapewniają (lub nie) utrzymanie swoim Statkom i podliczają Sektory.

1. Planowanie

W tej fazie wszyscy Gracze równocześnie i w tajemnicy wybierają kolejność, w jakiej chcą wykonać swoje Rozkazy w obecnej rundzie: **Ekspansję**, **Eksplorację** i **Eksterminację**.

Każdy Gracz umieszcza 3 karty Rozkazów w rzędzie przed sobą, awersami w dół tak, aby Rozkaz wykonywany jako pierwszy był po lewej stronie.

❷ W przypadku dwóch Graczy, karty Rozkazów ujawniane będą 3 razy w każdej rundzie, w zestawach po 2 karty.

2. Ekspansja, Eksploracja, Eksterminacja

To najważniejsza faza gry, w której Gracze wzywają posiłki, przesuwają swoje Statki i eliminują wrogie floty.

1. Wszyscy Gracze odkrywają po jednej karcie z lewej strony, a potem kolejno wykonują swoje Rozkazy.
2. Rozkazy zawsze wykonuje się w następującej kolejności:
Ekspansja, Eksploracja, Eksterminacja.
Jeśli więcej niż 1 Gracz wybierze ten sam Rozkaz, to wykonuje się go w kolejności zgodnej z ruchem wskazówek zegara, począwszy od Pierwszego Gracza.

Rozkazy wpływają na całą galaktykę, a zatem im więcej Graczy próbuje je wykonać w tym samym czasie, tym mniej efektywne się stają.

- Zasoby naturalne są ograniczone, jeśli zatem kilka flot pragnie podjąć **Ekspansję**, otrzymają mniejszą ich ilość.
- Jeśli kilka flot pragnie **Eksplorować** przestrzeń kosmiczną, międzygwiazdne drogi stają się zatłoczone i ruch zwalnia.
- Kiedy kilka flot postanawia rozpocząć **Eksterminację**, ich połączone działania napotkają większy opór, a ich ataki stają się mniej skuteczne.

W skrócie oznacza to, że im więcej Graczy wykonuje ten sam Rozkaz równocześnie, tym mniej efektywny się staje.

- ❶ Jeśli żaden z sąsiednich Graczy nie zagra wybranego przez Ciebie Rozkazu, możesz wykonać 3 akcje danego typu.
 - ❷ Jeśli jeden z twoich sąsiadów zagra wybrany przez Ciebie Rozkaz, możesz wykonać 2 akcje danego typu.
 - ❸ Jeśli obaj twoi sąsiedzi zagrają wybrany przez Ciebie Rozkaz, każdy z Was może wykonać po 1 akcji danego typu.
3. Kiedy wszyscy Gracze wykonają przysługujące im akcje z pierwszej karty Rozkazu, odkrywana jest druga karta i postępuje się identycznie jak przy pierwszej karcie Rozkazu.
 4. Kiedy wszyscy Gracze wykonają przysługujące im akcje z drugiej karty Rozkazu, odkrywana jest ostatnia karta i postępuje się identycznie jak przy pierwszej i drugiej karcie Rozkazu.

Gracz może zrezygnować z wykonywania akcji z danej karty Rozkazu zarówno w całości, jak i w części.

- ❷ W grze, w której udział bierze tylko 2 Graczy, wszystkie pozostające w grze karty Rozkazów zmieniają podczas fazy **Ekspansji**, **Eksploracji** i **Eksterminacji** swoją efektywność. Jeśli w jednym czasie odsłonięte zostaną 4 jednakowe karty Rozkazów, żaden Gracz nie może wykonać akcji.

Kolejność wykonywania Rozkazów pozostaje bez zmian, tzn. najpierw wykonuje się wszystkie Rozkazy **Ekspansji**, następnie – Rozkazy **Eksploracji**, na końcu zaś – **Eksterminacji**.



WAŻNE

- W rozgrywkach, w których udział bierze 2 lub 3 Gracze, wszystkie Rozkazy ujawnione w tym samym momencie zmieniają efektywność wszystkich zagranych kart danego typu.
- W rozgrywce, w której udział bierze 4 Gracze, efektywność kart zmieniają wyłącznie Gracze sąsiadujący z lewej lub prawej strony danego Gracza.

PRZYKŁAD:

Na początku tej fazy gry każdy z Graczy odsłania pierwszą, leżącą po lewej stronie kartę. Grę rozpoczyna Gracz D.

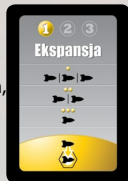
Gracze A i B wykonują jako pierwsi po 2 akcje z karty **Ekspansji**, począwszy od Gracza A. Następnie Gracz D wykonuje 3 akcje z karty **Eksploracji**, na końcu zaś Gracz C wykonuje 3 akcje z karty **Eksterminacji**.



EKSPANSJA

Gracz wykonujący Rozkaz **Ekspansji** może umieścić na planszy 1, 2 lub 3 nowe Statki.

- Nowe Statki mogą zostać umieszczone wyłącznie w Systemach, znajdują się już inne Statki danego Gracza.
- Statki mogą zostać umieszczone w różnych Systemach.
- Statki nie mogą zostać umieszczone w pustych Systemach lub w Systemie, który nie pozostaje pod kontrolą danego Gracza.
- Na planszy może znajdować się naraz nie więcej niż 12 statków jednego Gracza.



EKSPLORACJA

Gracze wykonujący Rozkaz **Eksploracji** mogą przesunąć z jednego Systemu do drugiego 1, 2 lub 3 floty Statków.

Wszystkie lub część Statków jednego Gracza pozostające w jednym Systemie mogą być przemieszczane jako jedna flota. Flota może przesunąć się maksymalnie o **2 Systemy**.



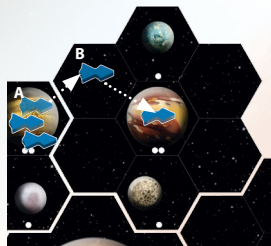
- Flota nie może się przemieścić na/lub przez Systemy zajmowane przez innego Gracza.
- Flota nie może się przemieścić przez Sektor zawierający System **Tri-Prime**. Jeśli przesuńiesz flotę do tego Sektora, **musisz się zatrzymać przed wkroczeniem do niego**.
- Flota, która zakończy ruch na niezajętym Systemie, natychmiast uzyskuje nad nim kontrolę.
- Pojedynczy Statek może zostać dodany do floty w momencie, w którym przelatuje ona przez jego System. Statek można także zostawić za sobą w Systemie, przez który flota przelatuje w drodze do sąsiedniego Systemu.
- W trakcie wykonywania Rozkazu **Eksploracji**, każdy Statek może uczestniczyć tylko w jednym ruchu floty.

PRZYKŁAD: EKSPLORACJA

Gracz żółty decyduje się na przesunięcie 1 statku (A) o 2 Systemy do Systemu z Planetą I Poziomą. Po drodze dołącza do niego kolejny statek (B) i oba kontynuują podróż do celu jako jedna flota.



Gracz niebieski decyduje się na przesunięcie 2 z 3 statków (A) o 2 Systemy. Podczas wykonywania ruchu Niebieskie pozostawiają 1 z 2 statków w pustym Systemie, by strzeż on wejścia do zajętego wcześniej Systemu z Planetą II Poziomą.



EKSTERMINACJA

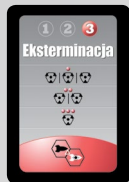
Gracz wykonujący Rozkaz **Eksterminacji** może dokonać inwazji na 1, 2 lub 3 Systemy, które pozostają w bezpośrednim sąsiedztwie zajmowanego przez niego Systemu.

By dokonać inwazji, Gracz przesuwa jedną lub więcej flot z jednego lub kilku sąsiednich Systemów na wybrany cel systemowy.

Jeśli w atakowanym Systemie znajdują się Statki należące do innego Gracza, obaj Gracze usuwają ze swoich flot liczbę Statków równą liczbie Statków najmniejszej floty w atakowanym Systemie i zwracają usunięte Statki do swojej puli.

Po zakończeniu inwazji jeden z Graczy może przejąć kontrolę nad Systemem lub, w przypadku gdy rywalizujące floty były jednakowej wielkości i żaden Statek nie przetrwał ataku, System pozostanie niezajęty.

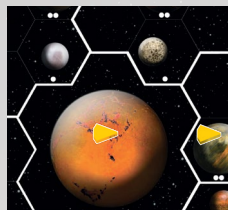
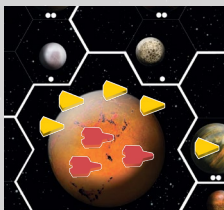
Przykład: jeśli Gracz dokonujący inwazji przesunie 5 swoich Statków do sześciokąta Systemowego zawierającego 3 Statki innego Gracza, obydwaj muszą usunąć po 3 Statki. Gracz dokonujący inwazji zachowa w Systemie 2 statki, drugiemu zaś nie pozostanie ani jeden.



- W ramach Rozkazu **Eksterminacji** nie można dokonać inwazji na puste Systemy (tj. takie, które nie zawierają Planet), a także niszczyć znajdujących się w takich Systemach Statków.
- Gracz nie może zaatakować Systemu, który już kontroluje.
- Inwazji można dokonać na niezajęte Systemy, a także na System **Tri-Prime**.
- W inwazji wykorzystać można dowolną liczbę swoich Statków z dowolnej liczby sąsiadujących Systemów.
- System można zaatakować wykorzystując flotę mniejszą niż ta, która aktualnie go okupuje, by osłabić kontrolującego ten System Gracza.
- Jeden System może zostać zaatakowany przez kilku Graczy w tej samej rundzie.
- W ramach jednego Rozkazu **Eksterminacji** każdy statek może zostać wykorzystany w inwazji tylko raz.

PRZYKŁAD : EKSTERMINACJA

Żółty Gracz postanawia zaatakować Sektor **Tri-Prime**, który kontrolowany jest obecnie przez 3 Czerwone Statki. Gracz żółty posiada łącznie 5 Statków w Systemach sąsiadujących z **Tri-Prime**, ale decyduje się zaatakować tylko 4 Statkami, pozostawiając 1 w tyle, by utrzymać za jego pomocą kontrolę nad zajęętym wcześniej Systemem z Planetą II Poziomu. Obydwaj Gracze muszą usunąć po 3 Statki z Systemu **Tri-Prime**. W Sektorze pozostaje tylko jeden Statek żółtego Gracza, który w ten sposób przejmuje kontrolę nad Sektorem.



3. Eksploatacja

Podczas tej fazy Gracze wykorzystują kontrolowane przez siebie Systemy oraz przestrzeń, by utrzymać w dobrym stanie swoje Statki, a także podliczyć punkty za wybrane Sektory.

UTRZYMANIE STATKÓW

- Każdy pusty System, tj. taki, który nie posiada Planety, zawiera dość zasobów (asteroid, promieni słonecznych, przelatujących frachtowców pełnych Nutelli), by utrzymać 1 Statek.
- System, który zawiera Planetę I Poziomu, posiada dość zasobów, by utrzymać 2 Statki.
- System, który zawiera Planetę II Poziomu, posiada dość zasobów, by utrzymać 3 Statki.
- System **Tri-Prime** może utrzymać 4 Statki.

Każdy Statek, dla którego zabraknie zasobów w Systemie, w którym się aktualnie znajduje, musi zostać usunięty i zwrócony do puli Statków.

PODLICZANIE SEKTORÓW

Rozpoczynając od Pierwszego Gracza i kontynuując zgodnie z ruchem wskazówek zegara, każdy Gracz wybiera po jednym kafelku Sektora do natychmiastowego podliczenia punktów.

- ❗ Każdy Gracz, który kontroluje Systemy znajdujące się na wybranym kafelku, otrzymuje ilość punktów równą sumie Poziomów okupowanych Planet, niezależnie od tego, kto wybrał dany Sektor do podliczenia. Oznacza to, że kilku Graczy może otrzymać punkty z tego samego Sektora.

System z Planetą I Poziomu generuje 1 punkt, a z Planetą II Poziomu 2 punkty.

Gracze nie mogą wybrać kafelka Sektora, który został już wybrany przez innego Gracza. Nie mogą także wybrać niekontrolowanego przez nikogo Sektora. Jeśli na planszy nie ma żadnego zajętego kafelka, Gracz nie wybiera Sektora do podliczenia.

Żaden z Graczy nie może wybrać Sektora **Tri-Prime**. Jednakże, kiedy wszyscy Gracze wybiorą już Sektory do podliczenia, Gracz kontrolujący **Tri-Prime** musi wybrać jeden dodatkowy Sektor. Dodatkowy Sektor nie może być Sektorem wybranym wcześniej przez innego Gracza w tej rundzie.

Gracze dobierają w tajemnicy odpowiednie PZ, układając je awersami w dół i wymieniając je w razie potrzeby na wyższe nominały.

PRZYKŁADOWE PODLICZENIE PUNKTÓW

Jeśli Gracz wybierze przedstawiony obok Sektor do podliczenia, Niebieski Gracz otrzyma 3 punkty, Żółty zaś – 1 punkt.



KONIEC RUNDY

Jeśli na koniec rundy jednemu z Graczy nie pozostanie na planszy ani jeden Statek, Gracz ten może umieścić 2 Statki na jednym dowolnym, niezajętym Systemie, który znajduje się tak blisko zewnętrznych granic obszaru gry, jak to tylko możliwe. Jeśli kilku Graczy znajdzie się w podobnej sytuacji, rozmieszczają oni swoje Statki poczynając od Pierwszego Gracza i kontynuując zgodnie z ruchem wskazówek zegara.

Przed rozpoczęciem kolejnej rundy należy przekazać wskaźnik Pierwszego Gracza kolejnej osobie (zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara).

ZAKOŃCZENIE GRY

Gra, w której uczestniczy 2 lub 3 Graczy kończy się po 6 rundach, natomiast gra, w której uczestniczy 4 Graczy – po 8 rundach. Po zakończeniu gry (tj. po podliczeniu punktów z ostatniej rundy) podlicza się dodatkowo wszystkie 7 Sektarów. Systemy generują punkty jak dotychczas, natomiast **Tri-Prime** zapewnia kontrolującemu go Graczowi 3 punkty.

Gracz, który kontroluje **Tri-Prime**, nie wybiera tym razem dodatkowego sektora do podliczenia.

Gracz z największą liczbą Punktów Zwycięstwa wygrywa!

W przypadku remisu, zwycięża Gracz, który kontroluje system **Tri-Prime**.

Jeśli żaden z remisujących Graczy nie kontroluje tego Systemu, zwycięża ten, który posiada więcej Systemów z Planetami II Poziomu. Jeśli remis nadal się utrzymuje, zwycięzcę wyłania się na podstawie tego, kto kontroluje większą ilość Systemów z Planetami I Poziomu. Jeśli to nie rozwiąże problemu, Gracze muszą rozstrzygnąć remis poprzez zawody w „kto dłużej nie mrugnie” lub zagrać raz jeszcze.

SŁOWNICZEK

Flota: grupa Statków należących do jednego Gracza, umieszczona w jednym Systemie.

Rozkaz: w grze występują 3 Rozkazy: **Ekspansja**, **Eksploracja** i **Eksterminacja**. Każdy Gracz posiada po jednej karcie Rozkazu danego rodzaju.

Sektor: jeden z 7 kafelków, które razem tworzą planszę do gry. Sektor zawiera 7 Systemów, z wyjątkiem sektora zawierającego **Tri-Prime**.

System: strategiczny obszar, w którym podczas Rozkazu **Ekspansji** umieszcza się Statki. System może być wart 1 lub 2 punkty, w zależności od rodzaju Planet jakie się w nim znajdują (oznaczonych przez • lub •• jako odpowiednio Planety I lub II Poziomu).

System kontrolowany: System uznaje się za kontrolowany, kiedy znajduje się w nim przynajmniej 1 statek.

Statek: pojedynczy żeton statku. Każdy Gracz posiada 12 statków.

Tri-Prime: System zawierający Planetę III Poziomu. Zajmuje ona cały obszar kafelka Sektora. Flota, która w wyniku Rozkazu **Eksploracji** chce wlecieć do obszaru **Tri-Prime**, musi się zatrzymać przed wejściem do Sektora.

ZAAWANSOWANE SEKTORY

Wszystkie kafelki Sektorów posiadają standardową stronę A (na której Systemy oddzielone są od siebie liniami ciągłymi) oraz zaawansowaną stronę B (z wykopowanymi liniami).

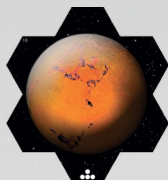
Sektor **1B** zawiera **Quad-Prime**, który działa na tych samych zasadach, co **Tri-Prime**, z dwiema różnicami. Po pierwsze, na koniec fazy Eksploatacji (po podliczeniu punktów) Gracz kontrolujący **Quad-Prime** musi zniszczyć jeden z okupujących ten System Statków. Po drugie, podczas ostatecznego podliczenia punktów na koniec gry, **Quad-Prime** wart jest 4 punkty.

Sektor **2B** zawiera pas asteroid. Statki mogą podróżować przez 3 Systemy, które tworzą pas, ale podczas fazy Eksploatacji każdy znajdujący się w nich statek ulega zniszczeniu.

Sektor **3B** zawiera w centralnym Systemie czarną dziurę. Żaden Statek nie może wejść ani przelecieć przez obszar tego Systemu.

Sektorów **4B**, **5B**, **6B** i **7B** nie dotyczą żadne specjalne reguły, mogą one zostać użyte dla urozmaicenia gry.

1B: QUAD-PRIME



2B



3B



4B



5B



6B



7B



WARIANTY GRY

GALAKTYCZNI ŁOWCY NAGRÓD

Pod koniec przygotowania gry rozmieść wymienione poniżej kafelki PZ i umieść je losowo awersami w dół na wszystkich niezajętych Systemach z Planetami I i II poziomu:

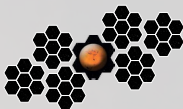
2 Graczy – 4x puste kafelki PZ i 10x 1PZ

3 Graczy – 4x puste kafelki PZ i 8x 1PZ

4 Graczy – 4x puste kafelki PZ i 6x 1PZ

Na końcu fazy podliczania punktów z każdej rundy, każdy Gracz zbiera kafelki PZ ze wszystkich Systemów, które okupuje. PZ dodaje się następnie do uzyskanych wcześniej punktów.

GALAKTYKI - by znaleźć więcej ustawień początkowych, odwiedź LudiCreations.com.



CHMURA
4 Graczy



PIRAMIDA
2-3 Graczy



PIERŚCIEŃ
2 Graczy



IMPERIUM
PIERŚCIEŃNIOWE
2-4 Graczy

Twórca pragnie podziękować następującym graczom-testerom:

Jacobowi i Adamowi Mortimerom, Paulowi Harveyowi, Davidowi Laisterowi i Tomasowi Roldanowi. Dodatkowe podziękowania dla: Paula Doman-Darrella i Michela z Playtest UK, a także Alana Theobalda, Andrew Westona i Chrisa Danielsa z Bath Gaming Group. Wreszcie, dziękuję mojej żonie Rachael za wspieranie mnie w tej obsesji, którą nazywam hobby.

Podziękowania:

Projekt gry: David J. Mortimer

Ilustracje i projekt graficzny: Todd Sanders

Ilustracja na tylnej okładce: Toni Heinonen

Wersja dla Vassala: Mindy Getch

Redakcja instrukcji: W. Eric Martin, Corrie i Todd Waldenowie

Przekład instrukcji: Pierre Gaston i Alban Viard (francuski), Daniel Stanke (niemiecki)

Produkcja: LudiCreations

Specjalne podziękowania dla Davida Turczego, Davida Chircopa, Richarda Hama, Davida Minkena, Kena Graziera. Zasady oraz niektóre elementy graficzne opracowane na podstawie materiałów stworzonych przez Brett J. Gilberta (GoodLittleGames.co.uk)

Edycja Polska:

Kierownik projektu: Piotr Sobieraj

Skład i opracowanie graficzne: Przemysław Kasztelaniec

Tłumaczenie: Katarzyna Deja

Redakcja: Piotr Sobieraj, Magdalena Maroszek

Korekta: Marcin Borkowski, Marcin Dudek, Anna Mann, Piotr Sobieraj, Magdalena Maroszek

Okładka: Mariusz Gandzel



LudiCreations

©2015 LudiCreations.
All rights reserved.



Wydawca i dystrybutor na
terenie Polski
Games Factory Publishing
www.gamesfactory.pl