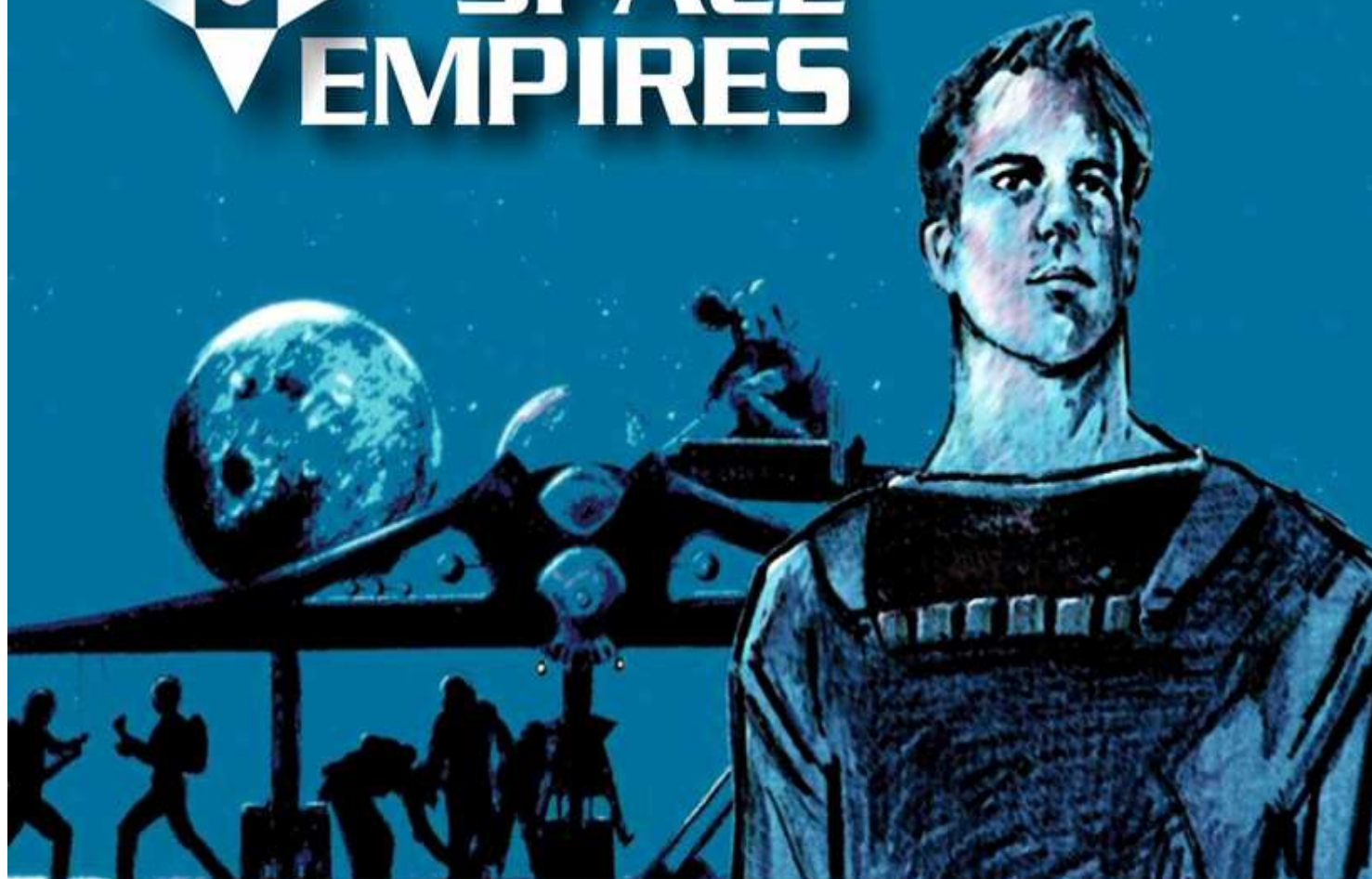




SPACE EMPIRES



By Rodger B. MacGowan ©2011

RULE BOOK

Version 1.1



GMT Games, LLC

P.O. Box 1308 • Hanford, CA 93232-1308 • www.GMTGames.com

Spis treści

1.0 Wstęp 3

2.0 Elementy gry..... 3

3.0 Przebieg rozgrywki 5

4.0 Ruch..... 5

5.0 Walka..... 6

6.0 Eksploracja..... 8

7.0 Faza Ekonomiczna 9

8.0 Jednostki Specjalne 11

9.0 Technologie 12

Zasady Zawansowane

10.0 Statki i Szlaki Handlowe..... 14

11.0 Lotniskowce, Myśliwce i Obrona punktowa..... 14

12.0 Korsarze: Maskowanie i Skanery..... 15

13.0 Miny i Niszczyciele Min 16

14.0 Obcy..... 16

Zasady Opcjonalne

15.0 Podstawowe Zasady Opcjonalne..... 17

16.0 Punkty Osnowy (Warp Points) 17

17.0 Maszyny Zagłady 17

18.0 Ograniczenia podczas Badań Naukowych..... 18

19.0 Nieprzewidywalne Badania Naukowe..... 18

1.0 Wstęp

Space Empire jest klasyczną grą 4x: Eksploruj, Rozszerzaj, Wykorzystuj, Niszcz. Każdy gracz rozwija swoje kosmiczne imperium i próbuje wygrać poprzez eliminację przeciwników. Skala czasu jest bardzo duża – przynajmniej jeden rok Ziemiński pomiędzy Fazami Ekonomicznymi. Ten fakt pomoże ci zrozumieć pewne aspekty zasad. Gra przeznaczona jest dla 1-4 graczy. Zalecamy używać na początku tylko zasad podstawowych podczas kilku pierwszych gier. Dopiero jak poczujesz się pewny w znajomości mechaniki gry możesz dodać zasady zaawansowane.

Podsumowanie często używanych terminów:

Kolonizacja: proces położenia żetonu kolonii na planecie podczas Fazy Ruchu (zobacz 4.4) lub Fazy Walki (zobacz 5.10.3), i kontynuowania tego procesu w Fazie Ekonomicznej (zobacz 7.0).

Punkty Konstrukcyjne (PK): Światy Startowe (stąd zaczyna się ekspansja) i kolonie produkują punkty konstrukcyjne. Używane są one w Fazie Ekonomicznej do budowania jednostek, utrzymania floty, odkrywania nowych technologii. Karta Produkcji została po to stworzona aby ułatwić zapisywanie i kontrolowanie ilości punktów konstrukcyjnych PK.

Wróg: jednostka należąca do innego gracza.

Grupa: 1 do 6 statków tego samego typu, reprezentowana przez żeton Grupy. Żetony nie zawsze reprezentują pojedyncze statki, ale posiadają ponumerowane żetony położone na spodzie stosu (grupy) statków. Statki Kolonizacyjne, Statki Górnicze i Statki Handlowe są jedynymi wyjątkami od tej zasady, jako że zawsze reprezentują pojedynczy statek.

System Domowy: grupa heksów gdzie świat startowy (zobacz 2.7) i żetony systemu domowego są kładzione na początku gry.

Statek Kosmiczny: także nazywany statkiem. Statki zawsze są reprezentowane przez żeton grupy (poza podanymi powyżej przypadkami (2.5)), nawet jeśli tylko 1 statek jest obecny. Tylko statki tego samego typu i technologii mogą znajdować się w tej samej grupie.

System: rozległa strefa przestrzeni, reprezentowana w tej grze przez pojedynczy heks wydrukowany na planszy.

Jednostka: grupa, wabik, statek górniczy, statek kolonizacyjny, statek handlowy, baza, stocznia.

2.0 Elementy gry

Każdy gracz powinien wybrać kolor aby reprezentować swoje początkujące imperium. Otrzymuje On żetony systemowe i żetony grup statków w swoim kolorze.

2.1 Żetony systemowe

Podczas ustawień początkowych, sortujemy żetony systemowe odpowiednio kolorem obramowania nadrukowanym na tylnej stronie żetonów. Żetony z białą ramką są żetonami „głębokiej przestrzeni”. Żetony z kolorowymi ramkami kładziemy w gwiazdnym sąsiedztwie nazywanym „Systemem Domowym”. Czerwony gracz ma czerwone ramki na żetonach systemu, niebieski gracz niebieskie itd. Żetony systemowe należy kłaść losowo, ich przednia strona powinna pozostać nieznana dla wszystkich graczy. Obróć żetony z tego samego koloru tyłem do góry i pomieszaj. Następnie każdy gracz kładzie tak pomieszanego żetony na planszy w swoim domowym systemie. Białe żetony systemowe należy położyć pomiędzy systemami domowymi graczy. Odłóż na bok nieużyte białe żetony systemowe, ponieważ nie będą potrzebne. Zobacz książkę ze scenariuszami aby poznać szczegóły ustawień początkowych dla każdego scenariusza.



2.2 Planety

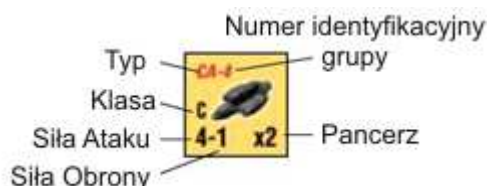


Planeta nie ma wpływu na grę aż nie zostanie skolonizowana. Kolonizacja rozpoczyna się w Fazie Ruchu (zob. 4.4.1), lub jest możliwa na końcu walki (zob. 5.10.3), i jest kontynuowana podczas Fazy Ekonomicznej (zob. 7.0). Technologia terraformowania jest wymagana aby skolonizować planety jałowe (barren) (zob. 9.7). W zasadach zaawansowanych jałowe planety w głębokiej przestrzeni są zamieszkałe przez wrogich obcych (zob. 14.1).



2.3 Grupy

2.3.1 Ogólnie: Żetony grup posiadają obrazek statku kosmicznego na sobie i reprezentują 1-6 statków tego samego typu i poziomu technologicznego. Połóż żeton z numerem pod żetonem grupy aby określić liczbę statków w danej grupie. [Grupy służą do reprezentowania grupy statków tego samego typu i poziomu technologii. Statki tego samego typu i technologii mogą dołączyć do grupy lub ją opuścić kiedy tylko chcą w dowolnym czasie \(tak jak pozwalają żetony\).](#) Żetony grup mają dwie strony – spód jest używany do ukrycia typu statku i informacji wykorzystywanych do walki. Żetony grup i ich liczbowe żetony zaczynają z tożsamością ukrytą przed innymi graczami i są ujawniane tylko podczas walki. Przednia strona posiada następujące informacje: Typ, Klasę, Siłę Ataku, Siłę Obrony, Wielkość Pancerza, Numer Grupy.



2.3.2 Typ: Typ statku kosmicznego jest oznaczony dużą literą w lewym górnym rogu żetonu. Istnieją poniższe typy statków:

BB: Pancernik

BC: Ciężki Krążownik

CA: Krążownik

CV: Lotniskowiec*

DD: Niszczyciel

DN: Drednot

F: Myśliwiec*

R: Korsarz*

SC: Zwiadowca

SW: Niszczyciel min*

SY: Stocznia

*Typy statków opisanych w zasadach zaawansowanych



2.3.3 Klasa: Litera ta jest używany przy określaniu statku który pierwszy strzela w walce (A strzela jako pierwszy przed B).

2.3.4 Siła Ataku: Liczba wymagana do uzyskania trafienia (4 mówi że musisz rzucić 4 lub mniej aby trafić cel).

2.3.5 Siła Obrony: Siła obrony to liczba nadrukowana jako następna po sile ataku na żetonie. Dla przykładu, Niszczyciel posiada Siłę Obrony „0”. Ta liczba modyfikuje rzut atakującego, tak więc im wyższa jest ta liczba tym trudniej jest trafić statek w walce.

2.3.6 Rozmiar Pancerza: Rozmiar Pancerza to liczba po znaku „x” na żetonie. Mówi ona o liczbie trafień jakie są potrzebne aby zniszczyć statek w grupie. Dla przykładu Pancerz Niszczyciela wynosi „1”, co oznacza że zostanie zniszczony jeśli otrzyma 1 obrażenie. Pancerz Krążownika wynosi „2” co oznacza że dwa trafienia niszczą Krążownik. Rozmiar Pancerza określa także koszt utrzymania statku, poziom technologii jaki może wykorzystać statek, oraz zdolność produkcyjną potrzebną Stocznii do zbudowania statku. Zauważ że Rozmiar Pancerza jest wydrukowany na żetonie grupy, ale stosuje się do każdego statku w grupie.

2.3.7 Numer Identyfikacyjny Grupy: używaj tego numeru do zidentyfikowania grupy na karcie Poziomy Technologiczne Floty.

2.4 Żetony Liczbowe



Każda grupa w grze musi posiadać jeden z tych żetonów położony pod żetonem grupy, aby określić liczbę statków w danej grupie.

Przykład: Jeżeli są 2 Krążowniki z tym samym poziomem technologii i grupie Krążowników, połów żeton 2 pod żetonem grupy CA (Krążowniki). Nawet jeśli pojedynczy statek jest w grupie, połów żeton z cyfrą 1 na spodzie. W ten sposób twój przeciwnik będzie musiał zgadywać ile w tej grupie jest statków.

2.5 Jednostki odosobnione

Statki Kolonizacyjne, Statki Handlowe*, i Statki Górnicze są jednostkami nie należącymi do grup. Żeton takiego statku zawsze reprezentuje pojedynczy statek – nigdy nie kładzie się pod nim żetonu liczbowego i zawsze są położone stroną przednią żetonu do góry.

*Statek Handlowy jest używany tylko w zasadach zaawansowanych.



2.6 Żetony Uszkodzeń



Połów żetony uszkodzeń na górze żetonu grupy aby zaznaczyć ilość uszkodzeń które ta grupa otrzymała podczas fazy walki. Usuń wszystkie żetony uszkodzeń podczas rozstrzygania fazy walki (zob. 5.6).

2.7 Świat Startowy



Żeton Świata startowego reprezentuje planetę-dom gracza oraz możliwe instalacje na księżycach i planetach w tym samym systemie słonecznym. Każdy gracz rozpoczyna rozgrywkę z jednym światem startowym z którego rozpoczyna on swoją eksplorację galaktyki. Żeton ten zawsze zaczyna leżąc stroną z 20PK do góry oznaczającymi zdolność produkcyjną planety. Poza tym wyjątkiem, zasady które odnoszą się do Kolonii także stosują się do Światów startowych.

2.8 Liczbowe żetony kolonii



Są to ponumerowane żetony ze słowem Kolonia (Colony) i są kładzione na żetonach kolonii aby zaznaczyć ich wzrost na planetach. Niektóre z nich mają napis Dom (Home), używaj ich tylko kiedy świat startowy dostaje uszkodzenia.

2.9 Kostki

W pudełku z grą znajdują się 10-ścienne kostki które są używane do wszystkich rzutów podczas gry. „0” na kostce oznacza „10”.

3.0 Przebieg rozgrywki

Na początku gry gracze rzucają kostką aby ustalić kto będzie pierwszym graczem, a następnie wykonują ruchy zgodnie ze wskazówkami zegara. Po pierwszej turze, kolejność w grze jest ustalana podczas licytacji w Fazie Ekonomicznej (7.4). Przebieg rozgrywki przedstawia się następująco:

A. Ustalenie kolejności graczy (7.4)

B. Tura pierwsza:

Gracz 1:

- Ruch (zob. 4.0)
- Walka (zob. 5.0)
- Eksploracja (zob. 6.0)

Gracze 2-4: tak samo jak Gracz 1

C. Tura druga: (tak samo jak tura pierwsza)

D. Tura trzecia: (tak samo jak tura pierwsza)

E. Faza Ekonomiczna (zob. sekcja 7.0) – Wszyscy gracze wykonują tą fazę jednocześnie, nie według kolejności gry.

Oznaczaj obecną turę używając Żeton Tury oraz Tor Tury wydrukowany na planszy. Po skończeniu Fazy Ekonomicznej żeton Tury wraca na pole 1. Kontynuuj aż nie zostanie wyznaczony zwycięzca.

4.0 Ruch

4.1 Procedura Ruchu

Jednostki poruszają się z systemu do sąsiedniego systemu (z hexu na sąsiedni hex). Odległość na którą jednostka może się poruszyć jest ustalany na podstawie poziomu Technologii Ruchu statku i jest podawany w hexach. Ruch jest dobrowolny i gracz może poruszyć jedną, pewne, oraz wszystkie jego grupy lub żadną, w tej samej Fazie Ruchu. **Jednostki mogą być poruszane oddzielnie lub razem.** Na początku gry Technologia Ruchu jest na poziomie pierwszym dla wszystkich graczy. To oznacza że każda jednostka może poruszyć się tylko o jeden hex podczas Fazy Ruchu w każdej turze. Jeśli odkryjesz swoją Technologię Ruchu (podczas Fazy Ekonomicznej, zob. 7.5), i ulepszysz statki (9.10.4), zwiększysz liczbę hexów o jakie każdy ze statków będzie mógł się poruszyć w turze według poniższego schematu:

- Poziom 2:** Statki mogą poruszyć się o 1 hex w każdym dwóch pierwszych turach, zaś 2 hexy w trzeciej turze.
- Poziom 3:** Statki mogą poruszyć się o 1 hex w pierwszej turze, zaś 2 hexy w drugiej i trzeciej turze.
- Poziom 4:** Statki mogą poruszyć się o 2 hexy we wszystkich trzech turach.
- Poziom 5:** Statki mogą poruszyć się o 2 hexy w każdym dwóch pierwszych turach, zaś 3 hexy w trzeciej turze.

- Poziom 6:** Statki mogą poruszyć się o 2 hexy w pierwszej turze, zaś 3 hexy w drugiej i trzeciej turze.

Statki Górnicze, Statki Kolonizacyjne, Statki Handlowe i Miny: Te statki zawsze ruszają się o 1 hex w każdej turze bez względu na Poziom Technologii Ruchu.

Bazy i Stocznie: nie mogą się ruszać.

Wabiki: Poruszają się z prędkością obecnego Poziomu Technologii Ruchu.

4.2 Ograniczenia Ruchu

Jednostka nie może wejść na hex z zakrytym Żetonem Systemowym (nie wyeksplorowanym), Mgławicą, lub Asteroidami, chyba że rozpoczyna swoją turę na polu obok. Dodatkowo wchodząc na hex z jakimkolwiek z tych żetonów kończy swój ruch, bez względu na poziom Technologii Ruchu.

Przykład: Grupa która może przesunąć się o 2 hexy, rozpoczyna Fazę Ruchu obok hexu z żetonem Asteroidów. Może ona wejść na ten hex, ale musi zatrzymać się po wejściu na niego.

Jednostki bez Siły Ataku (jak statki kolonizacyjne, wabiki, statki górnicze) nie mogą wejść na hex z zakrytym żetonem systemowym, wrogą jednostką, lub wrogą kolonią **chyba że jednocześnie statki mogące walczyć wejdą razem z nimi (nie muszą zaczynać ruchu na tym samym polu).**

4.3 Hexy zajmowane przez wroga

Jednostki muszą natychmiast przerwać wszystkie ruchy kiedy wchodzą na hex zajęty przez wroga jednostki które mają zdolność walki, oraz muszą zaatakować je podczas Fazy Walki. Jeśli jednostka wchodzi do systemu zawierającego tylko wroga jednostki nie posiadające zdolności walki (wabik, statki kolonizacyjne itd.), te bezbronne jednostki są natychmiast zniszczone i nie zaburzają ruchu **(oraz nie zmuszają do ujawnienia statków lub technologii)**. Poruszające (atakujące) jednostki mogą kontynuować ruch. Jednostki mogą ignorować wroga kolonie na planecie i przejść przez hex lub zatrzymać się na nim. Jeśli jednostka zatrzyma się na hexie z wrogą kolonią, jednostka może zaatakować podczas Fazy Walki.

4.4 Planety i Kolonizacja

Planeta bez kolonii na niej nie ma wpływu na ruch. Nie skolonizowane planety mogą zostać skolonizowane przez Statki kolonizacyjne (8.4). Skolonizowane planety nie mogą być ponownie skolonizowane do czasu zniszczenia obecnej kolonii (5.10.3).

4.4.1 Rozpoczęcie Kolonizacji



Położ Statek Kolonizacyjny (stroną statku do góry) na żetonie planety. Możesz to zrobić w tej samej turze w której statek kolonizacyjny wszedł na hex, lub po udanym ataku na hex. Po ogłoszeniu kolonizacji w ten sposób, Statek

Kolonizacyjny nie może się już poruszać. Rozpoczął proces formowania kolonii i zostanie rozłożony aby w ten sposób dostarczyć surowców do jej budowy. **Od tego momentu jest traktowany jako Kolonia.** Kolonizacja wymaga czasu i kolonia będzie rosła w przyszłych Fazach Ekonomicznych (zob. 7.7).

4.4.2 Kolonizacja Planet Jałowych (Barren)



Niektóre planety oznaczone są jako „Jałowe”. Nie mogą one zostać skolonizowane bez Technologii Terraformowania (zob. 9.7). Od momentu gdy Jałowa planeta zostanie skolonizowana, funkcjonuje jak każda inna planeta. Dostarcza zasoby i roślinie tak jak inne nie jałowe planety. Jeżeli kolonia na Jałowej planecie zostanie zniszczona, to planeta natychmiast ponownie staje się Jałowa.

5.0 Walka

5.1 Przebieg Walki

5.1.1 Ogólnie: Walka jest rozpatrywana podczas Fazy Walki kiedykolwiek jednostki należące do innych graczy zajmują ten sam hex. Walka jest obowiązkowa i ma miejsce na danym hexie. Gracz którego jednostki poruszyły się na hex i zainicjowały walkę jest nazywany atakującym, natomiast inny gracz jest obrońcą. Jeśli jest więcej niż jedna bitwa, atakujący określa kolejność w której będą rozpatrywane. Jednostki atakującego i broniącego mogą strzelać, najczęściej więcej niż raz, i walka trwa dopóki na hexie nie pozostaną jednostki jednego gracza.

5.1.2 Zdejmij Statki z mapy: Zabierz wszystkie jednostki w systemie tymczasowo z danego hexu i połóż je poza planszą. Dla przypomnienia oznacz hex na którym toczy się walka żetonem walki. Atakujący i obrońca oboje ujawniają i układają swoje jednostki w odpowiednie „linie walki”. Jeśli wabik jest obecny, jest usuwany zanim jakkolwiek walka zostanie rozpoczęta. Każda linia powinna być stworzona w oparciu o klasę statku (pierwsza klasa A następnie B itd.).

5.1.3 Wyznaczenie Osłoniętych Statków: każdy gracz liczy wszystkie statki posiadające zdolność walki które były na hexie. Gracz z większą ilością statków mogących walczyć otrzymuje opcję Osłonięcia części swoich statków (zob. 5.7).

5.1.4 Określenie Bonusu za Rozmiar Floty: jeśli jeden gracz posiada dwa razy tyle statków zdolnych do walki, to wszystkie jego jednostki strzelają z +1 bonusem do Siły Ataku. Należy ustalić czy ktoś dostanie ten bonus, na początku każdej rundy ostrzału. Jest możliwe że wraz z postępem walki i niszczeniem kolejnych statków lub wycofywaniem się ich, przewaga w ilości statków zmienia się, co spowoduje że gracz który na początku walki posiadał ten bonus, może go stracić w kolejnych rundach i odwrotnie. Zauważ że strona posiadająca mniejszą ilość statków nie jest karana podczas ostrzału.

5.1.5 Rozliczenie Walki: Gracze rozliczają walkę rozpoczynając od statków klasy A, następnie z klasą B itd. w malejącej kolejności do czasu aż wszystkie statki miały możliwość strzału. Żaden statek nie może strzelać więcej niż raz na rundę, ale może być celem więcej niż raz.

5.1.6 Powtarzaj jeśli Konieczne: Jeśli oboje atakujący i obrońca posiadają statki na hexie, po pierwszej rundzie walki, rozpocznij kolejną rozpatrując na jej początku Wyznaczenie Osłoniętych Statków krok (5.1.3). Walka może trwać dowolną liczbę rund. Po zakończeniu pierwszej rundy jednostka mająca możliwość strzelania do celu może zamiast tego wycofać się (zob. 5.9).

5.2 Kolejność Ostrzału

Ostrzał w walce nigdy nie jest jednoczesny. Statki klasy A strzelają przed statkami klasy B, statki klasy B strzelają przed statkami klasy C itd. Jeżeli obu graczy ma grupy z tą samą klasą (np. oba mają klasę B), grupa należąca do gracza z wyższą Taktyką strzela pierwsza. Jeżeli klasa i technologia taktyki są w obu grupach takie same, wtedy grupa obrońcy strzela pierwsza. Jeżeli walka ma miejsce w systemie z Asteroidami lub Mgławicy, klasa wszystkich statków jest E bez względu na to co jest nadrukowane na żetonach statków (zob. Warunki Specjalne 5.8).

***Uwaga:** jest możliwe że wszystkie jednostki jednego gracza wystrzelą, zanim przeciwnik będzie miał szansę rzucić kostkami. Jest także możliwe że statek zostanie zniszczony zanim wystrzeli choćby raz. Wynalezienie wyższej Technologii Taktyki niż przeciwnik może okazać się kluczowe.*

5.3 Kto może strzelać

Tylko jednostki z Siłą ataku mogą strzelać. Jednostka walcząca może strzelić do dowolnej wrogiej jednostki w systemie poza osłoniętą jednostką (zob. 5.7). Jeśli statki są częścią tej samej grupy mogą nadal strzelać indywidualnie do innych celów. W zasadach zaawansowanych Eskadry Myśliwców mogą strzelać (zob. 11.2), i robią to niezależnie od ich Lotniskowców (zob. 11.1).

5.4 Jednostki nie walczące

Statki bez zdolności walki (statki kolonizacyjne, górnicze, handlowe) nie mogą się wycofać i są automatycznie zniszczone, jeżeli zostaną złapane same, lub jeżeli wszystkie przyjazne towarzyszące statki posiadające zdolność walki zostaną zniszczone, lub wycofają się. Kolonie (na planetach) także nie posiadają zdolności walki, ale nie są automatycznie zniszczone (zob. 5.10).

5.5 Rozpatrywanie ostrzału

Wybierz strzelającą jednostkę i cel. Dodaj Siłę Ataku strzelającej jednostki do poziomu jej Technologii Ataku (zob. 9.2). Suma to Całkowita Siła Ataku

***Przykład:** Ciężki Krążownik z Siłą Ataku 5 posiadający Technologię Ataku na poziomie 1, ma Całkowitą Siłę Ataku 6.*

Zwiększ Siłę Atakującego o (+1) jeżeli bonus za Rozmiar Floty (5.1.4) ma zastosowanie.

Następnie dodaj Siłę Obrony celu do jego poziomu Technologii Obrony i odejmij tak otrzymany wynik od Całkowitej Siły Ataku (atakującego), aby otrzymać Współczynnik Trafienia. *Atakujący gracz rzuca kostką za każdy statek w grupie* i jeżeli wypadnie wynik równy lub mniejszy Współczynnikowi Trafienia to cel otrzymuje trafienie. *Kostki mogą być rzucone tylko jedna na raz za każdy statek i wynik musi być rozpatrzony zanim zdecyduje się o celu ataku dla następnego statku.*

Przykład: *Jeżeli cel ma Siłę Obrony 1 i poziom Technologii Obrony 1, to 2 jest odejmowane od Całkowitej Siły Ataku. Jeżeli Ciężki Krążownik z powyższego przykładu jest strzelającą jednostką, będzie potrzebował 4 lub mniej aby trafić.*

Ważne: Modyfikacje Technologii Ataku i Obrony nie mogą przekroczyć Rozmiaru Pancerza statku (zob. 9.2).

5.6 Zapisywanie trafień



Uszkodzenia się kumulują i są zaznaczane poprzez położenie żetonów uszkodzeń na lub niedaleko grup podczas bitwy. Kiedy statek otrzymuje uszkodzenia równe jego Rozmiarowi Pancerza zostaje zniszczony. Zmien odpowiednio liczbowy żeton leżący pod żetonem grupy aby odzwierciedlić utratę statku. Jeżeli grupa miała tylko jeden statek należy usunąć żeton grupy z gry.

Przykład: *Grupa Krążowników #1 ma 2 Krążowniki. Na początku walki znajduje się pod nią żeton z cyfrą „2”. Podczas walki 1 trafienie zostaje przyznane jednemu z Krążowników, tak więc żeton uszkodzenia z 1 zostaje położony na górze żetonu grupy aby zapisać to trafienie. Później Krążownik otrzymuje drugie trafienie. Żeton uszkodzeń obecnie leżący na żetonie grupy zostaje usunięty, a żeton liczbowy leżący pod grupą zostaje zmieniony na 1. Jeżeli ostatni Krążownik z grupy zostanie zniszczony to żeton liczbowy jak i grupy zostaną usunięte.*

Dwa lub więcej statki w tej samej grupie nie mogą mieć przyznanych uszkodzeń w tym samym czasie. Wszystkie trafienia muszą być przyznane jednemu statkowi, i tylko po tym jak zostanie zniszczony kolejne trafienia mogą zostać przyznane innym statkom w tej samej grupie.

Jeżeli nie ma wystarczającej ilości trafień aby zniszczyć cel, to uszkodzenia nie wpływają w jakikolwiek sposób na wydajność celu. Mówiąc dokładniej, uszkodzony statek może oddzielić się od grupy i stworzyć kolejną grupę oraz się wycofać (5.9) lub zostać umieszczony za osłoną (osłonięte statki) (5.7). Podczas podsumowania walki jeżeli statek ma uszkodzenia ale nie jest zniszczony to są one usuwane. Tak więc statek jest automatycznie naprawiany zaraz po walce (tury reprezentują długi okres czasu kiedy to statek zostanie naprawiony przez załogę).

Przykład: *Pancernik w grupie #2 otrzymuje dwa trafienia w walce. Zaraz po wycofaniu się ostatniego statku,*

następuje podsumowanie walki i uszkodzenia zostają usunięte z góry żetonu grupy.

5.7 Osłonięte Statki

Na początku każdej rundy ostrzału, jeżeli gracz ma więcej statków zdolnych do walki niż przeciwnik, może wybrać niektóre z nich i umieścić je na tyłach – osłonić. Może osłonić maksymalnie tyle statków ile wynosi nadwyżka (różnica) ilości statków. Osłanianie statków jest zawsze dobrowolne.

Przykład: *Jeżeli atakujący ma 10 statków zdolnych do walki, a obrońca tylko 5, to atakujący może osłonić do 5 statków.*

Zanim zaczniesz się rzucać kostkami podczas ostrzału, należy odłożyć na bok osłonięte statki. Nie mogą one strzelać ani być celem ostrzału. Mogą się wycofać, ale tylko kiedy jest ich kolej (zob. 5.9). Gracz może zmienić ustawienia odnośnie osłoniętych statków jedne wycofać inne przywrócić do walki zawsze na początku każdej rundy walki – tak więc jednostki które strzelały w pierwszej rundzie mogą zostać osłonięte w późniejszych rundach i odwrotnie.

Wszystkie statki niezdolne do walki są automatycznie osłonięte do końca bitwy (zob. 5.9.1).

5.8 Warunki Specjalne



5.8.1 Asteroidy: Jeżeli walka odbywa się w systemie z żetonem asteroidów, poziom Technologii Ataku wszystkich jednostek biorących udział w walce jest traktowany jakby miał poziom zero, bez względu na poziom technologiczny gracza. Dodatkowo klasa wszystkich statków w walce jest traktowana jako klasa E, bez względu na to co jest nadrukowane na żetonach. Kolejność strzelania statków jest rozstrzygana wyłącznie przez poziom Technologii Taktyki jednostek zaangażowanych w ostrzał. Ograniczenia te reprezentują dodatkową ochronę którą zapewniają asteroidy oraz utrudnienia powstające podczas użycia bardziej zaawansowanej technologicznie broni dalekiego zasięgu w środku pola asteroidów. Zauważ że Siła Ataku statku nie podlega tym ograniczeniom.



5.8.2 Mgławice: Jeżeli walka odbywa się w systemie z żetonem mgławicy, Technologia Obrony wszystkich jednostek biorących udział w walce jest traktowana jakby była na poziomie zero, bez względu na poziom technologiczny gracza. Dodatkowo klasa wszystkich statków w walce jest traktowana jako klasa E, bez względu na to co jest nadrukowane na żetonach, odzwierciedla to naturę walki na bliskim zasięgu. Kolejność strzelania statków jest rozstrzygana wyłącznie przez poziom Technologii Taktyki jednostek zaangażowanych w ostrzał. Zauważ że Siła Obrony statku nie podlega tym ograniczeniom.

5.9 Wycofywanie z Walki

5.9.1 Ogólnie: Wycofanie to dobrowolna akcja. W dowolnym momencie po pierwszej rundzie ostrzału, statek może wycofać się z walki zamiast strzelać. Może tylko wtedy wykonać tę akcję gdy jest jego tura ostrzału. Wycofanie może wymagać użycia nowego żetonu Grupy na planszy (dzieje się tak wtedy gdy jeden statek z grupy wycofuje się pozostawiając resztę grupy na hexie). Bazy i Stocznie nie mogą się wycofać muszą pozostać na hexie.

Jednostki nie zdolne do walki: Statki kolonizacyjne, górnicze, handlowe nie mogą się wycofać – są zbyt wolne aby uciec. Jeżeli te statki zostaną porzucone przez wszystkie zdolne do walki jednostki, zostają one zniszczone.

5.9.2 Miejsce Wycofania: Wycofujące się statki muszą być przesunięte na sąsiedni hex. Hex ten nie może zawierać wrogich jednostek (włączając kolonie i jednostki nie zdolne do walki). Wycofywany statek nie może zostać umieszczony na nie odkrytym (nie wyeksplorowanym) hexie. Musi zostać wycofany na hex który jest tak samo oddalony lub bliższy do jednej ze swoich kolonii niż hex z którego nastąpiło wycofanie ([pomiń jakąkolwiek kolonię na hexie gdzie trwa bitwa](#)). Jeżeli nie ma dozwolonej możliwości wycofania to statek nie może wykonać tej akcji.

5.10 Kolonie i Walka



5.10.1 Procedura: Statek w systemie zajęтым przez wrogą kolonię może zaatakować tą kolonię, ale dopiero po rozliczeniu wszystkich innych bitew w tym systemie. Jeżeli wszystkie wrogie jednostki zostały zniszczone lub się wycofały można ostrzelać kolonię. Każdy statek może strzelić tylko raz do kolonii, a kolonia nie może oddać. Statek może strzelać do kolonii tylko podczas swojej Fazy Walki (nie podczas Fazy Walki w turze gracza do którego należy kolonia), ale może wykonać ten atak w każdej turze w której pozostanie na hexie. Każda kolonia ma Siłę Obrony na poziomie 0 i nie posiada Technologii Obrony. Tylko Siła Ataku i Technologia Ataku statków atakujących jest brana pod uwagę do ustalenia szansy trafienia. Modyfikator Bonusu za Rozmiar Floty (5.1.4) jest ignorowany podczas ataku na kolonię.

5.10.2 Efekt trafień: Trafienie redukuje Kolonię o jeden poziom. Kolonia z 5PK (CPs) jest zredukowana do 3PK, zaś Kolonia 3PK jest zredukowana do 1PK, a Kolonia 1PK która otrzyma trafienie jest zniszczona (usuń z planszy żeton kolonii – planeta może być kolonizowana przez inny statek kolonizacyjny). [Nowo skolonizowana planeta – statek kolonizacyjny został położony na planecie, ale nie został jeszcze obrócony na stronę kolonii, potrzebuje także 1 trafienie aby zostać zniszczony.](#) Jeżeli Świat Startowy zostaje trafiony, zamiast używać żetony 3PK i 1PK, zredukowana wartość zawsze wynosi 5. Pierwsza redukcja to 15PK, kolejne trafienie to 10PK a następne 5PK. Świat Początkowy z 5PK zostaje zniszczony jeśli otrzyma trafienie.

5.10.3 Uszkodzone Kolonie: Zredukowane kolonie funkcjonują normalnie. Dostarczają PK (jak zaznaczono na ich żetonie) i rosną podczas Fazy Ekonomicznej. Jeżeli zostaną zredukowane kompletnie (tzn. zostaną zniszczone), planeta może zostać ponownie skolonizowana. Jeżeli atakujący gracz ma statek kolonizacyjny na hexie, może natychmiast zainicjować kolonizację (zob. 4.4.1).

5.11 Po Walce

Statki ujawnione podczas walki wracają na planszę ale pozostają odkryte i [mogą być przeglądane, razem z ich żetonami liczbowymi \(mówiącymi ile statków jest w grupie\) przez innych graczy w dowolnym momencie.](#) Jeśli zaczynają turę na tym samym hexie co ich kolonia, mogą zostać ponownie zakryte ([ich żetony liczbowe także zostają ukryte](#)), zanim zostaną poruszone i pozostają w ukryciu tak długo aż nie rozpoczną kolejnej bitwy.

6.0 Eksploracja

Za wyjątkiem Planety Startowej, na początku gry wszystkie systemy są nie eksplorowane, co jest widoczne po zakrytych żetonach systemowych umieszczonych na planszy podczas ustawień początkowych.

6.1 Procedura Eksploracji



Jeżeli jednostka dzieli hex z zakrytym (nie eksplorowanym) żetonem systemowym podczas Fazy Eksploracji, musi go eksplorować. Odwróć żeton i pokaż wszystkim graczom co zawiera. Wprowadź efekt natychmiast. Krążowniki wyposażone w Technologię Eksploracji (9.8), mogą zmienić tą procedurę i eksplorować podczas ruchu.

6.2 Planety, Mgławice i Asteroidy

Poniższe żetony pozostają na hexie i mają wpływ na dalszą grę.

- Planety: mogą być kolonizowane (4.4)
- Mgławice i Asteroidy: wpływają na ruch (4.2) i walkę (5.8).

6.3 Czarne Dziury



Jednostka która porusza się na hex zawierający Czarną Dziurę musi przerwać ruch aby sprawdzić czy uda jej się przetrwać. Każdy statek w grupie musi zostać sprawdzony indywidualnie. Wynik rzutu 1-6 oznacza że statek przetrwał spotkanie z czarną dziurą, zaś 7-10 oznacza że statek zostaje zniszczony. [Wykonując ten rzut/rzuty oczywiście ujawnia się ilość statków jakie wleciały na hex.](#) Rzut ten wykonuje się natychmiast po wejściu jednostki na pole z Czarną Dziurą. Jednostki które rozpoczynają Fazę Ruchu na hexie z Czarną Dziurą nie muszą ponownie rzucać, chyba że zejdą z pola z nią i wejdą z powrotem. Jeżeli jednostka przetrwa spotkanie z Czarną Dziurą, może kontynuować ruch (można używać

kolejne poziomy Technologii Ruchu). Czarna Dziura pozostaje na hexie do końca gry.

6.4 Niebezpieczeństwo (Danger) !



Przestrzeń kosmiczna jest niebezpieczna, przed wszystkim ta nie eksplorowana część. Kiedy ten żeton jest ujawniony wszystkie jednostki na hexie są zniszczone. Następnie żeton jest usuwany z gry i hex pozostaje pusty.

6.5 Super Nowa



Super Nowa zdominowała ten sektor kosmosu. Jednostka odkrywająca żeton Super Nowej musi natychmiast się wycofać na hex który właśnie opuściła. Super Nowa pozostaje na hexie do końca gry. Żadna jednostka nie może poruszyć się ani wycofać do tego systemu.

6.6 Zagubiony w przestrzeni kosmicznej



Kiedy jednostka odkrywa ten żeton, gracz po prawej tego który odkrył żeton natychmiast przesuwają jednostki na hexie w dowolnym kierunku. Jeżeli więcej niż jedna jednostka jest na hexie wszystkie one muszą zostać przesunięte razem jako stos. Jeżeli zostaną położone na hexie z zakrytym żetonem systemowym, to musi on zostać natychmiast eksplorowany (odkryty). [Jeżeli zostaną położone na hex z wrogimi jednostkami, natychmiast dochodzi do walki.](#) Zaraz po przesunięciu jednostek żeton zagubiony w przestrzeni kosmicznej zostaje usunięty z gry, a hex pozostanie pusty.

6.7 Minerale

Ten żeton reprezentuje cenne surowce niezbędne przemysłowi.

6.7.1 Cechy: żeton nie ma wpływu na ruch lub walkę i pozostaje na hexie dopóki nie zostanie odholowany przez Statek Górniczy. Minerale nie mogą zostać dobrowolnie zniszczone. Jeżeli zostanie dostarczony do Kolonii lub Świata Startowego, żeton Minerali jest usunięty z gry w Fazie Ekonomicznej i generuje jednorazowy bonus punktów konstrukcyjnych (PK), w wysokości równej nadrukowanej liczbie na żetonie ([tak długo jak Kolonia lub Świat Startowy nie zostaną zablokowane – zob. 7.1\).](#)



6.7.2 Procedura Holowania: Tylko Statki Górnicze mogą holować żetony Minerali. Statek Górniczy może holować jeden żeton na raz. Aby zaznaczyć holowanie położyć żeton Minerali na statku który je holuje, żeton przesuwa się razem ze Statkiem Górniczym. [Ta operacja jest darmowa i może być wykonana w dowolnym czasie.](#) Kiedy statek z minerałami dotrze do hexu z dowolną własną [kolonią \(nawet nową\)](#) lub Światem Startowym, minerał może zostać zdeponowany na planecie gdzie pozostanie do Fazy Ekonomicznej. Dowolna liczba żetonów Minerali może być zdeponowana na tej samej skolonizowanej planecie. Kiedy żeton Minerali zostanie

odholowany z hexu pozostawia hex pustym. Statek Górniczy nie może porzucić swojego ładunku w przestrzeni kosmicznej aby wziąć inny lepszy żeton Minerali.

6.7.3 Zniszczenie: Jeżeli Statek Górniczy zostanie zniszczony kiedy holował żeton Minerali (lub wraku kosmicznego), Minerał/Wrak Kosmiczny także zostaje zniszczony. [Podobnie gdy Kolonia z żetonem Minerali/Wraku Kosmicznego zostanie zniszczona przed Fazą Ekonomiczną, to żetony te także są zniszczone.](#)

6.8 Wrak Kosmiczny

Został znaleziony statek kosmiczny porzucony przez zaawansowaną cywilizację.



Może on być doholowany do Świata Startowego lub Kolonii przez Statek Górniczy tak samo jak z żetonem Mineralnym (6.7.2). Zamiast bonusu w PK, gracz dostaje darmowe ulepszenie Technologii podczas Fazy Ekonomicznej (zob. 7.2). Do ustalenia która technologia będzie ulepszona, należy rzucić kostką i sprawdzić wynik w Tabeli Technologii Kosmicznego Wraku na końcu tej instrukcji.

Jeżeli technologia wyrzucona na kostce przez gracza jest już na maksymalnym poziomie w danej kategorii, ulepszenie jest stracone. Bez względu na wynik, usuń żeton Kosmicznego Wraku z gry na końcu Fazy Ekonomicznej. Kosmiczny Wrak nie może być dobrowolnie zniszczony.

6.9 Punkt Osnowy (Warp Points) i Maszyna Zagłady

Powyższe terminy dotyczą zasad które są używane tylko jako zasady opcjonalne (16.0 i 17.0). Jeżeli żeton dotyczący którejś z nich zostanie odkryty, usuń go z gry. Nie polecamy gry z zasadami dotyczącymi powyższych terminów dopóki nie poznasz gry bardziej dokładnie.

7.0 Faza Ekonomiczna

Faza Ekonomiczna ma miejsce w momencie rozstrzygnięcia każdej trzeciej tury. Faza ta zawiera sekwencję zdarzeń które gracze wykonują w tajemnicy i jednocześnie:

- Zgromadź Dochód z Kolonii (7.1)
- Zgromadź Dochód z Minerali (7.2)
- Zgromadź Dochód ze Szlaków Handlowych (10.1.2) *Tylko zasady zaawansowane*
- Odlicz Utrzymanie (7.3)
- Ustal wysokość stawki w licytacji decydującej o kolejności w grze (7.4)
- Zakup jednostki i technologie (7.5)
- Połóż zakupione jednostki w odpowiednich koloniach (7.6)
- Zmień odpowiednio żeton kolonii aby odzwierciedlić jej wzrost (7.7)

Karta Produkcyjna która jest dostarczona wraz z grą zawiera listę poszczególnych kroków z miejscem na zapis wyprodukowanych i wydanych PK na każdą pozycję.

7.1 Zgromadź Dochód z Kolonii

Każdy żeton Kolonii posiada nadrukowany numer który reprezentuje wartość PK. Zaczynamy Fazę Ekonomiczną dodając PK z wszystkich swoich kolonii. Zanotuj sumę jako przychód na Karcie Produkcji.

Przykład: Gracz skolonizował dwa światy poza Światem Startowym. Dostaje 20 PK za Świat Startowy i po 5 PK za każdy z innych dwóch światów. Podsumowując, jego przychód wynosi 30 PK za kolonie, i zapisuje to na swojej Karcie Produkcji.

Statek Kolonizacyjny jest wart zero „0” PK i pozostaje bezwartościowy dopóki nie zostanie obrócony na jego stronę „Kolonii” (zob. 7.7).

Blokada: Kolonia która ma wrogą jednostkę (i żadnych przyjaznych jednostek w przypadku wrogiego Korsarza) na tym samym hexie nie daje przychodu, ale nadal wzrasta (zob. 7.7) normalnie. [Tylko jednostki z Siłą Ataku mogą blokować wroga Kolonie.](#)

7.2 Zgromadź Dochód z Mineratów

Dodaj wartość wszystkich żetonów Mineratów dostarczonych przez Statki Górnicze do twoich nie-blokowanych Kolonii od ostatniej Fazy Ekonomicznej. Zapisz sumę tych żetonów Mineratów na Karcie Produkcji i następnie usuń żetony poza grę. Jest to jednorazowy dochód. Jeśli gracz dostarczył Wrak Statku Kosmicznego (6.8) rzuca kostką i sprawdza wynik w Tabeli Technologii Kosmicznego Wraku aby poznać którą technologię ulepsza.

7.3 Utrzymanie

7.3.1 Koszt Utrzymania: Koszt utrzymania każdego statku równa się poziomowi jego Pancerza. Dodaj poziomy Panczerzy wszystkich swoich statków i zapisz sumę na swojej Karcie Produkcji. Bazy, Kolonie, Statki Kolonizacyjne, Statki Górnicze oraz Stocznie nie wymagają płacenia kosztu utrzymania. Odejmij swój koszt Utrzymania od swojego Przychodu. Jeżeli całkowity koszt utrzymania przewyższa przychód gracza, wtedy jego przychód wynosi zero.

Przykład: Gracz posiada Grupę Krążowników z 3 statkami. Każdy Krążownik posiada koszt utrzymania 2 PK (Pancerz 2), tak więc cała grupa ma koszt utrzymania 6 PK. Odejmując On tą wartość od swojego przychodu i zapisuje resztę na Karcie Produkcji.

7.3.2 Złomowanie Statku: W dowolnym momencie w turze gracza może on złomować dowolną z jego jednostek obecnie znajdujących się na planszy, dokonuje tego usuwając ją z gry (złomowane statki mogą być zbudowane jak nowe i wrócić do gry). Jeden z motywów wykonania powyższego to uniknięcie płacenia kosztu utrzymania. Inny to „zrobienie miejsca” dla nowszych i bardziej zaawansowanych technologicznie statków.

7.4 Ustal wysokość stawki w licytacji decydującej o kolejności w grze

Stawka ta abstrakcyjnie reprezentuje zasoby, zaopatrzenie, wywiad i wydatki poniesione na przyspieszenie harmonogramu produkcji, itd.

Wpisz liczbę punktów PK jako stawkę licytacji na swojej karcie produkcji. Najwyższa stawka daje przywilej decyzji o kolejności rozgrywki dla następnej tury. Licytacja ta jest dobrowolna, możesz dać zero PK, nie ma także górnego limitu (poza całkowitą pulą posiadanych PK). Zwycięzca tej licytacji decyduje który gracz wykona swoje ruchy pierwszy, zaś następni gracze zgodnie ze wskazówkami zegara. Ta kolejność pozostanie w mocy do czasu następnej Fazy Ekonomicznej. Bez względu kto wygrał licytację, każdy gracz odejmuje stawkę jaką podał od dostępnych w swojej puli PK. W wypadku remisu (także gdy wszyscy gracze mają stawkę 0), gracz który był pierwszym w obecnej turze (pomiędzy graczami remisującymi) wygrywa licytację. Stawka Licytacji jest ujawniana po Fazie Ekonomicznej. W pierwszej turze gry, losowo ustala się pierwszego gracza.

7.5 Zakup jednostki i technologie

7.5.1 Procedura: Teraz gracze mogą wydać PK aby zakupić nowe Technologie i statki. Koszty te podane są na Karcie Gracza i w tabeli Postęp Technologiczny na Karcie Produkcyjnej. Zapisz każdy zakup na Karcie Produkcyjnej. Jeśli zakończyłeś tą fazę z niewydanymi PK, przenieś je do następnej tury.

7.5.2 Początkowe ograniczenia budowy: Na początku gry gracz może budować tylko Statki Zwiadowcze, Statki Kolonizacyjne, Statki Górnicze, [Wabiki](#) i Stocznie. Inne typy statków mogą być budowane od momentu posiadania odpowiedniego poziomu Technologicznego.

7.5.3 Poziom Technologiczny Floty: Kiedy zbudowany zostanie statek, posiada on najnowsze poziomy technologii. Jeżeli zakupiono Poziom Technologiczny i zbudowano statek w tej samej Fazie Ekonomicznej, nowy poziom technologiczny stosuje się także do nowo zbudowanego statku. Aczkolwiek, statek już znajdujący się w grze nie jest automatycznie ulepszony. Używaj Tabeli Poziomy Technologiczne Floty do zaznaczenia Poziomów Technologii każdej grupy.

7.5.4 Ograniczenia Zakupów i Budowy: Jeżeli wszystkie żetony grup danego typu statków znajdują się w grze, nie możesz budować nowych statków tego typu (chyba że zezłomujesz statki w jednej z grup aby ponownie użyć ten żeton do nowo wybudowanych statków).

7.6 Położ zakupione jednostki w odpowiednich koloniach

7.6.1 Procedura: Zbudowane jednostki są kładzione na Stoczni (SY). Na żetonie Stoczni na poziomie technologii 1, może zostać położony jeden statek z Pancierzem x1 na każdą Stocznie (w tej grupie stoczni). Jeżeli w tym samym systemie znajdują się 2 Stocznie poziomu 1, mogą zostać

położone tam statki o łącznej wartości pancerza 2 (albo jeden x2, albo dwa x1). Nie ma ograniczeń co do ilości Stoczni które mogą znajdować się w jednym systemie. Aby zbudować statek należy posiadać Stocznię o odpowiednich mocach produkcyjnych. Moce produkcyjne Stoczni mogą zostać zwiększone poprzez ulepszenie Technologii Stoczni (9.6). **Nowe statki mogą zostać dodane do istniejącej grupy statków na tym samym hexie, jeżeli są tego samego typu i posiadają ten sam poziom technologiczny.**

Przykład: jeżeli gracz posiada dwie Stocznie i Technologię Stoczni na poziomie 1, może położyć tylko dwa Niszczyciele (DD), lub dwa Statki Kolonizacyjne, lub 2 Statki Górnicze, lub 1 Krążownik, lub 1 Myśliwiec i 1 Minę, itd. lub jakkolwiek inną dozwoloną kombinację.

7.6.2 Ukryte jednostki: Jednostki mogące walczyć są kładzione na planszy zakryte po zbudowaniu i pozostają zakryte do czasu związania walką (zob. 5.11).

Notka Twórców: oczywiście, inni gracze widzą że ty manipulujesz żetonami, ale nie masz obowiązku informowania co budujesz lub niszczysz. Zakryte grupy i ich liczbowe żetony nie mogą być przeglądane przez innych graczy zanim nie zwiążą się walką.

7.7 Zmień odpowiednio żeton kolonii aby odzwierciedlić jej wzrost

Kolonia musi „wzrastać” aż osiągnie maksymalny poziom. W tym punkcie w Fazie Ekonomicznej, wszystkie kolonie wzrastają w górę aby pokazać ich ulepszanie. Żetony Kolonii produkujących 3 PK są usuwane aby odkryć żeton 5 PK (maksymalny rozmiar). Następnie żetony Kolonii produkujących 1 PK są odwracane na drugą stronę z 3 PK. Ostatecznie Statki Kolonizacyjne na planecie są odwracane na stronę Kolonii i żeton Kolonii PK 1 jest kładziony na wierzchu odwróconego wcześniej statku kolonizacyjnego.

Przykład: Podczas ruchu, gracz kolonizuje planetę poprzez położenie swojego Statku Kolonizacyjnego na żetonie planety. Podczas Fazy Ekonomicznej, planeta ta nie dostarcza PK, ale żeton Statku jest obracany na stronę Kolonii. W następnej Fazie Ekonomicznej, Kolonia ta będzie miała wartość 1 PK podczas podliczania przychodu.

7.7.1 Uszkodzone Światy Startowe: Podczas Fazy Ekonomicznej, uszkodzony Świat Startowy (zob. 5.10.2) wzrasta w odstępach co 5 PK. Tak więc Świat Startowy oznaczony „5” zostanie zastąpiony „10”, itd.

7.8 Zwiększanie i zmniejszanie Utrzymania

Na Karcie Produkcyjnej jest miejsce do zapisywania dodatkowych (przyszłych) kosztów utrzymania powstałych poprzez zakupy w tej Fazie Ekonomicznej, a także do zapisywania zmniejszania kosztów utrzymania związanych ze stratami statków pomiędzy Fazami Ekonomicznymi. To jest tylko ułatwienie które ma na celu zniwelowanie konieczności podliczania kosztów utrzymania pomiędzy kolejnymi Fazami Ekonomicznymi.

8.0 Jednostki Specjalne

8.1 Bazy



Żeton Bazy reprezentuje system obronny zaprojektowany do ochrony Kolonii przed atakami. W przeciwieństwie do pojedynczych statków i grup, Baza może zostać zbudowana na dowolnej przyjaznej planecie z kolonią produkcyjną (oprócz nowych i blokowanych kolonii). Bazy nie są budowane przez Stocznie. Tylko jedna Baza może zostać zbudowana na pojedynczym hexie i żaden hex nie może posiadać więcej niż jednej Bazy. Od momentu znalezienia się w grze, Baza nie może się ruszać. Baza uczestniczy w walce jak grupa, lecz nie może się wycofać. Bazy nie generują kosztów utrzymania.

8.2 Stocznie

Stocznie reprezentują narzędzia i infrastrukturę niezbędną do konstruowania statków kosmicznych.



8.2.1 Ogólnie: Nowo zbudowane jednostki wchodzą do gry na hexie ze Stoczną, i w pewnych przypadkach więcej niż jedna Stocznia jest potrzebna aby zbudować pojedynczy statek (zob. 7.6.1). Stocznie nie generują kosztów utrzymania.

8.2.2 Budowanie Stoczni: Stocznie mogą być budowane tylko na planetach produkujących przychód (nie nowe i blokowane kolonie) w Fazie Ekonomicznej. Kolonia może wybudować obie Stocznie i Bazę w tej samej Fazie Ekonomicznej. Stocznie mogą być zbudowane i położone na większej ilości planet, ale nie więcej niż jedna na daną planetę. Dodatkowe Stocznie mogą być zbudowane na tych planetach w przyszłych Fazach Ekonomicznych. Stocznie są budowane przez samą Kolonię i nie wymagają w tym celu innych Stoczni. **Skoro Stocznie są kładzione w tym samym czasie co inne jednostki, nie mogą one zostać użyte do zbudowania jednostek w turze w której same zostały zbudowane.**

Notka dla gracza: Pozwolenie na zniszczenie swoich przednich Stoczni przez wroga może okazać się katastrofą.

8.2.3 Nie budowane w Stoczni: Jedyne jednostki które nie wymagają Stoczni do ich zbudowania to Wabiki, Bazy i Stocznie.

8.3 Wabiki



8.3.1 Powód: Wabiki są nieuzbrojonymi statkami których strata jest dopuszczalna, są one zaprojektowane do oszukiwania twoich przeciwników, aby myśleli że są one większymi statkami lub całymi grupami. Poruszają się prawie jak grupy, i także pod nimi należy położyć żeton liczbowy aby ułatwić podstęp.

8.3.2 Charakterystyka: Wabiki nie mogą Eksplorować. Wabiki poruszają się zgodnie z obecnym poziomem Technologii Ruchu, oraz ich poziom Technologii Ruchu

jest automatycznie ulepszany. Nie są zdolne do ataku lub obrony. Jeśli pozostaną same na hexie na który zostanie poruszony żeton grupy innego gracza, odkrywa się Wabik i usuwa z gry natychmiast podczas ruchu (grupa atakująca nie jest odkrywana). Jeżeli Wabik jest na hexie z przyjazną grupą która jest atakowana, Wabik jest automatycznie eliminowany przed rozliczeniem walki.

8.3.3 Nabywanie i Utrzymywanie: Jakikolwiek Wabik nie znajdujący się na planszy może zostać położony na dowolnej Kolonii podczas następnej Fazy Ekonomicznej wydając 1 PK, nie jest wymagane posiadanie Stoczni do budowy Wabików. Wabiki nie generują kosztów utrzymania.

8.4 Statki Kolonizacyjne i Kolonie



Żetony statków Kolonizacyjnych są unikatowe w sposób taki że mogą reprezentować albo statek albo Kolonię na planecie. Kiedy Statek Kolonizacyjny kolonizuje planetę (zob. 4.4) zostaje odwrócony ze strony statku na stronę Kolonii w zbliżającej się Fazie Ekonomicznej. Planety Jałowe nie mogą być kolonizowane, do czasu wynalezienia Technologii Terraformowania (zob. 9.7). Statki kolonizacyjne poruszają się o 1 hex, bez względu na poziom Technologii Ruchu gracza. Statek Kolonizacyjny zawsze reprezentuje pojedynczy statek i nigdy nie posiada żetonu liczbowego pod sobą. Statek Kolonizacyjny zawsze jest kładziony stroną ze statkiem na wierzchu.

8.5 Statek Górniczy



Każdy gracz posiada Statki Górnicze mogące holować żetony Mineralów (zob. 6.7) lub Wraków Kosmicznych (zob. 6.8). Statki Górnicze poruszają się o 1 hex, bez względu na poziom Technologii Ruchu gracza. Statek Górniczy zawsze reprezentuje pojedynczy statek i nigdy nie posiada żetonu liczbowego pod sobą. Statek górniczy nie generuje kosztów utrzymania.

9.0 Technologie

9.1 Kupowanie Technologii

Gracze mogą wydać PK aby ulepszyć swoje technologie. Technologie są kupowane „poziomami”, każdy poziom ma pewien koszt w PK pokazany w tabeli Lista Technologii oraz Postęp Technologiczny. Kiedy kupujesz poziom Technologiczny, zaznacz kółkiem odpowiedni numer na Karcie Produkcyjnej. Poziomy muszą być kupowane w kolejności liczbowej i tylko jeden poziom danej technologii na raz (aczkolwiek gracz może kupić poziomy w dwu lub więcej grupach Technologicznych jednocześnie).

Przykład: *Technologia Ataku na poziomie 2 musi zostać zakupiona przed Technologią Ataku na poziomie 3; Technologie Ataku na poziomie 2 i 3 nie mogą być kupione w tej samej Fazie Ekonomicznej.*

9.2 Technologie Ataku i Obrony

Ulepszenia poziomów tych technologii zwiększają możliwości statków w walce (zob. 5.5). Zauważ że statek nie może nigdy mieć większego poziomu Technologii Ataku lub Obrony niż wartość jego Pancerza. To są jedyne technologie które są ograniczone wartością Pancerza.

Przykład: *Statki Zwiadowcze, Niszczyciele i Stocznie nigdy nie mogą mieć większego poziomu Technologii Ataku niż 1 (statki te mają Pancerz 1), nawet jeżeli gracz zakupi wyższy poziom tej technologii.*

9.3 Technologia Taktyki

Ta technologia ma wpływ na to kto pierwszy podczas walki będzie strzelał spośród statków posiadających tą samą klasę (zob. 5.2). Abstrakcyjnie reprezentuje ona nie tylko taktyczny trening jednostek gracza, ale także pewne właściwości technologii. Technologia Taktyki nie jest ograniczona przez wartość Pancerza. [Jak inne technologie, wartość Taktyki przypisana jest do grupy.](#)

9.4 Technologia Rozmiaru Statku

Ulepszając tą technologię można budować większe statki. Lista technologii pokazuje który statek może być zbudowany na konkretnym poziomie tej technologii. Może być ona używana w tej samej Fazie Ekonomicznej w której została zakupiona.

Przykład: *Gracz zakupił Technologie Rozmiaru Statku na poziomie 3. W tej samej Fazie Ekonomicznej on może wybudować Krążowniki (CA).*

9.5 Technologia Ruchu

Mówi jak szybko statek może się poruszać (zob. 4.0).

9.6 Technologia Stoczni

Każdy gracz zaczyna z Technologią Stoczni na poziomie 1, która pozwala budować 1 punkt Pancerza statku w każdej Fazie Ekonomicznej. Na poziomie 2, każda Stocznia buduje 1,5 punktu Pancerza w każdej Fazie Ekonomicznej (zaokrąglając w dół). Na poziomie 3, każda Stocznia buduje 2 punkty Pancerza w każdej Fazie Ekonomicznej.

Przykład: *Gracz wynalazł Technologie Stoczni na poziomie 2, i posiada dwie Stocznie na tym samym hexie. Stocznie te mogą teraz budować 3 punkty Pancerza w każdej Fazie Ekonomicznej.*

9.7 Technologia Terraformingu

Gracz który posiada tą technologię może kolonizować Jałowe (Barren) planety (zob. 4.4.2). Statki kolonizacyjne zbudowane przed zakupieniem tej technologii nie mają możliwości kolonizowania planet jałowych.

9.8 Technologia Eksploracji

Technologia ta znacząco ulepsza sensory i inne urządzenia niezbędne przy eksploracji. Tylko Krążowniki mogą posiadać tą technologię. Podczas Fazy Ruchu, każdy Krążownik który posiada tą technologię może skanować jeden sąsiadujący nie odkryty (nie eksplorowany) żeton

Systemowy zanim wykona ruch. Gracz ma wybór czy odłożyć żeton nadal zakryty czy ujawnić go. *Jeżeli ujawni taki żeton i jest on żetonem wywołującym jednorazowy natychmiastowy efekt (np. Danger – niebezpieczeństwo) żeton ten zostaje usunięty. Kiedykolwiek żeton jest odkrywany lub nie, żaden negatywny efekt z tego żetonu nie ma wpływu na eksplorujący Krążownik. Dodatkowo Krążownik nadal może wykonać normalny ruch w tej Fazie Ruchu (i może eksplorować inny hex w typowym stylu, jak w 6.1). Krążownik który używa Technologii Eksploracji nie jest ujawniany (odkrywany).*

Notka dla gracza: Oznacza to że Krążownik posiadający Technologię Eksploracji może eksplorować 2 hexy w każdej turze (jeden z jego Technologią Eksploracji i jeden poruszając się na hex).

9.9 Ujawnianie posiadanych Technologii

Technologia jest ujawniana przez graczy kiedy zostaje użyta. Dlatego, na początku walki, każdy gracz musi ujawnić Technologie Ataku, Obrony i Taktyki istniejące w tej bitwie. *Jeżeli gracz niszczy tylko statki nie mogące walczyć (Wabiki, Statki Górnicze, itd.), nie musi ujawniać swoich statków ani swoich technologii. Musiałby, jednak ujawnić je jeżeli strzelałby do Kolonii.* Technologia Skanowania byłaby ujawniana tylko jeżeli Korsarze byłiby obecni, natomiast Obrona Punktowa byłaby ujawniana tylko, jeżeli Myśliwce byłyby obecne. Technologia Ruchu powinna być ujawniona w Fazie Ruchu kiedy została użyta itd. *Technologia Stoczni nie musi być ujawniana kiedy jest używana.*

Ujawniając technologię gracz po prostu ogłasza to. Nie musi pokazywać swojej karty produkcji do końca gry.

9.10 Poziomy Nowych Technologii

9.10.1 Ogólnie: Technologie stosują się do statków zbudowanych w tej samej i kolejnych Fazach Ekonomicznych, ale nie do statków zbudowanych w poprzednich Fazach Ekonomicznych. Tak więc, jeżeli zakupiona zostanie Technologia Ataku na poziomie 2 i w tej samej turze zbudowany zostanie Pancernik, to wtedy ten nowy Pancernik jest wyposażony w Technologie Ataku na poziomie 2 (ale statki zbudowane w poprzednich turach nie będą posiadały tej technologii).

9.10.2 Jednorodność Grupy: Statki Kosmiczne w tej samej grupie muszą mieć identyczne możliwości technologiczne (jak poziom Ataku, poziom Taktyki itd.). Jeżeli gracz ma dwa statki tego samego typu ale z różnymi możliwościami technologicznymi, muszą być reprezentowane przez różne żetony Grup.

9.10.3 Prowadzenie zapisu: Zapisuj poziom technologiczny grupy w tabeli Poziomy Technologiczne Floty używając numer identyfikacyjny grupy. Kiedy zbudujesz statek zaznacz kółkiem obecne technologie które posiada grupa w której się znajduje, w odpowiednim rzędzie odpowiadającym numerowi grupy. Nie ma potrzeby zmazywania narysowanych kółek ponieważ poziom technologiczny nigdy nie spadnie.

9.10.4 Ulepszenia: Statek może być ulepszony do obecnego poziomu technologii gracza. Statek musi znajdować się w systemie gdzie obecna jest też Stocznia (Stocznie). Nie ma ograniczeń co do ilości statków które mogą być ulepszone w pojedynczej Stoczni. Statek nie może się ruszać przez całą turę (musi rozpocząć i kończyć turę w Stoczni), oraz PK muszą zostać wydane. Ilość wydanych PK jest uzależniona od ilości ulepszeń:

- Jeżeli zapłacisz wartość Pancernia statku, możesz ulepszyć jedną technologię na tym statku o jeden poziom
- Jeżeli zapłacisz dwukrotność wartości Pancernia statku, możesz ulepszyć wszystkie technologie na tym statku do ich obecnego wynalezonego poziomu (pamiętając o ograniczeniu związanym z pancernem)

Oznacza to że gracz musi mieć PK pozostawione z poprzedniej Fazy Ekonomicznej aby ulepszyć statki.

9.10.5 Automatyczne Ulepszanie: Bazy i Stocznie są automatycznie i natychmiastowo ulepszone do najnowszych technologii bez ponoszenia kosztu. Stocznie mogą nawet użyć nowego poziomu Technologii Stoczni który został przed chwilą nabyty.

Notka dla gracza: dla tych którzy chcą uniknąć zapisywania nowo wynalezionych technologii, istnieje opcjonalna zasada która znosi tę konieczność (zob. 15.1).

Zasady Zaawansowane

Zalecamy nie używać zasad zaawansowanych dopóki nie przyswoi się dobrze podstawowych zasad gry. Mogą one być używane w całości lub części.

10.0 Statki i Szlaki Handlowe

Żeton Statków i Szlaków Handlowych (w skrócie MS – merchant ship – statek handlowy) reprezentują grupę wolno poruszających się statków kosmicznych a także boj nawigacyjnych oraz pewnej części przestrzeni która została przygotowana i oczyszczona dla odbywania podróży kosmicznych.

10.1 Szlaki Handlowe

10.1.1 Charakterystyka: MS zawsze reprezentują pojedynczą sieć handlową – nigdy nie kładzie się liczbowego znacznika pod żetonem MS. Żeton MS porusza się 1 hex na turę, i nie otrzymuje żadnych bonusów z ulepszania Technologii Ruchu. Może zostać zbudowany i położony na Stoczni w normalny sposób. MS nie może walczyć i jeżeli zostanie zaatakowany jest natychmiast zniszczony (chyba że będzie osłonięty w walce). MS nie może wycofać się podczas walki, ale także nie generuje kosztów utrzymania.



10.1.2 Łańcuch Szlaków Handlowych: Z MS mogą być tworzone „łańcuchy”, sieć szlaków handlowych łącząca planety i inne regiony kosmosu. Dwa lub więcej żetonów MS sąsiadujących ze sobą traktowane są jako tworzące łańcuch (szlak handlowy). Korzyści płynące z łańcuchów są następujące:

- **Ruch:** Dowolna jednostka, włączając inne Statki handlowe, która zaczyna swój ruch na przyjaznym szlaku handlowym i wykona cały swój ruch na tym samym szlaku może poruszyć się o dodatkowy hex, tak długo jak ten hex jest częścią tego szlaku. Jeżeli żeton MS z danego szlaku (łańcucha), został użyty aby inny statek wykorzystał bonusowy ruch, to żaden żeton MS z tego szlaku nie może się poruszyć w tej turze. Aby łatwiej śledzić który żeton MS nie ruszał się mają one na jednej ze stron napis „Active” (aktywny). Jeżeli MS poruszył się odwracamy żeton na drugą stronę z napisem „Moved” (poruszył się) do początku następnej tury. MS który przetrwał wejście na hex z Czarną Dziurą, może w przyszłych turach pozwolić na użycie swoich nawigacyjnych bonusów przez inne przyjazne statki **podróżujące po szlaku**, na wejście na hex z Czarną Dziurą bez konieczności rzutu na przetrwanie (inaczej mówiąc szlak może zostać rozszerzony do Czarnej Dziury). Szlak Handlowy może także dla potrzeb ruchu pozwolić na zignorowanie ograniczeń związanych z hexami na których są Mgławice i Asteroidy.

- **Handel:** Dowolna przyjazna **Kolonia** (także **zupełnie nowa**) która jest połączona przyjaznym szlakiem handlowym z planetą startową, produkuje dodatkowy 1 PK w Fazie Ekonomicznej (planeta startowa nie produkuje dodatkowego PK ale każda kolonia połączona z nią tak). Na każdym hexie z planetą oraz pomiędzy nimi, musi leżeć żeton MS. Dowolna liczba kolonii może zostać połączona w ten sposób z planetą startową, a każda z nich produkuje poprzez ten łańcuch dodatkowy 1 PK. Żeton MS może przyczynić się do generowania tego bonusu nawet jeżeli poruszył się w tej turze. **Każda kolonia daje tą korzyść tylko raz na Fazę Ekonomiczną, nie ważne ile razy jest podłączona do danej sieci.**

Notka dla gracza: Uważaj na zamaskowanych Korsarzy na twoich szlakach handlowych!

11.0 Lotniskowce, Myśliwce i Obrona punktowa

Technologia Myśliwców pozwala budować Lotniskowce (CV) i Eskadry Myśliwców. Obrona Punktowa stosuje się tylko do Zwiadowców, i dotyczy tylko ich ataków na Eskadry Myśliwców.

11.1 Lotniskowce (CV)



11.1.1 Charakterystyka: Lotniskowiec może transportować maksymalnie 3 eskadry Myśliwców. Lotniskowce mogą brać udział w walce, ale nie mogą być celem ataku dopóki wszystkie przyjazne myśliwce (nie tylko te na danym lotniskowcu) obecne w bitwie nie zostaną zniszczone (nawet jeżeli lotniskowiec nie jest osłonięty). **Lotniskowiec traci tą zdolność jeżeli właściciel osłoni dowolne swoje myśliwce.**

11.1.2 Odwrót Lotniskowca: Lotniskowiec który wycofuje się nie może „osierocić” myśliwców w walce. Lotniskowiec może się wycofać z mniejszą niż pełna dopuszczalna ilość eskadr myśliwców, ale tylko jeżeli są na danym hexie inne Lotniskowce (lub przyjazna Kolonia) mogące przyjąć pozostawione myśliwce.

11.2 Myśliwce



11.2.1 Charakterystyka: Myśliwce są nabywane w eskadrach. Należy użyć żetonu liczbowego i położyć go pod daną eskadrę, aby zaznaczyć ile pod danym żetonem grupy jest eskadr. Zauważ że żeton grupy Myśliwców nie musi być położony na myśliwcu który go transportuje, a wystarczy że będzie na tym samym hexie.

Przykład: Hex może mieć jedną grupę Lotniskowców z żetonem „2” pod nią i jedną grupą Myśliwców z żetonem „6” pod nią co reprezentuje 2 w pełni załadowane Lotniskowce.

11.2.2 Ruch Myśliwców: Myśliwce są małymi statkami kosmicznymi które nie posiadają zdolności

międzygwiazdnych podróży na własną rękę, aczkolwiek mogą być transportowane. Tylko CV może transportować Eskadry Myśliwców. Tak więc eskadra musi pozostać w Stoczni gdzie jest kładzona podczas Fazy Ekonomicznej, lub zostać przeniesiona na Lotniskowiec na tym samym hexie.

11.2.3 Przeniesienie: Jedna lub więcej Eskadr Myśliwców może zostać przeniesiona ze skolonizowanej planety na lotniskowiec lub odwrotnie, lub pomiędzy Lotniskowcami na tym samym hexie. Przeniesienie może nastąpić w dowolnym czasie kiedy Lotniskowce się poruszają lub walczą bez dodatkowych kosztów dla Lotniskowca.

11.2.4 Myśliwce i Walka: Podczas walki, Eskadry Myśliwców mogą strzelać i być celem. Eskadra Myśliwców jest traktowana jak pojedynczy statek zdolny do walki dla celów rozstrzygania osłony. Eskadra Myśliwców nie może się wycofać, aczkolwiek może być transportowana z hexu na którym toczy się bitwa, kiedy Lotniskowiec wycofuje się. Współczynniki związane z walką czyli Klasa, Siła Ataku i Obrony są pokazane na Karcie Gracza w tabeli Lista jednostek.

11.2.5 Myśliwce i Kolonie: Nie ma ograniczeń co do ilości Eskadr Myśliwców która może stacjonować na Kolonii. Myśliwce które znajdują się na Kolonii muszą brać udział w walce na danym hexie.

11.2.6 Technologia Myśliwców i Ulepszenia: Wszystkie Myśliwce reprezentowane przez ten sam żeton grupy muszą posiadać ten sam poziom technologiczny. Technologia Myśliwców zwiększa Atak i Obronę Myśliwców (jak pokazano w tabeli Lista jednostek na Karcie Gracza). Jeżeli Lotniskowiec zużyje turę na hexie ze Stoczną, każda Eskadra Myśliwców na Lotniskowcu może ulepszyć wszystkie poziomy Technologii do obecnego poziomu zużywając 1 PK. Oznacza to że za Lotniskowiec z trzema eskadrami myśliwców zapłacimy 3 PK aby ulepszyć je wszystkie do obecnego poziomu Technologii Myśliwców i Taktyki. [Myśliwce korzystają z Technologii Ataku i Obrony \(oczywiście wraz z ograniczeniem pancerza\).](#)

11.3 Technologia Obrony Punktowej

Technologia ta stosuje się tylko przy walce Zwiadowców przeciwko Eskadrom Myśliwców.

11.3.1 Zwiadowcy: Technologia Obrony Punktowej zwiększa zdolność Statków Zwiadowczych do walki z myśliwcami. Zwiadowca z tą technologią zmienia swoją klasę statku na „A” i większą Siłę Ataku (zależnie od poziomu Obrony Punktowej). Ta zmiana ma zastosowanie tylko kiedy strzela do Eskadr Myśliwców, wszystkie inne zdolności pozostają bez zmian. W walce Zwiadowca z Technologią Obrony Punktowej strzelający do celu innego niż Eskadra Myśliwców posiada normalną klasę swojego typu statku czyli „E”, tylko kiedy strzela do Eskadry Myśliwców ma klasę „A”. Wyjątek od tej reguły ma miejsce w pasie Asteroidów kiedy to statek z Obroną Punktową strzela posiadając klasę „E” jak wszystkie inne statki i myśliwce.

11.3.2 Zwiadowcy i Technologia Ataku/Obrony: Technologia Obrony Punktowej może zostać użyta wraz z Technologią Ataku i Obrony kiedy zwiadowcy walczą z myśliwcami – oczywiście górną granicą jest wartość Pancerza która wynosi 1 w obu przypadkach.

Przykład: Zwiadowca (Klasa=E, Siła Ataku=3) z technologią obrony punktowej na poziomie 1 (A6 przeciwko myśliwcom) plus Technologia Ataku na poziomie 1 (+1 do Siły Ataku) będzie strzelał do Eskadry Myśliwców z A7 (klasa A i Siła Ataku 7), zaś do pozostałych statków z E4.

12.0 Korsarze: Maskowanie i Skanery

12.1 Korsarze (R)



12.1.1 Ogólnie: Technologia Maskowania pozwala na budowanie Korsarzy. Korsarze działają w każdy możliwy sposób jak zwykłe statki kosmiczne, posiadają jednak dodatkową zdolność „maskowanie”. Maskowanie daje grupie Korsarzy przewagę podczas Fazy Ruchu i Fazy Walki. Kiedy Technologia Maskowania posiadana przez Korsarzy jest na wyższym poziomie niż wroga Technologia Skanowania (12.2), lub wróg nie ma w ogóle Skanerów, wtedy Korsarze są traktowani jak byliby „Zamaskowani”.

12.1.2 Przewaga dotycząca Ruchu: Zamaskowany Korsarz może poruszyć się na hex zajęty przez wrogą jednostkę i kontynuować ruch. Nie musi się zatrzymywać. [Może także zająć hex i nie spowoduje to rozpoczęcia walki. Jeżeli Zamaskowany Korsarz jest na tym samym hexie co wrogi statek i Kolonia, to Kolonia nie jest blokowana. Zamaskowany Korsarz musiałby pokonać wrogie statki aby móc blokować kolonię.](#)

12.1.3 Przewaga dotycząca obrony: Na początku bitwy Zamaskowani Korsarze mają możliwość wycofania się zaraz po tym jak floty zostaną ujawnione i przed rozpoczęciem ostrzału i [detonacji min](#). W taki wypadek jeśli żadne inne statki nie pozostały w walce, informacja o technologiach posiadanych przez wroga nie są ujawniane.

12.1.4 Przewaga dotycząca Ataku: W walce, Zamaskowani Korsarze mają klasę A i tylko podczas pierwszej rundy ostrzału ich Siła Ataku jest zwiększona o +1. Korsarze nie Zamaskowani posiadają klasę D.

12.1.5 Poziomy Technologii Maskowania: Gracz może zwiększyć poziom Technologii Maskowania do „2”. Poziom 1 Skanerów nie neguje Poziomu 2 Technologii Maskowania.

12.1.6 Maskowanie w Mgławicach: Urządzenia Maskujące nie działają w Mgławicy. Wszystkie statki Korsarzy są traktowane jak normalne statki kiedy znajdują się w Mgławicy.

12.2 Skanery



Aby przeciwdziałać Technologii Maskowania, gracz może wynaleźć skanery. Technologia ta wyposaża Niszczyciele w zdolność skanowania Korsarzy. Niweluje to wszystkie przewagi jakie posiada Zamaskowany Korsarz. Kiedy Niszczyciel ze skanerami jest obecny, traktuj wszystkich wrogich Korsarzy (z równym lub mniejszym poziomem Technologii Maskowania) jak normalne statki. Podstawową taktyką jest wybranie za cel Niszczycieli na wczesnych etapach walki aby zamaskowane statki mogły użyć swojej przewagi. Jeżeli wszystkie Niszczyciele wyposażone w skanery zostaną wyeliminowane, zamaskowane statki nie odzyskają ponownie swoich przewag wcześniej niż na początku następnej rundy ostrzału. Aby uniknąć takiej sytuacji, gracz może osłonić swojego Niszczyciela tak długo jak przewyższa w ilości swoich statków przeciwnika. Osłonięty Niszczyciel nie może brać udziału w walce, ale nadal zapewnia flocie możliwość skanowania statków wroga.

Przykład: Gracz przesunął swoich Korsarzy na hex z wrogą flotą i nieważne czy chce rozpocząć walkę czy nie ogłasza że są to Korsarze. Inny gracz chce aby rozpoczęła się bitwa więc ogłasza że posiada Skanery. Gracz Korsarzy ogłasza następnie że mają one Maskowanie 2. Następnie przeciwnik może ogłosić że posiada Skanery 2.

13.0 Miny i Niszczyciele Min

13.1 Miny



13.1.1 Ogólnie: Miny są potężnymi, programowalnymi głowicami które bardzo trudno wykryć z ograniczonymi zdolnościami ruchu. Technologia Min musi zostać odkryta zanim miny będą mogły zostać zbudowane i położone na planszy. Żeton Min zachowują się jak inne żetony grup; liczbowy żeton musi zostać położony pod grupą Min aby było wiadomo ile ich w niej jest. Miny nie generują kosztu utrzymania.

13.1.2 Ruch Min: Każdy żeton Min reprezentuje także specjalny statek „stawiacz min” który kontroluje i stawia miny (choć nie jest narysowany na żetonie). Nie ma dodatkowego kosztu za ten statek; zawiera się on w koszcie min. Pozwala to żetonowi poruszać się na własną rękę, ale ma on ograniczenie ruchu do „1” hexu bez względu na Poziom Technologii.

13.1.3 Ograniczenia Ruchu: Miny nie mogą Eksplorować i wchodzić na hex zajęty przez wrogie jednostki (*włączają ten z wrogą Kolonią*) – nawet jeśli są w towarzystwie innych przyjaznych jednostek. Jeżeli wrogie statki wejdą na hex zawierający Miny, są one natychmiast traktowane jak postawione i aktywne.

13.1.4 Miny i Walka: Zanim rozpocznie się walka, wszystkie Niszczyciele Min (zobacz niżej) usuwają tak dużo Min jak potrafią. Wszystkie nie usunięte miny natychmiast eksplodują (usuń żeton miny z gry) i niszczą jeden statek każda (bez względu na typ statku). Wybór

który statek zostaje zniszczony należy do gracza który kontrolował Miny (*tak wybieram DN!*). Jeżeli CV (lotniskowiec) zostanie zniszczony przez Minę, obecne Myśliwce zostaną także zniszczone ale tylko jeżeli nie ma miejsca aby móc je transportować na innych CV. Po usunięciu min i ich eksplozji, bitwa toczy się dalej jak zwykle.

13.1.5 Muszą Eksplodować: Jeżeli wrogie statki są obecne, Miny muszą eksplodować – nie mogą zignorować statku. Jest to jedna ze strategii pozwalająca na wyczyszczenie z min przez atakującego przy pomocy zwiadowców. Jeżeli jest więcej Min niż atakujących statków, nadwyżka Min pozostaje na hexie. Wyjątek pojawia się gdy mamy do czynienia z zamaskowanymi statkami, wtedy i Miny i Korsarze pozostają na hexie po usuwaniu min i eksplozji.

13.1.6 Miny i Korsarze: Miny działają na Korsarzy tylko jeżeli obecny jest na tym samym hexie Niszczyciel z odpowiednią Technologią Skanowania. Jest to jedyny przypadek pozostania Min na tym samym hexie z wrogimi statkami po eksplodowaniu ich. Jeżeli Niszczyciel posiadający Technologię Skanowania wchodzi na hex, Miny aktywują się podczas walki jak normalnie. Podczas walki (nie ruchu), zamaskowane statki mogą zdecydować się do poświęcenia siebie i wyłączyć maskowanie aby pozwolić każdej Minie eksplodować, ale jeżeli są obecne inne statki właściciel Min nadal ma wybór który statek zniszczy dana Mina.

13.2 Niszczyciele Min

Technologia Usuwania Min pozwala budować Niszczyciele Min (SW). Poruszają się one używając Technologii Ruchu posiadanej przez gracza (nie są ograniczone do ruchu o 1 hex). SW z Technologią Usuwania Min na poziomie „1” usuwają 1 Minę każdy przed ich eksplozją. SW z Technologią na poziomie „2” usuwają 2 Miny każdy. Niszczyciele Min mogą być celem eksplodującej miny, ale nie muszą.



14.0 Obcy



14.1 Umieszczanie

Środek planszy (Głęboka Przestrzeń) jest zamieszkała przez rasy obcych. Kiedy żeton systemu jest odkrywany w Głębokiej Przestrzeni i jest to jałowa planeta (barren), losowo dobierane są 4 żeton statków obcych i kładzione są one na tej planecie. Zaatakują one każdy statek który wejdzie na ich hex, włączając eksplorujący statek. Rozpatrz walkę normalnie. Jeżeli planeta ta została odkryta przez Krążownik używający Technologii Eksploracji, obcy są umieszczani na tym hexie zakryci, bez patrzenia na ich statystyki i nie mogą być one ujawniane.

14.2 Działania Obcych

Obcy nigdy nie opuszczają swojego hexu, nigdy się nie wycofują, i zawsze walczą do śmierci (aczkolwiek gracze mogą wycofać się z walki z nimi normalnie). Statki obcych

mają Pancerz o wartości 1. Posiadają także taktykę na poziomie 1. Wszystkie statki obcych bez względu na typ są także wyposażone w Obronę Punktową 2, i mogą strzelać do Myśliwców jakby posiadali klasę A, Siłę Ataku 7 inaczej niż strzelając do statku. W walce gracz na lewo od aktywnego gracza decyduje w imieniu obcych (tak jest, on wybiera cele). Jeżeli gramy drużynowo wtedy gracz z drugiej drużyny wybiera cele bez względu na miejsce siedzenia przy stole.

14.3 Zdobywanie Planet Obcych

Obcy nigdy nie dostaną dodatkowych statków i są zniwelowani w momencie kiedy stracą ostatni statek w walce. Była planeta obcych może zostać następnie normalnie skolonizowana przez gracza z Technologią Terraformingu.

Zasady Opcjonalne

Większość z tych opcjonalnych zasad może znacząco zmienić grę. Zalecamy nie używać ich dopóki nie zaznajomicie się dostatecznie z pozostałymi przepisami, ale mogą być one bardzo pomocne aby lepiej cieszyć się grą w momencie kiedy będziecie bardziej zaawansowani. Decyzja czy ich użyć czy nie jest zupełnie dobrowolna.

15.0 Podstawowe Zasady Opcjonalne

15.1 Natychmiastowe Ulepszanie Technologii

Dla graczy którzy nie lubią zapisywania ulepszeń technologii, możliwa jest umowna zasada że wszystkie statki są automatycznie i natychmiast ulepszone do ostatnio wynalezonego przez gracza poziomu każdej technologii. Może zostać przyjęte wyjaśnienie, że każdy statek jest wyposażony w odpowiednie narzędzia aby ulepszyć posiadane przez niego technologie na podstawie informacji otrzymanych ze świata startowego. Ulepszenia te dokonywane są podczas każdej tury która jak wiadomo reprezentuje bardzo długi czas.

15.2 Czarna Dziura a Proca Grawitacyjna

Statek który wchodzi do systemu zawierającego czarną dziurę może zadeklarować próbę skorzystania ze zjawiska zwanego procą grawitacyjną. Akcja ta musi zostać zadeklarowana przed rzutem kostką potrzebnym do ustalenia próby przetrwania spotkania z czarną dziurą. Jeżeli akcja ta zostanie podjęta zmodyfikuj rzut na przetrwanie o +2 (statek który próbuje wykorzystać to zjawisko ma 20% więcej szansy na zniszczenie). Jeżeli przetrwa, statek dostanie tylko w tej turze jeden dodatkowy punkt ruchu. Próba ta reprezentuje to że statek porusza się bliżej horyzontu zdarzeń (większe ryzyko) aby uzyskać przewagę właściwości grawitacyjnych wyrzelenia z procy. **Użycie szlaków handlowych nie może być łączone z tą akcją.**

16.0 Punkty Osnowy (Warp Points)

16.1 Dostępność Punktów Osnowy (PO)



Istnieje 6 żetonów PO w grze – trzy z oznaczeniem 1 i trzy z oznaczeniem 2. Niektóre lub wszystkie mogą być użyte zależy to od umowy pomiędzy graczami.

16.2 Używanie Punktów Osnowy

PO nie mogą być użyte dopóki inny PO z tym samym numerem nie zostanie odkryty. W grze w której wszystkie trzy PO z tym samym numerem zostaną odkryte, są uważane za połączone ze sobą. Statek na jednym z nich może skoczyć do każdego z dwu pozostałych z tym samym numerem. Jeżeli inne PO z tym samym numerem nie zostaną odkryte, PO jest ignorowany (traktuj hex jakby był pusty).

16.3 Ruch przy pomocy Punktów Osnowy

PO ma wpływ na ruch pozwalając statkom na ruch przez nie. Jeżeli statek jest w systemie zawierającym PO, to może się on poruszyć do każdego innego systemu zawierającego inny PO z tym samym numerem, bez względu na odległość, tak jakby oba systemy było obok siebie. Ruch tego typu jest dobrowolny nie obowiązkowy.

Przykład: Statek który może się ruszyć 3 hexy zaczyna swój ruch obok systemu z PO. Najpierw przesuwa się do systemu z PO. Od tego momentu może poruszyć się do sąsiedniego systemu tak jakby nie było tam PO, lub poruszyć się do systemu posiadającego inny PO z tym samym numerem. Jeżeli wybierze drugą opcję nadal będzie posiadał 1 punkt ruchu aby kontynuować go po przybyciu do innego PO.

16.4 Punkty Osnowy i Szlaki Handlowe

Szlaki Handlowe mogą łączyć się przez PO. PO jest traktowany w każdej sytuacji jak sąsiad. Tak więc jeżeli dwa PO (z tym samym numerem) dzielą hex z żetonem Statku Handlowego, to wtedy szlak handlowy przebiega przez PO, tak jak gdyby był na sąsiednim hexie.

16.5 Punkty Osnowy i Odwroty

PO z tym samym numerem są sąsiadujące w różnych sytuacjach włączając odwroty (wycofywanie statków).

17.0 Maszyny Zagłady

17.1 Dostępność Maszyny Zagłady



Są trzy żetony Maszyny Zagłady (MZ) wśród żetonów systemowych Głębokiej Przestrzeni. Gracze muszą porozumieć się na temat liczby MZ w grze. Kiedy gramy z zasadami opcjonalnymi, MZ nie jest usuwana kiedy zostanie odkryta, ale zostaje aktywna na mapie dopóki nie zostanie zniszczona.

17.2 Walka z Maszyną Zagłady

Jeżeli zostanie odkryta podczas normalnej eksploracji, MZ natychmiast atakuje wszystkie statki na danym hexie. MZ dostaje dwa ataki na rundę z klasą C i Siłą Ataku 9, Siłą Obrony 2 i Pancernem 3. Gracze nie dostają bonusu 2:1 za rozmiar floty (5.1.4) w walce przeciwko MZ (nie rzucaj na tabelę Słabość Maszyny Zagłady na stronie 8 w książce ze Scenariuszami). W przeciwieństwie do gry dla jednego gracza, MZ usuwa wszystkie uszkodzenia na końcu walki. [MZ jest odporny na Miny, Maskowanie i Myśliwce.](#)

17.3 Ruch Maszyny Zagłady

MZ porusza się w każdej turze po ruchach wszystkich graczy (włączając turę w której została odkryta). MZ porusza się 1 lub 2 hexy zawsze w kierunku najbliższej planety, asteroidy, lub statku w 2 hexach (zatrzymuje się na nim). Jeżeli jest więcej niż jeden możliwy cel ruchu MZ w tej samej odległości, wtedy należy losowo rozstrzygnąć który cel wybierze. Każdy hex który się kwalifikuje ma taką samą szansę na zwrócenie na siebie uwagi MZ. [Jeżeli MZ poruszy się na planetę obcych to atakuje ich zgodnie z normalnymi zasadami.](#) MZ nie zakończy swojego ruchu na nie eksplorowanym hexie lub na hexie z inną MZ, ale może przelecieć dalej przez hex z inną MZ. Jeżeli nie ma w odległości 2 hexów planety, asteroidy lub statków, to MZ poruszy się o jeden hex w losowym kierunku i zakończy turę.

17.4 Efekt Maszyny Zagłady

Jeżeli na hexie z MZ są statki to MZ natychmiast atakuje je. MZ może być atakowana przez innych graczy normalnie. Jeżeli po walce MZ jest na hexie z asteroidami, lub planetą (z kolonią lub bez niej), to niszczy dany żeton asteroidy lub planety. Usunąć żeton asteroidy lub planety i także kolonii z gry. Jakikolwiek inny teren nie ma wpływu na MZ.

17.5 Maszyna Zagłady a Równowaga w Grze

Pomijając planety i statki, MZ nigdy nie poruszy się na hex który jest częścią Systemu Domowego gracza (nie posiada na początku żetonów systemowych głębokiej przestrzeni). Oczywiście nie stosuje się ta zasada do scenariuszy z losowymi mapami.

18.0 Ograniczenia podczas Badań Naukowych

Realistycznie, imperium nie może z zerowych środków przeznaczonych na badania naukowe przejść w jedną noc do nielimitowanych środków wydawanych na badania naukowe.

Gracz może wydać tylko o 10 więcej PK na badania niż wydał w poprzedniej Fazy Ekonomicznej. Dla przykładu, gracz wydał 15 PK na badania. W następnej Fazy Ekonomicznej może wydać tylko od 0 do 25 PK na badania. Zauważ że jeśli wyda 0 na badania, w następnej Fazy Ekonomicznej będzie maksymalnie mógł wydać tylko 10 PK.

19.0 Nieprzewidywalne Badania Naukowe

Ta zasada dodaje element szansy do odkrywania nowych technologii. Nie ma gwarancji że twoi naukowcy będą zdolni do przełomu technologicznego jaki oczekujesz, w momencie kiedy go potrzebujesz. Kiedy używa się tej zasady, gracze nie stosują normalnej Karty Produkcyjnej, ale muszą skopiować specjalną dostarczoną w książce ze scenariuszami.

19.1 Finansowanie Badań Naukowych

Podczas Fazy Ekonomicznej, zamiast nabywać nowe poziomy technologii (zob. 7.5), musisz wydać PK aby sfinansować badania naukowe. Możesz dokonać tego w krokach co 5 PK, i każdy taki krok nazywany jest grantem. Każdy grant pozwala na 1 rzut kostką. Dla przykładu jeżeli wydasz 10 PK na badania, rzucasz dwiema kośćmi. Finansowanie musi odnosić się do konkretnej technologii. Musisz zapisać na karcie produkcji liczbę grantów przeznaczoną do każdego typu technologii (takich jak taktyka, ruch, atak itd.). [Musisz wyznaczyć wszystkie rzuty technologii do konkretnych technologii zanim rzucisz jakąkolwiek kostką.](#)

19.2 Wyniki

Po rzucie każdą kostką sfinansowaną przez twoje granty, zapisujesz sumę rzutów na kostkach na karcie produkcyjnej. Jeżeli suma jest równa lub większa niż koszt poziomu technologii, natychmiast otrzymujesz daną technologię (możesz zastosować ją do statków które zbudowałeś w tej turze).

Przykład: Gracz który nabył 5 grantów na badania naukowe ma zamiar wynaleźć Technologię Ataku na poziomie 1. Wydał 25 PK, wyznaczył 4 granty do tej technologii zaznaczając liczby 1, 2, 3 i 4 pod Atakiem 1 na karcie produkcyjnej. Przeznaczył piąty grant na inną technologię. Rzuca 4 pierwszymi kostkami i otrzymuje 7, 5, 6 oraz 8 co daje razem 26. Jako że potrzebuje tylko 20 aby wynaleźć Technologię Ataku 1, badania nad tą technologią są skończone i jest ona zaznaczona kółkiem. Nadmiarowe 6 punktów (20-26) są stracone. Jeżeli rzuciłby 7, 5, 6 oraz 1 (razem 19), badania nie zostałyby ukończone. Podczas następnej Fazy Ekonomicznej będzie musiał zakupić kolejny grant i przeznaczyć go na Technologię Ataku 1 (zaznaczając kółkiem liczbę 5). W tym wypadku sukces byłby zagwarantowany, ponieważ tylko 1 jest potrzebne aby dostać 20. Czasami mądre jest przeznaczenie większej ilości rzutów naukowych jakie myślisz że będą potrzebne aby z całą pewnością otrzymać daną technologię w tej turze.

19.3 Ograniczenia Finansowania Badań Naukowych

Imperium nie może z zerowych środków przeznaczonych na badania naukowe przejść w jedną noc do nielimitowanych środków wydawanych na badania naukowe. Z tego powodu gracz może nabyć maksymalnie

o dwa więcej granty naukowe niż w poprzedniej Fazie Ekonomicznej.

Przykład: Gracz wydał 15 PK aby nabyć 3 granty. W następnej turze może on nabyć od 0 do 5 grantów. Zauważ że jeśli zakupi 0 grantów naukowych, w nadchodzącej turze będzie mógł nabyć maksymalnie 2 granty naukowe.

Zawartość pudełka gry Space Empires:

- Plansza 22x30 cale
- 4,5 arkuszy żetonów
- Jedna książka ze scenariuszami
- Jedna Karta produkcyjna
- 4 identyczne karty pomocy
- 4 kostki 10-ścienne
- Ta instrukcja

Projektant Gry: Jim Krohn

Rozbudowa: Martin Scott

Testerzy: Oliver Upshaw, Jerry White, Mark Asstrid, Andrew Tuttle, Scott Humphries, Eric Olsen, Mike Bertucelli, Tim Wilcox, Martin Burke, William Hyatt, Caleb Krohn and Bart Selby.

Dyrektor Artystyczny, Rysunek Okładki & Projekt Pudełka:

Rodger B. MacGowan

Wygląd Mapy i Żetonów: Mark Simonitch

Korekta: Diane Upshaw, Hans Korting, Richard Walter

Koordinacja Produkcji: Tony Curtis

Producenci: Tony Curtis, Rodger MacGowan, Andy Lewis, Gene Billingsley and Mark Simonitch

Specjalne Podziękowania dla Strategy First Computer Games (www.strategyfirst.com) za dostarczenie rysunków na żetony

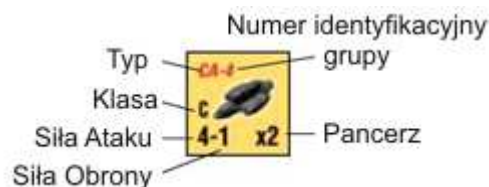
Przebieg Rozgrywki**A. Ustalenie kolejności graczy (7.4)****B. Tura pierwsza:**

- Gracz 1:**
- a. Ruch (zob. 4.0)
 - b. Walka (zob. 5.0)
 - c. Eksploracja (zob. 6.0)

Gracze 2-4: tak samo jak Gracz 1

C. Tura druga: (tak samo jak tura pierwsza)**D. Tura trzecia:** (tak samo jak tura pierwsza)

E. Faza Ekonomiczna (zob. sekcja 7.0) – Wszyscy gracze wykonują tą fazę jednocześnie, nie według kolejności gry.



BB: Pancernik

CA: Krążownik

DD: Niszczyciel

F: Myśliwiec*

SC: Zwiadowca

SY: Stocznia

BC: Ciężki Krążownik

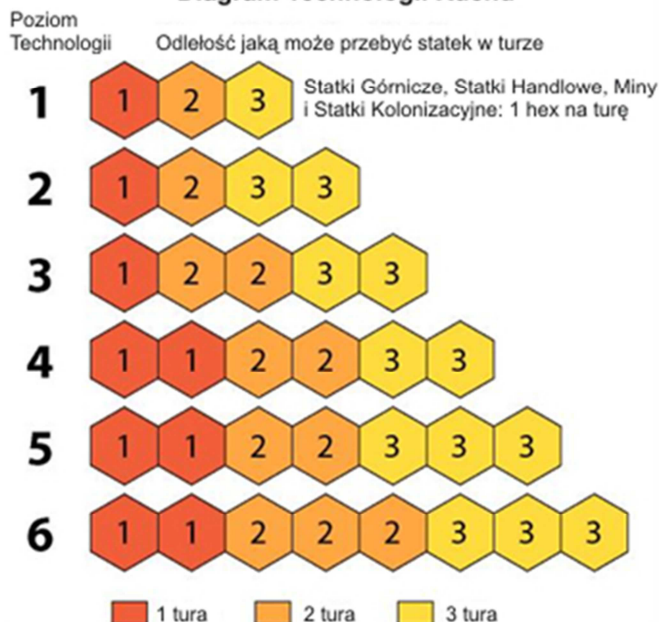
CV: Lotniskowiec*

DN: Drednot

R: Korsarz*

SW: Niszczyciel min*

*Typy statków opisanych w zasadach zaawansowanych

Diagram Technologii Ruchu**Rzut na przetrwanie w Czarnej Dziurze**

Rzut Kostką	Wynik
1 – 6	Nie ma efektu
7 – 10	Zniszczony

Modyfikator Rzutu Kostką: +2 wykorzystując zjawisko procy grawitacyjnej (15.2)

Tabela Technologii Kosmicznego Wraku (6.8)

Rzut Kostką	Darmowe Ulepszenie Technologii
1 – 2	Rozmiar Statku
3 – 4	Atak
5 – 6	Obrona
7	Taktyka
8 – 9	Ruch
10	Stocznie

Skrócony Przebieg Walki

- Zdejmij Statki z Planszy
 - Usunięcie Wabików
 - Odkrycie Jednostek
 - Atakujący Usuwa Miny
 - Obrońca detonuje Miny
 - Formowanie Szyku (Linii Bojowych)
- Wyznaczenie Osłoniętych Statków
Gracz z większą ilością statków zdolnych do walki ma możliwość Osłonięcia części z nich (5.7). Statki nie zdolne do walki są automatycznie osłonięte do końca bitwy.
- Określenie Bonusu za Rozmiar Floty
+1 do Siły Ataku jeżeli jeden gracz ma dwa razy tyle statków mogących walczyć co przeciwnik.
- Rozliczenie Walk
Statek z Klasą A strzela pierwszy, następnie Klasa B itd. Sprawdź poziom Taktyki aby rozstrzygnąć remis. Jeżeli nadal jest remis pierwszy strzela obrońca. Ostrzał nigdy nie jest symultaniczny (jednoczesny).
- Powtarzaj jeśli konieczne
Powrót do kroku 2. Po pierwszej każdy statek który ma w danym momencie możliwość strzału może zamiast tego wycofać się (zob. 5.9)

Przebieg Rozliczania Ostrzału

- Wybór jednostki strzelającej i celu
- Dodaj Siłę Ataku jednostki strzelającej do poziomu Technologii Ataku. Zauważ poziom Technologii Ataku nie może przekroczyć Pancerza (9.2)
- Zwiększ Siłę Ataku o +1 jeżeli ma zastosowanie Bonus za Rozmiar Floty (5.1.4)
- Odejmij Siłę Obrony celu i poziom Technologii Obrony celu od całości. Zauważ że poziom Technologii Obrony nie może przekroczyć Pancerza (9.2). Suma końcowa to wynik rzutu kostką niezbędny do trafienia. Mniejszy lub równy wynik oznacza trafienie. Wynik rzutu „1” to zawsze trafienie.

Pancerz określa ile może otrzymać trafień statek zanim zostanie zniszczony.