

RACE FOR THE GALAXY

NARODZINY IMPERIÓW

Stawiasz na siłę militarną i podbój innych planet czy może zdecydujesz się na rozwój produkcji i handlu? A może skupisz się na badaniach naukowych? Wydobyciu surowców? Eksploracji kosmosu? Badaniu śladów zaginionej rasy Obcych, którzy w niewyjaśniony sposób zniknęli z galaktyki?

Wszystkie te drogi mogą poprowadzić Cię do zwycięstwa, jeśli tylko rozważnie wykorzystasz oferowane przez los szanse jak i kierunki rozwoju innych imperiów kosmicznych.

WPROWADZENIE

W *Race for the Galaxy* gracze budują kosmiczne cywilizacje za pomocą kart, które reprezentują światy oraz postęp technologiczny i społeczny.

Każda runda składa się z przynajmniej jednej **fazy** spośród pięciu dostępnych. W każdej rundzie gracze równocześnie i w tajemnicy przed pozostałymi wybierają po jednej z siedmiu różnych kart **akcji**, a następnie odsłaniają je. Podczas tych faz gracze rozgrywają związane z nimi **akcje**, a gracze, którzy wybrali tę fazę, dodatkowo otrzymują związaną z nią **premię**.

Przykład: Jeżeli przynajmniej jeden gracz wybierze akcję **Rozwój**, faza ta będzie rozegrana (w przeciwnym wypadku zostałaaby pominięta). Podczas tej fazy każdy z graczy może wybrać kartę technologii ze swojej ręki, którą chce zbudować. Po jednoczesnym odstąpieniu wybranych kart, gracze dokładają te karty do swojego **stołu** i każdy z nich odrzuca z ręki tyle kart ile wynosi koszt wyłożonej przez niego technologii. Gracze, którzy zagrali kartę **Rozwój**, odrzucają o jedną kartę mniej, jako premię tej fazy.

Eksploracja umożliwia graczowi dobranie kart i wybranie, które z nich chce dodać na swoją rękę. **Kolonizacja** umożliwia wyłożenie świata na swoim stole. W fazie **Produkcji** niektóre światy produkują **towary**, reprezentowane przez zakryte karty. Towary te mogą być odrzucone za punkty zwycięstwa lub sprzedawane za dodatkowe karty dobrane na rękę, przy wyborze fazy **Konsumpcji**. Korzystając z kart, gracze kolonizują nowe światy i budują kolejne technologie, zdobywając punkty zwycięstwa i **zdolności kart**, które pozwalają im czerpać dodatkowe korzyści w poszczególnych fazach.

Wygra gracz, który będzie najlepiej zarządzał swoimi kartami, wyborem faz i premii oraz zdolności kart i zbuduje najwspanialsze kosmiczne imperium.

ZAWARTOŚĆ

Niektóre karty zostały wstępnie ułożone w trzech taliach do pierwszej rozgrywki (patrz Przygotowanie) dlatego rozpakuj je ostrożnie.

- 5 kart światów początkowych (z numeracją od „0” do „4” na czerwonych lub niebieskich polach w lewym górnym i prawym dolnym rogu),
- 109 kart gry (tak jak światy początkowe, mają na rewersie logo z tytułem gry)
 - światów (z symbolem ○)
 - technologii (z symbolem ◆)
- 4 zestawy 7 kart akcji gracza (wykorzystywane w każdej rundzie do wyboru faz i premii; na kolorowych rewersach nie umieszczono logo z tytułem gry),
- 8 zdublowanych kart akcji wykorzystywanych w zaawansowanej rozgrywce 2-osobowej (oznaczonych [E]),
- 4 karty pomocy,
- 28 żetonów Punktów Zwycięstwa: 18 x 1, 6 x 5, oraz 4 x 10.

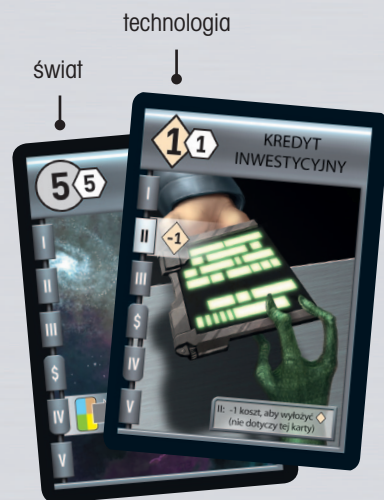
Przed pierwszą rozgrywką należy ostrożnie wyjąć żetony z arkuszy.

Gracze równocześnie wybierają, które fazy gry wystąpią. Fazy, których nie wybierze żaden z graczy są pomijane. Każdy z graczy otrzymuje premię podczas wybranej przez siebie fazy.

Karty wykorzystywane są na trzy sposoby: jako technologie lub światy do wyłożenia na stół; jako pieniądze; jako towary do konsumpcji lub sprzedaży.

Gracze eksplorują, aby znaleźć odpowiadające im karty, rozwijają technologie, kolonizują światy oraz produkują towary. Towary mogą być konsumowane za punkty zwycięstwa lub sprzedawane za karty.

Wygrywa gracz, który zgromadzi najwięcej punktów zwycięstwa!



PRZYGOTOWANIE

Odlicz 12 punktów zwycięstwa (PZ) **na każdego gracza** w żetonach po 1 i 5 PZ, umieść je w zasięgu wszystkich graczy. Pozostałe żetony odłóż na bok, do wykorzystania na koniec gry.

Każdy z graczy otrzymuje zestaw siedmiu **różnych kart akcji** w jednym wybranym kolorze.

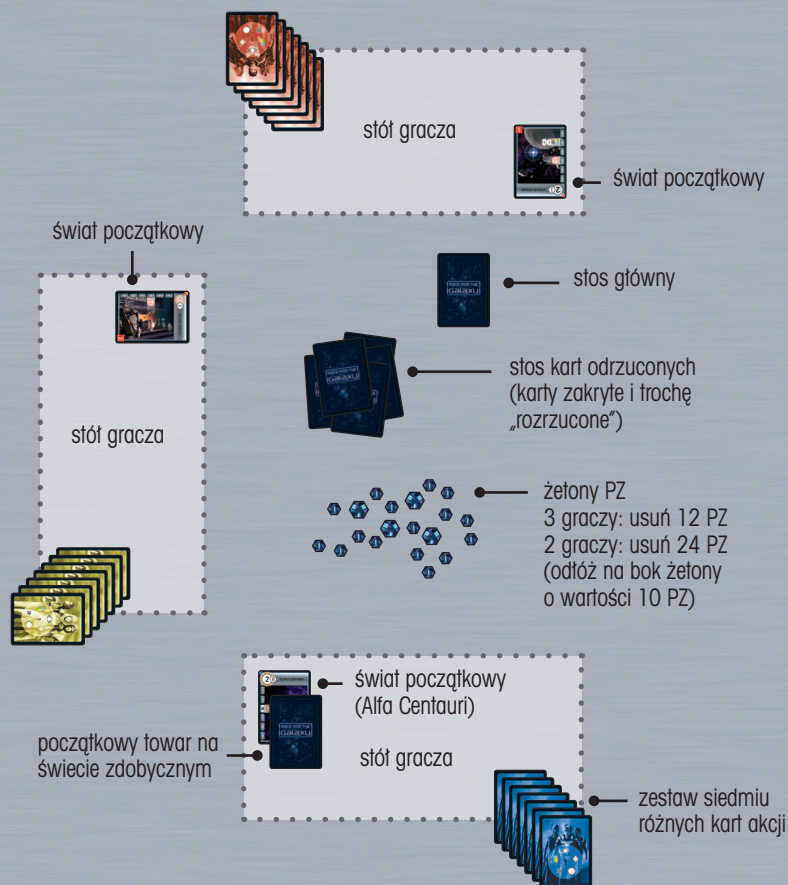
Znajdź i potasuj pięć **światów początkowych**. Rozdaj graczom po jednym odsłoniętym. Stanowią one początkowy układ kart każdego gracza.

Pierwsza rozgrywka: zamiast powyższych reguł, w przypadku gry 2-osobowej należy użyć światów początkowych o numerach 1 i 2, w grze 3-osobowej o numerach 1-3 a w grze 4-osobowej o numerach 1-4.

Potasuj niewykorzystane światy początkowe razem z pozostałymi kartami. Rozdaj każdemu z graczy po sześć zakrytych kart. Następnie każdy z nich przegląda je, wybiera i odrzuca dwie zakryte karty na stos kart odrzuconych. Pozostałe karty tworzą startowy **główny stos kart**.

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

Jeśli w grze występuje świat początkowy **Alfa Centauri**, połóż na nim jedną zakrytą kartę ze stosu głównego (jako początkowy towar na świecie zdobyczym).



Każdy z graczy tworzy swój **stół** z kart wyłożonych przed sobą. Składa się on z jednego lub kilku rzędów odkrytych kart technologii i światów. Niektóre światy mogą mieć wyprodukowane **towary**, reprezentowane przez leżące na nich zakryte karty. Na początku stół składa się tylko ze światów początkowych danego gracza.



światy początkowe

karty początkowe

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

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

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

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

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

Pozostałe karty tworzą stos główny.

Zarówno karty w stosie głównym jak i na stosie kart odrzuconych są zakryte. Aby rozróżnić te stosy, karty w stosie głównym najlepiej wyrównać, podczas gdy stos kart odrzuconych utrzymywać w lekkim nietadzie.

Użyj 12 PZ na każdego gracza.

Technologie oraz światy gracza umieszczane są na jego **stole**.

ROZGRYWKA

Gra rozgrywana jest w rundach (zwykle 7 do 11). Na początku rundy wszyscy gracze, równocześnie i w tajemnicy przed pozostałymi, wybierają po jednej karcie akcji i kładą ją zakrytą przed sobą. Gdy wszyscy już wybiorą, karty te są odsłaniane, następnie gracze wykonują wybrane fazy w odpowiedniej kolejności (I: Eksploracja, II: Rozwój, III: Kolonizacja, IV: Konsumpcja, V: Produkcja). Fazy, które nie zostały wybrane przez żadnego z graczy, są pomijane.

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

Ważne: Nawet jeżeli kilku graczy wybierze tę samą fazę, nadal wykonywana jest ona tylko raz (a premię otrzymują gracze, którzy wybrali tę fazę).

Premia dla danej akcji zmienia ją (np. zmniejszając jej koszt lub podwajając uzyskane PZ) lub jest dodatkiem do niej (np. dobranie karty po jej wykonaniu lub możliwość sprzedaży towaru).

Gracze mogą obracać odpowiednie karty akcji po każdej fazie, aby zaznaczyć, że ta faza została zakończona.

Nowym graczom zalecamy ułożenie wybranych kart akcji na środku obszaru gry, w kolejności numerycznej. Po bliższym zaznajomieniu się z grą nie będzie to już konieczne.

Po rozegraniu wszystkich wybranych w tej rundzie faz, każdy z graczy musi odrzucić z ręki nadmiarowe karty, tak aby na ręku zostało mu maksymalnie 10 kart. Następnie gracze rozpoczynają nową rundę. Każdy z nich ponownie wybiera jedną kartę akcji, którą chce podczas niej zagrać.

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

Karty gry mają trzy zastosowania: jako **technologia** lub **świat** wykładane na **stole** gracza; jako **pieniądz (waluta)** odrzucane z ręki gracza podczas opłacania kosztu wyłożenia technologii lub świata; oraz jako **towary** położone zakryte na świecie po jego skolonizowaniu (światy zdobyczne) lub w czasie produkcji.

I: EKSPLOKACJA

Akcja: każdy z graczy dobiera 2 karty ze stosu głównego a następnie **równocześnie** wybiera jedną z nich i dokłada ją do swojej ręki, odrzucając pozostałą na stos kart odrzuconych (zakrytą).

Zanim jakakolwiek karta zostanie odrzucona, wszystkie muszą zostać dobrane.

W zależności od wybranej przez gracza karty akcji, dla fazy **Eksploracji** możliwe są **dwa rodzaje premii**.

Gracz, który wybrał kartę **Eksploracja: +5** dobiera o pięć kart więcej. Tak więc dobiera on w sumie 7 kart i wybiera 1 z nich, którą dokłada do swojej ręki.

Gracz, który wybrał kartę **Eksploracja: +1, +1** dobiera o jedną kartę więcej i zatrzymuje na ręku jedną dodatkową kartę. Tak więc dobiera w sumie 3 karty i wybiera 2 z nich do dołożenia do swojej ręki.

W zależności od wybranej premii, gracz może podczas akcji Eksploracja mieć albo więcej kart spośród których może wybierać, albo mniej, ale zatrzymać jedną dodatkową kartę.

Zdolności różnych kart mogą zmieniać powyższe reguły, jeżeli gracz ma je wyłożone na swoim stole, np. pozwalając na dobieranie większej liczby kart lub zatrzymanie dodatkowych kart.

W trakcie każdej rundy każdy z graczy w ukryciu wybiera, a następnie odsłania **kartę akcji**.

Wykonywane są tylko fazy wybrane przez graczy.

Wybrane fazy wykonywane są w porządku numerycznym:

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

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

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

Karty mają trzy różne zastosowania, jako:

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

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

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

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




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

II: ROZWÓJ

Akcja: każdy z graczy wybiera ze swojej ręki kartę technologii i kładzie ją zakrytą przed sobą. Jeżeli gracz nie chce wykonać żadnej technologii, nie wybiera karty. Następnie karty są odstawiane jednocześnie i gracze płacą za ich wyłożenie.


Możecie umówić się tak, że gracze kładą wybraną kartę technologii (lub nic) pod kartę akcji, odkrywając ją gdy wszyscy są gotowi.

Każda karta technologii w symbolu  ma zaznaczony jej koszt, od 1 do 6. Aby zapłacić za wyłożenie technologii, gracz musi odrzucić ze swojej ręki liczbę kart równą temu kosztowi.

Gracze, którzy wybrali kartę akcji **Rozwój**, jako premię odrzucają o 1 kartę mniej (koszt technologii jest zmniejszony o 1). Jeżeli ze względu na zdolności wcześniej wyłożonych kart gracz nie musi odrzucać żadnych kart, nie należy mu się żadna dodatkowa premia.

Gracz nigdy nie może wyłożyć karty technologii, jeżeli taka sama technologia znajduje się już na jego stole.

Obok rombu z kosztem, na karcie znajduje się także jej wartość w punktach zwycięstwa (PZ). Na koniec gry dodaje się te punkty do wyniku gracza.

Technologie o koszcie 6 mają zmienną wartość PZ, oznaczoną jako . Na karcie takiej technologii znajduje się lista z informacjami za co gracz otrzyma punkty zwycięstwa na koniec gry.

Zdolności różnych kart mogą zmieniać powyższe zasady, jeżeli gracz miał je na swoim stole **zanim** rozpoczęła się faza Rozwoju.

ZDOLNOŚCI KART

Każda technologia oraz większość światów ma jedną lub więcej **zdolności**. **Zdolności standardowe** są oznaczone ikonami, bez dodatkowego tekstu (zob. Lista zdolności na końcu tej instrukcji). **Zdolności specjalne** mają ikony, podkreśloną jedną lub więcej faz oraz tekst w prawym dolnym rogu karty, rozpoczynający się od numeru fazy, której dotyczy.

Wszystkie zdolności w jakiś sposób zmieniają zasady i mogą łączyć się z sobą. Zdolność modyfikuje zasady wyłącznie w opisany sposób, wszystkie pozostałe zasady nadal obowiązują.

„Weź kartę” – we wszystkich fazach poza **Eksploracją** – oznacza wzięcie karty i dołożenie jej do swoich kart na rękę. W czasie **Eksploracji** oznacza to wzięcie dodatkowej karty (lub kart), z których następnie gracz może wybrać, które **zatrzymać** – tak jak w zasadach tej fazy.

Jeżeli z powodu zdolności jakiegokolwiek **koszt** jest zredukowany poniżej 0, pozostaje na poziomie 0. Gracz nie dostaje żadnych kart jako „nadpłaty”, jeżeli tak się stanie.

Zdolności kart nie są brane pod uwagę w tej samej fazie, w której zostały one wyłożone – obowiązują dopiero od następnej fazy.

Z tego powodu zdolność karty **Roboty Publiczne** (weź 1 kartę po wyłożeniu karty technologii) nie dotyczy jej samej.

Jeżeli opis zdolności nie posiada słowa „możesz”, zdolność **musi** zostać użyta (jeżeli to możliwe), w fazie, której dotyczy. Gracz może jednak dowolnie wybrać kolejność używania zdolności (szczegółowo zostało to opisane dalej, w opisie fazy **Konsumpcja**).

Zdolność opcjonalna (jak np. **Statek Kolonizacyjny**) **musi** zostać użyta, jeżeli jest niezbędna, aby wyłożyć kartę technologii lub świata, którą gracz wybrał i odkrył.

Zdolności są wykonywane po kolei (choć ich rezultat może się kumulować). Gracz nie może „przerwać” wykonywania jednej zdolności inną.

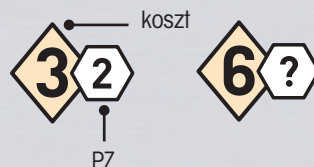
Akcja: wyłóż kartę technologii i zapłać za nią.

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

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

Gracz może mieć w na swoim stole tylko jedną kartę danej technologii.

Technologie przynoszą punkty zwycięstwa.



Technologie oraz większość światów posiada zdolności.




zdolność standardowa



zdolność specjalna

Symbole zdolności znajdują się po lewej stronie kart, poukładane w kolejności faz od I do V, umożliwiając graczom w łatwy sposób zorientowanie się w tym, co znajduje się na ich stole.

Symbol chromosomu , **WSPOMAGANI**, **IMPERIUM**, oraz **TERRAFORMOWANIE** będą miały zastosowanie w przyszłych dodatkach do gry.

Zdolności mogą być wykorzystane w fazie, która następuje po tej, w której wyłożono karty na których się znajdują.

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

III: KOLONIZACJA

Akcja: każdy z graczy wybiera ze swojej ręki kartę świata i kładzie ją zakrytą przed sobą. Jeżeli gracz nie chce wyłożyć żadnego świata, nie wybiera karty. Następnie karty są odstawiane **jednocześnie** i gracze płacą za ich wyłożenie lub podbijają je militarne.

Wiele światów posiada numer od 0 do 6 w kolorze czarnym i otoczony czarnym okręgiem – jest to jego **koszt**. Aby zapłacić za jego wyłożenie, gracz musi odrzucić ze swojej ręki liczbę kart równą temu kosztowi.





Każdy z graczy, który wybrał kartę akcji **Kolonizacja**, jako premię otrzymuje 1 kartę po wyłożeniu i opłaceniu (lub podbiciu) świata.

Obok okręgu z kosztem, na karcie znajduje się także jej wartość w punktach zwycięstwa (PZ). Na koniec gry dodaje się te punkty do wyniku gracza.

Zdolności różnych kart mogą zmieniać powyższe zasady, jeżeli gracz miał je na swoim stole zanim rozpoczęła się faza Kolonizacji.

Światy Zdobywcze: niektóre światy mają kolorową otoczkę wokół okręgu z kosztem, wskazująca na to, że jest to **świat zdobywczy** – po jego skolonizowaniu od razu znajduje się tam towar. Po wyłożeniu takiego świata na swoim stole, gracz bierze zakrytą kartę ze stosu głównego i kładzie ją na karcie świata (w prawej dolnej części, aby nie zasłaniała zdolności i liczby PZ). Ta karta reprezentuje **towar**, którego **rodzaj** jest wskazywany przez kolor otoczki. W grze są cztery **rodzaje towarów**:

W grze występują cztery **rodzaje towarów**:

- **Technologie Obcych** , czyli artefakty pozostawione przez tajemniczych Obcych.
- **Geny** , czyli materiał genetyczny używany w biotechnologii.
- **Mineraty** , czyli transuranowe pierwiastki zasilające hipernapędy.
- **Nowości** , takie jak sztuka i rozrywka.

Podbój Militarny: niektóre światy mają okręgi i zawarte w nich numery (od 1 do 7) w kolorze czerwonym – jest to wartość obrony danego świata. Takie światy **nie mogą** być wyłożone przez ich opłacenie, ale muszą zostać **podbite**. Aby podbić świat, wartość **Sity** gracza musi być równa lub przekraczać wartość obrony podbijanego świata. Jeżeli tak jest, gracz po prostu wyklada świat (oraz dokłada towar, jeżeli to świat zdobywczy), bez płacenia za niego (a następnie dostaje kartę z premii, jeżeli wybrał fazę **Kolonizacji**).

Sita jest określana przez zdolności niektórych światów początkowych, technologii i pozostałych światów i działa aż do końca fazy Kolonizacji. Niektóre technologie i światy, jak np. **Świat Empatów, zmniejszają** Sitę gracza.

Nowa Taktyka Wojenna może być odrzucona ze stołu gracza, aby otrzymać +3 do Sity, do końca aktualnej fazy Kolonizacji.

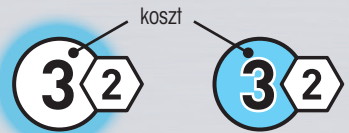
Dyplomaci pozwalają graczowi wyłożyć świat militarne i zapłacić za niego o 1 mniej niż wynosi wartość jego obrony (poza światami militarnymi z **Technologiami obcych**).

Ważne: Ten koszt **nie** jest pomniejszany o Sitę gracza (Sita i płacenie nigdy nie łączą się).

Zniżki do kosztu wynikające z Robotów Replikujących, Robotów Górniczych, itp. **łączą się** ze zniżką na wykładanie światów militarnych wynikającą z Dyptomatów. Podobnie - **Statek Kolonizacyjny** pozwala **Dyplomatom** wyłożyć świat militarne (nie **Obcych**) za darmo.

Tak więc w grze występują dwa **kompletnie oddzielne** sposoby na wykładanie światów militarnych.

Akcja: wyłóż i zapłać za świat, otrzymując towary, **jeżeli to świat zdobywczy**.



świat zdobywczy

świat produkcyjny

Premia: dobierz kartę **po** wyłożeniu świata.



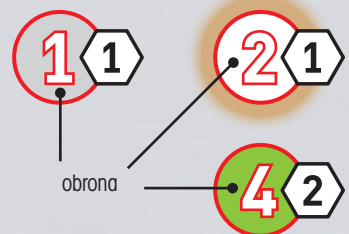
Światy są warte punkty zwycięstwa.

Towar na **świecie zdobywczym** otrzymuje się raz, po jego wyłożeniu.



Towar zdobywczy umieszczany jest na karcie świata z kolorową otoczką.

Światy militarne (z czerwonymi okręgami) muszą być **podbijane**, aby je wyłożyć.



Aby podbić świat militarne, Sita gracza musi być równa lub wyższa niż **obrona** świata. Wyklada on wtedy ten świat nic nie płacąc.



przykładowe zdolności militarne



Dyplomaci pozwalają graczowi na zapłacenie za świat militarne, **zamiast** podbijania go.

IV: KONSUMPCJA

Akcja: wszyscy gracze **muszą** użyć swoich zdolności konsumpcji, jeżeli jakieś posiadają, aby odrzucić towary za **znaczniki** punktów zwycięstwa oraz karty.

Niektóre zdolności konsumują jeden lub więcej towarów. Inne konsumują towary konkretnego **rodzaju**. Niektóre, jak **Ograniczenie Deficytu**, konsumują **karty** odrzucane z ręki, zamiast towarów. Niektóre zdolności, jak **Nowa Gospodarka**, nie wymagają odrzucania czegokolwiek, po prostu działają w fazie **Konsumpcji**.

Wszystkie towary są odrzucane zakryte (bez oglądania ich). Każdy odrzucany towar ma zastosowanie tylko z jedną zdolnością konsumpcji. Konsumowany towar może, ale nie musi, pochodzić ze świata, na którym jest konsumowany. Jeżeli zdolność konsumuje kilka towarów, gracz decyduje, które towary skonsumować.

Konsumpcja jest obowiązkowa, jednak zdolności konsumpcji mogą być wywoływane w **dowolnej** kolejności, nawet jeżeli w rezultacie jakieś towary zostaną nieskonsumowane (np. z powodu nie pasującego **rodzaju** towaru), a byłyby skonsumowane przy zastosowaniu innej kolejności.

Każda zdolność konsumpcyjna może być użyta tylko raz w fazie Konsumpcji. Niektóre zdolności pozwalają na konsumpcję kilku towarów „do” jakiejś liczby, gdzie każdy skonsumowany towar daje jakiś efekt. Takie zdolności powinny być w pełni użyte, jeżeli to możliwe, w momencie ich wywołania.

Na przykład gracz, na którego stole znajdują się trzy Nowości, **Nowa Winlandia** oraz **Liga Wolnego Handlu**, nie może skonsumować tylko dwóch towarów używając zdolności **Ligi** (odrzucenie do 3 Nowości, każda za 1 PZ i kartę) a potem, widząc jakie karty otrzymał, zdecydować się skonsumować trzeci towar na **Nowej Winlandii** (odrzucenie 1 towaru za 2 karty). Trzeci towar musi być skonsumowany przez **Ligę**.

Gracz mógłby wywołać te zdolności w odwrotnej kolejności, jednak musi się na to zdecydować zanim wywoła zdolność **Ligi** – gdy zdolność jest już „uruchomiona” nie może być przerwana przez żadną inną.

W zależności od wybranej karty akcji Konsumpcji, gracz może otrzymać różne premie w tej fazie.

\$: Handel: gracze, którzy wybrali kartę **Konsumpcja: Handel** muszą sprzedać po jednym towarze (zanim rozpoczną korzystanie ze zdolności konsumpcji) odrzucając go i biorąc ze stosu głównego tyle kart ile wynosi cena odrzucanego rodzaju towaru: Tech: 5 kart, Obcych: 4 karty, Mineraty: 3 karty, Nowości: 2 karty. W przeciwieństwie do konsumpcji, żadna zdolność handlu nie jest wymagana, aby sprzedać towar.

Tylko gracze, którzy wybrali kartę **Konsumpcja: Handel** sprzedają towary.

Gracz, który wybrał **Konsumpcja: Handel** musi wziąć pod uwagę także wszystkie zdolności **Handlu** (na kartach oznaczone przez \$) na swoim stole. Zwykle jest to uzyskanie wyższej ceny (wzięcie większej ilości kart).

Gracze, którzy wybrali kartę akcji **Konsumpcja: 2x PZ** podwajają liczbę zdobywanych w konsumpcji znaczników punktów zwycięstwa. Żadne inne efekty konsumpcji nie są podwajane.

Wyjątek: PZ za odrzucanie kart z ręki (ze zdolności takich jak **Ograniczenie Deficytu** czy **Planeta Kupiecka**) nie są podwajane przez tę premię.



5 PZ

Akcja: użyj zdolności konsumpcji, jeżeli to możliwe, zwykle aby odrzucić towary za **znaczniki** punktów zwycięstwa.



przykładowe zdolności konsumpcji



Konsumpcja
minerałów
(2 towary za 3 PZ)



Ograniczenie
deficytu

Zdolności konsumpcji muszą być użyte w całości, jeżeli to możliwe, jednak mogą być użyte w dowolnej kolejności.



Liga
Wolnego Handlu



Nowa
Winlandia

Premia (w zależności od wybranej karty akcji): sprzedaż 1 towar **lub** podwój zdobywane PZ.

Ważne: **Handel** nie jest **osobną fazą**; **odbywa się przed fazą Konsumpcji**, **tylko dla tych, którzy wybrali odpowiednią akcję**.



przykładowe zdolności handlu

V: PRODUKCJA

Akcja: połóż towar na każdym świecie produkcyjnym (świat z kołem wypełnionym kolorem), na którym nie ma jeszcze towaru. Aby to zrobić, weź zakrytą kartę ze stosu głównego (bez patrzenia na jej zawartość) i połóż na karcie świata (w prawej dolnej części, aby nie zasłaniać zdolności i liczby PZ). Ta karta reprezentuje **towar**, którego **rodzaj** jest wskazywany przez kolor wypełnienia na karcie świata (oraz kolor zdolności produkcji).

Świat nigdy nie może mieć więcej niż jednego towaru. Towar należy położyć w prawej dolnej części karty, aby nie zasłaniać zdolności i liczby PZ. Niektóre światy, jak Świat Kryształów, pozwalają wziąć kartę jako część produkcji towaru. Jeżeli towar już leży na świecie, **nie** ciągnie się karty.

Gracze, którzy wybrali akcję **Produkcji**, jako premię produkują (jeżeli to możliwe) na jednym ze swoich światów zdobywczych, na którym nie ma jeszcze towaru.

Niektóre karty, jak **Laboratorium Genetyczne**, mogą także wyprodukować towar na świecie zdobywczym (bez towaru).

Inne, jak **Liga Pangalaktyczna**, dają karty za każdy świat konkretnego **rodzaju** na stole gracza (w tym wypadku światy z Genami, czyli zieloną obwódką lub zielonym wypełnieniem).

KONIEC RUNDY, KARTY I ŻETONY

Gdy wszystkie fazy wybrane przez graczy zostały rozegrane, przed rozpoczęciem następnej rundy, każdy z graczy musi odrzucić nadmiar kart, tak aby na rękę zostało mu maksymalnie 10 kart.

Wszystkie odrzucone karty muszą być **zakryte**. Stos kart odrzuconych najlepiej jest utrzymywać w lekkim nieładzie, aby odróżnić go od stosu głównego.

Gdy karty na stosie głównym skończą się, natychmiast przetasujecie karty odrzucone i utwórzcie z nich nowy stos główny.


Znaczniki PZ oraz **liczba** kart posiadana przez graczy jest zawsze jawna. Znaczniki PZ można dowolnie rozmieniać w razie potrzeby.

KONIEC GRY

Gra kończy się na **koniec** rundy (po odrzuceniu nadmiarowych kart), w której:

- którykolwiek z graczy ma 12 lub więcej kart na swoim stole, **lub** (Gracz może skończyć mając więcej niż 12 kart, np. wykładając zarówno technologię jak i świat w ostatniej rundzie.)
- ostatni znacznik PZ z dostępnej puli został zdobyty.

Jeżeli pula znaczników PZ wyczerpie się, dodaj znaczniki 10 PZ i rozmień odpowiednie znaczniki, tak aby wszystkie PZ zdobyte w tej rundzie mogły zostać pobrane.

Każdy z graczy dodaje swoje PZ na wyłożonych światach i technologiach, PZ w znacznikach oraz PZ  za technologie o koszcie 6 (patrz str. 12). Gracz, który ma najwięcej punktów, wygrywa!

Jeżeli dwóch lub więcej graczy remisuje, zwycięzcą zostaje ten spośród nich, który ma w sumie więcej kart na rękę (po odrzuceniu nadmiaru) oraz towarów leżących na światach.

Jeżeli nadal jest remis, wszyscy remisujący gracze wygrywają.

Akcja: połóż **towar** na każdym świecie produkcyjnym, który nie ma towaru.



Położ wyprodukowane towary na światach produkcyjnych (z kolorowym wypełnieniem).

Premia: wyprodukuj towar na świecie zdobywczym.



Ikony zdolności produkcyjnych, które dają karty lub produkcję na świecie zdobywczym, są powielone na górze karty, aby łatwiej było rozdać karty w tej fazie.

Odrzuć tak, aby mieć maks. 10 kart na koniec każdej rundy.

Karty odrzucaj jako **zakryte** i utrzymuj stos kart odrzuconych w lekkim nieładzie.

Gra kończy się po rundzie, w której:

- gracz skończył rundę z 12 lub więcej kartami na stole, **lub**
- pula dostępnych znaczników PZ się wyczerpała.

Rozegraj ostatnią rundę do końca. Użyj znaczników 10 PZ, jeżeli potrzebujesz.

Każdy gracz dodaje:

- PZ za karty na stole
- PZ ze znaczników
- PZ z technologii

Gracz z największą liczbą PZ wygrywa!



Po grze oddzielcie światy początkowe, przeglądając talię w poszukiwaniu numerów na czerwonych lub niebieskich polach w prawym dolnym rogu.

KOLEJNOŚĆ

W większości przypadków gra może i powinna toczyć się równocześnie.

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

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

Pod koniec rozgrywki, jeśli kilku graczy posiada karty **Nowa Taktyka Wojenna** lub **Statki Kolonizacyjne**, gracz może chcieć wiedzieć czy inny z graczy wykorzystuje (i odrzuca) jedną z tych kart lub wyklada dwunastą kartę na swoim stole (i tym samym kończy grę w tej rundzie), zanim zdecyduje czy sam użyje jednej z tych kart.

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

GRA 2-OSOBOWA (dla graczy zaawansowanych)

Początkowo obydwaj gracze powinni grać według normalnych reguł. Kiedy zaznajomicie się już z grą, wtedy grajcie z następującymi zmianami:

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

OPRACOWANIE

Pomysł, rozwój i zasady: Tom Lehmann

Historia zainspirowana przez: Frederik Pohl, David Brin

Oryginalne grafiki oraz pomoc w rozwoju: Wei-Hwa Huang

Grafiki: Mirko Suzuki

Ilustracje: Martin Hoffmann, Claus Stephan

Testowanie i uwagi: Corin Anderson, Brian Bankler, Eric Brosius, Mark Delano, David desJardins, Chris Esko, Barry Eynon, Jeff Goldsmith, Dave Helmbold, Jay Heyman, Beth Howard, Bryan Howard, Joe Huber, Chris Lopez, Larry Rosenberg, Ron Sapolsky, Steve Thomas, Jay Tummelson, Lou Wainwright, Don Woods i wielu, wielu innych. Podziękowania dla wszystkich!

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

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

Tłumaczenie na język polski: Tomasz Baron, Artur Jedliński

Skład kart i instrukcji: Łukasz S. Kowal

Wydanie polskie: REBEL Centrum Gier s.c. Paweł Piechoła, Piotr Kątnik, ul. Matejki 6, 80-232 Gdańsk

Dystrybucja i sprzedaż hurtowa: <http://hurt.rebel.pl>, hurt@rebel.pl

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



symbol na kartach akcji wykorzystywanych w grze dwuosobowej

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

ZDOLNOŚCI KART (w podziale na fazy)

I: EKSPLORACJA

Wex Dodatkowo



Weź 1 lub 2 dodatkowe karty do wybrania.



Zdolności te nie wpływają na liczbę Kart, które gracz zatrzymuje.

Zatrzymaj Dodatkowo



Zatrzymaj 1 dodatkową kartę.

Weź i Zatrzymaj Dodatkowo



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

II: ROZWÓJ

Weź



Weź 1 kartę na początku fazy Rozwoju.

Redukcja Kosztu



Zmniejsza koszty wyłożenia technologii (◇) o 1 lub 2 karty.

Weź Po



Weź 1 kartę po wyłożeniu technologii (◇).

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

III: KOLONIZACJA

Redukcja Kosztów



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

Określona Redukcja Kosztów



-1 do kosztu wyłożenia świata zdobycznego lub produkcyjnego świata nie-militarnego z Mineratami (●●).

Redukcja kosztu do 0



Gracz może odrzucić tę kartę ze swojego stołu, aby zredukować koszt wyłożenia nie-militarnego świata (○) do 0.

Karta ta nie może być wykorzystana do wyłożenia świata z Tech. Obcych (●●).

Dzięki niej można wyłożyć Obcy Kamień z Rosetty.

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

Redukcje kosztów można zastosować, kiedy wykorzystuje się zdolności „Zapłaty za Siłę” podczas kolonizacji świata militarnego (●).

Siła Militarna



Zwiększają Siłę do podbijania światów militarnych (●) odpowiednio o 1, 2 lub 3 punkty Siły.



Wartość -1 nie jest opcjonalna.



Zdolność ta zmniejsza Siłę gracza, co sprawia, że światy trudniej podbić.

Specjalizacja Siły



+4 do Siły podczas zdobywania świata militarnego (●) *Rebelia*.

Określona Redukcja Kosztu/Siły



Redukcja kosztu wyłożenia świata nie-militarnego o danym rodzaju, lub zwiększenie Siły gracza podczas podbijania świata militarnego danego rodzaju.

Tymczasowa Siła



Gracz może odrzucić tę kartę ze swojego stołu i otrzymać +3 Siły do końca tej fazy **Kolonizacji**.

Zapłata za Siłę



Gracz podczas swojej akcji może wyłożyć świat militarny (●) jako świat nie-militarny (○). Koszt stanowi wartość obrony świata -1 oraz inne możliwe do zastosowania redukcje.

Zdolność ta nie może być wykorzystana do wyłożenia świata produkcyjnego zdobycznego Obcych lub świata zdobycznego (●●).

*Karta **Dyplomaci** ma również zdolność -1 Siły.*

Weź Po



Weź 1 kartę po wyłożeniu świata (○●).

§: HANDEL

Dowolny Towar



Weź 1 lub 2 dodatkowe karty, kiedy sprzedajesz towar.



Określony Rodzaj Towaru



Dobierz 1, 2 lub 3 dodatkowe karty kiedy sprzedajesz towar danego **rodzaju** (■ ■ ■ ■).

Towar z Tego Świata



Weź 1 lub 3 dodatkowe, jeśli sprzedajesz towar ze świata (●) z tą zdolnością (plus inne możliwe do zastosowania zdolności *Handlu*).

IV: KONSUMPCJA

Dowolny Jeden Towar



Odrzuć 1 towar (dowolnego rodzaju) by otrzymać wyszczególnione znaczki PZ i karty.



Określona Liczba Towarów



Odrzuć 2 towary (dowolnego rodzaju, mogą być takie same) by dostać 3 PZ w znacznikach.



Odrzuć dokładnie 3 towary, każdy **innego rodzaju** (■ ■ ■ ■), by dostać 3 PZ w znacznikach.

Określony Rodzaj Towaru (-ów)



Odrzuć towary w określonej ilości i **rodzaju** (■ ■ ■ ■), by dostać znaczki PZ i karty.



Odrzuć „maksymalnie do”



Odrzuć towary w określonej maksymalnej ilości, by dostać wyszczególnione znaczki PZ i karty za **każdy** odrzucony towar.



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



Przykład: mając dwa towary (pasującego rodzaju) gracz musi odrzucić oba z nich po wywołaniu jednej z tych zdolności.

Wszystkie Towary



Odrzuć **wszystkie** towary (zwykle po zastosowaniu innych zdolności konsumpcji) by dostać znaczki PZ o wartości równej o jeden mniej niż liczba odrzuconych towarów.

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

Za Karty po Cenie Handlu



Czarny Rynek
Świat Handlowy

Odrzuć 1 towar, by wziąć karty w ilości równej cenie Handlu (■ Nowości: 2; ■ Mineraty: 3; ■ Geny: 4; ■ Tech. Obcych 4).

Zdolności *Handlu* nie mają wpływu na tę zdolność.



Liga Handlowa

Odrzuć 1 towar, by wziąć karty w ilości równej cenie Handlu (■ Nowości: 2; ■ Mineraty: 3; ■ Geny: 4; ■ Tech. Obcych 4).

plus inne możliwe do zastosowania zdolności *Handlu* (wraz ze zdolnością *Handlu* tej karty).

Weź



Weź 1 kartę.

Weź, jeśli Masz Szczęście



Podaj numer od 1 do 7. Odstoń kartę z wierzchu stosu głównego. Zatrzymujesz tę kartę, jeśli jej koszt lub obrona jest zgodna z podanym numerem. W przeciwnym razie ją odrzucasz.

Karta *Świat Hazardu* posiada, oprócz tej zdolności, normalną zdolność konsumpcji.

Odrzuć Karty zamiast Towarów



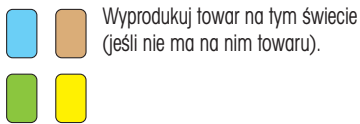
Gracz może odrzucić maksymalnie 2 karty z ręki, by dostać 1 PZ za każdą.

Premia Konsumpcja: 2x nie podwaja tych PZ.

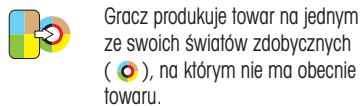
Ta zdolność jest opcjonalna, gracz nie musi jej używać, ani używać jej w pełni.

V: PRODUKCJA

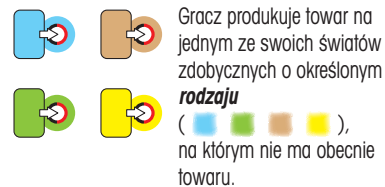
Produkuj Towar



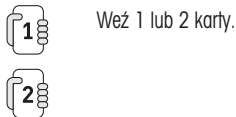
Produkuj na Świecie Zdobycznym



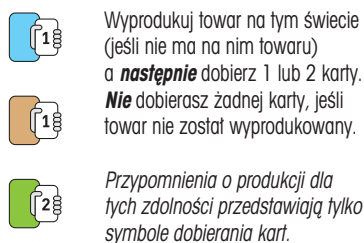
Produkuj Określony Towar Zdobywczy



Weź



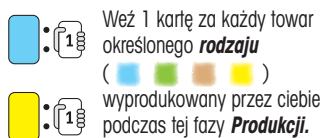
Produkuj Towar i Weź



Produkuj Tutaj i Weź



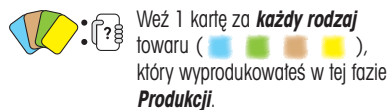
Weź za Rodzaj



Weź za Większość



Weź za Różne Rodzaje



Dobierz za Światy



ZESTAWIENIE

Rozkład (114 kart):

- 5 światów początkowych: 4 ○ i 1 ○
 - 22 pozostałych światów militarnych ○
 - 37 pozostałych światów nie-militarnych ○
 - 12 technologii ◇ o koszcie 6 (2)
 - 38 pozostałych technologii: 19x2 ◇
- 23 światy to światy militarne ○ :
- 6 o obronie 1 (1 Rebelia)
 - 7 o obronie 2 (1 Obcych, 1 Rebelii, 1 początkowy)
 - 3 o obronie 3 (2 Rebelii)
 - 2 o obronie 4 (1 Obcych)
 - 2 o obronie 5 (1 Obcych, 1 Rebelii)
 - 2 o obronie 6 (1 Obcych, 1 Rebelii)
 - 1 o obronie 7 (1 Rebelii)
- Karta Dyplomaci nie ma zastosowania do 4 światów Obcych ○

12 kart zwiększających Siłę gracza:

- 7 ◇ 2x +1, 3x +2, 2x +3
 - 2 ◇ dodające +3 podczas odrzucania
 - 6 ○ 4x +1, 1x +2, 1x +3
 - 2 ○ +1
 - 2 światy początkowe: ○ +1; ○ +2
- Galaktyczne Imperium: +4 vs 7 Rebelii ○
- 1 ◇ i 1 ○ sq +2 vs 4 Obcych ○
- Alfa Centauri: +1 vs. 3 Mineraty ○
- 5 kart posiada -1 Sita Militarna

91 kart wyklada się płacąc za nie:

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

25 światów to światy zdobywcze ○ :

- 5 Nowości ○ : 2 ○ oraz 3 ○
- 7 Mineraty ○ : 5 ○ oraz 2 ○
- 7 Geny ○ : 2 ○ oraz 5 ○
- 6 Tech. obcych ○ : 3 ○ oraz 3 ○

21 światów produkuje towary:

- 9 Nowości ○ : 8 ○ i 1 ○
 - 6 Mineraty ○ : 5 ○ i 1 ○
 - 4 Geny ○ : 3 ○ i 1 ○
 - 2 Tech. obcych ○ : 1 ○ i 1 ○
- 6 ◇ oraz 2 ○ produkują dobra na światach zdobywczych określonego rodzaju;
- 1 ○ produkuje jeden na dowolnym świecie ○.

33 karty konsumpcji jednego lub więcej towarów:

- 16 ○ (3 początkowe) oraz 2 ○
- 15 ◇
- 2 ◇ oraz 1 ○ konsumują karty za PZ.

ZDOLNOŚCI TECHNOLOGII O KOSZCIE 6 ?

Wartości PZ tych technologii ustala się na koniec gry, naliczając PZ za każdą kartę na stole jej właściciela, która spełnia jeden z wyszczególnionych na niej warunków (oraz za każde 3 PZ w znacznikach w przypadku Galaktycznego Renesansu). Warunki opisane DUŻYMI LITERAMI to nazwy konkretnych kart. Za każdą wyszczególnioną kartę, obecną na stole tego gracza, nalicz wskazaną ilość PZ.

OBG Y INSTYTUT TECHNOLOGII

- 3 / świat produkcyjny (Tech. obcych)
- 2 / świat zdobywczy (Tech. obcych)
- 2 / inna karta **OBG Y** (łącznie z tą)

LIGA WOLNEGO HANDLU

- 2 / świat produkcyjny (Nowości)
- 1 / świat zdobywczy (Nowości)
- 2 / RYNEK KONSUMENCKI,
 EKSPANSYWNA KOLONIA

GALAKTYCZNA FEDERACJA

- 2 / technologie o koszcie 6 (łącznie z tą)
- 1 / inna technologia

IMPERIUM GALAKTYCZNE

- 2 / Rebelia świat militarny
- 1 / inny świat militarny

Światy militarne Rebelii posiadają czerwony, zarysowany okrąg pod PZ.

GALAKTYCZNY RENESANS

- 1 / każde 3 PZ w znacznikach, (zaokrąglone w dół)
- 3 / LABORATORIA BADAWCZE,
 GALAKTYCZNI TRENDSETTERZY,
 KOLONIA ARTYSTÓW

PROGRAM KOSMICZNY - SETI

- 1 / technologia z Eksploracją (łącznie z tą)
- 2 / świat z Eksploracją
- 1 / inny świat

GILDIA KUPIECKA

- 2 /
- świat produkcyjny
(nie zdobywczy)

LIGA GÓRNICZA

- 2 / świat produkcyjny (Mineraty)
- 1 / świat zdobywczy (Mineraty)
- 2 / ROBOTY GÓRNICZE,
 GÓRNICZY KONGLOMERAT

NOWA GOSPODARKA

- 2 / technologia z Konsumpcją (łącznie z tą)
- 1 / świat z Konsumpcją

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

NOWY PORZĄDEK GALAKTYCZNY

- twoja Sita (policz ujemne modyfikatory, ale nie licz specjalizacji)

Wyspecjalizowane Sity obejmują nie tylko premie w stosunku do światów militarnych **Rebelii**, **Obcych**, itp. ale również tymczasowe Sity Militarne, np. dostępne dzięki **Nowa Taktyka Wojenna**.

LIGA PANGALAKTYCZNA

- 2 / świat z Genami
- 1 / inny świat militarny
- 3 / DYPLOMACI

LIGA HANDLOWA

- 2 / technologia z Handlem (łącznie z tą)
- 1 / świat z Handlem

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

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

© 2004 - 2007 Tom Lehmann
© 2007 Rio Grande Games
© 2012 REBEL Centrum Gier s.c.

wersja: 1.02

RIO
GRANDE
GAMES

REBEL.PL
Wydawnictwo gier