

GWIEZDZONA FLOTA

PETER B. HOFFGAARD



Gratulujemy awansu na kapitana!

Jako dowódca świeżo odnowionego gwiazdowego krążownika pokierujesz zespołem istot, które z poświęceniem i zaangażowaniem realizują ideały Stowarzyszenia – siła przez współpracę, pokój przez negocjacje, wiedza przez eksplorację.

Choć członkowie Twojej załogi nie mają dużego doświadczenia, nie brakuje im zapału. Wiemy, że wiele się od Ciebie nauczą. Statek ma może kilka zadrapań, ale świadczą tylko o jego wytrzymałości. Jesteśmy przekonani, że pod Twoim dowództwem stanie się najlepszym statkiem floty.

To wspaniały czas dla kapitanów gwiazdnej floty. Jest wiele do zrobienia i jeśli Ty się tego nie podejmiesz, zrobi to inny kapitan. Jeśli chcesz się zapisać na kartach historii – do dzieła! Broń, negocjuj i eksploruj!

ELEMENTY

DZIENNIK KAPITAŃSKI. JA BRZOZA. JAK MNIE SŁYSZYSZ? CZY TO URZĄDZENIE MNIE NAGRYWA? ŚWIETNIE! CZY MUSZĘ POWIEDZIEĆ „DZIENNIK KAPITAŃSKI”, CZY WYSTARCZY, ŻE ZACZNĘ MÓWIĆ?



3 dwustronne tory frakcji



dwustronna plansza główna



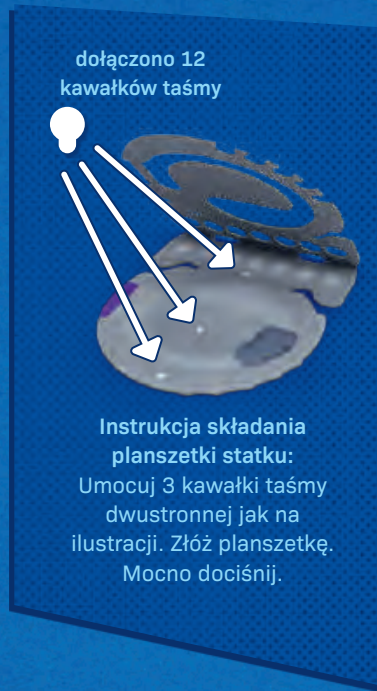
dwustronna centralna plansza technologii



4 planszki statków



4 dwustronne planszki technologii



50 kart technologii alfa i beta



12 kart technologii omega



2 karty stacji



50 kart misji



11 kart wydarzeń



7 kart akcji



18 figurek czerwonych chorążych



18 figurek żółtych chorążych



18 figurek niebieskich chorążych



12 figurek kadetów



8 figurek androidów



20 pierścieni awansu



4 figurki statków



32 żetony uszkodzeń



30 żetonów statków pirackich



27 żetonów artefaktów



18 żetonów medali



16 trójkątnych kafelków



znacznik pierwszego gracza



notes punktacji



3 żetony trofeów frakcji



12 znaczników frakcji (w 4 kolorach graczy)



Wideoinstrukcja



cge.as/scv

ELEMENTY DO ROZGRYWKI 1-OSOBOWEJ



6 kart pasażerów



3 karty wydarzeń do rozgrywki 1-osobowej

PRZYGOTOWANIE DO GRY

PLANSZA GŁÓWNA

1-3 Strony planszy z tym oznaczeniem używa się w rozgrywce 1-, 2- i 3-osobowej. W rozgrywce 4-osobowej używa się drugiej strony planszy.



Te kafelki wykorzystuje się tylko w rozgrywce 4-osobowej. Jeśli jest mniej graczy, należy je odłożyć do pudełka.

1 Na torze rund bieżącym wzdłuż górnej krawędzi planszy należy umieścić wskazane elementy.

2 Należy potasować talię misji. Następnie należy pomieszać trójkątne kafelki i położyć po 1 losowym na każdej planecie. Kolejne kroki przygotowania planszy zależą od rodzaju kafelka:

Kafelki misji należy zastąpić kartami misji.

Kafelki stacji należy odwrócić na stronę z efektem. Pod każdy z kafelków stacji należy wsunąć odpowiednią kartę stacji.

Kafelki z liczbą należy odwrócić na stronę z czerwoną liczbą (tak odwrócone kafelki będą nazywane odkrytymi). Te kafelki pozostają na planszy.

Stacja macierzysta to jedyny obszar na planszy, który nie jest planetą. Na tym obszarze nie kładzie się kafelka. Kafelki przypisane stacji macierzystej zostają umieszczone na torze rund.

3 Żetony statków pirackich, odwrócone na stronę z czaszką, należy pomieszać, a następnie położyć po 1 na każdym szlaku z symbolem czaszki i odwrócić na stronę ze statkiem.

KARTY TECHNOLOGII

4 Talia technologii alfa-beta zawiera karty technologii alfa i beta. Należy potasować wszystkie karty razem, a następnie dobrać z wierzchu talii i położyć w odpowiednich miejscach karty technologii alfa:

4a 1 kartę technologii alfa kładzie się odkrytą na torze frakcji Puszkiniów (złoty tor), jak pokazano na ilustracji na sąsiedniej stronie (u góry).

4b 5 kart technologii alfa rozkłada się odkryte na centralnej planszy technologii (na stronie przeznaczonej dla 2-4 graczy).

Podczas rozkładania kart technologii alfa gracze na pewno trafią na kilka technologii beta. Należy je bez oglądania odłożyć na spód talii. Po rozłożeniu kart talię technologii alfa-beta należy umieścić na centralnej planszy technologii.

5 Należy potasować talię technologii omega, a następnie dobrać 3 karty i rozłożyć je odkryte na centralnej planszy technologii. Pozostałą część talii należy położyć w pobliżu planszy na wypadek, gdyby była potrzebna podczas rozgrywki.

technologia alfa technologia beta



talia technologii alfa-beta



talia technologii omega



Runda 2:
1 medal na gracza
kafelki stacji macierzystej

Runda 3:
1 kadet na gracza

Runda 4:
1 kadet na gracza



TORY FRAKCJI

Tory frakcji są dwustronne. Należy losowo wybrać stronę każdego z nich.

Pokazane poniżej talie wydarzeń należy osobno potasować, a następnie dobrać z każdej po 1 losowej karcie i położyć ją odkrytą na odpowiednim torze.



Torowi frakcji Puszkiniów odpowiada tylko 1 karta wydarzenia. Należy ją położyć odkrytą na tym torze. Karta wydarzenia przypomina, że na tym torze należy też umieścić kartę technologii alfa (zob. krok 4a).



ZASOBY OGÓLNE

Następujące elementy tworzą zasoby ogólne. Gracze będą ich potrzebować podczas rozgrywki.



zakryte i pomieszone żetony artefaktów



zakryte i pomieszone żetony statków pirackich



żetony medali



żetony uszkodzeń



figurki kadetów



figurki androidów



figurki chorych

PRZYGOTOWANIE GRACZY

DZIENNIK KAPITAŃSKI. ODNOWIONY KRAŻOWNIK, KTÓRYM DOWODZĘ, JEST W ZNACZNIE LEPSZYM STANIE, NIŻ MI MÓWIONO. POZNAŁEM JUŻ ZAŁOGĘ I JESTEM PEWIEN, ŻE PRZYDZIELONO MI NAJLEPSZYCH LUDZI.

Każdy z graczy bierze plansztkę statku w wybranym kolorze, plansztkę technologii i inne elementy przedstawione poniżej.

Umieść swoją figurkę statku na obszarze stacji macierzystej.



Umieść swoje 3 znaczniki frakcji na polach początkowych na 3 torach frakcji.



Umieść 5 pierścieni awansu we wskazanych miejscach na swojej planszce statku.

Weź 1 żeton medalu i umieść go tutaj.

Kolejka

Figurki załogi w kolejce nie pełnią teraz służby.

Załoga

Umieść po 1 figurce chorążego w każdym kolorze w kolejce na swojej planszce statku. Ustaw figurki w kolejności oznaczonej na planszce.

Umieść po 1 figurce chorążego w każdym kolorze i 1 szarą figurkę kadeta w sali odpraw.

Sala odpraw

Figurki załogi znajdujące się w tym pomieszczeniu czekają na przydzielenie zadań.

Planszka technologii

Jest dwustronna, dzięki czemu rozgrywki będą bardziej różnorodne. Wszyscy gracze powinni używać tej samej strony.

Uszkodzenia

Rozpoczynasz grę z 7 uszkodzeniami: 4 w oznaczonych sekcjach planszki technologii i 3 w oznaczonych ładowniach.

Ładownie

W ładowniach, które nie są uszkodzone, można umieszczać ładunki.

ROZGRYWKA

DZIENNIK KAPITAŃSKI. TO JA MAM DOWODZIĆ ZAŁOGĄ, DO MNIE NALEŻY DECYZJA O KURSIE. WYŁĄCZNIE OD MOICH DECYZJI ZALEŻY, CZY ODNIESIEMY SUKCES, CZY PONIESEMY PORAŻKĘ. CAŁE SZCZĘŚCIE, ŻE ODBYŁEM TRZYMIESIĘCZNE SZKOLENIE NA KAPITANA!



Należy wybrać pierwszego gracza. Bierze on znacznik pierwszego gracza i jako pierwszy rozgrywa swoją turę.

Następnie gracze rozgrywają swoje tury zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara, dopóki wszyscy nie spasują. W swojej turze gracz wybiera 1 z następujących opcji:

AKTYWUJE POMIESZCZENIE

ALBO

WYPEŁNIA MISJĘ

ALBO PASUJE

Zwykle do wybranego zadania gracz będzie musiał przydzielić 1 albo więcej członków załogi. Opuszczą wtedy salę odpraw, a po wykonaniu zadania zostaną umieszczeni w kolejce. W pewnym momencie gracz postanowi spasować albo będzie musiał to zrobić, ponieważ nie będzie mógł wybrać żadnej innej opcji. Gdy gracz spasuje, nie rozgrywa już tur do końca bieżącej rundy.

Gdy wszyscy gracze spasują, runda dobiega końca. Dotychczasowy pierwszy gracz przekazuje znacznik pierwszego gracza osobie po lewej. Następnie każdy z graczy przesuwa nowe figurki z kolejki do sali odpraw – będą dostępne w następnej rundzie.

Rozgrywka kończy się po 4 rundach. Gracz, który zdobył najwięcej punktów, zostaje zwycięzcą.

AKTYWOWANIE POMIESZCZENIA

DZIENNIK KAPITAŃSKI. ZAŁOGA MA PRZYDZIELONE ZADANIA, WIĘC TERAZ MOGĘ SPOKOJNIE USIAŚĆ, A STATEK SAM SIĘ POKIERUJE. <STĘMIONY ŚMIECH> PRZEPRASZAM. ZAKRZTUŚIŁEM SIĘ. KONIEC NAGRANIA!

POMIESZCZENIA

Statek gracza ma od początku rozgrywki 4 pomieszczenia podstawowe. Niektóre karty technologii także działają jak pomieszczenia i mogą być aktywowane w taki sam sposób.



Sterownia
Przesuń statek.



Magazyn broni
Walcz z piratami.



Laboratorium
Weź kartę technologii.



Warsztat
Napraw statek.



Karty technologii z pomieszczeniami
Mają różne efekty.

AKTYWOWANIE POMIESZCZENIA PRZY POMOCY CZŁONKA ZAŁOGI

W ramach swojej tury gracz może aktywować pomieszczenie przy pomocy członka załogi. W tym celu wykonuje następujące kroki:

- 1 Wybiera pomieszczenie na swojej planszce statku albo na 1 ze swoich kart technologii.
- 2 Bierze z sali odpraw figurkę, której kolor odpowiada* kolorowi aktywowanego pomieszczenia.
- 3 Kładzie tę figurkę na aktywowanym pomieszczeniu, a następnie przesuwa ją na koniec kolejki (koniec bardziej oddalony od sali odpraw).
- 4 Rozpatruje efekty aktywowanego pomieszczenia.

*** Odpowiadające kolory**

Kadet odpowiada kolorem tylko szaremu pomieszczeniu.

Każdy członek załogi odpowiada kolorem szaremu pomieszczeniu.

Androidy nie aktywują pomieszczeń (irytuje je nasza prymitywna technologia).

AKTYWOWANIE POMIESZCZENIA ZA POMOCĄ ARTEFAKTÓW



Podczas rozgrywki gracze mogą zdobywać artefakty, które potem przechowują w swoich ładowniach. Gdy zostaną połączone 2 artefakty z takim samym kolorem (tzn. na połówkach obydwu żetonów jest ten sam kolor), budzi się pradawna sztuczna inteligencja, która wie, jak aktywować pomieszczenie danego koloru.

W ramach swojej tury gracz może aktywować pomieszczenie za pomocą artefaktów:

- 1 Wybiera pomieszczenie na swojej planszce statku albo na 1 ze swoich kart technologii.
- 2 Wydaje 2 artefakty z kolorem, który odpowiada kolorowi aktywowanego pomieszczenia (szaremu pomieszczeniu odpowiada dowolna para artefaktów).
- 3 Rozpatruje efekty aktywowanego pomieszczenia.

Odrzucone artefakty. Użyte artefakty odrzuca się na odkryty stos. Jeśli w zasobach ogólnych zabraknie żetonów artefaktów, należy zakryć te odrzucone, pomieszczać je i utworzyć nową pulę.



Ta para artefaktów pozwala aktywować czerwone pomieszczenie (albo szare).



Ta para artefaktów pozwala aktywować czerwone albo niebieskie pomieszczenie (albo szare).

ODWIEDZANIE MIEJSC

DZIENNIK KAPITAŃSKI. NIEKTÓRZY KAPITANOWIE BALIBY SIĘ ODDAĆ STER NIEDOŚWIADCZONEJ CHORAŻEJ, ALE JA MAM PEŁNE ZAUFANIE DO JEJ ZDOLNOŚCI. POZA TYM JEST JEDYNYM CZŁONKIEM ZAŁOGI NA SŁUŻBIE, KTÓRY PRZESZEDŁ SZKOLENIE PILOTA.

Gracze mogą poświęcić tyle czasu, ile tylko chcą, na udoskonalanie statku i szkolenie załogi. Ale jeśli chcą się zapisać na kartach historii tej galaktyki, wcześniej czy później będą musieli opuścić stację macierzystą. To po to na ich statkach jest sterownia... i czerwony chorąży, który wie, jak korzystać z tego pomieszczenia.

RUCH STATKU



Gdy gracz aktywuje to pomieszczenie, uzyskuje 2 ruchy. W grze są też inne sposoby uzyskiwania ruchów.



Ruch zawsze odbywa się wzdłuż 1 ze szlaków na planszy z 1 obszaru do następnego. Ruch jest zawsze opcjonalny. Jeśli efekt daje graczowi 2 ruchy, gracz nie musi wykorzystywać obu.



2 ruchy wykonane ze stacji macierzystej

Za każdym razem, gdy statek gracza przesuwa się wzdłuż szlaku, na którym znajduje się **statek piracki**, statek tego gracza otrzymuje **1 uszkodzenie**. Uszkodzenia zostaną omówione w dalszej części instrukcji.



SKOK



Symbol tego efektu wygląda podobnie do symbolu ruchu i rzeczywiście pozwala przemieścić statek. To skok. Aby wykonać skok, gracz bierze swoją figurkę statku i umieszcza ją na dowolnym obszarze na planszy. W przeciwieństwie do ruchu skok pozwala uniknąć wszystkich statków pirackich.

GDZIE LECIEĆ?

Karty misji

Często najlepszym ruchem jest udanie się na planetę z kartą misji. W późniejszej turze gracz będzie mógł wypełnić tę misję.

Stacje

Jeśli gracz **zakończy turę** na stacji z kafelkiem stacji, rozpatruje wszystkie efekty widoczne na tym kafelku.

Kafelek może zostać użyty tylko raz na rundę. Użyty kafelek należy umieścić na torze rund na trójkątnym polu obok pozostałych elementów przygotowanych na kolejną rundę.

Jeśli gracz zakończy turę na stacji, na której nie ma jej kafelka, nic się nie dzieje (do stacji muszą dotrzeć nowe zapasy – dopiero wtedy będzie pomocna dla gracza).

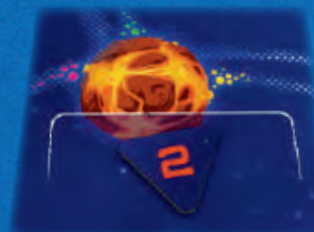
Trójkątne kafelki

Na niektórych planetach nie ma teraz nic interesującego, ale i tak można zakończyć na nich turę. Może później pojawi się tam karta misji?

Czyja to misja?

Misję otrzymuje pierwszy statek, który dotrze do danej planety. Aby o tym pamiętać, gracz, który jako pierwszy ma na danej planecie statek, umieszcza go na tej planecie. Rezerwuje w ten sposób misję, która się tam znajduje albo która się tam potem pojawi. Gracze, którzy dotrą do tej planety później, umieszczają swoje statki obok niej.

W bardzo rzadkim przypadku, gdy gracz opuści planetę, na której ma zarezerwowaną misję, a zostanie tam 2 innych graczy, żaden z nich nie może zarezerwować tej misji, ale każdy z nich może ją w swojej turze wypełnić.



USZKODZENIA I NAPRAWY

DZIENNIK KAPITAŃSKI. ...USZKODZENIA KONSTRUKCJI NA 1. I 2. POKŁADZIE, NARUSZENIE KADŁUBA NA 3. POKŁADZIE, CIEKNĄCY KRAN NA 4. POKŁADZIE...

Statki graczy od początku miały uszkodzenia. Czasem się wydaje, że całą grę trzeba je naprawiać.

OTRZYMYWANIE USZKODZEŃ



Gdy statek gracza otrzymuje uszkodzenie, gracz bierze 1 żeton uszkodzenia i umieszcza go w **ładowni**. Podczas rozgrywki żetonów uszkodzeń nie dokłada się na planszke technologii.

Zniszczony ładunek. Jeśli gracz nie ma pustych ładowni, gdy otrzymuje uszkodzenie, musi odrzucić żeton artefaktu albo statku pirackiego, aby zwolnić miejsce na żeton uszkodzenia.

Nadmiarowe uszkodzenia. Jeśli w każdej ładowni znajduje się żeton uszkodzenia, kolejne żetony uszkodzeń należy kłaść na tych już znajdujących się w ładowniach. Nie ma limitu uszkodzeń, które statek może otrzymać.

NAPRAWA STATKU



Ten efekt pozwala graczowi usunąć **1 żeton uszkodzenia** – albo z planszki statku, albo z planszki technologii.

Jeśli gracz ma nadmiarowe uszkodzenia, najpierw musi je wszystkie usunąć. Dopiero gdy to zrobi, może usunąć z poszczególnych ładowni ostatni żeton uszkodzenia (nie oznacza to jednak, że nie może usuwać żetonów uszkodzeń z planszki technologii zamiast z ładowni).



Warsztat można aktywować przy pomocy chorążego albo komandora dowolnego koloru. Może go aktywować nawet kadet!

ŁADUNEK

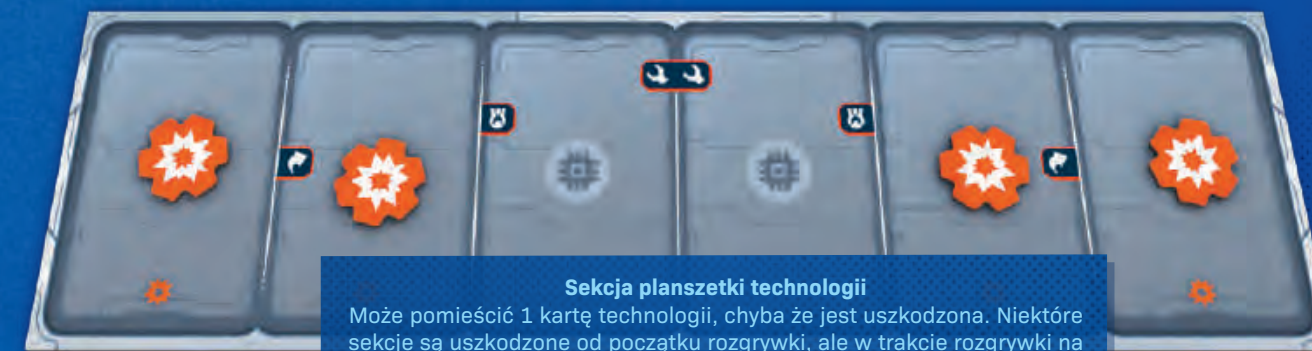
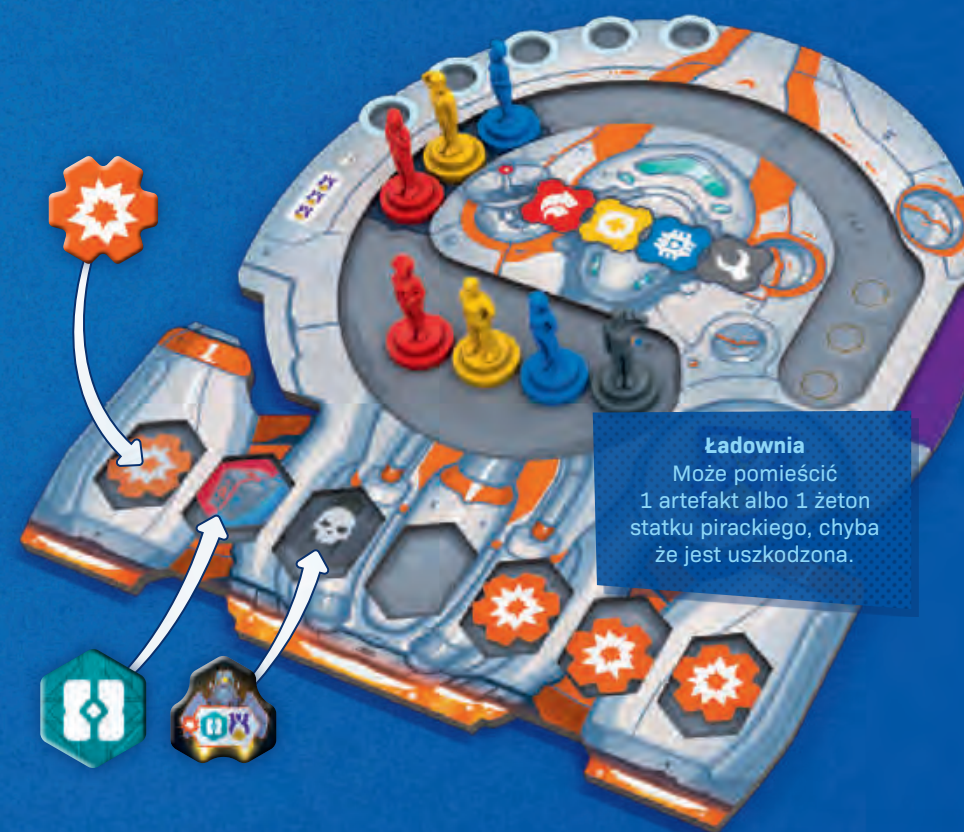


Gdy gracz otrzymuje żetony artefaktów albo statków pirackich, umieszcza je w pustych ładowniach. Żetony artefaktów kładzie się odkryte. Premie z żetonów statków pirackich nie są już istotne, dlatego te żetony kładzie się odwrócone na stronę z czaszką.

Jeśli graczowi brakuje pustych ładowni, może odrzucić żetony artefaktów i statków pirackich, aby zwolnić miejsce. Przed podjęciem decyzji, które żetony odrzucić, a które zachować, gracz może zobaczyć, jakie artefakty ma otrzymać.

Kolejność działań. Jeśli gracz otrzymuje kilka artefaktów z rzędu, może obejrzeć je wszystkie, zanim podejmie decyzję, które z nich zachowa.

Nie można odrzucić żetonów uszkodzeń, aby w ten sposób zwolnić miejsce na ładunek.



PIRACI!

DZIENNIK KAPITAŃSKI. DZIŚ PO RAZ PIERWSZY DOSZŁO DO SPOTKANIA Z NI'ĄNSKIM STATKIEM. NA NASZE POZDROWIENIE ODPOWIEDZIELI SALWĄ Z DZIAŁ, KTÓRA ZNISZCZYŁA HANGAR 2. CHORAŻY RULOK WYSUNĄŁ PRZYPUSZCZENIE, ŻE W ICH KULTURZE TO MOŻE BYĆ ODPOWIEDNIK PRZYJAZNEGO POWITANIA.

STATKI PIRACKIE NA SZLAKACH

Zawsze, gdy gracz przesuwa swój statek wzdłuż szlaku, na którym znajduje się żeton statku pirackiego, otrzymuje 1 uszkodzenie. Statek piracki nie doznaje żadnego uszczerbku – po prostu ostrzeliwuje statek gracza, gdy ten przelatuje obok.

Na każdym szlaku może się znajdować statek piracki, ale nie więcej niż 1. Statki pirackie mogą się pojawiać na planszy na różne sposoby.

Zasadzka piratów

Niektóre misje mogą powodować pojawienie się statków pirackich. Aby rozpatrzyć ten efekt, gracz dobiera losowy żeton statku pirackiego i sprawdza, jakiego koloru są płomienie z jego silników. Następnie sprawdza szlak w tym samym kolorze biegnący z obszaru, na którym gracz się znajduje. Jeśli na tym szlaku nie ma żadnego statku pirackiego, kładzie na nim dobrany żeton (jeśli jest już tam statek piracki, dobrany żeton należy odrzucić).

Ten statek ma zielone płomienie, więc gracz kładzie go na zielonym szlaku.



Efekt zasadzki, podobnie jak otrzymanie uszkodzenia, nie jest opcjonalny. Gracz albo rozpatruje efekt zasadzki (dobiera żeton statku pirackiego), albo ignoruje cały rząd efektów na karcie misji.

Powstanie piratów

Kolory szlaków mają także znaczenie podczas powstania piratów (zob. sekcja „Karty misji”), gdy się określa, gdzie pojawią się statki pirackie.

Przygotowanie do gry

Podczas przygotowania do gry żetony statków pirackich kładzie się tylko na oznaczonych szlakach. Ich kolor nie ma znaczenia.

Inne statki pirackie

Niektóre efekty powodują umieszczenie statków pirackich bez uwzględnienia koloru czy symboli na szlakach.

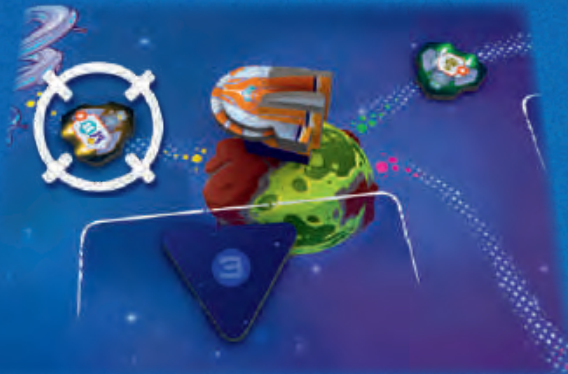
Brak żetonów

Jeśli gracz ma dobrąć żeton statku pirackiego, a już nie ma żadnego w zasobach ogólnych, należy odwrócić wszystkie odrzucone żetony na stronę z czaszką, pomieszać je zakryte i utworzyć nową pulę.

WALKA Z PIRATAMI

Symbol efektu „walcz z piratami” znajduje się na tym pomieszczeniu i na niektórych kartach technologii i misji. Jeśli gracz zdecyduje się walczyć z piratami, wykonuje następujące kroki:

1 Wybiera 1 statek piracki na dowolnym szlaku biegnącym z obszaru, na którym gracz aktualnie się znajduje.



2 Otrzymuje 1 uszkodzenie.

3 Bierze ten żeton statku pirackiego i otrzymuje premie, które zapewnia.

4 Żeton statku pirackiego i otrzymane premie umieszcza na swojej planszeczce statku.



Dwa rodzaje żetonów statków pirackich

Gracz bierze z zasobów ogólnych 1 medal i kładzie go na swojej planszeczce statku. Bierze także 1 losowy artefakt. Następnie umieszcza żeton statku pirackiego i żeton artefaktu w swoich ładowniach zgodnie z zasadami opisanymi na str. 9.

Gracz bierze 1 figurkę androida z zasobów ogólnych i umieszcza ją w sali odpraw na swojej planszeczce statku. Następnie umieszcza żeton statku pirackiego w 1 ze swoich ładowni.

TECHNOLOGIE

DZIENNIK KAPITAŃSKI. CHOĆ NASZ KRĄŻOWNIK ZBUDOWANO W UBIEGŁYM WIEKU, SZYBKO STAJE SIĘ NAJNOWOCZEŚNIEJSZYM STATKIEM W CAŁEJ FLOCIE. ZAINSTALOWALIŚMY JUŻ NOWY UKŁAD NAPĘDOWY, NOWĄ BROŃ I EKSPRES DO KAWY.

RODZAJE KART TECHNOLOGII



Technologia – pomieszczenie
Można ją aktywować przy pomocy członka załogi w odpowiadającym kolorze albo za pomocą artefaktów z odpowiadającym kolorem.



Technologia – zdolność
Karta określa, kiedy się używa zdolności.



Technologia omega
Zapewnia punkty na koniec gry.

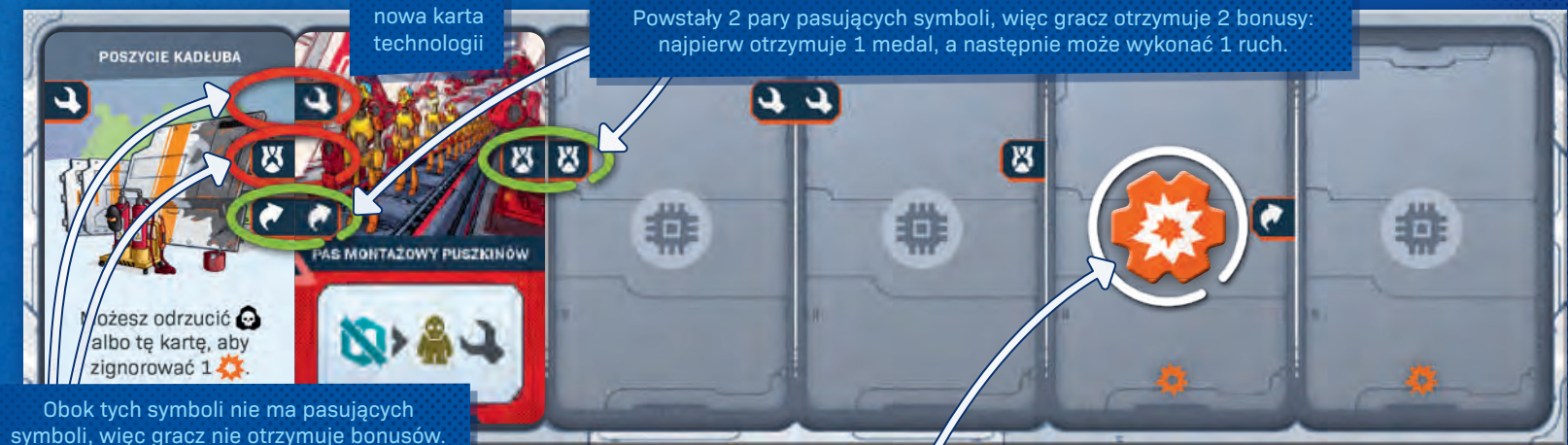
BADANIA NAD TECHNOLOGIĄ

Efekt tego pomieszczenia pozwala graczowi **wziąć kartę technologii** z centralnej planszy technologii i umieścić ją w pustej sekcji na swojej planszeczce technologii. Pusta sekcja to taka, w której nie ma ani karty technologii, ani żetonu uszkodzenia. Jeśli gracz nie ma pustej sekcji na planszeczce technologii, to pomieszczenie nie ma efektu.

Karta technologii może zapewnić graczowi 1 albo więcej bonusów technologii. Należy natychmiast je rozpatrzyć. Na koniec swojej tury gracz uzupełnia puste miejsca na centralnej planszy technologii nową kartą technologii. Zawsze należy dobierać karty z talii alfa-beta, nawet jeśli została wzięta karta technologii omega.

Bonusy technologii

Symbol wzdłuż bocznych krawędzi karty technologii oznaczają potencjalne bonusy. Jeśli na nowej karcie znajdują się symbole, które pasują do sąsiadujących symboli, gracz natychmiast rozpatruje bonusy zapewniane przez te pary symboli. Bonusy rozpatruje się w kolejności od góry do dołu.



Są 3 rodzaje bonusów technologii:

- Napraw 1 uszkodzenie.
- Otrzymujesz 1 medal.
- Możesz wykonać 1 ruch.

Odświeżenie sekcji planszeczki technologii

To specjalny rodzaj efektu badań nad technologią, który pozwala graczowi odrzucić kartę ze swojej planszeczki technologii, a w sekcji, w której się znajdowała, umieścić nową kartę. Gracz otrzymuje przy tym odpowiednie bonusy technologii, jeśli powstaną pary pasujących symboli.

Gracz nie musi odrzucać karty ze swojej planszeczki, gdy rozpatruje ten efekt, może po prostu umieścić nową kartę technologii w pustej sekcji planszeczki technologii, tak jak podczas rozpatrywania zwykłego efektu badań nad technologią.

Uszkodzone sekcje

Niektóre sekcje planszeczki technologii są uszkodzone od początku rozgrywki. Oznacza to, że statek wymaga modernizacji (naprawy), zanim gracz będzie mógł umieścić w tych sekcjach karty technologii. Uszkodzenie sprawia, że gracz nie może umieścić w danej sekcji karty, ale nie wpływa na symbole bonusów, które są nadrukowane na planszeczce.

MISJE

DZIENNIK KAPITAŃSKI. MAM NADZIEJĘ, ŻE NIC IM SIĘ NIE STAŁO... ZARAZ, TO SIĘ NAGRAŁO? ROZPOCZĄĆ NOWE NAGRANIE. JA BRZOZA, WYŚLAŁEM CHORAŻEGO RULOKA I KADETA BOLZANO NA ICH PIERWSZĄ MISJĘ. JESTEM PEWIEN, ŻE ŚWIETNIE SOBIE PORADZĄ.

WYPEŁNIENIE MISJI

W ramach swojej tury gracz może wypełnić misję.

Jego statek musi się już znajdować na planecie z kartą misji.

Misja nie może być zarezerwowana przez innego gracza (zob. str. 8).

Gracz musi mieć w sali odpraw wystarczającą liczbę figurek.

- 1 Wzięcie karty misji.** Gracz umieszcza kartę misji z planety, na której znajduje się jego statek, na podajniku obok transportera swojego statku.
- 2 Przydzielenie członków załogi.** Gracz bierze z sali odpraw tyle figurek członków załogi, ile rzędów efektów znajduje się na karcie, i umieszcza je na stanowiskach transportera – po 1 figurce przy każdym rzędzie efektów. Figurki mogą być dowolnego koloru. Gracz może wysłać na misję nawet kadetów.



- 3 Rozpatrzenie misji.** Gracz rozpatruje każdy rząd po kolei od góry do dołu.

Jeśli do rzędu został przydzielony choraży w odpowiadającym kolorze, gracz może rozpatrzyć wszystkie efekty widoczne w tym rzędzie od lewej do prawej (komandorów i androidy dotyczą specjalne zasady – zob. str. 15).

Jeśli do rzędu została przydzielona figurka w nieodpowiadającym kolorze albo gracz chce uniknąć któregoś z efektów, ignoruje cały ten rząd efektów.



- 4 Przesunięcie członków załogi.** Po rozpatrzeniu wszystkich rzędów figurki należy przesunąć do kolejki (oprócz androidów – te figurki odkłada się do zasobów ogólnych). Figurki przesuwają się w takiej kolejności, w jakiej stoją na transporterze, czyli najpierw figurkę 1. od góry.

- 5 Odwrócenie karty misji.** Gracz zdejmuje kartę z podajnika na planszecie statku i kładzie ją zakrytą obok planszетки. Misja została wypełniona! Na koniec gry ta karta misji zapewni graczowi punkty.

Uwaga! Karta misji jest najefektywniej użyta wtedy, gdy do wszystkich rzędów zostaną przydzielone figurki w odpowiadających kolorach, co pozwoli graczowi rozpatrzyć wszystkie efekty i otrzymać wszystkie premie. Gracz może jednak – jeśli chce – przydzielić figurki, które nie odpowiadają kolorem poszczególnym rzędom. Otrzyma wtedy jedynie punkty, które karta misji zapewni na koniec gry. Tak czy inaczej, niech załoga wie, że kapitan jest z niej dumny. W końcu, jeśli ktoś zostaje wysłany na misję, do której nie ma odpowiednich kwalifikacji, to nie jego wina, tylko dowódcy!

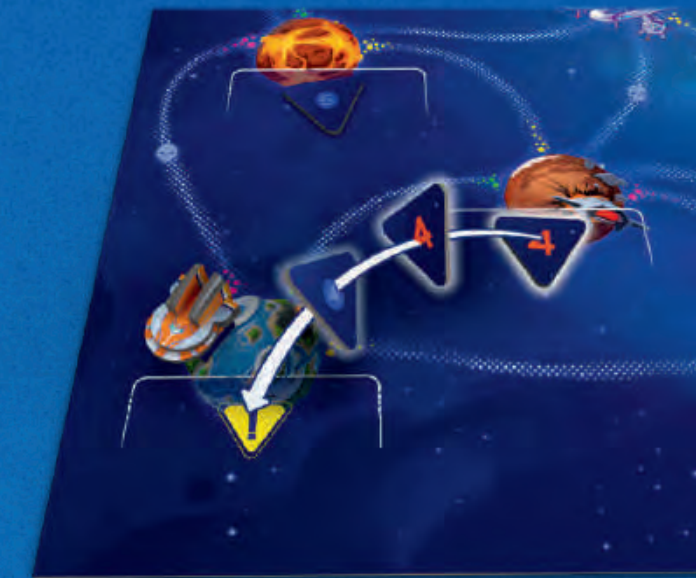


Na koniec gry ta karta zapewni 6 punktów.

NOWA MISJA

Po wypełnieniu misji gracz musi odkryć nową kartę misji w innym miejscu planszy.

- 1** Gracz bierze odkryty trójkątny kafelek, na którym widoczna jest największa liczba, i umieszcza ten kafelek zakryty na planecie, na której właśnie wypełnił misję.
- 2** Planeta, z której wziął kafelek, to teraz jedyna planeta, na której nie ma. Należy umieścić na niej nową odkrytą kartę misji.



Uwaga! Można przewidzieć, gdzie zostanie umieszczona następna karta misji. Można zatem udać się na tę planetę wcześniej i czekać, aż pojawi się na niej misja. Taka taktyka nie zawsze jest skuteczna, ale zawsze robi wrażenie na załodze. „Nasz kapitan wie, gdzie szukać kłopotów!”.

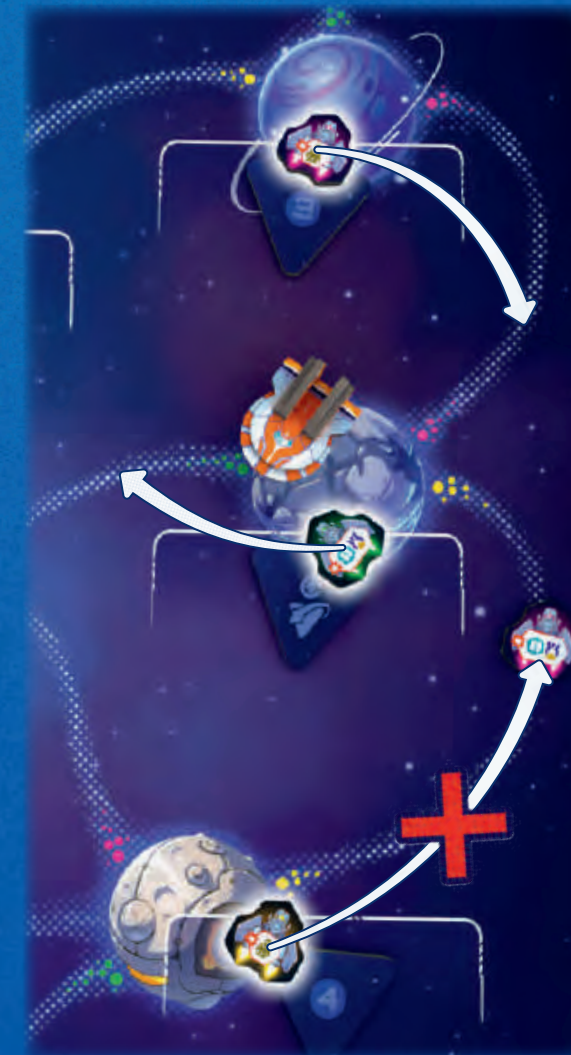
POWSTANIE PIRATÓW!

Wraz z wypełnianiem przez graczy kolejnych misji będą zakrywane kolejne trójkątne kafelki z liczbami. Gdy zostanie zakryty kafelek „1”, dochodzi do powstania piratów!

- 1** Na każdej planecie, na której znajduje się trójkątny kafelek z liczbą, należy umieścić 1 żeton statku pirackiego odwrócony na stronę z czaszką.
- 2** Następnie na każdej z tych planet należy odkryć położony tam żeton statku pirackiego.
- 3** Jeśli na szlaku w tym samym kolorze nie ma statku pirackiego, należy tam przesunąć ten odkryty żeton. Jeśli jest tam już statek piracki, nowy żeton należy odrzucić.
- 4** Po sprawdzeniu żetonów statków pirackich należy odkryć wszystkie trójkątne kafelki oznaczone liczbą. Odliczanie zaczyna się od nowa.

Wskazówka. Gracze mogą rozpatrywać wszystkie planety jednocześnie. Jeśli żetony z 2 planet spowodowałyby umieszczenie statku pirackiego na tym samym szlaku, należy odrzucić ten z planety, na której znajduje się trójkątny kafelek z większą liczbą.

Przykład. Statek piracki z różowymi płomieniami zostaje umieszczony na różowym szlaku biegnącym z planety, na której się znajdował. Statek piracki z zielonymi płomieniami trafia na zielony szlak biegnący z jego planety. Statek piracki z żółtymi płomieniami należy odrzucić, ponieważ na żółtym szlaku biegnącym z jego planety wciąż znajduje się statek piracki umieszczony tam podczas przygotowania do gry.



ZAŁOGA

DZIENNIK KAPITAŃSKI. BOLZANO AWANSOWAŁ NA CHORAŻEGO I ZOSTAŁ OFICEREM OCHRONY. TO PIERWSZY AWANS, KTÓRY PRZYRNAŁEM. NAPAWA MNIE TO BEZGRANICZNYM SZCZĘŚCIEM. NIE WIEM, KTÓRY Z NAS JEST BARDZIEJ DUMNY.

CZŁONKOWIE ZAŁOGI

Każdy z graczy rozpoczyna grę z 2 chorążymi w każdym kolorze i 1 kadetem. Członkowie załogi mogą jednak się szkolić i awansować.



Czerwoni chorążowie
Kierują statkiem i czasem obejmują dowodzenie na misjach.



Żółci chorążowie
Obsługują broń, znają się na taktyce i bezpieczeństwie.



Niebiescy chorążowie
Specjalizują się w badaniach i inżynierii.



Kadeci
Niewiele jeszcze potrafią, ale bardzo się starają.



Komandorzy
To wprawieni weterani. I tak się zachowują.



Androidy
Tajemniczy goście z frakcji Puszkinów, którzy na krótko przyłączyli się do załogi.

SZKOLENIE I AWANS

Szkolenie i awans odbywają się na początku tury gracza. Jeśli gracz chce wyszkolić albo awansować 1 albo więcej członków załogi, musi to zrobić przed aktywowaniem pomieszczenia albo przydzieleniem członków załogi do misji. Szkolić i awansować można **tylko figurki znajdujące się w sali odpraw**.

Szkolenie

Gracz może wyszkolić kadeta na chorążego albo przeszkolić chorążego, czyli zmienić jego kolor. Szkolenie kosztuje 1 medal – należy go odłożyć do zasobów ogólnych. Należy wybrać figurkę kadeta albo chorążego spośród tych znajdujących się w sali odpraw i odłożyć ją do zasobów ogólnych, a potem zastąpić nową figurką chorążego w dowolnym kolorze.



szkolenie kadeta



przeszkolenie chorążego

Przykład. Kapitan Andersen chce w tej turze wykonać ruch statkiem, ale użyła już w tej rundzie swojego jedyne go dostępnego czerwonego chorążego. Na szczęście ma w sali odpraw kadeta. Wydaje medal, aby wyszkolić go na czerwonego chorążego, a potem przydziela tego nowego czerwonego chorążego do sterowni. Następnie przesuwa swój statek o 2 pola.

Uwaga! Bardziej efektywne jest wyszkolenie kadeta niż przeszkolenie chorążego. Jeśli jednak gracz nie ma w sali odpraw żadnego kadeta, możliwość zmiany koloru chorążego może okazać się przydatna.

MEDALE

Aby szkolić i awansować członków załogi, trzeba wydawać medale. Każdy z graczy rozpoczyna grę z 1 medalem, a podczas rozgrywki może zdobyć kolejne.



Gdy gracz **otrzymuje medal**, bierze go z zasobów ogólnych. Medale przechowuje się na planszecie statku do czasu ich użycia. Można mieć dowolną liczbę medali.

Awans na komandora



awans na komandora

Gracz może awansować chorążego na komandora. Należy wybrać figurkę chorążego spośród tych znajdujących się w sali odpraw, wydać 3 medale, a następnie nałożyć na podstawkę tej figurki 1 z dostępnych na planszecie pierścieni awansu – pierścień oznacza, że teraz jest to komandor (tego samego koloru).

Gracz może mieć maksymalnie 5 komandorów. Nie można zmienić koloru komandora.

KOMANDORZY



Komandorzy są jak chorążowie, ale 2 razy lepsi, ponieważ mogą wykonywać po 2 zadania.

Pierwsze zadanie. Najpierw komandor wykonuje zadanie tak, jak chorąży w tym samym kolorze. Przy pomocy komandorów można zatem aktywować pomieszczenie albo można ich przydzielić do misji.

Drugie zadanie. Komandor wykonuje **dodatkową pracę** albo **wydaje rozkaz podwładnemu**.

Dodatkowa praca

Rodzaj dodatkowej pracy, którą wykona komandor, zależy od tego, jakie było jego pierwsze zadanie.

Komandor, który aktywował pomieszczenie, może jeszcze raz aktywować pomieszczenie, zanim wróci do kolejki. Może aktywować to samo pomieszczenie 2 razy albo 2 różne pomieszczenia. Dodatkową pracę musi wykonać w pomieszczeniu w odpowiadającym kolorze (albo w warsztacie).

Komandor, który rozpatrywał rząd efektów na karcie misji, może jeszcze raz rozpatrzyć ten sam rząd (zanim gracz przejdzie do następnego rzędu). Jeśli rząd pozwala wybrać efekty, gracz może dokonać takiego samego albo innego wyboru niż za pierwszym razem.

Rozkaz dla podwładnego

Zamiast wykonywać dodatkową pracę komandor może wydać rozkaz podwładnemu, aby stawił się w sali odpraw. Tym podwładnym musi być kadet albo chorąży w tym samym kolorze co komandor. Może się znajdować w dowolnym miejscu w kolejce (ale nie może być przydzielony do misji razem z komandorem).

Po aktywowaniu przez komandora pomieszczenia albo rozpatrzeniu rzędu misji, do którego został przydzielony, należy przenieść przywołanego podwładnego z kolejki do sali odpraw.



Przykład. Kapitan Kristensen rozpatruje żółty rząd efektów na karcie misji. Przydzieliła do tego rzędu żółtego komandora. Otrzymuje 2 uszkodzenia, a następnie przesuwa się o 4 pola na dowolnym torze (wybiera tor frakcji Puszkinów). Zanim przejdzie do rozpatrywania drugiego rzędu misji (czyli niebieskiego rzędu, przy którym znajduje się niebieski chorąży), musi zdecydować, jakie drugie zadanie wykona jej żółty komandor. Mogłaby znów otrzymać 2 uszkodzenia, a potem ponownie przesunąć się o 4 pola na torze (tym samym albo innym), ale nie chce mieć tylu uszkodzeń. Postanawia zatem wydać rozkaz podwładnemu. Ma do wyboru kadeta albo żółtego chorążego. Wybiera chorążego i przenosi go z kolejki do sali odpraw. Potem przechodzi do następnego rzędu efektów na karcie misji.

ANDROIDY



Ten efekt pozwala graczowi **otrzymać 1 androida**. Bierze figurkę androida z zasobów ogólnych i umieszcza w sali odpraw na swojej planszecie statku.

Android nie może aktywować pomieszczenia, ale można go wysłać na misję.

Android odpowiada każdemu z 3 kolorów, w których występują chorąży. Oznacza to, że pozwala rozpatrzyć efekty z dowolnego rzędu karty misji niezależnie od jego koloru.



Rzędowi oznaczonemu tym kolorem odpowiada tylko kolor androida. Można tu przydzielić dowolną figurkę, ale tylko android pozwoli rozpatrzyć efekty i otrzymać premie.

Gdy misja zostanie wypełniona, android, który spełnił swój obowiązek, opuszcza statek gracza. Należy go odłożyć do zasobów ogólnych zamiast przenieść do kolejki jak inne figurki.

Wskazówka. Zwykle nie warto pasować, jeśli w sali odpraw są jeszcze członkowie załogi. Androidy stanowią jednak wyjątek. Pozyskanego androida gracz może użyć tylko raz, więc czasem może warto zachować go na późniejszą rundę.

DYPLOMACJA

DZIENNIK KAPITAŃSKI. PRZYGOTOWUJĘ SIĘ DO SPOTKANIA Z WYŚŁANNIKIEM PUSZ... PUSZKAN... TO ZNACZY PUSZKANÓW... TO JEST PUSZKINÓW. CHWILA... TO MISTRZOWIE TECHNOLOGII CZY LITERATURY?

TORY FRAKCJI

Gracze będą mieli wiele okazji, aby przesunąć się na torach frakcji. Gdy gracz umieści swój znacznik na polu z bonusem albo minie takie pole, natychmiast rozpatruje ten bonus.

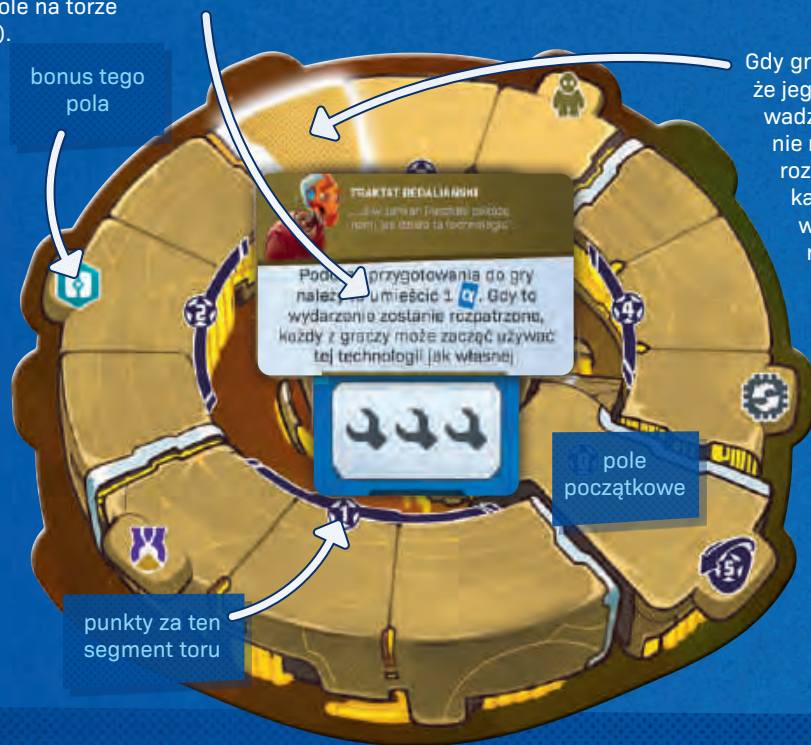
1 Przesuń swój znacznik o 1 pole na torze Stowarzyszenia (Twojej floty).

1 Przesuń swój znacznik o 1 pole na torze Puszkiniów (androidów).

1 Przesuń swój znacznik o 1 pole na torze Ni'an (piratów).

3 Przesuń swój znacznik o 3 pola na 1 dowolnym torze.

1 1 Przesuń swój znacznik o 1 pole na dowolnym torze. Następnie ponownie przesunąć swój znacznik o 1 pole na dowolnym torze – tym samym albo innym.

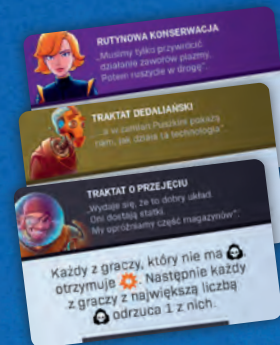


Wydarzenia frakcji

Każda z frakcji ma swoje karty wydarzeń. Podczas przygotowania do gry na torach Stowarzyszenia i Ni'an umieszczono po 1 losowej karcie. Frakcja Puszkiniów w każdej rozgrywce używa tej samej karty wydarzenia, ale oprócz niej na torze kładzie się też losową kartę technologii alfa.

Gdy gracz dotrze do tego pola toru, oznacza to, że jego relacje polityczne z daną frakcją doprowadziły do ważnego wydarzenia, które wpłynie na wszystkich graczy. Należy natychmiast rozpatrzyć wydarzenie przedstawione na karcie. Następnie usuwa się tę kartę z toru, więc to wydarzenie nie może się powtórzyć.

Podczas całej rozgrywki mogą mieć miejsce **tylko 2 wydarzenia**. Gdy zostaną rozpatrzone 2 wydarzenia, należy usunąć 3. kartę z jej toru i odłożyć do pudełka. (Trzecia frakcja czuje się pominięta w dyplomatycznych wysiłkach graczy i złośliwie odmawia negocjacji).



KONIEC RUNDY

DZIENNIK KAPITAŃSKI. NIEWAŻNE, JAKA JEST PORA DNIA, NIEBO ZAWSZE JEST CIEMNE I PEŁNE GWIAZD. JEŚLI KTOŚ NIE LUBI NOCNEJ ZMIANY, NIE POWINIEN PRACOWAĆ W KOSMOSIE. ALE I TAK KAŻDEMU NALEŻY SIĘ URLOP.

PASOWANIE

Pasowanie to 1 z 3 opcji, które gracz ma w swojej turze. Gracz może sam postanowić spasować albo może być zmuszony to zrobić, jeśli w sali odpraw nie będzie już mieć żadnych członków załogi, a w ładowniach nie będzie mieć żadnych artefaktów, których mógłby użyć.

Wskazówka. Zachowanie chorążego albo komandora na następną rundę rzadko jest dobrym posunięciem. Gracze mogą się obawiać, że zabraknie im członka załogi w potrzebnym kolorze, warto jednak pamiętać, że kolor chorążego można zmienić, wydając medal.

Gdy gracz spasuje, nie rozgrywa już tur do końca bieżącej rundy. Gdy wszyscy gracze spasują, runda dobiega końca.

KOLEJKA

Podczas rundy gracze stopniowo przenoszą swoje figurki z sali odpraw na koniec kolejki. Czasem pojawia się możliwość przeniesienia figurki z kolejki do sali odpraw, zwykle jednak figurki pozostają w kolejce aż do końca rundy.

Na koniec rundy każdy z graczy przesuwa figurki z kolejki do sali odpraw tak, aby w kolejce zostały tylko 3 ostatnie figurki.



ROZPOCZĘCIE NOWEJ RUNDY

1 Nowe elementy! Od rundy 2 na początku każdej rundy kwatery główna dostarcza nowe elementy. Należy rozdać graczom nowe figurki albo żetony – każdy otrzymuje ich tyle samo. Nowe figurki kadetów umieszcza się od razu w sali odpraw.



2 Stacje. Każdy z kafelków stacji znajdujących się na torze rund w sekcji danej rundy należy umieścić na odpowiedniej stacji, jeśli nie ma tam żadnego statku gracza. Jeśli stacja jest zajęta, kafelek należy przesunąć na torze rund do sekcji następczej rundy.



3 Pierwszy gracz. Dotychczasowy pierwszy gracz przekazuje znacznik pierwszego gracza osobie po lewej. Nowy pierwszy gracz rozpoczyna kolejną rundę. Sala odpraw na jego statku tętni życiem. Członkowie załogi, znowu pełni zapału i energii (jeśli zjedli dobre śniadanie), czekają na nowe zadania.



Punkty

Każdy tor frakcji jest podzielony na 4 segmenty warte 1, 2, 3 albo 4 punkty. Każde okrążenie toru i dotarcie do pola początkowego jest warte dodatkowe 5 punktów. Nie ma limitu punktów, które gracz może zdobyć na torach frakcji.

Po okrążeniu toru należy odwrócić swój znacznik na stronę z „5” – odwrócony znacznik będzie przypominać o dodatkowych 5 punktach zdobytych na tym torze.



Jeśli gracz ponownie okrąży ten sam tor, bierze trofeum tego toru, które przypomina, że zdobył kolejne 5 punktów, i pokazuje, pod jak wielkim jesteś wrażeniem. Jeśli 2 gracze zdobędzie to samo trofeum... W zasadzie to nie spodziewaliśmy się nawet, że 1 gracz je zdobędzie. W takiej sytuacji gracze muszą sami znaleźć sposób, aby pamiętać o tych dodatkowych 5 punktach.

CZAS POZNAĆ FRAKCJE!

Stowarzyszenie

To Twoja frakcja. Chcielibyście objąć przywództwo w galaktyce, ale tak naprawdę wciąż jesteście nowicjuszami, wiele musicie się jeszcze nauczyć. Twoja pozycja na torze tej frakcji pokazuje, jak bardzo dowództwo floty Cię lubi.

Puszkini

Kiedyś władali galaktyką, a dziś te starożytne androidy są zagubione i rozproszone. Chętnie się dzielą swoją technologią z „uroczo dziecinnymi ludźmi”.

Ni'anie

Bezliłośni piraci, którzy dla zabawy najeżdżają społeczności Puszkiniów. W negocjacjach zawsze mają silniejsze argumenty i nigdy nie pozwalają, aby przyjaźń zepsuła dobrą walkę.



ZASADY ROZGRYWKI 1-OSOBOWEJ

DZIENNIK KAPITAŃSKI. CHOĆ ZAWSZE JEST PRZY MNIE ZAŁOGA, SĄ TAKIE CHWILE, KIEDY KAPITAN MUSI DZIAŁAĆ SAM.

W rozgrywce 1-osobowej Ty i kapitan Cień – wirtualny gracz – wyruszasz w przestworza galaktyki, aby bronić, negocjować i eksplorować!

PRZYGOTOWANIE DO GRY

Karty do rozgrywki 1-osobowej mają białe rewersy.

Przygotowanie do gry przebiega prawie tak samo jak przygotowanie rozgrywki 2-osobowej, ale z następującymi wyjątkami:

- Użyj tej strony centralnej planszy technologii, która jest przeznaczona do rozgrywki 1-osobowej. Podczas przygotowania do gry umieszcza się na niej 2 karty technologii omega zamiast 3.
- Każdemu torowi frakcji odpowiada tylko 1 karta wydarzenia.
- Przygotuj talię akcji do rozgrywki 1-osobowej.

Kapitan Cień nie potrzebuje planszki statku ani planszki technologii. Umieść jedynie 2. figurkę statku na obszarze stacji macierzystej.

Pasażerowie

Gdy przygotowujesz się do odlotu, otrzymujesz informację z kwatery głównej floty, że masz zabrać pasażera. Wybierz 1 kartę z talii pasażerów. W pierwszej rozgrywce polecamy Kubusia.



W kolejnych rozgrywkach wylosuj 1 spośród innych kart pasażerów (albo wybierz pasażera – decyzja należy do Ciebie). Ten pasażer będzie Ci towarzyszył przez całą rozgrywkę.

Karta pasażera określa, jakie karty należy wybrać z talii technologii alfa-beta i umieścić na torze frakcji Puszczyńców. Generalnie istnieje silny związek między tymi kartami technologii, efektem pasażera i bonusem albo karą, którą pasażer zapewnia na koniec gry.

Przygotowanie kart akcji

W rozgrywce 1-osobowej wykorzystuje się 7 kart akcji.

Weź po 1 karcie akcji każdego rodzaju, potasuj je zakryte i utwórz talię akcji składającą się z 4 kart. Umieść ją na wskazanym polu na centralnej planszy technologii.

Potasuj pozostałe 3 karty i rozłóż je zakryte nad torem rund przy sekcjach poszczególnych rund (rundy 2, 3 i 4).



Karty technologii, które należy umieścić na torze Puszczyńców.



ROZGRYWKA

Zawsze jesteś pierwszym graczem. Rozgrywasz tury na zmianę z kapitanem Cieniem, którego akcje określa talia akcji. Po każdej swojej turze dobierz wierzchnią kartę z talii akcji i umieść ją nad centralną planszą technologii. Karty umieszczaj nad kolejnymi kartami technologii od lewej do prawej.



Wzięcie karty technologii

Kapitan Cień wykonuje skok na obszar, na którym się aktualnie znajdujesz. („Ubezpieczam cię!”).

Kapitan Cień bierze kartę technologii z centralnej planszy technologii. Odrzuć kartę technologii, która znajduje się poniżej tej karty akcji. Zastąp ją nową kartą z talii technologii alfa-beta.

Wypełnienie misji

Kapitan Cień próbuje wykonać 1 ruch na planetę z misją. Jeśli w zasięgu 1 ruchu znajduje się kilka misji, Ty wybierasz planetę, na którą kapitan Cień przesuwa swój statek. („Jestem chętny do współpracy. W końcu to nie są zawody!”).

Kapitan Cień nigdy nie wykonuje ruchu na planetę, na której się znajdujesz – ta misja jest Twoja! Jeśli kapitan Cień nie ma misji w zasięgu 1 ruchu, ta akcja nie ma efektu (nawet jeśli misja znajduje się na planecie, na której jest aktualnie kapitan Cień).

Jeśli kapitan Cień wykona ruch na planetę z misją, usuń tę misję z planszy. Odkryj nową kartę misji tak, jak to robisz po wypełnieniu misji.

Koniec rundy

Jeśli spasujesz, kapitan Cień kontynuuje rozgrywanie swoich tur, aż zostaną dobrane wszystkie karty akcji. I odwrotnie – jeśli talia akcji kapitana Cienia się wyczerpie, zanim Ty spasujesz, kontynuuj rozgrywanie swoich tur.

Gdy i Ty, i kapitan Cień spasujecie, wykonaj kroki związane z końcem rundy jak w rozgrywce wieloosobowej. Dodatkowo dołóż do talii akcji bez oglądania nową kartę akcji, przygotowaną nad torem rund przy sekcji danej rundy. W rundzie 2 w talii akcji znajdzie się 5 kart, w rundzie 3 – 6 kart, a w rundzie 4 – 7, czyli wszystkie karty akcji. W każdej rundzie dobierane karty akcji umieszcza się nad centralną planszą technologii od lewej do prawej – jak pokazano na ilustracji powyżej.

PUNKTOWANIE

Podczas obliczania swojego wyniku końcowego uwzględnij kartę pasażera i odpowiednio dodaj albo odejmij punkty. (Kapitan Cień nie liczy punktów. Kapitan odlatuje w stronę zachodzącego słońca... albo kto go tam wie gdzie).

Po zsumowaniu punktów sprawdź w epilogu na str. 19, co tak naprawdę oznacza Twój wynik.

Walka z piratami

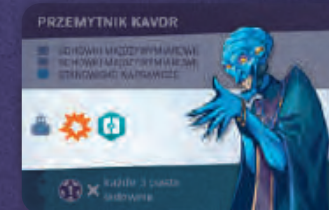
Kapitan Cień usuwa z planszy statek piracki.

Statek musi się znajdować na szlaku biegnącym z obszaru, na którym jest aktualnie kapitan Cień. Jeśli żaden statek nie spełnia tego warunku, ta akcja nie ma efektu. Jeśli jest kilka możliwości, Ty wybierasz statek. („Ten? Ależ oczywiście! Wszystko, co najlepsze dla naszej floty!”).

Akcja pasażera

Twój pasażer wykonuje akcję (a kapitan Cień ma chwilę odpoczynku).

Każdy pasażer oprócz Kubusia ma przypisaną akcję, którą wykonuje, gdy zostanie dobrana ta karta akcji.
























akcja pasażera



punkty z karty pasażera

EFEKTY



Efekty należy zawsze rozpatrywać po kolei od lewej do prawej.

-  Możesz wykonać 1 ruch swoim statkiem.
-  Możesz wykonać do 2 ruchów.
-  Możesz walczyć ze statkiem pirackim na szlaku biegnącym z obszaru, na którym się aktualnie znajdujesz. Jeśli zdecydujesz się walczyć, otrzymujesz 1 uszkodzenie. Pokonujesz ten statek piracki.
-  Możesz wziąć 1 kartę technologii z centralnej planszy technologii i umieścić ją w 1 z pustych sekcji na swojej planszecie technologii (bez karty technologii ani żetonu uszkodzenia). Na koniec swojej tury uzupełnij puste miejsca na centralnej planszy technologii nową kartą dobraną z wierzchu talii technologii alfa-beta.
-  Efekt taki sam jak poprzedni, ale najpierw możesz odrzucić 1 ze swoich kart technologii, a nową kartę umieścić w sekcji, w której się znajdowała ta odrzucona karta. Jeśli powstały pary pasujących symboli, otrzymujesz odpowiednie bonusy technologii.
-  Możesz naprawić 1 uszkodzenie.
-  Otrzymujesz 1 uszkodzenie. Ten efekt nie jest opcjonalny. Żetony uszkodzeń zawsze umieszcza się w ładowniach, a nie w sekcjach planszетки technologii.
-  Weź figurkę androida z zasobów ogólnych i umieść ją w sali odpraw na swojej planszecie statku.
-  Otrzymujesz wskazane żetony.
-  Gdy otrzymujesz żeton statku pirackiego, weź go z zasobów ogólnych, tak jak inne żetony.
-  Jeśli otrzymujesz kilka artefaktów z rzędu, dobierz je wszystkie, zanim podejmiesz decyzję, które z nich zachować.
-  Możesz odrzucić wskazany żeton, aby otrzymać wskazane korzyści (jeśli nie odrzucisz żetonu, nie otrzymasz korzyści).
-  Możesz odrzucić kartę technologii ze swojej planszетки technologii, aby otrzymać wskazaną korzyść (jeśli nie odrzucisz karty, nie otrzymasz korzyści).
-  Ukośnik oznacza, że wybierasz 1 z 2 wskazanych opcji.
-  Dobierz żeton statku pirackiego i umieść go na szlaku w tym samym kolorze biegnącym z obszaru, na którym się aktualnie znajdujesz. Jeśli jest już tam statek piracki, odrzuć dobrany żeton. Ten efekt nie jest opcjonalny.
-  Możesz wykonać skok na dowolny obszar – weź swoją figurkę statku i umieść ją na innym obszarze na planszy, ignorując statki pirackie na szlakach.
-  Efekty zawsze rozpatruj od lewej do prawej. Efekty obok oznaczają, że najpierw wykonujesz skok, a potem pojawia się statek piracki – już na szlaku biegnącym z obszaru, na który skoczyłeś.
-  Przesuń pierwszą figurkę z kolejki do sali odpraw.
-  Możesz przesunąć swój znacznik o maksymalnie 3 pola na odpowiednim torze frakcji.
-  Możesz przesunąć swój znacznik o 2 pola na 1 dowolnym torze frakcji.
-  Możesz przesunąć swój znacznik o 1 pole na dowolnym torze frakcji. Następnie możesz ponownie przesunąć swój znacznik o 1 pole na dowolnym torze – tym samym albo innym.





Ten symbol oznacza misję, która ma co najmniej 1 rząd efektów wskazanego koloru. Jeśli misja ma kilka rzędów tego koloru, liczy się jako 1 misja.




×   Na koniec gry otrzymujesz 1 punkt za każdą parę pasujących symboli bonusów technologii (jeśli para symboli nadrukowanych na środku planszетки technologii wciąż jest widoczna, też się liczy).




×  /  Na koniec gry otrzymujesz 1 punkt za każdą figurkę wskazanego koloru.



×  Na koniec gry otrzymujesz 1 punkt za każdego komandora. (Tak, maksymalnie 5 punktów).



×  Na koniec gry otrzymujesz 1 punkt za każdy żeton uszkodzenia na swojej planszecie statku i planszecie technologii (ale zgodnie z zasadami punktowania tracisz też 1 punkt za każde uszkodzenie, co oznacza, że otrzymane punkty anulują karę).

Odrzuć tę kartę, aby. Niektórych kart technologii można użyć tylko raz. Po użyciu taką kartę odkłada się na stos kart odrzuconych. Nawet komandor nie może użyć jej 2 razy.

Tę kartę możesz położyć na miejscu innej. Gdy weźmiesz taką kartę technologii, możesz odrzucić kartę ze swojej planszетки technologii i w jej miejsce położyć tę wziętą kartę.

ZASADY, O KTÓRYCH ŁATWO ZAPOMNIEĆ

Przygotowanie do gry. Pamiętaj, aby wziąć 1 medal.

Zawsze, gdy walczysz ze statkiem pirackim, otrzymujesz 1 uszkodzenie.

Na szlaku może się znajdować tylko 1 statek piracki.

Bonusy technologii są zapewniane przez 2 pasujące symbole, które ze sobą sąsiadują. Zignoruj symbole, które przykryła karta technologii.

Bonus technologii to 1 efekt, a nie 2 (mimo że są widoczne 2 symbole).

Gdy weźmiesz kartę technologii, uzupełnij puste miejsca na centralnej planszy technologii kartą z talii alfa-beta, nawet jeśli wzięłeś kartę technologii omega.

Szkolić i awansować możesz tylko figurki znajdujące się w sali odpraw i możesz to robić tylko na początku swojej tury.

Rzędy na karcie misji rozpatruj po kolei od góry do dołu, a efekty w danym rzędzie od lewej do prawej. Jeśli efekt pozwala Ci przesunąć znacznik na torze frakcji, rozpatrz ten efekt natychmiast (w tym po kolei wszystkie efekty wynikające z przesunięcia znacznika), a potem kontynuuj rozpatrywanie rzędu.

Gdy zostaną rozpatrzone 2 wydarzenia na torach frakcji, należy usunąć 3. kartę bez rozpatrywania wydarzenia.

Brak zasobów. Jeśli w zasobach ogólnych zabraknie medali, żetonów uszkodzeń albo figurek członków załogi, należy wykorzystać odpowiednie zamienniki. Te zasoby są nieograniczone.