

Twilight Imperium, 3 Edycja Zasady gry

Tłumaczenie dla sklepu REBEL.pl wykonał
Tomasz Z. Majkowski

Dla J.R.R. Tolkiena, za nie kończącą się inspirację i odwagę marzeń o nowych światach

Dla George'a Lucasa, który kiedyś zrozumiał gwiazdy przed oczyma naszych dusz

Dla Franka Herberta, który doskonale przyprawił podróże do gwiazd

Dla Gene'a Roddenberry'ego, za jego nie kończącą się misję

Dla Isaaca Asimova, który pokazał nam, jak spojrzeć do wnętrza, by móc patrzeć na zewnątrz

Dla Taty, za poszukiwanie wiedzy i za gry

Dla Gretchen, za jej miłość

Dla Larsa, na zawsze

- CTP

Imię moje Mahthom Iq Seerva.

Jestem winnariańskim strażnikiem Kroniki Opiekunów, a słowa te zapisuję przebywając w starożytnej Wieży Kronik, wniesionej w pradawnym Mieście Mecatol. Odkąd odziedziczyłem pozycję po ojcu, moje serce wciąż nie może nasycić się widokiem, rozciągającym się za szerokimi oknami mojego mieszkania: z radością spoglądam na wzniesione przed wiekami budynki, starożytne wieże i światła, które ciągną się dumnie aż po horyzont. Tak jednak, jak nie mogę uciec przed własnym cieniem, nie potrafię wyrzucić z pamięci straszliwej granicy miasta. Wciąż wracam myślą do tego, że niecałe sto mil od mej wieży znajdują się tarcze obronne, wzniesione, by chronić nas przed trującym pyłem Oceanu Spustoszenia, straszliwego pustkowie, w które zmieniła się nasza planeta.

Mój lud, Winnarianie, opiekuje się tym miastem już trzy tysiące lat, od czasu pogromu sprawując pieczę nad tronem imperium, imperialnymi archiwami i radą galaktyki, która zbiera



się tutaj, na Mecatol Rex. Tak oto wywiązujemy się ze zobowiązania, które nałożył na nas ostatni cesarz.

Piszę te słowa drżącymi dłońmi, bowiem stoimy u progu wydarzeń, które zmienią oblicze wszechświata. Przeczuję, że jeszcze za mojego życia nasza opieka przestanie być potrzebna. Dlatego właśnie piszę do ciebie. Poniżej znajdziesz skróconą, lecz prawdziwą, relację dotyczącą historii naszej galaktyki – daruję ci ją, gdyż wiem, że dołożysz starań, by jak najszerszej propagować tę wiedzę. Przed nami niebezpieczne lata, a galaktyka jak nigdy potrzebować może własnej przeszłości.

Powiadają, że cesarstwo Lazaxów narodziło się na gruzach królestwa Mahactu. Niewiele wiemy o ich pochodzeniu, nie sposób jednak zaprzeczyć, że Lazaxowie musieli być rasą głęboko inteligentną, dobrotliwą i dalekowzroczną. Choć początki ich panowania giną w pomroce dziejów, wiemy na pewno, że na swój dom wybrali planetę Mecatol Rex, a rok ich przybycia na nasz glob oznaczony jest w Cesarskich Kronikach jako „pierwszy” i stanowi początek zapisów, do których mam dostęp.

Lazaxowie władali galaktyką przez niezliczone wieki. W miarę, jak ich imperium napotykało kolejne rasy, Rada Galaktyki poszerzała się o ich przedstawicieli, reprezentujących potrzeby i żądania nowego ludu cesarstwa.

U schyłku imperium Lazaxów w Radzie zasiadali więc reprezentanci wszystkich Wielkich Ras: Xxcha, Hacanów, Letnevów, Hylarów, Sol, oraz N'orr.

Mijały lata, a tempo odkrywania kolejnych ras oraz układów gwiazdnych coraz to słabło.

Rozwój intelektualny

i technologiczny stawał się coraz wolniejszy, a imperium zaczęło, krok po kroku, zmieniać się. Rządne potęgi Wielkie Rasy zaczęły spozierać łakomie na bogactwa sąsiadów i samych Lazaxów. Serca mężów stanu i senatorów zatrzała ambicja. Cesarstwo stało się ojczyzną pomówień i strachu. Imperialne Kroniki tych czasów opisują pierwsze konflikty między wielkimi rasami, wiemy też, że ówczesna Rada Galaktyki zmieniła się w gniazdo intryg, rojące się od szpiegów oraz zabójców. Wielkie rasy zaczęły, początkowo potajemnie, w końcu zaś jawnie rozwijać siły zbrojne i sięgać po terytoria, których nigdy im nie dano. Spory graniczne i konflikty o zasoby podkopały fundamenty imperium. Tak zaczął się czas narastającej ciemności, który dziś nazywamy Erą Półmroku.

Przez większą część tego okresu Lazaxowie utrzymywali absolutną władzę nad cesarstwem i, wyjąwszy kilka nieudanych rebelii, nikt nie ośmielił się rzucić im wyzwania. Pewni, że ich władza przetrwa po wiek wieków cesarze okazali się ślepi na wzrastającą wszędzie wokół nich, nienasyconą ambicję. Mijały lata, a spory pomiędzy rasami oraz głód potęgi stawały się coraz



większe. Wreszcie wielkie rasy zdały sobie sprawę, że łączy je już tylko jedno – nienawiść wobec dobrotliwej arogancji Lazaxów.

Iskrą, która sprawiła, że całe cesarstwo stanęło w płomieniach, okazał się drobny spór o tunel czasoprzestrzenny w pobliżu Quannu. Rozpoczął się od blokady tranzytu handlowego, którą nałożył na tunel Baron Letnevów, protestując w ten sposób przed cesarskim nadzorem handlowym. Choć nie był to pierwszy problem z Letnevami, niefrasobliwy cesarz próbował zażegnać go bez użycia siły, wyłącznie na forum Rady Galaktyki.

Tymczasem blokujące tunele statki Letnevów zostały bez ostrzeżenia zaatakowane i zniszczone przez korpus ekspedycyjny Federacji Sol, działający bez cesarskiego przyzwolenia. Utraciwszy lukratywny szlak handlowy Federacja straciła bowiem cierpliwość i postanowiła wziąć sprawy w swoje ręce.

Rozzłoszczony cesarz podjął próbę przejęcia kontroli nad sytuacją, ogłaszając edykt Maandu, na mocy którego wszystkie statki wojenne miały przejść pod bezpośrednie rozkazy imperium. Decyzja ta okazała się kamieniem, który poruszył lawinę – natychmiast po jej wydaniu cywilizacje Sol, Letnevów i Jol Nar ogłosiły, że wycofują się z Rady. Galaktykę ogarnęła wojna.

Konflikt o Quann wyznacza początek Ery Zmierzchu.

Wkrótce ruszyła lawina pretensji terytorialnych i rasy rzuciły się sobie do gardeł. Lazaxowie desperacko starali się zachować legitymację sprawowanej władzy. Usiłując powstrzymać rozpad imperium, floty cesarskie wdały się w wojny w każdym zakątku galaktyki. Kres ich panowania przyszedł w siedemdziesiątym trzecim roku wojny, gdy zjednoczone siły Sol, N'orr oraz Hactanów bez ostrzeżenia zaatakowały Mecatol Rex.

W całej galaktyce nie znajdziesz planety, na której wojna pozostawiłaby straszliwsze piętno. Wystarczyło kilka lat, by bombardowania zmieniły klimat Mecatol Rex, wyniszczyły populację i przekształciły zielone pola w bezludne pustkowia, wypełnione toksycznym pyłem. Cesarz Lazaxów i cała jego rodzina stracone zostały podczas pierwszego najazdu Sol. Tron imperialny pozostał bez następcy.

Po śmierci ostatniego cesarza zniknął ostatni pozór władzy Lazaxów, a przedstawiciele tej rasy stali się obiektem morderczego polowania, które ogarnęło całą galaktykę – dziś nazywamy je pogromem. Choć trwał przez zaledwie dwadzieścia lat, doprowadził do całkowitego



wyniszczenia rasy niegdysiejszych władców. Do dziś, choć minęło już trzy tysiące lat, w galaktyce nie pojawił się ani jeden jej przedstawiciel.

Wojny o Zmierzchu trwały przez setki lat i żadna rasa nie okazała się dość silna, by zagarnąć tron i spuściznę Lazaxów. Przeciągający się konflikt zniszczył gospodarkę wielkich cywilizacji i doprowadził do technologicznego regresu, a zwaśnione strony zaczęły powoli słabnąć.

Wojny o Zmierzchu ustały z cichym westchnieniem. Po nich nadeszły Lata Ciemności, okres upadku kulturalnego, ekonomicznego i intelektualnego. Wielkie Rasy wycofały się do małych, bezpiecznych enklaw przestrzeni.

W końcu jednak zakończyły się i Lata Ciemności, a po nich nastąpił względnie spokojny okres odbudowy. Gdy piszę te słowa, Wielkie Rasy zdołały już odzyskać część niegdysiejszej siły i rozpoczęły powtórna kolonizację sąsiednich systemów, opuszczonych podczas Lat Ciemności. Wzrasta też znaczenie zbierającej się w moim mieście Rady Galaktyki.

Wszędzie widać znaki nadchodzących przemian. Czuję je w powietrzu, którym oddycham. W tym roku, niby z kart prastarej przepowiedni, Lazaxowie wychynęli z mroków przeszłości, choć przyjęli złowieszczą, cybernetyczną postać. Moi zdaniem ich powrót to pierwszy powiew zwiastujący straszliwą burzę. Oto galaktyka budzi się, niczym prastara bestia, otrząsająca się z długiej drzemki w swej jaskini.

Wkrótce powstanie nowe cesarstwo. Dla dobra nas wszystkich miejmy nadzieję, że jego władca będzie miał nie tylko dość siły, by wywalczyć sobie tron, lecz i dla zapewnienia pokoju.

W przeciwnym razie boję się, że wszystkich nas pochłonie Ocean Spustoszenia.

Witaj!

Witaj w galaktyce, będącej areną ogromnych podbojów, międzygwiazdowego handlu i intryg politycznych. TWILIGHT IMPERIUM to fascynująca gra planszowa, w której 3-6 graczy bierze w ręce los jednej z międzygwiazdnych ras i próbuje przy pomocy szczerwanej strategii, sprawnej dyplomacji i właściwego zarządzania zasobami zbudować galaktyczne imperium. Każdy z nich ma ten sam cel: zająć Cesarski Tron na Mecatol Rex i sprawić, by nastał nowy Złoty Wiek.

Droga do Cesarskiego Tronu jest jednak długa, a galaktyka roi się od niebezpieczeństw. Czy zdołasz wyprowadzić swoją rasę z niespokojnej Ery Zmierzchu? Czy twoja determinacja i umiejętność dokonania wyboru pomiędzy dyplomacją, precyzyjną strategią i brutalną siłą wystarczą, by zapewnić



jej rozwój? Czy jesteś gotów objąć zarząd nad rozwojem naukowym, siłą militarną i ekonomią całej, międzygwiazdnej rasy?

Jeśli tak, wiedz, że nadszedł twój czas!

Cel gry

(The Object of Game)

By zwyciężyć w TWILIGHT IMPERIUM (TI), gracz zgromadzić musi sumę 10 punktów zwycięstwa, które otrzymuje za realizację celów i precyzyjny wybór właściwych strategii. Gra kończy się, kiedy pierwszy gracz

z zgromadzi 10 punktów zwycięstwa lub nastąpi inna okoliczność kończąca grę (patrz niżej).

Elementy gry oraz przygotowanie

(Game Content and Preparation)

W pudełku TI znajdziesz następujące elementy:

- Sześć ramek precyzyjnie wykonanych, plastikowych elementów w sześciu kolorach. Na każdej z nich znajduje się:
 - 5 Pancerników
 - 4 Transportowce
 - 8 Krążowników
 - 8 Niszczycieli
 - 2 Słońca Bojowe
 - 12 Sił Naziemnych
 - 10 Myśliwców
 - 6 Planetarnych Systemów Defensywnych (PSD)
 - 3 Stacje Kosmiczne
- 144 Kart Technologii (sześć talii zawierających po 24 karty)
- 51 Kart Planet
- 103 Karty Akcji
- 60 Kart Polityki
- 30 Kart Celów (Tajnych i Ogólnych)
- 20 Kart Handlu (2 dla każdej z 10 ras)
- 10 Kart Ras
- 30 Żetonów Dowódców
- 8 Kartonowych Kart Strategii
- 160 Żetonów Dowodzenia (16 dla każdej z 10 ras)
- 150 Znaczników Kontroli (15 dla każdej z 10 ras)
- 8 Znaczników Premii
- 40 Żetonów Towarów
- 23 Żetony dodatkowych Myśliwców
- 23 Żetony dodatkowych Sił Naziemnych
- 1 Żeton Mówcy
- 1 Tor Punktów Zwycięstwa
- 43 Sześciokątne elementy planszy
- Niniejszą broszurę z zasadami
- 4 Kości dziesięciościenne (pamiętaj, że w TI „0” zawsze oznacza „10”)
- 44 Żetony Znalezisk



Zanim po raz pierwszy przystąpicie do gry w TWILIGHT IMPERIUM, precyzyjnie oddzielcie elementy plastikowe od ramek i rozdzielcie wszystkie karty na oddzielne talie. Ostrożnie wypchnijcie elementy kartonowe, tak, by ich nie podrzeć. Wszystkie składniki gry przechowujcie w miejscu niedostępnym dla małych dzieci i zwierząt.

Omówienie elementów gry (*Component Overview*)

Poniżej omówimy kolejne składniki TI, by ułatwić ich identyfikację podczas lektury zasad.

Elementy mapy



Przed rozpoczęciem każdej partii TI gracze tworzyć będą unikatową planszę, łącząc jej sześciokątne elementy. Każdy z nich nazywany jest „systemem” i reprezentuje fragment przestrzeni, znajdujące się w nim planety oraz inne ciekawe fenomeny. Systemy obwiedzone po wewnętrznej stronie krawędzi żółtą obwódką nazywamy **Systemami Ojczystymi** – to z nich wywodzą się wielkie rasy. Systemy obwiedzone na czerwono to **Systemy Specjalne**

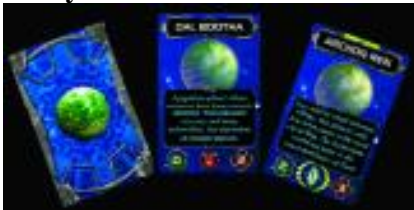
(w rodzaju pola asteroidów), rządzące się specjalnymi zasadami.

Plastikowe figurki oddziałów



Szczegółowo wykonane plastikowe elementy TI (zbiorczo nazywane oddziałami) reprezentują personel wojskowy, stocznie, systemy obrony oraz statki kosmiczne, którymi będziesz dowodzić. Oddziały, których nie umieszczono na planszy, znajdują się w strefie **uzupełnień**.

Karty Planet



Karty Planet, reprezentujących rozliczne planety wszechświata TI, używa się dla określenia, kto sprawuje nad danym globem kontrolę. Kiedy właściciel „wydaje” zasoby lub wpływy planety, zostaje „wykorzystana” (odwrócona koszulką do góry).



Karty Technologii



Na początku gry każdy z graczy otrzymuje identyczną Talię Technologii (różniącą się od pozostałych wyłącznie kolorem koszulek), na którą składają się 24 rozwinięcia technologiczne. Gdy podczas gry gracz wykupuje (lub otrzymuje w inny sposób) technologię, wyjmuje z talii stosowną Kartę Technologii i układa odkrytą przed sobą.

Karty Akcji



Karty Akcji reprezentują rozmaite pomyslane sploty okoliczności, sprytnie manewry, premie i wszelkiego rodzaju przewagi, które gracz może wykorzystać. Podczas gry gracze otrzymują je na wiele rozmaitych sposobów.

Karty Polityki



Przedstawiciele wielkich ras spotykają się często w przestronnych salach Rady Galaktyki, by dyskutować, debatować i aranżować zmiany w prawach imperialnych. Gdy któryś z graczy korzysta ze Zdolności Podstawowej karty Strategii Politycznej podczas Fazy Akcji (patrz niżej), musi pociągnąć i wprowadzić w życie górną kartę z Tali Polityki. Na każdej z nich znajduje się **uchwała**, nad którą przeprowadza się głosowanie. Efektem uchwały może być zarówno drobna formalność, jak gruntowna zmiana porządku i zasad gry.

Karty Celów (Ogólnych i Tajnych)



By zwyciężyć w TI, każdy z graczy musi zgromadzić 10 punktów zwycięstwa. Podstawową metodą ich zdobywania jest spełnianie wymagań opisanych na Kartach Celów. Punkty zwycięstwa pochodzące z Kart Celów Ogólnych dostępne są dla wszystkich graczy, natomiast dany Cel Tajny zrealizować może tylko konkretny uczestnik rozgrywki.

Karty Handlu



Każda z ras posiada dwa Kontrakty, za pomocą których może zawierać umowy handlowe z pozostałymi graczami. Dany Kontrakt ma **wartość**, która może różnić się zależnie od rasy.

Karty Strategii



Każda z ośmiu Kart Strategii reprezentuje krótkoterminową, lecz potężną strategię. Podczas Fazy Strategii, otwierając każdą rundę gry, gracze wybierają po jednej z Kart Strategii, potem zaś muszą skorzystać z jej zdolności podstawowej. Poza tym na każdej z tych kart znajduje się zdolność uzupełniająca, dostępna dla pozostałych graczy, gdy jej posiadacz wykorzysta zdolność podstawową.

Znaczniki Premii



Gdy wszyscy gracze wybiorą już Karty Strategii, w obszarze wspólnym pozostaną (przy 6 graczach) dwie Karty Strategii. Nim zakończycie Fazę Strategii, na pozostałych Kartach należy położyć po jednym Znaczniku Premii. Kiedy na dalszym etapie gry Karta taka zostanie wybrana, gracz, który się na nią zdecydował, będzie mógł zamienić Premie na Towary lub Żetony Dowodzenia.

Żetony Dowodzenia



Żetony Dowodzenia reprezentują w TI element nienamacalny, lecz istotny: siłę społecznej legitymacji twojej władzy, budżet, organizację, logistykę i gotowość do działania twojej rasy. Gdy otrzymujesz Żeton Dowodzenia z uzupełnień, musisz ułożyć go w obszarze Zaopatrzenia Floty, Zasobów Strategicznych lub Puli Dowodzenia na karcie twojej rasy. Musisz zarządzać nimi mądrze – Żetony Dowodzenia są niezbędne, gdy chcesz wykonywać akcje taktyczne (czyli przesuwając oddziały, budować je lub wszczynać bitwy), korzystać ze zdolności sekundarnych Kart Strategii lub zarządzać flotą.

Znaczniki Kontroli



Na początku gry każdy gracz otrzymuje spora ilość niewielkich flag oznaczonych symbolem jego rasy, czyli Znaczników Kontroli. Przy ich pomocy oznacza wszystko, co oznaczyć należy: układa je na Torze Punktów Zwycięstwa, na Kartach Celów, które zrealizował oraz (najczęściej) by zaznaczyć, że kontroluje planetę.

Żetony Towarów



Żetony te oznaczają twoje bogactwo oraz korzyści, które czerpiesz z międzygwiazdowego handlu. Otrzymuje się je przede wszystkim dzięki zawartym kontraktom, gdy korzysta się ze Strategii Handlowej. Towary wykorzystywać można jako substytut zasobów i wpływów, często też służą jako waluta, przy pomocy której gracze przekupują się wzajemnie czy zapewniają trwałość sojuszom.

Tor Punktów Zwycięstwa



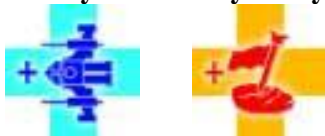
Toru Punktów Zwycięstwa używa się, by na bieżąco określać, ile punktów zwycięstwa posiada każdy gracz. Zwróć uwagę, że na awersie toru znajdują się liczby od 0 do 10, na rewersie zaś – od 0 do 14. Z rewersu korzysta się, gdy używacie opcjonalnej zasady „Niekonczącej się wojny” ze strony 32.

Żeton Mówcy (pierwszego gracza)



W każdej rundzie żeton ten otrzymuje gracz, który podczas Fazy Strategii wybrał Kartę Strategii Inicjatywy. Posiadacz żetonu Mówcy jako pierwszy wybiera Kartę Strategii podczas następnej Fazy Strategii.

Żetony dodatkowych Myśliwców i Sił Naziemnych



Siły Naziemne i Myśliwce to jedyne rodzaje oddziałów, których każdy z graczy może posiadać nieskończenie wiele – pozostałe ogranicza liczba figurek. Żetony dodatkowych Myśliwców i Sił Naziemnych reprezentują właśnie nadliczbowe oddziały, którymi możesz zasilić swoją armię.

Karta Rasy



W pudełku z grą znajdziesz też 10 dużych kart, z których każda reprezentuje jedną z wielkich ras wszechświata TI. Wybrawszy rasę, którą będzie grał, każdy gracz otrzymuje odpowiednią kartę, na której znajdują się ważne informacje o danej rasie oraz przydatne podczas gry zestawienia i tabele. Karty Rasy używa się również, by na bieżąco zaznaczać ilość Żetonów Dowodzenia oraz Towarów, którymi gracz może dysponować.

Liczba Graczy *(Number of Players)*

Niniejsze zasady napisano z myślą o sześciu graczach, w TI można jednak grać również przy mniejszej liczbie osób. Reguły gry w 3-5 graczy znajdziesz na stronie 31 niniejszej broszury.

Przygotowanie do gry *(Game Setup)*

Nim zaczniecie grę, przeprowadźcie poniższe czynności, w podanej kolejności:

1. Oddzielcie 10 Systemów Ojczystych od pozostałych elementów planszy. Zakryjcie je i potasujcie, a następnie niech każdy z graczy wylosuje jeden z nich – w ten sposób ustala się, nad którą rasą dany gracz będzie sprawował kontrole podczas tej partii. Następnie gracze otrzymują stosowną Kartę Rasy, Znaczniki Kontroli, Karty Handlu i Żetony Dowodzenia.
2. Każdy z graczy wybiera jeden z dostępnych kolorów i otrzymuje oddziały oraz Talię Technologii w tym właśnie kolorze.
3. Wybierzcie część stołu, do której każdemu graczowi wygodnie będzie sięgnąć. W tym miejscu utworzcie „wspólny obszar gry” Następnie potasujcie talię Kart Akcji oraz talię Kart Polityki i ułóżcie je w tymże obszarze. Połóżcie tam również żetony dodatkowych Myśliwców i Sił Naziemnych.
4. Każdy z graczy otrzymuje Karty Planet znajdujących się w jego Systemie Ojczystym – układa je, odkryte, w swoim obszarze gry. Resztę Kart Planet, reprezentujących planety zachowujące na początku gry neutralność, połóżcie w obszarze wspólnym.
5. Ułóżcie wszystkie Towary na jednym stosie (“Magazynie Towarów”) w obszarze wspólnym.
6. Następnie ułóżcie 8 Kart Strategii, jedna obok drugiej, w porządku określonym przez znajdujące się na nich cyfry, w centralnym miejscu obszaru wspólnego.
7. Skonstruujcie Talię Celów, stosując się do zasad w ramce „Przygotowanie Tali Celów”. Pamiętajcie, by cele, których nie będzie się używać, ułożyć powrotem w pudełku, by żaden gracz nie mógł ich podejrzeć.
8. Teraz ułóżcie w obszarze wspólnym Tor Punktów Zwycięstwa i umieśćcie Znacznik Kontroli każdego z graczy na polu oznaczonym „0”.
9. Następnie wszyscy gracze tworzą planszę (czyli „galaktykę”) – zanim się do tego zabierzecie, zapoznajcie się z zasadami opisanymi w ramce „Układanie galaktyki”, na stronie 8.



10. Po stworzeniu galaktyki wszyscy gracze układają swoje „początkowe oddziały” (wyszczególnione na Karcie Rasy) w Systemach Ojczystych. Jeśli w Systemie znajduje się więcej, niż jedna planeta, możesz rozdzielić między nimi Stacje Kosmiczne, Siły Naziemne i PSD wedle uznania. Następnie każdy gracz wyjmuje z Talii Technologii „początkowe Technologie” i układa ich karty odkryte w swoim obszarze gry.

11. Wszyscy gracze otrzymują teraz początkowe Żetony Dowodzenia – zabierają je z uzupełnień i układają na Karcie Rasy według następujących wytycznych: **2 Żetony Dowodzenia w Zasobach Strategicznych, 3 Żetony Dowodzenia z Puli Dowodzenia oraz 3 Żetony Dowodzenia w Zaopatrzeniu Floty** (te ułóżcie stroną z „Flotą” do góry).

Jesteście gotowi do rozpoczęcia gry.

Uzupełnienia *(Reinforcements)*

Każdy gracz posiada obszar „uzupełnień”, w którym znajdują się oddziały i Żetony Dowodzenia, których aktualnie nie posiada. Za każdym razem, kiedy budujesz oddział, weź jedną z figurek znajdujących się w uzupełnieniach i ułóż na planszy (wyjątkiem są Myśliwce i Siły Naziemne, patrz niżej). Analogicznie, kiedy otrzymujesz Żeton Dowodzenia, weź go z uzupełnień i ułóż na jednym z trzech pól Karty Rasy (Puli Dowodzenia, Zaopatrzeniu Floty lub Zasobach Strategicznych).

Przygotowanie Talii Celów *(Preparing the Objective Cards)*

Nim przystąpicie do gry, musicie rozdzielić pomiędzy gracze Tajne Cele i odpowiednio przygotować talię Celów Ogólnych.

Po pierwsze, podzielcie Karty Celów na trzy rodzaje: Cele Tajne, Ogólne „Fazy I” i Ogólne „Fazy II”. Następnie działajcie, jak następuje:

1) Potasujcie 10 Kart Celów Tajnych i rozdajcie jedną zakrytą kartę każdemu graczowi. Grający powinni następnie przeczytać po cichu swój Tajny Cel i ułożyć jego kartę, zakrytą, w swoich obszarach gry. Gracz nie może, pod żadnym pozorem, pokazać swojego Tajnego Celu innemu uczestnikowi gry. Następnie włóżcie pozostałe Tajne Cele do pudełka, tak, by nikt ich nie widział i nie mógł podejrzec.

2) Następnie weźcie 10 Kart Celów Ogólnych Fazy II i odłóżcie kartę „Imperium Rex”. Potasujcie pozostałe 9 kart i wylosujcie 3 z nich (cały czas pilnując, by nikt ich nie zobaczył). Potasujcie następnie trzy wylosowane karty oraz odłożoną wcześniej kartę „Imperium Rex”. W ten sposób uzyskacie stos czterech Kart Celów Ogólnych Fazy II, pośród których znajduje się „Imperium Rex”. Połóżcie go w obszarze wspólnym, a pozostałe karty włóżcie do pudełka tak, by nikt nie mógł ich zobaczyć.

3) Następnie potasujcie 10 Kart Celów Ogólnych Fazy I i wylosujcie 6 z nich. Połóżcie je na stosie zawierającym Karty Celów Ogólnych Fazy II, uzyskując tym samym znajdującą się w obszarze wspólnym, liczącą 10 kart talię. Składa się na nią 6 Kart Celów Ogólnych Fazy I i 4 karty Fazy II, w tym karta „Imperium Rex”. Talię tę nazywamy „Talią Celów Ogólnych”.

UWAGA: Ważnym jest, by Karty Celów, których nie używacie, cały czas znajdowały się w pudełku, ukryte przed graczami zarówno przed rozpoczęciem, jak i w trakcie gry. W innym wypadku doświadczeni gracze mogą odgadnąć, jakie karty znajdują się w Talii Celów, nim te zostaną odkryte.

Tworzenie galaktyki *(Creating the Galaxy)*



W TI używa się jedynej w swoim rodzaju planszy, ułożonej z wielu sześciokątnych elementów („systemów”), które, łączone ze sobą, tworzą inne warunki gry dla każdej rozgrywanej partii. Nim rozpoczniecie rozgrywkę, musicie zatem ułożyć planszę, według następujących reguł:

1) Gdy wszyscy gracze wylosują „Systemy Ojczyste”, znajdźcie system Mecatol Rex i ułóżcie go na środku stołu. Następnie określcie losowo, który gracz będzie „pierwszy” i dajcie mu żeton „Mówcy”. Tasuje on pozostałe 32 systemy i odkłada dwa z nich (wkładając je do pudełka tak, by ani on, ani pozostali nie mogli ich zobaczyć). Następnie rozdaje każdemu graczowi po pięć zakrytych systemów. Każdy gracz może zobaczyć, jakie systemy dostał, nie powinien jednak pokazywać ich pozostałym.

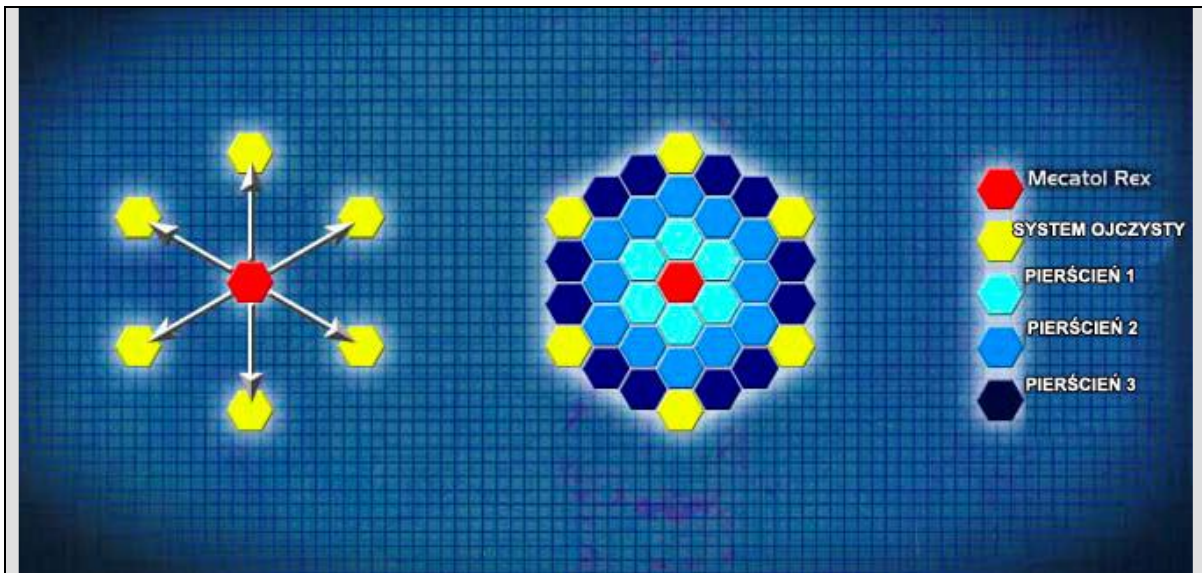
2) Pierwszy gracz wybiera jeden z boków Mecatol Rex i układa swój System Ojczysty o około pół metra w linii prostej od wybranego boku (patrz rysunek). Następnie to samo robi gracz siedzący po jego lewej, i tak dalej, póki wszystkie Systemy Ojczyste nie znajdą się na planszy (zwróć uwagę, że szósty gracz musi wybrać jedyny pozostały bok Mecatol Rex). Gracz powinni usiąść tak, by znaleźć się jak najbliżej Systemu Ojczystego.

3) Gdy Systemy Ojczyste zostaną ułożone, gracze zaczynają tworzyć galaktykę. Zaczynając od pierwszego gracza i kontynuując zgodnie z ruchem wskazówek zegara, każdy z nich układa jeden system w sąsiedztwie Mecatol Rex. Po zamknięciu pierwszego pierścienia, otaczającego Mecatol Rex, gracze układają systemy w drugim pierścieniu, póki i ten nie zostanie ukończony. Wreszcie przechodzą do trzeciego pierścienia – a kiedy go zamkną, galaktyka jest gotowa.

Układając systemy pamiętać trzeba o następujących regułach:

- Nie można ułożyć systemu w drugim pierścieniu, póki pierwszy pierścień, otaczający Mecatol Rex, nie zostanie zamknięty. Analogicznie, nie wolno położyć systemu w trzecim pierścieniu przed ukończeniem drugiego (patrz ilustracja).
- Kiedy to tylko możliwe, dołącz System Ojczysty do galaktyki, we właściwym miejscu (dokładnie trzy systemy od Mecatol Rex, patrz ilustracja). Dołączenie Systemu Ojczystego jest automatyczne i nie powoduje utraty możliwości ułożenia systemu w danej „turze” układania.
- Systemu Specjalnego (obwiedzionego na czerwono) nie można ułożyć obok innego Systemu Specjalnego, o ile to tylko możliwe.
- Gdy wszyscy gracze ułożą po jednym systemie, kolejka zmienia się na przeciwną do ruchu wskazówek zegara, następnie zaś wraca do pierwotnego porządku i tak dalej. Dzięki temu gracz, który położył w danej turze system jako ostatni, rozpoczyna turę kolejną (a więc układa dwa systemy pod rząd). Schemat układania galaktyki wygląda więc następująco: G1, G2, G3, G4, G5, G6, G6, G5, G4, G3, G2, G1, G1, G2... i tak dalej.
- Jeśli ułożyłeś system nie zawierający planet, następny system, który ułożysz, **musi zawierać planetę**, o ile to możliwe. Jeśli nie masz takiego systemu, musisz pokazać wszystkie swoje systemy pozostałym graczom, a następnie ułożyć jeden z nich.

Dokładny układ planszy i umiejscowienie Systemów Ojczystych zależy od liczby grających. Jeśli gracze w mniej, niż sześć osób, zapoznaj się z zasadami opcjonalnymi ze strony 31.



Runda gry (The Game Round)

Gdy skończycie przygotowania, możecie rozpocząć zabawę, poczynając od **Fazy Strategii pierwszej rundy** gry.

W TWILIGHT IMPERIUM gra się, rozgrywając kolejne rundy, z których każda składa się z następujących faz:

- 1) Faza Strategii
- 2) Faza Akcji
- 3) Faza Statusu

Po zakończeniu Fazy Statusu, jeśli żaden z graczy nie ogłasza zwycięstwa, zaczynacie po prostu kolejną Fazę Strategii. Gra toczy się, powtarzając powyższe fazy, aż do chwili, w której ktoś zdobędzie 10 punktów zwycięstwa lub nastąpi inna okoliczność kończąca grę.

Punkty zwycięstwa zdobywa się, zasadniczo, podczas Fazy Statusu, gdy gracze wypełniają wymagania wydrukowane na Kartach Celów Ogólnych i Tajnych. By im sprostać, grający muszą rozszerzać swoje panowanie, zawierać sojusze z innymi rasami, negocjować korzystne dla siebie głosowania w Radzie Galaktyki i wybierać najkorzystniejszą w danym momencie strategię podczas Fazy Strategii.

Faza Strategii





Karta Strategii

Podczas każdej Fazy Strategii wszyscy gracze muszą wybrać jedną ze znajdujących się w obszarze ogólnym Kart Strategii (każda z nich zapewnia dodatkowe możliwości podczas najbliższej Fazy Akcji). Na początku każdej tury

w obszarze ogólnym znajduje się 8 Kart Strategii: Wojenna, Polityczna, Handlowa, Inicjatywy, Imperialna, Logistyczna, Dyplomatyczna oraz Technologiczna. Gracze wybierają spośród nich.

Karty Strategii nie tylko zapewniają istotne zdolności, ale określają również **kolejność gry** (zgodnie z wydrukowanymi na nich cyframi – szczegóły znajdziesz w ramce na stronie 11).

Na początku każdej Fazy Strategii gracz, który posiada Żeton Mówcy (czyli „Mówca”) wybiera jedną ze znajdujących się w obszarze wspólnym Kart Strategii. W tym celu zabiera jedną z nich i układa przed sobą (stroną „aktywną” do góry). Tej karty nie może już wybrać nikt inny. Gdy Mówca wybierze już kartę, do wyboru przystępują kolejni gracze, w kolejności zgodnej z kierunkiem ruchu wskazówek zegara. W ten sposób wszyscy wybierają po jednej Karcie Strategii, nim rozpocznie się Faza Akcji. Pamiętaj, że im dalej od Mówcy się znajdujesz, tym z mniejszej ilości Kart Strategii możesz wybierać (co znaczy, że gracz siedzący na prawo od Mówcy wybiera spośród trzech zaledwie kart).

Gdy wszyscy wybiorą już Karty Strategii, w obszarze wspólnym pozostaną dwie z nich. Mówca umieszcza na nich wówczas Znaczniki Premii.



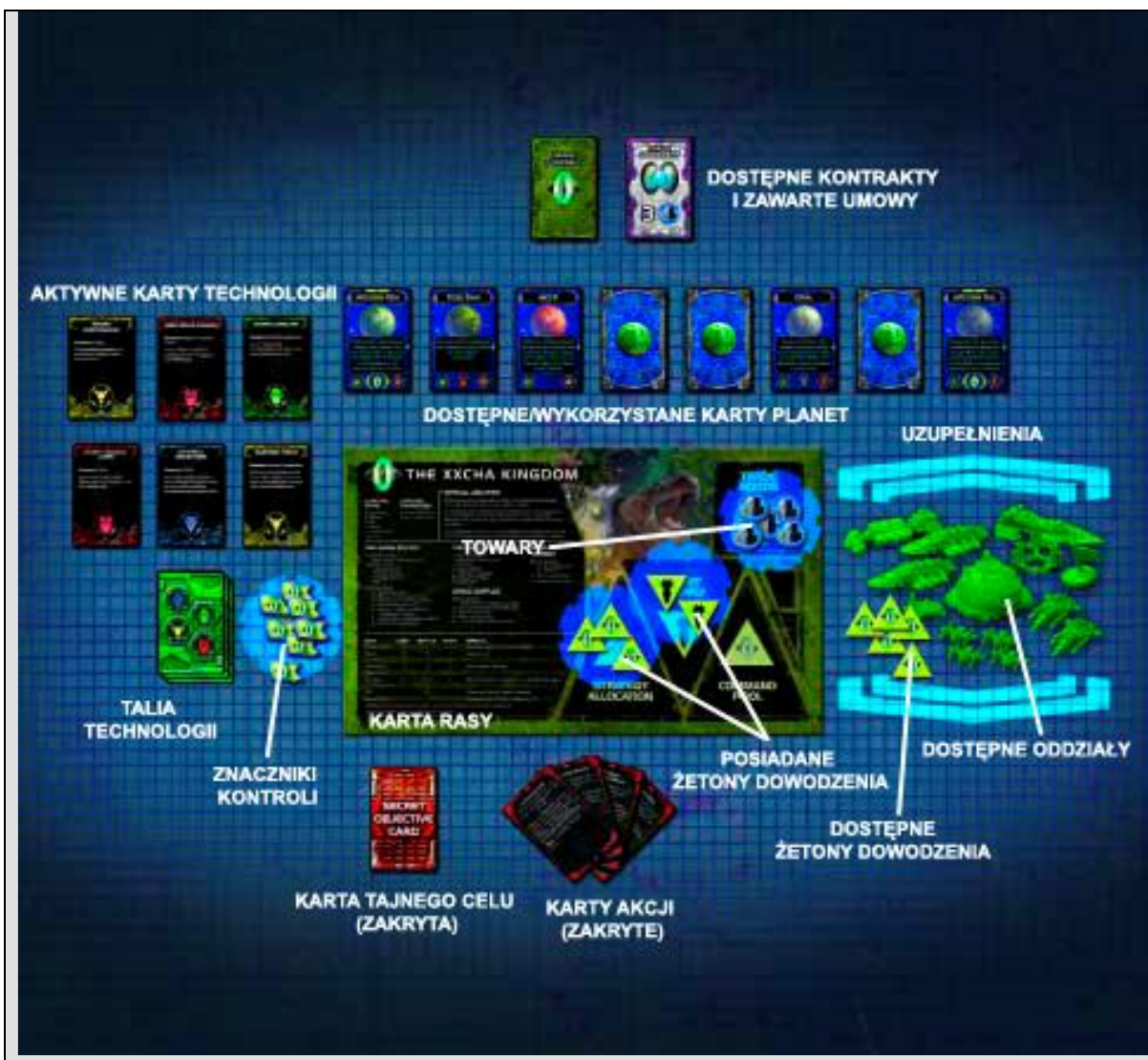
Znacznik premii

Dzięki temu na karcie, której nikt nie wybiera przez kilka rund znajdzie się wiele Znaczników Premii. Ich obecność podnosi atrakcyjność danej Karty w kolejnych rundach, kiedy bowiem któryś z graczy się na nie decyduje, może natychmiast zamienić każdy Znacznik Premii na Towar lub Żeton Dowodzenia (które natychmiast umieszcza na swojej Karcie Rasy).

Gdy wszyscy gracze wybiorą już Karty Strategii, a na pozostałych umieszczone zostaną Znaczniki Premii, Faza Strategii kończy się i zaczyna się Faza Akcji.

Pamiętaj, gracz, który posiada Żeton Mówcy zatrzymuje go, póki podczas którejś z Faz Strategii inny gracz nie wybierze Strategii Inicjatywy.

Sugerowany układ obszaru gracza (Suggested Player Area)



Faza Akcji

Faza Akcji to najważniejsza część TI – to podczas niej gracze wykorzystują specjalne zdolności Kart Strategii, produkują nowe oddziały w Gwiezdnym Portach, podbijają planety i rozpoczynają bitwy gwiazdne. Na Fazę Akcji składa się wiele **tur graczy**: podczas każdej z nich dany gracz może wykonać **jedną akcję**. Gracze wykonują tury zgodnie z kolejnością gry (patrz margines na następnej stronie), jeden po drugim, wykonując po **jednej** akcji. Gdy ostatni gracz wykona swoją turę, kolejka wraca do gracza, który przedsięwziął akcję jako pierwszy w tej rundzie, który znów może wykonać turę. Następnie gra drugi gracz i tak dalej – kolejni gracze wykonują akcje, póki wszyscy nie zdecydują się powiedzieć „pas”. Wówczas Faza Akcji kończy się.

Gracz, który w danym momencie wykonuje swoją turę (czyli akcję) nazywany jest **graczem aktywnym**.

Akcja gracza

Kiedy gracz ma wykonać akcję, musi wybrać **jedną** z poniższych opcji:



- 1) Akcja Strategiczna
- 2) Akcja Taktyczna
- 3) Akcja Transferu
- 4) Pas

Dokładny opis każdej z nich znajduje się w dalszych sekcjach niniejszej broszury.

Akcja Strategiczna (The Strategic Action)

W którymś momencie Fazy Akcji gracz musi wykonać Akcję Strategiczną (chyba, że wybrał Strategię Inicjatywy, która takiej akcji nie posiada). Kiedy się na to decyduje, czyta, a następnie wykonuje Zdolność Podstawową swojej Karty Strategii.

Gdy skończy, każdy z pozostałych graczy może, zgodnie z ruchem wskazówek zegara, może wydać jeden Żeton Dowodzenia, umieszczony w puli Zasobów Strategicznych jego Karty Rasy, by skorzystać ze Zdolności Dodatkowej rozpatrywanej Karty Strategii.

Wyjątek: Gracze nie muszą wydawać Żetonów Dowodzenia z puli Zasobów Strategicznych gdy chcą skorzystać ze Zdolności Dodatkowej karty Strategii Logistycznej.

Gracz aktywny **nigdy nie może** skorzystać ze Zdolności Dodatkowej swojej Karty Strategii.

Gdy wszyscy gracze skorzystają już ze Zdolności Dodatkowej (lub zrezygnują z tego prawa), Karta Strategii gracza aktywnego odwracana jest na stronę „Nieaktywną” i jego akcja się kończy.

Gracz może wykonać tylko jedną Akcję Strategiczną na rundę. Ponadto, z każdej Zdolności Dodatkowej również wolno mu skorzystać tylko raz (może jednak, jeśli wystarczy mu Żetonów Dowodzenia w puli Zasobów Strategicznych, wykorzystać Akcje Dodatkowe wielu Kart Strategii).

Wartość inicjatywy na Kartach Strategii determinuje wyłącznie kolejność rozgrywki. Gracze mogą wykonywać Akcję Strategiczną w dowolnym momencie Fazy Akcji, niezależnie od wartości na karcie. Przykładowo, gracz posiadający Strategię Handlową może wykonać Akcję Strategiczną przed graczem, który wybrał Strategię Logistyczną, mimo że ta druga ma niższą wartość inicjatywy.

Szczegółowy opis poszczególnych Kart Strategii znajdziesz na stronach 36-38.

Sugerowany układ obszaru wspólnego
(Suggested Common Play Area)



Akcja Taktyczna (The Tactical Action)

Akcja Taktyczna to podstawowy sposób rozstrzygnięcia konfliktów – to podczas niej przemieszczasz flotę się po planszy, wszczynasz bitwy gwiazdne, przenosisz Siły Naziemne na nowe planety, budujesz kolejne jednostki i tak dalej.

Procedura przeprowadzania Akcji Taktycznej zawsze przebiega wedle poniższej „Sekwencji Aktywacji”:

Sekwencja Aktywacji

- 1) Aktywowanie systemu
- 2) Ruch statków do systemu
- 3) Ostrzał PSD
- 4) Bitwy gwiazdne
- 5) Desanty planetarne
- 6) Inwazje
- 7) Produkcja oddziałów

Każdy element Sekwencji Aktywacji (wyjawszy pierwszy, czyli samą aktywację) zachodzi wyłącznie, gdy spełnione są odpowiednie warunki lub gracz aktywny decyduje się go wykonać. Gracz może więc aktywować system by wybudować nowe oddziały w kroku 7, nie musi jednak przemieszczać statków do systemu (krok 2). Analogicznie, jeśli gracz przemieszcza statki do systemu w kroku 2, i nie ma tam wrogiej floty, nie dochodzi do bitwy gwiazdnej w kroku 4.



Z drugiej strony, nie można przeprowadzić kroków od 2 do 7, jeśli nie doszło do aktywacji systemu. Jeśli więc gracz nie ma Żetonów Dowodzenia w Puli Dowodzenia, nie może wykonywać Akcji Taktycznych, czyli ani przemieszczać statków, ani wszczynać bitew, produkować oddziałów i tak dalej.

„Twój” i „Przeciwnika” („Friendly” and „Enemy”)

Kiedy zasady i karty mówią o „twoim” oddziale lub planecie, mowa jest o oddziale lub planecie kontrolowanych przez ciebie (czyli „tego właśnie gracza”). Kiedy natomiast mowa o oddziałach i planetach „przeciwnika”, chodzi

o oddziały i planety pozostające pod kontrolą każdego innego gracza (czyli takie, których nie kontrolujesz). Niezależnie od tego, czy zawarłeś sojusz z innym graczem i czy uważacie się prywatnie za przyjaciół – na potrzeby zasad TI wszyscy uczestnicy rozgrywki, poza tobą, to „przeciwnicy”.

Kolejność rozgrywki (Order of Play)

W górnej części każdej Karty Strategii znajduje się **Wartość Inicjatywy**. Liczby te oznaczają kolejność, w której posiadający je gracze wykonują swoje tury. Znaczy to, że posiadacz Strategii Inicjatywy zawsze działa jako pierwszy, po nim turę wykonuje gracz, który wybrał Strategię Dyplomatyczną i tak dalej. Kolejność ta prezentuje się następująco:

- 1 Strategia Inicjatywy
- 2 Strategia Dyplomatyczna
- 3 Strategia Polityczna
- 4 Strategia Logistyczna
- 5 Strategia Handlowa
- 6 Strategia Wojenna
- 7 Strategia Technologiczna
- 8 Strategia Imperialna

Kiedy przychodzi kolej na Kartę Strategii, której nikt nie wybrał i wciąż znajduje się we wspólnym obszarze rozgrywki, powinniście przeskoczyć ją i pozwolić działać posiadaczowi karty następnej w kolejności. Przykładowo, jeśli podczas Fazy Strategii nikt nie wybrał Strategii Inicjatywy, jako pierwszy gra posiadacz Strategii Dyplomatycznej.

Analiza Sekwencji Aktywacji (The Activation Sequence In Detail)

Poniżej znajdziesz szczegółowy opis każdego kroku Sekwencji Aktywacji. Zasady rozstrzygnięcia Bitew Gwiezdných oraz Inwazji znajdują się na stronach 15 – 18.

1) Aktywacja systemu

Weź Żeton Dowodzenia z Puli Dowodzenia i połóż go w systemie, który chcesz aktywować (stroną z symbolem twojej rasy do góry). System został aktywowany.

Nie możesz aktywować systemu, jeśli znajduje się w nim twój Żeton Dowodzenia (położony w nim podczas wcześniejszej aktywacji lub z innych powodów), **wolno ci** jednak aktywować system zawierający jeden lub więcej Żetonów Dowodzenia innych ras (po prostu je ignorujesz).

System, w którym znajduje się Żeton Dowodzenia danego gracza, został przez tego właśnie gracza **aktywowany**.



Podsumowanie: Gdy zasady mówią o „aktywowanym” systemie, chodzi o system, w którym znajduje się Żeton Dowodzenia gracza, o którym mowa. Na potrzeby aktywacji systemu oraz ruchu statków gracz ignoruje umieszczone na planszy Żetony Dowodzenia innych graczy. Znaczy to, że każda rasa może w jednej Fазie Akcji aktywować ten sam system. W takiej sytuacji znajdują się w nim Żetony Dowodzenia wszystkich ras i uznawany będzie za „aktywowany” przez wszystkich graczy.

Choć Żetony Dowodzenia innych graczy, ułożone przez nich na planszy, w żaden sposób cię nie ograniczają, warto zwracać uwagę na ich położenie, gdyż dany gracz nie może aktywować tego samego systemu dwa razy – a co za tym idzie nie może przemieścić statków do systemów, które już aktywował.

2) Ruch statków do systemu

Po aktywowaniu systemu możesz przemieścić do niego swoje statki (będące w zasięgu ruchu). **Wolno wykonywać ruch wyłącznie do aktywowanych systemów.**

Zasady przemieszczania statków w ramach Akcji Taktycznej brzmią:

- Każdy statek (poza Myśliwcami, przemieszczającymi się z Transportowcami i Słońcami Bojowymi) posiada wartość prędkości wyszczególnioną w tabeli na Karcie Rasy. Prędkość „1” oznacza, że statek może przemieścić się z systemu, w którym się znajduje, do sąsiedniego. Prędkość „2” pozwala przemieścić statek o dwa systemy i tak dalej.
- Transportowiec i Słońce Bojowe mogą przyjąć na pokład Siły Naziemne oraz PSD w na dowolnym etapie ruchu (przed jego rozpoczęciem, w trakcie, a nawet po zakończeniu, już w aktywowanym systemie). Siły Naziemne i PSD nie mogą natomiast opuścić Transportowca aż do kroku Desantów Planetarnych Sekwencji Aktywacji. *Gdy ostatnia jednostka Sił Naziemnych zostaje umieszczona w Transportowcu gracz kontrolujący planetę musi położyć na niej Znacznik Kontroli, by oznaczyć, że należy do niego.*
- Statek nie może wykonać ruchu się przez system, w którym znajdują się statki przeciwnika (oprócz Myśliwców). Jedynym sposobem, by dostać się do takiego systemu, jest jego aktywowanie.
- Statek nie może wykonać ruchu, jeśli znajduje się w systemie, który aktywny gracz wcześniej aktywował (czyli systemie, w którym leży jego Żeton Dowodzenia). Znaczy to, że gdy statek dotrze do systemu, ten sam Żeton Dowodzenia, który ten system aktywował, nie pozwoli statkowi wykonać dodatkowego ruchu w tej samej rundzie. Statki **mogą** przemieszczać się **przez** systemy zawierające Żetony Dowodzenia kontrolującego je gracza.

Niektóre efekty kart Strategii i Akcji pozwalają usunąć z planszy Żeton Dowodzenia – dzięki temu gracz może aktywować ten sam system po raz drugi (a znajdujące się w nim statki mogą się znów poruszyć i tak dalej).

Podsumowanie: Poruszać się mogą wyłącznie statki wlatujące do aktywowanego systemu. Statki znajdujące się poza zasięgiem, nie mogące ominąć systemu w którym znajduje się flota przeciwnika lub znajdujące się w systemie wcześniej aktywowanym poruszyć się nie mogą. Pamiętaj, że statek musi zawsze kończyć ruch w systemie, który właśnie aktywowałeś. Ilustrację przedstawiającą przykład Akcji Taktycznej znajdziesz na stronie 13.

3) Ostrzał PSD

Gdy aktywny gracz skończy przemieszczanie statków do aktywowanego systemu, PSD przeciwników znajdujące się w zasięgu mogą ostrzelać jego flotę. Za każde „trafienie” flota aktywnego gracza ponosi stratę



(pamiętaj, że Pancerniki i Słońca Bojowe mogą otrzymać „Uszkodzenie” zanim zostaną zniszczone, patrz strona 30).

Po tym, jak PSD *przeciwnika* wystrzela, PSD kontrolowane przez *aktywnego* gracza mogą ostrzelać statki przeciwnika znajdujące się w aktywowanym systemie. Więcej szczegółów znajdziesz na stronie 29.

4) Bitwy Gwiazdne

Po pierwsze, ustal, czy w aktywowanym systemie dojdzie do Bitwy Gwiazdnej.

Jeśli aktywny gracz ruszy jeden lub więcej statków do systemu, w którym znajdują się statki kontrolowane przez przeciwnika (nawet Myśliwce), **musi** dojść między nimi do Bitwy Gwiazdnej. Trwa ona, dopóki w systemie nie pozostaną wyłącznie statki kontrolowane przez jednego z graczy.

Od chwili rozpoczęcia Bitwy Gwiazdnej aktywny gracz staje się *atakującym*, a gracz, którego flota znajdowała się w systemie – *obrońcą*. Szczegółowe zasady Bitew Gwiazdnych znajdziesz w poświęconej im sekcji na stronie 15.

5) Desant Planetaryny

Po zakończeniu ewentualnej Bitwy Gwiazdnej aktywny gracz może dokonać Desantu Planetarynego, przenosząc Siły Naziemne i PSD z Transportowców na planety aktywowanego systemu.

Jeśli w systemie znajduje się wiele planet, aktywny gracz może rozdzielić dokonujące desantu oddziały pomiędzy nie, wedle uznania. Nie wolno mu jednak zmienić zdania w tym względzie gdy rozpocznie się krok Inwazji.

Desanty Planetaryne dzielą się na trzy odmiany:

Przyjazny desant: Gracz umieszcza oddziały na planetach, które kontroluje – w tym celu po prostu dodaje je do jednostek, które już wcześniej znajdowały się na planecie (jeśli tam były).

Desant neutralny: Oddziały gracza dokonują desantu na neutralną planetę (której nie kontroluje żaden z graczy). Po umieszczeniu przynajmniej jednego oddziału Sił Naziemnych na takiej planecie, aktywny gracz bierze jej kartę z Tali Planety i umieszcza ją, **wykorzystaną**, w swoim obszarze gry.

Pamiętaj, że kontrolę nad planetą przejmować mogą tylko Siły Naziemne. Jeśli PSD wyląduje samotnie na neutralnej lub wrogiej planecie, zostaje natychmiast zniszczony.

Wrogi desant (czyli „Najazd”): Oddziały gracza lądują na planecie, na której znajduje się jedna lub więcej jednostek Sił Naziemnych przeciwnika. W rezultacie dochodzi do Inwazji, w stosownym kroku Sekwencji Aktywacji.

Jeśli oddziały gracza wylądują na planecie kontrolowanej przez przeciwnika, ale pozbawionej jego Sił Naziemnych, poddaje się ona bez walki. Najeźdźca usuwa Znacznik Kontroli przeciwnika i zabiera mu odpowiednią Kartę Planety, która umieszcza następnie, wykorzystaną, w swoim obszarze gry.



6. Inwazja

Jeśli po zakończeniu Desantów Planetarnych na planecie znajdują się Siły Naziemne dwóch różnych graczy, musi dojść do Inwazji. Jeżeli w systemie znajduje się wiele planet, na które dokonano Inwazji, bitwy rozstrzyga się po kolei, w kolejności wyznaczonej przez aktywnego gracza.

Desant PSD podczas Inwazji: Najeźdźca może, podczas Desantów Planetarnych, dokonać desantu swoich PSD, o ile towarzyszą Siłom Naziemnym. Takie PSD nie biorą udziału w walce podczas Inwazji i nie mogą pełnić roli strat. Jeśli ostatni oddział Sił Naziemnych najeźdźcy zostanie zniszczony, wszystkie lądujące wraz z nim jednostki PSD zostaną również zniszczone bez dodatkowych efektów.

Szczegółowy opis rozstrzygnięcia Inwazji znajdziesz w stosownej sekcji, na stronie 17.

6) Produkcja oddziałów

Podczas ostatniego kroku Akcji Taktycznej aktywny gracz może wyprodukować w nowe oddziały swoich Gwiezdných Portach, znajdujących się w aktywowanym systemie.

Podczas tego kroku aktywny gracz może również wybudować nową Stację Kosmiczną na dostępnej planecie, znajdującej się w aktywowanym układzie (pod warunkiem, że była pod jego kontrolą przez całą rundę).

Więcej informacji o produkcji oddziałów w Gwiezdných Portach znajdziesz na stronie 26.

Zakończenie Akcji Taktycznej

Po rozstrzygnięciu wszystkich kroków Sekwencji Aktywacji (Aktywowaniu systemu, Ruchu, Ostrzale PSD, Bitwach Gwiezdných, Desantach Planetarných, Inwazjach i Produkcji) Akcja Taktyczna kończy się. Teraz akcję wykonać może następny (zgodnie z kolejnością rozgrywki) gracz.

Definicja floty

(Definition of Fleet)

Na potrzeby kart i zasad TI za flotę uznaje się wszystkie statki (Myśliwce, Krążowniki, Transportowce, Pancerniki, Niszczyciele oraz Słońca Bojowe) kontrolowane przez tego samego gracza i znajdujące się w tym samym systemie w tym samym czasie.

Akcja Transferu

(The Transfer Action)

Akcja Transferu to prosta reorganizacja sił, które nie można efektywnie przeprowadzić przy pomocy Akcji Taktycznej. Pozwala ona jednocześnie aktywować dwa **sąsiadujące systemy, w których znajdują się oddziały aktywnego gracza** i przenieść jednostki pomiędzy nimi. Ponadto, gracz może wyprodukować oddziały w **jednym** z tych systemów, o ile posiada tam Stację Kosmiczną.

Akcję Transferu przeprowadza się według następującej Sekwencji Transferu:

Sekwencja Transferu



- 1) Aktywacja dwóch systemów
- 2) Ruch między systemami
- 3) Ostrzał PSD
- 4) Desanty Planetarne
- 5) Produkcja (w jednym systemie)

Poniżej znajduje się szczegółowy opis Sekwencji Transferu:

1) Aktywacja dwóch systemów

Po zadeklarowaniu Akcji Transferu aktywny gracz bierze aktywuje system kładąc w nim jeden Żeton Dowodzenia z Puli Dowodzenia. Następnie bierze Żeton Dowodzenia, znajdujący się w jego *uzupełnieniach* i przy jego pomocy aktywuje inny system, *sąsiadujący* z systemem, który właśnie aktywował. W obydwu systemach musi znajdować się przynajmniej jeden oddział aktywnego gracza i nie mogą zawierać żadnych oddziałów przeciwników (w tym Sił Naziemnych i PSD).

PRZYPOMNIENIE: “Aktywując system” aktywny gracz kładzie na odpowiednim polu planszy Żeton Dowodzenia, symbolem razy do góry. W żadnych okolicznościach **nie może** aktywować systemu, który aktywował wcześniej (czyli znajduje się w nim jego Żeton Kontroli).

2. Ruch

Aktywny gracz może przemieścić swoje statki pomiędzy dwoma aktywowanymi systemami. Podobnie jak podczas Akcji Taktycznej, Siły Naziemne, Myśliwce i PSD mogą być transportowane wyłącznie za pomocą Transportowców i Słońc Bojowych.

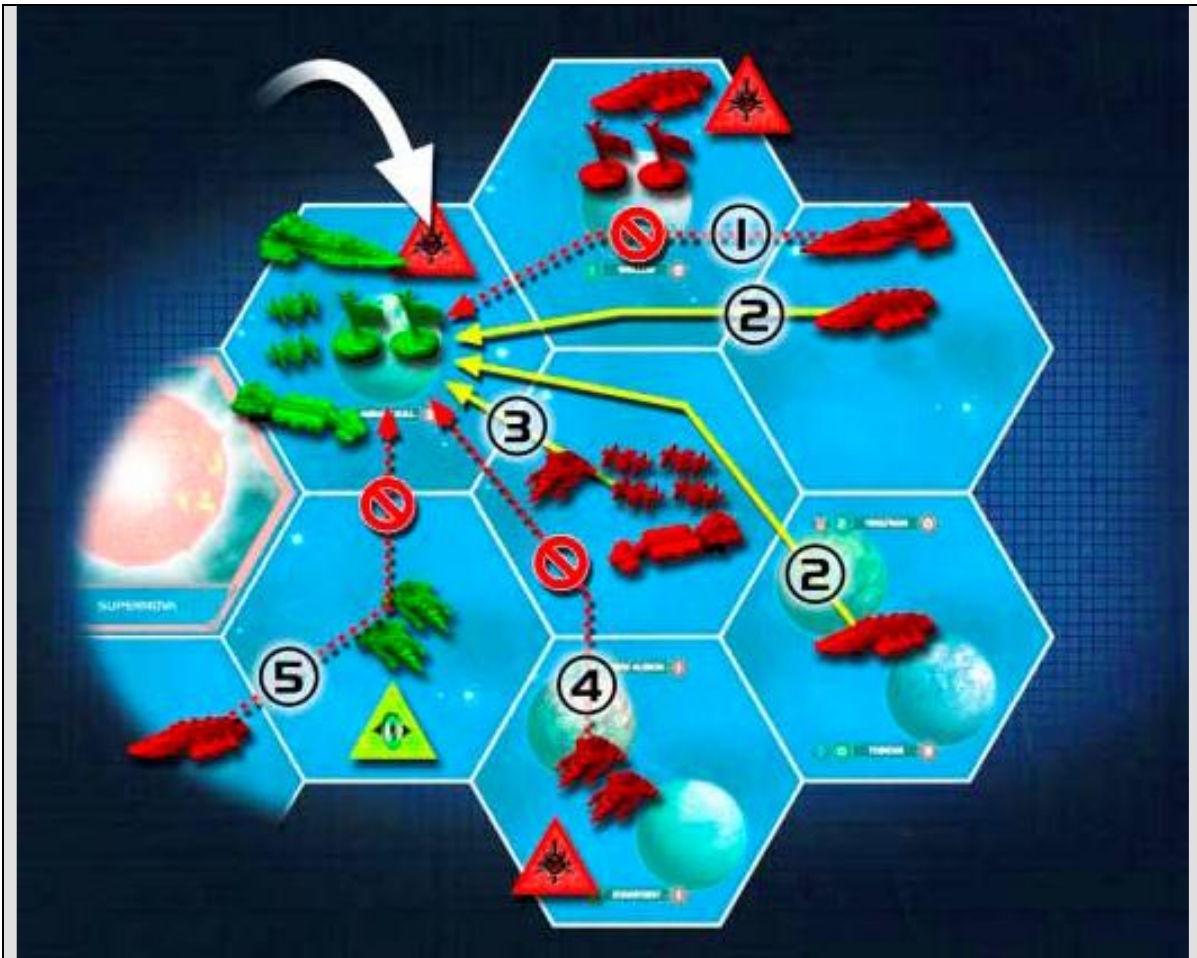
3) Ostrzał PSD

Gdy gracz aktywny zakończy ruch, PSD **przeciwników**, w zasięgu których znajdują się aktywowane systemy, mogą ostrzelać jego floty. PSD, w zasięgu których znajdują się obydwa systemy mogą ostrzelać tylko jeden z nich.

Przykład aktywacji i ruchu

(Example of Activation and Movement)

W powyższym przykładzie gracz kontrolujący N'orr zadeklarował właśnie Akcję Taktyczną podczas Fazy Akcji. W związku z tym wykonuje pierwszy krok – bierze Żeton Dowodzenia z Puli Dowodzenia i umieszcza go w systemie, w którym znajduje się flota i planeta Xxcha.



Po aktywowaniu systemu przystępuje do drugiego kroku Sekwencji Aktywacji. Statki N'orr mogą ruszyć się do aktywowanego systemu, w związku z czym:

1. Prędkość Pancernika wynosi 1. Ponieważ aktywowany system znajduje się o 2 pola od niego, odległość nie pozwala Pancernikowi wykonać ruchu.
2. Choć te dwa Krążowniki znajdują się w różnych systemach, ich Prędkość, wynosząca 2, sprawia, że aktywowany system znajduje się w ich zasięgu. Obydwa mogą ruszyć się do aktywowanego systemu. Krążownik znajdujący się wyżej będzie musiał w tym celu przemieścić się **przez** system zawierający Żeton Dowodzenia N'orr, co jest dozwolone.
3. Flota złożona z Niszczyciela, Transportowca i czterech Myśliwców znajduje się w zasięgu ruchu, w związku z czym wszystkie statki mogą przemieścić się do aktywowanego systemu. Jeśli gracz sobie tego życzy, może rozdzielić flotę i ruszyć tylko część statków (pamiętając, że Myśliwce muszą pozostać z Transportowcem).
4. Dwa Niszczyciele znajdują się w zasięgu ruchu i mogłyby przemieścić się do aktywowanego systemu, ale ich system został wcześniej aktywowany przez gracza N'orr. To uniemożliwia im ruch.
5. Choć Prędkość tego Krążownika pozwala mu wykonać ruch, nie może przemieścić się ani przez Supernową, ani przez system, w którym znajdują się dwa Niszczyciele Xxcha. To uniemożliwia mu ruch.

Wykonując ruch, gracz musi pamiętać, by nie przekroczyć limitu Zaopatrzenia Floty. Po zakończeniu ruchu statki N'orr rozpoczną Bitwę Gwiazdą z flotą Xxcha, znajdującą się w systemie.



4) Desanty Planetarne

Podczas tego kroku Siły Naziemne oraz PSD znajdujące się na pokładzie Transportowców w aktywowanych systemach mogą wylądować na ich planetach. Pamiętaj, że podczas Akcji Transferu możesz dokonywać wyłącznie desantu na twoje planety – nigdy na planety neutralne ani oznaczone Znacznikiem Kontroli przeciwnika.

5) Produkcja

Aktywny gracz może teraz wyprodukować oddziały w Stacji Kosmicznej znajdującej się **jednym** z aktywowanych systemów (ale nie w obydwu).

Pasowanie

(*Passing*)

Jeśli gracz nie ma chęci wykonywać w tej rundzie dalszych akcji, może powiedzieć **pas**. Wolno mu spasować wyłącznie, jeśli **wykonał już Akcję Strategiczną** (chyba, że wybrał Strategię Inicjatywy, która takiej akcji nie posiada). Znaczy to, że każdy gracz musi, w którymś momencie Fazy Akcji wykonać Akcję Strategiczną (i umożliwić pozostałym skorzystanie ze Zdolności Dodatkowej swojej Karty Strategii).

Gracz, który powiedział pas, nie może wykonywać kolejnych akcji w tej rundzie. Jego kolejne tury przepadają – od tej pory omijajcie go podczas kolejki.

Wyjątek: Gracz, który spasował, wciąż może korzystać ze Zdolności Dodatkowych Kart Strategii, które wchodzą w życie w dalszych etapach fazy.

Przykład: Po wykonaniu kilku akcji, w tym Akcji Strategicznej, gracz Xxcha decyduje się powiedzieć pas. Runda toczy się dalej, omijając go – a po jakimś czasie grający Letnevem decyduje się wykonać Akcję Strategiczną. Gdy Letnev skorzysta już z jej Zdolności Podstawowej, wszyscy pozostali gracze, w tym Xxcha, mogą skorzystać ze Zdolności Dodatkowej.

Zakończenie Fazy Akcji

Faza Akcji trwa a kolejność rozgrywki powtarza się dopóki wszyscy gracze nie spasują. W związku z tym możliwe jest, by ostatni gracz wykonał kilka akcji pod rząd, a pozostali uczestnicy gry, którzy spasowali wcześniej, muszą czekać, aż skończy. Gdy wszyscy powiedzą pas, rozpoczyna się Faza Statusu.

Faza Statusu

(*The Status Phase*)

W porównaniu z Fazą Strategii i Akcji, Faza Statusu jest prosta. Podczas niej wszystkie elementy gry wracają do stanu pierwotnego. Karty Planet zostają odświeżone, Żetony Dowodzenia umieszczone na planszy – odrzucone i tak dalej. Ponadto podczas Fazy Statusu gracze zdobywają punkty, realizując wymagania Celów Ogólnych i Tajnych.

Faza Statusu rozgrywa się wedle następującej sekwencji:

Sekwencja Statusu

- 1) Wypełnianie Celów Ogólnych i Tajnych.
- 2) Naprawa uszkodzonych statków
- 3) Usuwanie Żetonów Dowodzenia
- 4) Odświeżanie Kart Planet



- 5) Każdy otrzymuje 1 Kartę Akcji i 2 Żetony Dowodzenia
- 6) Rozmieszczanie Żetonów Dowodzenia
- 7) Zwrot Kart Strategii

Kroki Sekwencji Statusu opisane są poniżej:

1) Realizacja Celów Ogólnych i Tajnych

Każdy z graczy może, zgodnie z kolejnością gry, ogłosić, że zrealizował wymagania **jednego** odkrytego Celu Ogólnego i/lub swojego Tajnego Celu.

Następnie musi on pokazać przeciwnikom, że faktycznie spełnia wymagania. Jeśli weryfikacja będzie pomyślna, gracz umieszcza swój Znacznik Kontroli na karcie wypełnionego Celu (oznaczając, że go zrealizował) a następnie przesuwa swój Znacznik Kontroli na Torze Punktów Zwycięstwa o podaną na Karcie Celu ilość pól.

Raz otrzymawszy Punkty Zwycięstwa za realizację konkretnego Celu, gracz nie może zrealizować go ponownie.

Ponadto, jeśli gracz spełnia wymagania swojego Tajnego Celu, może odkryć jego kartę, udowodnić, że wymagania zostały spełnione i otrzymać Punkty Zwycięstwa.

Ważny wyjątek: Gracz nie może nigdy spełnić warunków Celu Ogólnego ani Tajnego, jeśli nie kontroluje wszystkich planet w swoim Systemie Ojczystym.

Karta Celu „Imperium Rex“

(The „Imperium Rex” Objective Card)

Gdy gracz korzysta ze Zdolności Podstawowej Strategii Imperialnej, może pociągnąć z Talii Celów kartę „Imperium Rex”. Gdy tak się stanie, gra kończy się *natychniast*. Określa się zwycięzcę, którym zostaje gracz posiadający największą ilość Punktów Zwycięstwa (pamiętaj, że aktywny gracz nie otrzymuje 2 Punktów Zwycięstwa). W razie remisu decyduje liczba zrealizowanych Celów. Jeśli wciąż jest remis, zwycięża gracz kontrolujący większą liczbę planet, następnie posiadacz większej ilości niewykorzystanych Żetonów Dowodzenia, i wreszcie – większej ilości Żetonów Dowodzenia na Karcie Rasy. Jeśli i to nie wyłoni zwycięzcy, gra kończy się remisem.

Zwycięstwo

Gdy gracz przemieszcza swój Znacznik Kontroli na 10 pole Toru Punktów Zwycięstwa, osiąga potęgę niezbędną do zagarnięcia Imperialnego Tronu na Mecatol Rex. Strażnicy Winnariańscy oddają władzę w ręce nowego cesarza, który prowadzić ma galaktykę w nową erę pokoju i dobrobytu. Ponieważ gracze deklarują realizację Celów w kolejności rozgrywki, jeden z nich zawsze zdobywa 10 Punkt Zwycięstwa jako pierwszy. To on właśnie wygrywa, nawet jeśli pozostali gracze zdobyliby 10 Punkt Zwycięstwa w dalszej kolejności.

Możliwe również, że gracz zwycięży, gdy podczas realizacji Celów spełni warunki ‘Supremacji’ lub ‘Dominacji’ (o ile któraś z kart znajduje się, odkryta, we wspólnym obszarze gry).

2) Naprawa uszkodzonych statków

Wszystkie uszkodzone Pancerniki i Słońca Bojowe na planszy wracają do wyjściowego, normalnego ułożenia. Nie są już uszkodzone.

3) Usuwanie Żetonów Dowodzenia



Każdy z graczy usuwa teraz swoje Żetony Dowodzenia z planszy i umieszcza je w uzupełnieniach.

4) Odświeżanie Kart Planet

Każdy gracz odświeża swoje wykorzystane Karty Planet, układając je koszulką w dół.

5) Gracze otrzymują 1 Kartę Akcji i 2 Żetony Dowodzenia

Każdy z graczy otrzymuje jedną Kartę Akcji z Talii Akcji oraz dwa Żetony Dowodzenia ze swoich uzupełnień (układa je w odpowiednich obszarach Karty Rasy).

6) Rozmieszczanie Żetonów Dowodzenia

Każdy z graczy (w kolejności gry, jeśli jest potrzebna) może teraz rozmieścić posiadane Żetony Dowodzenia dowolnie pomiędzy Zasoby Strategiczne, Pulę Dowodzenia i Zaopatrzenie Floty. Jeśli ilość Żetonów w Zaopatrzeniu Floty zmniejszyła się, pamiętaj by sprawdzić, czy wszystkie floty na planszy mieszczą się w nowym, mniejszym limicie.

7) Zwrot Kart Strategii

Każdy gracz zwraca swoją Kartę Strategii do obszaru wspólnego gry. Tu osiem kart Strategii czekać będzie na początek następnej rundy.

Koniec Rundy

(End of Round)

Po zakończeniu Fazy Statusu (o ile nikt nie zwyciężył), kończy się runda gry. Nowa rozpoczyna się od Fazy Strategii. Kolejne rundy następują po sobie aż do chwili wyłonienia zwycięzcy.

Eliminacja

(Elimination)

Gracz, który nie kontroluje żadnych planet i nie ma oddziałów na planszy zostaje wyeliminowany z gry. Nie może od tej pory wykonywać akcji ani wybierać Kart Strategii. Po wyeliminowaniu gracza gra toczy się dalej normalnie, bez zmian w ilości wybieranych Kart Strategii itd.

Bitwy Gwiazdne

(Space Battles)

Jeśli w aktywowanym systemie znajdują się statki aktywnego gracza oraz jego przeciwnika, muszą one stoczyć Bitwę Gwiazdną. Rozstrzyga się ona w ciągu następujących po sobie rund walki, rozgrywanych, póki w systemie nie pozostaną wyłącznie statki jednego gracza (lub statki obydwu stron zostaną jednocześnie zniszczone).

Przed walką

Zanim rozpocznie się właściwa Bitwa, rozstrzygnijcie wszystkie akcje następujące przed nią, jak Zapora przeciw Myśliwcom Niszczycieli czy Desperacki atak (który jest zasadą opcjonalną – znajdziesz ją na stronie 35).

Zapora przeciw Myśliwcom

Przed pierwszą rundą Bitwy Gwiazdnej rzuć dwiema kośćmi za każdy Niszczyciel w twojej flocie. Za każdy rezultat wyższy lub równy wartości bojowej Niszczyciela (wszystkie wartości bojowe znajdują się w tabelkach na Kartach Ras) przeciwnik odnosi natychmiast jedną stratę wśród swoich Myśliwców. Wyeliminowane w ten sposób Myśliwce są bezzwłocznie zdejmowane z planszy i umieszczane w uzupełnieniach kontrolującego je gracza – nie strzelają w rewanżu ani nie biorą udziału w Bitwie Gwiazdnej. Jeśli we flocie nie ma Myśliwców, ta zdolność Niszczycieli nie może wyrządzić jej krzywdy.



Runda Bitwy

Po zakończeniu akcji rozstrzyganych „przed bitwą” rozpoczyna się właściwe starcie. Bitwa Gwiezdna zawsze rozgrywa się według Sekwencji Bitwy Gwiezdnej:

Sekwencja Bitwy Gwiezdnej

- 1) Ogłoszenie wycofania/odwrotu
- 2) Rzut kośćmi bojowymi
- 3) Ponoszenie strat
- 4) Wycofanie/odwrot

Po zakończeniu kroku 4, jeśli obydwaj gracze posiadają w systemie statki, powtórz całą Sekwencję. Powtarza się ona do chwili, gdy w systemie pozostaną wyłącznie statki jednego gracza lub wszystkie statki zostaną zniszczone.

Poniżej opisano szczegółowo każdy krok Sekwencji Bitwy Gwiezdnej:

1. Ogłoszenie wycofania/odwrotu

Atakujący jako pierwszy może ogłosić, że wycofuje się z bitwy. Jeśli **nie** zdecyduje się na to, obrońca może ogłosić odwrot. Pamiętaj, że jeśli atakujący **ogłosi**, że się wycofuje, obrońca nie może zdecydować się na odwrot. Właściwe wycofanie/odwrot jest ostatnim krokiem Sekwencji, co znaczy, że każda Bitwa Gwiezdna składa się co najmniej z jednej rundy.

2. Rzut kośćmi bojowymi

Podczas tego kroku obydwaj gracze jednocześnie rzucają jedną kostką za każdy kontrolowany przez siebie statek w bitwie (z wyjątkiem Słońce Bojowych, które rzucają trzema kośćmi). Każdy rezultat wyższy lub równy wartości bojowej oznacza „trafienie” (podstawowe wartości bojowe znajdziesz w tabelce na Karcie Rasy). Gracze muszą zapamiętać ilość zadanych trafień i przejść do następnego kroku.

Pamiętaj, że „rzuty kośćmi bojowymi” to wyłącznie rzuty przeciwko Wartości bojowej, mające na celu ustalenie czy doszło do trafienia. Wszystkie inne rzuty, wykonywane – na przykład – podczas Desperackiego ataku nie są „rzutami bojowymi”.

Przykład: Flota atakującego składa się z trzech Krążowników i Pancernika. Podczas pierwszej rundy bitwy rzuca za każdy ze swoich statków. Po pierwsze, rzuca trzema kostkami za Krążowniki (Wartość Bojowa 7), osiągając 2, 5 i 7, czyli jedno trafienie. Następnie rzuca jedną kostką za Pancernik – wyrzucone 6 oznacza trafienie. Atakujący obwieszcza zatem, że zadał dwa trafienia flocie obrońcy. Obrońca ma w systemie dwa Myśliwce (utrzymywane przez Stację Kosmiczną) oraz Niszczyciela. Rzuca dwiema kostkami za Myśliwce, wyrzucając 3 i 5 – dwa pudła. Następnie rzuca kostką za Niszczyciela – rezultat to 0 (czyli 10), oznaczające trafienie. Obrońca ogłasza, że trafił flotę atakującego raz.

3. Ponoszenie strat

Każdy z graczy musi teraz ponieść tyle strat, ile razy przeciwnik trafił go w kroku 2. Jako pierwszy straty ponosi atakujący, który musi za każde trafienie zniszczyć wybrany przez siebie statek **lub** uszkodzić Pancernika czy Słońce Bojowe (jeśli uszkodzony statek zostanie trafiony po raz drugi, zostaje zniszczony). Zniszczone statki trafiają do uzupełnień gracza i mogą zostać zbudowane ponownie. Gdy atakujący poniesie wszystkie straty, swoje straty ponosi obrońca. Pamiętaj, że zawsze, gdy w TI przyjdzie do ponoszenia strat, niszczone statki wybiera gracz, który je ponosi. Ponieważ najtaniej jest produkować Myśliwce, to one zwykle stanowią „mięso armatnie” i są niszczone jako pierwsze.



Przykład: Obrońca trafił raz, więc atakujący decyduje się uszkodzić Pancernik (i w ten sposób nie tracić żadnego statku). Atakujący trafił dwa razy, więc obrońca postanawia ponieść straty w postaci obydwu Myśliwców – ich figurki trafiają do uzupełnień.

3. Wycofanie/Odwrót

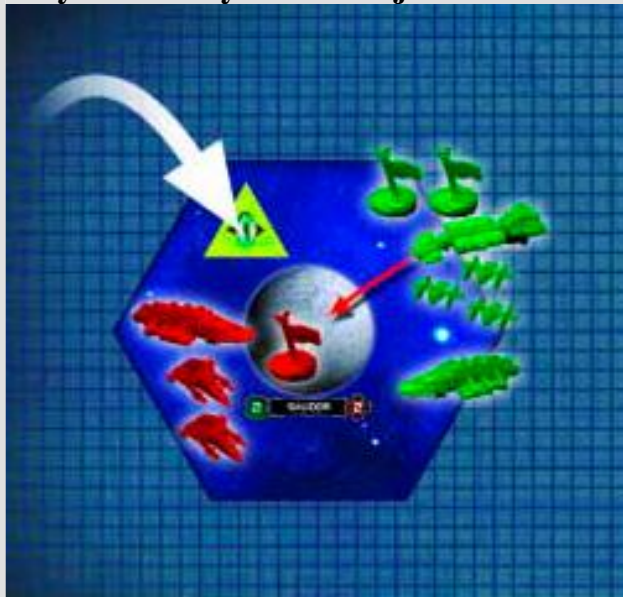
Jeśli atakujący ogłosił, że się wycofuje, lub obrońca obwieścił odwrót podczas kroku 1 Sekwencji Bitwy Gwiazdnej, może teraz faktycznie przeprowadzić ten manewr, zgodnie z poniższymi regułami.

- Wycofanie i odwrót nie są dozwolone jeśli, **w tym momencie bitwy**, przeciwnik nie posiada żadnych statków w tym systemie. Nawet, jeśli gracz ogłosił na początku rundy, że się wycofa, a następnie w jakiś sposób zniszczył statki przeciwnika, wycofanie/odwrót zostaje anulowane i jego statki muszą pozostać w systemie.
- Przeprowadzając wycofanie lub odwrót gracz musi przenieść całą flotę do **sąsiedniego systemu, który wcześniej został przez niego aktywowany i w którym nie znajdują się statki przeciwnika** (obecność Sił Naziemnych, PSD i Stacji Kosmicznych nie wpływa na możliwość wycofania). Jeśli gracz ten aktywował wcześniej żadnego sąsiedniego systemu nie może wycofać się ani dokonać odwrotu. Po zakończeniu wycofania/odwrotu sprawdzić należy, czy floty gracza wciąż mieszczą się w limitach określonych przez Zaopatrzenie Floty (patrz Zaopatrzenie Floty, strona 21) i czy ma wystarczającą ładowność Myśliwców (patrz Myśliwce, strona 29). Jeśli nie, musi natychmiast zniszczyć nadliczbowe statki.

Zakończenie Bitwy Gwiazdnej

Gdy pierwsza runda Bitwy Gwiazdnej się skończy i obydwaj gracze wciąż posiadają w systemie statki, rozpoczyna się kolejna. Bitwa trwa, póki w systemie nie pozostaną statki tylko jednego gracza lub floty obydwu graczy zostaną jednocześnie zniszczone.

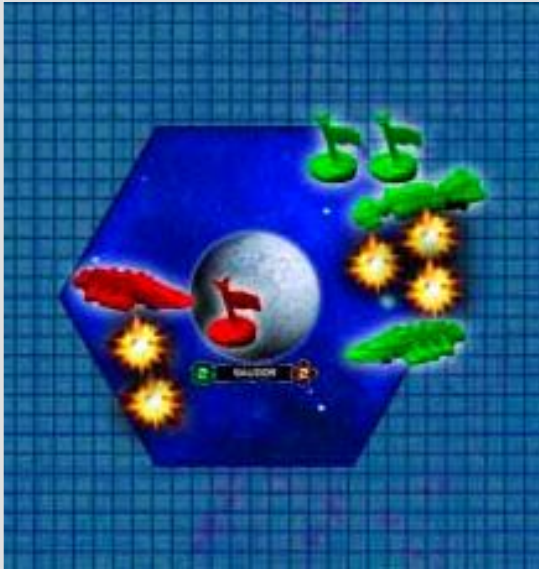
Przykład Bitwy Gwiazdnej



W niniejszym przykładzie grający Xxcha aktywował właśnie system N'orrów i przeniósł jeden Transportowiec (wiozący dwie jednostki Sił Naziemnych), trzy Myśliwce (utrzymywane przez ten sam Transportowiec) oraz jeden Krążownik.



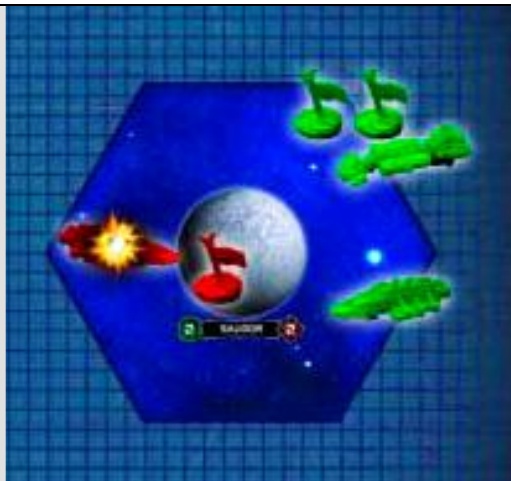
Ponieważ N'orr ma dwa Niszczyciele a we flocie Xxcha znajdują się Myśliwce, gracz N'orr będzie rzucał za każdy dwiema kostkami jeszcze przed bitwą, w ramach „Zapory przeciw Myśliwcom”. Wyrzuca 2, 2, 5 i 6 (same pudła). Następnie gracze rozpoczynają Sekwencję Bitwy Gwiazdnej. Xxcha ogłasza, że się nie wycofa, N'orr również nie zamierza ogłaszać odwrotu.



Gracz Xxcha rzuca teraz kostkami za każdą ze swoich jednostek. Myśliwce wyrzucają 3, 5 i 10 (jedno trafienie), Transportowiec wyrzuca 6 (pudło), a Krążownik 8 (trafienie). W ten sposób Xxcha zadają **2** trafienia.

Tymczasem N'orr rzuca trzema kostkami za swoje statki – jego Krążownik wyrzuca 8 (trafienie), a dwa Niszczyciele 9 i 10 (dwa trafienia). N'orr ogłasza, że trafił **3** razy.

Gracz Xxcha decyduje, że w ramach strat zniszczy wszystkie trzy Myśliwce. N'orr zdejmuje z planszy obydwu Niszczyciele.



Zaczyna się druga runda bitwy. Ani Xxcha, ani N'orr nie zamierzają się wycofać.

Xxcha wyrzuca 9 za Krążownik (trafienie) i 1 za Transportowiec (pułdo). Krążownik N'orr wyrzuca 3 (pułdo). N'orr musi teraz ponieść jedną stratę i niszczy swój ostatni statek. Bitwa kończy się zwycięstwem Xxcha, który zamierza, podczas Desantu Planetarnego, umieścić swoje Jednostki Naziemne na planecie N'orr i rozpocząć Inwazję.

Rasy TWILIGHT IMPERIUM





Otrzymywanie Kart Planet

(Receiving Planet Cards)

Zawsze, gdy gracz otrzymuje Kartę Planety, czy to przejmując kontrolę nad planetą neutralną czy poprzez inwazję na planetę przeciwnika, otrzymuje stosowną Kartę i układa ją, **wykorzystaną**, w swoim obszarze gry. Kartę Planety otrzymuje się zawsze **wykorzystaną**, nawet, jeśli poprzedni właściciel jej jeszcze nie wykorzystał.

Inwazja

(Invasion Combat)

Gdy oddziały Sił Naziemnych aktywnego gracza zostaną podczas kroku Desantów Planetarnych umieszczone na planecie, gdzie znajdują się oddziały przeciwnika, dochodzi pomiędzy nimi do walki nazywanej Inwazją. Odbywa się ona według schematu znanego z Bitew Gwiazdnych z tym wyjątkiem, że dopuszcza ona możliwości wycofania się.

Przed walką

Zanim zacznie się właściwa Inwazja, gracze rozstrzygnąć muszą akcje zachodzące przed jej rozpoczęciem, w rodzaju bombardowania planetarnego czy ostrzału PSD.

Bombardowania

Znajdujące się w aktywowanym systemie Pancerniki i Słońca Bojowe mogą zbombardować planetę tuż przed rozpoczęciem Inwazji (wyjątek: Słońca bojowe mogą zbombardować planety nawet, gdy nie ma rozpocząć się Inwazja). W tym celu rzuć kością za każdy Pancernik i trzema kośćmi za każde Słońce Bojowe a następnie usuń z bombardowanej planety jeden oddział Sił Naziemnych za każdy rezultat wyższy lub równy wartości bojowej bombardującego statku. Pamiętaj, że Pancerniki **nie mogą** zbombardować planet, na których znajduje się jeden lub więcej oddział PSD – chroni je wówczas tarcza planetarna. Siły Naziemne zniszczone w wyniku bombardowania są usuwane natychmiast, nie rewanżują się ogniem i nie biorą udziału we właściwej Inwazji.

Ostrzał PSD

Gdy atakujący zakończy bombardowanie, obrońca może wystrzelić raz z każdego PSD znajdującego się na najeżdżanej planecie. Rzuca w tym celu jedną kostką za każdą jednostkę PSD i usuwa jeden oddział lądujących Sił Naziemnych za każdy rezultat wyższy lub równy wartości bojowej PSD. Atakujące Siły Naziemne zniszczone w wyniku ostrzału są usuwane natychmiast, nie rewanżują się ogniem i nie biorą udziału we właściwej Inwazji.

Runda Inwazji

Po zakończeniu bombardowania i ostrzału PSD gracze rozpoczynają właściwą Inwazję. Podobnie jak Bitwy Gwiazdne, rozstrzygają się one podczas serii następujących po sobie rund walki póki na planecie nie pozostaną Siły Naziemne tylko jednego (lub żadnego) gracza. By przeprowadzić Inwazję postępuj zgodnie z Sekwencją Inwazji.

Sekwencja Inwazji

1) Rzut kośćmi bojowymi

2) Ponoszenie strat

Sekwencja opisana jest poniżej:

1) Rzut kośćmi bojowymi

Obydwaj gracze jednocześnie rzucają kośćmi za każdy kontrolowany przez siebie oddział Sił Naziemnych na planecie. Każdy rezultat wyższy lub równy ich wartości bojowej to „trafienie”.



3. Ponoszenie strat

Każdy z graczy musi teraz ponieść tyle strat spośród Sił Naziemnych, ile razy przeciwnik trafił go w kroku 1. Zniszczone oddziały trafiają, jak zwykle, do uzupełnień gracza. Gdy po tym punkcie obydwaj gracze wciąż posiadają Siły Naziemne na planecie, rozpoczyna się kolejna runda Inwazji. Inwazja się w chwili, gdy na planecie pozostają Siły Naziemne tylko jednego (lub żadnego) gracza.

Udana Inwazja?

Jeśli wszystkie Siły Naziemne obrońcy zostały zniszczone i przynajmniej jedna jednostka Sił Naziemnych atakującego przetrwała, inwazja kończy się sukcesem. Kontrolowane przez obrońcę PSD i Stacje Kosmiczne zostają natychmiast zniszczone, atakujący otrzymuje Kartę Planety od jej poprzedniego właściciela i umieszcza ją, wykorzystaną, w swoim obszarze gry.

Ponieważ obie strony walczą jednocześnie może zdarzyć się, że Siły Naziemne obydwu graczy zostaną zniszczone. W takim wypadku obrońca utrzymuje kontrolę nad planetą i, by to zaznaczyć, kładzie na niej Znacznik Kontroli.

Pozostałe elementy i zasady gry (*Other Game Concepts and Rules*)

Systemy

W TWILIGHT IMPERIUM wyróżniamy trzy rodzaje systemów:



Systemy ojczyste (Żółta obwódka)

Reprezentują układy gwiazdne, z których wywodzi się każda z 10 wielkich ras. Na początku gry gracze losują jeden z nich, by określić, którą rasą będą grali.

Systemy specjalne (Czerwona obwódka)

Systemy specjalne reprezentują trzy rodzaje przestrzeni międzygwiazdnej, rządzące się poniższymi regułami:



Pole Asteroidów

Statki graczy nie mogą wykonywać ruchu przez Pole Asteroidów póki nie zdobędzie on technologii Deflektora Masy (Czerwonej). Statki gracza, który ją posiada mogą przemieszczać się **przez** Pole Asteroidów, **nigdy**

jednak, w żadnych okolicznościach, nie mogą zakończyć na nim ruchu. Pola Asteroidów nie można aktywować.



Mgławica

Mgławica rządzi się następującymi zasadami:

- Flota broniąca Mgławicy otrzymuje +1 do rzutów bojowych podczas toczonej w niej Bitwy Gwiezdnej.
- Statek nie może wykonać ruchu **przez** Mgławicę (choć może wlecieć **do niej**, po aktywowaniu tego systemu).
- Prędkość statku **opuszczającego** Mgławicę zmniejsza się zawsze do 1 (niezależnie od modyfikacji technologicznych i Kart Akcji).



Supernowa

Systemy, których gwiazdy, umierając, zmieniły się w rozpalone piekło są niewiarygodnie niebezpieczne i absolutnie niemożliwe do przebycia. Supernowej nie można nigdy aktywować.



Zwyczajne systemy

Zwyczajne systemy bywają puste, zawierają jedną lub dwie planety (patrz margines „Planety TWILIGHT IMPERIUM”). W niektórych z nich znajduje się poza tym tunel czasoprzestrzenny Alfa lub Beta. Znakomita większość galaktyki TI składa się ze zwyczajnych systemów, które stają się polem walki i obiektem sporów wielkich ras.

Choć Mecatol Rex uznawany jest za zwyczajny system, stanowi też centrum galaktyki i w związku z tym nie tasuje się go wraz z innymi systemami podczas tworzenia planszy.



Tunele czasoprzestrzenne

Tunele czasoprzestrzenne (lub prościej: tunele) to w TI anomalnie, łączące bezpośrednio oddalone od siebie obszary przestrzeni. System, w którym znajduje się jeden koniec takiego tunelu uważany jest za **sąsiadujący** (nawet na potrzeby Akcji Transferu) z systemem zawierającym drugi koniec tunelu tego samego typu (Alfa lub Beta).

Przykładowo, statek o Prędkości 1 może przemieścić się z jednego systemu, w który znajduje się Tunel Beta do innego, zawierającego taki sam Tunel (pamiętaj, że taki ruch również jest częścią Sekwencji Aktywacji i statek musi zakończyć go w aktywowanym właśnie systemie).

Jeśli w grze znajduje się Tunel tylko jednego typu, nie ma on zastosowania i jest ignorowany.

Planety w TWILIGHT IMPERIUM (*The Planets of TWILIGHT IMPERIUM*)



Najważniejszym obiektem zainteresowania są w TI planety. Każda z nich posiada **wartość zasobów**, **wartość wpływów** i może mieć **specjalność technologiczną**. Gdy gracz dokonuje udanej inwazji na neutralną lub należącą do przeciwnika planetę, natychmiast otrzymuje jej Kartę.

Zasoby symbolizują potencjał ekonomiczny planety i służą do budowania oddziałów i kupowania technologii.

Wpływy określają wielkość populacji planety, zgromadzoną na niej wiedzę i jej znaczenie polityczne. Przy ich pomocy zdobywa się Żetony Dowodzenia, zagrywa niektóre Karty Akcji i głosuje w Radzie Galaktyki.

Specjalność technologiczna oznacza naukową skłonność mieszkańców planety lub znajdujące się na niej dobra naturalne, niezbędne w określonej dziedzinie nauki. Zapewnia planety posiadaczowi zniżkę podczas wykupywania rozwinięć technologii danego koloru.

Limity oddziałów

Wyjąwszy Myśliwce i Siły Naziemne, gracze dysponować mogą tylko taką ilością oddziałów danego typu, ile figurek znajduje się w pudełku z grą. Jeśli wszystkie jednostki danego rodzaju znajdują się na planszy, gracz nie może produkować dalszych, póki jedna z nich nie zostanie zniszczona i jej figurka nie trafi do uzupełnień.

Przykład: Podczas ataku na Letnev gracz wykorzystuje wszystkie 5 Pancerników. W poprzedniej rundzie nie mógł budować kolejnych Pancerników, ponieważ wszystkie wyobrażające je figurki znajdują się w grze. W tej jednak rundzie dochodzi do Bitwy Gwiezdnej i jeden z Pancerników zostaje zniszczony. Jego figura trafia do uzupełnień i znów gracz może wybudować Pancernik (oczywiście, jeśli ma dość zasobów i Żeton Dowodzenia w Puli Dowodzenia, by aktywować system ze Stacją Kosmiczną).



Złomowanie oddziałów

W dowolnym momencie Fazy Statusu gracz może złomować (zniszczyć) dowolny ze swoich oddziałów na planszy. Złomowane jednostki trafiają do uzupełnień i można je znowu budować podczas Fazy Akcji.

Dodatkowe żetony Myśliwców i Sił Naziemnych



Myśliwce i Siły Naziemne różnią się od pozostałych oddziałów tym, że gracze mogą wybudować ich więcej, niż posiadają figurek. W tym celu posługują się żetonami dodatkowych Myśliwców i Sił Naziemnych. Nie są one związane z żadną rasą i pozostają do dyspozycji każdego gracza, pod warunkiem przestrzegania poniższych reguł:

Obecność Dodatkowego Żetonu informuje: „jest tu jeszcze jeden oddział tego typu!”. Dlatego musi im zawsze towarzyszyć przynajmniej jedna właściwa figurka oddziału, należąca do tego samego gracza.

Gracz może, w każdej chwili, zamienić dowolną ilość Sił Naziemnych i/lub Myśliwców znajdujących się w systemie/na planecie na Żetony Dodatkowe pod warunkiem, że pozostawi na miejscu przynajmniej jedną figurkę. Usunięte z planszy figurki wracają do uzupełnień, a ich miejsce zajmują stosowne Dodatkowe Żetony, pobrane z obszaru wspólnego.

Analogicznie, gracz może w każdej chwili zastąpić Żetony Dodatkowe na planszy figurkami oddziałów ze swoich uzupełnień (uzupełnień ile jakieś posiada). Musi tak postąpić, jeśli rozdziela oddziały tak, że jednej flocie nie towarzyszyłaby właściwa figurka.

Przykład: Na jednej z planet znajdują się trzy Siły Naziemne gracza Xxcha. Może on w każdej chwili zamienić dwa z nich na Żetony Dodatkowych Sił Naziemnych (odkładając figurki do uzupełnień i układając dwa żetony pod trzecią z figurek). Na planecie pozostają wciąż trzy jednostki Sił Naziemnych, a gracz Xxcha może w dowolnej chwili zastąpić Żetony Dodatkowe figurkami. Gracz nie mógł wymienić wszystkich trzech figurek na Żetony – zawsze musi im towarzyszyć przynajmniej jedna figurka właściwego typu.

Zwracaj uwagę, by w systemach, w których znajduje się kilka planet z Żetonami Dodatkowych Sił Naziemnych, na każdej z nich umieszczać przynajmniej po jednej figurce tego typu oddziału.

Tak naprawdę, Żetonów Dowodzenia używać trzeba wyłącznie, gdy gracze kończą się stosowne figurki w uzupełnieniach. Czasem jednak zdarza się, że w konkretnym systemie lub na planecie jest za mało miejsca, by zmieściły się wszystkie jednostki – wówczas warto wymienić nieco Myśliwców i Sił Naziemnych na odpowiadające im Żetony.

Graczowi wolno, oczywiście, produkować oddziały w postaci Żetonów Dodatkowych, musi jednak pamiętać, by po zakończeniu produkcji w systemie znajdowała się przynajmniej jedna figurka odpowiedniego typu.

Jak zaznaczono powyżej, Żetony Dodatkowe to po prostu kolejne oddziały i w związku z tym obowiązują je wszystkie zasady, które dotyczą oddziału tego typu. Innymi słowy, Żetony Dodatkowych Myśliwców muszą być utrzymywane przez odpowiednią ilość Transportowców/Stacji Kosmicznych/Słońc Bojowych, Żetony Dodatkowych Sił Naziemnych mogą przemieszczać się na inne planety wyłącznie na pokładzie Transportowców i tak dalej.

Pamiętaj, że kiedy transportujesz Żetony Dodatkowe za pomocą Transportowca lub Słońca Bojowego wciąż musi im towarzyszyć umieszczona w tym samym statku właściwa figurka.
Jeżeli w systemie znajduje się Żeton Dodatkowy, któremu figurka nie towarzyszy, jest on natychmiast usuwany.
Najłatwiej radzić sobie z Żetonami Dodatkowymi, układając je w stos **pod** towarzyszącą im właściwą figurką – póki się pod nią znajdują, zawsze wypełniają powyższe reguły.

Karta Rasy (The Race Sheet)



Karta Rasy to źródło wielu pożytecznych informacji i podstawowe narzędzie zarządzania Żetonami Dowodzenia. Oto, co się na niej znajduje:

1. Nazwa i symbol rasy

Nazwa symbol rasy, którą Karta przedstawia.

2. Początkowe oddziały i Zdolności Specjalne

Oddziały i technologie, z którymi rasy zaczyna grę oraz jej dodatkowe zdolności.

3. Tabele Faz i Sekwencji

Szczegółowe wyliczenie faz i sekwencji rundy gry.

4. Dane oddziałów

Szczegółowa tabela zawierająca koszt, wartość bojową, prędkość i specjalne zdolności każdego typu oddziału.

5. Obszar Zasobów Strategicznych

Znajdujące się tu Żetony Dowodzenia służą do korzystania z Dodatkowych Zdolności Kart Strategii (i kilku innych rzeczy).

6. Zaopatrzenie Floty

Umieszczone tu Żetony Dowodzenia odwraca się na stronę „Floty”, by nie pomieszały się z innymi. Ich liczba wyznacza maksymalną wielkość floty gracza.

7. Pula Dowodzenia

Żetony Dowodzenia z tej puli wydaje się, by aktywować systemy na planszy (podczas Akcji Taktycznej i Transferu).

8. Strefa Towarowa

Tu znajdują się Towary, które gracz posiada. Może w każdej chwili przekazać je innemu graczowi lub wykorzystać



jako substytut zasobów oraz wpływów.

Żetony Dowodzenia (The Command Counters)



Na początku gry każdy z graczy otrzymuje 16 Żetonów Dowodzenia, które podczas rozgrywki będą się znajdowały na Karcie Rasy lub w uzupełnieniach.

Zawsze, kiedy gracz otrzymuje Żeton Dowodzenia z uzupełnień, musi natychmiast umieścić go na Karcie Rasy w jednym z poniższych obszarów:

- w Zasobach Strategicznych
- w Zaopatrzeniu Floty
- w Puli Dowodzenia

Reprezentują one trzy bardzo różne, lecz równie istotne aspekty sprawowania rządów nad rasą. Umieściwszy Żeton Dowodzenia w jednym z obszarów gracz nie może go przenieść aż do Fazy Statusu. Decyzje o rozmieszczeniu i wydawaniu Żetonów Dowodzenia należą do najważniejszych elementów rozgrywki.

Gdy gracz wydaje Żeton Dowodzenia lub używa go by aktywować system, musi usunąć go z odpowiedniego obszaru na Karcie Rasy i umieścić w uzupełnieniach lub na planszy.

Opis zasad rządzących poszczególnymi obszarami znajduje się poniżej:

Zaopatrzenie Floty

Liczba Żetonów Dowodzenia w Zaopatrzeniu Floty gracza określa maksymalną ilość statków (**nie wliczając Myśliwców**), które gracz może zgromadzić w jednym systemie na planszy. Gracz nie może poruszać oddziałów, budować nowych ani zdobywać ich w żaden sposób, gdyby ich liczba (wylączwszy Myśliwce) miała przekroczyć ilość umieszczonych w Zaopatrzeniu Floty żetonów. Jeśli, z jakichś powodów, liczba statków w systemie przewyższy Zaopatrzenie Floty, gracz musi natychmiast usunąć tyle jednostek z systemu (i przenieść je do uzupełnień), by wielkość floty nie przekraczała długości jej Zaopatrzenia.

Kiedy gracz umieszcza Żeton Dowodzenia w Zaopatrzeniu Floty, układa go stroną z „Flotą” do góry, zaznaczając w ten sposób, że jest on częścią Zaopatrzenia. Dzięki temu gracze siedzący po drugiej stronie stołu z łatwością zorientują się, ile statków możesz umieścić w jednym systemie, a Żetony nie będą mieszać się z umieszczonymi w pozostałych obszarach.

Gdy gracz zwiększy liczbę Żetonów Dowodzenia w Zaopatrzeniu Floty może odpowiednio zwiększyć ilość statków w systemach.

Pamiętaj przy tym, że gracz może mieć **dowolnie dużo flot na planszy**, dopóki liczba statków w każdej z nich jest mniejsza lub równa ilości Żetonów w Zaopatrzeniu Floty.

Jak napisano powyżej, do wielkości floty nie wlicza się Myśliwców. Gracz może zatem posiadać w systemie dowolną ilość Myśliwców, Myśliwców ile jest w stanie je utrzymać (patrz Myśliwce, strona 29).

Pula Dowodzenia

By gracz mógł wykonać Akcję Taktyczną lub Transferu musi aktywować system przy pomocy Żetonu Dowodzenia znajdującego się w Puli Dowodzenia. Jeżeli więc jego Pula Dowodzenia jest pusta, nie może wykonywać Akcji Taktycznej ani Transferu. Innymi słowy, ilość Żetonów Dowodzenia w tym obszarze decyduje, jak aktywne są wojska gracza na planszy.

Zasoby Strategiczne

Żetony Dowodzenia umieszczone w obszarze Zasobów Strategicznych służą przede wszystkim do korzystania ze Zdolności Dodatkowych Kart Strategii. Zdolności niektórych ras i część kart akcji wymaga jednak wydawania Żetonów Dowodzenia z obszaru Zasobów Strategicznych.

Korzystanie z Zasobów i Wpływów (*Spending Resources and Influence*)

Podczas gry w TI często i z wielu powodów musisz będziesz wydawać zasoby i wpływy, którymi dysponujesz dzięki sprawowaniu kontroli nad planetami. W tym celu posługiwać się będziesz Kartami tych planet.



Wykorzystywanie planet

Zawsze, kiedy chcesz skorzystać z zasobów lub wpływów musisz **wykorzystać** jedną z twoich Kart Planet – w tym celu odwróć ją koszulką do góry. Dzięki temu możesz posłużyć się zasobami **lub** wpływami tej planety. Na każdej Karcie Planety (oraz na planetach na planszy) znajdują się informacje, z ilu zasobów i wpływów możesz skorzystać, gdy wykorzystasz tę planetę (patrz rysunek, powyżej). Raz wykorzystane, planety nie mogą zostać wykorzystane ponownie, póki nie odświeżą się podczas Fazy Statusu (lub w inny sposób). Gdy karta zostaje odświeżona, odwróć ją koszulką w dół.

Kiedy wykorzystujesz planetę dla jej zasobów lub wpływów, otrzymujesz **wszystkie** jej zasoby lub wpływy. Nie możesz użyć tylko części z nich ani zachować kilku punktów na potem.

Pamiętaj, że kiedy wykorzystujesz planetę, otrzymujesz jej zasoby **lub** wpływy, ale nie obydwaj na raz. Nim wykorzystasz planetę musisz zadeklarować, czy interesują cię jej zasoby, czy wpływy (choć zwykle jest to oczywiste ze względu na cel, dla jakiego planetę wykorzystujesz).

Oplacanie kosztu

Zawsze, gdy gracz postanawia wydać zasoby lub wpływy, ogłasza, jaką ich liczbę wydaje a następnie wykorzystuje tyle planet, by suma ich zasobów/wpływów była równa (lub większa) zadeklarowanej liczbie.

Innymi słowy, kiedy gracz produkuje oddziały w Gwiezdnym Porcie podczas kroku Produkcji Sekwencji Aktywacji, ogłasza na początek ile zasobów w sumie wydaje. Następnie wykorzystuje stosowną ilość planet, a wreszcie układa wyprodukowane oddziały na planszy (zasady produkowania oddziałów w Gwiezdnym Porcie znajdziesz na stronie 26). To znaczy, że nie produkujesz oddziałów po kolei (i nie wydajesz osobno zasobów), ale kupujesz je „w pakiecie”. Powyższa zasada dotyczy również wydawania wpływów.

Nadliczbowe zasoby lub wpływy, uzyskane dzięki wykorzystaniu planety, przepadają.



Uwaga dodatkowa: Jeśli produkujesz oddziały na konkretnej planecie nie musisz wykorzystywać Karty tej właśnie planety – liczy się tylko suma zasobów.

Przykład wydawania zasobów i produkcji (Example of Spending Resources and Production)



Gracz N'orr aktywował właśnie system, w którym znajduje się jego Stacja Kosmiczna. Nadchodzi ostatni krok Sekwencji Aktywacji i gracz przystępuje do produkowania oddziałów w tym systemie.

Gracz bierze z uzupełnień 1 Transportowiec, 1 Niszczyciel i 1 Krążownik. Na Karcie Rasy sprawdza ich koszt, który prezentuje się następująco:

1 Transportowiec 3 Zasoby

1 Niszczyciel 2 Zasoby

1 Krążownik 1 Zasób

Suma = 6 Zasobów

Na tej planecie zbudować można do 5 oddziałów, więc możliwości produkcyjne nie stanowią problemu. By zapłacić za swoje trzy statki N'orr musi wydać 6 zasobów. Ponieważ na Karcie Rasy nie posiada żadnych Towarów, wykorzystuje trzy Karty Planet, o sumie zasobów równej 6 (odwraca je koszulką do góry). W ten sposób płaci za budowane oddziały.

Po opłaceniu kosztu gracz N'orr układa trzy nowe oddziały w aktywowanym systemie. Ponieważ znajdował się w nim już Transportowiec, flota N'orr w tym systemie składa się teraz z czterech jednostek (pamiętaj, Myśliwce się nie liczą). Ponieważ w Zaopatrzeniu Floty N'orr znajdują się cztery Żetony Dowodzenia, nowa flota nie przekracza limitu wielkości.

Karty Akcji (The Action Cards)



Podczas gry gracze otrzymywać będą Karty Akcji, których nie powinni pokazywać przeciwnikom.

Karty Akcji użyć można wyłącznie w określonych okolicznościach (lub Fazach), wyszczególnionych na konkretnych kartach.

Gracz nie może mieć nigdy więcej, niż 7 Kart Akcji na raz. Jeśli, po otrzymaniu nowych kart Akcji, przekracza ten limit, musi natychmiast odrzucić wybrane, nadliczbowe Karty. Kiedy gracz posiadający 7 Kart ma dociągać, powinien ciągnąć i odrzucać po jednej.

Gracz nie może nigdy zagrać dwóch takich samych Kart Akcji w tej samej sytuacji/na tę samą rzecz podczas jednej rundy. Przykładowo, podczas jednej rundy nie wolno mu zagrać dwóch „Prędkości manewrowych” na tę samą flotę. Oczywiście, może zagrać „Prędkości manewrowe” na dwie **różne** floty podczas tej samej rundy.

Zagrywanie Kart Akcji

Kiedy gracz zamierza zagrać Kartę Akcji, musi **publicznie oświadczyć**, że ma taki zamiar. Następnie pozostali gracze, po kolei, mogą ogłosić, że również zagrywają Kartę Akcji. Gdy każdy gracz uzyska już taką możliwość, wszystkie zagrane Karty Akcji zostają odsłonięte o wchodzą w życie zgodnie z kolejnością rozgrywki.

Jeśli Karty Akcji zagrywa się w chwili, gdy gracze nie mają Kart Strategii, wchodzą one w życie w kierunku zgodnym z ruchem wskazówek zegara, poczynając od Mówcy.

Karta Sabotażu

Gracz **nie musi obwieszczać**, że zagrywa kartę Sabotażu. Po prostu zagrywa ją, kiedy Karta Akcji zostaje odsłonięta, anulując jej działanie. Następnie obydwie karty są odrzucane.

„Zagraj jako Akcję”

Na niektórych kartach napisane jest: „Zagraj: jako Akcję”. Taką kartę gracz zagrywa podczas Fazy Akcji, **zamiast wykonywania normalnej akcji**.

Karty Polityki i Rada Galaktyki (*The Political Cards and the Galactic Council*)



Kiedy gracz kontrolujący Kartę Strategii Politycznej korzysta z jej Akcji Strategicznej, odkrywa się górna kartę z Tali Polityki, a Rada Galaktyki zbiera się, by debatować i głosować nad nowym porządkiem.

Uchwały polityczne



Na każdej Karcie Polityki znajduje się **uchwała**, wymagająca głosowania Rady Galaktyki (czyli graczy). Obrady zaczynają się od głośnego odczytania pociągniętej Karty Polityki przez aktywnego gracza i określenia rodzaju głosowania.

Istnieją dwa rodzaj głosowań:

„Wybory”

Gdy uchwała polityczna nakazuje Radzie Galaktyki **wybrać** coś lub kogoś, każdy z graczy może wybrać, co lub kogo nominuje (czyli wybiera), oddając swoje głosy. Wszystkie głosy gracza popierają od tej pory tego właśnie kandydata. Kandydat który zdobędzie **najwięcej** głosów (choć niekoniecznie większość) zostaje **wybrany**. Po dokonaniu wyboru postępujcie zgodnie z instrukcjami na Karcie Polityki.

Głosowanie „za lub przeciw”

Większość Kart Polityki nakazuje Radzie Galaktyki głosować za lub przeciw konkretnej uchwale. W tym typie głosowania gracze decydują się albo poprzeć, albo odrzucić uchwałę i głosując popierają wszystkimi swoimi głosami jedną z tych opcji. agenda rezultacie decyduje większość głosów.

Prawa

Niektóre uchwały są jednocześnie „Prawem”. Oznaczają one permanentne modyfikacje zasad lub przebiegu gry. Gdy prawo zostanie Przegłosowane wprowadźcie w życie opcję „za”, a następnie ułóżcie odkrytą kartę w obszarze wspólnym gry – działa ona **do końca rozgrywki**. Jeśli większość zagłosowała „przeciw”, wprowadźcie w życie efekt oznaczony „przeciw”, a następnie odrzućcie kartę.

Prawo przyjęte przez Radę w początkowej fazie gry może stać się bardzo niepopularne, gdy odwróci się równowaga sił. Jak, w takim wypadku, pozbyć się starego, niewygodnego Prawa?

Wśród Kart Polityki znajdują się uchwały, które pozwalają powtórnie głosować lub odrzucać Prawa. Pamiętaj jednak, jest ich niewiele i większość uchwalonych Praw pozostanie w grze już do końca – głosujcie rozważnie!

Głosowanie w Radzie Galaktyki

Gdy aktywny gracz odczyta uchwałę, Rada Galaktyki postępuje następująco:

- 1) Gracze debatują, grożą, mają i przekonują innych, by głosowali zgodnie z ich interesem. Dozwolone jest przekupywanie się Towarami – pamiętaj jednak, że żadne obietnice ani umowy nie są w TI wiążące (nawet, jeśli poprzedzała je łapówka).
- 2) Następnie gracze głosują nad uchwałą, pojedynczo, zgodnie z ruchem wskazówek zegara, począwszy od gracza siedzącego na lewo od Mówcy (dzięki czemu Mówca zawsze głosuje ostatni). Podczas głosowania, każdy gracz dysponuje tyloma głosami, ile wynosi **suma wpływów jego niewykorzystanych planet** (minimum 1).

Przykład: Letnev kontroluje pięć planet, z których trzy są wyczerpane. Dwie niewykorzystane planety posiadają, odpowiednio, wpływy „1” i „2”. Podczas głosowania w Radzie Galaktyki Letnev dysponuje w związku z tym 3 głosami.

Podczas głosowania gracz korzysta ze wszystkich głosów lub nie wykorzystuje żadnego. Głosów nie można dzielić. Głosowanie nie powoduje ani nie wymaga wykorzystania planet.

Gracz nie może zwiększyć puli głosów poprzez wydawanie Towarów.

Rada Galaktyki to miejsce, w którym gracze mogą do woli angażować się w debaty, zawiązywać sojusze, korzystać z możliwości politycznych, potrząsać szabelką i „odgrywać swoją rasę”. Gdy pod głosowanie



poddawane są ważne uchwały, słabsi gracze mogą zaszkodzić politycznie silniejszym sąsiadom, przeforsowując niewygodne dla nich Prawa.

Wstrzymywanie się od głosu i remisy

Podczas głosowania nad uchwałą gracz może zawsze wstrzymać się od głosu – wówczas jego głosy nie liczą się nawet na potrzeby określenia większości. W razie remisu, nawet, gdy ilość oddanych głosów wynosi 0 (czyli wszyscy wstrzymali się od głosowania), o losach uchwały decyduje gracz posiadający Żeton Mówcy.

Zasady i karty

(Rules and Cards)

Jeśli działanie karty wydaje się sprzeczne z zasadami gry, zawsze postępuj zgodnie z treścią karty.

Postęp technologiczny



Przed rozpoczęciem gry każdy z graczy otrzymuje identyczną Talię Technologii, zawierającą 24 karty i wyciąga z niej kilka „Początkowych Technologii”. Za każdym razem, gdy graczowi uda się zdobyć (lub otrzymać na początku gry) rozwinięcie Technologii, wybiera odpowiednią Kartę Technologii i układa ją, odkrytą, w swoim obszarze gry. W ten sposób gracze powoli zbierają Karty Technologii, z których każda zapewnia im opisane na niej korzyści.

Przykład: Po zdobyciu przez gracza technologii „Działo dalekiego zasięgu” kontrolowane przez niego PSD mogą ostrzelać nie tylko system, w którym się znajdują, ale i sąsiedni.

Karty technologii zdobywa się zazwyczaj dzięki Strategii Technologicznej, zapewniają jej również niektóre Karty Akcji i Polityki.

Gracze nie mogą przekazywać rozwinięć Technologii przeciwnikom.

Wyróżniamy cztery obszary technologii, z których każdy oznaczony jest kolorem:

Technologia wojskowa = Czerwony

Biotechnologia = Zielony

Technologia napędów = Niebieski

Technologia ogólna = Żółty

Zdobywanie rozwinięć technologii

Rozwinięcie Technologii zdobywa się zazwyczaj gdy podczas Fazy Akcji używana jest Karta Strategii Technologicznej. Aktywny gracz otrzymuje rozwinięcie Technologii za darmo, pozostali muszą zapłacić za nie 8 zasobów.

Większość rozwinięć Technologii (choć nie wszystkie) posiada **wymagane technologie**. Zanim będziesz mógł zdobyć to rozwinięcie musisz wejść w posiadanie wszystkich wymaganych technologii, wypisanych na karcie.

Przykład: „Mikrotechnologia” wymaga, by gracz posiadał wcześniej „Kapsuły podtrzymujące życie” lub „Narzędzia sarwińskie”. Jeśli w jego obszarze gry nie znajduje się ani jedna, ani druga z wymaganych technologii, gracz nie może zdobyć „Mikrotechnologii”.

Graczowi nigdy nie wolno wejść w posiadanie rozwinięcia technologii (za pomocą Kart Akcji ani w żaden inny sposób), jeśli w jego obszarze gry nie leżą odkryte wszystkie wymagane przez to rozwinięcie Karty Technologii.

Na stronach 42-43 niniejszej broszury znajdziesz „Drzewko technologii”, wskazujące wszystkie wymagania. Analogiczne drzewko pobrać możesz z witryny www.fantasyflightgames.com.

Specjalności technologiczne planet



Niektóre planety posiadają **specjalność technologiczną** (symbol technologii, wydrukowany na samej planecie oraz na jej Karcie). Oznacza ona naukową skłonność mieszkańców planety lub znajdujące się na niej dobra naturalne, niezbędne w określonej dziedzinie nauki. Obecność specjalności technologicznej pozwala kontrolującemu planetę graczowi obniżyć o 1 koszt wykupienia technologii (danego typu: czerwonej, zielonej lub niebieskiej) podczas korzystania ze Zdolności Dodatkowej Strategii Technologicznej. Jeśli gracz kontroluje kilka planet o tej samej specjalności technologicznej, każda z nich zmniejsza ten koszt o 1.

Przykład: Jeśli gracz kontroluje trzy planety z zieloną specjalnością technologiczną (Biotechnologia), może odjąć 3 od kosztu wykupywania zielonych Kart Technologii.

Zniżki za specjalność technologiczną nie można wykorzystać, jeśli Karta Planety, która ją zapewnia, jest wykorzystana. (Nie trzeba jednak wykorzystywać planety, by zdobyć zniżkę ani używać jej podczas wykupywania konkretnego rozwinięcia Technologii).

Kontrakty i umowy handlowe (Trade Contracts and Trade Agreements)



Handel to w TI ważny kanał, za pomocą którego gracze zdobywają dodatkowe zasoby i wpływy. Może również być narzędziem potężnego nacisku na wrogów i metodą pieczętowania sojuszy.

Na początku gry każda z ras otrzymuje dwie Karty Handlu. Na każdej z nich, po stronie „umowy handlowej” wydrukowano liczbę (zwróć uwagę, że niektóre rasy posiadają Karty handlu o różnych wartościach). Na początku gry każdy gracz powinien położyć je w swoim obszarze gry, stroną „Kontraktu handlowego” do góry. Po tej stronie nie ma wartości liczbowej, gdyż gracze nie czerpią korzyści z posiadania własnych Kart Handlu.



Zawieranie umów handlowych

Gdy podczas Fazy Akcji wykorzystywana jest Zdolność Podstawowa Strategii Handlowej, aktywny gracz może pozwolić graczom (w tym sobie) na zawieranie **umów handlowych**.

Umowa taka ma miejsce, gdy dwóch graczy decyduje się handlować ze sobą. Następnie każdy z nich daje drugiemu **jedną** ze swoich Kart Handlu. Po otrzymaniu takiej karty, gracz układa ją w swoim obszarze gry, stroną z **umową handlową** do góry.

Z danym graczem można wymienić się tylko jedną kartą handlu.

Każda rasa posiada tylko dwie Karty Handlu, co znaczy, że jednocześnie może zawrzeć tylko dwie umowy handlowe.

Nim dojdzie do zawarcia umowy, musi na to pozwolić aktywny gracz. Jeśli da zgodę (co może wiązać się z koniecznością przepukupienia go), zawierający umowę gracze wymieniają Karty Handlu.

Dwaj gracze mogą zawrzeć między sobą tylko jedną umowę handlową. W związku z tym, by wykorzystać obydwie Karty Handlu gracz musi umówić się z dwoma różnymi przeciwnikami. Jeśli to możliwe, gracz może wynegocjować obydwie umowy handlowe podczas wprowadzania w życie tej samej Karty Strategii Handlowej.

Należy pamiętać, że ponieważ każdy gracz ma tylko dwie Karty Handlu, nie może zawrzeć więcej, niż dwóch umów handlowych.

Otrzymywanie Towarów

Podczas wykorzystywania Zdolności Podstawowej Strategii Handlowej aktywny gracz otrzymuje Towary za swoje umowy handlowe (oraz 3 dodatkowe towary).

Gdy gracz aktywny skończy korzystać ze Zdolności Karty, pozostali gracze, zgodnie z ruchem wskazówek zegara, mogą skorzystać ze Zdolności Dodatkowej Strategii Handlowej, by otrzymać Towary za swoje umowy handlowe.

Pamiętaj, że gracz **nie może** otrzymać Towarów za umowy handlowe wynegocjowane podczas tej samej akcji. Nie można zatem zawrzeć umowy podczas egzekwowania Zdolności Podstawowej Strategii Handlowej, a następnie natychmiast skorzystać ze Zdolności Dodatkowej, by czerpać profity z właśnie zawartego kontraktu.

Gracz otrzymuje tyle Towarów, ile wynosi suma **wartości handlowej** umów, znajdujących się w jego obszarze gry. Po prostu bierze odpowiednią ilość Towarów z obszaru wspólnego i układa je w Strefie Towarowej swojej Karty Rasy.

Przykład: Xxcha posiada umowę handlową z Jol Nar (zgodnie z ilustracją na stronie 9). Gdy aktywny gracz skończy wykorzystywać Zdolność Podstawową Strategii Handlowej, Xxcha wydaje jeden Zeton Dowodzenia ze swoich Zasobów Strategicznych i korzysta ze Zdolności Dodatkowej tej Karty Strategii. Wartość handlowa kontraktu Jol Nar wynosi 3, więc gracz bierze trzy Towary z obszaru wspólnego i umieszcza je na swojej Karcie Rasy.



Żetony Towarów



Gracz może wydać Towar, znajdujący się w jego Strefie Towarowej **jako równowartość jednego zasobu lub jednego wpływu**. Dzięki temu może zapłacić za budowę Pancernika wydając 5 Towarów ze swojej Strefy Towarowej **lub** wykorzystując Karty Planet o zasobach 3 i płacąc pozostałe 2 w Towarach (lub stosując dowolną kombinację powyższych).

Gdy gracz wydaje Towar, przenosi go ze Strefy Towarowej do obszaru wspólnego gry. Gracze mogą w każdej chwili dawać Towary znajdujące się na ich kartach Ras przeciwnikom – dzięki temu towary stają się pożytecznym narzędziem umożliwiającym przekupywanie, płacenie lub ekonomiczne wspieranie innych.

Gdy skończą się Towary

W grze jest dokładnie 40 żetonów Towarów i jeśli pula Towarów w obszarze wspólnym jest pusta, gracze **nie otrzymują kolejnych Towarów** dopóki jeden z nich nie wyda kilku żetonów tego rodzaju, umieszczając je w obszarze wspólnym. Ze względu na ograniczoną liczbę Towarów ważne jest przestrzeganie zgodnej z kierunkiem ruchu wskazówek zegara (począwszy od gracza aktywnego) kolejności podczas wykorzystywania Zdolności Dodatkowej Strategii Handlowej.

Zrywanie umów handlowych

Każdy z graczy, posiadających umowę handlową, może jednostronnie ją wypowiedzieć podczas Fazy Statusu. Wystarczy, że ogłosi zakończenie umowy, i bezzwłocznie zwróci Kartę Handlu właścicielowi, by otrzymać własną Kartę handlu od byłego partnera (własne Kartę handlu układa się zawsze stroną z „kontraktem handlowym” do góry, ponieważ nie przynosi właścicielowi korzyści). Nie można zerwać w ten sposób umowy handlowej z Hactanem, nie pozwala bowiem na to specjalna zdolność tej rasy.

Jeśli dwóch graczy, związanych umową handlową, rozpocznie otwartą wojnę (wywiąże się między nimi **Bitwa Gwiezdna** lub **Inwazja**), umowa zostaje automatycznie zerwana (a Karty Handlu wracają do właścicieli). Ci sami gracze mogą zawrzeć umowę ponownie i znów zostanie zerwana, jeśli wdadzą się w Bitwę Gwiezdną lub Inwazję pomiędzy sobą. Umowy handlowe z Hactanem **zostają** zerwane, jeśli pomiędzy emiratami i ich partnerem handlowym rozpocznie się wojna.

Pamiętaj, że automatyczne zerwanie umowy następuje wyłącznie w wypadku **Bitwy Gwiezdnej** lub **Inwazji**, nie wywołuje go natomiast zagrywanie Kart Akcji, ostrzał PSD i tak dalej.

Desant na planecie, na której znajduje się wyłączne Znacznik Kontroli przeciwnika jest uznawane za Inwazję na potrzeby zrywania umów handlowych.

Potęga Gildii Kupieckiej

Korzystając ze Zdolności Podstawowej Strategii handlowej aktywny gracz może wykorzystać swój wpływ na Gildię Kupiecką w sposób destrukcyjny, zamiast dbać o dobrobyt innych ras. Zgodnie z opisem opcji „b” na Karcie Strategii Handlowej, zamiast otrzymywać Towary i otwierać negocjacje może **unieważnić wszystkie umowy handlowe w grze**.

W takim wypadku wszystkie Karty Handlu (nawet Hactanu) wracają do właścicieli.

Definicja „pustego” systemu

(Definition of „Empty” System)

Niektóre z zasad i kart TI mówią o „pustych” systemach. Za taki uważa się system, w którym **nie ma żadnego oddziału**, nawet oddziału należącego do aktywnego gracza. Innymi słowami, w pustym systemie nie ma statków, Sił Naziemnych, PSD ani nawet Stacji Kosmicznych. Mogą natomiast znajdować się w nim planety, Znaczniki Kontroli i Żetony Dowodzenia. Systemów specjalnych nie uznaje się nigdy za puste.

Karty Celów

(The Objective Cards)



Realizacja Kart Celów to podstawowy sposób zdobywania punktów zwycięstwa. Na każdej z nich (tak Ogólnej, jak Tajnej) opisane są warunki oraz ilość punktów zwycięstwa, którą otrzymuje się za ich zrealizowanie. Karty Celów Ogólnych stopniowo odsłaniają się a w miarę, jak gracze korzystają w Fazie Akcji ze Strategii Imperialnej.

Podczas pierwszego kroku Fazy Statusu gracz może spróbować wypełnić wymagania jednej odkrytej Karty Celu Ogólnego by otrzymać wyszczególnioną na niej ilość punktów zwycięstwa. Pamiętaj, że nie można zdobywać punktów zwycięstwa za pomocą Kart Celów Ogólnych, które wciąż pozostają zakryte.

Na niektórych Kartach Celów napisane jest: „Oto...”. W takim wypadku gracz musi wypełnić wymaganie **podczas pierwszego kroku Fazy Statusu**. Przykładowo, jeśli na Karcie Celu napisano: „Oto wydaję 20 zasobów (2 punkty zwycięstwa)”, gracz, by otrzymać dwa punkty zwycięstwa, musi podczas pierwszego kroku Fazy Statusu posiadać na tyle dużo Towarów i niewykorzystanych planet, by faktycznie wydać 20 zasobów.

Gracz może uzyskać punkty zwycięstwa dzięki wypełnieniu wymagań konkretnej karty tylko raz na grę. Po ich realizacji powinien, dla pamięci, oznaczyć taką kartę Znacznikiem Kontroli.

Tajne cele

Na początku gry każdy z graczy otrzymuje jedną kartę Tajnego Celu. **Nie wolno mu** pokazać jej innym graczom dopóki nie wypełnia wyszczególnionych na niej wymagań. Jeśli ujawni swój Tajny Cel i nie będzie mógł natychmiast wypełnić jego wymagań, **traci Kartę Tajnego Celu**, która natychmiast wraca do pudełka. Taki gracz nie będzie mógł zdobyć podczas tej rozgrywki punktów zwycięstwa za realizację Tajnego Celu.

Podczas każdej Fazy Statusu gracz może wypełnić **jeden** Cel Ogólny lub/i swój Tajny Cel. W jednej rundzie nie wolno mu wypełnić więcej niż jednego Celu Ogólnego.

Zasady oddziałów

(Rules for Units)

Poniżej znajduje się szczegółowy opis właściwości i zasad, opisujących 9 różnych typów oddziałów, jakimi posługiwać się można podczas gry w TI.



Stacja Kosmiczna



Dostępne jednostki: 3

Koszt: 4

Stacja Kosmiczna to wojskowy kompleks przemysłowy, stocznia i punkt rekrutacyjny, umieszczony na niskiej orbicie konkretnej planety. Pozwala on budować w systemie i na planecie oddziały (inne niż Stacja Kosmiczna).

Budowa Stacji Kosmicznej

By wybudować na planecie nową Stację Kosmiczną wypełnić należy następujące wymagania:

- 1) System (w którym znajduje się planeta, na której zamierzasz zbudować Stację) został właśnie aktywowany i trwa krok „Produkcji” Sekwencji Aktywacji lub Transferu.
- 2) Aktywny gracz kontrolować tę planetę **od początku rundy**. Nie można zbudować Stacji Kosmicznej na planecie zdobytej podczas tej rundy.
- 3) Na planecie nie ma jeszcze Stacji Kosmicznej (na każdej planecie można umieścić tylko jedną Stację).
- 4) W systemie nie ma statków przeciwnika.

Po spełnieniu tych warunków, aktywny gracz może wziąć z uzupełnień Stację Kosmiczną, wydać 4 zasoby i umieścić figurkę na wybranej planecie. W następnej rundzie w Stacji można już produkować oddziały. Pamiętaj, że Stacja Kosmiczna jest zawsze związana z konkretną planetą i nie znajduje się „w przestrzeni”, nie może więc brać udziału w Bitwach Gwiazdnych ani być obiektem bezpośredniego ataku statków przeciwnika.

Budowa oddziałów w Stacji Kosmicznej

By wybudować nowe oddziały (inne, niż Stacja Kosmiczna) gracz musi aktywować (podczas Akcji Taktycznej lub Transferu) system, w którym znajduje się przynajmniej jedna z jego Stacji Kosmicznych. W ostatnim kroku sekwencji aktywny gracz może wydawać zasoby by budować w Stacji oddziały według poniższych zasad:

- W Stacji Kosmicznej wybudować można nie więcej oddziałów (niezależnie od ich typu), niż wynoszą **zasoby tej planety plus dwa**. Znaczy to, że Stacja Kosmiczna umieszczona na planecie o 3 zasobach może wybudować do 5 oddziałów (3 za zasoby planety, 2 sama z siebie). Ograniczenie to obejmuje *liczbę* oddziałów, niezależnie od ich kosztu. W powyższym przykładzie w Stacji wyprodukować można równie dobrze 5 Pancerników jak 5 Myśliwców (lub ich kombinację tych i innych oddziałów).
- Nowe statki kosmiczne (Myśliwce, Krążowniki, Transportowce, Niszczyciele, Pancerniki i Słońca Bojowe) po zbudowaniu umieszczane są (i na zawsze pozostają) w **przestrzeni**. Każdy system to jeden obszar przestrzeni. W przeciwieństwie do Sił Naziemnych, PSD i Stacji Kosmicznych statki nigdy nie bywają na, związane z lub dołączone do planet w systemie.



• Siły Naziemne i PSD są zawsze budowane i umieszczane na planecie, na której znajduje się Stacja Kosmiczna, która je wyprodukowała. Nie mogą przemieścić się na żadną inną planetę (nawet w tym samym systemie) inaczej, niż na pokładzie Transportowca i Słońca Bojowego.

• Pamiętaj, że kiedy budujesz Myśliwce i Siły Naziemne **1 zasób produkuje dwa oddziały**. Jeśli, ze względu na limit produkcji Stacji, gracz chce wyprodukować tylko 1 Myśliwiec lub 1 oddział Sił Naziemnych, kosztuje go on 1 zasób. Nie można łączyć Sił Naziemnych i Myśliwców na potrzeby budowy i za 1 zasób budować 1 Myśliwce oraz 1 oddziału Sił Naziemnych.

Pozostałe zasady Stacji Kosmicznych

• Stacja Kosmiczna może **utrzymywać 3 Myśliwce** w systemie (patrz niżej).

• Jeśli w systemie znajduje się choć jeden statek kosmiczny przeciwnika, wszystkie twoje Stacje Kosmiczne w systemie znajdują się pod **blokadą** i **nie mogą produkować statków póki jednostki przeciwnika nie opuści systemu**. Stacja Kosmiczna pod blokadą może wciąż, podczas kroku Produkcji Sekwencji Aktywacji, produkować Siły Naziemne i PSD.

Porada strategiczna: Niszczyciele i Krążowniki szczególnie skutecznie potrafią zaskoczenia zablokować Stację Kosmiczną. Zawsze sprawdzaj, czy szybkie jednostki przeciwnika nie mają w zasięgu twoich Stacji Kosmicznych i nie polegaj na jednej tylko Stacji, zwłaszcza w późniejszych etapach gry.

Siły Naziemne



Dostępne jednostki: 12 (plus żetony dodatkowe)

Koszt: 1 (wyprodukowania 2 jednostek Sił Naziemnych)

Siły Naziemne to regularna armia i jednostki okupacyjne gracza. Są niezbędne, by przejmować kontrolę nad neutralnymi planetami, najeżdżać planety przeciwników i bronić się przed inwazjami przeciwników. Rządzą się następującymi regułami:

• Po wykupieniu w Stacji Kosmicznej Siły Naziemne trafiają na planetę, na której zostały wyprodukowane. Galaktykę przemierzają najczęściej na pokładzie Transportowców (innych metod transportu dostarczyć mogą Słońca Bojowe i określone technologie). Siły Naziemne nigdy nie znajdują się „w przestrzeni” i zawsze przebywają na planecie lub pokładzie Transportowca/Słońca Bojowego.

• Transportowiec może podjąć Siły Naziemne znajdujące się na planecie w dowolnym momencie swojego ruchu, gdy znajdzie się w tym samym systemie.

Wyjątek: Transportowiec wykonujący ruch przez aktywowany wcześniej system nie może podjąć w nim Sił Naziemnych.

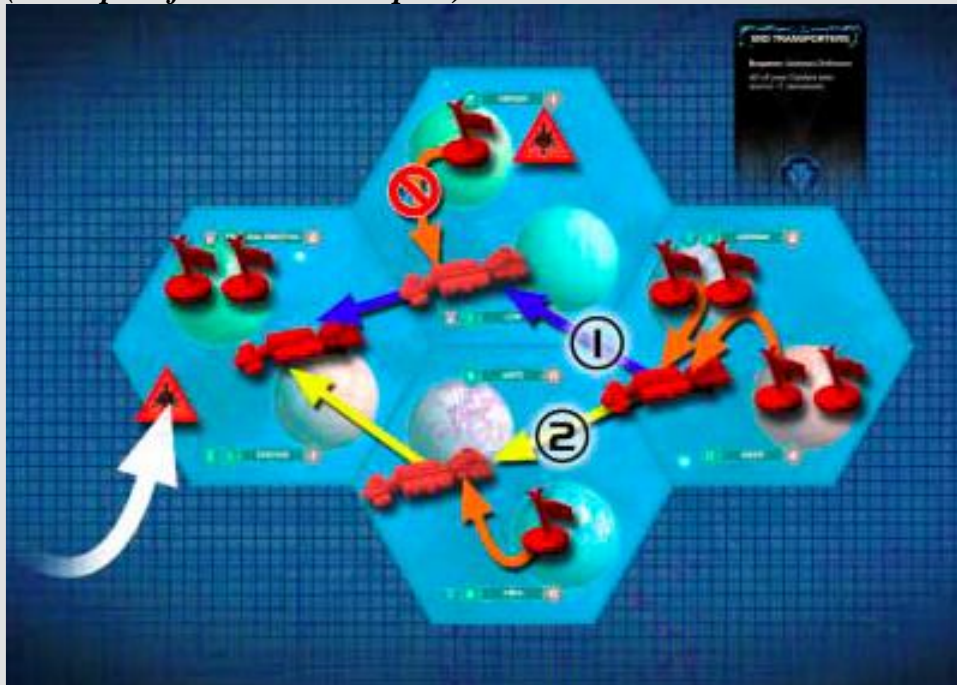
- Podczas kroku Desantu Planetarnego Sekwencji Aktywacji Siły Naziemne mogą przenieść się z Transportowca bezpośrednio na swoją, wrogą lub neutralną planetę, znajdującą się w tym samym systemie.

Kontrolowanie planet

By przejąć kontrolę nad planetą gracz musi przeprowadzić udany desant przynajmniej jednej jednostki swoich Sił Naziemnych na tę planetę. Planeta pozostaje pod jego kontrolą do końca gry, o ile nie zostanie utracona na skutek inwazji przeciwnika. Gdy planetę opuszcza ostatni oddział Sił Naziemnych, gracz kładzie na niej Znacznik Kontroli, by oznaczyć, do kogo należy.

Przykład: W poprzedniej rundzie gracz Xxcha dokonał inwazji na neutralną planetę Dal Bootha za pomocą jednej jednostki Sił Naziemnych. W tej rundzie zamierza przenieść tę jednostkę na inną planetę. Podczas swojej tury aktywuje inny system i przesuwa Transportowiec tak, by przelatywał przez system Dal Bootha, w którym podejmuje on z planety Siły Naziemne. Gdy oddział opuszcza planetę, gracz Xxcha kładzie na Dal Bootha Znacznik Kontroli by oznaczyć, że pozostaje ona pod jego władzą.

Przykład transportu międzygwiazdowego (Example of Carrier Transport)



Gracz N'orr aktywował system odległy o dwa pola od swojego Transportowca. Ponieważ posiada technologię „Transporter XRD”, jego Transportowiec może przenieść się o dodatkowe pole. W związku z tym zdoła dotrzeć do aktywowanego systemu.

Przed wykonaniem ruchu, Transportowiec podejmuje 4 Siły Naziemne w systemie, w którym się znajduje. Teraz gracz musi wybrać między dwiema trasami do aktywowanego systemu.

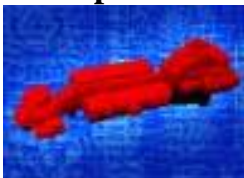
1 Wybierając tę drogę, Transportowiec przeleci przez system, który N'orr aktywował już w tej rundzie. Choć nie wpłynie to na ruch samego statku, nie będzie mógł podjąć oddziału Sił Naziemnych w związku z wcześniejszą aktywacją.

2 Wybierając tę drogę Transportowiec będzie mógł podjąć oddział sił naziemnych z planety Fria.

Po dotarciu do aktywowanego systemu gracz N'orr będzie mógł podjąć Siły Naziemne, które się tam znajdują (o ile nie przekroczy limitu 6 oddziałów, które Transportowiec może przewozić).

Po zakończeniu ruchu Transportowiec N'orr może wylądować Siły Naziemne na neutralną planetę podczas kroku Desantów Planetarnych Sekwencji Aktywacji.

Transportowiec



Dostępne jednostki: 4

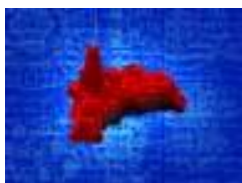
Koszt: 3

Transportowiec jest najważniejszym motorem poszerzania terytorium, przewozi bowiem twoje Siły Naziemne i PSD pomiędzy systemami. Prócz przyziemnego zadania transportowania, Transportowiec może również stać się groźną bronią, gdy wiezie rój śmiertelnie niebezpiecznych i niedrogich Myśliwców.

Każdy Transportowiec posiada ładowność 6 – czyli 6 „miejsc”, na których przewozić może jeden oddział Sił Naziemnych, PSD lub Myśliwiec. W przeciwieństwie do Stacji Kosmicznej, której ładowność 3 pozwala jej utrzymywać 3 Myśliwce (ale nie Siły Naziemne albo PSD), Transportowiec może przewozić wszystkie trzy rodzaje oddziałów (PSD, Siły Naziemne i Myśliwce). Nie musi przy tym ograniczać się do wożenia jednego na raz i wolno mu dowolnie je łączyć. *Przykład: Transportowiec może wieść 4 Myśliwce, 1 PSD i 1 jednostkę Sił Naziemnych, lub dowolną inną ich kombinację.*

- W Transportowcu nie można przewozić więcej, niż 6 jednostek, pilnuj więc, ile ich załadowano. Nadliczbowe oddziały są natychmiast niszczone (wybiera je właściciel Transportowca).
- Jeśli Transportowiec zostanie zniszczony, wiezione przez niego Siły Naziemne i PSD są automatycznie niszczone. Myśliwce mogą przetrwać, jeśli w systemie jest coś zdolnego je utrzymać (inny Transportowiec, Słońce Bojowe lub Stacja Kosmiczna).
- Pamiętaj, że Siły Naziemne wiezione w Transportowcu nie biorą udziału w bitwach – analogicznie, przewożone PSD nie mogą strzelać. Myśliwców natomiast nie uważa się za „załadowane” do Transportowca i mogą brać udział w Bitwach Gwiazdnych w tym systemie.
- Transportowiec może „wylądować” Siły Naziemne i PSD na planetę lub do innego Transportowca wyłącznie podczas kroku Desantów Planetarnych Sekwencji Aktywacji. Może natomiast **podjąć** oddziały z dowolnego systemu w którym zaczyna ruch, przez który przelatuje lub w którym ruch kończy. Od tej zasady obowiązują następujące wyjątki:
 - Transportowiec nie może podjąć jednostek w systemie, w którym znajdują się statki przeciwnika. Innymi słowy, nie może ruszyć się do systemu, podjąć oddziałów a potem walczyć w Bitwie Gwiazdnej.
 - Transportowiec nie może podjąć oddziałów w systemie aktywowanym przez tego gracza wcześniej w tej rundzie.

Planetarny System Defensywny (PSD)



Dostępne jednostki: 6

Koszt: 2

Oddziały PSD to systemy obrony przed flotą i lądującymi wojskami naziemnymi przeciwnika, złożone z pocisków i ogromnych dział energetycznych oraz generatorów tarcz planetarnych. Posiadają one szereg zdolności:

Tarcza planetarna

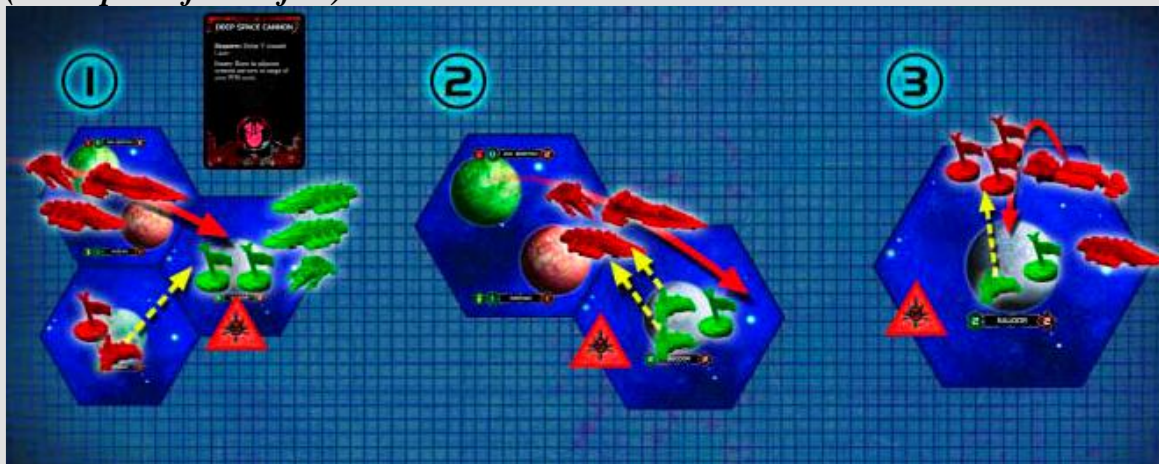
Pancerniki przeciwnika nie mogą, podczas kroku Inwazji Sekwencji Aktywacji, zbombardować planety, na której znajdują się PSD. (Więcej o Inwazjach czytaj na stronie 17).

Działo międzygwiazdne

PSD potrafi wykorzystać swój ogromny arsenał uzbrojenia, by niszczyć znajdujące się w pobliżu wrogie statki. Podstawowy zasięg PSD to system, w którym oddział się znajduje, technologia „Działo dalekiego zasięgu” pozwala mu jednak ostrzelać sąsiednie systemy.

Przykłady ostrzału PSD

(Examples of PDS fire)



1. Gracz N'orr aktywował właśnie system, w którym znajduje się flota Xxcha. Po tym, jak statki N'orr wkroczą do systemu, N'orr może ostrzelać flotę Xxcha z PSD znajdujących się w sąsiednim systemie. Umożliwia mu to technologia „Działo dalekiego zasięgu”, pozwalająca PSD ostrzelać sąsiedni, aktywowany system.

2. Gracz N'orr aktywował system, w którym znajduje się planeta Xxcha z dwoma PSD.

Gdy flota N'orr zakończy ruch do systemu, dwa oddziały PSD Xxcha (i ewentualne inne PSD przeciwników w zasięgu) mogą ostrzelać statki.

3. Podczas kroku Desantów Planetarnych Sekwencji Aktywacji gracz N'orr decyduje się wylądować trzema jednostkami Sił Naziemnych na planecie zawierającej jedną jednostkę Sił Naziemnych Xxcha i jego PSD.

Przed rozpoczęciem Inwazji, PSD Xxcha może ostrzelać Siły Naziemne najeźdźcy.



„Ostrzał z dział międzygwiazdnych” dokonuje się zawsze podczas trzeciego kroku Sekwencji Aktywacji, jeśli spełniony został jeden z poniższych warunków:

- Po tym, gdy posiadacz PSD aktywował system i ruszył do niego swoje statki, każdy PSD aktywnego gracza w zasięgu może wystrzelić raz do floty przeciwnika w aktywowanym systemie, przed rozpoczęciem Bitwy Gwiezdnej.

PSD aktywnego gracza (znajdujące się w zasięgu) mogą ostrzelać system również, jeśli gracz ten nie przemieścił do niego żadnych statków podczas tej aktywacji. Innymi słowy, można aktywować system wyłącznie po to, by ostrzelać znajdującą się w nim flotę przeciwnika z PSD.

- Gdy gracz aktywuje system będący w zasięgu PSD przeciwnika ten przeciwnik może, gdy aktywny gracz zakończy już krok Ruchu Sekwencji Aktywacji, ostrzelać statki aktywnego gracza, znajdujące się w aktywowanym przez niego systemie. Pamiętaj, że jeśli strzelasz z PSD podczas tury innego gracza, wolno ci strzelać wyłącznie do jego floty. Nie można ściągnąć ognia PSD na osobę trzecią, aktywując system z bezpiecznej odległości.

Obrona przed Inwazją

Tuż przed pierwszą rundą Inwazji oddziały PSD obrońcy, znajdujące się na najeżdżanej planecie mogą, raz na PSD, wystrzelić do atakujących Sił Naziemnych. Obrona tego rodzaju możliwa jest raz na walkę i nie powtarza się przed kolejnymi rundami Inwazji.

Ostrzał PSD

Kiedy prowadzisz ostrzał PSD rzuć jedną kostką za każdą jednostkę PSD, biorącą w nim udział. Każdy rezultat wyższy lub równy wartości bojowej PSD (wynoszącej zazwyczaj 6) oznacza, że flota przeciwnika (lub atakujące Siły Naziemne) muszą natychmiast ponieść stratę. Na ostrzał PSD nie można odpowiedzieć ogniem.

Ograniczenia PSD

Na jednej planecie mogą znajdować się maksymalnie dwie jednostki PSD. Jeśli na planecie znajdują się dwa takie oddziały, nie można na niej wybudować trzeciego.

Transport PSD

Oddziały PSD produkowane są zawsze na planecie, na której znajduje się produkująca je Stacja Kosmiczna. Nie mogą poruszać się samodzielnie – podobnie jak Siły Naziemne, na inne planety przewożą je Transportowce i Słońca Bojowe.

Myśliwiec



Dostępne jednostki: 10 (plus żetony dodatkowe)

Koszt: 1 (wyprodukowania dwóch Myśliwców)

Myśliwiec to najtańszy statek w arsenale gracza. Przewożone zwykle za pomocą Transportowców, Myśliwce potrafią zdominować bitwę samą ilością i stanowią doskonałą ochronę floty przed ogniem statków przeciwnika. Rządzą się następującymi regułami:

- Myśliwce nie mogą samodzielnie się poruszać i przemieszczają się wraz z Transportowcami.

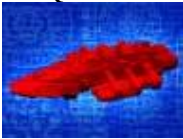


- Myśliwce zawsze znajdują się w przestrzeni, nawet, jeśli są właśnie transportowane. W związku z tym mogą zawsze brać udział w toczonej w tym systemie Bitwie Gwiezdnej.
- Myśliwce wymagają, by w systemie, w którym się znajdują, było zawsze dość **ładowności**, by je utrzymać. Stacja Kosmiczna może utrzymywać 3 Myśliwce, Transportowiec (o ile nie przewozi Sił Naziemnych ani PSD) może utrzymywać 6, podobnie jak Słońce Bojowe (nie przewożące Sił Naziemnych ani PSD). Jeśli w systemie znajduje się więcej Myśliwców, niż pozwala na to ładowność, ich właściciel musi natychmiast przenieść nadwyżkę do swoich uzupełnień.

Przykład: W systemie znajduje się Stacja Kosmiczna i jeden Transportowiec (przewożący właśnie dwie jednostki Sił Naziemnych) – w związku z tym w systemie może bezpiecznie znajdować się 7 Myśliwców (trzy za Stacją Kosmiczną i 4 za Transportowcem). Gdy Transportowiec się ruszy, cztery Myśliwce muszą przenieść się wraz z nim, by w systemie nie powstała nadwyżka Myśliwców.

Pamiętaj, że możliwość utrzymywania Myśliwców nie liczy się podczas Bitwy Gwiezdnej. Znacząco to, biorące w niej udział Myśliwce mogą walczyć nawet, jeśli ich Transportowiec został zniszczony. Po bitwie jednak wszystkie Myśliwce, których system nie może utrzymać, są natychmiast usuwane.

Krażownik



Dostępne jednostki: 8

Koszt: 2

Krażowniki należą do najefektywniejszych statków w galaktyce TWILIGHT IMPERIUM. Kosztują niewiele, sprawdzają się w bitwie i dzięki dużej szybkości pozwalają zapewniać elastyczność reakcji.

Ponad to, nie rządzą się żadnymi specjalnymi zasadami.

Niszczyciel



Dostępne jednostki: 8

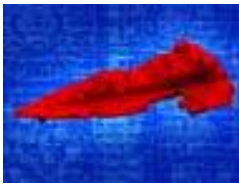
Koszt: 1

Niszczyciel, choć mniej skuteczny w bitwie niż jego większy kuzyn, Krażownik, to szybka, niedroga i wszechstronna bron zdolna zniszczyć w mgnieniu oka flotę, która za mocno polega na swoich Myśliwcach.

Zapora przeciw Myśliwcom

Przed rozpoczęciem Bitwy Gwiezdnej każdy Niszczyciel (zarówno atakujący jak broniący się) może rzucić dwiema kośćmi bojowymi. Każdy rezultat wyższy lub równy ich wartości bojowej (zazwyczaj wynoszącej 9) oznacza, że przeciwnik musi natychmiast zniszczyć jeden Myśliwiec. Zniszczone w ten sposób Myśliwce nie odpowiadają ogniem i nie biorą udziału w bitwie. Pamiętaj, że z Zapory przeciw Myśliwcom korzysta się tylko raz, tuż przed rozpoczęciem bitwy, a przed każdą jej rundą.

Pancernik



Dostępne jednostki: 5

Koszt: 5

Żaden statek kosmiczny w galaktyce, wyjąwszy legendarne Słońce Bojowe, nie może równać się siłą ognia i potęgą ze straszliwym Pancernikiem. Ten doskonale wyposażony, zdolny bombardować planety, ciężko opancerzony okręt jest bezdyskusyjnym filarem każdej floty.

Pancerniki posiadają dwie cechy specjalne – potrafią znieść obrażenia i bombardować planety.

Odporność na obrażenia

By zniszczyć Pancernik, trzeba go trafić dwa razy. Po pierwszym trafieniu (otrzymanym w Bitwie Gwiazdnej, na skutek ostrzału PSD i tak dalej) obróć figurkę na bok by oznaczyć, że statek jest uszkodzony. Dopiero, gdy uszkodzony Pancernik zmuszony jest przyjąć kolejne trafienie, zostaje zniszczony. Uszkodzenie nie wpływa na statek w żaden sposób poza tym, że zbliża go do zniszczenia.

Wszystkie uszkodzone statki zostają naprawione i wracają do pierwotnego stanu podczas Fazy Statusu.

Bombardowania planetarne

Tuż przed rozpoczęciem Inwazji Pancerniki najeżdźcy w aktywowanym systemie mogą zbombardować Siły Naziemne na planecie obrońcy. W tym celu atakujący rzuca jedną kością bojową za każdy bombardujący Pancernik w swojej flocie. Zniszczone na skutek bombardowania oddziały nie odpowiadają ogniem ani nie biorą udziału w Inwazji. Pamiętaj, że Pancernik nie może zbombardować planety, na którą jego właściciel nie dokonał Inwazji, umieszczając na niej swoje Siły Naziemne podczas segmentu Desantów Planetarnych Sekwencji Aktywacji.

Nie można również zbombardować przy pomocy Pancerników planety, na której znajduje się choć jeden PSD. Uznaje się, że generowana przez ten oddział tarcza planetarna chroni przed atakami z orbity.

Jeśli podczas tej samej aktywacji aktywy gracz najeżdża kilka planet w tym samym systemie, musi rozdzielić bombardujące siły. Każdy Pancernik może bombardować tylko raz na Sekwencję Aktywacji.

Słońce Bojowe



Dostępne jednostki: 2

Koszt: 12

Większość historyków galaktyki zaprzecza, jakoby podczas toczonych przed wiekami Wojen Zmierzchu faktycznie powstało „Słońce Bojowe”. Nieliczni uczeni, broniący jego istnienia, powołują się na niezliczone, w żaden sposób nie powiązane, opowieści ludowe i kilka ocalałych dokumentów, opisujących straszliwe okręty wojenne, nad którymi Jol Nar pracowały pod koniec konfliktu. Wydają się istnieć też dowody, iż Jol Nar, desperacko broniący się przed natarciem flot Sardakk N'orr, zdołali przeciwstawić im tę tajną broń podczas bitwy o system Saudor. Hipotezę



o użyciu nowej broni potwierdza jedynie fakt, że N'orr nigdy już nie zdołał wdrzeć się głębiej w przestrzeń kontrolowana przez Jol Nar. Jeśli Słońce Bojowe istniało, niemal na pewno zostało zniszczone podczas tej bitwy, nie mówią o nim bowiem żadne przekazy pochodzące z późniejszego okresu. Kierujący się tą teorią archeolog Xxcha odnalazł na Saudorze fragmenty wraku starożytnego okrętu niewiadomego przeznaczenia i pochodzenia. Najlepszym dowodem istnienia Słońca Bojowego wydaje się być jednak niespójne stanowisko Jol Nar w tej kwestii – uniwersytety czasem zaprzeczają, czasem milczą, a czasem ograniczają dostęp do dokumentów na ten temat.

Słońce Bojowe to, bez dwóch zdań, ostateczna broń galaktyki, odpowiednik nie tyle pojedynczego statku, co całej floty. Łączy niewiarygodną wręcz siłę ognia, potężne opancerzenie, ogromną szybkość, możliwość transportu żołnierzy oraz myśliwców i nieporównaną z niczym siłę bombardowania.

Słońce Bojowe rządzi się poniższymi zasadami:

- Żaden z graczy nie może produkować Słońc Bojowych póki nie opracuje technologii „Słońce Bojowe”.
- Podobnie jak Pancernik Słońce Bojowe może przetrwać jedno trafienie, nim zostanie zniszczone. Dla oznaczenia uszkodzenia figurkę kładzie się na boku – jeśli otrzyma kolejne trafienie, jest niszczone. Uszkodzone Słońce Bojowe naprawia się automatycznie podczas Fazy Statusu.
- Podobnie jak Pancernik, Słońce Bojowe może bombardować planety, w przeciwieństwie jednak to tego statku ignoruje tarczę planetarną PSD. Ponadto, może zbombardować planetę podczas kroku Inwazji Sekwencji Aktywacji nawet, jeśli nie lądują na niej oddziały Sił Naziemnych.
- Podczas Bitew Gwiazdnych I bombardowania Słońce Bojowe rzuca aż trzema kośćmi bojowymi.
- Podobnie jak Transportowiec, Słońce Bojowe posiada ładowność 6 i może przewozić Siły Naziemne, PSD oraz utrzymywać Myśliwce.

Uszkodzone/Nieuszkodzone oddziały (*Damaged/Undamaged Units*)



Gdy Pancernik i Słońce Bojowe zostaje trafione po raz pierwszy, zostaje **uszkodzone**, a nie zniszczone. By to zaznaczyć, połóż figurkę na boku (jak na powyższej ilustracji).

Zasady Opcjonalne



(Optional Rules)

Poniżej znajdziesz szereg opcji, które mogą ubarwić grę w TI. Wszystkie mają konstrukcję modułarną i możesz ich używać w dowolnych kombinacjach. Zalecamy stosować tylko te, które podobają się tobie i pozostałym graczom.

Gra dla trzech, czterech i pięciu graczy

(Three, Four and Five Players Game)

Zasady podstawowe zakładają, że w TI gracie w 6 osób. Można jednak równie dobrze – i z równą satysfakcją – grać z mniejszą ilością uczestników. Jeśli zamierzacie zagrać w TI we troje, czworo lub pięcioro, musicie wprowadzić drobne modyfikacje w sposobie układania planszy i stosowania kart strategii.

Kolejność rozgrywki przy trzech i czterech graczach

(Order of Play with Three and Four Players)

Podczas gry trzy- i czteroosobowej gracze posiadają dwie Karty Strategii. By określić kolejność rozgrywki używa się wyłącznie niższej (lepszego) spośród dwóch wartości inicjatywy.

Trzech graczy

Podczas gry trzyosobowej wprowadza się następujące zasady:

Tworzenie galaktyki w grze trzyosobowej

Gracze powinni wylosować swoje rasy i odłożyć pozostałe Systemy Ojczyste do pudełka. Na środku stołu kładzie się, jak zwykle, Mecatol Rex.

Przed tasowaniem pozostałych 32 systemów usuwa się 3 puste systemy (pola nie posiadające planet) i jedno Pole Asteroidów i odkłada je powrotem do pudełka. Pozostałe 28 systemów tasuje się.

Następnie usuwa się 4 losowe systemy i odkłada je do pudełka bez oglądania. Pozostałe 24 systemy rozdaje się graczom, każdemu po 8.

Następnie gracze układają teraz galaktykę według normalnych zasad w taki sposób, by finałowe ustawienie zgadzało się z ilustracją przedstawiającą planszę dla 3 graczy z ilustracji „Ustawienie galaktyki dla 3, 4 i 5 graczy”.

Karty Strategii w grze trzyosobowej

Podczas Fazy Strategii rozgrywki trzyosobowej każdy z graczy wybiera 2 Karty Strategii (a nie, jak normalnie, 1). Rzecz dokonuje się w dwóch rundach wyboru – podczas drugiej stosujecie tę samą kolejność, co podczas pierwszej.

Jako że gracze posiadają po dwie Karty Strategii podczas Fazy Akcji **muszą wykonać dwie różne Akcje Strategiczne** (po jednej na każdą kartę), nim wolno im będzie spasować. Każda Karta Strategii działa według normalnych zasad. Gracz sam wybiera, z której Karty Strategii skorzysta najpierw.

Czterech graczy

Podczas gry czteroosobowej wprowadza się następujące zasady:

Tworzenie galaktyki w grze czteroosobowej

Gracze powinni wylosować swoje rasy i odłożyć pozostałe Systemy Ojczyste do pudełka. Na środku stołu kładzie się, jak zwykle, Mecatol Rex.



Pozostałe 32 systemy tasuje się (**nie usuwając wcześniej żadnego**). Pierwszy gracz rozdaje je następnie graczom tak, by każdy z nich miał 8 systemów.

Następnie gracze układają teraz galaktykę według normalnych zasad w taki sposób, by finałowe ustawienie zgadzało się z ilustracją przedstawiającą planszę dla 4 graczy z ilustracji „Ustawienie galaktyki dla 3, 4 i 5 graczy”.

Karty Strategii w grze czteroosobowej

Podczas gry czteroosobowej stosuje się te same zasady dotyczące Kart Strategii, co w grze trzyosobowej (gracze wybierają po dwie karty).

Ponieważ gracze wybierają po dwie karty, we wspólnym obszarze nie pozostaną żadne nie wybrane Karty Strategii. W związku z tym w grze czteroosobowej nie używa się znaczników premii.

Żaden gracz nie może zdecydować się na Strategię Inicjatywy dwa razy pod rząd, chyba że nie ma innego wyboru.

Karty Akcji w grze czteroosobowej

Podczas gry czteroosobowej usuwa się z Talii Akcji karty: „Elastyczna strategia” i „Zmiana strategii”.

Pięciu graczy

Podczas gry czteroosobowej wprowadza się następujące zasady:

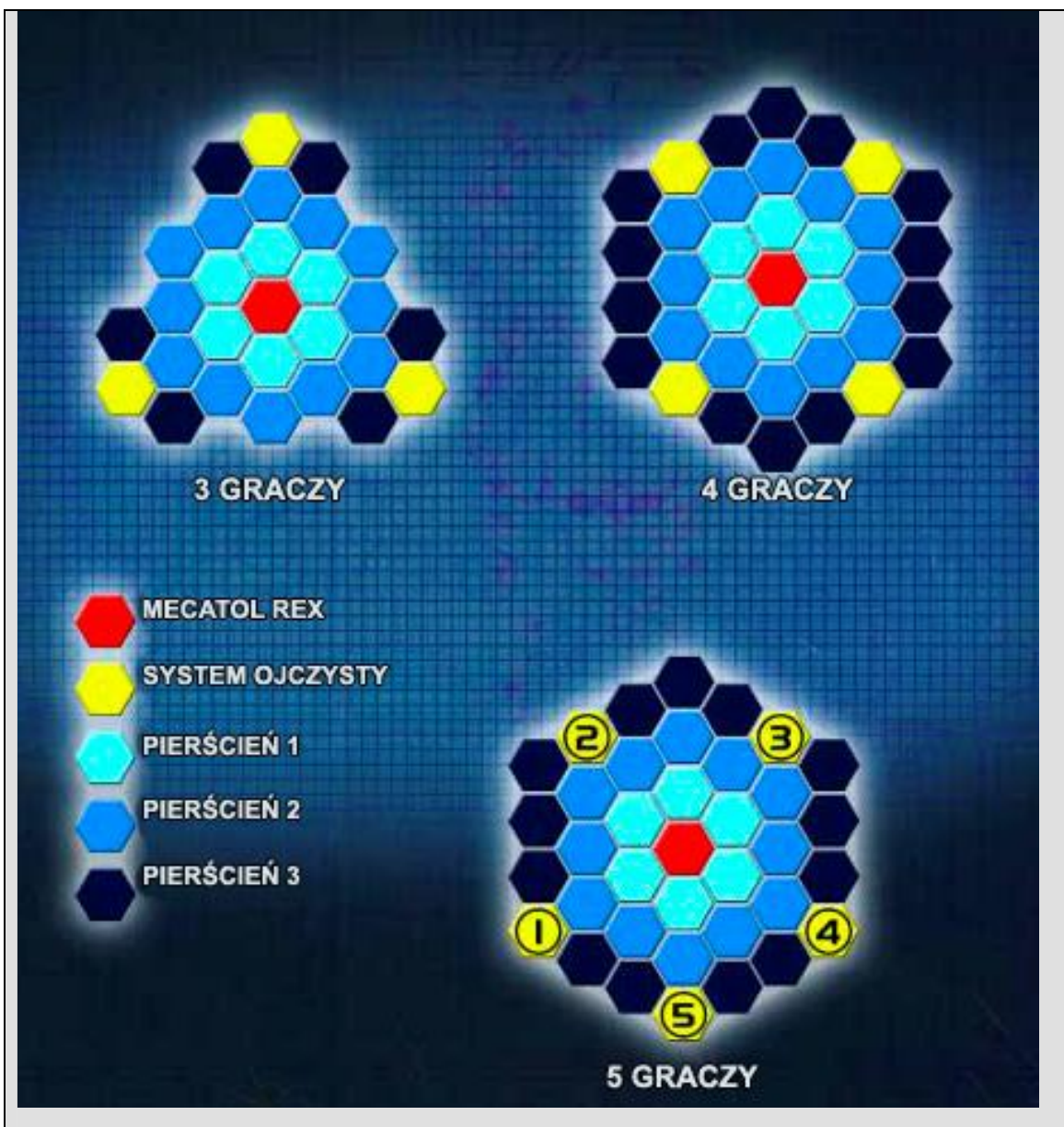
Tworzenie galaktyki w grze pięcioosobowej

Gracze powinni wylosować swoje rasy i odłożyć pozostałe Systemy Ojczyste do pudełka. Na środku stołu kładzie się, jak zwykle, Mecatol Rex.

Przed utworzeniem galaktyki (i ułożeniem Systemów Ojczystych) każdemu z graczy losowo przypisuje się numer od 1 do 5 (przy użyciu dowolnej metody losowania). Wyznacza on pozycję każdego gracza, jak pokazano na ilustracji przedstawiającej planszę dla 5 graczy (patrz: „Ustawienie galaktyki dla 3, 4 i 5 graczy”) Before the galaxy is created (before placing any Home Systems).

Pierwszy gracz tasuje następnie pozostałe 32 systemy, usuwa losowo jeden z nich i odkłada go do pudełka bez patrzenia. Następnie układa jeden losowy, zakryty system w wybranym miejscu, sąsiadującym z Mecatol Rex.

Ustawienie galaktyki dla 3, 4 i 5 graczy *(Galaxy Setup for 3, 4 and 5 Players)*



Pozostałe 30 systemów rozdaje graczom (każdy otrzymuje 6 systemów).

Następnie gracze układają teraz galaktykę według normalnych zasad w taki sposób, by finałowe ustawienie zgadzało się z ilustracją przedstawiającą planszę dla 5 graczy z ilustracji „Ustawienie galaktyki dla 3, 4 i 5 graczy”.

Po utworzeniu całej galaktyki odkrywa się system, ułożony losowo obok Mecatol Rex.

Układ 5-osobowy sprawia, że niektórzy gracze są bliżej siebie, niż inni. By im to zrekompensować, gracze **1 i 4** otrzymują przed rozpoczęciem rozgrywki (i układają na Kartach Ras) trzy Towary, a gracz w pozycji **5** – sześć Towarów.

Karty Strategii w grze pięcioosobowej



W grze pięciosobowej używa się tych samych zasad dotyczących kart Strategii, co w grze dla sześciu osób.

Po każdej Fazie Strategii w obszarze wspólnym pozostaną trzy nie wybrane Karty Strategii. Połóż na nich znaczniki premii, układając co turę trzy, a nie dwa takie oznaczenia.

Zasada opcjonalna: Niekończąca się wojna **(Game Option: The Long War)**

Część graczy uzna zapewne, że gra do 10 punktów zwycięstwa jest za krótka. Być może mają oni ochotę na bardziej ostateczną, epicką i dłuższą zabawę.

By im ją zapewnić, wystarczy odwrócić Tor Punktów Zwycięstwa na stronę opcjonalną, umożliwiającą grę do 14 Punktów Zwycięstwa.

Ponadto, podczas przygotowywania Talii Celów wylosujcie 5 Celów Ogólnych Fazy Drugiej (zamiast 3) oprócz karty „Koniec gry” oraz 8 Celów Ogólnych Fazy I (zamiast 10). W ten sposób Talia Celów liczyć będzie 14 kart (a nie 10).

Wariant alternatywny: Tworząc Talię Celów tak, jak opisano powyżej spowodujecie, że gra skończy się między 9

a 14 rundą. Jeśli to się wam nie podoba, nie wkładajcie do talii karty „Koniec gry” – wówczas zabawa trwać będzie aż do ostatniej Karty Celu.

Zasada Opcjonalna: W czasach Cesarstwa **(Game Option: Age of Empire)**

System zwycięstwa TI napisano tak, by premiował graczy za utrzymywanie równowagi między planowaniem i elastycznością strategii. Niektórzy gracze wolą jednak bardziej przewidywalny sposób osiągania zwycięstwa (podobny do stosowanego w dwóch poprzednik edycjach TI), by mogli obrać bardziej długoterminową strategię. Jeśli chcecie zastosować taki system, postępujcie następująco:

Po stworzeniu Talii Celów zacznijcie ciągnąć z niej karty, począwszy od górnej. Po odsłonięciu karty układajcie ją w obszarze wspólnym tak, by stworzyć linię kart, ciągnącej się z lewa na prawo. Gdy odsłonicie „Koniec gry” i w talii zostaną jeszcze jakieś karty, odłóżcie je do pudełka (nie będą wam potrzebne).

Otrzymaliście liczącą między 7 a 10 kart linię Celów Ogólnych, która kończy się kartą „Koniec gry”. Podczas gry graczom wolno będzie wypełnić dowolny odsłonięty Cel Ogólny Fazy I już od pierwszej rundy zabawy, a w grze nie pojawiają się znielone żadne Cele Ogólne. Cele Ogólne Fazy II można realizować począwszy od czwartej rundy gry. Dzięki temu wszyscy będą wiedzieć dokładnie, w jaki sposób można zapewnić sobie podczas tej partii zwycięstwo.

Po zakończeniu Fazy Statusu pierwszej rundy gry ułóżcie **Żeton rundy** (szklany paciorek, napaśtek, monetę czy coś w tym rodzaju) na znajdującej się na lewym brzegu linii Karcie Celu. Po zakończeniu każdej kolejnej Fazy Statusu przesuwaszcie go **o jedną kartę w prawo**. Gdy dotrze na kartę „Koniec gry”, rozgrywka natychmiast się skończy

a gracz posiadający najwięcej punktów zwycięży (jak opisano w zasadach podstawowych). W ten sposób rząd Kart Celów pełnić będzie również rolę toru rund.

Zasada opcjonalna: Ku słońcom **(Game Option: Distant Suns)**



W pudełku z grą znajdziecie ośmiokątne żetony „Znalezisk”, tworzące trzon opcji „Ku słońcom”. Ich zastosowanie dramatycznie zmienia strategię i nastrój pierwszych rund rozgrywki, symulując niebezpieczeństwa i korzyści płynące z odkrywania i kolonizowania nowych światów.

Po ułożeniu planszy, ale przed rozpoczęciem gry wymieszajcie Żetony Znalezisk i umieśćcie po jednym **zakrytym** żetonie na każdej neutralnej planecie na planszy (nie umieszczajcie ich w Systemach Ojczystych ani na Mecatol Rex). Pozostałe żetony odłóżcie do pudełka bez oglądania.

Żetony Znalezisk

Żetony Znalezisk odzwierciedlają tajemnicę czającą się na powierzchni nieznanymi planet i działają następująco:

- Żeton Znaleziska jest odsłaniany (i wchodzi w życie) natychmiast po tym, jak gracz ustawi na planecie wszystkie Siły Naziemne, lądujące podczas kroku Desantów Planetarnych Akcji Taktycznej.

Po odsłonięciu Żetonu Znaleziska aktywny gracz nie może posłać na planetę dodatkowych Sił Naziemnych aż do następnego aktywacji systemu.

- Symbol umieszczony na Żetonie Znaleziska symbolizuje spotkanie-wydarzenie, które miało miejsce na planecie. Natychmiast wprowadź je w życie. Dokładnie opisy poszczególnych symboli znajdziesz na ostatniej stronie niniejszej instrukcji.
- Jeśli planeta przechodzi pod kontrolę gracza bez lądowania oddziałów podczas Akcji Taktycznej, Żeton Znaleziska jest ignorowany i odkładany do pudełka bez wprowadzania w życie.
- Jeżeli z jakichś powodów planeta odzyska neutralność **nie** układa się na niej nowego Żetonu Znaleziska.

Sondowanie

Natychmiast po zakończeniu kroku ruchu Akcji Taktycznej (ale nie Akcji Transferu) aktywny gracz może zdecydować się wysondować Żeton Znaleziska w aktywowanym systemie. Może to zrobić, jeśli ma w nim **przynajmniej jeden Myśliwiec**.

Podczas sondowania gracz w tajemnicy podgląda każdy zakryty Żeton Znaleziska w systemie, a następnie układa je, zakryte, na planetach, na których znajdowały się pierwotnie. Nie może znów na nie zajrzeć, chyba, że podczas kolejnej aktywacji przeprowadzi powtórne sondowanie lub dokona desantu Siłami Naziemnymi.

Siły Naziemne nie mogą wylądować na planecie, która była sondowana podczas tej samej aktywacji.

Zasada specjalna: Jeśli podczas sondowania odkryto Żeton Dowodzenia „Ocalali Lazaxowie”, usuwa się go natychmiast z gry. Gracz, który sondował planetę otrzymuje natychmiast **jeden punkt zwycięstwa** i ciągnie trzy Karty Akcji.

Niszczenie

Podczas segmentu Inwazji Akcji Taktycznej Słońce Bojowe i Pancernik znajdujące się w aktywowanym systemie mogą **zniszczyć zakryty** Żeton Znaleziska. Gracz obwieszcza, że oto niszczy życie na planecie i usuwa Żeton Znaleziska z gry, nie wprowadzając go w życie.



Nie można zniszczyć Żetonu Znaleziska, który został odsłonięty.

Pamiętaj, że jeden Pancernik czy Słońce Bojowe może zniszczyć tylko jeden Żeton Znaleziska w systemie. Jeśli gracz zamierza zniszczyć dwa takie Żetony podczas tej samej aktywacji musi mieć w systemie dwa Pancerniki/Słońca Bojowe.

Jeśli Pancernik lub Słońce Bojowe niszczyło (lub zniszczy) Żeton Aktywacji po wykonaniu ruchu, podczas tej samej aktywacji nie może bombardować.

Akt niszczenia życia na planecie jest na tyle kontrowersyjny, że po jego dokonaniu gracz musi stawić czoła protestom własnych obywateli oraz Rady Galaktyki. Po zniszczeniu Żetonu Znaleziska rzuca kostką w poniższej tabeli:

Wynik Efekt

1-7 Brak efektu

8-9 Odrzuć 3 losowe Karty Akcji

0 Odrzuć 3 losowe Karty Akcji i natychmiast wykorzystaj wszystkie niewykorzystane planety

Zasada specjalna: Jeśli gracz zniszczy “Ocalałych Lazaxów”, natychmiast odrzuca wszystkie Karty Akcji, wykorzystuje wszystkie swoje planety i traci wszystkie Towary. Ponadto, nie wolno mu głosować nad najbliższą uchwałą polityczną.

Zasada opcjonalna: Dowódcy (Game Option: Leaders)



W pudełku z grą znajdziesz 30 żetonów Dowódców (po 3 z każdej rasy). To wyjątkowe osobistości, które prowadzą swój lud do walki o międzygwiazdną dominację.

Dowódcy dzielą się na pięć rodzajów: Generałów, Admirałów, Dyplomatów, Agentów i Uczonych.

Dowódcy na planszy

Jeśli używacie tej zasady, trzech Dowódcy każdej rasy umieszczani są w Systemach Ojczystych jeszcze przed rozpoczęciem rozgrywki, w charakterze oddziałów początkowych. Podobnie jak Siły Naziemne i PSD zawsze znajdują się oni na planecie lub na pokładzie statku.

W przeciwieństwie do Sił Naziemnych i PSD Dowódców (jednego lub więcej) przewozić może każdy statek, nawet Myśliwiec. Stosuje się w tym celu zwyczajne zasady transportu Sił Naziemnych w Transportowcach. Dowódcy nie odliczają się od ładowności żadnego typu statku.

Dowódca nie może wylądować na planecie neutralnej ani wrogiej, jeśli nie towarzyszy mu przynajmniej jeden oddział Sił Naziemnych.



Jeśli Dowódca bierze udział w Inwazji na przeciwnika (lub planetę neutralną, jeśli używacie opcji Ku słońcom), trafia automatycznie DO NIEWOLI, jeśli Inwazja zakończy się porażką (lub ZABITY, jeżeli walkę toczono na neutralnej planecie).

Śmierć i niewola dowódcy

Dowódcy zapewniają potężną przewagę, nic więc dziwnego, że przeciwnicy będą starali się ich eliminować lub więzić.

W przestrzeni

Jeśli statek przewożący Dowódcę zostanie zniszczony **podczas Bitwy Gwiazdnej**, rzuć kością.

Wynik 1-5 oznacza, że Dowódca został ZABITY i zostaje na zawsze usunięty z gry. Wynik 6-8 znaczy, że zdołał uciec i gracz może położyć go na swojej planecie (nie będącej pod blokadą). Jeśli wyrzucono 9 lub 10, Dowódca trafia do NIEWOLI przeciwnika, z którym toczono Bitwę Gwiazdną (patrz niżej).

Jeżeli statek zostanie zniszczony w inny, niż podczas Bitwy Gwiazdnej, sposób, Dowódca zostaje automatycznie zabity i usunięty z gry.

Na planecie

Jeśli przeciwnik dokona udanej inwazji na planetę, na której znajdował się Dowódca, rzuć kością.

Wynik 1-5 oznacza, że dostał się on do NIEWOLI. W wypadku rezultatów 6-9 Dowódca uciekł i jego właściciel może położyć go na swojej planecie, nie będącej pod blokadą. Jeśli wyrzucono 10, Dowódca ginie i jest usuwany z gry.

Jeżeli Dowódca znajdował się na planecie, którą utracono w inny sposób, niż poprzez inwazję, automatycznie ucieka i może zostać położony na dowolnej innej planecie tego gracza.

Dowódcy nie mogą znajdować się na planetach neutralnych i kontrolowanych przez przeciwnika ani samodzielnie przemierzać przestrzeni.

W niewoli

Gdy Dowódca trafia do niewoli, gracz, który go schwytał układa jego żeton w swoim obszarze gry. Podczas Fazy Statusu może dobrowolnie przekazać go innemu graczowi, w tym jego właścicielowi (wówczas Dowódca zostaje UWOLNIONY i trafia na dowolną planetę swojego właściciela, nie będą pod blokadą). Gracz, który schwytał Dowódcę może też przetrzymywać go kolejną rundę lub przeprowadzić na nim egzekucję. W tym ostatnim przypadku gracz obwieszcza, że więzień został stracony, a Dowódca zostaje usunięty z gry.

Odbijanie Dowódców z niewoli

Za każdym razem gdy gracz dokona udanej Inwazji na planetę przeciwnika przetrzymującego w niewoli **jakichkolwiek** Dowódców, rzuca kością. Rezultat 9 lub 10 oznacza, że siły dokonujące inwazji odbiły więźnia. Jeśli pokonany gracz przetrzymywał w niewoli więcej, niż jednego Dowódcę, zwycięzca wybiera, którego odbił. Jeśli Dowódca należy do innej rasy, trafia do niewoli gracza, który go odbił, a ten decyduje o jego dalszym losie podczas Fazy Statusu. Jeśli gracz odbił własnego Dowódcę, ten zostaje natychmiast umieszczony na planecie tego gracza (nie będącej pod blokadą).



Jeśli gracze uda się Inwazja na ostatnią planetę przeciwnika, wszyscy przetrzymywani przez niego Dowódcy trafiają do niewoli najeźdźcy.

Zdolności dowódców

Zdolności Dowódcy zależą od jego **typu**. Wszystkie 5 typów opisano poniżej.



Uczony

- Jeśli na planecie posiadającej specjalność technologiczną znajduje się przynajmniej jeden Uczony, zapewnia ona zniżkę nie 1, a 2.
- Jeśli na planecie znajduje się przynajmniej jeden Uczony, można tam wybudować Stację Kosmiczną za 2, a nie 4 zasoby.
- Oddziały PSD na planecie, na której znajduje się przynajmniej jeden uczony otrzymują +1 do wszystkich rzutów.
- Planet, na których znajduje się przynajmniej jeden Uczony i jeden PSD nie mogą bombardować Słońca Bojowe (które ignorują w innych przypadkach tarczę planetarną PSD).



Dyplomata

- Jeśli Dyplomata znajduje się na planecie, którą właśnie najeżdżają Siły Naziemne przeciwnika może, podczas kroku Inwazji, opóźnić Inwazję o jedną rundę. Siły Naziemne przeciwnika wracają na Transportowce. Planeta ochroniona przez Dyplomatę nie może zostać ochroniona znowu do końca tej i przez całą następną rundę.
- Flota, której towarzyszy przynajmniej jeden Dyplomata może poruszać się przez systemy, w których znajdują się statki przeciwnika, pod warunkiem, że ten przeciwnik na to pozwoli.



Generał

- Jeśli Generał bierze udział w Inwazji po stronie atakującego (łądząc wraz z Siłami Naziemnymi) atakujący może, w każdej rundzie Inwazji, przerzucić do dwóch kostek.
- Pancerniki i Słońca Bojowe bombardujące planetę, na której znajduje się przynajmniej jeden Generał otrzymują -4 od rzutów.
- Podczas Inwazji na planetę, na której znajduje się przynajmniej jeden Generał, Siły Naziemne obrońcy otrzymują +1 do wszystkich rzutów bojowych.



Admirał

- Jeśli Admirał bierze udział w Bitwie Gwiazdnej (jako atakujący lub obrońca), jego właściciel rzuca jedną **dodatkową** kością bojową za statek, na pokładzie którego się znajduje. (Pamiętaj, że rzuca się zawsze **jedną** dodatkową kością, nawet, jeśli Admirał znajduje się na Słońcu Bojowym).



- Pancernik wiozący Admirala otrzymuje +1 do prędkości
- Flota zaatakowana przez flotę posiadającą Admirala nie może dokonać odwrotu, jeśli sama nie posiada Admirala.



Agent

- Jeśli Agent bierze udział w Inwazji po stronie atakującego (łądząc wraz z Siłami Naziemnymi) PSD przeciwnika nie mogą ostrzelać lądujących Sił Naziemnych
- Jeśli Agent brał udział w udanej Inwazji po stronie atakującego (łądząc wraz z Siłami Naziemnymi), aktywny gracz może zastąpić PSD i Stacje Kosmiczne przeciwnika własnymi oddziałami tego samego typu (w normalnych okolicznościach zostałyby zniszczone).
- Agent można w każdej chwili poświęcić, by posłużyć się działaniem identycznym z Kartą Akcji „Sabotaż”. Ogłoś to, gdy przeciwnik zagra Kartę Akcji, by anulować jej działanie, a następnie odrzuć Kartę Akcji i usuń Agent z gry.

Zasada opcjonalna: Desperacki atak *(Game Option: Sabotage Run)*

Choć potężne Słońca Bojowe sięją groźę w całej galaktyce, historia dowodzi, że rezultatem pychy ich twórców jest często ukryta wada, którą wykorzystać może najmniejszy ze statków.

Jeśli korzystasz z tej opcji, Myśliwce zyskują możliwość desperackiego ataku na znajdujące się w systemie Słońce Bojowe przeciwnika tuż przed rozpoczęciem Bitwy Gwiazdnej.

Ogłoszenie ataku

Desperacki atak odbywa się tuż przed rozpoczęciem właściwej Bitwy, po Zaporze przeciw Myśliwcom Niszczycieli.

Obydwaj gracze (atakujący jako pierwszy) mogą ogłosić, że wykonują Desperacki atak na Słońce Bojowe przeciwnika (oczywiście, jeśli w układzie nie ma Słońca Bojowego, nie można skorzystać z tej możliwości).

Jeżeli obydwaj gracze dysponują Słońcami Bojowymi, najpierw rozstrzyga się desperacki atak atakującego, potem obrońcy.

Po ogłoszeniu desperackiego ataku gracz decyduje, ile Myśliwców weźmie udział w tym niebezpiecznym zadaniu. Kiedy już to ustalą, rozpoczyna się właściwy Desperacki atak, rozgrywany w dwóch seriach rzutów.

1) Obrona zewnętrzna

Rzuć kością za każdy Myśliwiec biorący udział w desperackim ataku. Rezultat 9 lub 10 (niezmodyfikowany w żaden sposób) oznacza, że Myśliwiec przebił się przez zewnętrzną obronę przeciwnika. Każdy inny wynik powoduje zniszczenie Myśliwca, który nie ma prawa odpowiedzieć ogniem.

2) Obrona wewnętrzna

Za każdy Myśliwiec, który przebił się przez obronę zewnętrzną rzuć jedną kostką (po jednej na raz). Jeśli wypadnie na niej 0, desperacki atak udaje się i Słońce Bojowe zostaje natychmiast zniszczone, bez prawa do odpowiedzi ogniem. Każdy inny wynik oznacza, że Myśliwiec został zniszczony, bez prawa do odpowiedzi ogniem.



Ocalałe Myśliwce mogą wziąć udział w rozpoczynającej się Bitwie Gwiezdnej. Jeśli Słońce Bojowe przetrwa, również bierze w niej udział ni tracąc żadnej ze swych możliwości.

Jeśli przeciwnik ma dwa Słońca Bojowe, gracz może przeprowadzić desperackie ataki na obydwa, dzieląc pomiędzy nie swoje Myśliwce. Po określeniu, który Myśliwiec atakuje które Słońce Bojowe przeprowadza się po prostu dwa desperackie ataki, po jednym na raz.

Problemy, pytania i wsparcie

Społeczność internetową, FAQ, dział obsługi klienta I dodatkowe informacje o TWILIGHT IMPERIUM znajdziesz na stronie:
WWW.FANTASYFLIGHTGAMES.COM

Opracowanie

Projekt gry (wszystkich edycji): Christian T. Petersen

Dodatkowe materiały (3 edycja): Greg Benage

Zasady: Christian T. Petersen

Opracowanie: Greg Benage

Opracowanie graficzne: Brian S. Schomburg

Ilustracja na pudełku: Scott Schomburg

Ilustracje Dowódców: Brian Schomburg, Scott Schomburg, TylerWalpole

Wszechświat Twilight Imperium oraz opowiadanie: Christian T. Petersen

Kierownictwo produkcji: Darrell Hardy

Wydawca: Christian T. Petersen

Opracowanie wersji polskiej: Tomasz Z. Majkowski, na zlecenie sklepu Rebel

Wkład w powstanie 1edycji: Morten Nyhus Hornsleth i Peter Mork.

Wkład w powstanie 2edycji: Jeffery P. Boucher- Zamso i Darrell Hardy

Testy 1edycji: W. Gregory Klett, Gerald L Ogaard, Justin Bang, Gerald Dokka, Andrew Fredlund, Anders M. & Thomas H. Petersen, Joseph Burke, Christopher Dorn, Morten Nyhus Hornsleth, Leslie Nielsen, Mike, Peter, Andrew, Brian, Debbie, Jason, Rich, Anton I wielu wspaniałych graczy z (nieistniejącego już) Phoenix Games w Burnsville.

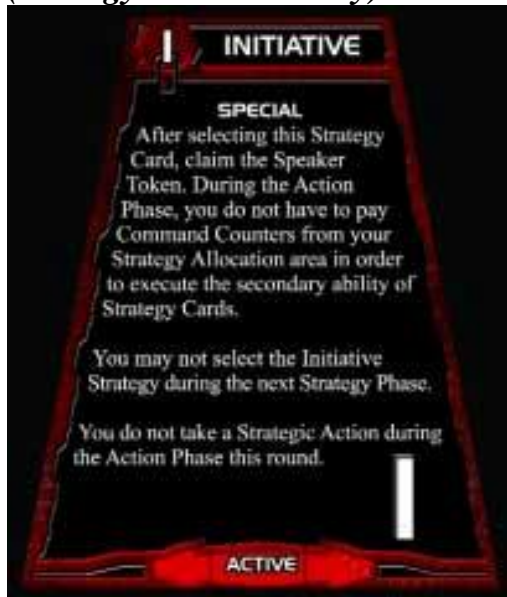
Testy 2 edycji: Rusty Schmidt, Darrell Hardy, Erik Tyrell, Jeffery P. Boucher-Zamso, i Osta Productions.

Testy 3 edycji: Rob Vaughn, Thomas H. Petersen, Scott Nicely, Brian S. Schomburg, Kevin Wilson, Tim Sturm, Greg Benage, Tod Gelle, Darrell Hardy, Mike Zebrowski, John Goodenough, Mike Barton, Pete, Thor, Ewan, i Robert Jankovich.



TWILIGHT IMPERIUM is a trademark of Fantasy Flight Publishing, Inc. Copyright 1997-2004 Fantasy Flight Publishing, Inc. All Rights Reserved. The products, or any parts thereof, may not be reproduced without the publisher's consent.

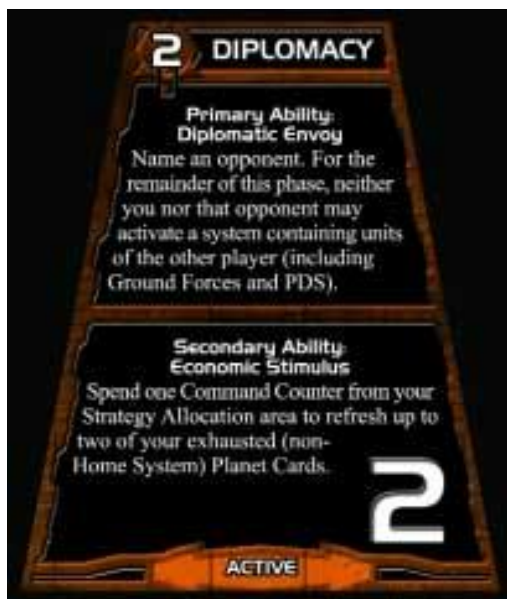
Podsumowanie kart strategii (Strategy Card Summary)



1. Strategia Inicjatywy

W przeciwieństwie do pozostałych kart Strategii, Strategia Inicjatywy nie daje dostępu do Akcji Strategicznej. Zapewnia ci za to żeton Mówcy (i prawo wyboru pierwszej karty Strategii w następnej rundzie) i pozwala korzystać ze Zdolności Dodatkowych innych kart bez wydawania Żetonów Dowodzenia.

Nie można wybrać Strategii Inicjatywy dwa razy pod rząd.





2. Strategia Dyplomacji

Wybór i wykorzystanie Strategii Inicjatywy może uratować gracza, który nie może przeciwstawić się skutecznie agresywnemu sąsiadowi. Pozwala również utrzymać zdobyte terytorium, któremu zagraża inny gracz, poprzez wskazanie go przy wykorzystywaniu Zdolności Podstawowej.

Nie mogąc aktywować swoich systemów, dwaj gracze nie mogą w tej rundzie atakować się bezpośrednio, co jednak nie zabrania im szkodzić sobie w inny sposób – na przykład poprzez najazd na system, w którym nie ma oddziałów, zagrywanie Kart Akcji i tak dalej.

Zdolność Dodatkowa pozwala odświeżyć dwie planety, wykorzystane w tej rundzie. Dzięki temu gracz może dwukrotnie użyć zasobów i wpływów planety albo skorzystać z planety, którą zdobył w tej fazie (pamiętaj, że Karty Planet zawsze otrzymuje się wykorzystane).

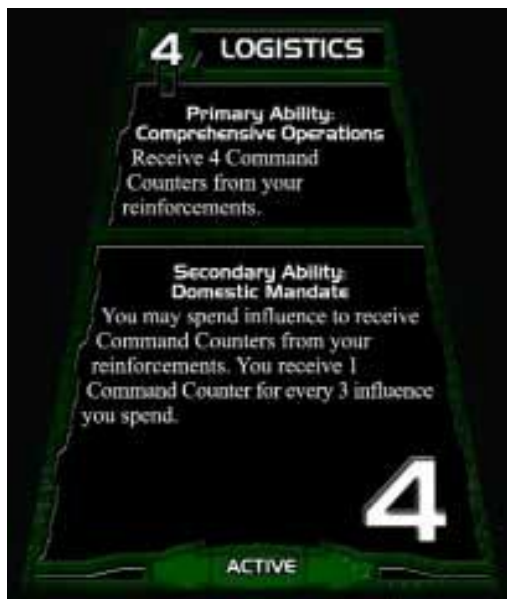


3. Strategia Polityczna

Dzięki Strategii Politycznej gracz zyskuje sporą porcję Kart Akcji, dodatkowy Żeton Dowodzenia – i jeszcze może manipulować Polityką, decydując, co pociągnie następny posiadacz Strategii Politycznej.

Informacje, co robić po pociągnięciu Karty Polityki znajdziesz na stronie 23.

Zdolność Dodatkowa pozwala po prostu pociągnąć dodatkową Kartę Akcji.



4. Strategia Logistyczna

Żetony Dowodzenia to najważniejsze narzędzie zarządzania rasą, nic więc dziwnego, że Strategia Logistyczna jest ważnym i nieodzownym elementem gry. Jej potężna Zdolność Podstawowa pozwala wziąć 4 Żetony Dowodzenia z uzupełnień i umieścić je, dowolnie, na Karcie Rasy.

Zdolność Dodatkowa to podstawowy sposób zdobywania nadliczbowych Żetonów Dowodzenia dla innych graczy. Gracz który z niej korzysta musi wykorzystać wpływy swoich planet – i za każde 3 wydane wpływy dostaje dodatkowy Żeton.

WAŻNA ZASADA DODATKOWA STRATEGII LOGISTYCZNEJ: W przeciwieństwie do pozostałych Kart Strategii, korzystanie ze Zdolności Dodatkowej tej karty nie wymaga wydania Żetonów Dowodzenia z Zasobów Strategicznych.



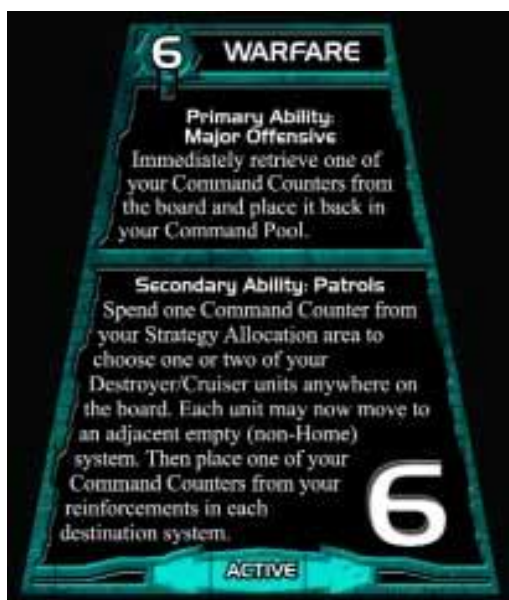
5. Strategia Handlowa

Strategia handlowa pozwala zainicjować międzygwiezdny handel. Wybierając opcję „a” gracz korzysta od razu, otrzymując trzy darmowe Towary oraz Towary za wszystkie zawarte umowy handlowe. Następnie pozwala wszystkim (w tym sobie) zawierać nowe umowy – a żeby taka umowa mogła wejść w życie, musi osobiście ją zatwierdzić. Stawia go to w idealnej pozycji do przyjmowania sporych łapówek, jeśli ma po temu skłonność. Pamiętaj, że aktywny gracz nie ma władzy nad zawartymi wcześniej umowami handlowymi (o ile nie skorzysta z opcji „b”)

Zamiast zarabiać i pozwalać na rozwój handlu aktywny gracz może też zdecydować się na opcję „b” – w tym wypadku wszystkie obowiązujące umowy handlowe zostają natychmiast zerwane a Karty Handlu wracają do właścicieli (nawet, jeśli właścicielem jest Hactan).

Zdolność Dodatkowa pozwala czerpać profity z zawartych umów handlowych, jak opisano na stronie 24.

Uwaga: Gracze nie mogą zarabiać Towarów na umowach handlowych zawartych podczas tej samej Akcji.



6. Strategia Wojenna

Zdolność Podstawowa Strategii Wojennej jest bardzo potężna i niezmiernie elastyczna, zapewnia bowiem aktywnemu graczowi szereg opcji taktycznych, w rodzaju dwukrotnego aktywowania tego samego systemu czy dwukrotnego ruchu floty.

Zdolność Dodatkowa może być równie przydatna w określonych okolicznościach. Pozywa ona gracza ruszyć do dwóch Niszczycieli/Krażowników (z tego samego lub innych systemów) do sąsiedniego, **pustego** systemu (definicję pustego systemu znajdziesz na stronie 25). Mogą one poruszyć się nawet, jeśli w ich system aktywowano w tej rundzie (co uniemożliwia zwyczajny ruch). I choć systemy, do których się przemieszczają zostają potem aktywowane, Żeton Dowodzenia którym rzecz się dokonuje pochodzi z uzupełnień, a nie z Karty Rasy.

Statki mogą również przemieścić się do aktywowanego wcześniej, pustego systemu – w takim wypadku nie układa się w nim drugiego Żetonu Dowodzenia.

Pamiętaj, że Zdolność Dodatkowa tej Strategii pozwala przemieścić dwa Niszczyciele/Krażowniki do dwóch różnych, lub do tego samego systemu. Jedyny warunek nakazuje im ruch do *sąsiedniego* systemu (i nie dalej), niezależnie od ich prędkości.

A ponieważ ruch przez systemy, w których znajdują się statki przeciwnika (poza Myśliwcami) jest zabroniony, samotny Niszczyciel lub Krażownik może bez trudu zablokować miażdżące uderzenie szybkiej floty przeciwnika.

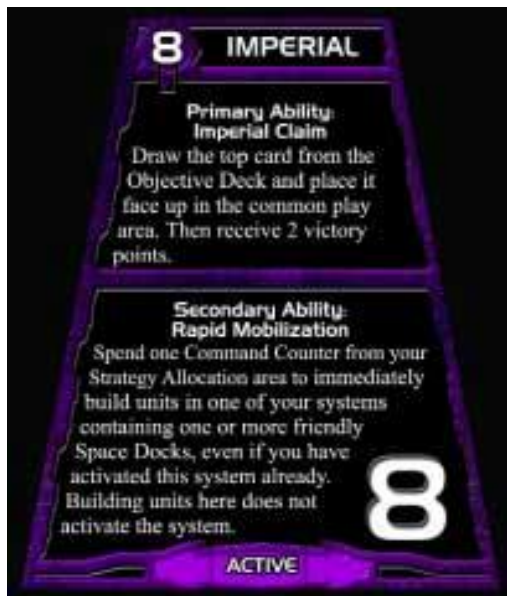


7. Strategia Technologiczna

Strategia Technologiczna zapewnia podstawowy sposób zdobywania pomocnych i jakże ekscytujących technologii, znajdujących się w Talii Technologii. Zdolność Podstawowa pozwala graczowi wybrać jedno darmowe rozwinięcie technologiczne – wybiera je z Talii i umieszcza, odkryte, w swoim obszarze gry. Od tej pory może cieszyć się dobrodziejstwami zaawansowanej techniki.

Uwaga: Jak napisano na stronie 24, Kartę Technologii można zdobyć wyłącznie, jeśli ma się wszystkie wymagane przez nią technologie (wypisane na Karcie).

Zdolność Dodatkowa pozwala graczom wykupywać rozwinięcia technologiczne z Talii Technologii. Gracz musi w tym celu wydać 8 zasobów, a następnie wybrać technologię i ułożyć ją, odkrytą, w swoim obszarze gry (oczywiście, musi wciąż spełniać wszystkie wymagania).





8. Strategia Imperialna

Zdolność Podstawowa tej Strategii pozwala aktywnemu graczowi odsłonić jeden Cel Ogólny, a następnie zapewnić mu 2 punkty zwycięstwa.

Jeśli gracz odsłoni kartę „Koniec gry”, ta kończy się natychmiast, zanim dostanie on swoje dwa punkty zwycięstwa.

Zdolność Dodatkowa pozwala budować oddziały w systemie, który aktywowano wcześniej w tej turze lub zbudować je bez potrzeby aktywowania systemu. To potężna zdolność, pozwalająca skorzystać dwa razy z tej samej Stacji Kosmicznej lub wybudować flotę, która będzie mogła ruszyć się podczas Akcji Taktycznej lub Transferu jeszcze w tej samej rundzie.

Od autora

Zacząłem się w maju 1997. Po wielu perypetiach oraz niedolach finansowych moje nieopierzone jeszcze wydawnictwo (Fantasy Flight Games, czyli „FFG”) wreszcie zdołało wydać pierwszą edycję „Twilight Imperium” („TI”). Z perspektywy czasu okazało się, że to był doskonały moment na wydanie nowej planszówki. Oczywiście, wtedy tego nie dostrzegłem, ale trafiliśmy w dziurę pomiędzy ostatecznym krachem planów wydawniczych upadającego Avalon Hill i inwazją wspaniałych gier w „Stylu niemieckim” na Stany.

Pierwsza edycja Ti (I zarazem debiut wydawniczy FFG) okazała się przyzwoitym sukcesem i w ciągu kilku kolejnych lat sprzedaliśmy dwa nakłady i kilka dodatków. Ten sukces okazał się decydujący dla FFG, wyznaczając kurs, który doprowadził nas tam, gdzie jesteśmy dzisiaj.

Pod koniec 1999 wyprzedaliśmy drugi nakład TI oraz prawie wszystkie dodatki. W tym samym czasie wydaliśmy „Diskwars”, które okazały się hitem, zapewniły firmie stabilność finansowa i pozwoliły mi skoncentrować się na przerobieniu TI. Po latach gry i rozmów z fanami doszedłem bowiem do wniosku i można i warto poprawić równowagę rozgrywki, jej długość i jakość wykonania.

Twilight Imperium zostało przeprojektowane i przetestowane, a druga edycja ukazała się pod koniec jesieni 2000. Wyglądała i działała o niebo lepiej od poprzedniczki – i po bardzo udanym debiucie, latem 2001 mogliśmy już wydać dodatek „Hope’s End”. Do tego czasu z przyjemnością obserwowaliśmy, jak powstaje środowisko graczy i fanów. Szczególną radość sprawiło mi, że wielu graczy bardzo polubiło historię i rasy, które stworzyłem na potrzeby gry.

Tymczasem FFG ewoluowało i rosło i rozwijało się, a my poszerzaliśmy swoją wiedzę i możliwości. Po sukcesie „Diskwars” i naszej linii gier fabularnych na d20 zaczęliśmy odchodzić od „dużych” gier planszowych i koncentrować się na mniejszych produkcjach w rodzaju „Drakon” Toma Jolly, „Kingdoms” Reinera Knizii czy „Cytadeli” Brunona Faiduttiego.

Rynek gier planszowych przeżywał właśnie najazd gier niemieckich – miłośnicy planszówek odkrywali i pochłaniali wręcz cudowne tytuły, jak „Osadnicy z Catanu”, „Formuła De”, „Zaginione Miasta” i tak dalej. Koncentrując się na symulacji środowiska gry, „stare” gry amerykańskie były w odwrocie i wielu uważało je za wymierający gatunek dawnej ery planszówek. Choć nieco nieprzyjemne, to przekonanie nie wzięło się z niczego – gry niemieckie przyniosły prostotę i elegancję, zapewniającą udaną rozgrywkę i bardzo redukującą czas oczekiwania na swoją turę. Były ponadto fantastycznie wykonane: miały grube żetony, świetny papier, kolorowe instrukcje i doskonale płaskie plansze. W większości grało się bardzo szybko, mniej niż godzinę, dzięki czemu można było zagrać kilka razy tego samego wieczora.



Po kilku latach styl niemiecki zaczął przyjmować się jako standard, stracił urok świeżości i niesamowitości, a w środowisku graczy dały się słyszeć bardzo ciekawe pomruki niezadowolenia. Choć oparte o wspaniałe i eleganckie zasady, niemieckie gry były często ubogie w nastrój. Niektórzy gracze zaczęli powoli dostrzegać, że nie są w związku z tym aż tak wciągające jak dawne, „staromodne” gry.

Jeszcze zanim 2 edycja TI wyprzedziła się do cna na wiosnę 2003 zacząłem rozmyślać nad przyszłością „dużych” gier w FFG. Szczerze zainspirowany przez twórców niemieckich zacząłem wyrabiać sobie zupełnie nowy pogląd na projektowanie planszówek i czułem, że da się połączyć atmosferę „starych” gier amerykańskich z założeniami stylu niemieckiego. Uważałem też, że w ciągu tych lat poważnie okrzepłem jako autor i oto nadszedł czas oraz możliwość, bym wcielił moją wizję w życie.

FFG wydało moją „A Game of Thrones” (grę planszową opartą na znakomitym cyklu George’a R. R. Martina) jesienią 2003. Zachęcony jej błyskawicznym sukcesem i pozytywnymi recenzjami skoncentrowałem się na nowej wersji TI, która chodziła mi po głowie już od miesiąca.

W tamtej chwili FFG było w zupełnie innej sytuacji, niż podczas publikacji poprzednich dwóch edycji. Wzrosły nie tylko nasze możliwości produkcyjne oraz graficzne, ale i zasięg rynkowy. Wyglądało na to, że firma jest w stanie stworzyć taką wersję TI, o jakiej zawsze marzyłem, zabrałem się więc do jej przygotowania. Oczywiście, FFG mogło po prostu wydać poprzednią wersję z lepszymi ilustracjami i na ekstra papierze, ja jednak chciałem wznieść TI na zupełnie nowy poziom rozgrywki.

Poprosiłem społeczność TI o uwagi, przemyślałem wszystko i na wiosnę 2004 zacząłem prace projektowe.

Z początku szło mi opornie – szefowanie FFG często odciągało mnie od pracy twórczej, a na dodatek postawiłem sobie zdecydowanie ambitne zadania.

Nowa wersja TI miała spełniać następujące warunki:

- 1) Zwiększyć zaangażowanie graczy (jak większość gier w tamtych czasach, poprzednie dwie edycje oparte były o system, w którym gracze kolejno wykonywali tury, przez co gra mijiała na długim oczekiwaniu na swoją kolej);
- 2) Skrócić czas rozgrywki;
- 3) Zmniejszyć tendencje graczy do chowania się w skorupie poprzez gromadzenie ogromne floty;
- 4) Złożyć to wszystko w spójną, elegancką całość.

Najważniejszym rozwiązaniem tych problemów jest „System Dowodzenia” – ta prosta mechanika oparta na rozdzielaniu zasobów pozwoliła mi symulować naprzemienny ruch po planszy i, przy pomocy tego samego składnika, pilnować wielkości floty. Rozbicie tury gracza na pojedyncze akcje, wykonywane przy pomocy Żetonów Dowodzenia usunęło problem czekania na swoją kolej, floty zostały zmniejszone i prawie wszystko znalazło się na swoim miejscu. System Dowodzenia nie tylko usunął większość moich problemów, ale radykalnie zmienił aspekt taktyczny gry zmieniając ją tak, jak zawsze chciałem. Zamiast koncentrować się na zmaganiach ogromnych flot, szachujących się na zasadzie „kto pierwszy mrugnie”, które często dominowały poprzednie edycje, system oparty



o pojedyncze „aktywacje” spowodował, że nagle wagi nabrała kolejność manewrów taktycznych, a reakcja na nie stała się możliwa.

System Dowodzenia sprawił, że ruch zaczął odbywać się prawie jednocześnie, przydając grze realizmu i emocji. Mam nadzieję, że gracz siadający do TI3 nie będzie postrzegał sytuacji na planszy jako statycznej i zamrożonej, lecz zobaczy ją w nowym świetle, jako aktywną, nieprzewidywalną i żywą.

Choć System Dowodzenia rozwiązał większość problemów, wciąż zastanawiałem się nad uproszczeniem struktury gry dla ułatwienia jej przebiegu. Nie wystarczyło poprawić części taktycznej: chciałem zachować elementy, które wyróżniały TI, takie jak głosowanie nad kartami polityki czy międzygwiazdny handel. Za inspirację w tym względzie posłużył mi najciekawszy i najbardziej nowatorski wynalazek „niemieckiej szkoły” tworzenia gier.

Mechanika Kart Strategii wywodzi się z inspiracji ewolucją jaką przeszły niemieckie gry. Począwszy od małej, ale inteligentnej gry „Verrater” której autorem Marcel-André Casasola Merle, przez „Cytadelę” Brunona Faidutti’ego, rozwinął się mechanizm, który – moim zdaniem – zmienił przyszłość gier planszowych. Ich największą zdobyczą był fakt ogromnego uproszczenia tradycyjnego systemu „faz gry” i eleganckie przesunięcie punktu ciężkości gry z długiej listy tego, co gracz może zrobić, na składniki tego działania (w wypadku „Cytadeli” są nimi Karty Postaci). Ten sam problem, choć z innej strony, podjął Wolfgang Kramer w swoim znakomitym „El Grande”, którego podstawowe składniki, czyli karty akcji, nie pełnią wprawdzie funkcji faz gry, ale popychają ją do przodu wymuszając na graczach wybór konkretnych strategii, optymalnej w danej chwili. Wciągające „Vinci” Philippe Keyaerts’a wprowadziło wspaniały system „wzrastającej wartości”, który bilansował nie wybierane zdolności zwiększając ich znaczenie w każdej turze, póki ktoś ich nie wybrał. Andreas Seyfarth uczynił kolejny krok na tej drodze, łącząc wszystkie powyższe elementy i dodając własne w fantastycznie zrobionej i bardzo popularnej grze „Puerto Rico”, zawierającej i dynamiczne fazy („Verrater”, „Cytadela”), i system wyboru optymalnej strategii („El Grande”) i mechanikę wzrostu wartości („Vinci”) – czyli zdobycze swych znakomitych poprzedników.

Ta grupa błyskotliwych autorów dała mi narzędzia, dzięki którym mogłem zerwać ze statycznym, linearnym przebiegiem fazy, który ciążył na naszych starych grach symulujących.

Z tych właśnie wspaniałych wynalazków zrodziły się „Karty Strategii”. Wymuszając wykorzystanie wybranej strategii w ramach fazy akcji mogłem gładko wprowadzić element „Faz” do przebiegu gry. Nie tylko pozwoliło mi to zachować charakter TI, ale doskonale współgrało z Systemem Dowodzenia.



Uważam, że rezultat moich prac jest dość ekscytujący. I choć to gracze ocenią, czy udało mi się zrealizować moje cele, liczę na to, że nowa wersja TI nie odstaje od swoich rywali w tym gorącym czasie nowatorskiego projektowania gier.

Mam nadzieję, że nowe TI się wam spodoba.

Wszystkiego dobrego,
Christian T. Petersen
Pax Magnifica!

Efekty Znalezisk (Opcja Ku słońcom) *(Domain Effects (Distant Suns Option))*

Promieniowanie



Planeta skażona jest nadspodziewanie mocnym promieniowaniem radioaktywnym. Zniszcz wszystkie Siły Naziemne, które na niej wylądowały a następnie usuń ten żeton.

Skazenie biologiczne



Nieprzyjazne środowisko naturalne planety wymaga terraformowania. Póki ten żeton znajduje się na planszy, **pierwsza** jednostka Sił Naziemnych lądująca na tej planecie jest niszczone. Gracz, który jako pierwszy zdoła wylądować może usunąć ten żeton.

Wroddy tubylcy



Mieszkańcy planety ani myślą się poddać. Numer na żetonie oznacza ilość lokalnych Sił Naziemnych, które będą walczyć z każdym najeźdźcą (kośćmi niech rzuca inny gracz). Jeśli Inwazja się nie uda, zawsze wracają do tej właśnie liczny oddziałów. Nie można ich bombardować. Usuń żeton po udanej Inwazji.



Ocalali Lazaxowie



Odkrywasz starożytne proroctwo. Możesz wziąć ten żeton by otrzymywać 3 dodatkowe głosy podczas wszystkich głosowań w Radzie Galaktyki. (dodatkowe zasady dotyczące ocalałych Lazaxów znajdziesz na stronach 42-43)

Osadnicy



Wszystkie twoje Siły Naziemne wracają do Transportowca/Słońca bojowego. Rzuć kością. Przy wyniku równym 6 i więcej, połóż na tej planecie dwie jednostki Sił Naziemnych ze swoich uzupełnień. Przy wyniku 1-5 wylosuj przeciwnika, który umieszcza na planecie dwa oddziały Sił Naziemnych ze swoich uzupełnień. Usuń ten żeton.

Pokojowa aneksja



Lądowanie przebiegło sprawnie. Usuń ten żeton.

Spoleczność przemysłowa



Planetę zamieszkuje przedsiębiorcza i przyjazna społeczność. Możesz natychmiast położyć na niej Stację Kosmiczną ze swoich uzupełnień. Karta Planety, którą otrzymujesz, nie jest wykorzystana. Usuń ten żeton.

Spoleczność naukowa



Gracz po twojej lewej musi przejrzeć twoja Talię Technologii i wybrać jedno rozwinięcie, którego wymagania spełniasz. Otrzymujesz je za darmo. Usuń ten żeton.

Tunel czasoprzestrzenny



W pobliżu planety tego systemu odkrywasz nowy tunel czasoprzestrzenny. Ułóż ten żeton pośrodku systemu, dla oznaczenia tunelu. Połączony jest z pozostałymi tunelami tego samego rodzaju (alfa lub beta) według normalnych zasad.

Bogactwa naturalne



Na planecie znajdują się złoża gotowe do natychmiastowej eksploatacji. Otrzymujesz, jeśli to możliwe, wyszczególnioną na żetonie ilość Towarów. Następnie usuwasz ten żeton.

Więcej informacji na stronie:

WWW.FANTASYFLIGHTGAMES.COM



Oferujemy dostawę do domu w 2 dni oraz dziesięciodniową gwarancję możliwości zwrotu zakupionych gier!

Internetowy sklep z grami wszelkiego rodzaju oraz akcesoriami. Tylko u nas masz okazję przejrzeć bogate galerie zdjęć oferowanych produktów, przeczytać komentarze innych graczy i porozmawiać ze sprzedawcą na Gadu-Gadu.

- 261 gier planszowych i towarzyskich
- 170 polskich podręczników do RPG
- 240 angielskich podręczników do RPG
- 300 akcesoriów do gier i zestawów kości
- 156 talii do kartanek kolekcjonerskich i nie tylko

U nas z pewnością znajdziesz coś dla siebie :-)

Piszę w związku z zabójczym wręcz wrażeniem, jaki wywarła na mnie Wasza firma - jej solidność i niezawodność jest absolutnie na najwyższym poziomie. Trochę podręczników już od Was kupiłem i za każdym razem mogłem się cieszyć profesjonalną i szybką (<--tu potrójne podkreślenie!!) transakcją. Myślę, że rodzice i cały RPGowy świat może być z Was dumny!

(...) paczka w dwa dni, niezłe (i częste) promocje, spory wybór, mile powiadomienia o nowościach (prawie jak ze starymi znajomymi :P) oraz solidność pracy, w moich oczach czynią z Was liderów na tym rynku i z przyjemnością stwierdzam, iż z dniem dzisiejszym przechodzę na monosklepowość :)

Pozdrawiam! **Wojciech "Awen" Cysdorf**

Ponad 10.000 zadowolonych Klientów. Nam możesz zaufać.

<http://www.REBEL.pl>