

DENNIS K. CHAN

# BEYOND THE SUN

EDYCJA POLSKA



rebel

RIO  
GRANDE  
GAMES

## Historia

*Pierwsza wojna termonuklearna nie była dla Ziemi łaskawa. Na przestrzeni ostatnich dwóch stuleci niepokoje społeczne i zmiany klimatu dalej siały spustoszenie na całej planecie. Plony były coraz mniejsze, kurczyły się zasoby, szerzyły się bieda i przestępczość. Ludzkości groziło wyginięcie.*


*Rozwiązanie wydawało się oczywiste: należało wyruszyć na poszukiwania nowego domu pośród gwiazd. W obliczu zagłady frakcje, które wciąż pozostały na Ziemi, połączyły siły. W ostatni dzień roku 2240 w Waszyngtonie, w miejscu, w którym kiedyś znajdowało się Mauzoleum Lincolna, podpisały one Traktat o współpracy naukowej. Światowe zasoby zainwestowano w badania kosmiczne i utworzono globalną sieć wymiany wiedzy. Po raz pierwszy w historii ludzkość się zjednoczyła.*

*W zaledwie 6 lat inżynierowie z korporacji Nishida-Østergaard pod kierunkiem doktora Edmunda Saito skonstruowali pierwszy statek kosmiczny z hipernapędem. Z nowej technologii mógł korzystać cały świat. Ludzkość wreszcie wkroczyła w erę podróży kosmicznych.*

*Wkrótce po tym przełomowym dokonaniu inne frakcje również rozpoczęły badania nad podstawowymi technikami terraformacji, uprawami odpornymi na promieniowanie, górnictwem kosmicznym i innymi technologiami, które miały umożliwić człowiekowi przetrwanie poza Układem Słonecznym. Każdego miesiąca wyruszały niezliczone wyprawy na egzoplanety. Ale teraz, gdy znaleziono już rozwiązanie, w każdej z frakcji obudziła się chęć zdobycia władzy i kontroli...*

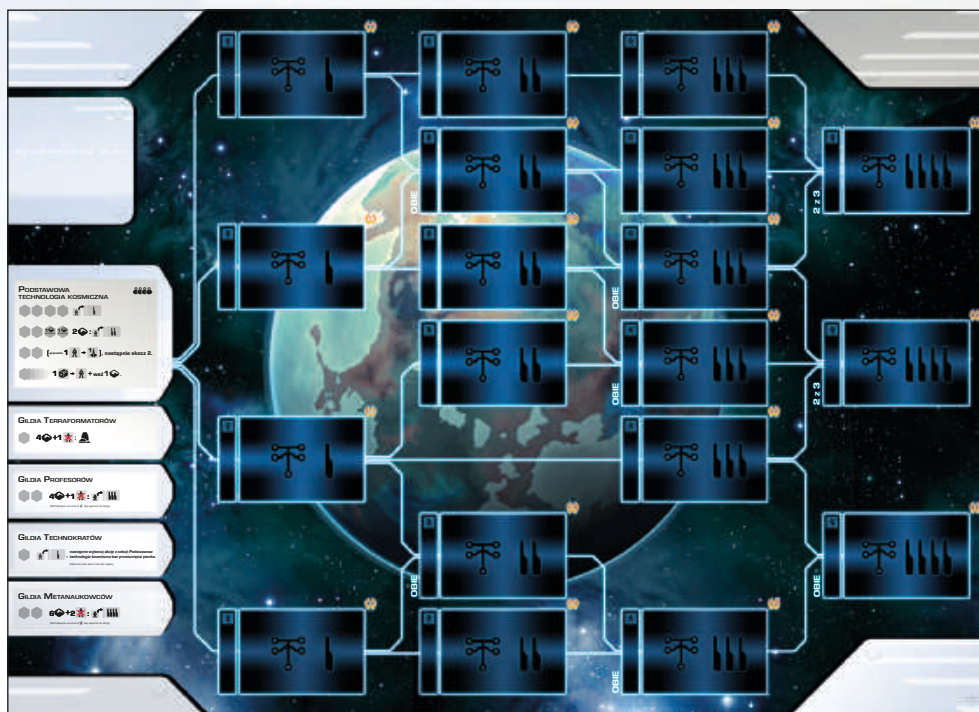
## Cel gry

*Beyond the Sun to kosmiczna gra cywilizacyjna, w której gracze wspólnie decydują o postępie technologicznym ludzkości u zarań ery podróży kosmicznych, a jednocześnie rywalizują o to, która z frakcji stanie się liderem gospodarczym i naukowym oraz zdobędzie największe wpływy w galaktyce.*

*Rozgrywka trwa tak długo, aż gracze zdobędą łącznie określoną liczbę osiągnięć. Oznacza to, że liczba rund może być inna w każdej rozgrywce. Wygra gracz, który zgromadzi najwięcej punktów zwycięstwa . Można je zdobywać, badając technologie, rozwijając gospodarkę, kontrolując i kolonizując układy. Zapewniają je też różne osiągnięcia, a także wydarzenia rozpatrywane podczas rozgrywki.*

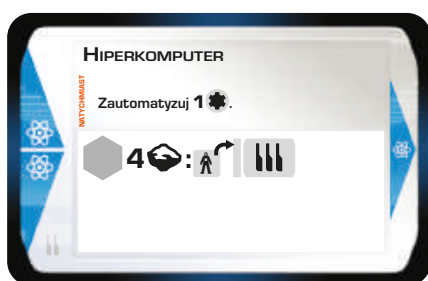


## Elementy gry







### Plansza technologii

To plansza główna, na której gracze umieszczają w swoich turach pionki, aby wykonywać **akcje**. Przedstawia **drzewo technologii** zaczynające się od sekcji *Podstawowa technologia kosmiczna* po lewej stronie planszy i kończące się technologiami poziomu III po jej prawej stronie. Gracze muszą badać je „w górę” drzewa technologii, czyli najpierw muszą badać technologie niższych poziomów.

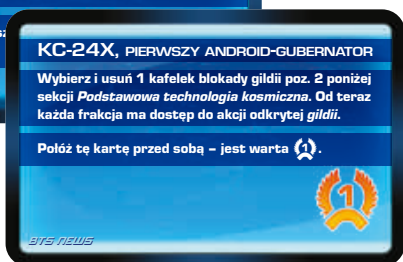


**46 kart technologii: 4 karty poziomu I, po 16 kart poziomów II i III, 10 kart poziomu IIII**

Karty technologii przedstawiają możliwe wynalazki i odkrycia naukowe, których gracze mogą dokonywać podczas rozgrywki. Oferują nowe i coraz mocniejsze **akcje** lub zapewniają **natychmiastowe bonusy** frakcji, która je bada. Każdą nową technologię wybiera pierwsza frakcja, która ją bada. Potem tę technologię mogą również badać inne frakcje. Drzewo technologii będzie miało inną konfigurację w każdej rozgrywce, co oznacza, że za każdym razem będzie wymagać od graczy innej strategii. Rozwój drzewa technologii będzie przebiegał w obszarach wyznaczonych przez **4 rodzaje technologii: naukowe** , **ekonomiczne** , **wojskowe**  i **handlowe** . Na początku rozgrywki można badać tylko technologie poziomów I i II. Aby badać technologie wyższych poziomów, gracze najpierw muszą znaleźć akcje, które to umożliwiają, albo odblokować gildie badawcze dzięki wydarzeniom.



**Uwaga! W polskiej edycji gry *Beyond the Sun* 4 karty technologii (*Masowe klonowanie, Flota modułowa, Anomalie czasoprzestrzenne* i *Podstępni terraformatorzy*) zostały wydrukowane w nowych, poprawionych wersjach. Dzięki temu gracze mogą cieszyć się bardziej zbalansowaną rozgrywką.**





**20 kart wydarzeń: po 10 kart poziomów II i III**



Przyszłe losy ludzkiej cywilizacji są też kształtowane przez wydarzenia, które wpływają na każdą z frakcji. Reprezentują je karty wydarzeń umieszczone podczas przygotowania gry na pustych polach technologii. Gdy technologia zostaje dopiero wynaleziona, należy odkryć kartę wydarzenia i rozpatrzyć jej efekty. Wydarzenia mogą zmienić rozgrywkę w nieoczekiwany sposób. Niektóre zapewniają też dodatkowe punkty zwycięstwa na koniec gry.





## 2-stronna plansza eksploracji

Ta plansza stanowi uproszczoną mapę nawigacyjną galaktyki Drogi Mlecznej. Przedstawia *Układ Słoneczny*, zdadne do życia układy , które można **skolonizować**, *układy stoczniowe* , gdzie można budować statki kosmiczne, i *Głęboki Kosmos*. Każdy obszar jest połączony z sąsiednimi obszarami liniami. Pokazują one, które będą biegały **szlaki skoków w hiperprzestrzeni**. Aby statek kosmiczny mógł się przesunąć wzdłuż pojedynczego segmentu szlaku, musi wykonać 1 skok, czyli potrzebuje 1 punktu ruchu.

Wszystkie obszary oprócz *Układu Słonecznego* i *Głębokiego Kosmosu* mogą być **kontrolowane** przez frakcje. Aby oznaczyć kontrolę, na danym obszarze należy umieścić dysk bazy odpowiadający **specjalizacji układu**:  albo . W ten sposób frakcja kontrolująca zwiększa swoją produkcję.



## 24 karty układów: po 12 kart A i B

Karty układów przedstawiają układy pozasłoneczne, które gracze mogą **kolonizować**, aby zdobywać punkty zwycięstwa i wyjątkowe bonusy. Każdy układ ma przypisaną liczbę, która wskazuje **minimalną siłę militarną**, jaka jest potrzebna, aby go skolonizować. Na 2 polach znajdujących się bliżej *Układu Słonecznego* (oznaczonych literą „A”) umieszcza się karty z talii układów A. Wymagają mniejszej siły militarnej podczas kolonizacji i są warte mniej punktów zwycięstwa. Karty z talii układów B umieszcza się na polach bardziej oddalonych od *Układu Słonecznego* (oznaczonych literą „B”). Te układy wymagają większej siły militarnej, ale zapewniają większe korzyści.

Gdy gracz skolonizuje układ, bierze jego kartę z planszy eksploracji i kładzie ją w swoim obszarze gry jako stałe terytorium swojej frakcji. Kolonizacja odpowiednich układów ma kluczowe znaczenie dla sukcesu frakcji ze względu na dodatkowe punkty zwycięstwa i specjalne efekty, które układy zapewniają.

*W grze Beyond the Sun nazwy wszystkich kart układów odnoszą się do prawdziwych gwiazd, które można obserwować z Ziemi!*



## 10 kart osiągnięć: po 4 karty A i B oraz 2 karty osiągnięć podstawowych

Osiągnięcia to kamienie milowe w rozwoju ludzkiej cywilizacji. W każdej rozgrywce wykorzystuje się 2 karty osiągnięć podstawowych i 2 losowo dobrane karty spośród pozostałych kart osiągnięć (1 kartę A i 1 kartę B). Osiągnięcia zapewniają dodatkowe punkty zwycięstwa. Niektóre karty osiągnięć mają ograniczoną liczbę pól, które gracze mogą zająć. Umieszczenie określonej liczby **dysków osiągnięć** jest warunkiem, który uruchamia koniec gry.



## Znacznik pierwszego gracza

Znacznik pierwszego gracza pokazuje, który z graczy rozpoczął rozgrywkę. Pomaga dopilnować, aby wszyscy rozegrali taką samą liczbę tur. Znacznik pozostaje u gracza przez całą rozgrywkę.



Poziom 1 GILDIA TERRAFORMATORÓW  
Skalności ułamek 4/10 +1

4 kafelki blokady gildii



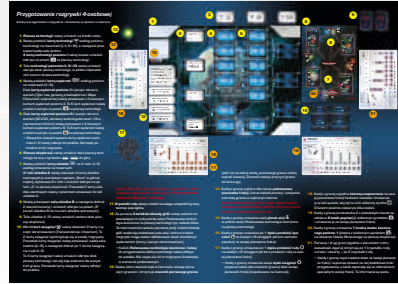
60 kryształków rudy

Podstawowa TECHNOLOGIA KOSMICZNA  
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31 32 33 34 35 36 37 38 39 40 41 42 43 44 45 46 47 48 49 50 51 52 53 54 55 56 57 58 59 60 61 62 63 64 65 66 67 68 69 70 71 72 73 74 75 76 77 78 79 80 81 82 83 84 85 86 87 88 89 90 91 92 93 94 95 96 97 98 99 100

2 kafelki Podstawowa technologia kosmiczna (do rozgrywki 2- i 3-osobowej)



2 listwy do przygotowania tablicy technologii (w wariancie eksperckim)

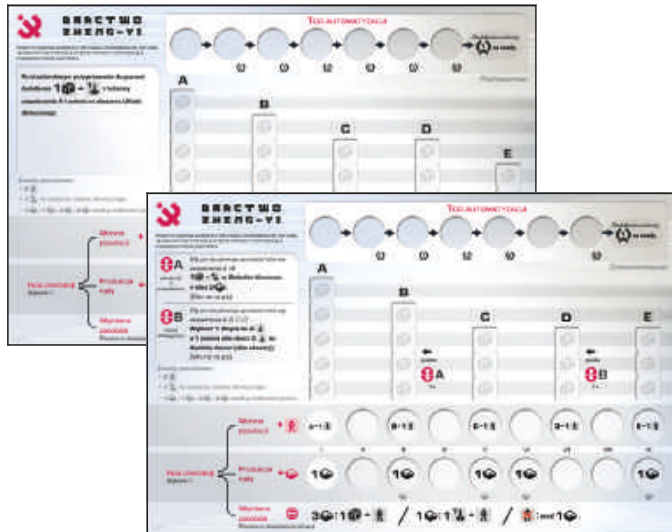


Arkusz przygotowania gry. Na jego podstawie należy przeprowadzić przygotowanie do rozgrywki.

## Elementy każdego gracza

2 planszki frakcji (podstawowa i zaawansowana)

Każdy z graczy ma plansztkę, na której zarządza gospodarką swojej frakcji. W grze występują 2 główne rodzaje zasobów: **populacja** , reprezentująca pracowników frakcji, i **ruda** , reprezentująca walutę. Główny obszar planszki zajmują **kolumny zaopatrzenia i tory produkcji** obydwu rodzajów zasobów, a także **wskaźniki wymiany zasobów**. W górnej części planszki znajduje się **tor automatyzacji**, który odzwierciedla postęp technologiczny frakcji w obszarze produkcji. Dostępne są 2 zestawy plansztek frakcji. **Planszki podstawowe** mają takie same tory produkcji i tylko nieznacznie różnią się pod względem przygotowania do gry, natomiast **planszki zaawansowane** mają zróżnicowane tory produkcji, a także zdolności specjalne, które gracze mogą zdobyć podczas rozgrywki.



20 6-ściennych kostek zasobów



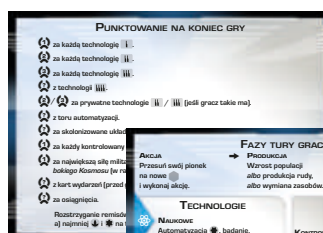
Kostki zasobów mają wiele zastosowań. Każda ma 6 różnych ścianek: populacja , zaopatrzenie , statki kosmiczne poziomów 1 , 2 , 3 i 4 .



24 drewniane dyski (8 dysków produkcji żywności, 8 dysków produkcji rudy, 8 dysków osiągnięć używanych też jako znaczniki gracza)




Pionek akcji



2-stronny kafelek pomocy



## Przebieg rozgrywki



Gra *Beyond the Sun* składa się z rund, w których każdy z graczy rozgrywa 1 turę. Zaczynając od pierwszego gracza, gracze rozgrywają swoje tury zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara, aż zostanie spełniony warunek końca gry. Po zakończeniu rozgrywki gracze sumują wszystkie zdobyte punkty zwycięstwa  i na tej podstawie wyłaniają zwycięzcę.


Tura gracza składa się z 3 faz:

- 1. Faza akcji** – gracz przesuwa pionek akcji na nowe pole akcji i wykonuje przypisaną temu polu akcję.
- 2. Faza produkcji** – gracz wybiera wzrost populacji, produkcję rudy albo wymianę zasobów.
- 3. Faza osiągnięć** – gracz zdobywa maksymalnie 1 osiągnięcie.

Gdy gracz zakończy te 3 fazy, turę rozgrywa gracz po jego lewej stronie.

### 1. Faza akcji

Aby wykonać akcję, gracz przesuwa swój pionek akcji  i umieszcza go na polu akcji  na planszy technologii. Następnie wykonuje akcję widoczną po prawej stronie tego pola akcji.

- Wybrane pole akcji nie może być zajęte przez pionek innego gracza.
- Gracz musi przesunąć swój pionek, nie może pozostawić go na polu, na którym aktualnie się znajduje. Może jednak przesunąć pionek na inne niezajęte pole akcji na tej samej karcie technologii (jeśli jest na niej kilka pól akcji), a nawet powtórzyć tę samą akcję (jeśli dana akcja ma więcej niż 1 pole). Ta zasada dotyczy również pól akcji w sekcji *Podstawowa technologia kosmiczna* (z wyjątkiem ostatniego pola akcji – tę akcję gracz może powtarzać tyle razy, ile chce).
- Gracz może umieścić pionek akcji tylko na polu akcji technologii, którą wcześniej zbadał. Oznacza to, że po lewej stronie karty technologii musi się znajdować kostka populacji  tego gracza. (Pola akcji nadrukowane na planszy technologii nie wymagają zbadania).
- Gracz nie może wybrać akcji, której nie jest w stanie wykonać albo której kosztu nie jest w stanie opłacić.
- Niektóre pola akcji w sekcji *Podstawowa technologia kosmiczna* (2 pola w rozgrywce 2- i 4-osobowej, 1 pole w rozgrywce 3-osobowej) za wykonanie akcji wymagają opłacenia dodatkowego kosztu w postaci 1 kryształka rudy.
- Na początku rozgrywki pionki akcji znajdują się poza planszą, więc nie zajmują żadnych pól.

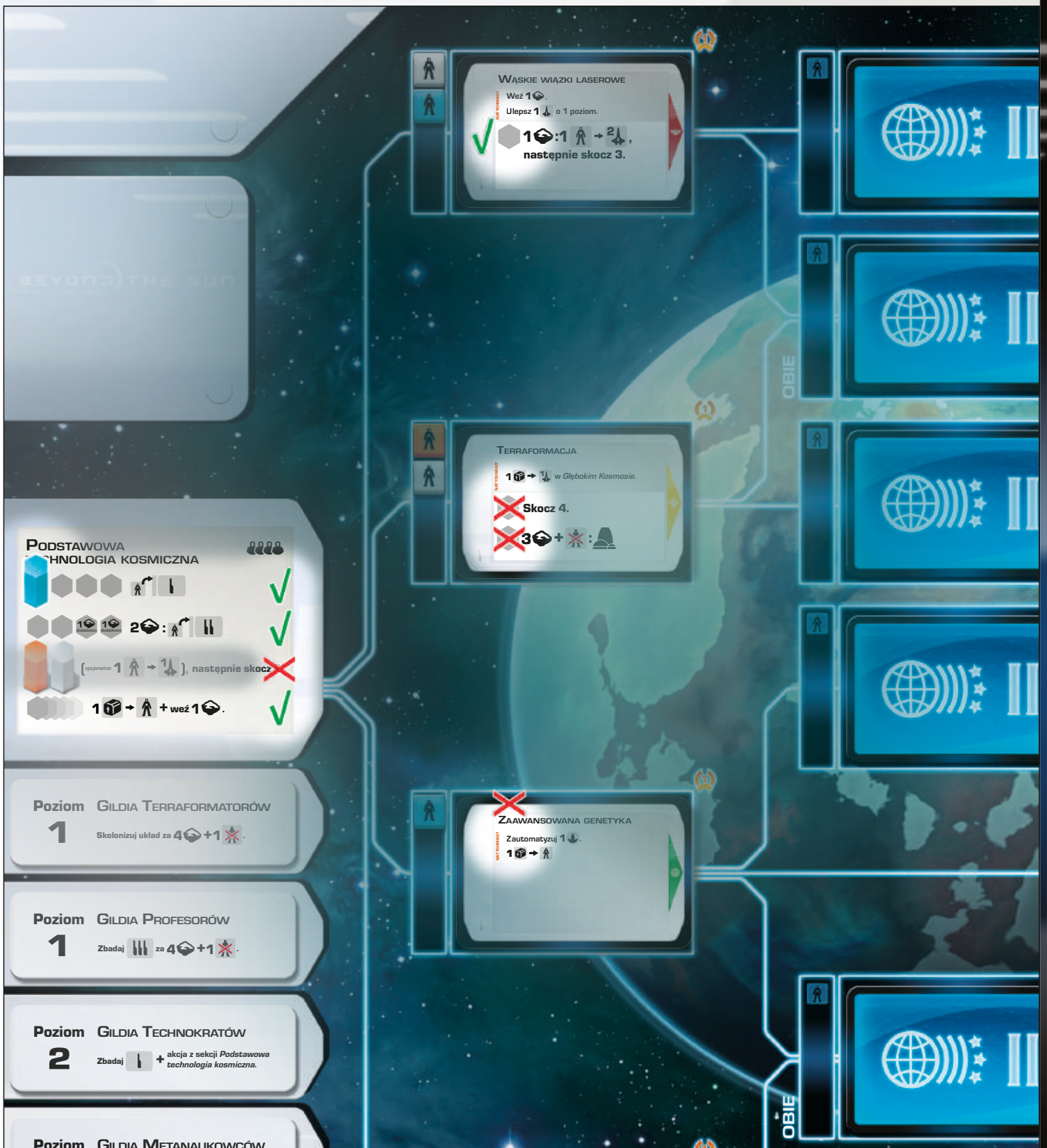
Pola akcji zwykle znajdują się na kartach technologii i w sekcji *Podstawowa technologia kosmiczna* na planszy technologii. Akcja ma zawsze taką formułę:

 **[koszt :] efekt**

Większość kosztów i efektów jest przedstawiona za pomocą symboli, a jedynie bardziej wyjątkowe efekty są opisane słownie. W części **Opis efektów** (str. 13–22) można znaleźć szczegółowe objaśnienia różnych rodzajów symboli i efektów.

- Gracze zawsze powinni się upewnić, czy zbadali daną technologię, zanim wykonają 1 z jej akcji!**
- Gracze mogą powtórzyć tę samą akcję, jeśli ma kolejne, niezajęte pole.**
- Koszt, jeśli jest, musi zostać opłacony w całości przed rozpatrzeniem efektu.**





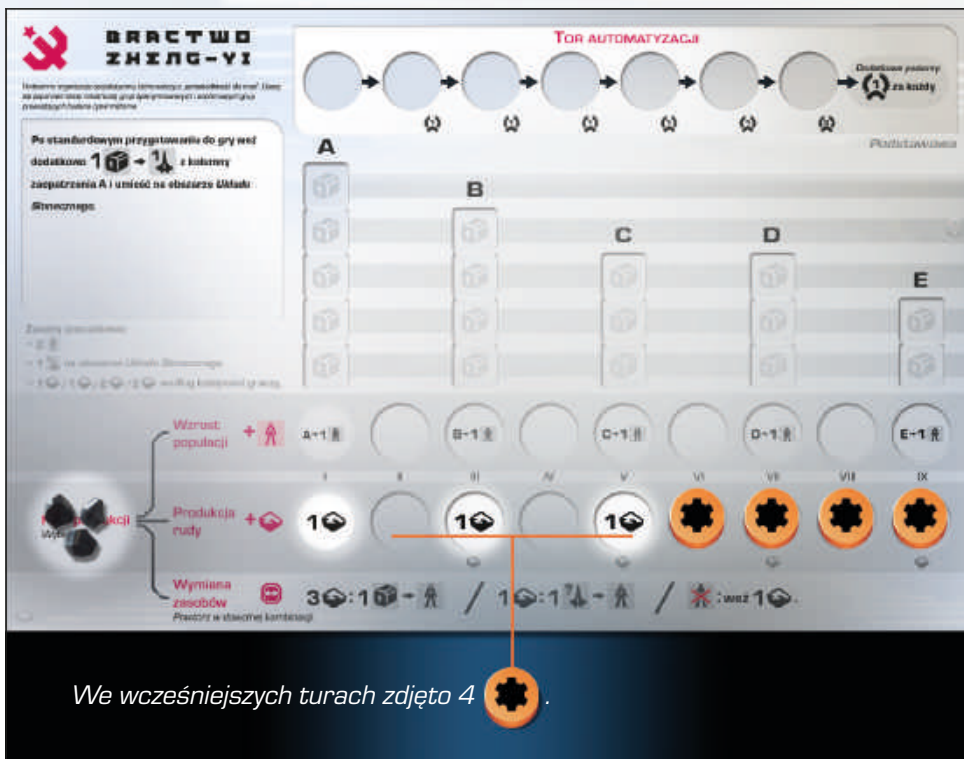
Turę rozgrywa teraz Ania ■. Jej pionek akcji znajduje się na 1 z pół akcji „Zbadaj technologię poziomu I” .

Musi go przesunąć. Może wybrać dowolne niezajęte pole w sekcji *Podstawowa technologia kosmiczna* (w tym kolejne pole akcji „Zbadaj technologię poziomu I”) albo niezajęte pole akcji na karcie technologii *Wąskie wiązki laserowe*.

Nie może wykonać akcji „Zbuduj statek kosmiczny, a następnie skocz 2” (3. akcja w sekcji *Podstawowa technologia kosmiczna*), ponieważ obydwa pola tej akcji są zajęte przez innych graczy. Nie może wykonać żadnej akcji na karcie technologii *Terraformacja*, ponieważ nie zbadała jeszcze tej technologii (nie ma niebieskiej kostki po lewej stronie tej karty technologii). Nie może wybrać karty technologii *Zaawansowana genetyka*, ponieważ nie ma na niej pół akcji – to technologia, która zapewnia natychmiastowy bonus, ale nie ma akcji.







Cecylia zdjęła już z planszетки 4 dyski produkcji rudy, więc 3 symbole są widoczne. Jeśli Cecylia wybierze produkcję rudy, otrzyma 3 kryształki rudy z puli ogólnej.

## Wymiana zasobów

1. Ta opcja pozwala graczowi wymienić zasoby, nie zostają jednak wytworzone żadne nowe zasoby. Wymiana jest przydatna, gdy gracz ma dużo zasobów jednego rodzaju i niewystarczające możliwości produkcji zasobów innego rodzaju.
2. Gracz może dokonać tyle wymian, ile chce, w dowolnej kombinacji:
  - a. Wymiana rudy na populację.  
Gracz płaci 3 kryształki rudy, a następnie bierze kostkę zaopatrzenia z **1. od lewej kolumny zaopatrzenia**, w której są kostki, i obraca ją tak, aby był na niej widoczny symbol populacji . Liczba dysków produkcji żywności na torze wzrostu populacji **nie ma w tej sytuacji znaczenia**.
  - b. Wycofanie statku kosmicznego.  
Gracz płaci 1 kryształek rudy, a następnie bierze z dowolnego obszaru 1 ze swoich statków kosmicznych i przekształca go w kostkę populacji.
  - c. Wymiana populacji na rudę.  
Gracz odkłada kostkę populacji do **1. od prawej kolumny zaopatrzenia**, w której jest co najmniej 1 puste pole na kostkę (ścianką z symbolem do góry), i bierze 1 kryształek rudy.
3. Jeśli graczowi skończą się kostki zaopatrzenia (co zdarza się bardzo rzadko), nie może dokonać kolejnej wymiany na populację.

- **W fazie produkcji w każdej swojej turze gracz może wybrać tylko 1 opcję (wzrost populacji, produkcję rudy albo wymianę zasobów). Nie może skorzystać ze wszystkich opcji. Dokonanie właściwego wyboru może mieć kluczowe znaczenie, ponieważ dzięki niemu gracz przygotowuje odpowiednie zasoby na swoją następną turę.**

- **Gdy gracz rozpatruje wzrost populacji albo produkcję rudy, musi wziąć pełną liczbę wyprodukowanych zasobów, jeśli jest to możliwe. Gracz nie może dobrowolnie wziąć mniej zasobów, niż wynika z produkcji.**

- **Jako że podczas wymiany zasobów nie bierze się pod uwagę dysków produkcji żywności, dzięki tej opcji gracze mogą uzyskać nowe kostki populacji, nawet jeśli niektóre kolumny zaopatrzenia są puste.**

- **Jeśli wszyscy gracze się zgodzą, gdy aktywny gracz jeszcze się zastanawia, co produkować, następny gracz może już rozpocząć swoją turę.**

### 3. Faza osiągnięć

Osiągnięcia zapewniają punkty zwycięstwa 🏆 na koniec gry. Gracz może je zdobywać w ostatniej fazie każdej swojej tury. W każdej turze może jednak zdobyć tylko **1 osiągnięcie**, niezależnie od liczby osiągnięć, których spełnił warunki.

- Aby zdobyć osiągnięcie, gracz ogłasza, który warunek spełnił, a następnie umieszcza swój dysk osiągnięcia ★ na niezajętym polu na odpowiedniej karcie osiągnięcia. Dyski umieszcza się od lewej do prawej (czyli od największej do najmniejszej liczby punktów zwycięstwa).
- Na każdym polu osiągnięcia może się znajdować tylko 1 dysk. Gdy wszystkie pola na karcie osiągnięcia zostaną zajęte, tego osiągnięcia nie można już zdobyć.
- Na niektórych kartach osiągnięć (np. *Wydajność*, *Elastyczność*) znajdują się pola, które mogą być zajęte tylko w rozgrywce 4-osobowej. Przy mniejszej liczbie graczy tych pól nie można zajmować.
- Każda frakcja może zdobyć dane osiągnięcie tylko raz. Na przykład jeśli gracz skolonizuje 8 układów, nie może ponownie zdobyć osiągnięcia *Imperium*.
- Gdy gracz zdobędzie osiągnięcie, jego dysk pozostaje na karcie osiągnięcia do końca rozgrywki, nawet jeśli gracz przestanie spełniać warunek tego osiągnięcia.
- Gracz **musi** zdobyć osiągnięcie, jeśli spełnia jego warunek. Nie może dobrowolnie pominąć tej fazy, aby opóźnić koniec gry.
- Pula dysków osiągnięć gracza jest nieograniczona (w razie potrzeby należy użyć zamienników).
- Osiągnięcie może zdobyć tylko gracz, który aktualnie rozgrywa turę, nawet jeśli inny gracz też spełnia warunek.

## Koniec gry i punktowanie

### Warunek końca gry

Rozgrywka w *Beyond the Sun* nie składa się z określonej liczby rund, po których następuje koniec gry. Warunkiem, który uruchamia koniec gry, jest umieszczenie na kartach osiągnięć **łącznie 4 dysków osiągnięć ★ (łącznie 3 dysków w rozgrywce 2- i 3-osobowej)**. Nie ma znaczenia, na jakich kartach osiągnięć się one znajdują ani do kogo należą.

Gdy zostanie zdobyta wymagana liczba osiągnięć, gracze dogrywają bieżącą rundę do końca (gracz po prawej stronie pierwszego gracza rozgrywa turę jako ostatni), a następnie rozgrywają jeszcze 1 pełną rundę finałową, podczas której każdy z graczy wykonuje 1 turę. Po uruchomieniu końca gracze wciąż mogą zdobywać osiągnięcia, co oznacza, że ostatecznie na kartach osiągnięć może zostać łącznie umieszczonych więcej dysków. Po rozegraniu rundy finałowej gracze obliczają swoje wyniki. Wygrywa gracz, który zgromadził najwięcej punktów zwycięstwa.





Gdy gracze zaczną zdobywać osiągnięcia, warto uważnie śledzić liczbę umieszczonych dysków, ponieważ warunek końca gry może dość szybko zostać spełniony. Gracz **nie może** jednak przyspieszyć końca gry, zdobywając jednocześnie kilka osiągnięć, ponieważ w swojej turze może zdobyć **tylko 1 osiągnięcie**. Gracz **nie może** też opóźnić końca gry, nie zdobywając osiągnięcia, choć spełnił jego warunki. Jeśli gracz spełnia warunek danego osiągnięcia, musi je zdobyć. Jeśli jednak spełnia jednocześnie warunki kilku osiągnięć, może wybrać, które z nich zdobędzie.

**Aktywny gracz może zdobyć w swojej turze tylko 1 osiągnięcie!**

**Rozgrywka trwa średnio 15 rund, licząc również rundę finałową. Liczba rund może się jednak zmieniać w zależności od decyzji graczy i rozwoju drzewa technologii.**





















Ania , Bartek , Cecylia  i Darek  grają w *Beyond the Sun*. Ania jest pierwszym graczem. Cecylii (3. gracz) udało się zdobyć 4. osiągnięcie w grze, co uruchomiło koniec gry. Wszyscy powinni rozegrać taką samą liczbę tur, dlatego Darek (4. gracz) rozgrywa turę po Cecylii, a następnie każdy (łącznie z Darkiem) rozgrywa jeszcze 1 turę. Choć na kartach osiągnięć zostały już umieszczone 4 dyski, każdy z graczy może w swojej turze zdobyć kolejne osiągnięcie.

Gdyby Darek uruchomił koniec gry, runda finałowa rozpoczęłaby się natychmiast po jego turze. Wszyscy gracze (łącznie z Darkiem) rozegraliby wtedy jeszcze po 1 turze.

## Punktowanie

Aby obliczyć wynik uzyskany przez każdą frakcję, należy wykonać opisane niżej kroki.

1. Każda frakcja otrzymuje po **1**  za każdą swoją technologię poziomu I.
2. Każda frakcja otrzymuje po **2**  za każdą swoją technologię poziomu II.
3. Każda frakcja otrzymuje po **3**  za każdą swoją technologię poziomu III.
4. Prywatne technologie (z bonusów kart) są warte **2 albo 3**  w zależności od poziomu (odpowiednio poziom II albo III).
5. Każda frakcja otrzymuje  ze swoich technologii poziomu IIII.
6. Każda frakcja otrzymuje  z toru automatyzacji (należy zsumować wszystkie  aż do osiągniętego poziomu). Powyżej 7. poziomu każdy kolejny poziom jest wart **1** .
7. Każda frakcja otrzymuje  za każdy swój skolonizowany układ. Liczba punktów jest wskazana w dolnej części karty układu.
8. Każda frakcja otrzymuje **1**  za każdy swój dysk bazy na nieskolonizowanym układzie (na kartach układów albo układach stocznioowych).
9. Każdy obszar, którego nie można kontrolować (*Układ Słoneczny* i *Głęboki Kosmos*), zapewnia **1**  frakcji o największej sile militarnej na tym obszarze (w razie remisu wszyscy remisujący gracze otrzymują po **1** .
10. Każda frakcja otrzymuje  z każdej karty wydarzenia, która zapewnia jej . Karty wydarzeń zwykle znajdują się w pobliżu kart osiągnięć. Mogą też być umieszczone obok określonych obszarów albo planszetek frakcji.
11. Każda frakcja otrzymuje  za każde swoje osiągnięcie.

Wygrywa frakcja, która zgromadziła najwięcej punktów zwycięstwa. W razie remisu wygrywa ta z remisujących frakcji, która na torach produkcji ma najmniej dysków produkcji żywności i rudy (innymi słowy wygrywa frakcja o najwyższym łącznym poziomie produkcji). Jeśli wciąż jest remis, rozstrzyga go największa liczba kostek populacji , które graczowi zostały, a w dalszej kolejności – największa liczba kryształków rudy. Jeśli remis się utrzymuje, remisujące frakcje będą wspólnie władać galaktyką.

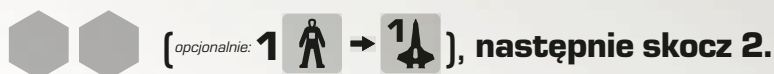
## Akcje podstawowe

W *Beyond the Sun* koszty i efekty akcji, a także inne bonusy, które można otrzymać podczas rozgrywki, są przedstawione za pomocą symboli. W poniższej tabeli, pomocnej zwłaszcza w pierwszej rozgrywce, są omówione akcje z sekcji *Podstawowa technologia kosmiczna*. W środkowej kolumnie znajduje się szczegółowy opis akcji, a w ostatniej kolumnie – poszczególne efekty składające się na daną akcję.

Wszystkie efekty występujące w grze są opisane w części **Opis efektów** (str. 13–22).

Akcja Podstawowej technologii kosmicznej	Opis	Efekty
	Użyj 1 kostki populacji, aby zbadać technologię poziomu I.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Użyj kostki populacji.</li> <li>• Zbadaj technologię.</li> </ul>
	Zapłać 2 kryształki rudy, aby użyć 1 kostki populacji do zbadania niewynalezionej albo wynalezionej technologii poziomu II (musisz spełniać warunki zbadania danej technologii).	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Zapłać/Weź kryształki rudy.</li> <li>• Użyj kostki populacji.</li> <li>• Zbadaj technologię.</li> </ul>
), następnie skocz 2.	Możesz <b>opcjonalnie</b> przekształcić 1 kostkę populacji w statek kosmiczny poziomu 1 i umieścić go na obszarze <i>Układu Słonecznego</i> albo dowolnego układu stoczniowego, który kontrolujesz. Następnie możesz wykonać do 2 skoków.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Efekty opcjonalne.</li> <li>• Użyj kostki populacji.</li> <li>• Zbuduj statek kosmiczny.</li> <li>• Wykonaj skok w hiperprzestrzeni.</li> </ul>
	Przekształć 1 kostkę zaopatrzenia (z 1. od lewej kolumny zaopatrzenia, w której są kostki) w kostkę populacji, ignorując dyski produkcji żywności, a następnie weź 1 kryształek rudy.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Użyj kostki zaopatrzenia bezpośrednio z kolumny zaopatrzenia.</li> <li>• Zapłać/Weź kryształki rudy.</li> </ul>


### PODSTAWOWA TECHNOLOGIA KOSMICZNA






## Opis efektów

### Zapłać/Weź kryształki rudy

X  : efekt.

Weź X .

Zapłać X  przeciwnikowi.


Wiele akcji występujących w grze wymaga opłacenia kosztu w postaci kryształków rudy, a niektóre pozwalają wziąć kryształki rudy z puli ogólnej.

- Jeśli akcja albo efekt ma w koszcie kryształki rudy, gracz musi zapłacić ten koszt w całości do puli ogólnej (albo przeciwnikowi) przed rozpatrzeniem efektu.
- Jeśli efekt pozwala wziąć kryształki rudy, gracz bierze w całości wskazaną liczbę kryształków z puli ogólnej i kładzie je na swojej planszecie frakcji. Pula ogólna kryształków rudy jest nieograniczona (w razie potrzeby należy użyć zamienników).

### Użyj kostki populacji

1  → efekt,  efekt.


Aktywni pracownicy frakcji mają kluczowe znaczenie w badaniu nowych technologii i budowaniu statków kosmicznych. Zachowanie odpowiednich proporcji między pozyskiwaniem a użyciem populacji jest konieczne dla zrównoważonego rozwoju gospodarczego frakcji.

Aby użyć kostki populacji , gracz musi mieć ich wymaganą liczbę na swojej planszecie frakcji. Większość efektów wymaga tylko 1 kostki populacji. Użycie kostki populacji wiąże się z umieszczeniem jej na planszy, a czasem także obróceniem (np. umieszczenie kostki populacji obok pola technologii albo przekształcenie jej w statek kosmiczny).

### Użyj kostki zaopatrzenia bezpośrednio z kolumny zaopatrzenia

1  → efekt.



Wynalezienie zaawansowanej sztucznej inteligencji i technologii umożliwiających konstruowanie androidów pozwala frakcjom zwiększać swoją efektywność operacyjną przy minimalnym zaangażowaniu zasobów ludzkich. Dzięki temu możliwe jest wprowadzenie autonomicznych statków kosmicznych i wyposażonych w podstawową inteligencję automatycznych pracowników. Ale jednocześnie rodzi to pytania natury etycznej, dotyczące statusu maszyn i androidów w społeczeństwie.




Gracz bierze wskazaną liczbę kostek zaopatrzenia  z kolumny zaopatrzenia na swojej planszecie frakcji, **zaczynając od lewej**. Musi wziąć wszystkie kostki z kolumny, zanim przejdzie do następnej. Liczba dysków produkcji żywności na torze wzrostu populacji **nie wpływa na ten efekt**. Jeśli w kolumnach zaopatrzenia nie ma już kostek zaopatrzenia, można zamiast nich użyć kostek populacji, ale nie jest to konieczne.

**Ten efekt pozwala graczom wziąć kostki bezpośrednio z kolumny zaopatrzenia, niezależnie od toru wzrostu populacji. Może to być bardzo pomocne, gdy gracz ma problemy ze zdobyciem kostek populacji podczas fazy produkcji.**

## Wycofaj populację

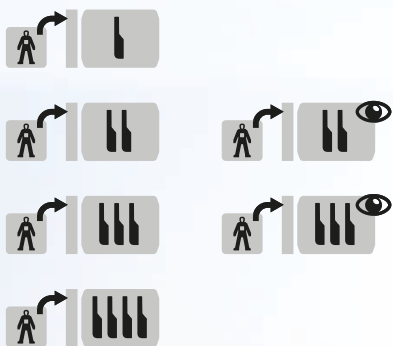
### 1 : efekt.

Aby wycofać populację w ramach kosztu efektu, gracz musi mieć odpowiednią liczbę kostek populacji  na swojej planszeczce frakcji. Wycofanie populacji oznacza obrócenie kostki populacji w taki sposób, aby był na niej widoczny symbol zaopatrzenia , i odłożenie jej z powrotem do **1. od prawej kolumny zaopatrzenia**, w której jest co najmniej 1 puste pole na kostkę. Gracz musi zapełnić całą kolumnę, zanim przejdzie do następnej. Jeśli wszystkie kolumny zostaną zapełnione, gracz umieszcza kolejne kostki w kolumnie zaopatrzenia A, mimo że nie ma już w niej pustych pól.

**Niektóre efekty wymagają kostek populacji zarówno w koszcie, jak i w samym efekcie. Na przykład efekt 2    wymaga użycia w sumie 3 kostek populacji.**

**Jeśli nie jest wskazane inaczej, gracze zawsze biorą kostki zaopatrzenia z kolumn od lewej do prawej, a odkładają na puste pola od prawej do lewej.**

## Zbadaj technologię



Badania odgrywają kluczową rolę w zwiększaniu siły frakcji i jej rozwoju gospodarczym. Wraz z rozbudową drzewa technologii frakcje nadają kierunek rozwojowi ludzkiej cywilizacji i odblokowują coraz mocniejsze akcje i efekty.

Badanie technologii obejmuje następujące kroki:

1. Wybór pola technologii.
2. Umieszczenie kostki populacji.
3. Rozpatrzenie wydarzenia (tylko niewynalezione technologie poziomu II albo III).
4. Wybór karty technologii (tylko niewynalezione technologie).
5. Otrzymanie natychmiastowego bonusu.

### 1. Wybór pola technologii

W grze są 4 poziomy technologii, rozłożone w 4 kolumnach na planszy technologii (od lewej do prawej). Symbol I, II, III albo IIII wskazuje poziom technologii, którą gracz bada.

Gracz, który bada technologię, może wybrać dowolne pole technologii na danym poziomie spełniające następujące warunki:


- a. gracz nie badał jeszcze tej technologii,
- b. gracz zbadał już wymagane technologie niższego poziomu.

Aby stwierdzić, czy gracz zbadał **wymagane technologie niższego poziomu**, należy sprawdzić, czy zbadał **wszystkie** technologie na lewo od technologii, którą teraz chce zbadać, połączone z nią bezpośrednio białymi liniami.


Zbadanie technologii poziomu I nie wymaga wcześniejszego zbadania technologii niższego poziomu, ponieważ każda frakcja rozpoczyna rozgrywkę z dostępem do *Podstawowej technologii kosmicznej*.



Technologie wyższych poziomów wymagają wcześniejszego zbadania 1 albo 2 technologii niższego poziomu. Niektóre technologie poziomu III wymagają wcześniejszego zbadania tylko **2 z 3** wskazanych technologii niższego poziomu.

Jeśli na symbolu znajduje się symbol oka , gracz może wybrać tylko taką technologię, która została już wynaleziona (czyli jest odkryta na planszy technologii).

## 2. Umieszczenie kostki populacji

Gracz bierze wymaganą kostkę populacji  ze swojej planszki i umieszcza na prostokątnym polu po lewej stronie pola technologii. Kostki innych graczy nie blokują tego pola. Frakcje mogą badać technologie, które zostały już zbadane przez inne frakcje.

**Kostki populacji umieszczone obok pola technologii reprezentują pracowników frakcji, którzy zajmują się badaniami naukowymi i rozwijaniem technologii. Te kostki nie wrócą na planszki frakcji, dlatego z postępowaniem technologicznym frakcji w trakcie rozgrywki gracz będzie musiał pozyskiwać nową populację.**

## 3. Rozpatrzenie wydarzenia (tylko niewynalezione technologie poziomu II albo III)





Jeśli gracz bada niewynalezioną technologię poziomu II albo III, odwraca kartę wydarzenia, która znajduje się na tym polu technologii, odczytuje treść wydarzenia i rozpatruje jego efekt zgodnie z instrukcją na karcie. Następnie kartę wydarzenia należy odrzucić, chyba że jest wskazane inaczej.

## 4. Wybór karty technologii (tylko niewynalezione technologie)

Jeśli gracz bada niewynalezioną technologię, ma możliwość wybrania nowej karty technologii, którą potem umieści na planszy, odblokowując nowe akcje i zdolności:

- a. Określenie rodzaju technologii.
  - Gracz sprawdza rodzaj/kolor **każdej** wymaganej technologii niższego poziomu. Rodzaj/kolor jest oznaczony za pomocą małego trójkąta po **prawej** stronie karty wymaganej technologii. Jeśli jest wymagana tylko 1 technologia (albo obie wymagane technologie są tego samego rodzaju), nowo wynaleziona technologia będzie tego samego rodzaju. Jeśli są wymagane technologie różnych rodzajów, przed przejściem do następnego kroku gracz **decyduje, jakiego rodzaju (spośród tych 2 rodzajów)** będzie nowa technologia.
- b. Odkrycie kart technologii.
  - Gracz odkrywa karty z talii technologii odpowiedniego poziomu, aż odkryje 2 karty technologii wskazanego rodzaju/koloru. Rodzaj/kolor karty jest oznaczony za pomocą dużego trójkąta po **lewej** stronie. Jeśli duży trójkąt jest podzielony na 2 części różnego rodzaju/koloru, oznacza to, że karta reprezentuje technologię hybrydową, która pasuje do obydwu rodzajów. Niepasujące karty odkłada się na bok.
- c. Wybór karty technologii.
  - Gracz wybiera 1 z 2 odkrytych, pasujących kart i umieszcza ją na wybranym polu technologii. Kartę, która nie została wybrana, i niepasujące karty należy odłożyć w losowej kolejności zakryte na spód talii, z której zostały dobrane. **Talii nie należy tasować.**

Cztery rodzaje technologii mają różne cechy, które zostały opisane niżej. Technologia hybrydowa łączy cechy 2 rodzajów.

- *Naukowe*  – automatyzacja produkcji rudy, akcje badania, bonusy zapewniające rudę.
- *Ekonomiczne*  – automatyzacja produkcji żywności, pozyskanie populacji, pozyskanie rudy.
- *Wojskowe*  – budowa, ruch i ulepszanie statków kosmicznych.
- *Handlowe*  – akcje kolonizacji, ruch statków kosmicznych i elastyczne akcje.

## 5. Otrzymanie natychmiastowego bonusu

Jeśli na karcie technologii znajduje się sekcja ze słowem „NATYCHMIAST”, od razu po zbadaniu technologii gracz otrzymuje jednorazowy bonus opisany w jej treści. Bonus otrzymuje każdy gracz, który zbada daną technologię, nie tylko pierwszy gracz, który ją wynajdzie. Jeśli później w trakcie rozgrywki inne frakcje będą badać tę samą technologię, one też otrzymają bonus. Innych efektów, które są opisane poza sekcją „NATYCHMIAST”, nie należy rozpatrywać – są to nowe pola akcji albo stałe zdolności dostępne dla graczy, którzy zbadali daną technologię.



Darek wykonuje akcję „Zbadaj technologię poziomu II” dostępną w sekcji *Podstawowa technologia kosmiczna*. Może zbadać technologię na polach A, B albo C (zbadał wymagane technologie niższego poziomu: *Wąskie wiązki laserowe*, *Terraformacja*), ale nie na polach D, E i F (nie zbadał wymaganych technologii niższego poziomu: *Zaawansowana genetyka*, *Zaawansowana robotyka*). Wybiera pole B – tam wynajdzie technologię. Płaci 2 kryształki rudy, umieszcza kostkę populacji na prostokątnym polu po lewej stronie wybranego pola technologii i rozpatruje znajdującą się tam kartę wydarzenia.

Jako że pole B łączy się z 2 technologiami niższego poziomu, Darek może wybrać, czy chce szukać technologii *wojskowej* czy *handlowej* . Wybiera technologię *wojskową* i odkrywa karty z talii technologii poziomu II, aż znajdzie 2 karty technologii *wojskowej* : *Eksperymenty na ludziach* i *Działko plazmowe*. Wybiera kartę technologii *Działko plazmowe*, umieszcza ją na polu B i otrzymuje bonus opisany w sekcji „NATYCHMIAST” tej karty. Od swojej następnej tury Darek będzie mógł korzystać z pola akcji na karcie technologii *Działko plazmowe*. Pozostali gracze nie mogą korzystać z tego pola akcji, dopóki nie zbadają technologii *Działko plazmowe*.






## Zautomatyzuj produkcję żywności albo rudy

Zautomatyzuj 1 .

Zautomatyzuj 1 .

Automatyzacja produkcji to sposób na podniesienie poziomów produkcji na torach produkcji rudy i wzrostu populacji frakcji.

Aby zautomatyzować produkcję żywności  albo produkcję rudy , gracz bierze 1. od lewej dysk produkcji z odpowiedniego toru produkcji na planszecie frakcji i umieszcza go na torze automatyzacji w górnej części planszетки, zaczynając od lewej. Jeśli gracz nie ma już dysków produkcji danego rodzaju, musi umieścić dysk  (jako swój znacznik; umieszczony w ten sposób dysk nie oznacza osiągnięcia). Gdy gracz umieści dyski na wszystkich 7 poziomach automatyzacji, kolejne dyski umieszcza po prawej stronie toru automatyzacji.

Niektóre poziomy automatyzacji zapewniają dodatkowe punkty zwycięstwa na koniec gry, co jest wskazane na torze automatyzacji. Każdy poziom powyżej poziomu 7 zapewnia 1 punkt zwycięstwa.



**Tego efektu nie należy mylić z umieszczaniem dysków produkcji na kartach układów (jako bazy/kolonie) podczas zdobywania kontroli albo kolonizowania układu (zob. Wykonaj skok w hiperprzestrzeni i Skolonizuj układ). W przeciwieństwie do dysków baz znajdujących się na kartach układów dyski umieszczone na torze automatyzacji nie mogą zostać z niego zdjęte.**

## Zbuduj statek kosmiczny

→ 1  → 2 

→ 3  → 4 

Frakcje potrzebują floty, aby eksplorować i kolonizować galaktykę. W tym celu budują statki kosmiczne w potężnych modułowych stoczniach orbitalnych, które powstały w okresie drugiego wyścigu kosmicznego w połowie XXII wieku.

Aby zbudować statek kosmiczny, gracz bierze wymaganą kostkę zasobu i obraca ją tak, aby był na niej widoczny symbol statku kosmicznego  wskazanego poziomu (od 1 do 4). Gracz może budować nowe statki kosmiczne albo na obszarze Układu Słonecznego, albo na dowolnym układzie stoczniovym, który kontroluje (tzn. znajduje się na nim dysk bazy tego gracza). Wszystkie obszary, na których można budować statki, są oznaczone symbolem  na planszy eksploracji. Jeśli gracz buduje kilka statków, może je umieścić na różnych obszarach.

W rzadkiej sytuacji, gdy nowy statek pojawi się na obszarze, którego gracz jeszcze nie kontroluje (z pewnych bonusów kart), może dojść do zmiany kontroli nad danym układem. Należy wtedy rozpatrzyć związane z tym efekty (zob. Wykonaj skok w hiperprzestrzeni).

## Ulepsz statek kosmiczny

Ulepsz 1  o X poziomów.

Ulepsz do X  o X poziomów.

Aby ulepszyć statek kosmiczny, gracz obraca wybraną kostkę statku kosmicznego tak, aby wskazywała nowy poziom. Statek kosmiczny może osiągnąć maksymalnie poziom 4. Gracze mogą ulepszać tylko własne statki kosmiczne.

# Wykonaj skok w hiperprzestrzeni

## Skocz X.

Hipernapęd to przełomowe osiągnięcie, dzięki któremu człowiek może podróżować poza Układ Słoneczny i eksplorować galaktykę. Skoki w hiperprzestrzeni są jednak niestabilne i energochłonne, dlatego pokonywana odległość i rozmiar floty są ograniczone.

Rozpatrzenie efektu skoku w hiperprzestrzeni obejmuje następujące kroki:



1. Ruch.
2. Sprawdzenie kontroli nad układami i budowa baz.
3. Sprawdzenie bonusów układów.

### 1. Ruch

Liczba w treści efektu „Skocz” to liczba **punktów ruchu**, które gracz może wydać, aby przesunąć swoje statki kosmiczne:

- 1 punkt ruchu pozwala przesunąć 1 kostkę statku kosmicznego wzdłuż **1** segmentu szlaku, czyli wzdłuż odcinka łączącego 2 obszary na planszy eksploracji.
- Punkty ruchu można dowolnie rozdzielić pomiędzy dostępne statki kosmiczne (tj. można wydać kilka punktów ruchu, aby przesunąć 1 statek, albo można je podzielić i przesunąć kilka statków).
- Wszystkie ruchy traktuje się jako jednoczesne – gracz rozpatruje kolejne kroki dopiero po zakończeniu ruchu.
- Gracz nie musi wykorzystać wszystkich punktów ruchu, ale nie może zachować ich na później.




### 2. Sprawdzenie kontroli nad układami i budowa baz

Obszary na planszy eksploracji z symbolami  /  to układy, które można kontrolować podczas rozgrywki. Frakcja z najsilniejszą flotą na układzie buduje na nim bazę i dzięki temu zwiększa produkcję. Karty układów i układy stoczniove na planszy eksploracji mogą być kontrolowane. Nie można natomiast kontrolować *Układu Słonecznego* ani *Głębokiego Kosmosu*.



**Kontrolę nad układami należy zaktualizować za każdym razem, gdy zajdzie zmiana na planszy eksploracji, nawet jeśli dotyczy graczy, którzy nie rozgrywają w danym momencie swojej tury. Kontroli nie sprawdza się jednak w trakcie ruchu.**

Określenie kontroli nad układem:

- Jeśli na układzie nie ma aktualnie żadnych statków kosmicznych, frakcja, która przesunie tam 1 albo więcej statków i pozostawi tam co najmniej 1 statek, zdobywa kontrolę nad tym układem.
- W przeciwnym razie frakcja musi mieć większą siłę militarną niż frakcja, która aktualnie kontroluje układ, aby przejąć nad nim kontrolę. Siła floty frakcji na danym obszarze jest równa sumie poziomów wszystkich statków kosmicznych tej frakcji, które się tam znajdują (nie liczbie kostek statków kosmicznych). Bazy nie zwiększają siły militarnej frakcji, do której należą.
- Jeśli niektóre albo wszystkie statki kosmiczne należące do frakcji, która kontroluje układ, opuszczą ten układ i teraz inna frakcja będzie miała tam największą siłę militarną, ta frakcja przejmuje kontrolę.
- Jeśli niektóre albo wszystkie statki kosmiczne należące do frakcji, która kontroluje układ, opuszczą ten układ, a inne frakcje, które wciąż będą mieć tam statki, zremisują pod względem największej siły militarnej, frakcja opuszczająca układ traci kontrolę, ale żadna inna frakcja jej nie przejmuje. Gracz, który stracił kontrolę, odkłada dysk bazy na swoją planszatkę, ale żaden przeciwnik nie kładzie swojego dysku. Uwaga! Remis nie powoduje utraty kontroli – jeśli wśród frakcji remisujących pod względem największej siły militarnej znalazłaby się też frakcja opuszczająca układ, ta frakcja nie utraciłaby kontroli nad układem.
- Jeśli wszystkie statki kosmiczne należące do frakcji, która kontroluje układ, opuszczą ten układ, a nie ma tam żadnych innych statków, ta frakcja zachowuje kontrolę nad układem.


Gdy gracz **zdobędzie kontrolę** nad układem, musi natychmiast zbudować tam **bazę** – bierze 1. od lewej dysk produkcji z toru produkcji odpowiadającego specjalizacji układu (  /  ) i umieszcza go na tym obszarze. Jeśli układ ma różne specjalizacje, gracz decyduje, jaki dysk umieści. Jeśli gracz nie ma już dysków produkcji odpowiedniego rodzaju, musi umieścić na układzie dysk  jako swój znacznik. Umieszczony w ten sposób dysk nie oznacza osiągnięcia.

Gdy gracz **straci kontrolę** nad układem, odkłada swój dysk bazy na 1. od prawej puste pole odpowiedniego toru produkcji. Frakcja, która przejęła kontrolę (jeśli zajdzie taka sytuacja), umieszcza swój dysk na układzie. Jeśli frakcja przejmuje kontrolę nad układem, który ma różne specjalizacje, nie musi umieszczać bazy tego samego rodzaju co frakcja, która straciła kontrolę.

Baza wskazuje, która frakcja kontroluje układ. Kontrola nad układem jest warunkiem budowy statków kosmicznych  i kolonizacji .

### 3. Sprawdzenie bonusów układów

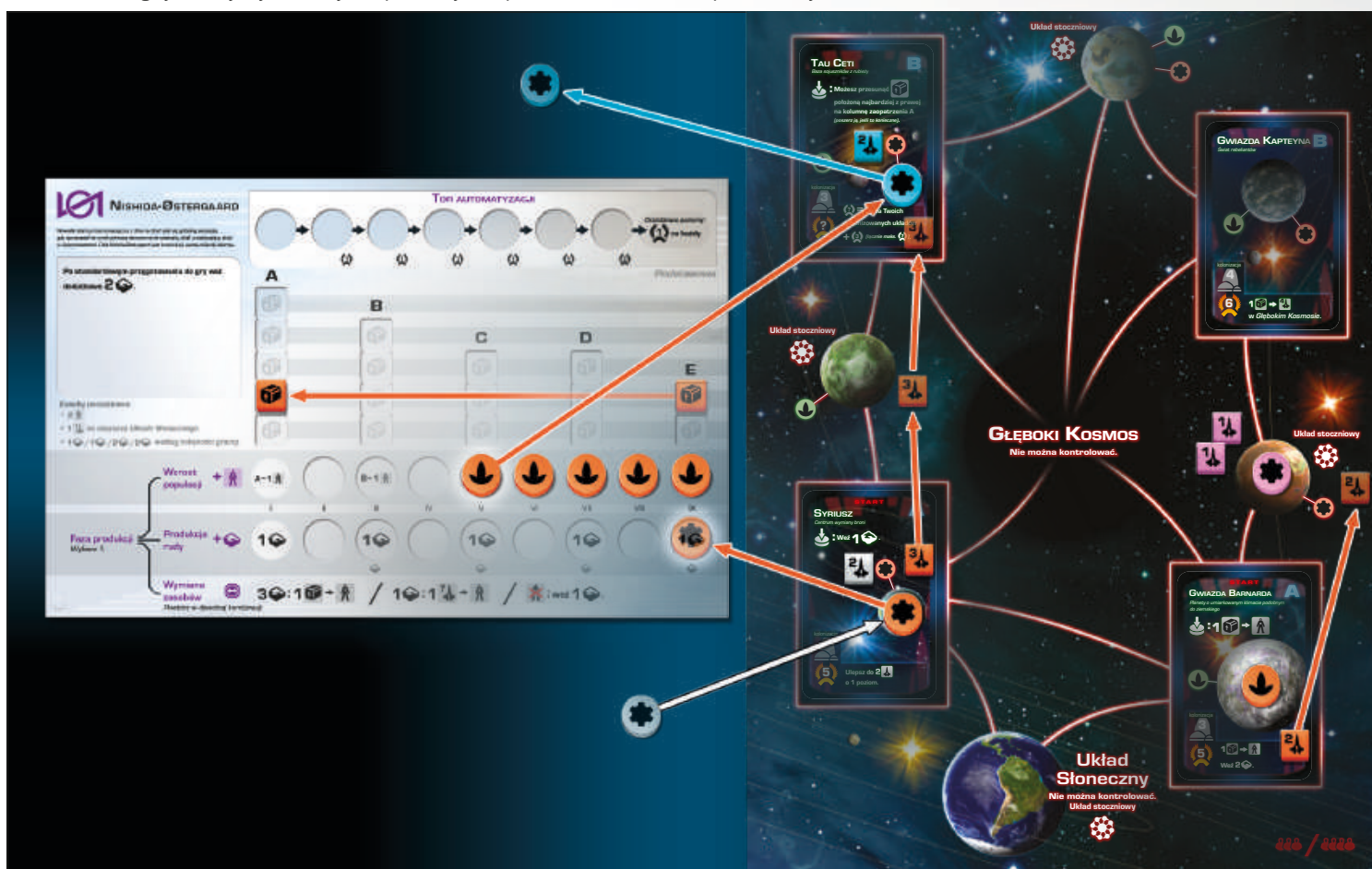
Niektóre układy zapewniają dodatkowe efekty opisane w górnej części karty.


*Po zdobyciu kontroli*  – gdy gracz zdobywa kontrolę nad układem (tj. umieszcza na tym układzie dysk) z tym efektem, natychmiast otrzymuje wskazany bonus. Nie ma znaczenia, czy układ był wcześniej zajęty, czy nie. Gracz może otrzymać ten bonus także w turze innego gracza (np. jeśli statki kosmiczne opuszczą układ). Ten bonus nie jest jednak ponownie rozpatrywany, gdy układ zostanie skolonizowany.







*Inne efekty* – czasem wprowadzone zostają specjalne zasady związane z układem. Te zasady są wyjaśnione na karcie układu.



Jeśli gracz zdobędzie kontrolę nad kilkoma układami jednocześnie, może rozpatrzyć bonusy tych układów w dowolnej kolejności.

Na koniec gry każdy dysk bazy na planszy eksploracji jest wart 1 punkt zwycięstwa.



Ewa  rozpatruje efekt „Skocz 4”. Przesuwa statek kosmiczny poziomu 2 z *Gwiazdy Barnarda* na układ stoczniowy po prawej (1 punkt ruchu) i statek kosmiczny poziomu 3 z *Syriusza* na *Tau Ceti* (2 punkty ruchu). Nie wykorzystuje ostatniego punktu ruchu.

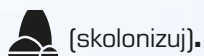
Nie zachodzi zmiana kontroli nad układem stoczniowym (remis pod względem siły militarnej z ), ale Ewa zdobywa teraz kontrolę nad *Tau Ceti*  do . Ten układ ma 2 specjalizacje. Ewa wybiera produkcję żywności. Bierze dysk  ze swojej planszki frakcji i umieszcza go na karcie *Tau Ceti*. Dysk, który się tam wcześniej znajdował, oddaje Frankowi , a ten odkłada go na swoją planszki frakcji na 1. od prawej puste pole toru produkcji rudy. Ewa otrzymuje bonus *Po zdobyciu kontroli*  z karty *Tau Ceti* (przesuwa 1 kostkę zaopatrzenia do kolumny zaopatrzenia A).

Ewa straciła kontrolę nad *Syriuszem* na rzecz Grzegorza , więc odkłada swój dysk produkcji rudy z powrotem na 1. od prawej puste pole toru produkcji rudy. Następnie Grzegorz umieszcza na *Syriuszu* swój dysk produkcji i otrzymuje bonus *Po zdobyciu kontroli* , który zapewnia ta karta (bierze 1 kryształek rudy).


Ewa zachowuje swój dysk bazy na *Gwieździe Barnarda*, ponieważ żaden inny gracz nie ma tam statków.



## Skolonizuj układ



Jeśli frakcja ma wystarczające zasoby i siłę militarną, może skolonizować kontrolowany przez siebie układ. W ten sposób stanie się on jej stałym terytorium. Dzięki kolonizacji frakcja zwiększa produkcję i otrzymuje wyjątkowe korzyści, które zapewnia skolonizowany układ.

Można kolonizować tylko karty układów (z symbolem ). Nie można skolonizować układów stocznioowych, Układu Słonecznego ani Głębokiego Kosmosu.


Rozpatrzenie efektu kolonizacji obejmuje następujące kroki (znajdują się one także na kafelkach pomocy).

1. Sprawdzenie warunków kolonizacji.
2. Osiedlenie załogi statków kosmicznych o wymaganej sile militarnej (albo większej).
3. Odesłanie pozostałych statków kosmicznych na obszar *Głębokiego Kosmosu*.
4. Wzięcie karty układu i odkrycie nowego układu.
5. Umieszczenie dodatkowego dysku produkcji.
6. Otrzymanie bonusu kolonizacyjnego.

### 1. Sprawdzenie warunków kolonizacji


Kolonizacja wymaga dużej siły militarnej, dzięki której frakcja może stworzyć stabilną i dobrze funkcjonującą społeczność, a także zapewnić mieszkańcom bezpieczeństwo.

Jeśli nie jest wskazane inaczej, gracz spełnia warunki kolonizacji układu, jeśli równocześnie:

- kontroluje ten układ (ma na nim dysk bazy) oraz
- ma na tym układzie wymaganą siłę militarną (albo większą). Wymaganą siłę militarną wskazuje wartość wpisana w symbol  na karcie układu. Siła statków przeciwników, które znajdują się na danym układzie, nie ma znaczenia podczas kolonizacji.

### 2. Osiedlenie załogi statków kosmicznych o wymaganej sile militarnej (albo większej)

Gracz musi odłożyć na swoją planszatkę frakcji statki kosmiczne o łącznej sile militarnej równej wymaganej sile albo większej. Reprezentują osadników, którzy zamieszkali w nowej kolonii. **Gracz może odłożyć na planszatkę kostki statków o łącznej sile większej niż wymagana**, jeśli żadna kombinacja kostek nie daje dokładnie wymaganej wartości albo jeśli po prostu chce to zrobić. Gracz nie otrzymuje jednak „reszty”.

Wybrane kostki statków kosmicznych należy obrócić tak, aby był na nich widoczny symbol , i umieścić z powrotem na pustych polach w kolumnach zaopatrzenia na planszetcie frakcji, układając w kolumnach **od prawej do lewej**. Jeśli wszystkie pola zostaną zajęte, kolejne kostki należy umieszczać w kolumnie zaopatrzenia A, mimo że nie ma już w niej pustych pól.

**Kolonizacja przynosi korzyść, o której często się zapomina: pozwala uzupełnić kolumny zaopatrzenia, dzięki czemu można zwiększyć populację i ponownie z niej skorzystać bez konieczności zwiększania poziomu wzrostu populacji. Statki, które wróciły, nie zostały poświęcone ani zniszczone – dały początek społeczności w nowym świecie!**

### 3. Odesłanie pozostałych statków kosmicznych na obszar *Głębokiego Kosmosu*

Gdy frakcja skolonizuje układ, pozostałe statki kosmiczne muszą go opuścić i wyruszyć eksplorować inne obszary galaktyki.

Gracz przesuwa wszystkie statki kosmiczne, które pozostały na karcie układu (w tym własne), na obszar *Głębokiego Kosmosu*.

#### 4. Wzięcie karty układu i odkrycie nowego układu

Gracz bierze kartę układu razem ze znajdującym się na niej swoim dyskiem bazy i umieszcza ją obok swojej planszетки frakcji. Następnie dobiera wierzchnią kartę układu z odpowiedniej talii i uzupełnia puste pole na planszy eksploracji. Gracz powinien odczytać pozostałym graczom treść nowej karty, aby wiedzieli, co oferuje nowy układ. W rzadkiej sytuacji, gdy 1 z talii układów się wyczerpie, należy dobrać kartę z drugiej talii. Jeśli obydwie talie się wyczerpią, należy pozostawić to pole puste.

#### 5. Umieszczenie dodatkowego dysku produkcji

*Baza rozwija się w kolonię, jeszcze bardziej wzmacniając produkcję frakcji, do której należy.*

Gracz umieszcza na karcie układu kolejny dysk produkcji odpowiadający specjalizacji układu – na karcie znajduje się teraz stos jego 2 dysków. Jeśli układ ma różne specjalizacje, gracz decyduje, jaki dysk umieści – nowy dysk nie musi być tego samego rodzaju co oryginalna baza. Jeśli gracz nie ma już dysków produkcji odpowiedniego rodzaju, umieszcza dysk ★ jako swój znacznik. Umieszczony w ten sposób dysk nie oznacza osiągnięcia.

#### 6. Otrzymanie bonusu kolonizacyjnego

Gracz natychmiast otrzymuje bonus opisany w dolnej części karty układu. Jego efekty należy rozpatrzyć w całości, chyba że jest wskazane inaczej.

**Jako że nowa karta układu została dobrana we wcześniejszym kroku, bonus kolonizacyjny umożliwiający wykonanie skoku może pozwolić graczowi natychmiast wysłać tam statki kosmiczne (i zdobyć kontrolę nad tym układem).**

Na koniec gry każdy skolonizowany układ zapewnia punkty zwycięstwa wskazane w dolnej części karty.

Na następnej stronie znajduje się szczegółowy opis przykładu kolonizacji.

## *Efekty opcjonalne*

**(opcjonalnie: Efekt).**

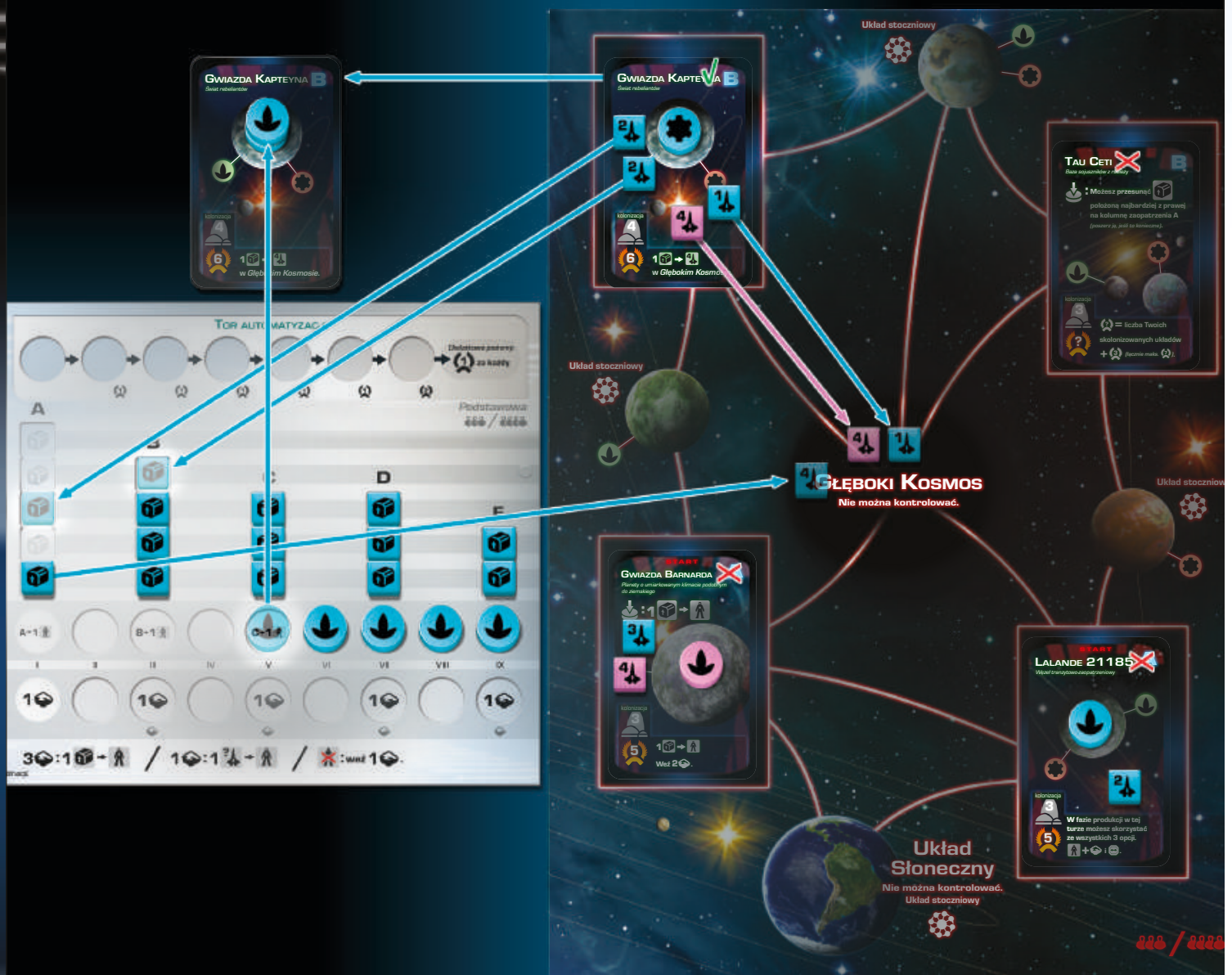
**Efekt (opcjonalnie).**

**Możesz...**

**Skocz X.**

Podczas rozgrywki, jeśli nie jest wskazane inaczej, gracz musi opłacić wszystkie koszty i rozpatrzyć wszystkie efekty, a także musi opłacić koszt i pobrać zysk w całości. Jest jednak kilka wyjątków od tej zasady:

- Wszystkie efekty, które zawierają dopisek: „opcjonalnie”, „jeśli to możliwe”, „możesz” albo których opis określa maksymalną liczbę: „do X” (np. ulepsz do 3 statków).
- Punkty ruchu podczas rozpatrywania efektu skoku.
- Ulepszenie statków kosmicznych, gdy gracz nie ma więcej statków, które mógłby ulepszyć (albo wszystkie już osiągnęły poziom 4).
- Gdy efekt przekształca kostki zaopatrzenia w coś innego, a graczowi skończyły się kostki zaopatrzenia, gracz może zamiast nich użyć kostek populacji, zastępując część albo wszystkie brakujące kostki, albo może nie rozpatrywać tego efektu.



Helena wykonuje akcję „Skolonizuj układ”. Choć ma statek kosmiczny na *Gwieździe Barnarda*, nie może skolonizować tego układu, ponieważ go nie kontroluje. Nie może też skolonizować *Lalande 21185*, ponieważ jej siła militarna na tym układzie jest niewystarczająca. Jedyne układu, który może skolonizować, to *Gwiazda Kapteyna*.

Kolonizacja *Gwiazdy Kapteyna* wymaga siły militarnej 4. Helena bierze 2 statki kosmiczne poziomu 2, które ma na tym układzie, obraca je tak, aby był na nich widoczny symbol , i odkłada do kolumn zaopatrzenia na swojej planszecie frakcji. Umieszcza 1 kostkę na ostatnim pustym polu w kolumnie zaopatrzenia B i 1 kostkę w kolumnie zaopatrzenia A. Pozostałe 2 statki ( i ) przesuwa na obszar *Głębokiego Kosmosu*.

Bierze kartę *Gwiazdy Kapteyna* razem ze znajdującym się na niej swoim dyskiem bazy i umieszcza ją obok swojej planszетки frakcji. Uzupelnia puste pole na planszy eksploracji nową kartą z talii układów B i odczytuje jej treść pozostałym graczom. *Gwiazda Kapteyna* to układ o 2 specjalizacjach. Helena wybiera i umieszcza na karcie tego układu dysk . Teraz znajduje się na niej stos składający się z 2 dysków.

Na koniec otrzymuje bonus kolonizacyjny *Gwiazdy Kapteyna* – umieszcza na obszarze *Głębokiego Kosmosu* statek kosmiczny (bierze kostkę zaopatrzenia i odpowiednio ją obraca).



## Wyjaśnienia zasad i kart

- Gracz **nie może** celowo wybrać akcji, która nie spowoduje żadnej zmiany w rozgrywce.
  - Na przykład gracz nie może wybrać akcji „Skoczyć 4” i nie wykonać żadnego skoku. Może jednak wybrać akcję „Weź 2 kryształki rudy + skoczyć 2”, a następnie wziąć 2 kryształki rudy, ale nie wykonać żadnego skoku.
- *Flota modułowa (technologia II)* – każdy z 3 efektów budowy statku kosmicznego jest opcjonalny. Gracz może wybrać tę akcję tylko po to, aby rozpatrzyć efekt „Skoczyć 3”.
- *Wymiana danych kwantowych (technologia III), Gildia Technokratów* – pole wybranej akcji może być zajęte przez innego gracza.
- *Wymiana danych kwantowych (technologia III)* – gracz może skopiować dowolną akcję, która obejmuje badanie jako część efektu, np. *Megastruktury kosmiczne (technologia III), Gildia Technokratów* itp.
- *Ministerstwo kolonizacji (technologia III)* – w bardzo rzadkiej sytuacji, gdy talia układów A się wyczerpie, należy dobrać karty z talii B.
- *Lalande 21185 (układ A)* – bonus kolonizacyjny należy rozpatrzyć w następującej kolejności: wzrost populacji, produkcja rudy, wymiana zasobów.
- *Ross 154 (układ B)* – aby użyć zdolności tej karty, gracz przesuwając na bok pionek akcji, który zajmuje dane pole akcji, i umieszcza na tym polu swój pionek.
- *Muzeum wysłużonych statków kosmicznych (wydarzenie III)* – statki kosmiczne znajdujące się na tej karcie nie biorą już udziału w rozgrywce i nie mogą być przesuwane ani ulepszone, nie mogą też być celem efektów.
- *Sfera Dysona, model I (wydarzenie III)* – karta układu umieszczona obok tej karty wydarzenia nie jest obszarem, nie można do niej dotrzeć ani nie może być celem efektów. Gdy gracz wykonuje akcję tej karty wydarzenia, bierze kartę układu i umieszcza ją obok swojej planszeczki frakcji, tak jak podczas standardowej kolonizacji. Gracz otrzymuje bonus kolonizacyjny opisany na karcie układu, ale nie umieszcza na niej żadnych dysków produkcji. Następnie należy odrzucić tę kartę wydarzenia. Gracz umieszcza swój pionek akcji w pobliżu sekcji *Podstawowa technologia kosmiczna*, skąd przesuwa go w następnej turze.
- *Specjalizacja (osiągnięcie B)* – liczą się nadrukowane symbole specjalizacji układów, a nie umieszczone dyski. Układy stoczniowe także bierze się pod uwagę.
- *Organizacja Narodów Zjednoczonych Układu Słonecznego (zaawansowana), zdolność specjalna A* – ta zdolność jest aktywowana, jeśli gracz wybierze w fazie produkcji opcję wymiany zasobów i dokona co najmniej 3 wymian w tej jednej fazie produkcji. Wymian może dokonać w dowolnej kombinacji. Na przykład może zapłacić 2 kryształki rudy, aby wycofać 2 statki kosmiczne, a następnie wymienić 1 z odzyskanych w ten sposób kostek populacji na 1 kryształek rudy.
- *Nishida-Østergaard (zaawansowana), zdolność specjalna B* – jeśli ostatni dysk produkcji rudy zostanie zdjęty z toru w wyniku zdobycia kontroli albo kolonizacji układu, najpierw należy rozpatrzyć bonusy układu, a dopiero potem tę zdolność frakcji.
- „Ulepsz, a następnie skoczyć” (np. *Baza zaopatrzeniowa (technologia II), Wzmacniacz hipernapędu (technologia III)* itp.) – zmianę kontroli nad układami należy sprawdzić najpierw po ulepszeniu statków kosmicznych, a potem jeszcze raz po wykonaniu skoków.
- Branie kostek zaopatrzenia z innych kolumn niż standardowo (np. *Organizacja Narodów Zjednoczonych Układu Słonecznego (podstawowa), Ruch obrońców praw androidów (technologia III)* itp.) – gdy następnym razem kostki będą z jakiegokolwiek powodu odkładane do kolumn zaopatrzenia, należy je odkładać na puste pola najbardziej z prawej.
- Prywatna technologia (*Procion (układ A), WISE 1541-2250 (układ B)*):
  - Ta karta nie wymaga użycia kostki populacji. Gracz umieszcza dobraną kartę technologii obok swojej planszeczki frakcji.
  - Gracz otrzymuje natychmiastowy bonus z dobranej karty prywatnej technologii i tylko on może wykonywać jej akcje.
  - Na koniec gry gracz otrzymuje punkty zwycięstwa za prywatne technologie.
  - Prywatne technologie są niedostępne dla innych frakcji. Inni gracze nie mogą ich badać, kopiować ani wykonywać ich akcji.
- Jeśli graczowi skończyły się dyski produkcji i używa dysków ★ jako znaczników (np. podczas automatyzacji / zdobywania kontroli / kolonizowania), a potem w trakcie rozgrywki dysk produkcji znów stanie się dostępny (np. po utracie kontroli nad układem), gracz nie zastępuje znacznika odzyskanym dyskiem. Pula dysków ★ jest nieograniczona (w razie potrzeby należy użyć zamienników).

- Jeśli gracz odkłada kostkę zasobu do kolumny zaopatrzenia, a w żadnej nie ma już pustego pola, umieszcza ją w kolumnie zaopatrzenia A, przedłużając albo poszerzając ją.
- Jeśli dysk ★ użyty jako znacznik z jakiegokolwiek powodu wróci do gracza, gracz umieszcza go obok swojej planszeczki frakcji i może go ponownie użyć.
- Gdy gracz wynajduje technologię poziomu III, która wymaga wcześniejszego zbadania 2 z 3 wskazanych technologii niższego poziomu, może wybrać rodzaj technologii tylko na podstawie zbadanych przez siebie technologii niższego poziomu.
- Wariant ekspercki – Tablica technologii:
  - *Masowe oświecenie (wydarzenie III)* – ta karta nie powoduje przygotowania rzędu technologii poziomu III.
  - *Anomalie czasoprzestrzenne (technologia II)* – ta karta powoduje przygotowanie rzędu technologii poziomu III.
  - *Badanie na skalę planetarną (technologia III)* – należy przygotować nowe rzędy technologii, jeśli jest taka potrzeba.

## Wskazówki ogólne i dotyczące strategii

- W każdej rozgrywce drzewo technologii będzie wyglądać inaczej, więc gracze muszą dopasowywać strategię do technologii, które pojawiają się w grze. Korzystna może być strategia skoncentrowana na badaniach, strategia skoncentrowana na kolonizacji albo strategia łącząca dwie poprzednie.
- Podczas wyboru nowej technologii warto się upewnić, czy spełni krótkoterminowe potrzeby (poprzez natychmiastowy bonus), a jednocześnie pomoże zrealizować długoterminowe cele (poprzez nowe akcje).
- Kolonizacja układu wydaje się trudnym zadaniem, ponieważ obejmuje ruch, zdobycie kontroli i powrót statków kosmicznych, ale może się okazać kluczowym elementem zwycięskiej strategii. Nie warto jej ignorować.
- Jeśli gracz ma poczucie, że walka o kontrolę nad układami jest zbyt zaciekle, może w tym czasie skoncentrować się na badaniach. Później, gdy przeciwnicy zaczną tracić siłę militarną w efekcie kolonizacji, będzie mógł przejąć kontrolę nad układami mniejszym kosztem.
- Kostki populacji mogą ulec „zamrożeniu” w wyniku badania technologii czy posiadania przez gracza za dużej floty. W celu uwolnienia kostek populacji należy zwiększać poziom wzrostu populacji, kolonizować układy, aby odzyskać kostki, albo wykonywać akcje, w których używa się bezpośrednio kostek zaopatrzenia.

## Specjalne podziękowania

Benjamin Jones, Sam Backwell, Jan Horjus, Yue Shing, Jared Rubinstein, Jared Miller, Jason Kovacs, Phil Amylon, Peter Harvey, Ankit Shah, Seth Meyer, Nathaniel Speer, Chris Rollins, Mike Erickson, Brian Gow, Carol Carveth, Jeff Grove, Jam Murphy, Elise Spencer, Adam Eastwood, Zoltan Perko, Janet Guo, Colin Goldberg, Eric J. Francis, Joey Chan, Kin Cheung, Christopher Rivera, Chris Bryant, Kevin Monahan, Ken Hill, Robin Hill, Mike Zehnal, Lyle Rhodebeck, Peter „The Red Menace” Stein, Scott Tepper, Tom Lehmann, Ray Pfeiffer, Scott Russell, Tadd Colver, Roy Colver, Franz Vohwinkel, Game Makers Guild Boston, Boston Festival of Indie Games



### Dennis K. Chan

Urodzony w Hongkongu projektant gier, który na co dzień mieszka w Bostonie. Przeprowadził się do Stanów Zjednoczonych, aby studiować na Wesleyan University, gdzie ukończył fizykę. Gdy nie projektuje gier, pracuje jako inżynier oprogramowania. Lubi jeździć na rowerze, gotować, grać w gry planszowe i dawać czadu na organach.

Już po rozgrywce?

Podziel się wrażeniami z innymi graczami w grupie PLANSZOWA REBELIA.

FB/groups/planszowarebelia



Projekt gry: Dennis K. Chan

Ilustracje: Franz Vohwinkel

Kierowanie produkcją i rozwój: Ken Hill

Tłumaczenie: Agnieszka Chrzanowska, Magda Gamrot

Redakcja: zespół Rebel

Rebel Sp. z o.o.

ul. Budowlanych 64c

80-298 Gdańsk, Polska

wydawnictwo@rebel.pl

www.wydawnictworebel.pl

Rio Grande Games, PO Box 1033

Placitas, NM 87043, USA

RioGames@aol.com

www.riograndegames.com

© 2020 Rio Grande Games

Wszystkie prawa zastrzeżone.



rebel