



ANDROMEDA'S EDGE
ZASADY GRY

WPROWADZENIE

Krawędź – położona na rubieżach galaktyki Andromeda – to miejsce starcia. Starcia o zasoby, planety, księżyce, a także przemysł, handel i naukę. Rozpoczynasz zaledwie jedną stacją, kilkoma statkami i garstką zasobów. Dzięki umiejętnemu rozmieszczaniu swoich statków będziesz zbierać zasoby, zdobywać księżyce, rozwijać swoją stację i zabudowywać planety. Staw czoła przeciwnikom i poprowadź swą cywilizację ku supremacji!

SPIS TREŚCI

WPROWADZENIE	2
ELEMENTY	3
PRZYGOTOWANIE GRY	4
PRZYGOTOWANIE GRACZA	6
OPIS GRY	8
REGIONY KRAWĘDZI	8
WYSTRZELENIE	9
BAZY SOJUSZU	10
ŁOWCY	11
POWRÓT DO STACJI	12
DARMOWE AKCJE	13
STATKI KOSMICZNE	15
MODUŁY	16
BUDOWLE	17
TORY POSTĘPU	19
TOR WYDARZEŃ	20
BITWA	21
USZKODZENIA I NAPRAWA	23
KONIEC GRY	25
ZASADY OPCJONALNE	26



1 ZNACZNIK
KONCA GRY

10 KART
ŁOWCÓW

6 KOŚCI
ŁOWCÓW

20 ZNACZNIKÓW TORÓW
(W 4 KOLORACH GRACZY)

4 ZNACZNIKI PZ
(W 4 KOLORACH GRACZY)

6 ŻETONÓW OSIEROCONYCH
KSIĘŻYCÓW

45 ŻETONÓW KSIĘŻYCÓW
PLANETARNYCH

5 ŻETONÓW
MECHAFAGÓW

50 ZNACZNIKÓW USZKODZEŃ

15 PIŁTEK BUDOWLI
(W 5 TYPACH)

108 MODUŁÓW
(W 4 TYPACH)

4 POMOCY GRACZY
(NIEPOKAZANE)

1 PLANSZA GŁÓWNA
(NIEPOKAZANA)

24 KOŚCI
(W 4 KOLORACH GRACZY)

16 FIGUREK
ŁOWCÓW
8 PODSTAWEK
(NIEPOKAZANE)

24 TRANSPORTOWCE
(W 4 KOLORACH GRACZY)

4 MYŚLIWCE
(W 4 KOLORACH GRACZY)

4 STĄTKI BADAWCZE
(W 4 KOLORACH GRACZY)

4 KRAŻOWNIKI
(W 4 KOLORACH GRACZY)

21 ŻETONÓW
ODKRYĆ

8 ŻETONÓW
SUPREMACJI

80 KART
TAKTYKI

4 PLANSZE STACJI
(W 4 KOLORACH GRACZY)

20 KART
PRZEZNACZENIA

PRZYGOTOWANIE GRY

1 PLANSZA GŁÓWNA:

- Umieść planszę główną pośrodku stołu.

2 PLANSZA WYDARZEŃ:

- Umieść planszę wydarzeń obok planszy głównej, a **znacznik wydarzeń** na startowym polu odpowiadającym **liczbie graczy**.
- Wybierz używaną w tej rozgrywce **talie wydarzeń**. Na pierwszą wyprawę do Krawędzi sugerujemy talie *Świt galaktyki* (patrz str. 20). Przetasuj wybraną talie i umieść ją zakrytą na planszy wydarzeń.

3 ZŁOMOWISKO:

- Umieść planszę złomowiska obok planszy głównej.

4 REGIONY STARTOWE:

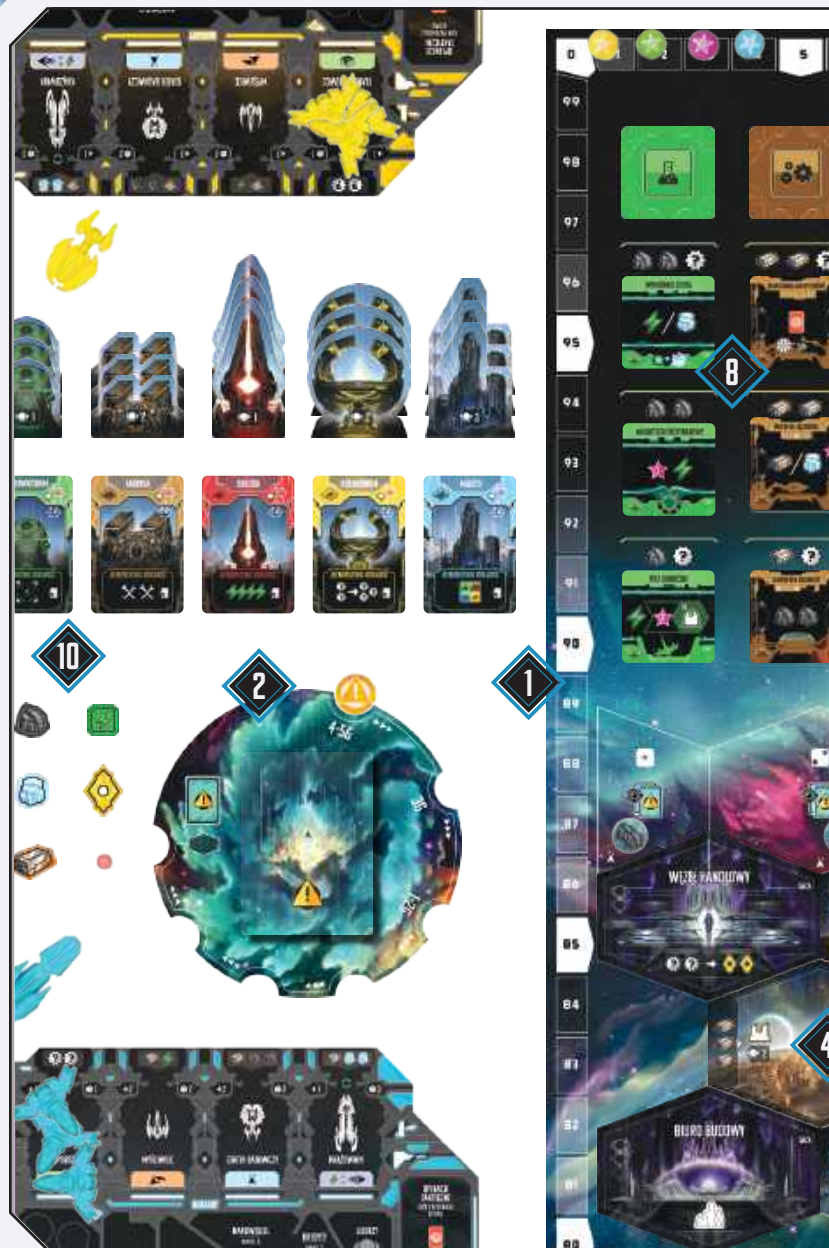
- Znajdź 15 płytek planet, przetasuj je i ułóż w zakrytym stosie obok planszy głównej. Następnie dobierz odpowiednią liczbę planet w zależności od liczby graczy:

2 graczy	4 planety
3 graczy	6 planet
4 graczy	8 planet

- Do dobranych planet dodaj 6 płytek baz sojuszu i przetasuj. To płytki startowe. Ułóż je odkryte na planszy po jednej na raz, rozpoczynając od lewego górnego rogu i kontynuując w prawo i w dół (pomiędzy pierwszy rząd od góry przeznaczony na mgławice).

5 ŻETONY KSIĘŻYCÓW:

- Pomieszaj **6 osieroconych księżyców** i umieść po 1 odkrytym na każdej mgławicy (mgławice znajdują się nad płytkami startowymi – to pierwszy z góry niezajęty przez płytki rząd).
- Pomieszaj osobno każdy z **5 kolorów żetonów księżyców planetarnych**. Na każdej planecie umieść pasujący do niej kolorem zakryty stos **3 księżyców**, a następnie odwróć cały stos, tak aby widoczny był tylko wierzchni księżyc. Umieść pozostałe księżyce planetarne zakryte obok planszy głównej w stosach po 3.



6 STARTOWI ŁOWCY:

- Wybierz jedną z kart łowców klasy S (klasa jest wskazana m.in. na rewersie kart). W pierwszej rozgrywce sugerujemy *Vortikońskich Najeźdźców*. Złóż (umieść w podstawkach) odpowiednie figurki klasy S. Umieść je (figurki oraz kartę – odkrytą) obok planszy głównej.
- Rzuć 2 kośćmi i umieść po 1 figurce łowcy klasy S na mgławicach odpowiadających wynikom na kościach (obie figurki mogą się znaleźć w tej samej mgławicy).
- Wybierz po 1 łowcy klasy A, B, C i D. Złóż figurki łowców tych klas. Umieść zakryte karty łowców i ich figurki obok planszy głównej.
- Odłóż niewykorzystane karty i figurki łowców do pudełka. Nie będą potrzebne w tej rozgrywce.

PRZYGOTOWANIE GRACZA

1

ELEMENTY GRACZA: Każdy gracz dobiera następujące elementy w wybranym kolorze:

- ◆ 1 matę stacji
- ◆ 1 pomoc gracza
- ◆ 6 transportowców
- ◆ 1 myśliwiec
- ◆ 1 statek badawczy
- ◆ 1 krążownik
- ◆ 9 liderów
- ◆ 6 kości
- ◆ 5 znaczników torów
- ◆ 1 znacznik PZ

2

MATA STACJI:

- ◆ Dla wygody maty stacji są dwustronne (z lustrzanym odbiciem). Na jednej krawędzi znajdują się 4 nadrukowane kolorowe moduły – po tej stronie maty będzie potrzebne miejsce na rozbudowę stacji.
- ◆ Każdy gracz umieszcza swoją stację przed sobą, a na niej umieszcza **3 transportowce** w **hangarze**. Pozostałe statki pozostawia w osobistej rezerwie obok maty. To są niezbudowane statki – można je zbudować później.

3

FRAKCJE:

- ◆ Przetasuj **karty frakcji** i rozdaj po 3 każdemu z graczy. Każdy gracz **wybiera 1** z nich do zachowania. Odłóż niewykorzystane karty frakcji do pudełka.
- ◆ Każdy gracz otrzymuje **startowe zasoby** wymienione na tyle swojej karty frakcji i umieszcza je na odpowiednich obszarach magazynowania, a następnie umieszcza kartę frakcji odkrytą na swojej macie.

4

ULEPSZENIA STATKÓW:

- ◆ Każdy gracz dobiera frakcyjną płytkę ulepszenia statku.
- ◆ Posortuj neutralne płytki ulepszeń statków na 4 typy i stwórz 4 osobne stosy (*transportowce, myśliwce, statki badawcze, krążowniki*), przetasuj osobno każdy z nich i rozdaj graczom po 1 płytkę z **każdego stosu**. Odłóż niewykorzystane ulepszenia do pudełka.
- ◆ Każdy gracz umieszcza 5 swoich płytek ulepszeń statków w osobistej rezerwie wraz z niezbudowanymi statkami. Może je zdobyć później.

5

TORY POSTĘPU:

- ◆ Każdy gracz umieszcza po **1 znaczniku toru** na dolnych polach każdego z **5 torów postępu**.
- ◆ Następnie każdy gracz awansuje o 1 pole na każdym torze postępu wymienionym na swojej karcie frakcji.

1

6



5

HANGARY: Tu jest twoja flota: naprawiona i gotowa do wystrzelenia!

7

OPERACJE TAKTYCZNE: Wyrwij zwycięstwo z paszczy porażki!

4

3

2

6

Startowe zasoby na rewersie

ZASOBY

W trakcie gry będziesz operować 6 typami różnych zasobów. Pamiętaj, że zasoby na Krawędzi są ograniczone. Mądrze je wykorzystaj do budowy świetlanej przyszłości!



PRZECHOWAJ
MAKS. 10

ENERGIA

Wykorzystanie:
moduły stacji,
uzbrojenie, skoki



PRZECHOWAJ
MAKS. 5

TYTAN

Wykorzystanie:
fabryki, moduły
przemysłowe, statki



PRZECHOWAJ
MAKS. 5

LÓD

Wykorzystanie:
miasta, moduły
cywilizacyjne



PRZECHOWAJ
MAKS. 5

NANOWĘGIEL

Wykorzystanie:
obserwatoria,
moduły naukowe



PRZECHOWAJ
MAKS. 5

KREDYTY

Wykorzystanie:
zastępuje tytan,
lód, nanowęgiel



POCZĄTKOWO
MAKS. 5

KARTY TAKTYKI

5 typów
o różnym
zastosowaniu

6

LIDERZY:

- ◆ Każdy gracz umieszcza po 1 liderze na każdej bazie sojuszu na planszy.
- ◆ Każdy gracz rzuca kością i umieszcza 2 swoich liderów na mgławicy odpowiadającej wynikowi (w tej samej mgławicy może być kilku graczy).
- ◆ Każdy gracz umieszcza po 1 liderze (ostatnim) na obszarze liderów swojej stacji.

7

PIERWSZY GRACZ:

- ◆ Wybierz pierwszego gracza w symulacji bitwy: każdy gracz rzuca swoimi 6 kośćmi, a ten z **najwyższym wynikiem na pojedynczej kości** zostaje pierwszym graczem. W przypadku remisu remisujący gracze porównują swoje kolejne najwyższe kości aż do wyłonienia zwycięzcy.
- ◆ Pierwszy gracz umieszcza swój znacznik PZ na polu „1” toru PZ. Następnie w kolejności zgodnej z kierunkiem ruchu wskazówek zegara pozostali gracze umieszczają swoje znaczniki na kolejnych pustych polach toru.

OPIS GRY

Rozgrywka w Andromeda's Edge składa się z szeregu **tur** (w tej galaktyce nie ma rund). Gracze rozgrywają swoje tury w **stałej kolejności**, rozpoczynając od pierwszego gracza i kontynuując zgodnie z ruchem wskazówek zegara, dopóki gra się nie zakończy. W swojej turze albo wystrzelisz swój statek, albo powrócisz wszystkimi swoimi statkami do swojej stacji.

Koniec gry zostanie wywołany, gdy **znacznik PZ** dowolnego gracza osiągnie lub przekroczy znacznik końca gry na torze PZ. Każdy gracz, łącznie z aktywnym graczem, rozegra jeszcze 1 turę. Osoba, która zdobędzie **najwięcej PZ**, zostaje zwycięzcą.



GRACZ AKTYWNY: Osoba, która właśnie rozgrywa turę, jest **graczem aktywnym**. Może się zdarzyć, że gra nakaże graczowi aktywnemu dokonać jakiegoś wyboru. Ponadto wiele wydarzeń w trakcie gry rozpatrywanych jest w kolejności rozpoczynającej się od aktywnego gracza. Jeśli kilka efektów w grze zachodzi jednocześnie, a kolejność nie jest wskazana (np. efekty na początku lub końcu tury), o ich kolejności decyduje aktywny gracz.

REGIONY KRAWĘDZI

Mapa składa się z **regionów** różnych typów. W trakcie gry gracze będą wystrzeliwać statki do różnych regionów, aby zdobywać zasoby i wykonywać akcje. **3 główne typy** regionów są opisane poniżej. Istnieje też opcja dodania regionów specjalnych (patrz str. 26).

PLANETY

Krawędź jest pełna planet. Planety posiadają **żetony księżyców**, które możesz zdobywać, by otrzymać zasoby. Ponadto na planetach możesz stawiać **budowle**, by awansować na torach postępów i zdobywać specjalne nagrody. Nowe planety, czekające na odkrycie, pojawiają się podczas rozpatrywania kluczowych wydarzeń.

BAZY SOJUSZU

Sojusz dotarł na Krawędź przed ostatnią falą odkrywców i rozsiał swoje placówki w tej części galaktyki. Gracze mogą odwiedzać bazy sojuszu, by handlować zasobami, odzyskiwać technologię prekursorów, budować statki i wykonywać inne ważne akcje.

MGLAWICE

Krawędź sąsiaduje z tajemniczymi, niezbadanymi mgławicami, w których czają się łowcy. Statki mogą wlecieć do regionu mgławicy, tylko jeśli posiadają zdolność **wojaż**. Na śmiałków czekają potężne nagrody.



TURA GRACZA

W swojej turze musisz albo **WYSTRZELIĆ** statek na planszę, albo ściągnąć wszystkie swoje statki, wykonując **POWRÓT DO STACJI**. W trakcie swojej tury możesz także wykonać dowolną liczbę **darmowych akcji**. Zarówno tury wystrczenia oraz powrotu do stacji, jak i darmowe akcje są szczegółowo opisane w kolejnych sekcjach. Na końcu swojej tury odrzuć zasoby, które przekraczają twoje limity.

WYSTRZELENIE

Podczas tury wystrczenia wysyłasz statek ze swojej stacji do regionu, aby aktywować ten region i wykonać jego akcję. Region, do którego statek został wystrczony, staje się w tej turze **regionem aktywnym** (nawet jeśli w trakcie tej tury wystrczony statek poruszy się do innego regionu).

KROK

1

WYSTRZELENIE STATKU

Najpierw wybierz statek w swoim **hangarze** i umieść go w wybranym **regionie** na planszy. Zasady dotyczące wyboru regionu różnią się w zależności od tego, czy jest to twoje **pierwsze wystrczenie**, czy **kolejne wystrczenie**.

PIERWSZE WYSTRZELENIE

Jeśli podczas wystrczenia **nie masz statków na planszy**, jest to twoje **pierwsze wystrczenie**. W trakcie pierwszego wystrczenia:

- ◆ Musisz wystrczyć statek do **dowolnego niezajętego regionu**. Region jest zajęty, jeśli zawiera łowcę albo co najmniej 1 statek należący do dowolnego gracza. Dodatkowo muszą być spełnione wszystkie pozostałe wymagania wystrczenia podane na końcu tej strony.



PRZYKŁAD

Zielony przeprowadza pierwsze wystrczenie na niezajęty region.

KROKI WYSTRZELENIA

1

Wystrczenie statku

2

Aktywacja regionu

3

Najazd łowców

4

Bitwa

KOLEJNE WYSTRZELENIA

Jeśli w chwili wystrczenia masz na planszy **1 albo więcej statków**, jest to twoje **kolejne wystrczenie**. Podczas takiego wystrczenia:

- ◆ **Musisz** wystrczyć statek do regionu, który jest w **zasięgu** co najmniej 1 z twoich statków na planszy, korzystając przy tym z **wartości zasięgu wystrczonego statku** (patrz str. 15).
- ◆ **Nie możesz** wystrczyć statku do regionu, w którym znajduje się 1 lub więcej twoich statków. Możesz **jednak** wystrczyć statek **do zajętego regionu** (ze statkami przeciwnika lub łowcami). Może to doprowadzić do bitwy.



PRZYKŁAD

Fioletowy może wykonać kolejne wystrczenie na jeden z regionów będących w zasięgu 1 od swojego transportowca na planszy. Nie może wystrczyć statku na dalszy region ani też na region, na którym ma już statek.

DODATKOWE WYMAGANIA WYSTRZELENIA

Musisz przestrzegać tych zasad przy **każdym** wystrczeniu:

- ◆ Możesz wystrczyć do **bazy sojuszu**, tylko jeśli możesz ją aktywować i to zrobisz.
- ◆ Tylko statki ze zdolnością **wojaż** mogą być wystrczone do **mgławicy**.

BAZY SOJUSZU



MONOLIT STAROŻYTNYCH:

Wydaj 2 dowolne zasoby, aby dobrać 3 karty taktyki.



WĘZŁ HANDLOWY:

Wydaj 2 dowolne zasoby, aby zdobyć 2 kredyty.



POLE MAXIMUSA: Przesuń znacznik wydarzeń o 1 pole, następnie kup 1 albo 2 (w dowolnej kombinacji) moduły naukowe lub przemysłowe z planszy głównej.



POLE ODESSY: Przesuń znacznik wydarzeń o 1 pole, następnie kup 1 albo 2 (w dowolnej kombinacji) moduły handlowe lub cywilizacyjne z planszy głównej.



STOCZNIA: Zbuduj 1 nowy statek (opłacając koszt) i umieść go w hangarze albo wykonaj 1 naprawę.



BIURO BUDOWY: Zbuduj budowlę (opłacając koszt w zasobach i liderach) na niezabudowanej planecie, na której masz transportowiec.

KROK 2

AKTYWACJA REGIONU

Gdy wystrzelisz statek do regionu, **musisz** ten region aktywować. Regiony oferują różne efekty aktywacji:

- ♦ **AKTYWACJA PLANETY:** Zdobądź wierzchni żeton księżycy ze stosu tej planety i umieść go w swojej stacji. Jeśli aktywowana planeta **nie ma** już księżyców, zamiast tego zdobywasz wskazany na płytce planety zasób.
- ♦ **AKTYWACJA MGŁAWICY:** Zdobądź żeton księżycy [o ile jakiś jest] i umieść go w swojej stacji. Następnie w tajemnicy podejrzuj 2 wierzchnie karty **talii wydarzeń**. Jedną z nich odłóż na wierzch talii, a drugą na jej spód.
- ♦ **AKTYWACJA BAZY SOJUSZU:** Wykonaj akcję bazy sojuszu. Po lewej znajduje się opis tych akcji.

ZDOBYWANIE KSIĘŻYCÓW

Jednym z podstawowych sposobów pozyskiwania zasobów jest zdobywanie orbitujących planety i dryfujących przez mgławice księżyców.

Gdy zdobywasz księżyc, umieść go w obszarze zdobytych księżyców na swojej macie stacji.

W tym obszarze możesz mieć jednocześnie tylko 4 księżycy. Jeśli zdobywasz księżyc, a wszystkie 4 pola w obszarze zdobytych księżyców są zajęte, możesz natychmiast zrobić dla niego miejsce, wykonując darmową akcję odrzucenia księżycy (dozwolone wyłącznie podczas swojej tury) albo poprzez osadzenie 1 z księżyców w stacji (dozwolone w turze dowolnego gracza) – osadzanie księżyców opisane jest na str. 16.

Jeśli zdobędziesz księżyc w turze innego gracza, możesz odrzucić księżyc ze swojego obszaru zdobytych księżyców, by zrobić miejsce na nowy księżyc, ale **nie zdobywasz** za niego wskazanych nagród.



NAJAZD ŁOWCÓW

Po aktywacji regionu sprawdź, czy następuje najazd łowców:

- ❖ **ŁOWCA JUŻ JEST W AKTYWNYM REGIONIE:** Jeśli w **aktywnym regionie** już znajduje się łowca, najazd łowców nie następuje i do regionu nie mogą wejść następni łowcy (wyjątkiem są łowcy klasy S, patrz poniżej).
- ❖ **ŁOWCY KLASY S:** Jeśli w **aktywnym regionie** już znajduje się łowca klasy S, sprawdź, czy ten region jest w zasięgu innych łowców klasy S, a następnie wszystkich takich łowców przenieś do aktywnego regionu. W przeciwnym razie do innych łowców łowcy klasy S posiadają zdolność *rój*, która pozwala im zajmować ten sam region.
- ❖ **BRAK ŁOWCÓW W AKTYWNYM REGIONIE:** Jeśli w **aktywnym regionie** **nie ma** łowców, sprawdź, czy ten region jest w zasięgu innych łowców. Użyj wartości zasięgu z każdej karty łowcy. Jeśli dowolny łowca jest w zasięgu, aktywny gracz musi wybrać **1** z nich i poruszyć go do aktywnego regionu (jeśli wybrany został łowca klasy S, wszyscy tacy łowcy w zasięgu poruszają się do tego regionu).



Wszyscy łowcy posiadają zdolność *wojaż*, zawsze mogą więc przeprowadzić najazd w mgławicy.

BITWA

Po ewentualnym najeździe łowców, jeśli w **aktywnym regionie** 2 lub więcej wzajemnych **przeciwników** posiada **statki**, musi zostać rozpatrzona **bitwa**. Bitwa może się odbyć **jedynie** w **aktywnym regionie**. Kroki rozstrzygnięcia bitwy są opisane na str. 21.



Bitwa pomiędzy zielonym i niebieskim graczem oraz łowcą.



Bitwa może się odbyć, nawet jeśli **aktywny gracz** nie posiada już statków w **aktywnym regionie**.

ŁOWCY

W trakcie gry łowieszczy łowcy będą wyłaniać się z mgławic, by wprowadzać zamęt w planach i polować na statki. Każdy łowca posiada swoją **kartę łowcy** z podanymi wartościami i zdolnościami.

Tylko łowcy jednej klasy mogą jednocześnie zajmować ten sam region. Łowca **nigdy** nie może zostać umieszczony ani poruszony na region, który zajmuje łowca innej klasy.

UMIESZCZANIE NOWYCH ŁOWCÓW

Łowcy różnych klas są umieszczani na planszy podczas rozpatrywania **kart wydarzeń**. Każda karta łowcy wskazuje **region**, w którym jest on umieszczany.

- ❖ Jeśli karta łowcy wskazuje **losową mgławicę**, **rzuć kością** i umieść nowego łowcę na mgławicy pasującej do wyniku rzutu.
- ❖ Jeśli nowy łowca miałby zostać umieszczony w regionie zajęty już przez łowcę, zamiast tego umieść go w **losowej mgławicy** niezajętej przez łowcę. Wyjątkiem są łowcy klasy S, którzy mogą być umieszczani w regionach zajętych przez innych łowców klasy S.
- ❖ Jeśli łowca wskazanej **klasy** już znajduje się na planszy, zamiast tego umieść **2 łowców klasy S** w regionie wskazanym przez ich kartę. Jeśli w rezerwie jest ich mniej niż 2, umieść tylu, ile możliwe.
- ❖ Łowca, który został zwrócony na swoją kartę, może powrócić na planszę w dalszej części gry. Jeśli rozpatrywane jest wydarzenie przedstawiające klasę takiego łowcy, jest on ponownie umieszczany na planszy zgodnie z powyższymi zasadami.



POWRÓT DO STACJI

Podczas tury powrotu do stacji zwracasz **wszystkie** swoje statki z planszy i złomowiska [opisanego na str. 23] pojedynczo do swojej stacji. Statki powracające z **planszy i obszaru barki naprawczej** (patrz str. 23) mogą zostać użyte do **aktywacji modułów** twojej stacji.

! Jeśli **nie masz** żadnych statków w hangarze na początku swojej tury, **musisz** powrócić do stacji.

KROK 1

AKTYWACJA MODUŁÓW

Podczas tego kroku możesz aktywować dowolną liczbę **modułów** w swojej stacji w dowolnej kolejności, aby zdobyć wskazane na nich nagrody. Aby aktywować moduł, weź albo **1 statek** z **planszy** (lub **barki naprawczej**) i umieść go na module, albo **1 energię** z obszaru magazynowania i umieść ją na module.

Dodatkowo musisz stosować się do poniższych zasad:

- ◆ Nie możesz aktywować modułu, na którym już znajduje się statek lub energia.
- ◆ Możesz aktywować moduł przy pomocy **energii**, ale tylko w rzędzie, w którym masz już statek (który aktywował inny moduł).

MODUŁY PODSTAWOWE

REAKTOR GŁÓWNY: Zdobądź 2 energii i aktywuj dowolną liczbę spośród wszystkich twoich pozostałych modułów naukowych (zielonych).

SZKUTNIK: Albo zapłać koszt w zasobach, zbuduj 1 nowy statek i umieść go w swoim hangarze, albo wykonaj 1 naprawę.

SKARBIEC: Zdobywasz 1 kredyt.

ARCHITEKT: Dobierz 1 kartę taktyki albo zbuduj budowlę (opłacając koszt) na niezabudowanej planecie, na której masz transportowiec.

KROKI POWROTU

- 1 Aktywuj moduły
- 2 Zwróć wszystkie statki
- 3 Odrzuć energię

- ◆ Nie możesz aktywować modułów ze znacznikami uszkodzeń.
- ◆ Statki, które zostały przesunięte do obszaru barki naprawczej (na dole złomowiska), mogą być użyte do aktywacji modułów (również te przesunięte na barkę w tej samej turze). Natomiast statki z górnego obszaru złomowiska nie mogą.
- ◆ **MODUŁY NAUKOWE:** W przeciwieństwie do innych modułów modułów naukowych **nie aktywuje się pojedynczo**. Aby aktywować moduły naukowe, trzeba aktywować **reaktor główny** (statkiem), który umożliwia aktywację wszystkich modułów naukowych (patrz zielona ramka poniżej).
- ◆ Jeśli moduł ma **gniazdo na księżyc** po stronie wejścia akcji (patrz str. 16), możesz go aktywować dopiero po osadzeniu w nim księżycy.



SYMBOL USZKODZEŃ

w momencie zakupu dodaj znacznik uszkodzeń

ZNACZNIK USZKODZEŃ

umieść na module, jeśli jest uszkodzony

PREMIA PZ
za osadzenie księżycy

AKCJA
do aktywacji

SYMBOL TORU POSTĘPU
awansuj po zdobyciu modułu



Otwarty dok przypomina, że statek/energia może aktywować

NAZWA jeśli różowa, efekt na koniec gry



Modułów z opisem „koniec gry” nie można aktywować w trakcie gry, ich efekt zadziała dopiero na koniec



PRZYKŁAD

Jeden statek aktywuje wszystkie nieuszkodzone moduły naukowe – w dowolnej kolejności.

KROK 2

POWRÓT WSZYSTKICH STATKÓW

Gdy zakończysz aktywację modułów, zwróć **wszystkie** swoje statki z **modułów**, **złomowiska (w tym z barki)** i **planszy do hangaru** swojej stacji. Usuń wszystkie **znaczniki uszkodzeń** ze wszystkich statków z **tarczami**.

Nie możesz zostawić statków na planszy ani złomowisku, chyba że jakiś efekt na to pozwala.

DARMOWE AKCJE

W swojej turze możesz wykonać dowolną liczbę darmowych akcji niezależnie od tego, czy jest to tura wystrzelenia, czy powrotu do stacji. Darmowe akcje możesz wykonać w dowolnym momencie swojej tury.

Osadzenie żetonu księżycy i zagranie karty taktyki to **jedynie 2** darmowe akcje, które możesz wykonywać zarówno w trakcie swojej tury, jak i w turach innych graczy. Wszystkie pozostałe akcje można wykonywać **wyłącznie w swojej turze**.

OSADŹ ŻETON KSIĘŻYCA

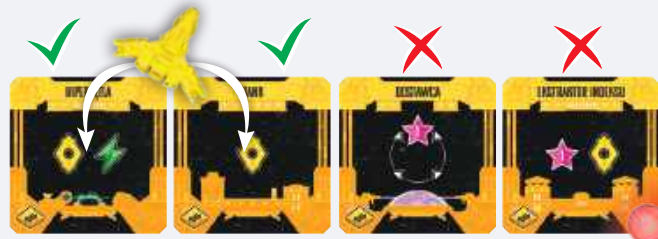
W **dowolnym momencie** możesz osadzić jeden ze swoich księżyców z obszaru **zdobytych księżyców** w **gnieździe** modułu lub operacji taktycznych swojej stacji.

Po osadzeniu księżycy **nie możesz go odrzucić**, by zdobyć z niego nagrody. Jeśli **podmienisz** osadzonego w gnieździe księżyc, musisz go odrzucić **bez** zdobycia nagród.

ZAGRAJ KARTĘ TAKTYKI

Karty taktyki to **zasoby**, które możesz zdobyć w trakcie gry i zagrać w celu wykonania specjalnych akcji. Każda karta taktyki wskazuje, kiedy może być zagrana.

Po tym, jak zagraasz i w pełni rozpatrzysz kartę taktyki, umieść ją odkrytą na stosie kart odrzuconych obok talii. Jeśli talia jest pusta, przetasuj stos kart odrzuconych i stwórz nową talię.



PRZYKŁAD

Żółty może 1 statkiem aktywować 1 z modułów. Moduły *Dostawca (brak księżycy)* i *Ekstraktor indeksu (uszkodzony)* nie mogą być aktywowane.

KROK 3

ODRZUĆ ENERGIĘ

Po zwrocie statków do hangaru zwróć całą energię wydaną na aktywację modułów do rezerwy.

Jeśli zagrałeś karty taktyki ze zdolnościami podtrzymania (patrz str. 14), są one w tym momencie odrzucane.

W DOWOLNEJ TURZE

- ◆ Osadź żeton księżycy
- ◆ Zagraj kartę taktyki

W TWOJEJ TURZE

- ◆ Użyj karty budowlanej
- ◆ Odrzuć żeton odkrycia/supremacji
- ◆ Zrekrutuj liderów
- ◆ Odrzuć księżyc
- ◆ Zbierz dodatkowe zasoby
- ◆ Użyj zdolności frakcji

PRZYKŁAD

Osadź księżycy w modułach i operacjach taktycznych, aby skorzystać z ich zdolności.



PRZYKŁAD

Kilka przykładowych sytuacji, w jakich można zagrywać karty taktyki.



TYPY KART TAKTYKI



AKCJA

Każda karta akcji precyzyjnie określa moment, w którym można ją zagrać. Niektóre z nich można zagrać nawet w turze przeciwnika.



WYDARZENIE

Można zagrać we wskazanym momencie swojej tury. Na każdej żółtej karcie taktyki znajduje się ikona żółtego wykrzyknika, która nakazuje przesunięcie znacznika wydarzeń o 1 pole.



PODTRZYMANIE

Można zagrać we wskazanym momencie swojej tury. Zatrzymaj tę kartę w grze, dopóki nie powrócisz do stacji [odrzuć ją wraz z energią w ostatnim kroku powrotu do stacji].



DYPLMACJA

Możesz zagrać **tylko** podczas bitwy, w której uczestniczysz, w kroku **dyplomacja**. Możesz zagrać **tylko 1** kartę dyplomacji na bitwę.



BITWA

Można zagrać we wskazanym momencie **bitwy**. Większość z nich możesz zagrać tylko w bitwie, w której bierzesz udział. Możesz zagrać **dowolną liczbę** kart bitwy w jednej bitwie.

LIMIT KART TAKTYKI

Na początku gry twój limit kart na ręce wynosi **5 kart taktyki**. Na końcu każdej swojej tury musisz odrzucić nadliczbowe karty. Limit możesz zwiększyć, awansując na torze cywilizacji.



Limit 5 kart



UŻYJ KARTY BUDOWLI

Jeśli posiadasz nieużyтую kartę budowlaną, możesz ją **zakryć** w dowolnym momencie swojej tury, aby skorzystać z jej jednorazowej zdolności.

PRZYKŁAD

Wykorzystaj i zakryj tę kartę miasta, aby otrzymać za darmo 1 dowolny moduł.

ODRZUĆ ŻETON ODKRYCIA/SUPREMACJI

Jeśli posiadasz żeton odkrycia lub supremacji, możesz go **odrzuć** w dowolnym momencie swojej tury, aby zdobyć z niego nagrodę.



ZREKRUTUJ LIDERÓW



W dowolnym momencie swojej tury możesz zrekrutować **dowolną liczbę liderów** w swoim kolorze z dowolnych regionów, w których masz statki. Umieść zrekrutowanych liderów w obszarze liderów swojej stacji.

ODRZUĆ ŻETON KSIĘŻYCA

W dowolnym momencie swojej tury możesz **odrzuć** żeton zdobytego księżyca, aby zdobyć wskazane na nim **zasoby** lub **PZ**. Jeśli odrzucisz księżyc z **symbolem naprawy**, możesz naprawić 1 uszkodzony statek albo moduł.



Księżyc, który dostarcza potrzebne w danym momencie zasoby, możesz odrzucić jako część zapłaty **kosztu**. Umieść każdy odrzucony księżyc w odkrytym stosie obok planszy (nie pomieszaj ich z zakrytymi księżycami).



ZBIERZ DODATKOWE ZASOBY

Karty wydarzeń i inne efekty mogą umieścić **dodatkowe zasoby** na pewnych regionach planszy. W dowolnym momencie swojej tury możesz wziąć dowolną liczbę dodatkowych zasobów z dowolnych regionów, w których masz statki.

UŻYJ ZDOLNOŚCI FRAKCJI

Wiele zdolności frakcji opisuje, kiedy zadziała ich efekt, jeśli jednak nie jest to określone na karcie, gracz może użyć zdolności swojej frakcji jako darmowej akcji w swojej turze.



STATKI KOSMICZNE

Każdy gracz używa swojej floty statków do eksploracji Krawędzi Andromedy. W trakcie gry będziesz **budować** statki różnych typów, a następnie **wystrzeliwać** je na planszę, aby zdobyć zasoby, rozwijać planety i walczyć z przeciwnikami.

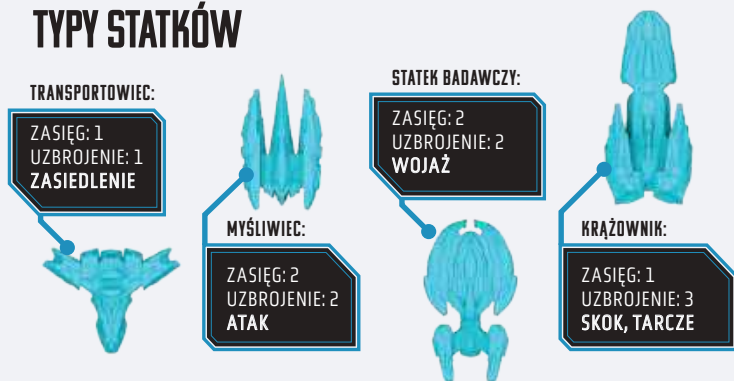
Gdy twoje statki **powracają do stacji**, używasz ich do aktywacji **modułów** w swojej stacji i zdobywania dodatkowych zasobów i akcji.

BUDOWA FLOTY

Na początku gry masz **3 transportowce** gotowe do wystrzelenia. Do momentu wystrzelenia wybudowane statki trzymasz w **hangarze**.

Budowa kolejnych statków możliwa jest podczas wizyty w **Stoczn** (*bazie sojuszu*) lub aktywacji modułu **Szcutnik**.

TYPY STATKÓW



W trakcie gry możesz wybudować **4 typy statków** – 3 dodatkowe transportowce oraz myśliwiec, statek badawczy i krążownik. Każdy typ statku ma swoją wartość **zasięgu** i **uzbrojenia** oraz wyjątkowe zdolności opisane w hangarze.

ZDOLNOŚCI STATKÓW

Każdy typ statku w twojej flocie ma inne **zdolności**, dzięki którym lepiej bada, buduje albo walczy. Statki graczy i łowców mogą mieć następujące zdolności:

- CELOWANIE:** Zwiększa wartość najniższego dopuszczalnego wyniku rzutu w walce (*maks. 5*).
- WOJĄŻ:** Umożliwia wystrzelenie bądź przemieszczenie statku do mgławicy.
- ATAK:** W pierwszym wystrzeleniu ten statek może być wystrzelony do zajętego regionu.
- SKOK:** Podczas wystrzelenia lub przemieszczenia statku możesz wydać 1 energii, by miał nieskończony zasięg.
- ZASIEDLENIE:** Pozwala na stawianie budowli na planetach. Tę zdolność mają tylko transportowce.
- ZDOLNOŚĆ WŁASNA:** Wszystkie unikalne zdolności statków opisane są w suplemencie.

ULEPSZENIA STATKÓW

Na początku gry każdy gracz otrzymuje **5 płytek ulepszeń statków** – po 1 dla każdego typu statku oraz 1 ulepszenie właściwe dla frakcji. Rozpatrując w toku gry symbol ulepszenia , możesz umieścić 1 z tych płytek na polu odpowiedniego statku w hangarze. Zastępuje ona podstawowe statystyki tego typu i może przyznać mu nowe zdolności. Dodatkowo, jeśli masz w swojej rezerwie statek właśnie ulepszanego typu, możesz go natychmiast **wybudować za darmo!**

Ulepszeń statków dokonujesz głównie dzięki torowi postępu przemysłu (*patrz tor postępu, str. 19*), ale są też inne sposoby.

! Każdy typ statku może być ulepszony raz. Gdy wszystkie 4 statki zostaną ulepszone, kolejne ulepszenia nie przyniosą efektu.

STATYSTYKI STATKÓW

- A KOSZT W ZASOBACH:** Koszt wybudowania 1 statku tego typu.
- B WARTOŚĆ ZASIĘGU:** Maksymalny dystans (w liczbie regionów) od twojego dowolnego innego statku, w jakim możesz umieścić ten statek po **wystrzeleniu** ze stacji. Jest to też dystans, jaki ten statek może pokonać, by **dołączyć do bitwy**.
- C WARTOŚĆ UZBROJENIA:** Liczba kości, jaką ten statek rzuca w bitwie.
- D SYMBOLE TARCZ:** Tarcze chronią statek przed **wysłaniem na złomowisko** w wyniku przegranej bitwy lub innych efektów gry.
- E ZDOLNOŚCI:** Specjalne zdolności statku.



MODUŁY

Pozostałości po cywilizacji prekursorów są porzucane po całej Krawędzi. Możesz zdobyć ich technologie poprzez dodanie **modułów** do swojej stacji. Każdy zdobyty moduł zwiększa twoje możliwości w trakcie **powrotu do stacji**.

Moduły stacji występują w **4 typach**, odpowiadającym 4 z 5 torów postępu (*nauka, przemysł, handel i cywilizacja*). Gdy zdobywasz nowy moduł, umieść go w pasującym rzędzie obok swojej maty stacji. Następnie awansuj o 1 pole na odpowiednim torze postępu. Moduły w swojej stacji możesz przearanżować w dowolnym momencie.

KUPOWANIE I ZDOBYWANIE MODUŁÓW

Gdy zdobywasz **1 albo więcej** modułów:

- 1 Wybierz moduły ze wskazanej kolumny lub kolumn. Jeśli nad symbolem modułu wykonywanej akcji znajduje się —, zdobywanie nie jest darmowe. Zapłać **koszt w zasobach** wskazany na planszy za każdy zdobyty w ten sposób moduł.

PRZYKŁAD



Zdobądź za darmo moduł przemysłowy



Zdobądź moduł przemysłowy, płacąc jego koszt



Zdobądź dowolny moduł, płacąc jego koszt

- 2 Dodaj moduł do pasującego rzędu swojej stacji. Jeśli na module w prawym dolnym rogu znajdują się **symbole uszkodzeń** (🔥), umieść na nim po 1 znaczniku uszkodzeń za każdy taki symbol.
- 3 Każdy zdobyty w trakcie gry moduł sprawia, że awansujesz o 1 pole na właściwym **torze postępu**.
- 4 Jeśli zdobywasz moduły poprzez użycie regionu *Pole Maximusa* lub *Pole Odessy* i nie chcesz lub nie możesz kupić 2 modułów, to po zakupie pierwszego drugi musisz odrzucić (*oczywiście ze wskazanej kolumny*). Odrzucony moduł trafia na spód właściwej talii.
- 5 Na końcu każdej akcji (*w tym również akcji darmowych*), w trakcie której z planszy zostały zabrane moduły, odśwież kolumny modułów. Przesuń pozostałe moduły w dół i wypełnij puste pola nowymi modułami z talii.

PRZYKŁAD

Gracz używa *Pola Maximusa*, aby kupić 2 moduły, a następnie zagrywa kartę taktyki jako darmową akcję, aby zdobyć jeszcze jeden. Dostępne moduły odświeża się po podwójnym zakupie, a później ponownie po darmowej akcji.

OSADZANIE KSIĘŻYCÓW W MODUŁACH

Niektóre moduły posiadają **gniazda na księżycy**, w których możesz osadzić zdobyte księżycy.

- ◆ **WEJŚCIE:** Jeśli gniazdo znajduje się po stronie **kosztu** (*na lewo od strzałki*) akcji, zasoby na osadzonym księżycy stają się **kosztem** aktywacji modułu. Moduł z **pustym gniazdem wejścia** nie może być aktywowany, dopóki nie zostanie w nim osadzony księżyc. Księżyc z **symbolem naprawy** (🔧) nie może być osadzony w wejściu.

PRZYKŁAD

Dzięki osadzeniu tego księżycy gracz może wydać 1 nanowęgiel, aby zdobyć 1 kartę taktyki i 1 kredyt.



- ◆ **WYJŚCIE:** Jeśli gniazdo **nie znajduje się** po stronie kosztu akcji, przy aktywacji modułu zdobywasz zasoby wskazane na osadzonym księżycy.

PRZYKŁAD

Dzięki osadzeniu tego księżycy gracz może wykonać 1 naprawę i zdobyć 1 tytan przy aktywacji tego modułu.



- ! Jeśli w gnieździe na księżycy znajdują się **PZ**, zdobywasz te **PZ raz**, w momencie osadzenia księżycy.

- ◆ **POŁÓWKI GNIAZD:** Wszystkie moduły przemysłowe posiadają po bokach **połówki gniazd**, które utworzą całe gniazdo po dołożeniu obok kolejnego modułu.

Księżyc możesz osadzić **tylko** w **całych** gniazdach. Po osadzeniu zdobywasz nagrody z osadzonego księżycy, tylko jeśli aktywujesz (*w dowolnej kolejności*) moduły z **obu stron** gniazda.



PRZYKŁAD

Gdy ten gracz aktywuje OBA moduły, otrzyma 1 kredyt i 1 PZ z tego księżycy.

Jeśli przearanżujesz swój rząd modułów w taki sposób, że **rozdzielisz** 2 moduły z osadzonym pomiędzy nimi księżycem, musisz go **odrzucić** (*nie dostajesz za niego zasobów*).



Nieukończone bądź niewypełnione gniazda **nie przeszkadzają** w aktywacji głównych akcji modułów.

BUDOWLE

Planety Krawędzi są doskonałym miejscem na budowę tętniących życiem metropolii, potężnych fabryk i pomników głoszących twą wielkość – o ile dotrzesz do nich przed innymi frakcjami.

Zbudować można **5 typów** budowli, a każdy z nich odpowiada **1 torowi postępu**. Na każdej planecie może znajdować się tylko **1 budowla**, i to **konkretnego typu** (wskazanego po lewej stronie płytki planety). Na zabudowanej planecie **nikt** nie może postawić kolejnej budowli.



ZABUDOWA PLANETY

Aby wykonać akcję zabudowy , musisz posiadać:

- ◆ **Transportowiec** na niezabudowanej planecie.
- ◆ Co najmniej tylu **zrekrutowanych liderów** na swojej stacji, ilu wymaga typ budowli (wskazane na **płytkce planety**).
- ◆ Co najmniej tyle **zasobów**, ile wskazuje **koszt budowy** podany po lewej stronie **płytki planety**.



W grze występują po **3 planety** w każdym typie, zatem mogą powstać maksymalnie **3 budowle** w danym typie.

Gdy wykonujesz akcję zabudowy:

- 1 Opłać koszt budowy na tej planecie **w zasobach**. Odrzuć wydanych **liderów** ze stacji.
- 2 Weź **płytkę budowli** właściwego typu i osadź ją na **swoim transportowcu** znajdującym się na planecie.
- 3 Weź **kartę budowli** właściwego typu, umieść ją odkrytą obok swojej stacji i zdobądź nagrody podane w sekcji **nagrody karty budowli**.



Pamiętaj, że budowlę możesz zbudować na **dowolnej** planecie, na której masz transportowiec (a nie tylko na aktywnym regionie).

PRZYPISANIE LIDERÓW DO BUDOWLI

Zabudowa wymaga wyszkolonych liderów, którzy będą ją nadzorować. Każdy typ budowli wymaga pewnej liczby liderów.

Liderzy, których przydzielisz do budowli na stałe, stają się jej częścią i nie mogą powrócić na stację ani zostać ponownie zrekrutowani. Chociaż pionki liderów są usuwane ze stacji, każda płytkę budowli wskazuje przypisaną do niej liczbę liderów, co ma znaczenie przy punktacji budowli.

PRZYKŁAD

Aby wybudować miasto na tej lodowej planecie, musisz mieć w swojej stacji 3 liderów.



ZASIEDLANIE BUDOWLI

Do postawienia budowli konieczny jest transportowiec, który ją zasiedli. Ten transportowiec na stałe staje się jej częścią. Nie może powrócić do stacji ani do rezerwy i nie może być ponownie zbudowany.

Zawsze musisz mieć co najmniej 1 statek, co oznacza, że nie możesz użyć swojego ostatniego statku do zabudowy.



NAGRODY KARTY BUDOWLI

- ◆ **A** Awansuj o 1 pole na odpowiednim torze postępu.
- ◆ **B** Zdobądź PZ w oparciu o liczbę liderów na zabudowanej planecie i w sąsiadujących regionach (patrz następna strona).
- ◆ **C** Jednorazowa zdolność karty budowli, która może być wykorzystana natychmiast albo w kolejnych turach. Zakryj kartę budowli po użyciu tej zdolności.
- ◆ **D** **DODATKOWA KOŚĆ WALKI:** Zdobywasz +1 kość do bitwy w tym i w sąsiadujących regionach.



ZDOLNOŚCI BUDOWLI

Każda karta budowli umożliwia przeprowadzenie jednorazowej darmowej akcji. Jeśli postawisz kilka budowli tego samego typu, zdobędziesz kilka kopii tej samej karty i każdej z nich będzie można użyć raz.



OBSERWATORIUM (NAUKA)

Zakryj tę kartę, aby w tajemnicy przejrzeć stos żetonów odkryć na polu **odkryć obserwatoriów** i zdobyć 1 z nich.





FABRYKA (PRZEMYSŁ)

Zakryj tę kartę, aby wykonać 2 akcje naprawy.





KOSMODROM (HANDEL)

Zakryj tę kartę i wydaj 2 dowolne zasoby, aby zdobyć 3 dowolne zasoby.





MIASTO (CYWILIZACJA)

Zakryj tę kartę, aby wybrać 1 dostępny moduł i dodać go do swojej stacji **bez kosztu**.





OBELISK (SUPREMACJA)

Zakryj tę kartę, aby zdobyć 4 energii.



BUDOWLE NA PLANSZY

Postawienie budowli na planecie nie blokuje innym graczom możliwości wystrzeliwania na nią swoich statków ani jej aktywowania. Budowla nie sprawia, że planeta staje się zajęta (*liczą się tylko statki*).

PUNKTACJA BUDOWLI

Gdy stawiasz budowlę, zdobywasz **PZ** równe sumie **liczby liderów** na zabudowywanej planecie **oraz** we wszystkich sąsiadujących regionach – **maksymalnie 10 PZ**. Zsumuj liderów **wszystkich graczy**, w tym **niezrekrutowanych liderów**, liczbę przypisanych liderów nadrukowaną na **nowej budowli** oraz liczbę przypisanych liderów na wcześniej zbudowanych, sąsiadujących budowlach.

PRZYKŁAD



Fioletowy buduje fabrykę i zdobywa następujące punkty:

- 2 za sąsiednich niebieskich liderów na mgławicy
- 2 za liderów w fabryce
- 1 za sąsiedniego zielonego lidera na *Biurze budowy*
- 2 za zielonego i fioletowego lidera na *Polu Odessy*

7 Fioletowy za zbudowanie tej budowli łącznie zdobywa 7 PZ.

? Na koniec gry każda z twoich kart budowli dodatkowo zapunktuje PZ w zależności od twojego poziomu budowli na odpowiednich torach postępu.

TORY POSTĘPU

Tory postępu zapewniają różne nagrody w trakcie gry i są ważnym źródłem PZ na jej koniec. Możesz awansować na torach postępu dzięki stawianiu budowli, kupowaniu modułów, odrzucaniu żetonów oraz (w przypadku supremacji) wygrywaniu bitew lub zagrywaniu kart taktyki.

Wszystkie 5 torów zawiera pola budowli i wydarzeń.

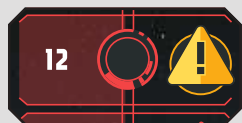
POLA BUDOWLI

Każdy tor postępu posiada 3 poziomy pokazujące budowlę. Na koniec gry każda twoja budowla jest warta tyle PZ, ile wynika z poziomu, który osiągnąłeś na odpowiednim torze.



POLA WYDARZEŃ

Gdy dowolny gracz osiągnie pole toru postępu z symbolem wydarzenia, natychmiast przesuwa znacznik wydarzeń o 1 pole (patrz tor wydarzeń, str. 20).



POLA WYJĄTKOWE DLA TORU

Każdy tor postępu zawiera również wyjątkowe dla siebie pola.

TOR NAUKI

Gdy osiągniesz **pole żetonów odkryć**, w tajemnicy przejrzyj stos znajdujący się na tym polu, następnie zdobądź 1 wybrany żeton i połóż go obok swojej stacji. Trzymaj go zakrytego, dopóki z niego nie skorzystasz. Możesz go użyć jako **darmowej akcji** w swojej turze.



TOR PRZEMYSŁU

Gdy osiągniesz **pole ulepszenia statku**, wybierz 1 dowolną płytkę ulepszenia statku ze swojej rezerwy i umieść ją na odpowiednim miejscu w swoim **hangarze**.

Pamiętaj: Gdy zdobywasz nowe ulepszenie, możesz natychmiast zbudować statek tego typu, nie ponosząc kosztu!

Wszystkie statki odpowiedniego typu otrzymują nowe wartości i zdolności z płytki ulepszeń.



TOR SUPREMACJI

Jeśli będziesz **pierwszą osobą**, która osiągnie pole z żetonem supremacji, zdobywasz ten żeton i kładziesz go obok swojej stacji. Możesz go użyć jako **darmowej akcji** w swojej turze.

Jeśli osiągniesz to pole, ale **żetonu już nie ma**, zamiast tego zdobywasz 2 PZ.



TOR HANDLU

Jeśli osiągniesz lub przekroczysz pierwsze pole skrytki na torze handlu, każdy twój **niewydany** zasób będzie na koniec gry wart **1 PZ**. Natomiast osiągnięcie drugiego pola **skrytki** zapewni ci 2 PZ za każdy zasób (te bonusy nie sumują się).



TOR CYWILIZACJI

Gdy osiągniesz **pole limitu kart taktyki**, wzrasta liczba **kart taktyki**, którą możesz zachować na koniec swojej tury.

Możesz też **natychmiast dobrać** karty taktyki do swojego nowego limitu kart na ręce.



TOR WYDARZEŃ

W trakcie rozgrywki niektóre akcje, takie jak aktywacja Pola Odessy/Maximusa lub awansowanie na torach postępu, będą poruszać znacznik na **torze wydarzeń**. Gdy znacznik ten osiągnie **koniec toru**, natychmiast odkrywana jest nowa **planeta**, a na koniec aktualnej tury trzeba rozpatrzyć **kartę wydarzenia**.



W grze znajdują się dwie talie wydarzeń:

ŚWIT GALAKTYKI

Świt galaktyki składa się z 10 kart wydarzeń, które raczej przynoszą graczom korzyści. Może z wyjątkiem wynurzających się z mgławic łowców...



rewers

KOSMICZNY ZMIERZCH

Kosmiczny zmierzch składa się z 10 kart wydarzeń, które stawiają graczy przed nowymi wyzwaniem. Tę talię polecamy zaawansowanym graczom, którzy chcą sobie utrudnić rozgrywkę.



rewers

WYWOŁYWANIE WYDARZENIA

Gdy znacznik wydarzeń osiągnie **koniec toru** w twojej turze:

- 1 Natychmiast odkryj wierzchnią **płytkę planety** ze stosu i umieść ją na najbliższym pustym polu na planszy (*patrząc od lewej i od góry*).
- 2 Stos **3 żetonów księżyca** w pasującym do planety kolorze umieść odkryty na planecie, tak aby widoczny był tylko wierzchni żeton.
- 3 Umieść **znacznik wydarzeń** na swojej stacji jako przypomnienie, że na koniec swojej tury musisz **rozpatrzyć kartę wydarzenia**.



ROZPATRYWANIE WYDARZENIA

Jeśli na końcu tury znacznik wydarzeń znajduje się na twojej planszy, musisz odkryć kartę wydarzenia z talii i rozpatrzyć w kolejności następujące efekty:

- 1 **ZDOBĄDŹ PZ:** Każdy gracz zdobywa PZ wskazane obok ich znacznika na wskazanym torze postępu, pomniejszone o liczbę uszkodzonych modułów na swojej stacji (*minimum 0 PZ*).
- 2 **UMIEŚĆ NOWEGO ŁOWCĘ:** Znajdź kartę łowcy o wskazanej klasie i umieść ją odkrytą obok planszy. Następnie umieść figurkę łowcy w regionie wskazanym przez kartę łowcy.
- 3 **EFEKT SPECJALNY:** Rozpatrz efekt zgodnie z instrukcją na karcie wydarzenia (jeśli miałoby to przesunąć znacznik wydarzeń, zignoruj przesunięcie, bowiem znacznik w tym momencie znajduje się na twojej planszy).
- 4 **PRZYWRÓĆ TOR WYDARZEŃ:** Zwróć znacznik wydarzeń na startowe pole toru i odrzuć rozpatrzoną kartę wydarzenia obok planszy wydarzeń.



W trakcie rozpatrywania wydarzenia nie można wykonywać akcji ani zagrywać kart, chyba że wskazano inaczej (wyjątki mogą wynikać z kart taktyki).



1 Ta karta zapunktuje tor supremacji

2 Ta karta przywoła łowcę klasy B

3 Ta karta posiada pozytywny efekt

4 Przywróć znacznik wydarzeń na pole odpowiadające liczbie graczy

Jeśli podczas ostatniego kroku wystrzelenia w **aktywnym regionie** znajdują się **wrogie jednostki** (czyli statki należące do różnych graczy albo graczy/gracze i łowcy), musi dojść do **bitwy**. Bitwa może się odbyć, nawet jeśli **aktywny gracz** nie posiada statków w aktywnym regionie.

Wszyscy posiadający statki w aktywnym regionie **muszą** uczestniczyć w bitwie (łącznie z łowcami – niech ktoś rzuci za nich kośćmi). Gracze, którzy posiadają statki **w zasięgu** bitwy, **mogą** do niej dołączyć. Aby to zrobić, muszą poruszyć swoje statki do regionu bitwy w kroku **eskalacji** (patrz niżej).

Bitwa może się wydarzyć **tylko** w **trakcie wystrzelenia** i dodatkowo **tylko** w aktywnym regionie. Jeśli statki graczy bądź graczy i łowców dzielą region w innym momencie lub w nieaktywnym regionie, do bitwy nie dochodzi. Jeśli w bitwie pozostała tylko 1 (albo żadna) frakcja, bitwa się kończy.

- 1 Eskalacja
- 2 Dyplomacja
- 3 Przygotowanie bitwy
- 4 Rzut kośćmi
- 5 Wynik
- 6 Uszkodzenie statków

KROK 1

ESKALACJA

Rozpoczynając od aktywnego gracza i idąc dalej z kolejnością gry, każdy gracz posiadający statki **w zasięgu** aktywnego regionu może poruszyć **dowolną liczbę** tych statków do tego regionu, aby dołączyły do bitwy (dotyczy to też graczy niebiorących do tej pory udziału w tej bitwie). Każdy gracz ma tylko **1** szansę na podjęcie tej decyzji.



! Jeśli aktywnym regionem jest **mgławica**, tylko statki ze zdolnością **wojaż** mogą dołączyć do bitwy.

KROK 2

DYPLOMACJA

Dyplomacja czasem może natychmiast zakończyć konflikt albo zmienić zasady bitwy!

Rozpoczynając od aktywnego gracza i idąc dalej z kolejnością gry, każdy biorący udział w bitwie gracz może zagrać dokładnie 1 kartę **dyplomacji** i natychmiast rozpatrzyć jej efekt. Każdy gracz ma tylko **1** szansę na zagranie karty dyplomacji.



KROK 3

PRZYGOTOWANIE BITWY

Każdy biorący udział w bitwie gracz sprawdza, iloma **kośćmi** będzie rzucać, oraz wyznacza **wartość celowania** używaną przy przerzutach. Jeśli w bitwie uczestniczą łowcy, policz również ich kości i wyznacz ich wartość celowania.

Następnie rozpoczynając od aktywnego gracza i idąc dalej z kolejnością gry, każdy gracz może wydać dowolną ilość **energii**, aby zdobyć 1 dodatkową kość za każdą wydaną energię. Każdy gracz ma tylko **1** szansę na wydanie energii. Wydanie energii nie zwiększa wartości celowania.

◆ **UZBROJENIE STATKU:** Każdy statek dodaje liczbę kości równą swojej wartości uzbrojenia.



◆ **BUDOWLE:** Każdy gracz dodaje **1** kość za każdą swoją budowlę w aktywnym bądź sąsiadującym regionie.



◆ **ENERGIA:** Każdy gracz dodaje **1** kość za każdą wydaną przez siebie energię.



◆ **LIMIT KOŚCI:** Żaden z uczestników bitwy nie może rzucić więcej niż **6** kośćmi.



◆ **WARTOŚĆ CELOWANIA:** Wartość celowania uczestnika bitwy jest równa sumie **liczby statków**, które posiada w aktywnym regionie, oraz premii do celowania. Maksymalna wartość to 5.



KROK 4

RZUT KOŚĆMI

Wszyscy uczestnicy bitwy (w tym łowcy) jednocześnie rzucają kośćmi. Następnie każdy uczestnik przerzuca **wszystkie** kości, których wynik jest **niższy** od jego **wartości celowania**, tak długo, póki ich wynik nie będzie **równy** bądź **wyższy** od tejże wartości.

WARTOŚĆ CELOWANIA

Każdy uczestnik bitwy posiada wartość celowania, która jest najniższym wynikiem, jaki po przerzutach musi mieć każda jego kość. Gdy uczestnik wyrzuci na kości wynik niższy od swojej wartości celowania, musi przerzucać tę kość tak długo, aż uzyska wynik równy bądź wyższy od swojej wartości celowania.

Wartość celowania uczestnika to suma jego liczby statków w aktywnym regionie oraz modyfikatorów z ulepszeń statków, kart taktyki i innych efektów gry. Maksymalna wartość to 5. Jeśli jakikolwiek efekt miałby podnieść tę wartość powyżej 5, należy go zignorować.



W pierwszym rzucie zielony wyrzucił dwie „1”. W bitwie uczestniczą dwa jego statki, dzięki czemu ich wartość celowania to 2. Musi przerzucać 2 kości z „1” tak długo, póki nie wyrzuci wyniku równego lub wyższego od swojej wartości celowania. Niebieski ani łowcy nie muszą przerzucać.



Łowcy klasy 5 posiadają wartość celowania równą liczbie ich statków w aktywnym regionie. Pozostali łowcy posiadają wartość celowania 1 (plus premie).

KROK 5

WYNIK

Aby wyznaczyć zwycięzcę, uczestnicy (w tym łowcy) porównują między sobą po **1 kości o najwyższym wyniku**. Najwyższy wynik natychmiast wygrywa i przerywa dalsze porównania. Jeśli jest **remis**, remisujący gracze porównują **następny najwyższy** wynik na kości (jeśli któryś z remisujących nie ma już kości do porównania – odpada). Należy to powtarzać **aż do rozstrzygnięcia remisu**.



Po przerzutach zielony, niebieski i łowcy porównują swoje kości od najwyższych do najniższych wartości.

Niebieski i łowcy remisują przy pierwszej kości, ale niebieski wygrywa przy drugiej.



Jeśli remis nie zostanie rozstrzygnięty po porównaniu wszystkich kości, nie ma zwycięzcy i **wszyscy przegrywają**.

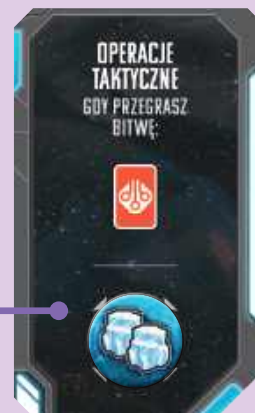
Po wyznaczeniu zwycięzcy:

- ❖ **ZWYCIĘZCA:** Osoba, która odniosła zwycięstwo, awansuje o 1 pole na **torze supremacji**. Jeśli zostali pokonani jacyś łowcy, zwycięzca zdobywa także **nagrodę** z karty łowcy.
- ❖ **POKONANI GRACZE:** Każdy pokonany gracz (niezależnie od tego, czy była to porażka z innym graczem, czy z łowcą) może w tym momencie wykonać akcję **operacji taktycznej** ze swojej stacji (patrz niżej).

OPERACJE TAKTYCZNE

Po przegranej bitwie możesz użyć akcji operacji taktycznej swojej stacji. Dzięki temu możesz albo dobrać 1 kartę taktyki, albo zdobyć nagrodę z osadzonego tutaj żetonu księżycy.

Dzięki osadzeniu tego księżycy po przegraniu bitwy możesz zdobyć 1 albo 2 .



Pamiętaj, że księżyc możesz osadzić **w dowolnym momencie**, nawet tuż przed użyciem operacji taktycznych.

USZKODZENIE STATKÓW

❖ **POKONANI GRACZE:** Wszystkie pokonane statki otrzymują uszkodzenie. Jeśli statek nie ma tarcz albo jego tarcze są wyczerpane (*patrz niżej*), taki statek jest wysyłany na złomowisko i umieszczany w **górnym obszarze złomowiska**.

❖ **POKONANI ŁOWCY:** Jeśli zostali pokonani jacyś łowcy, **tylko jeden** z łowców w aktywnym regionie otrzymuje uszkodzenie i (*o ile nie ochronią go tarcze – patrz poniżej*) wraca na swoją kartę. Łowcy nigdy nie są umieszczani na złomowisku.

TARCZE

Niektóre statki posiadają symbole tarcz  w hangarze albo na karcie łowcy. Gdy statek z symbolami tarcz otrzymuje uszkodzenie, umieść 1 znacznik uszkodzeń na 1 symbolu tarczy i pozostaw go w regionie.



Jeśli symbol tarczy jest zakryty znacznikiem uszkodzeń, ten symbol jest wyczerpany. Jeśli wszystkie tarcze statku są wyczerpane, następne otrzymane uszkodzenie wyśle ten statek na złomowisko. Znaczniki uszkodzeń nie są usuwane (*aż do ostatniego kroku powrotu do stacji*). Wyczerpane tarcze można naładować przy pomocy akcji naprawy i usunąć z nich znacznik uszkodzeń.

Gdy statek gracza otrzymuje uszkodzenie w wyniku bitwy lub innego efektu gry, a nie posiada tarcz, jest **wysyłany na złomowisko** i usuwany z planszy.

Nie wszystko jest jednak stracone! Twoje statki powrócą ze złomowiska do twojego hangaru przy twoim następnym **powrocie do stacji** i będą mogły być wystrzelone w kolejnych turach.

 Jeśli po zakończeniu bitwy w regionie wciąż pozostają wrogie statki, **NIE** wywołuje to natychmiast kolejnej bitwy.

USZKODZENIA I NAPRAWA

Statki i moduły będą w trakcie gry uszkodzane i naprawiane. Zarządzanie uszkodzeniami jest ważne, ponieważ zbyt wiele uszkodzonych statków źle wpłynie na możliwości aktywacji modułów, a uszkodzone moduły obniżą liczbę PZ zdobytych podczas wydarzeń i na koniec gry.

Niektóre moduły wchodzą do gry już uszkodzone. Pamiętaj, że zdobycie takiego modułu nie liczy się jako „otrzymanie uszkodzeń” (*co może mieć znaczenie np. w przypadku kart taktyki chroniących przed otrzymywaniem uszkodzeń*).

Statki i moduły mogą zostać uszkodzone w wyniku przegranych bitew, wydarzeń i kart taktyki. Gdy jakiś efekt **uszkadza moduł** na twojej stacji, umieść 1 **znacznik uszkodzenia** na dowolnym nieuszkodzonym module (*możesz uszkodzić moduł podstawowy*).

NAPRAWA

Gdy wykonujesz akcję **naprawy** (np. odwiedzając **Stocznie** lub odrzucając **żeton księżycy** z symbolem naprawy), wybierz 1 z poniższych opcji. Jeśli naprawiasz w tej samej akcji wielokrotnie, dla każdej naprawy decydujesz osobno.

❖ **NAPRAW STATEK NA ZŁOMOWISKU:** Przesuń swój 1 statek z górnego obszaru złomowiska na **barkę naprawczą** poniżej. Statki na barce naprawczej **mogą** być użyte do aktywacji **modułów** przy powrocie na stację.



❖ **NAŁADUJ TARCZE:** Usuń 1 znacznik uszkodzeń z 1 symbolu tarczy statku z hangaru.

❖ **NAPRAW MODUŁ STACJI:** Usuń 1 znacznik uszkodzeń z 1 modułu na swojej stacji.

❖ **NIC DO NAPRAWY:** Jeśli **nie** masz statków ani modułów do naprawy, zdobywasz 1 PZ.



PRZYKŁAD BITWY

Żółty wyszłkuje transportowiec na żółtą planetę handlową i zdobywa księżyc. *Spodek Porywacz* ma 2 zasięgu i porusza się do aktywnego regionu podczas najazdu łowców. Musi dojść do bitwy, ponieważ w aktywnym regionie znaleźli się gracz i łowca.



aktywny region

1 ESKALACJA

Żółty eskaluje jako pierwszy i dołącza do bitwy transportowcem z zasięgu 1 oraz płaci 1 energii, by skorzystać ze zdolności *skok* swojego krążownika i dołączyć nim z zasięgu 2.

Następnie niebieski postanawia dołączyć transportowcem z zasięgu 1 i myśliwcem z zasięgu 2.



2 DYPLMACJA

Żółty postanawia nie zagrywać karty dyplomacji i pasuje. Niebieski gracz zagrywa *Częstotliwość wywoławczą* i zdobywa 1 PZ za każdy statek przeciwnika w aktywnym regionie [czyli 4 PZ]. Ta karta pozwala również dowolnemu graczowi na zakończenie bitwy. Nikt się na to nie decyduje.



3 PRZYGOTOWANIE BITWY

Żółty rzuca 6 kośćmi walki w tej bitwie: 1 za każdy transportowiec, 3 za krążownik i 1 za swój sąsiadujący obelisk. Nie wykonuje żadnych akcji w przygotowaniu bitwy.

Niebieski potrzebuje większej siły ognia, wydaje więc 2 energii, aby zdobyć 2 dodatkowe kości walki – razem ma ich 5.



4 RZUT KOŚCMI

Wszystkie kości, łącznie z kośćmi łowców, są rzucane jednocześnie.

Celowanie:

Niebieski ma w bitwie 2 statki, więc jego wartość celowania to 2. Przerzuca wszystkie „1”. Żółty ma 3 statki, dzięki czemu jego wartość celowania to 3. Przerzuca wszystkie „1” i „2”. Po przerzutach wyniki prezentują się tak:



5 WYNIK

Porównując pojedyncze kości o najwyższych wynikach, żółty i niebieski remisują, a łowca jest pokonany. Porównując kolejne kości o najwyższych wynikach, niebieski ma wyższą wartość. Niebieski zwycięża w tej bitwie.



Zwycięzca bitwy:

Niebieski awansuje o 1 pole na torze supremacji. Niebieski zdobywa też nagrodę za pokonanie łowcy.



6 USZKODZENIE

Pokonani:

Spodek Porywacz nie ma tarcz, więc powraca na swoją kartę. Żółty wysyła 2 transportowce na złomowisko, a na symbolu tarcz krążownika umieszcza znacznik uszkodzeń. Krążownik pozostaje w aktywnym regionie. Żółty wykonuje akcję operacji taktycznej na swojej stacji. W tym przypadku może wybrać: dobranie 1 karty taktyki albo zdobycie 1 kredytu z osadzonego księżycy.



KONIEC GRY

Gdy **znacznik PZ** dowolnego gracza osiągnie albo przekroczy znacznik końca gry, wywołuje to koniec gry. Natychmiast **usuń znacznik wydarzeń z toru wydarzeń**. W ostatnich turach gry nie można wywołać wydarzeń.

Aktywny gracz kończy swoją turę, a następnie każdy gracz rozgrywa jeszcze 1 turę, łącznie z graczem, który wywołał koniec gry. Następnie gracze przechodzą do **punktacji końcowej**. Osoba, która zdobędzie **najwięcej PZ**, zostanie zwycięzcą.

PUNKTACJA KOŃCOWA

- 1 TORY POSTĘPU:** Każdy gracz zdobywa PZ wskazane obok jego **znaczników** na każdym z 5 torów postępu.
- 2 BUDOWLE:** Każdy gracz zdobywa PZ za każdą swoją budowlę w zależności od najwyższego **poziomu budowli** osiągniętego na odpowiednim torze postępu.

POZIOM BUDOWLI			
PZ ZA BUDOWLĘ	5	7	10

- 3 USZKODZONE MODUŁY:** Każdy gracz traci 2 PZ za każdy uszkodzony moduł na swojej planszy *(za uszkodzone statki nie traci się PZ)*.
- 4 PREMIA SKRYTKI:** Każdy gracz zdobywa PZ za każdy swój niewydany **zasób** *(w tym karty taktyki)* w oparciu o najwyższą **premię skrytki** osiągniętą na **torze handlu**.
- 5 MODUŁY CYWILIZACJI:** Każdy gracz zdobywa PZ wskazane na nieuszkodzonych modułach cywilizacji.
- 6 LIDERZY:** Każdy gracz zdobywa 1 PZ za każdego lidera na swojej stacji.
- 7 INNE:** Zdolności frakcji też mogą przynieść PZ.

ROZSTRZYGANIE REMISÓW

W przypadku remisu wygrywa remisujący z większą liczbą **modułów**. Jeśli wciąż jest remis, wygrywa remisujący z większą liczbą **zasobów**. Jeśli wciąż jest remis, zwycięstwo na Krawędzi jest dzielone.

PRZYKŁAD PUNKTACJI

Gra się kończy, a żółty przed końcowym podliczaniem zdobył 62 PZ.

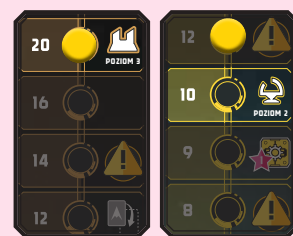
TORY POSTĘPU



Żółty zdobywa 9 PZ za naukę, 20 PZ za przemysł, 10 PZ za supremację, 12 PZ za handel i 8 PZ za cywilizację. Jego wynik to teraz 121 PZ. Ponieważ przekroczył pole „0” na torze PZ, odwraca swój znacznik PZ.

BUDOWLE

Żółty zbudował 1 fabrykę i 2 kosmodromy. Fabryka, jak wynika z toru przemysłu, jest na poziomie 3 i jest warta 10 PZ. Kosmodromy są na poziomie 2, więc każdy jest wart 7 PZ. Jego wynik to teraz 145 PZ.



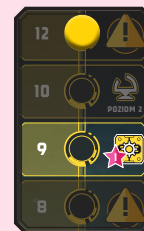
USZKODZONE MODUŁY

Żółty ma na swojej stacji 4 uszkodzone moduły, traci więc 8 PZ. Jego wynik to teraz 137 PZ.



PREMIA SKRYTKI

Żółty osiągnął pierwsze pole premii skrytki na torze handlu, zatem zdobywa 1 PZ za każdy posiadany zasób. Grę zakończył z 2 sztabkami tytanu, 1 kredytem, 4 kostkami energii i 3 kartami taktyki – w sumie to 10 zasobów, które dają 10 PZ. Jego wynik to teraz 147 PZ.



MODUŁY CYWILIZACJI

Żółty zakończył grę z 2 nieuszkodzonymi modułami cywilizacji punktującymi na koniec gry. Za *Ministerstwo gruntów* zdobywa 10 PZ: 4 PZ + 2 PZ za każdą ze swoich 3 budowli. Za *Kolektyw poznawczy* zdobywa 6 PZ: 3 PZ + 1 PZ za każdą kartę taktyki. Jego wynik to teraz 163 PZ.



LIDERZY

Na stacji ma 2 liderów, za których zdobywa 2 PZ. Jego ostateczny wynik to 165 PZ.



ZASADY OPCJONALNE

REGIONY SPECJALNE

PRZYGOTOWANIE

Regiony specjalne dodają do gry wyjątkowe efekty i premie punktowe. Możesz dodać do swojej gry albo 2 płytki kwazarów, albo 2 płytki wirów.

Przed umieszczeniem innych płytek na planszy umieść wybrane płytki regionów specjalnych na planszy na polach oznaczonych ❶ i ❷. Następnie umieść pozostałe płytki startowe jak zazwyczaj, pomijając pola regionów specjalnych. Przygotuj taką samą liczbę planet i baz sojuszu jak w podstawowym wariancie.



Żadne płytki regionów specjalnych z gry podstawowej nie korzystają z symbolu Jeśli gracze bez rozszerzeń gry, zignorujcie to pole.

PUNKTACJA

Na koniec gry, po punktacji budowli, każdy gracz zdobywa wskazane PZ za swoje budowle sąsiadujące z kwazarami albo wirami. Budowla może sąsiadować z oboma regionami specjalnymi i zdobyć z obu premie.

UMIESZCZANIE ŁOWCÓW

W grze z kwazarami albo wirami łowcy startujący na losowych mgławicach będą umieszczani właśnie na wirach/kwazarach. Przy rzucie kością wyznaczającym umiejscowienie łowców sprawdź oznaczenia na regionach specjalnych.

KARTY PRZEZNACZENIA

Czy zjednoczysz Krawędź? Stworzysz nowe źródło pożywienia? A może odnajdziesz panaceum? Twoje przeznaczenie spełni się na Krawędzi!



Ten opcjonalny zestaw kart pomoże nakierować nowych graczy, a weteranom umożliwi dodatkową strategię.

KWAZARY

Żaden statek nie może ich osiągnąć, ale ich potężna dawka energii przynosi dobrobyt niedalekim planetom.



BRAK AKCJI W KWAZARZE

- ❖ Statki graczy nie mogą być wystrzelone na kwazary. Zarówno statki graczy, jak i łowcy nie mogą się poruszać przez kwazary, nawet jeśli posiadają zdolność *wojaż*. Zasięg musi być wyznaczony wokół kwazara, nie przez niego.

WIRY

Przy odrobinie cierpliwości statki mogą zebrać wielkie bogactwa z tych nieskończonych strumieni energii i materii.



KORZYSTANIE Z WIRU

- ❖ Gdy wystrzelisz statek do wiru, natychmiast zdobywasz każdą wskazaną na wirze nagrodę.
- ❖ Dodatkowo, jeśli na początku każdej swojej tury masz co najmniej 1 statek na wirze, zdobywasz wskazaną na nim nagrodę. Dodatkowe statki na wirze nie zwiększają nagrody.
- ❖ Gracz ze statkami na wielu wirach zdobywa nagrodę z każdego zajmowanego wiru.

PRZYGOTOWANIE

Na początku gry rozdaj każdemu graczowi po 2 karty przeznaczenia. Każdy gracz wybiera i zatrzymuje jedną z nich, a drugą w tajemnicy odkłada do pudełka.

PUNKTACJA KOŃCOWA

Na koniec gry, po punktacji liderów, przeprowadź punktację kart przeznaczenia. Każdy gracz odkrywa i **dumnie ogłasza swoje przeznaczenie** (tak jest zabawniej), a następnie punktuje za swoje osiągnięcia.

Każda karta przeznaczenia pokazuje 2 cele torów postępu. Aby wypełnić cel i zdobyć PZ, twój znacznik musi być najwyżej na odpowiednim torze – remis też się liczy. Możesz wypełnić oba cele.

TRYB 2 NA 2

PRZYGOTOWANIE

Gracze dzielą się na 2-osobowe drużyny. Gracze tej samej drużyny siadają obok siebie. Każdy wybiera i kontroluje własną frakcję, tak jak w normalnej grze 4-osobowej.

Aby wybrać pierwszego gracza, każdy gracz rzuca 6 kośćmi jak zazwyczaj, ale grę zawsze rozpoczyna osoba siedząca po lewej w zwycięskiej drużynie. Dalsza kolejność gry jest zgodna z kierunkiem ruchu wskazówek zegara.

BITWA

Statki graczy tej samej drużyny nie są sobie wrogie, a więc do bitwy nie dochodzi, jeśli w aktywnym regionie znajdują się statki tylko 1 drużyny.

Jeśli w walce biorą udział członkowie jednej drużyny, wówczas łączą swoje siły. Każdy członek drużyny niezależnie rzuca kośćmi (*maks. 6*), wyznacza swoją wartość celowania i wydaje zasoby. Po przerzutach drużyna łączy kości w jedną pulę i porównuje swoje rzuty (*maks. 12 kości na drużynę*) z rzutami przeciwnika bądź przeciwników.

Gdy bitwę zwycięży drużyna, której obu członków uczestniczyło w bitwie, obaj awansują o 1 pole na torze supremacji i obaj zdobywają nagrodę łowcy (*o ile łowca uczestniczył w walce*). Jeśli 2 członków drużyny osiągnie żeton supremacji w tym samym momencie, aktywny gracz decyduje, kto zdobędzie ten żeton. Jeśli osiągną pole wydarzenia w tym samym momencie, znacznik wydarzeń postępuje o 2 pola.

AUTORZY

- ♦ **AUTORZY:** Luke Laurie, Maximus Laurie
- ♦ **ILUSTRACJE:** Sergio Chaves
- ♦ **ROZWÓJ:** Peter Vaughan
- ♦ **PRODUKCJA:** Brad Brooks, Peter Vaughan, Lauren Ino, Chris Strain
- ♦ **GŁÓWNY PROJEKT GRAFICZNY:** Duane Nichols
- ♦ **PROJEKT GRAFICZNY:** Snow Conrad, Layne Huber, Matt Paquette, Chris Strain, Stevo Torres, Andrew Wall
- ♦ **PROJEKT LOGO:** Matt Paquette
- ♦ **MODELE:** Erick Tosco
- ♦ **PROJEKT WYPRASEK (WERSJA DELUXE):** Noah Adelman, Game Trayz

- ♦ **RENDERY:** Victor Almeida Ferreira
- ♦ **KOMUNIKACJA:** Rozie Powell
- ♦ **OBŚŁUGA KLIENTA:** Judy Neff
- ♦ **ILUSTRACJE DODATKOWE:** Sandara Tang
- ♦ **STRONA KAMPAII:** Peter Vaughan, Lauren Ino, Oniro, Andrew Wall, Layne Huber
- ♦ **PROTOTYP:** LongPack, Print & Play, Mike DePasquale (*figurki*)
- ♦ **REDAKCJA INSTRUKCJI:** Jason Harris
- ♦ **DODATKOWA REDAKCJA:** Jeff Fraser, Peter Vaughan, Luke & Maximus Laurie
- ♦ **SPECJALNE PODZIĘKOWANIA:** Lucky Duck Games, Gamefound, Daniel Tosco, Alexei Menardo, Mike Vander Veen, Rich Malena, The Full 42, Not Board Gaming, Hungry Gamer, Tim Chuon, Quackalope

EDYCJA POLSKA

- ♦ **OPRACOWANIE:** Marek Baranowski
- ♦ **REDAKCJA:** Bartosz Chlebicki, Patryk Blok
- ♦ **KOREKTA:** Marta Kania
- ♦ **MARKETING:** Tomasz Siwek
- ♦ **OBŚŁUGA KLIENTA:** Daria Stachurska
- ♦ **KOORDYNACJA PRODUKCJI:** Mateusz Szupik
- ♦ **WYDAWCA:** Michał Herman

© Cardboard Alchemy
Wszelkie prawa zastrzeżone

WSPÓŁPRACA

Drużyna może współpracować na kilka sposobów:

- ♦ **PRZECIWNICY:** Członkowie tej samej drużyny nie są traktowani jako przeciwnicy. Są jednak traktowani jako „inni gracze”.
- ♦ **TAJNE INFORMACJE:** Członkowie tej samej drużyny mogą się dzielić tajnymi informacjami, dotyczącymi np. kart taktyki, kary wydarzeń lub zakrytych żetonów.
- ♦ **PRZEKAZANIE ZASOBU/ŻETONU:** Raz na turę aktywny gracz może w ramach darmowej akcji **przekazać albo otrzymać** od członka drużyny 1 z poniższych rzeczy:
 - ♦ 1 zasób (*w tym kartę taktyki*)
 - ♦ 1 zdobyty, ale nieosadzony księżyc
 - ♦ 1 żeton supremacji
 - ♦ 1 żeton odkryciaObaj gracze muszą się zgodzić na przekazanie.
- ♦ **PRZEKAZANIE MODUŁU:** Gdy aktywny gracz po raz pierwszy w turze zdobywa moduł, może go przekazać towarzyszowi. Wtedy to towarzysz (*zamiast aktywnego gracza*) awansuje na odpowiednim torze postępu i umieszcza moduł w odpowiednim rzędzie swojej stacji.

PUNKTACJA KOŃCOWA

Na koniec gry każda drużyna sumuje wyniki swoich członków. Wygrywa drużyna z wyższym wynikiem.



przykładowa akcja zdobywania zasobów:
zdobądź 1 nanowęgiel albo 1 lód



przykładowa akcja wejścia/wyjścia:
wydaj 1 nanowęgiel, by zdobyć 1 kredyt



przykładowa akcja dotycząca wszystkich graczy:
każdy gracz zdobywa po 1 sztabce tytanu



uszkodzenie



dowolny zasób (w tym karta taktyki)



zasięg statku lub łowcy



tarcza



zdobądź moduł naukowy, płacąc koszt planszy



zdobądź moduł naukowy bez opłacania kosztu



awansuj na torze nauki



awansuj na dowolnym torze postępu



przesuń znacznik wydarzeń o 1 pole (o ile jest na torze,
a nie przed graczem)



karta wydarzeń



podejrzyj 2 wierzchnie karty wydarzeń, odłóż jedną na
wierzch, a drugą na spód talii



zapłać wskazany koszt, by zbudować 1 statek



wykonaj 1 naprawę, jeśli nie masz czego naprawić,
zdobytwasz 1 PZ



zapłać wskazany koszt, by zbudować budowlę



statki nie mogą tu wlatywać



żeton supremacji



żeton odkrycia



pole żetonów odkryć



pole odkryć obserwatoriów



zdobądź 1 ulepszenie (oraz ten statek)



zdobądź 1 PZ



premia skrytki (liczba w gwiazdce oznacza wartość zasobu
na koniec gry)



zwiększa się limit kart na ręce, natychmiast dobierz karty
taktyki do nowego limitu



odkryj kartę budowli



zakryj kartę budowli



pole na zdobyty księżyc na stacji gracza



gniazdo na żeton księżyca



zdobądź 1 PZ, gdy osadzasz tu księżyc



pół gniazda na księżyc, nie można osadzić księżyca, póki
nie jest całością



żeton księżyca



lider



znajduje się na kartach budowli: w tym i sąsiadujących
regionach dodaje 1 kość walki w bitwie



znajduje się na kwazarach/wirach: zdobywasz 1 PZ na
koniec gry za sąsiadującą budowlę