

ARCS

KLARYFIKACJA ZASAD

PRZYGOTOWANIE GRACZY [S. 5]

Podczas przygotowania graczy, każdy gracz otrzymuje łącznie 2 znaczniki zasobów odpowiadające ikonom z jego Systemów A i B.



PRZEKAZYWANIE INICJATYWY [S. 8]

Jeśli nie chcesz lub nie możesz zagrać karty Wiodącej, przekazujesz Inicjatywę i kończysz swoją Turę. Gracz, któremu przekazałeś znacznik Inicjatywy, zagra kartę Wiodącą kolejnej Rundy.



ODRZUCENIE KART I SPRAWDZENIE CZY JEST NOWA RUNDA [S. 11]

Wszystkie zagrane karty Akcji oraz karty Akcji użyte do przejścia Inicjatywy powinny zostać odrzucone zakryte na stos odrzuconych kart Akcji na Mapie.



ZASOBY [S. 17]

W Fazie **Preludium** możesz zawsze wydawać zasoby bez żadnego efektu, niezależnie od tego czy są Niegodne.

KATAPULTOWANIE [S. 13]

Wykonując **Katapultowanie**, musisz zatrzymać się na:

- ♦ dowolnej Planecie (*niezależnie od kontroli*);
- ♦ Bramie, która jest kontrolowana przez Rywala (*kontrola jest sprawdzana przed ruchem twoich Statków*).

Do momentu zakończenia Katapultowania, możesz pozostawiać za sobą po drodze swoje Statki. Na przykład, jeśli Katapultujesz się z Planety w Gromadzie 3 możesz zostawić Statki w Bramie 3, następnie także w Bramie 4, by ostatecznie zakończyć ruch na Planecie w Gromadzie 5.

