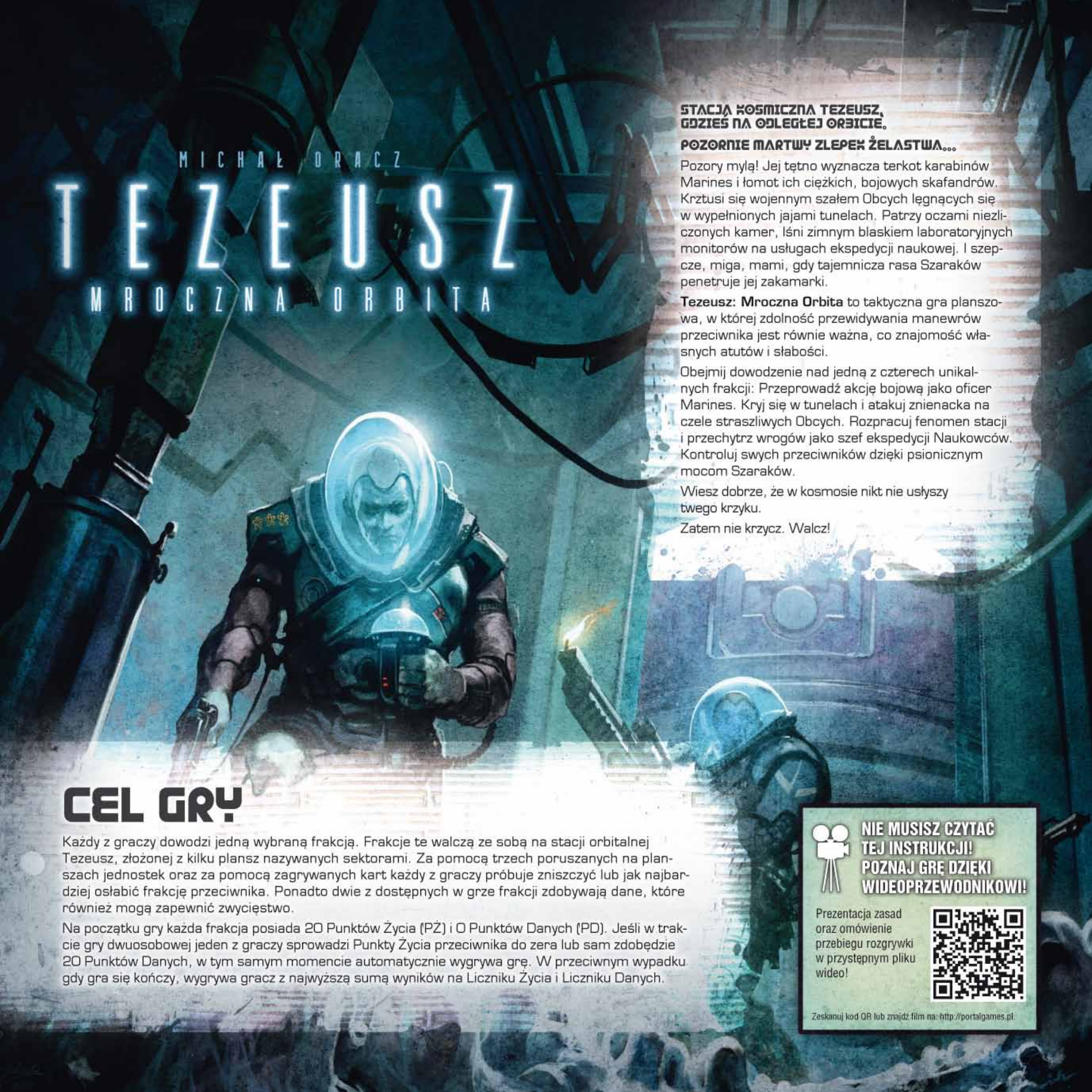




MICHAŁ ORACZ

TEZEUSZ

MROCZNA ORBITA

**STACJA KOSMICZNA TEZEUSZ,
GDZIEŚ NA ODLEGŁEJ ORBicie.**

POZORNIE MARTWY ZLEPEK ŻELASTWA...

Pozory mylą! Jej tętno wyznacza terkot karabinów Marines i łomot ich ciężkich, bojowych skafandrów. Krztusi się wojennym szaleństwem Obcych lęgnących się w wypełnionych jarami tunelach. Patrzy oczami niezliczonych kamer, lśni zimnym blaskiem laboratoryjnych monitorów na usługach ekspedycji naukowej. I szepcze, miga, mami, gdy tajemnicza rasa Szaraków penetruje jej zakamarki.

Tezeusz: Mroczna Orbita to taktyczna gra planszowa, w której zdolność przewidywania manewrów przeciwnika jest równie ważna, co znajomość własnych atutów i słabości.

Obejmij dowodzenie nad jedną z czterech unikalnych frakcji: Przeprowadź akcję bojową jako oficer Marines. Kryj się w tunelach i atakuj znieścacka na czele straszliwych Obcych. Rozpracuj fenomen stacji i przechytz wrogów jako szef ekspedycji Naukowców. Kontroluj swych przeciwników dzięki psionicznym mocom Szaraków.

Wiesz dobrze, że w kosmosie nikt nie usłyszy twego krzyku.

Zatem nie krzycz. Walcz!

CEL GRY

Każdy z graczy dowodzi jedną wybraną frakcją. Frakcje te walczą ze sobą na stacji orbitalnej Tezeusz, złożonej z kilku plansz nazywanych sektorami. Za pomocą trzech poruszanych na planszach jednostek oraz za pomocą zagrywanych kart każdy z graczy próbuje zniszczyć lub jak najbardziej osłabić frakcję przeciwnika. Ponadto dwie z dostępnych w grze frakcji zdobywają dane, które również mogą zapewnić zwycięstwo.

Na początku gry każda frakcja posiada 20 Punktów Życia (PŻ) i 0 Punktów Danych (PD). Jeśli w trakcie gry dwuosobowej jeden z graczy sprowadzi Punkty Życia przeciwnika do zera lub sam zdobędzie 20 Punktów Danych, w tym samym momencie automatycznie wygrywa grę. W przeciwnym wypadku gdy gra się kończy, wygrywa gracz z najwyższą sumą wyników na Liczniku Życia i Liczniku Danych.



**NIE MUSISZ CZYTAĆ
TEJ INSTRUKCJI!
POZNAJ GRĘ DZIĘKI
WIDEOPRZEWODNIKOWI!**

Prezentacja zasad
oraz omówienie
przebiegu rozgrywki
w przystępnym pliku
video!



Zeskanuj kod QR lub znajdź film na: <http://portalgames.pl>

ELEMENTY GRY

Przed pierwszą rozgrywką należy ostrożnie wypchnąć tekturowe elementy z wyprasek.

7 PŁANSZ SEKTORÓW

[4 frakcyjne i 3 uniwersalne]



Plansze sektorów służą do utworzenia pola gry – gracze będą wykladać na nich karty swoich frakcji oraz poruszać po nich swoje jednostki. Sektory są opisane szczegółowo na stronach 6. i 10.

1 PŁANSZA LICZNIKA ŻYCIA I DANYCH

Plansza ta służy do zaznaczania poziomu Życia frakcji oraz zebranych przez frakcję Punktów Danych. Plansza Licznika jest opisana szczegółowo na stronie 12.



12 PIONKÓW JEDNOSTEK FRAKCJI

[po 3 w każdym z 4 kolorów frakcji]



JEDNOSTKI: OBCYCH



SZARAŁKÓW



MARINESÓW



NAUKOWCÓW

Przed pierwszą rozgrywką należy na żetonach umieścić naklejki zgodnie z ich kolorami - np. czerwone naklejki na czerwonych żetonach itd. Każdy żeton powinien przedstawiać z jednej strony bazową jednostkę, a z drugiej ulepszoną.



BAZOWA JEDNOSTKA



JEDNOSTKA ULEPSZONA

Żetony te przedstawiają jednostki frakcji gracza. Gracze będą poruszać się nimi po Sektorach, aby wykonywać różne akcje i aktywować efekty kart.

100 KART FRAKCJI

[po 25 kart w każdym z 4 kolorów frakcji]



Talia kart frakcji składa się przede wszystkim z kart Akcji, Pułapek i Modułów, które umieszczane będą na planszach sektorów oraz kilku kart natychmiastowych zagrywanych w celu uzyskania natychmiastowych efektów. Karty te mogą dawać graczowi pewne korzyści oraz działać na niekorzyść jego przeciwników. Różne typy kart są opisane szczegółowo na stronie 13.

ELEMENTY GRY

4 ŻETONY SOJUSZY

Te żetony są używane tylko w grze wieloosobowej. Więcej informacji znajduje się na stronie 15.



6 ZNACZNIKÓW FRAKCJI

(po 2 znaczniki dla Naukowców i Szaraków i po 1 dla Obcych i Marines)



Znaczniki te są wykorzystywane do oznaczania liczby Punktów Życia i Punktów Danych graczy.

KARTY BONUSÓW

Karty Bonusów nie należą do żadnej frakcji. Na początku gry są one umieszczane na planszach Sektorów i mogą być zdobywane przez graczy w trakcie rozgrywki. Więcej informacji o tym rodzaju kart znajduje się na stronie 15.



1 ŻETON KOŃCA

Żeton ten jest stosowany do określenia końca gry. Więcej informacji na temat zakończenia gry znajduje się na stronie 9.



1 ŻETON AWARII

Żeton ten jest używany do oznaczania karty wyłączonej z gry za pomocą akcji sektora Centrum Kontroli. Więcej informacji na temat działania Awarii znajduje się na stronie 11.



20 ŻETONÓW ULEPSZENIA

Gracze mogą używać tych żetonów, aby ulepszać swoje jednostki lub wzmacniać efekty niektórych kart. Więcej informacji o żetonach Ulepszenia znajduje się na stronie 11.



ŻETONY POMOCNICZE

Te żetony wprowadzane są do gry w wyniku działania różnych kart. Każda frakcja ma swoje własne żetony pomocnicze w kolorze frakcji.



2x System obronny

2x Pożar



2x Macki



2x Chwytek



3x Dezaktywacja



2x Niewidzialność



2x Pasożyt



3x Pomniejszy Obcy



4x Pnącza



5x Ukryty



5x Kamera

PANDORA

Pandora to dodatkowa, piąta frakcja, z własnym zestawem elementów, zupełnie innym od pozostałych frakcji. Szczegółowy opis Pandory znajduje się na stronie 16.



3 żetony jednostek (Istot)



1 znacznik frakcji



10 żetonów małych jednostek (Embrionów): 2 Chwytacze, 4 Biegacze, 4 Wojownicy.



1 żeton sektora Pandory

REGUŁY PRZEDSTAWIONE NA NASTĘPNYCH STRONACH DOTYCZĄ ROZGRYWKI DLA DWÓCH GRACZY. ZMIANY W REGUŁACH GRY DLA TRZECH I CZTERECH GRACZY PODANO NA STRONIE 15.

PRZYGOTOWANIE GRY

Każdy gracz wybiera frakcję i bierze należące do niej elementy.

Każda z czterech frakcji gry składa się z następujących elementów w tym samym kolorze:

- Plansza Sektora Frakcji
- 3 jednostki
- 25 kart frakcji
- 1 (lub 2) znaczniki do zaznaczania poziomu Punktów Życia (i Punktów Danych).
- inne żetony frakcji

Wszystkie elementy frakcji nie biorących udziału w danej rozgrywce schowaj do pudełka.

Właściciel gry zostaje pierwszym graczem. Jeśli zechce, może oddać pierwszeństwo swojemu przeciwnikowi. Gracze mogą także ustalić dowolną inną metodę wyboru osoby, która rozpocznie grę.

Następnie należy przystąpić do przygotowania obszaru gry.

1) WYSTAWIANIE PLANSZ

1a) Na środku ustaw planszę Licznika Życia i Danych (obok niej połóż żeton Końca).

Następnie każdy gracz kładzie drewniany znacznik swojej frakcji na polu 20 Licznika Punktów Życia.

Jeśli gracz wybrał frakcję Naukowców lub Szaraków, dodatkowo kładzie drugi drewniany znacznik swojej frakcji na polu 0 Licznika Punktów Danych.

Dookoła planszy Licznika należy ustawić plansze Sektarów w następującej kolejności, w sposób zgodny z rysunkiem:

- 1b)** Korytarze,
- 1c)** Centrum Kontroli (połóż żeton awarii na symbolu Awarii),
- 1d)** Sektor frakcji pierwszego gracza,
- 1e)** Hala Techniczna,
- 1f)** Sektor frakcji drugiego gracza.

Ustawienie sektorów wyznacza jednocześnie kolejność graczy w trakcie rozgrywki: pierwszy jest gracz, którego sektor frakcji leży jako pierwszy po Korytarzach (zgodnie z ruchem wskazówek zegara). Kolejność pozostałych graczy wyznaczana jest przez kolejność, w jakiej ułożone są - zgodnie z ruchem wskazówek zegara - pozostałe sektory frakcji.

Przykład: w grze biorą udział dwie frakcje: Marines oraz Obcy. Plansze sektorów ustawione są w następującej kolejności: Korytarze, Centrum Kontroli, Gniazdo Obcych, Hala Techniczna, Dok Rozładunkowy. Pierwszym graczem jest gracz dowodzący Obcymi.



PRZYGOTOWANIE GRY DLA ZAAWANSOWANYCH GRACZY

Ustawcie plansze Sektarów dookoła planszy Licznika w dowolnej kolejności (możecie wystawiać je losowo lub np. na przemian ustawiać po jednym wybranym sektorze).

PRZYGOTOWANIE GRY

PIERWSZE ROZGRYWKI

Tezeusz jest grą, której zasady można przyswoić bardzo szybko, ale taktyczną biegłość osiąga się dopiero po wielu rozgrywkach. Zarówno instalowanie kart, jak i rozwijanie jednostek, ulepszanie kart, czy uruchamianie konkretnych akcji wymaga sporej biegłości w planowaniu ruchów. **Pierwsze rozgrywki proponujemy przeprowadzić właśnie z poniższymi zmianami.**

STOPNIOWE WPROWADZANIE KART

Na rewersach kart, na prawym marginesie zaznaczono poziom trudności danej karty: 0 (brak oznaczenia), 1, 2 lub 3. Oznaczenia te nie mają żadnego wpływu na przebieg rozgrywki. Podczas pierwszych rozgrywek zalecamy użyć tylko kart poziomu 0 do przygotowania talii frakcji (składającej się z 15 kart).

Dzięki temu graczom łatwiej będzie odnaleźć się w sytuacji i nie zostaną przytłoczeni przez mnogość różnych kart.

Karty o kolejnych poziomach trudności warto wprowadzać stopniowo, tzn.

po kilku rozgrywkach tworzyć początkową talię z kart poziomu 0 i 1, później 0, 1 i 2, itd.

ROZPOCZĘCIE Z TRZEMA ZAINSTALOWANYMI KARTAMI

W trakcie przygotowania rozgrywki, podczas wystawiania początkowych kart, gracze biorą 5 kart z wierzchu swoich talii (zamiast tylko 3) i instalują 3 z nich (a nie tylko 1). Pozostałe zasady wystawiania kart początkowych są bez zmian – gracze wybierają, które karty instalują oraz gdzie, instalują je na przemian po jednej, itd. Dzięki temu gracze nauczą się jak biegle poruszać jednostki po sektorach.

Każdy gracz bierze 3 karty z wierzchu swojego stosu, a następnie (zgodnie z kolejnością graczy):

3A) Wybiera jedną z nich i kładzie (awersem do góry) na dowolnym, pustym polu Kart Zainstalowanych w dowolnym Sektorze (niezajętym również przez kartę Bonusu).

Uwaga: jeśli wybrana karta to karta natychmiastowa, gracz zatrzymuje ją i kładzie przed sobą zamiast wykladać ją na planszach Sektorów.

3B) Pozostałe dwie z nich kładzie (awersem do góry) na obu polach Kart Oczekujących w swoim Sektorze.

3C) Pozostałe 12 kart tworzy stos gracza, z której będzie on dociągał swoje karty w trakcie gry.

4) WYSTAWIANIE JEDNOSTEK

Każdy gracz posiada 3 identyczne jednostki reprezentowane przez pionki w kolorze frakcji gracza.

Każdy pion jednostki posiada awers (jednostka bazowa:    ) i rewers (jednostka ulepszona:    .

(4A) Począwszy od pierwszego gracza, każdy gracz ustawia dwie swoje jednostki (stroną bazową) w dowolnych pustych Pokojach w swoim Sektorze.

(4B) Następnie zgodnie z ustaloną wcześniej kolejnością gracze wykładają trzecią jednostkę (stroną bazową) w dowolnym pustym Pokoju w dowolnym Sektorze.

5) ŻETONY

(5A) Każdy gracz kładzie pozostałe swoje żetony pomocnicze przed sobą.

(5B) Żetony Ulepszenia gracze kładą w dogodnym dla nich miejscu, tworząc pulę ogólną.

2) WYSTAWIENIE KART BONUSÓW

Potasuj talię kart Bonusów, a następnie kolejno, począwszy od Sektora Korytarzy, wystaw losowo po jednej karcie Bonusu na każdym polu Kart Zainstalowanych, oznaczonym symbolem . Karty kładź awersem do góry.

Pozostałe, niewykorzystane karty Bonusów odłóż do pudełka – nie wezmą one udziału w rozgrywce.

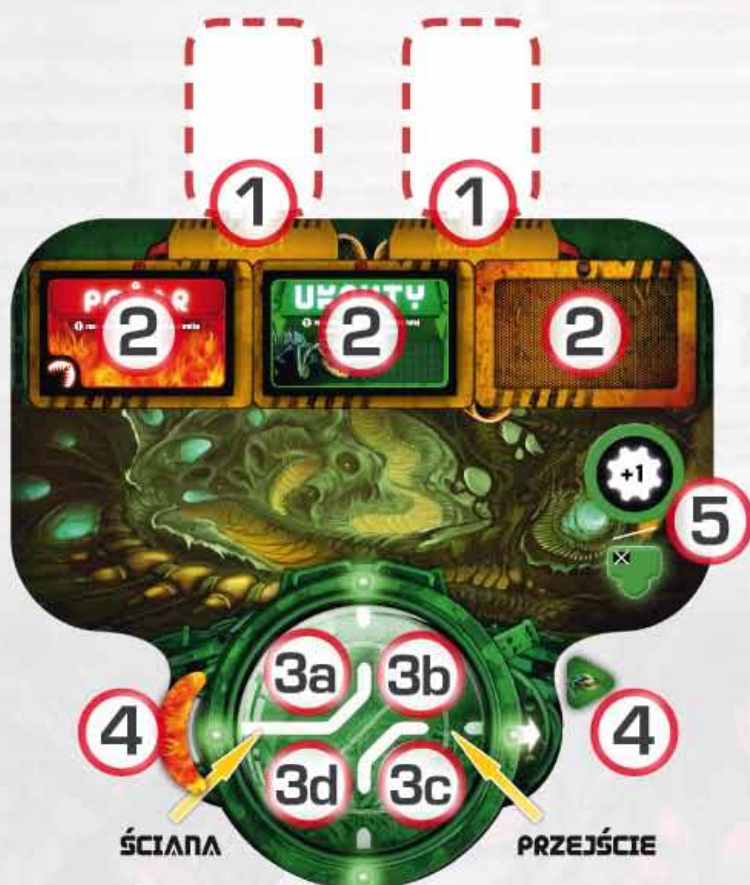
3) WYSTAWIANIE POCZĄTKOWYCH KART

Każdy gracz tasuje swoją talię kart frakcji, następnie bierze pierwszych 15 kart, a resztę odkłada do pudełka bez ich oglądania (odłożone karty nie wezmą udziału w rozgrywce). Wylosowanych 15 kart gracz układa przed sobą w stos (awersem do góry – przez całą grę gracz będzie zawsze widział wierzchnią kartę stosu).



PRZYGOTOWANIE GRY

SEKTORY W GRZE



OPIS PRZYKŁADOWEGO SEKTORA

1) POLA KART OCZEKUJĄCYCH

Działania leżących tutaj kart nie bierze się pod uwagę. Aby efekt tych kart zaczął w normalny sposób działać, gracze muszą je w trakcie gry zainstalować (wyłożyć) na jakimkolwiek polu Kart Zainstalowanych. Poszczególne Sektory mają 0, 1 lub 2 pola Kart Oczekujących.

Na jednym polu Kart Oczekujących może leżeć tylko jedna karta.

2) POLA KART ZAINSTALOWANYCH

Działania leżących tutaj kart rozpatrywane są w normalny sposób podczas tury gracza.

Położenie karty na polu Kart Zainstalowanych nazywamy instalowaniem karty.

Na jednym polu Kart Zainstalowanych może być zainstalowana tylko jedna karta.

3) POLE JEDNOSTEK (POKOJE)

Każde pole Jednostek składa się z czterech Pokojów (3a, 3b, 3c, 3d). W każdym Pokoju może stać jednocześnie tylko jedna jednostka. Poszczególne pokoje mogą być połączone przejściami – przejścia wskazują, które jednostki mogą się atakować (więcej o Atakach na str. 10).

4) POLA ŻETONÓW PUŁAPEK

Obok pola jednostek kładzie się żetony pułapek, które przypominają graczom o leżących w danym sektorze kartach Pułapek:

- po lewej stronie sektora kładzie się żeton Pułapek o kształcie półksiężyca (np. Pożar, Macki, System obronny). Żetony te przypominają o zainstalowanych tu kartach Pułapek, które działają podczas poruszania się przez dany sektor.
- po prawej stronie sektora kładzie się pozostałe żetony (np. Ukryty).

5) SYMBOL AKCJI SEKTORA

Każdy sektor posiada swoją akcję Sektora, której graficzny opis znajduje się na planszy Sektora. Opisy poszczególnych akcji sektorów znajdziesz na str. 10-11.

PRZEBIEG GRY

ZŁOTA ZASADA

Reguły Kart Zainstalowanych są nadrzędne względem reguł ogólnych i mogą je modyfikować.

PRZEBIEG GRY

Pierwszy gracz zaczyna grę, wykonując swoją turę. Tura gracza składa się z następujących po sobie czterech etapów:

- 1) Faza Ruchu
- 2) Faza Akcji kart
- 3) Faza Akcji Sektora
- 4) Faza Kart Oczekujących

1) FAZA RUCHU

Gracz wybiera jedną swoją jednostkę z **dowolnego** sektora i wykonuje nią **RUCH**.

Uwaga: zamiast jednostki znajdującej się w którymś z sektorów, gracz może zdecydować poruszyć się swoją jednostką znajdującą się na polu Kosmosu. W takim wypadku należy postąpić zgodnie z regułami na str. 12.

ZASADY RUCHU

Porusz jednostkę o liczbę sektorów równą liczbie wszystkich jednostek (zarówno własnych, jak i przeciwnika) stojących w sektorze, z którego jednostka rusza.

Liczbę pól, jaką ma przebyć dana jednostka podczas swojego Ruchu nazywamy punktami Ruchu.

Jednostka musi wykorzystać wszystkie możliwe punkty ruchu – ani mniej, ani więcej.

Jednostka może poruszać się **tylko** zgodnie z ruchem wskazówek zegara.

Jednostka zatrzymuje się w dowolnym, wybranym przez gracza, pustym Pokoju.

Przykłady Ruchu:

Jednostka z sektora A może poruszyć się o 2 pola (do sektora C), ponieważ w sektorze A stoją łącznie 2 jednostki.

Jednostka z sektora B może poruszyć się o 4 pola (do sektora A), ponieważ w sektorze B stoją łącznie 4 jednostki.

Jednostka z sektora C może poruszyć się o 1 pole (do sektora D), ponieważ w sektorze C stoi tylko 1 jednostka.

Jednostka z sektora D może poruszyć się o 2 pola (do sektora A), ponieważ w sektorze D stoją łącznie 2 jednostki.

Uwaga: W grze występują karty, które modyfikują Ruch jednostek. Szczególną uwagę należy zwrócić na karty Skrótu (➡), które pozwalają graczowi zupełnie pominąć Sektor, w którym są one wyłożone.

A) WYPCHNIĘCIE W KOSMOS

Jeśli w Sektorze, w którym jednostka kończy swój Ruch, nie ma żadnego pustego Pokoju, następuje Wypchnięcie przeciwnika: jedna z jednostek znajdujących się w sektorze (wybrana przez wypychającego) zostaje przeniesiona na pole **KOSMOS** (znajdujące się na planszy Licznika Życia i Danych – dokładny opis Kosmosu na str. 12). Jednostka wypychająca staje na miejscu jednostki wypchniętej. Zapełnia tym samym Sektor i – po rozpatrzeniu ewentualnych Pułapek (patrz poniżej) – uruchamia **Pomniejszy Szturm** (opis Pomniejszego Szturmu znajduje się na str. 10).

Gracz może, jeżeli zechce, wypchnąć własną jednostkę.

Uwaga: Jeśli wykonujesz Ruch jednostką przeciwnika (np. za pomocą kart Kontrola albo Nagonka), wciąż to ty jesteś wypychającym i wybierasz, którą jednostkę wypchnąć, mimo że poruszasz jednostką przeciwnika, a nie własną.

B) EWENTUALNE PUŁAPKI

Jeśli jednostka zakończyła swój Ruch w sektorze z zainstalowaną Pułapką przeciwnika (lub została przesunięta do takiego sektora w wyniku działania kart), działanie Pułapki rozpatrywane jest natychmiast po skończonym Ruchu (opis Pułapek znajduje się na str. 13).

Karty Pułapek oznaczone są ikoną 🦋.

Uwaga 1: W grze występują również Pułapki (np. Pożar, Macki), które działają nie tylko w momencie, kiedy gracz zakończy Ruch w Sektorze z pułapką, ale również, gdy przez taki Sektor przechodzi – o działaniu takich Pułapek przypominają żetony w kształcie półksiężyca, które kładzione są na planszy Sektora w polu Żetonów Pułapek.

Uwaga 2: Jeśli kolejność rozpatrywania Pułapek z danego sektora jest ważna, to o kolejności ich rozpatrywania decyduje gracz aktywny, czyli rozgrywający swoją turę.



PRZEBIEG GRY

C) POMNIEJSZY SZTURM

Gdy jednostka wchodzi do Sektora (lub została przesunięta w wyniku działania kart) jako czwarta, to po rozpatrzeniu Pułapek wywołuje ona w danym sektorze Pomniejszy Szturm (więcej na str. 10).

Przykład Ruchu (rys. poniżej): Grający Obcymi wykonuje Ruch jedną ze swoich jednostek stojących w Gnieździe Obcych (1). Jako że stoją tam dwie jednostki, to gracz porusza się o 2 sektory i tym samym powinien zatrzymać się w Doku Rozładunkowym, jednak znajduje się tam jego karta Skrót wentylacyjny (2), która umożliwia mu pominięcie tego sektora podczas swojego Ruchu. Gracz decyduje się skończyć zatem swój Ruch w Korytarzach (3) i przystępuje do rozpatrzenia Pułapek. W sektorze znajduje się jedna Pułapka przeciwnika – jest nią Mina (4), zatem obcy otrzymują 2 rany i – jako że jest to karta jednorazowa – zostaje ona usunięta z gry. Jednostka Obcych, która właśnie weszła do sektora jest czwartą w tym sektorze, zatem aktywuje ona Pomniejszy Szturm – zgodnie z regułą swojego ataku zadaje każdej jednostce przeciwnika po jednej ranie (jednostka ulepszona) – wszystkie trzy jednostki Marines znajdują się w zasięgu Ataku (Pokoje, w których stoją są połączone przejściami), więc grający Marines traci 3 Punkty Życia. Faza Ruchu się zakończyła i grający Obcymi może przejść do rozpatrywania kart Akcji w tym sektorze.

PODSUMOWANIE:

Kolejność rozpatrywania możliwych efektów podczas Ruchu

- wykonaj **Ruch** jednostką do odpowiedniego sektora.
- jeśli wszystkie Pokoje w Sektorze są zajęte, rozpatrz **Wypchnięcie w Kosmos**.
- rozpatrz ewentualne **Pułapki**.
- jeśli wszystkie Pokoje w Sektorze są zajęte, przeprowadź **Pomniejszy Szturm**.

Uwaga: W niektórych przypadkach te fazy mogą się powtarzać, np. gracz wykonuje Ruch, zapełnia sektor, rozpatruje Pułapki i następuje Pomniejszy Szturm, następnie akcja karty pozwala mu przesunąć jednostkę przeciwnika, przez co znowu następuje Ruch, w wyniku którego inny sektor zostaje zapełniony, rozpatrywane są jego Pułapki i znowu przeprowadzany jest Pomniejszy Szturm.

2) FAZA AKCJI KART

Po skończonym ruchu gracz wykonuje akcje wszystkich swoich zainstalowanych kart Akcji z sektora, w którym się zatrzymał (o ile jakiejkolwiek zainstalowane karty Akcji tutaj posiada). Dokładne reguły akcji podane są na poszczególnych Kartach Akcji (opis Kart Akcji znajduje się na str. 13).

Karty Akcji oznaczone są symbolem ↻.

Uwaga: Jeśli kolejność wykonywania akcji poszczególnych Kart Akcji z danego sektora jest ważna, to gracz sam o niej decyduje.

Przykład (rys. poniżej): Jednostka weszła do sektora Korytarze, w którym po rozpatrzeniu Miny i Pomniejszego Szturmu zostały jeszcze następujące karty: Stanowisko Bojowe (działa podczas ataku Marines), Macki (Pułapka Obcych – działa, kiedy wroga jednostka wchodzi do danego pomieszczenia) oraz Szturm Obcych (5). Gracz zatem rozpatruje Szturm – wszystkie jego jednostki we wszystkich sektorach atakują. W pozostałych sektorach nie ma żadnych jednostek Marines, które gracz mógłby zaatakować – wszystkie trzy jednostki wroga są w sektorze Korytarze – ponownie otrzymuje on 3 rany, tracąc w ten sposób 3 Punkty Życia.



3) FAZA AKCJI SEKTORA

Następnie gracz wykonuje akcję tego Sektora, w którym zakończył Ruch (czyli np. Szturm, Dodatkowa tura, Awaria, Żeton Ulepszenia). Akcje te opisane są dokładniej w rozdziale opisującym Sektory na str. 10.

Uwaga: gracz wykonuje akcję Sektora tylko w Sektoraх uniwersalnych oraz w swoim Sektorze frakcyjnym. Jeśli zatrzymuje się w Sektorze przeciwnej frakcji, nie wykonuje jego akcji.

Przykład (rys. na poprzedniej stronie): Akcją sektora Korytarze jest Szturm (6) – w przedstawionej sytuacji grający Marines traci kolejne 3 Punkty Życia.

4) FAZA KART OCZEKUJĄCYCH

Następnie gracz może przesunąć karty Oczekujące, wykonując jedną z następujących czynności:

A) Jeśli nie leży tu jeszcze żadna karta Oczekująca (ani jego, ani przeciwnika), gracz ciągnie wierzchnią kartę ze swojego stosu i kładzie ją na wolnym polu Kart Oczekujących w tym Sektorze.

B) Jeśli leży tu Karta Oczekująca przeciwnika, gracz odrzuca ją z gry i na jej miejsce kładzie wierzchnią kartę ze swojego stosu.

C) Jeśli leży tu już własna karta Oczekująca gracza, gracz instaluje ją (odkrytą) na **dowolnym** pustym polu Kart Zainstalowanych w **dowolnym** Sektorze. Na miejscu zabranej właśnie karty gracz natychmiast kładzie wierzchnią kartę ze swojego stosu.

Jeśli w Sektorze są dwa pola Kart Oczekujących, gracz wybiera tylko jedno z tych pól.

Przykład: Gracz skończył Ruch w sektorze Laboratorium, gdzie leżą dwie karty oczekujące: jedna należąca do niego, druga do przeciwnika. Gracz wybiera, czy woli:

- odrzucić kartę oczekującą przeciwnika i w jej miejsce położyć swoją,
- zainstalować swoją kartę na polu Kart Zainstalowanych (w dowolnym sektorze) i uzupełnić pole Karty Oczekującej inną swoją kartą (z wierzchu stosu).

Faza kart Oczekujących nie jest obowiązkowa. Gracz może wykonać jedno z powyższych działań: (A), (B) albo (C), albo nie wykonywać żadnego. Jeśli jednak zdecyduje się na opcję (B) albo (C), to nie może zrealizować jej połowicznie - musi uzupełnić pole po karcie, którą odrzucił albo zainstalował.

Uwaga: Instalując kartę na polu Kart Zainstalowanych, gracz może, jeżeli zechce, wyrzucić dowolną zainstalowaną już wcześniej własną kartę i zainstalować swoją kartę na to zwolnione miejsce.

Przykład (rys. na poprzedniej stronie): W sektorze Korytarze jest tylko jedno pole kart Oczekujących (7) i znajduje się tam karta należąca do przeciwnika – grający Obcymi odrzuca ją i zastępuje wierzchnią kartą ze swojego stosu.

Po wykonaniu Fazy kart Oczekujących następuje tura przeciwnika.

KARTY BONUSÓW

Gracz może zainstalować kartę na polu Kart Zainstalowanych, na którym leży już umieszczona wcześniej karta Bonusu. Jeśli gracz zdecyduje się tak zrobić, zabiera kartę Bonusu i może użyć jej od razu albo w dowolnym momencie dowolnej swojej tury (opis kart Bonusów – patrz na str. 13).

Posiadane przez gracza karty Bonusu widoczne są dla innych graczy.

Raz zabrane karty Bonusu nie są uzupełniane na planszach sektorów.



KONIEC GRY

Gdy gracz musi dołożyć kartę na pole Kart Oczekujących, a nie ma już kart w swojej talii, zamiast tego przesuwają żeton Końca o 1 pole. Dzieje się tak, kiedy gracz odrzucił kartę Oczekującą przeciwnika lub zainstalował swoją i musi uzupełnić puste pole kart Oczekujących - zamiast tego przesuwają żeton na Liczniku Sekwencji Końcowej. Za pierwszym razem, kiedy tak się stanie należy żeton ten umieścić na polu „3”, kolejnym razem przesunąć na „2”, następnie na „1” i wreszcie na .

Uwaga: Karty odrzucane z gry nigdy nie są przetwarzane, aby ponownie utworzyć talie gracza.

Uwaga: Jeśli pole kart Oczekujących jest puste, a gracz nie ma już kart, gracz nie wykonuje tym samym przesuwania kart oczekujących i nie przesuwa znacznika sekwencji końcowej.

Gdy żeton przesunie się na pole , gra kończy się w tym samym momencie i należy podsumować wyniki: wygrywa gracz, który zakończył grę z **najwyższą sumą wyników** na Liczniku Życia i Liczniku Danych.

Przykład: W grze brały udział frakcje Obcych i Naukowców. Na koniec Naukowcy mają 8 Punktów Życia i 7 Punktów Danych, łącznie 15, zaś Obcy mają tylko 13 punktów Życia (Obcy nie zbierają Punktów Danych). Zwycięża frakcja Naukowców.

W przypadku remisu każdy gracz rozgrywa dodatkową turę – począwszy od gracza, którego kolejka przypada po gracz, który zakończył grę i zgodnie z kolejnością graczy.

Jeśli gracze mają nadal identyczne wyniki, to gra kończy się remisem i gracze dzielą się zwycięstwem.

GRA MOŻE SKOŃCZYĆ SIĘ RÓWNIEŻ NATYCHMIAST:

- Jeśli w trakcie gry Punkty Życia którejś frakcji spadną do 0, to w tym samym momencie grający tą frakcją automatycznie przegrywa grę.

- Jeśli w trakcie gry frakcja zdobędzie 20 Punktów Danych, to w tym samym momencie grający tą frakcją automatycznie wygrywa grę.

OPIS SEKTORÓW

KORYTARZE



AKCJA SEKTORA: SZTURM

Wszystkie twoje jednostki (we wszystkich sektorach!) automatycznie atakują jednostki przeciwników zgodnie z regułami ataków (opis poniżej).

Uwaga: Tylko jednostki gracza, który wywołał Szturm atakują jednostki przeciwnika. Jednostki przeciwnika nie atakują jednostek gracza szturmującego.

REGUŁY ATAŚÓW:

1) Jednostka atakuje inne jednostki przeciwnika stojące w tym samym Sektorze, o ile ich Pokoje połączone są przejściami (jednostki takie uważane są za znajdujące się w zasięgu Ataku).

Przykład (rys. poniżej): jednostka Marines atakuje tylko 2 z 3 jednostek Obcych znajdujących się w danym sektorze, ponieważ trzecia jednostka oddzielona jest Ścianą (do jej Pokoju nie prowadzi przejście).

2) Jednostka może zaatakować maksymalnie tyle jednostek przeciwnika, na ile pozwala reguła jej Ataku (podana na żetonie Jednostki).

RODZAJE ATAŚÓW

⚡ - Atak zadaje jedną ranę tylko **jednej** jednostce przeciwnika, która znajduje się w zasięgu Ataku w danym sektorze

⚡⚡⚡ - Atak zadaje po jednej ranie **każdej** jednostce przeciwnika, która znajduje się w zasięgu Ataku w danym sektorze

⚡ - Atak w tylko **jedną** jednostkę przeciwnika, która znajduje się w zasięgu Ataku w danym sektorze, Atak ten **zamiast** zadawać 1 ranę, daje graczowi 1 Punkt Danych.

3) Efektem ataku na każdą jednostkę przeciwnika jest otrzymana rana. Wszystkie rany otrzymane przez jednostki danej frakcji należy natychmiast zaznaczyć na Liczniku Życia, przesuując odpowiednio znacznik frakcji (1 rana zmniejsza liczbę Punktów Życia o 1).

Uwaga: Szaraki zamiast zadawania ran, uzyskują za pomocą ataków Punkty Danych.

Przykład: jeśli dwie nasze jednostki otrzymają po jednej ranie każda, należy obniżyć poziom naszej frakcji na Liczniku Życia o 2.



FRAKCJA/ATAK

PODSTAWOWY

ULEPSZONY

Marines

atak w jedną jednostkę wroga

atak we wszystkie jednostki wroga

Obcy

brak

atak we wszystkie jednostki wroga

Naukowcy

brak

atak w jedną jednostkę wroga

Szaraki

brak

atak w jedną jednostkę wroga (PD)

POMNIEJSZY SZTURM

Zawsze gdy jednostka wchodzi do sektora jako czwarta i zapełnia tym samym sektor, następuje przez to w danym sektorze Pomniejszy Szturm: rozpatruje się go identycznie jak normalny Szturm, ale tylko w obrębie tego jednego sektora, do którego weszła czwarta jednostka.

Uwaga 1: Jeśli jednostka stanie jako czwarta w sektorze Korytarze, wywoła tym samym najpierw Pomniejszy Szturm (przez zapełnienie sektora), a następnie normalny Szturm we wszystkich Sektorach, w tym ponownie w Korytarzach (przez uruchomienie akcji sektora Korytarze).

Uwaga 2: Jeśli wykonujesz ruch jednostką przeciwnika (np. za pomocą kart Kontrola, Porwanie albo Nagonka) i zatrzymując ją zapełnisz sektor, to ty wywołasz Pomniejszy Szturm, mimo że poruszasz jednostką przeciwnika, a nie własną.

HALA TECHNICZNA

AKCJA SEKTORA: DODATKOWA TURA

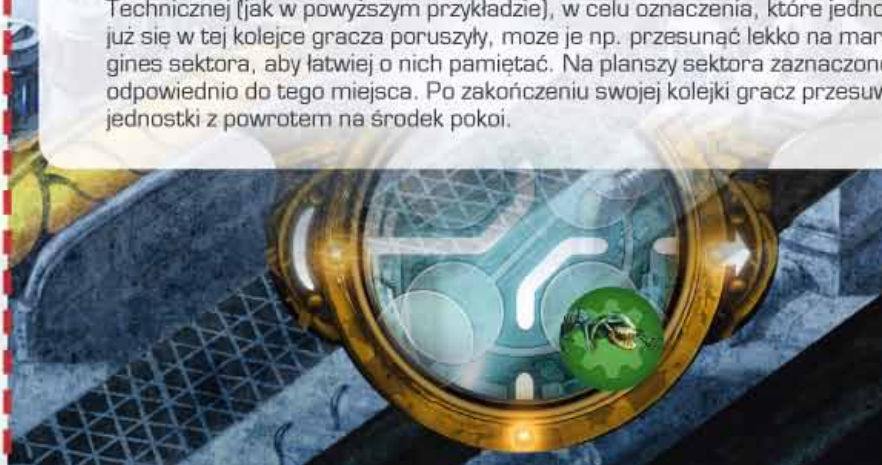
Wybierz inną swoją jednostkę (stojącą w **dowolnym** sektorze) i wykonaj nią dodatkową turę.

W trakcie kolejki jednego gracza żadna jego jednostka (w żaden sposób) nie może poruszyć się dwukrotnie.

Przykład: jeśli druga jednostka poruszona dzięki akcji Dodatkowa Tura zakończy swój ruch również w Hali Technicznej, i trzecia poruszona dzięki temu jednostka także zakończy ruch w Hali Technicznej, wtedy nie aktywuje ona już akcji Dodatkowa Tura, ponieważ zabrakło już jednostek, które można poruszyć.

Akcja tego Sektora jest obowiązkowa, nawet jeśli jej efekt byłby dla gracza niekorzystny.

Uwaga: Jeśli gracz ma możliwość poruszyć kilka swoich jednostek dzięki Hali Technicznej (jak w powyższym przykładzie), w celu oznaczenia, które jednostki już się w tej kolejce gracza poruszyły, może je np. przesunąć lekko na marginesy sektora, aby łatwiej o nich pamiętać. Na planszy sektora zaznaczono odpowiednio do tego miejsca. Po zakończeniu swojej kolejki gracz przesuwa te jednostki z powrotem na środek pokoi.



CENTRUM KONTROLI



AKCJA SEKTORA: AWARIA

Weź żeton Awarii (z miejsca, w którym aktualnie się znajduje) i połóż go na dowolnej Oczekującej lub Zainstalowanej karcie przeciwnika (w dowolnym Sektorze).

Uwaga: Żeton Awarii może być położony na dowolną kartę, a więc również na tę samą, na której do tej pory się znajdował.

Uwaga: Żetonu Awarii nie można położyć na kartę Bonusu.

Dopóki żeton Awarii leży na karcie Oczekującej, nikt nie może tej karty zainstalować ani wyrzucić.

Dopóki żeton Awarii leży na karcie Zainstalowanej, karta ta nie jest rozpatrywana, nie można jej też wyrzucić, położyć na niej żetonu Ulepszenia itd., jest całkowicie wyłączona z gry.

Uwaga 1: Jeśli dana karta wytworzyła wcześniej jakiś żeton, który znalazł się w grze (np. Pasożyt, Pomniejszy Obcy, Niewidzialność), to mimo późniejszego wyłączenia z gry tej karty przez Awarię, wytworzone już żetony nie są usuwane z gry.

Uwaga 2: Jeśli dana karta nie wytwarza żetonów, ale posiada żetony pomocnicze (Pożar, Macki, System Obrony, Ukryty), to na czas wyłączenia z gry tej karty przez Awarię żetony te należy zdjąć, np. przełożyć na wyłączoną z gry kartę (ponieważ pełnią one jedynie pomocniczą rolę przypominania o działaniu zainstalowanej tu karty).

Uwaga 3: Jeśli dana karta została wcześniej wzmocniona za pomocą żetonów Ulepszenia albo została aktywowana (np. System Obrony), albo leżą na niej inne żetony (np. na kartach Kamień), to po wyłączeniu z gry tej karty przez Awarię karta nie traci swoich żetonów Ulepszeń / aktywacji / żetonów, a jedynie na ten czas są one również wyłączone z gry.



SEKTORY FRAKCJI

(DOK ROZŁADUNKOWY MARINES, LABORATORIUM NAUKOWCÓW, GNIAZDO OBcych, WRAK SZARAKÓW)

Gracz wykonuje akcję Sektora frakcji tylko jeśli jest to Sektor jego własnej frakcji. Jeśli gracz zatrzymuje się w Sektorze frakcji przeciwnika, nie wykonuje jego akcji.

Każdy Sektor frakcji daje graczowi grającemu tą frakcją możliwość wykonania jednej z dwóch możliwych akcji.

AKCJA SEKTORA WŁASNEJ FRAKCJI: ŻETON ULEPSZENIA



Otrzymujesz 1 żeton Ulepszenia z puli ogólnej.

ALTERNATYWNA AKCJA SEKTORA WŁASNEJ FRAKCJI: OCZYSZCZENIE BAZY



Za pomocą akcji Oczyszczenie Bazy możesz wyrzucić z sektora swojej frakcji jedną Zainstalowaną kartę przeciwnika i usunąć ją z gry.

AKCJA SEKTORA FRAKCJI PRZECIWNIKA: BRAN

ŻETONY ULEPSZENIA



Otrzymany żeton Ulepszenia możesz wykorzystać w jeden z następujących sposobów:

- 1) Możesz odrzucić 1 żeton Ulepszenia, by odwrócić dowolną swoją jednostkę na stronę ulepszoną. Możesz to zrobić w dowolnej chwili swojej tury,
- 2) Możesz położyć żeton Ulepszenia na kartę, która posiada cyfrę w symbolu Ulepszenia.

Każdy leżący na takiej karcie żeton Ulepszenia zwiększa podaną w regule karty cyfrę o 1.

Przykład: Mina zadaje 2 rany przeciwnikowi. Jeśli na tej karcie będzie leżał 1 żeton Ulepszenia, to Mina zada 3 rany.

Położenie pierwszego żetonu Ulepszenia na danej karcie jest darmowe. Aby dołożyć kolejny żeton na tej samej karcie należy jednocześnie odrzucić tyle z posiadanych żetonów Ulepszenia, ile już się na tej karcie znajduje.

Przykład: na karcie Stanowisko bojowe znajdują się już dwa żetony Ulepszenia. Aby gracz mógł dołożyć trzeci żeton, musi posiadać trzy żetony Ulepszenia – dwa z nich odrzuca, a trzeci kładzie na karcie.

Na jednej karcie można położyć maksymalnie 6 żetonów Ulepszenia.

- 3) Możesz zostawić sobie żeton Ulepszenia i użyć go w dowolnym momencie dowolnej ze swoich kolejnych tur w jeden ze sposobów przedstawionych powyżej.

OPIS SEKTORÓW

PLANSZA ŻYCIA I DANYCH

Każda frakcja posiada 20 Punktów Życia. Punkty Życia są wspólne dla wszystkich jednostek frakcji.

Zawsze gdy którakolwiek jednostka otrzymuje ranę (czy w wyniku ataków przeciwnika, czy z powodu Pułapek), należy odpowiednio obniżyć poziom Życia frakcji na Liczniku Punktów Życia.

Frakcje Naukowców i Szaraków zbierają w trakcie gry Punkty Danych, których poziom na początku gry wynosi 0.

Zawsze gdy frakcja zdobywa Punkt Danych, należy odpowiednio zwiększyć poziom Danych na Liczniku Punktów Danych.

POLE KOSMOS

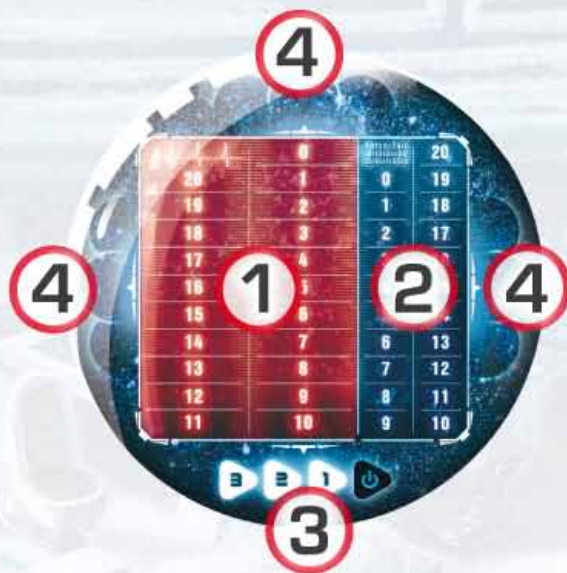
Na Planszy Życia i Danych znajdują się 3 pola Kosmosu. Może znajdować się na nich nieograniczona liczba jednostek dowolnych frakcji.

REGUŁA POLA KOSMOS:

Wypchnięta na pole Kosmosu jednostka (patrz zasady Ruchu na str. 8) pozostaje tam do czasu, gdy w swojej turze gracz zdecyduje się wykonać nią Ruch (zamiast jednostką z któregoś z sektorów).

Jeśli w swojej turze wykonujesz Ruch jednostką stojącą na polu Kosmosu, możesz postawić ją w dowolnym pustym Pokoju dowolnego sektora.

Jednostka ta nie robi nic więcej i tura się kończy (nie wykonuje żadnych akcji kart ani Sektora, nie przesuwając kart Oczekujących, nie może wywołać Pomniejszego Szturmu przez zapełnienie sektora, za to normalnie wpada w Pułapki przeciwnika).



Opis planszy Życia i Danych

- 1) Licznik Punktów Życia
- 2) Licznik Punktów Danych
- 3) Licznik Sekwencji Końcowej
- 4) Pola Kosmos

ILOŚĆ ŻETONÓW

W grze występują różnego rodzaju żetony, jak np. żetony Ulepszenia, Niewidzialności, Pasożytów, Pomniejszych Obcych itd.

Ilość żetonów każdego rodzaju określa jednocześnie maksymalną ich liczbę w grze. To znaczy, że jeśli w którymkolwiek momencie gracz potrzebuje kolejnego żetonu danego rodzaju, ale akurat nie ma w tej chwili wolnych żetonów tego typu (bo wszystkie są aktualnie w użyciu), oznacza to, że nie otrzymuje tego żetonu (Inkubator nie stworzy wtedy Pomniejszego Obcego, gracz nie otrzyma żetonu Ulepszenia itd.).

Żetony odrzucone z gry wracają do puli dostępnych żetonów.

OGÓLNE PORADY TAKTYCZNE

Choć sytuacja w sektorach zmienia się podczas gry dynamicznie, w każdej grze jest zupełnie inna i nie da się opracować jednej słusznej strategii, a właściwego reagowania na sytuację gracz nauczy się po wielu, wielu grach, to podstawowe zagrania taktyczne warto znać od początku. I tak:

- Staraj się unikać stłoczenia jednostek w jednym sektorze – bo pozbawiasz się w kolejnej turze wyboru różnych możliwości Ruchu.
- Staraj się bez powodu nie kończyć Ruchu w Korytarzach – bo wtedy przeciwnik stając tam i aktywując swój Szturm bez problemu zawsze trafi tę jednostkę.
- Staraj się na początku jak najczęściej kończyć Ruch w sektorze swojej frakcji, bo w ten sposób najłatwiej instalować karty (w tym sektorze na starcie są dwie Oczekujące).
- Na początku wystaw jak najwięcej kart, a przez całą grę wystawiaj kolejne, rozwijaj jednostki i ulepszaj karty, których umiejscowienie daje najlepsze efekty.
- Staraj się blokować przeciwnikowi najlepsze potencjalne układy kart z Duplikatem, żeby nie mógł podwajać działania najpotężniejszych ulepszonych kart.
- Wykorzystuj wszystkie karty, a nie tylko te, które z początku wydadzą ci się najpotężniejsze. Z czasem przekonasz się, że każda karta potrafi zadecydować o zwycięstwie.
- Zauważ, że w przypadku wielu kart ich zainstalowanie to dopiero początek – ważne, by taką kartę kilkakrotnie ulepszyć, jeśli się da, dołożyć Duplikat, a często dokładając inną kartę, polepszyć jej skuteczność (niektóre układy 2-3 kart potrafią zmiażdżyć przeciwnika w jednej turze).
- Uważaj, by nie kończyć Ruchu z 3 swoimi jednostkami w tym samym sektorze albo z kilkoma swoimi jednostkami w sektorze zapełnionym. Jeśli przeciwnik będzie mógł, wykona Ruch, który wyrzuci twoją jednostkę w Kosmos i/lub zapełni sektor, zadając Ci wiele ran.
- Najlepsze karty akcji staraj się wystawiać w Hali Technicznej, żeby móc czasem aktywować je nawet kilka razy w turze. Mniej przydatne w danej chwili karty instaluj w polach z leżącymi kartami Bonusów.
- Uważaj, by przeciwnik nie zapełnił żadnego sektora tylko swoimi kartami – każdy sektor powinien przynosić Ci jakąś korzyść.

STRONY KART



AWERSY KART



REWERSY KART

Karty w grze leżą zawsze awersem do góry.

Awers zawiera skróconą wersję reguły karty, która służy do przypomnienia działania, opisanego dokładnie na rewersie.

Rewers karty zawiera dokładny opis reguły karty. Podczas gry pełni on jedynie funkcję pomocniczą na wypadek, gdyby gracz zechciał przypomnieć sobie dokładną regułę danej karty.

Uwaga: na rewersach niektórych kart umieszczono symbol przypominający o wyłożeniu żetonu w momencie instalowania karty (symbol półksiężyca na kartach: Pożar, Macki, symbol okrągłego żetonu na karcie Ukryty, symbol kilku żetonów na karcie Pnącza).

RODZAJE KART:

KARTA AKCJI

Gdy twoja jednostka zakończy Ruch w sektorze z zainstalowanymi kartami Akcji, uruchom ich akcje.

Ikona oznacza: „Gdy Twoja jednostka tutaj stanie, uruchamiasz tę kartę”.

KARTA MODUŁU

Karta Modułu wpływa na inne Karty lub na jednostki w sektorze, w którym jest zainstalowana.

KARTA PUŁAPKI

Karta Pułapki działa na jednostkę przeciwnika, która stanie w sektorze, w którym Pułapka ta jest zainstalowana.

Pułapki są rozpatrywane zarówno kiedy jednostka kończy swój Ruch w danym sektorze, jak i wtedy gdy zostanie do sektora przemieszczona w wyniku działania kart.

Niektóre Pułapki (Pożar, aktywny System Obronny, Macki) działają również, gdy gracz przechodzi przez sektor, w którym są one zainstalowane – do Pułapek tych przypisane są dodatkowo żetony o kształcie półksiężyca, które kładzione są na planszy sektora w polu Żetonów Pułapek.

Ikona oznacza: „Gdy stanie tu przeciwnik, uruchamia tę Pułapkę” (lub w przypadku Pułapek z żetonem o kształcie półksiężyca, jak Pożar, System Obronny, Macki: „Gdy przeciwnik tu stanie lub gdy tędy przejdzie, uruchamia tę Pułapkę”).



KARTA NATYCHMIASTOWA

Karty Natychmiastowej nie instaluje się w sektorze, tylko zagrywa, wprowadzając jej efekt automatycznie.

Jeśli nie chcesz użyć karty Natychmiastowej od razu, możesz zatrzymać ją i użyć w dowolnym momencie dowolnej ze swoich kolejnych tur.

Jeśli gracz posiada więcej kart Natychmiastowych, może użyć dowolną ich liczbę w swojej turze, może nawet zagrać wszystkie na raz.

Każda karta Natychmiastowa może być użyta tylko raz, po czym jest odrzucana.

KARTA SKRÓTU

Karty Skrót modyfikują Ruch własnych jednostek przez sektor, w którym są zainstalowane.

KARTA DUPLIKATU

Karta Duplikatu kopiuje działanie każdej karty tej samej frakcji (wraz ze wszystkimi leżącymi na takiej karcie żetonami), z którą bezpośrednio sąsiaduje w pionie lub w poziomie – Duplikat nie działa po skosie.

Może się zdarzyć, że Duplikat będzie kopiował działanie nawet 3 kart jednocześnie, jeśli z tyloma kartami swojej frakcji bezpośrednio sąsiaduje (jest to możliwe w Korytarzach i Hali Technicznej).

Wyłączenie z gry - za pomocą Awarii - karty, którą kopiuje karta Duplikatu (lub jej usunięcie), sprawia, że karta Duplikatu na ten czas jej nie duplikuje.

Sąsiadujące ze sobą karty Duplikatu nie kopiują się nawzajem.

KARTA SPECJALNA

Karta Specjalna wpływa na całą grę (np. na wszystkie sektory, wszystkie jednostki itd., zgodnie z regułą na karcie).

KARTA BONUSU

Karty Bonusu nie przynależą do żadnej frakcji. Karta Bonusu może być zagrana od razu po zdobyciu. Wszystkie karty Bonusu są kartami Natychmiastowymi (patrz wyżej).

ŻETONY POMOCNICZE

Niektóre karty, jak np. Pasożyt, Niewidzialność, Inkubator, Chwytał itp. wprowadzają do gry specjalne żetony, których używa się, gdy dana karta zadziała.

Inne karty, a dokładnie: Pożar, Macki, System Obronny, Ukryty lub Pnącza, choć nie tworzą samodzielnych żetonów, posiadają jednak swoje pomocnicze żetony, używane po to, by gracze nie zapominali o zainstalowanych tego typu kartach podczas Ruchu (żetony o kształcie półksiężyca: Pożar, Macki, System Obronny) lub podczas Szturmu (żeton Ukrytego).



CECHY KART: WZMACNIANA

Jeśli karta posiada cyfrę wewnątrz symbolu Ulepszenia , oznacza to, że każdy położony na tej karcie żeton Ulepszenia dodaje do tej cyfry 1.

Na jednej karcie może leżeć maksymalnie 6 żetonów Ulepszenia.

Jeśli zdobyłeś żeton Ulepszenia, ale w danym momencie nie masz możliwości dołożenia go na żadną ze swoich kart, możesz zachować ten żeton na później i użyć go w dowolnym momencie w dowolnej z twoich kolejnych tur.



JEDNORAZOWA

 Po zadziałaniu karta jednorazowa odpada z gry.

UWAGI DO NIEKTÓRYCH KART

Nie musisz czytać tego rozdziału, gdy grasz po raz pierwszy. Informacje zebrane tutaj odnoszą się do szczególnych przypadków i sytuacji. Zaglądaj do tej części instrukcji, gdy będziesz miał wątpliwości co do działania kart.

DZIAŁANIE DUPLIKATU LUB KILKA TAKICH SAMYCH KART W SEKTORZE

Jeśli w jednym sektorze znajduje się kilka takich samych kart (lub karta kopiowana jest przez duplikat), to efekt działania danej karty jest:



- w normalny sposób zwielokrotniany
MARINES: Arsenal, Mina, Pożar, Stanowisko Bojowe, Szturm, Wykrywacz pułapek
NAUKOWCY: Archiwa, Medlab, MiniLab, System obronny, Plany bazy, Detonacja
OBCY: Macki, Gniazdo, Ukryty, Habitat, Inkubator, Szturm
SZARAKI: Komora, Mina, Test, Wzmacniacz, Pętla czasu, Degradacja, Transfer, Skrzynka
- rozpatrywany bez modyfikacji: duplikat nie działa na efekt tej karty
MARINES: Barykady, Zasadzka, Zabezpieczenia,
NAUKOWCY: Awaria, Kryjówka, Tajne przejście
OBCY: Skrót wentylacyjny, Wylot wentylacyjny, Pnączka
SZARAKI: Teleport
- rozpatrywany w specjalny sposób, co zostało opisane w uwagach do poszczególnych kart

ŻETON AWARII A DZIAŁANIE KART

Podniesienie żetonu Awarii z karty natychmiast odblokowuje kartę, jeszcze przed położeniem żetonu Awarii w nowe miejsce (np. Zabezpieczenia od razu zmuszą przeciwnika Marines do położenia z powrotem na Zabezpieczenia, a Pnączka natychmiast z powrotem unieruchomią karty przeciwnika w tym sektorze).



ATAK Z CIEMNOŚCI (OBCY)

Jeśli Atak z ciemności został ulepszony albo jest kilka takich kart w sektorze (lub karta jest kopiowana przez Duplikat), to w jednej turze można uruchomić Ataki różnych jednostek z dowolnych sektorów (Atak jednej jednostki nie może być uruchomiony więcej niż raz w turze).



INKUBATOR (OBCY)

Jeśli pojawienie się Pomniejszego Obcego w sektorze zapelnia sektor, następuje Pomniejszy Szturm Obcych.



Jeśli w sektorze nie ma wolnego pokoju na pojawiającego się Pomniejszego Obcego, to Pomniejszy Obcy wypycha wybraną jednostkę na pole Kosmosu.

PASOŻYT (OBCY)

Jeśli karta ta kopiowana jest przez Duplikat, to na jednostkę wroga kładzie się 2 żetony Pasożyta, przez co otrzymuje ona 2 rany za każdy punkt Ruchu. Kiedy jednostka jest uwalniana od Pasożyta, to oba żetony są zdejmowane.



PORWANIE (OBCY)

Jeśli Porwanie zostało ulepszone albo karta ta jest kopiowana przez Duplikat, to można z danego sektora przemieścić różne jednostki wroga (nie można poruszyć jednej jednostki



więcej niż raz). Każda jednostka przemieszczana jest oddzielnie.

UKRYTY (OBCY)

Ukryty nie jest traktowany jak jednostka, więc Atak z ciemności nie może aktywować Ataków Ukrytego.



CHWYTAK (NAUKOWCY)

Jeśli jednostka uwalniająca inną jednostką spod działania Chwytała wywołuje Pomniejszy Szturm, to uwolnienie z Chwytała następuje PRZED Pomniejszym Szturmem.



CHWYTAK + DUPLIKAT:

Duplikat nie kopiuje Chwytała. Gdy w jednym sektorze są 2 karty Chwytała, każdą rozpatruje się osobno – kiedy w sektorze zatrzyma się pierwsza jednostka przeciwnika, to zadziała jeden Chwytał, a kiedy wejdzie kolejna, to drugi.

KAMERY (NAUKOWCY)

W momencie zainstalowania karty Kamery należy na niej położyć żeton Kamer tak, aby wskazywał wartość 0 – posłuży on do zaznaczania zdobywanych w trakcie gry punktów Kamer. Gdy jednostka przeciwnika zatrzyma się w sektorze z Kamerami, należy żeton ten przesunąć o odpowiednią liczbę zdobytych punktów Kamer. Natomiast gdy na tym sektorze stanie jednostka frakcji Naukowców to otrzymuje ona liczbę Punktów Danych równą zebranym punktom Kamer i resetuje je – należy żeton Kamer przesunąć z powrotem na 0. Gdy żeton punktów Kamer przesunie się na poziom 6, Kamery są pełne i nie mogą zdobyć więcej punktów, dopóki nie zostaną zresetowane.



KAMERY + DUPLIKAT:

Duplikat kopiuje aktualną wartość punktów Kamer (mimo iż nie ma możliwości ich zaznaczenia na karcie Duplikatu), np. gdy liczba zdobytych punktów Kamer wynosi 2 i w sektorze z Kamerami (kopiowanymi przez Duplikat) zatrzyma się jednostka Naukowców, to otrzymują oni 4 PD (2 za Kamery, 2 za Duplikat). Kamery następnie są resetowane.

ZDALNE STEROWANIE + DUPLIKAT

Jeśli karta ta kopiowana jest przez Duplikat, to gracz może uruchomić akcję dwóch różnych kart Akcji (nie można uruchomić dwa razy tej samej), z dowolnych sektorów. Każda akcja uruchamiana jest oddzielnie.



KONTROLA (SZARAKI)

To grający Szarakami wybiera pusty Pokój, w którym stanie przesuwana jednostka przeciwnika. Jeśli nie ma pustego Pokoju w sektorze, do którego jednostka przeciwnika została przesunięta, grający Szarakami wybiera jednostkę,



która zostanie wypchnięta w Kosmos (może to być nawet jednostka przesuwanego gracza).

Jeśli dzięki swoim kartom przesuwasz przeciwnika, poruszający się przeciwnik nie wykonuje żadnych akcji (kart, sektorów).

Przesuwana jednostka przeciwnika normalnie wpada w twoje Pułapki.

Podczas tego Ruchu przeciwnikiem możesz korzystać ze swoich Skrótów.

Karty Modułów (np. Barykady, Kryjówka) nadal w normalny sposób chronią przeciwnika.

KONTROLA + DUPLIKAT:

Jeśli karta została ulepszona lub w jednym sektorze znajduje się kilka takich kart (lub karta ta kopiowana jest przez Duplikat), to gracz może przesunąć różne jednostki wroga (nie można poruszyć jednej jednostki więcej niż raz) z dowolnych sektorów. Każdą z nich przesuwa osobno.

NIEWIDZIALNOŚĆ (SZARAKI)

Jeśli karta ta zostanie ulepszona albo kopiowana przez Duplikat, to możesz położyć żetony Niewidzialności na różnych jednostkach w dowolnych sektorach (na jedną jednostkę nie można położyć więcej niż jeden żeton Niewidzialności).



PĘTLA CZASU (SZARAKI)

Jeśli karta Pętli Czasu zostanie ulepszona i pozwoli na zużycie w sektorze większej liczby Punktów Ruchu, gracz za każdym razem sam decyduje, czy zużywa też dodatkowo 0, 1 lub odpowiednio więcej Punktów Ruchu.



TELEPORT (SZARAKI)

Gdy jednostka Szaraków zakończy swój Ruch w sektorze z kartą Teleportu, może przenieść się do dowolnego sektora i tam zakończyć swój Ruch. W tym przypadku nie uruchamia żadnych akcji w sektorze z Teleportem, ani nie wpada w Pułapki tam zainstalowane. Robi to normalnie w sektorze, do którego się teleportuje.



Uwaga: Gracz może przenieść swoją jednostkę do dowolnego sektora, a więc również do tego samego, w którym znajduje się karta Teleportu.

DEGRADACJA (SZARAKI)

Gdy przeciwnik ma utracić pewną liczbę ulepszeń swojej frakcji, a nie posiada tyle, traci wszystkie, jakie posiada. Nie można odrzucać żetonów Ulepszeń z kart zablokowanych przez Awarię.



PĄCZKA (MARINES)

To grający Marines wybiera pusty Pokój, w którym stanie przesuwana jednostka przeciwnika. Jeśli nie ma pustego Pokoju



w sektorze, do którego jednostka przeciwnika została przesunięta, grający Marines wybiera jednostkę, która zostanie wypchnięta w Kosmos (może to być nawet jednostka przesuwanego gracza).

Jeśli dzięki swoim kartom przesuwasz przeciwnika, poruszający się przeciwnik nie wykonuje żadnych akcji (kart, sektorów).

Przesuwana jednostka przeciwnika normalnie wpada w twoje Pułapki.

Podczas tego Ruchu przeciwnikiem możesz korzystać ze swoich Skrótów.

Karty Modułów (np. Barykady, Kryjówka) nadal w normalny sposób chronią przeciwnika.

NAGONKA + DUPLIKAT:

Jeśli karta ta kopiowana jest przez Duplikat, to gracz może przesunąć 2 różne jednostki przeciwnika, z dowolnych sektorów. Każdą z nich przesuwają osobno.

PODWÓJNY STRZAŁ (MARINES) + DUPLIKAT

Jeśli w jednym sektorze znajdują się dwie takie karty (lub karta kopiowana jest przez Duplikat), to każda taka karta sprawia, że wszystkie jednostki Marines w tym sektorze uruchamiane są kolejny raz.

WYKRYWACZ PUŁAPEK (MARINES)

Jeśli Wykrywacz Pułapek został ulepszony i tworzy po kilka żetonów Dezaktywacji, można te żetony kłaść w różnych sektorach.

PRZEJŚCIE (KARTA BONUSOWA)

Dodatkowy sektor przebyty podczas Ruchu dzięki karcie Przejście jest również traktowany jako Punkt Ruchu.

KARTA ZE STOSU (KARTA BONUSOWA)

Można ją zagrać nawet natychmiast po zabraniu, jeszcze przed uzupełnieniem pola Karty Oczekującej, z którego kartę gracz właśnie zainstalował na miejscu tej karty Bonusowej.



W PRZYPADKU GRY NA 3 LUB 4 GRACZY NALEŻY ZMODYFIKOWAĆ REGUŁY TAK JAK PODANO PONIŻEJ.

GRA NA 3 LUB 4 GRACZY, KAŻDY NA KAŻDEGO:

1) Dookoła planszy Licznika należy ustawić plansze sektorów w dowolnej kolejności (gracze mogą wystawić je losowo lub np. na przemian ustawiać po jednym wybranym sektorze), przy czym oprócz sektorów uniwersalnych należy użyć tylu sektorów frakcji, ile bierze ich udział w rozgrywce.

2) Podczas przygotowania gry każdy gracz kładzie swój znacznik Życia na polu O.

Uwaga: Jeśli podczas wystawiania jednostek Sektor zostanie zapełniony, nie wywołuje to Pomniejszego Szturmu

3) Zawsze, gdy zadasz któremukolwiek przeciwnikowi rany (w jakikolwiek sposób, np. przez Ataki albo Pułapki), zamiast zaznaczać rany na jego liczniku, dodaj sobie odpowiednią liczbę punktów Życia.

Uwaga: W tym trybie karta „Medlab” (z talii Naukowców) zamiast przywracać PŻ Naukowcom, obniża poziom zdobytych PŻ ich przeciwnikom – gracz dowodzący Naukowcami sam wybiera, który przeciwnik (lub przeciwnicy), ile ich traci.

Uwaga: W przypadku Pułapek, to zawsze jej właściciel otrzymuje Punkty Życia, nawet jeśli przeciwnik wpada w jego Pułapkę w wyniku przesunięcia przez trzeciego gracza (np. przy użyciu Kontroli czy Nagonki).

4) Gdy którykolwiek gracz osiągnie 20 Punktów Życia lub 20 Punktów Danych, natychmiast wygrywa grę.

5) W przypadku remisu należy usunąć znaczniki przegranych frakcji z Licznika Życia i Danych (ich karty, jednostki oraz sektor pozostają i normalnie działają). Następnie każdy z remisujących graczy rozgrywa dodatkową turę – począwszy od gracza, którego kolejka przypada po graczu, który zakończył grę i zgodnie z kolejnością graczy.

Jeśli gracze nadal remisują, to dzielą się zwycięstwem.

WSPÓŁPRACA MIĘDZY FRAKCJAMI?

Obcy rozmnażani pod okiem naukowców, wytresowani by nie atakować nikogo z czipem ochronnym - naprzeciw Marines i Szarak, zjednoczeni w misji zniszczenia upiornej hodowli.

Naukowcy i Szaraki wspólnie prowadzą badania na neutralnym gruncie Tezeusza - zaatakowani przez Marinesów, którzy schwytali w niewolę królową-matkę Obcych.

Ludzka ekspedycja naukowców i żołnierzy wysłana do sprawdzenia sytuacji na odległej stacji - przywitana krwawo przez dwa obce gatunki, zjednoczone i wrogie.

Tezeusz nie zna niemożliwych sojuszków.

GRA NA 4 GRACZY, 2 VS 2:

1) Gracze dobierają się w pary sojuszników. Wybrane sojusze zaznacza się żetonami sojuszy (żetony leżące pionowo to sojusz A, a leżące poziomo to sojusz B).



Żetony te jednocześnie pokazują kolejność graczy. Gracze rozgrywają swoje tury w kolejności:

- pierwszy gracz sojuszu A
- pierwszy gracz sojuszu B
- drugi gracz sojuszu A
- drugi gracz sojuszu B

2) Podczas przygotowania gry każdy z sojuszy wystawia tylko jeden wspólny Sektor dla swojego sojuszu (gracze sami decydują, który z sektorów swoich dwóch frakcji wystawia).

Uwaga: Jeśli podczas wystawiania jednostek Sektor zostanie zapełniony, nie wywołuje to Pomniejszego Szturmu

3) Każdy z graczy tasuje swoje karty i bierze pierwszych 10 kart (a nie 15), tworząc swój stos kart.

Następnie każdy gracz bierze 2 karty (a nie 3) z wierzchu swojego stosu. Zgodnie z kolejnością graczy, każdy gracz wybiera jedną ze swoich dwóch kart, instaluje ją na dowolnym pustym polu Kart Zainstalowanych dowolnego sektora, a drugą kładzie na polu Kart Oczekujących w sektorze swojego sojuszu.

4) Każdy z graczy ma do dyspozycji tylko 2 jednostki (a nie 3).

Zgodnie z kolejnością graczy, każdy gracz stawia pierwszą jednostkę w dowolnym pustym Pokoju sektora swojego sojuszu.

Następnie kolejno gracze wystawiają swoją drugą jednostkę w dowolnym pustym Pokoju dowolnego sektora.

5) Podczas gry wszystkie karty i jednostki sojuszu, a także sektor sojuszu traktowane są jak własne, z następującymi wyjątkami:

- nie można poruszyć się jednostką sojusznika (nawet przez użycie akcji Dodatkowa Tura w Hali Technicznej);
- nigdy nie można pociągnąć karty ze stosu sojusznika.
- kiedy zostanie wywołany Szturm, atakują tylko jednostki gracza, który wywołał Szturm.

Uwaga 1: Karty Bonusów są również wspólne dla sojuszu i może ich użyć którykolwiek z graczy sojuszu.

Uwaga 2: Karty takie jak Stanowisko Bojowe lub Komora, które sprawiają, że ataki zadają o [X] ran więcej / zdobywają o [X] Punktów Danych więcej, działają dla sojusznika tylko wtedy, jeśli zadaje on rany / zdobywa Punkty Danych.

6) Jeśli w trakcie gry jeden z graczy sprowadzi Punkty Życia przeciwnika do zera lub sam zdobędzie 20 Punktów Danych, jego sojusz natychmiast wygrywa grę. Jeśli natomiast gra się kończy i wszyscy gracze mają więcej niż 0 Punktów Życia i mniej niż 20 Punktów Danych, to wygrywa sojusz z najwyższą sumą wyników na Liczniku Życia i Liczniku Danych.

Walka o kontrolę nad Tezeuszem pochłonięła wszystkie siły i całą uwagę ścierających się stron. Przez długi czas ich uwadze umykała obecność na Tezeuszu kogoś - czy może czegoś jeszcze. Ile czasu upłynie, zanim odkryją tajemniczy, niezaznaczony na żadnych planach segment stacji? A gdy to nastąpi, czy zdołają poznać zagadkę jego rezydenta... i przetrwać?

Pandora to dodatkowa, piąta frakcja, zupełnie inna od podstawowych czterech. Polecamy ją graczom, którzy dobrze opanują grę pozostałymi frakcjami i będą chcieli urozmaicić rozgrywkę. Pandora najlepiej sprawdza się w grze wieloosobowej.

REGUŁY:

1) Frakcja Pandora składa się z 3 podstawowych jednostek (nazywanych dalej Istotami) oraz 10 mniejszych jednostek (Zarodków): 2 Chwytałczy, 4 Biegaczych, 4 Wojowników. Podobnie jak innych frakcji, każda jednostka ma awers (jednostka bazowa) i rewers (jednostka ulepszona). Pandora nie posiada kart Frakcji, zamiast tego oferuje różnorodność jednostek.

ISTOTA:



Awers - ⚡ Atak zadaje jedną ranę maksymalnie jednej jednostce przeciwnika, która znajduje się w zasięgu Ataku w danym sektorze

Rewers - ⚡⚡ Atak zadaje po jednej ranie każdej jednostce przeciwnika, która znajduje się w zasięgu Ataku w danym sektorze

BIEGACZ:



Awers - ➡ podczas swojego Ruchu może zatrzymać się 1 sektor dalej

◊ może przejąć kartę przeciwnika w celu jednorazowego użycia

Rewers - ➡ podczas swojego Ruchu może zatrzymać się 1 sektor dalej

◊ może na stałe przejąć kartę przeciwnika

⚡ - Atak zadaje jedną ranę maksymalnie jednej jednostce przeciwnika, która znajduje się w zasięgu Ataku w danym sektorze

CHWYTAŁCZ:



Awers - ◊ może na stałe przejąć kartę przeciwnika

Rewers - ◊ może na stałe przejąć kartę przeciwnika

⚡ - Atak zadaje jedną ranę maksymalnie jednej jednostce przeciwnika, która znajduje się w zasięgu Ataku w danym sektorze

WOJOWNIK:



Awers - ◊ może przejąć kartę przeciwnika w celu jednorazowego użycia

⚡ - Atak zadaje jedną ranę maksymalnie jednej jednostce przeciwnika, która znajduje się w zasięgu Ataku w danym sektorze

Rewers - ◊ może na stałe przejąć kartę przeciwnika

⚡⚡ - Atak zadaje po jednej ranie każdej jednostce przeciwnika, która znajduje się w zasięgu Ataku w danym sektorze

2) Na początku gry Pandora posiada standardowo 20 PŻ. Frakcja ta nie zbiera PD.

3) Pandora nie ma swojej planszy sektora (co oznacza, że np. w rozgrywce 2-osobowej obszar gry składał się będzie tylko z 4 plansz sektorów). Zamiast niego gracz dowodzący Pandorą bierze żeton sektora Pandory i przykładą go do dowolnego sektora biorącego udział w grze (z lewej albo z prawej jego strony). Od teraz ten sektor jest jednocześnie sektorem frakcji Pandora.

Jeśli gracz przyłoży żeton sektora Pandory do sektora frakcji przeciwnika, to obaj traktują ten sektor jak swój.

Uwaga: jeśli gracz przyłoży żeton sektora Pandory do sektora frakcji przeciwnika, to umiejscowienie go z lewej lub prawej strony będzie miało wpływ na kolejność graczy, np. w grze biorą udział Marines i Pandora - gracz dowodzący Pandorą przykładą żeton sektora Pandory z lewej strony sektora Marines - w takiej sytuacji będzie on grał jako pierwszy.



4) Początkowe rozstawienie jednostek w sektorach odbywa się według standardowych zasad.

Uwaga: jeśli gracz dowodzący Pandorą i jego przeciwnik mają wspólny sektor, to wszystkie Pokoje tego sektora będą od razu wypełnione i nie wywołuje to Pomniejszego Szturmu.

5) PĄCZKOWANIE: Zawsze gdy gracz zakończy Ruch Istotą w sektorze, w którym nie ma żadnej jednostki przeciwnika, automatycznie (po ewentualnym rozpatrzeniu kart Akcji, jeśli Pandora jakąś przejęła) rodzi się tam 1 Zarodek. Gracz wybiera dowolny z dostępnych żetonów Zarodków i wyklada go w pustym Pokoju tego sektora.

Jeśli w sektorze nie ma wolnego pokoju dla pojawiającego się Zarodka, wypycha on wybraną jednostkę na pole Kosmosu.

6) PRZEJMOWANIE KART: jeśli gracz dowodzący Pandorą poruszał się Zarodkiem, to po zakończeniu fazy akcji kart (jeśli Pandora jakąś przejęła) i ewentualnym Pączkowaniem, a przed fazą akcji sektora, gracz ma możliwość przejęcia karty przeciwnika, tzn. może przenieść żeton tego Zarodka na dowolną kartę przeciwnika zainstalowaną w tym sektorze i tym samym ją przejąć. Żeton Zarodka zostaje na przejętej karcie i nie jest już dłużej jednostką. W zależności od tego czy Zarodek był jednostką bazową, czy ulepszoną, kładzie się na karcie jego żeton tą samą stroną do góry. Symbol na żetonie pokazuje, czy karta została przejęta tylko dla jednorazowego użycia ◊, czy na stałe ◊. Karta przejmowana jest wraz ze wszystkimi żetonami Ulepszeń, które na niej leżą i jest traktowana jak należąca do Pandory. Jeśli karta została przejęta tylko dla jednorazowego użycia, to po rozpatrzeniu karty żeton Zarodka jest z niej ściągany i wraca do puli grającego Pandorą. Zaś karta przeciwnika ponownie działa na jego korzyść.

Uwaga: niektóre karty przeciwników mogą być mało przydatne lub w ogóle nieprzydatne dla Pandory, np. Plany Bazy, bo Pandora nie ma kart Oczekujących itd.

7) Akcją sektora Pandory jest żeton Ulepszenia - gracz otrzymuje 1 żeton Ulepszenia z puli ogólnej.

Może go wykorzystać na standardowych zasadach do Ulepszenia dowolnej swojej jednostki lub położyć na przejętej karcie, która posiada cyfrę w symbolu Ulepszenia.



Uwaga: jeśli sektorem Pandory jest jeden z uniwersalnych sektorów, to kończąc Ruch w tym sektorze gracz kontrolujący Pandorę wykonuje zarówno akcję tego sektora, jak i akcję sektora Pandory. Akcje te wykonuje według wybranej przez siebie kolejności, np. jeśli sektorem Pandory są Korytarze, to gracz wybiera, czy najpierw dobierze żeton Ulepszenia (i będzie mógł go od razu użyć), a dopiero potem wywoła Szturm, czy odwrotnie.

Uwaga: jeśli sektorem Pandory jest jeden z uniwersalnych sektorów, to akcja tego sektora jest normalnie dostępna dla przeciwnika.

8) Mimo możliwości współdzielenia sektora z Pandorą, jej przeciwnik może normalnie wyrzucać jej karty (przejęte) ze swojego sektora korzystając z alternatywnej akcji sektora. Żeton Zarodka z przejętej karty wraca do puli grającego Pandorą.

9) Grający Pandorą nie wykonuje fazy kart Oczekujących.



© 2013 PORTAL GAMES

Ul. Św. Urbana 15,
44-100 Gliwice,
www.portalgames.pl,
portal@portalgames.pl

Szanowny Kliencie, nasze gry kompletowane są ze szczególną starannością. Jeśli jednak w Twoim egzemplarzu zdarzyły się jakieś braki, serdecznie za nie przepraszamy. Prosimy, poinformuj nas o tym: wsparcie@portalgames.pl

Teusz: Mroczna orbita & Portal Games (publisher), All rights reserved. Reproduction of any part of this work by any means without the written permission of the publisher is expressly forbidden.

AUTOR: Michał Oracz

ILUSTRACJA NA OKŁADCE: Tomasz Jędruszek

ILUSTRACJE: Mariusz Gandzel,

Mateusz Bielski, Michał Oracz, Piotr Foksowicz

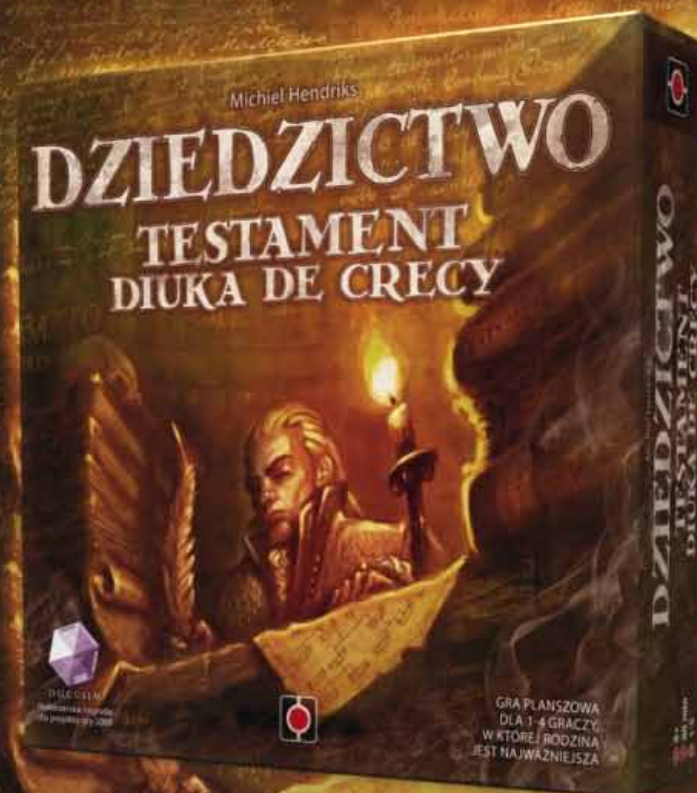
PROJEKT GRAFICZNY: Michał Oracz, Maciej Mutwil

INSTRUKCJA: Michał Oracz, Łukasz Piechaczek

PROJEKT GRAFICZNY INSTRUKCJI: Rafał Szyna

PODZIĘKOWANIA: Ignacy Trzewiczek, Michał Bugaj, Tomasz Jędruszek, Maciej Mutwil, Łukasz Piechaczek, Mirosław Gucwa, Rafał Szyna, Jakub Wiśniewski, Piotr Pieńkowski, Hubert Bartos, Marcin Karbowski, Piotr Widerski, Maciej Molenda, Michał Maliszewski, Michał Walczak, Michiel Hendriks, Felix Wedel, Yann Wenz, Geoffrey Engelstein, Ryan Kuo, Robin Lees, Monika Kucharska, Tyler Rose, Jakub Wiśniewski.

ZBUDUJ POTĘGĘ SWOJEGO RODU



ZADBAJ O PRZYSZŁOŚĆ RODU
INWESTUJ W POTOMSTWO
PLANUJ MAŁŻEŃSTWA
POMNAŻAJ MAJĄTEK

**GRA PLANSZOWA DLA 1-4 GRACZY,
W KTÓREJ RODZINA JEST NAJWAŻNIEJSZA**



GRA WYDAWNICTWA PORTAL GAMES
WWW.PORTALGAMES.PL



PRZYKŁAD ROZGRYWKI



PRZYGOTOWANIE

Gracze rozstawiają sektory (oraz żeton Sekwencji Końcowej i żeton Awarii). Na liczniku kładą swoje znaczniki Życia (grający Naukowcami kładzie także znacznik na liczniku Danych).

Gracze Wykładają losowo po jednej karcie Bonusu na każde pole kart Zainstalowanych oznaczonym ikoną Bonusu.

Gracze tasują swoje talie, biorą 15 pierwszych kart, a resztę chowają do pudełka.

Następnie biorą 3 karty z góry swojego stosu kart, kolejno wybierają po jednej

i instalują ją na wybranym pustym polu kart Zainstalowanych, a pozostałe dwie kładą na polach kart Oczekujących w swoich sektorach (grający Obcymi zdecydował się zainstalować Gniazdo w swoim sektorze, a grający Naukowcami wybrał Kamery, które zainstalował w Korytarzach).

Gracze wystawiają kolejno po dwie jednostki w swoich sektorach i po jednej jednostce w dowolnym sektorze (oba gracze zdecydowali się wystawić trzecią jednostkę w sektorze poprzedzającym własny sektor).



TURN 1: OBCY

FAZA RUCHU: Gracz wybiera jednostkę stojącą w Centrum Łączności. Jednostka porusza się o 1 sektor, więc staje w sektorze Obcych.

FAZA KART AKCJI: Brak.

FAZA AKCJI SEKTORA: Gracz otrzymuje żeton Ulepszenia i od razu ulepsza jedną ze swoich jednostek.

FAZA KART OCZEKUJĄCYCH: Gracz instaluje Skrót wentylacyjny w Centrum Kontroli na polu bonusowym, więc bierze leżącą tam kartę Bonusu „Karta ze stosu”

(i zostawia ją sobie do wykorzystania na później). Następnie uzupełnia pole kart Oczekujących.



TURN 2: NAUKOWCY

FAZA RUCHU: Gracz wybiera jednostkę stojącą w Hali Technicznej. Jednostka porusza się o 1 sektor, więc staje w sektorze Naukowców.

FAZA KART AKCJI: Brak.

FAZA AKCJI SEKTORA: Gracz bierze żeton Ulepszenia (i zostawia go sobie do wykorzystania na później).

FAZA KART OCZEKUJĄCYCH: Gracz instaluje Medlab w Centrum Kontroli na polu bonusowym, dzięki czemu otrzymuje kartę Bonusu „Karta ze stosu”.

Używa „Karty ze stosu” natychmiast i instaluje System obronny w Hali Technicznej (musi zainstalować tę kartę na pustym polu, więc nie może już zyskać kolejnej karty Bonusu).

Następnie uzupełnia pole kart Oczekujących.

Gracz wykorzystuje żeton Ulepszenia i kładzie go na Systemie obronnym.



TURN 3: OBCY

FAZA RUCHU: Gracz porusza jedną ze swoich jednostek stojących w sektorze Obcych. Jednostka porusza się o 3 sektory i staje w Korytarzach.

Uruchamia tym samym Pułapkę Naukowców (Kamery zapisują 2 punkty Kamer).

FAZA KART AKCJI: Brak.

FAZA AKCJI SEKTORA: Szturm nie przynosi żadnych efektów (aktualnie żaden Obcy nie jest w stanie zadać ran Naukowcom).

FAZA KART OCZEKUJĄCYCH: Na puste pole kart Oczekujących w tym sektorze



TURN 4: NAUKOWCY

FAZA RUCHU: Gracz porusza jedną ze swoich jednostek stojących w sektorze Naukowców. Jednostka porusza się o 3 sektory i staje w sektorze Obcych.

Uruchamia tym samym Pułapkę Obcych (Gniazdo) i otrzymuje 1 ranę.

FAZA KART AKCJI: Brak.

FAZA AKCJI SEKTORA: Brak.

FAZA KART OCZEKUJĄCYCH: Gracz wyrzuca jedną z leżących tu kart Oczekujących Obcych i kładzie w jej miejsce swoją kartę ze stosu.



TURN 5: OBCY

FAZA RUCHU: Gracz wybiera jednostkę stojącą w Korytarzach. Jednostka ta powinna poruszyć się o 1 sektor, ale gracz wykorzystuje Skrót wentylacyjny w trakcie Ruchu (pomija Centrum Kontroli), dzięki czemu staje w sektorze Obcych.

Zapełnia tym samym sektor, więc uruchamia Pomniejszą Szturm: tylko jeden Obcy trafia Naukowca, więc Naukowcy otrzymują 1 ranę.

(ciąg dalszy tury Obcych na sąsiedniej stronie)

PRZYKŁAD ROZGRYWKI



TURA 5: OBCE - C.O.

FAZA KART AKCJI: Brak
FAZA AKCJI SEKTORA: Gracz otrzymuje żeton Ulepszenia i od razu ulepsza jedną ze swoich jednostek.
FAZA KART OCZEKUJĄCYCH: Gracz ma do wyboru:
 - albo zabrać stąd swoją Oczekującą kartę natychmiastową Dziura
 - albo wyrzucić stąd Oczekującą kartę Naukowców (Kamery)
 Decyduje się zabrać kartę Dziura (i zostawić ją sobie do wykorzystania na

później). Następnie uzupełnia pole kart Oczekujących.



TURA 6: NAUKOWCY

FAZA RUCHU: Gracz wybiera jednostkę stojącą w sektorze Obcych (musi jak najszybciej stamtąd uciec, w przeciwnym razie Obcy mogliby powtórzyć w swojej turze Pomniejszy Szturm). Jednostka porusza się o 4 sektory i staje w Centrum Kontroli.
FAZA KART AKCJI: Medlab przywraca Naukowcom 1 punkt Życia.
FAZA AKCJI SEKTORA: Gracz bierze żeton Awarii i decyduje się zablokować nim Skrót wentylacyjny.

FAZA KART OCZEKUJĄCYCH: Na puste pole kart Oczekujących w tym sektorze gracz kładzie swoją kartę ze stosu.



TURA 7: OBCE

FAZA RUCHU: Gracz porusza jedną ze swoich jednostek stojących w sektorze Obcych. Jednostka porusza się o 3 sektory i staje w Korytarzach. Uruchamia tym samym Pułapkę Naukowców (Kamery zapisują kolejne 2 punkty Kamery).
FAZA KART AKCJI: Brak
FAZA AKCJI SEKTORA: Szturm nie przynosi żadnych efektów (aktualnie żaden Obcy nie jest w stanie zadać ran Naukowcom).

FAZA KART OCZEKUJĄCYCH: Gracz instaluje leżącą tu kartę Oczekującą Atak z ciemności w Centrum Kontroli. Następnie uzupełnia pole kart Oczekujących.



TURA 8: NAUKOWCY

FAZA RUCHU: Gracz wybiera jedną z jednostek stojących w sektorze Naukowców. Jednostka porusza się o 2 sektory i staje w Centrum Kontroli.
FAZA KART AKCJI: Medlab przywraca Naukowcom 1 punkt Życia.
FAZA AKCJI SEKTORA: Gracz bierze żeton Awarii i decyduje się położyć go na karcie Atak z ciemności (oczywiście, mógłby go położyć na dowolnej Oczekującej lub Zainstalowanej karcie Obcych

w dowolnym sektorze).
FAZA KART OCZEKUJĄCYCH: Gracz instaluje leżącą tu Duplikat w Hali Technicznej (dzięki czemu podwaja kartę System obronny) na polu bonusowym, dzięki czemu bierze kartę Bonusu „Ulepszenie” (i zostawia ją sobie do wykorzystania na później). Następnie uzupełnia pole kart Oczekujących.

W tym momencie gracz używa karty natychmiastowej „Dziura” i przynosi kartę Skrót wentylacyjny do Korytarzy.
 Następnie zagrywa kartę Bonusu „Karta ze stosu” i instaluje pierwszą kartę ze swojego stosu (jest to Szturm) w Centrum Kontroli, na miejscu przeniesionego przed chwilą Skrótu wentylacyjnego (nie mógł położyć karty Szturm na swoją kartę Skrót wentylacyjny, ponieważ „Karta ze stosu” nakazuje zainstalowanie karty na polu całkowicie pustym).
FAZA RUCHU: Gracz wybiera jednostkę stojącą w Korytarzach. Jednostka porusza się o 1 pole, stając w Centrum Kontroli.

FAZA KART AKCJI: Szturm. W tej chwili tylko jedna jednostka Obcych może zadać ranę Naukowcom. Naukowcy otrzymują 1 ranę.
 Niestety, druga karta akcji (Atak z ciemności) jest zablokowana przez Awarię, więc Obcy nie mogą z niej skorzystać.
FAZA AKCJI SEKTORA: Gracz bierze żeton Awarii i decyduje się zablokować nim Medlab (i odblokować sobie Atak z ciemności).
FAZA KART OCZEKUJĄCYCH: Gracz wyrzuca leżącą tu kartę Oczekującą Chwytek i na jej miejsce kładzie swoją kartę ze stosu.



TURA 9: OBCE



TURA 10: NAUKOWCY

FAZA RUCHU: Gracz wybiera jednostkę stojącą w sektorze Naukowców. Jednostka porusza się o 1 pole i staje w Korytarzach.
FAZA KART AKCJI: Gracz wymienia leżącą tu 4 Punkty Kamery na 4 Punkty Danych (i zeruje licznik leżący tu karty Kamery).
FAZA AKCJI SEKTORA: Szturm nie przynosi żadnych efektów (żadna jednostka Naukowców nie jest jeszcze rozwinięta i nie jest w stanie zadawać ran).

FAZA KART OCZEKUJĄCYCH: Gracz wyrzuca leżącą tu kartę Oczekującą Ukryty i na jej miejsce kładzie swoją kartę ze stosu.

TWORZYMYSY GRY Z CHARAKTEREM



PORTAL GAMES

NEUROSHIMA HEX

2-4 GRACZY, 30 MIN., WIEK 10+

Gra się szybko i przyjemnie (...) Co najważniejsze, po skończonej rozgrywce zaczynamy się zastanawiać, co mogliśmy zrobić lepiej i znowu siadamy do planszy. - Gamesfanatic.pl



51. STAN

2-4 GRACZY, 30-90 MIN., WIEK 10+

„51. Stan” to esencja emocji i strategii (...) To naprawdę świetna gra, w której czuć to, że odbudowujemy zrujnowaną cywilizację. - Esensja.pl



PRET-A-PORTER

2-4 GRACZY, 45-120 MIN., WIEK 10+

Granie w nią od początku dawało mi wiele radości i budziło bardzo pozytywne emocje. - Spiellust.net



ROBINSON CRUSOE: ADVENTURE ON THE CURSED ISLAND

1-4 GRACZY, 60-90 MIN., WIEK 10+

Tytuł naprawdę błyskotliwy, (...) niezmiernie regrywalny, przemyślany (...) głęboko satysfakcjonujący. - Grybezpradu.pl

STRONGHOLD

2-4 GRACZY, 120-240 MIN., WIEK 10+

Stronghold został uznany winny bycia grą niepowtarzalną, zapewniającą wiele godzin (...) satysfakcjonującej rozgrywki. - Gamesfanatic.pl



KONWÓJ

2 GRACZY, 30-40 MIN., WIEK 10+

Ignacy Trzewiczek zrobił bardzo interesujący, niedrogi i solidny produkt. Sam klimat bitwy, napaści i obrony został dobrze oddany. Neuroshimę czuje się wręcz genialnie. - Polter.pl

