

HELGE OSTERTAG JENS DRÖGEMÜLLER  
**PROJEKT GAJA**

# ZAGINIONA FLOTA

– Widzę coś na radarze. Gratsol, sędziwy admirał floty Mowejdów, słyszał takie komunikaty wielokrotnie w ciągu swojej kariery. Jego gatunek od pokoleń prowadził poszukiwania Zaginionej Floty, ale wszelkie obserwacje prowadziły dotąd tylko i wyłącznie do rozczarowań. Dla młodego inżyniera był to jednak dopiero pierwszy raz za konsolą, więc aż przebierał nogami z emocji. Gratsol westchnął i ruszył do jego stanowiska. Nie mógł zaprzeczyć, że w ostatnim czasie technologia poszła do przodu: umożliwiła zasiedlenie grup asteroid, o ile było się gotowym na poświęcenie w tym celu Gajaformera. W końcu pozwoliła nawet na przystosowywanie do życia protoplanet.

Proces polegał na wejściu na orbitę i wykorzystaniu najnowszego sprzętu do przetoczenia energii formującej się planety. Gratsol nie uważał jednak, by sensory pokładowe doczekały się również spektakularnego rozwoju. Pochylił się nad monitorem.

– Na Vo’Krona... – wymamrotał pod nosem. – Czy to może być... Podejdź bliżej! – rozkazał. Nagle i jego opanował entuzjazm. Po kilku sekundach był już pewien: jego oczom ukazał się T F Mars, flagowy okręt Przymierza Gai. Nareszcie! Odnaleźli pierwszy statek kosmiczny Zaginionej Floty.

Od tego czasu Mowejdom udało się zlokalizować kolejne jednostki uważane za część tej floty. Dzięki temu wiemy teraz więcej o historii KIK-ów. Jeżeli już wtedy te okręty posiadały KIK-owe interfejsy, oznacza to, że Kości Inteligencji Kwantowej musiały być dostępne nawet w zamierzonych czasach pierwszych podróży międzygwiazdnych. Teraz różne frakcje wyruszają na poszukiwania tych statków, aby wykorzystać ich legendarną technologię. Wieści o odkryciu Zaginionej Floty szybko rozniosły się w najdalsze zakątki galaktyki i coraz więcej gatunków ma nadzieję odkryć sekrety dawno zapomnianych cywilizacji. Przybysze z daleka szybko pozakładali bazy na asteroidach i protoplanetach, zapewniając sobie szansę na zbadanie nowo odkrytego obiektu. Jednak Mowejdomie, którzy jako pierwsi weszli na pokład T F Mars, są już o krok przed pozostałymi...



© 2024 PORTAL GAMES Sp. z o.o.  
(edycja polska)  
ul. H. Sienkiewicza 13, 44-190 Knurów  
Wszystkie prawa zastrzeżone.



© 2024 Feuerland  
Verlagsgesellschaft mbH  
Nassaustr. 3  
65719 Hofheim-Wallau  
[www.feuerland-spiele.de](http://www.feuerland-spiele.de)

Ta gra jest produktem wysokiej jakości. Została skompletowana z wielką starannością. Jeśli jednak w Twoim egzemplarzu zdarzyły się jakieś braki, serdecznie za nie przepraszamy. Prosimy, poinformuj o nich nasz Dział Obsługi Klienta za pośrednictwem formularza kontaktowego na naszej stronie: [portalgames.pl/pl/reklamacje](http://portalgames.pl/pl/reklamacje)



Wspieramy każdą naszą grę – także po jej wydaniu. Choć nasi redaktorzy i współpracownicy pieczołowicie sprawdzają i szlifują materiały z gry, czasem – nieraz po miesiącach czy wręcz latach od premiery – pojawia się konieczność wprowadzenia drobnych korekt, zmian czy ulepszeń. Zobowiązujemy się wprowadzać do instrukcji niezbędne zmiany, bazując na opiniach społeczności graczy i doświadczeniu autorów. Aktualną instrukcję, a często także dodatkowe materiały (np. minirozszerzenia, FAQ), znajdziesz na naszej stronie internetowej: <https://sklep.portalgames.pl/kolekcja-projekt-gaja>



# ZAWARTOŚĆ PUDEŁKA

## Plansze i żetony

4 Plansze Okrętów Zaginionej Floty



1 żeton Zasiedlenia dla nowych rodzajów planet (zakrywa akcje KIK-ów)



1 dwustronne Rozszerzenie Planszy Punktowania (różne rodzaje Planet / dodatkowe Technologie Zaawansowane)



13 żetonów Artefaktów



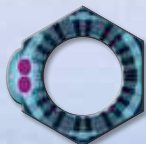
2 nowe Plansze Frakcji (na każdej stronie znajduje się inna frakcja)



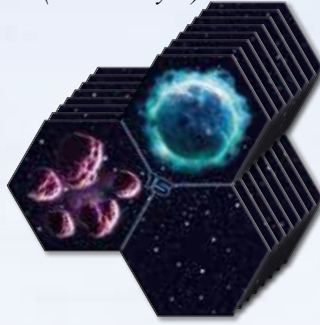
6 żetonów Majstrowania (dla frakcji Majstroników)



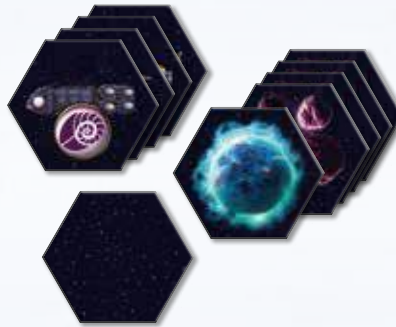
6 Pierścieni Mocy (dla frakcji Mowejdów)



8 kafli Dalekich Sektorów (dwustronnych)




30 żetonów Przestrzeni Kosmicznej w 4 zestawach dla 1-4 graczy (pojedyncze żetony Okrętów, żetony Planet i puste żetony)



9 plansz Eksploracji (dwustronnych)



Komponenty z rozszerzenia, które odpowiadają tym w grze podstawowej, są oznaczone ikoną: 

4 żetony Wzmocnienia



3 żetony Punktowania Końcowego



3 żetony Punktowania Rundy



6 żetonów Technologii Zaawansowanych



12 żetonów Technologii Podstawowych, po 4 z każdego rodzaju:



8 żetonów Przymierza (ze złotą obwódką)



4 Planety Gai



12 znaczników akcji



1 zaktualizowany żeton obszaru badań Ekonomii (dwustronny)



1 zaktualizowany żeton Instytutu Planetarnego Lantydów, dla 1-3 graczy (dwustronny)



### Zaktualizowane komponenty rozszerzenia

(zastępują swoje odpowiedniki z gry podstawowej)

1 żeton  
Punktowania  
Końcowego



4 żetony Technologii Podstawowej



1 żeton  
Technologii  
Zaawansowanej

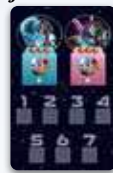


### Pomoce graczy

1 plansza  
kolejności rundy,  
z przypomnieniem  
akcji na rewersie



1 plansza Terraforma-  
cji Mowejdów /  
Majstrowników,  
z przypomnieniem  
akcji na rewersie



### Komponenty Automy

3 żetony Okrętów Automy



1 plansza  
przypomnienia  
Terraformacji  
Automy



2 zestawy budynków i innych komponentów gracza w 2 nowych kolorach  
(turkusowym i różowym)



27 Promów  
Badawczych



(po 3 szt.  
w 9 kolorach)

## WPROWADZENIE

To rozszerzenie wprowadza do gry **Projekt Gaja** nowe opcje i warianty. W galaktyce odkryto ogromne, opuszczone statki kosmiczne, dające dowód na istnienie wysoko rozwiniętych cywilizacji, dawno zapomnianych w odmętach czasu. Waszym zadaniem jest zbadanie tych statków i odkrycie sekretów ich frakcji.

Macie również do wyboru 4 nowe frakcje.

Te nowe frakcje rozpoczynają grę na asteroidach lub nowym rodzaju planet - protoplanetach, które od teraz również możecie zasiedlać. Te nowe planety są rozsiane po całej galaktyce.

## PRZED PIERWSZĄ ROZGRYWKĄ Z TYM ROZSZERZENIEM

Zanim włączycie to rozszerzenie do gry podstawowej, usuńcie z niej wszystkie **komponenty z symbolem** „Różne rodzaje planet”. Zastąpcie te komponenty **zaktualizowanymi komponentami** z tego rozszerzenia (patrz ilustracja po prawej).

Posortujcie żetony Przestrzeni Kosmicznej w zestawy dla różnych liczb graczy. Podczas rozgrywki będziecie potrzebować tylko zestawu dla biorącej w niej udział liczby graczy.

Dodajcie dodatkowe Planety Gai i znaczniki Akcji do komponentów gry podstawowej. Potasujcie nowe żetony Wzmocnienia, Punktowania Końcowego, Punktowania Rundy i Technologii Zaawansowanych z komponentami gry podstawowej. Nie tasujcie nowych żetonów Technologii Podstawowych z żetonami Technologii Podstawowych z gry podstawowej. Przygotujcie standardowo żetony Wzmocnienia, Punktowania Końcowego, Punktowania Rundy, Technologii Zaawansowanych oraz żetony Technologii Podstawowych z gry podstawowej. W tym rozszerzeniu obowiązują standardowe zasady gry, z uwzględnieniem dodatkowych zasad i zmian wyjaśnionych w tej instrukcji.



Symbol z gry podstawowej



Nowy symbol

Ten nowy symbol pokazuje wszystkie 11 rodzajów Planet (w tym Czarną Planetę z 5. poziomu Nawigacji). Wciąż reprezentuje różne rodzaje planet, które już zasiedliliście.



Symbol z gry podstawowej pokazuje teraz tylko 7 rodzajów macierzystych planet frakcji z gry podstawowej, tj. standardowe rodzaje planet. Zobaczycie ten symbol na nowych Planszach Frakcji.



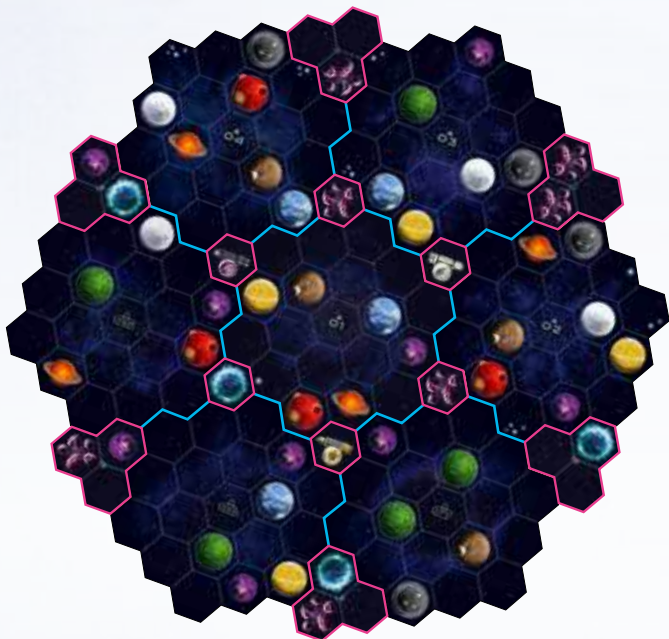
# ZMIANY W PRZYGOTOWANIU DO ROZGRYWKI

## MODULARNA PLANSZA GRY

Przygotujcie obszar gry zgodnie z poniższym opisem. Ostatni w kolejności gracz może, jeśli chce, standardowo obrócić kafle Sektorów (za wyjątkiem Dalekich Sektorów), aby zapewnić sprawiedliwe rozmieszczenie Planet.

### PRZYGOTOWANIE DO ROZGRYWKI DLA 2 GRACZY

Weźcie **kafle Sektorów od 01 do 07**. Odwróćcie kafle 05, 06 i 07 na stronę z czarnymi numerami w jasnych obwódkach. Wybierzcie losowo jeden Sektor z przedziału 01-04 i umieśćcie go na środku obszaru gry. Rozłóżcie wokół niego pozostałych 6 Sektorów.



Nie dopasowujcie jednak tych 6 Sektorów tak jak w grze podstawowej, tylko rozkładajcie je po kolei w jedną lub drugą stronę, przesuwać je o jedno pole tak, aby każdy zewnętrzny Sektor graniczył z wewnętrznym Sektorem tylko dwoma polami. Utworzycie w ten sposób 6 pustych miejsc wokół wewnętrznego Sektora, każde wielkości jednego pola (patrz ilustracja).

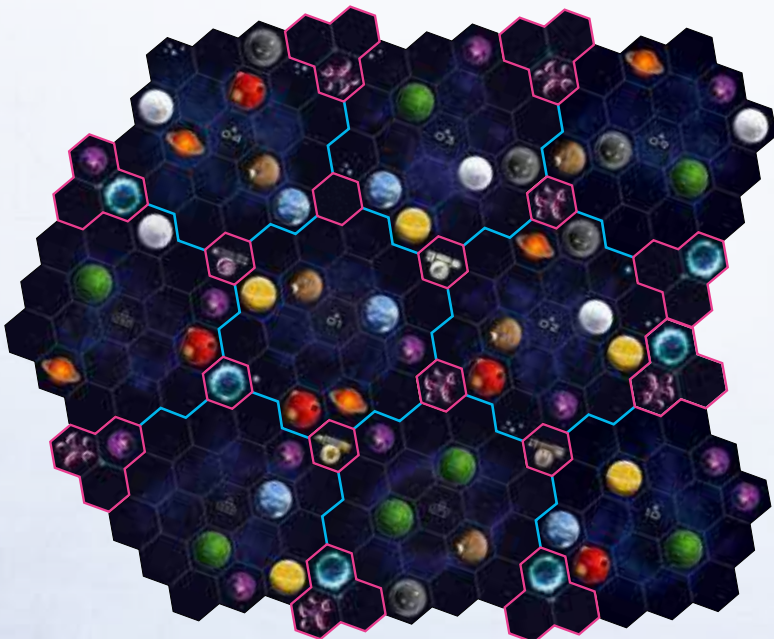
Weźcie **6 żetonów Przestrzeni Kosmicznej** odpowiednich dla 2 graczy i umieśćcie losowo po jednym w każdym pustym miejscu. Upewnijcie się, że każdy Okręt jest oddalony o 5 pól od dwóch pozostałych Okrętów (umieszczajcie żetony Przestrzeni Kosmicznej z Okrętami na przemian z żetonami bez Okrętów).

Weźcie **kafle Dalekich Sektorów od 11 do 16** i umieśćcie je losową stroną do góry w wolnych przestrzeniach wokół Planszy Gry.

**Uwaga:** Jeśli używacie żetonu Punktowania Końcowego „Najwięcej zasiedlonych asteroid”, w grze musi być co najmniej 6 asteroid. Jeśli tak nie jest, odwróćcie kafel Odległego Sektora 16.

### PRZYGOTOWANIE DO ROZGRYWKI DLA 3 GRACZY

Weźcie **kafle Sektorów od 01 do 10**, poza 08 (odłóżcie Sektor 08 do pudełka). Odwróćcie kafle 05, 06 i 07 na stronę z czarnymi numerami w jasnych obwódkach. Wybierzcie losowo jeden Sektor z przedziału 01-04 i umieśćcie go na środku obszaru gry. Rozłóżcie wokół niego pozostałe 6 Sektorów.



Nie dopasowujcie jednak tych 6 Sektorów tak jak w grze podstawowej, tylko rozkładajcie je po kolei w jedną lub drugą stronę, przesuwać je o jedno pole tak, aby każdy zewnętrzny Sektor graniczył z wewnętrznym Sektorem tylko dwoma polami. Utworzycie w ten sposób 6 pustych miejsc wokół wewnętrznego Sektora, każde wielkości jednego pola. Następnie umieśćcie w taki sposób dwa pozostałe Sektory (patrz ilustracja).

Weźcie **8 żetonów Przestrzeni Kosmicznej** odpowiednich dla 3 graczy i umieśćcie losowo po jednym na każdym pustym miejscu. Upewnijcie się, że nie ma dwóch żetonów Okrętów obok siebie (żeton z Okrętem nie może być w zasięgu 3 pól od innego Okrętu).

Weźcie **8 kafli Dalekich Sektorów** i umieśćcie je losową stroną do góry w wolnych przestrzeniach wokół Planszy. Umieśćcie 2 kafle Dalekich Sektorów obok siebie w większej przestrzeni pomiędzy kafkami Sektorów, które zostały umieszczone jako ostatnie (patrz ilustracja).



## ŻETONY PRZESTRZENI KOSMICZNEJ

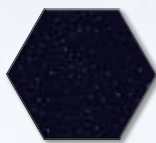
*Awers*



Żeton z Okrętem  
Zaginionej Floty



Żeton z planetą  
(Protoplaneta, Asteroida)



Pusty żeton

*Rewers*

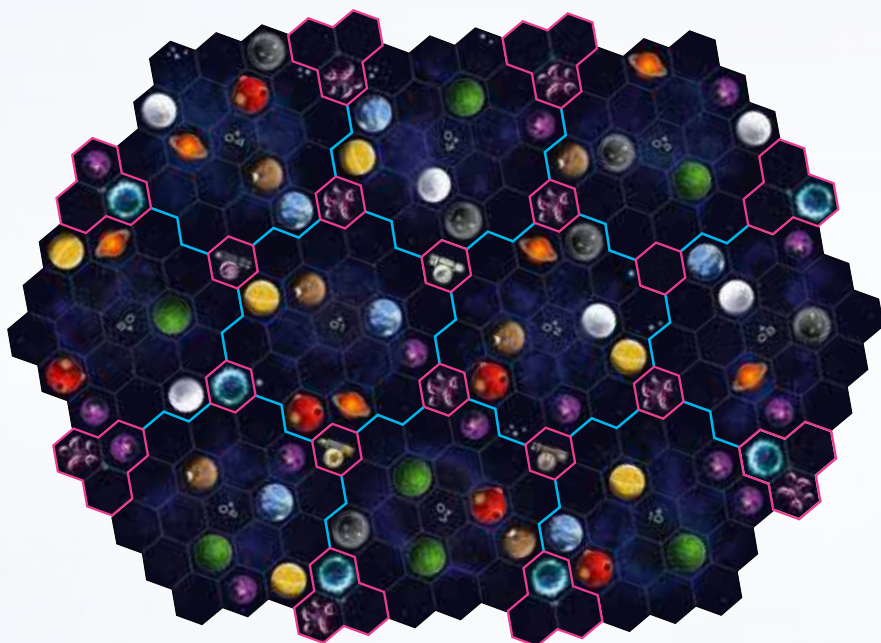


Używajcie tylko żetonów  
odpowiadających liczbie graczy.

### PRZYGOTOWANIE DO ROZGRYWKI DLA 4 GRACZY

Weźcie wszystkie **10 Sektorów**, a następnie odwróćcie kafle 05, 06 i 07 na stronę z pełnymi jasnymi numerami i wybierzcie losowo dwa Sektory z przedziału 01-04 i umieśćcie je obok siebie na środku obszaru gry. Losowo rozmieście wokół nich pozostałe 8 Sektorów. Nie

dopasowujcie jednak tych Sektorów tak jak w grze podstawowej, tylko rozkładajcie je po kolei w jedną lub drugą stronę, przesuwać je o jedno pole tak, aby każdy zewnętrzny Sektor graniczył z wewnętrznym Sektorem tylko dwoma polami. Utworzycie w ten sposób 10 pustych miejsc wokół wewnętrznych Sektorów, każde wielkości jednego pola (patrz ilustracja).



Weźcie **10 żetonów Przestrzeni Kosmicznej** odpowiednich dla 4 graczy i umieśćcie losowo po jednym w każdym z 10 pustych miejsc. Upewnijcie się, że nie ma dwóch żetonów Okrętów obok siebie (żeton z Okrętem nie może być w zasięgu 3 pól od innego Okrętu).

Weźcie **8 kafli Dalekich Sektorów** i umieśćcie je losową stroną do góry w wolnych przestrzeniach wokół Planszy.

## ZMIANY W PLANSZACH

**Plansza Punktowania**

**Rozszerzenie Planszy Punktowania**  
(dla 2/3/4 graczy)

**Rewers Rozszerzenia Planszy Punktowania**  
(dla 3/4 graczy)



Żeton Technologii  
Zaawansowanej  
(wybierany losowo)

Weźcie **Rozszerzenie Planszy Punktowania**.

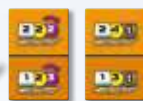
W grze 2-osobowej zawsze używajcie **strony pokazującej 25 Punktów Zwycięstwa**.

W grze 3- lub 4-osobowej używajcie **strony pokazującej 3 Promy Badawcze**. W późniejszych rozgrywkach możecie zdecydować, której strony chcecie używać.

Położcie Rozszerzenie Planszy Punktowania pod Planszą Punktowania i umieśćcie na nim losowo wybrany, dodatkowy **żeton Technologii Zaawansowanej**.



### Plansza Rozwoju



Zaktualizowany żeton dla obszaru badań Ekonomii (losowa strona)

Żeton Zasiedlenia dla nowych rodzajów planet


Umieśćcie żeton **Zasiedlenia** dla nowych rodzajów planet na **Planszy Rozwoju** tak, aby zakrywał akcje **KIK-ów**.

Umieśćcie zaktualizowany żeton dla **obszaru badań Ekonomii** losową stroną do góry tak, aby zakrywał nadrukowane na Planszy symbole przychodu dla poziomów 3. i 4.

## OKRĘTY ZAGINIONEJ FLOTY

Rozszerzenie zawiera 4 Plansze Okrętów Zaginionej Floty. W niniejszej instrukcji „Okręt” zawsze będzie odnosił się do tych Plansz, a nie do pojedynczych żetonów Okrętów, będących częścią Planszy Gry.

### 2 graczy

Nie będziecie używać Okrętu „Rebelia” . Odłóżcie go do pudełka. Weźcie pozostałe 3 Okręty i połóżcie je w pobliżu Planszy Gry.

### 3–4 graczy


Położcie wszystkie 4 Okręty w pobliżu Planszy Gry.

Możecie albo położyć Okręty oddzielnie wokół planszy, aby znajdowały się jak najbliższej odpowiadających im żetonów Okrętów, albo trzymać je wszystkie w jednym miejscu obok siebie.



Umieśćcie losowo nowe **żetony Technologii Podstawowych** (używając 3 żetonów z zielonymi oznaczeniami na rewersie) na odpowiednich 2 lub 3 polach na Okrętach. Jeśli jest tylko 2 graczy, odłóżcie pozostałe żetony Technologii Podstawowej do pudełka.



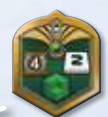
Dobierzcie losowo **żetony Artefaktów** w liczbie równej liczbie graczy. Umieśćcie żetony awersem do góry na odpowiadających im polach na Okręcie „Zmierch” . Odłóżcie pozostałe żetony Artefaktów do pudełka.



Weźcie 4 z nowych **żetonów Przymierza** i rozdzielcie je losowo pomiędzy 4 Okręty. W grze 2-osobowej są tylko 3 Okręty, więc weźcie 3 z nowych żetonów Przymierza i umieśćcie je losowo na tych 3 Okrętach. Odłóżcie pozostałe żetony Przymierza do pudełka.



Żeton Artefaktu (dobierany losowo)



Żeton Przymierza (dobierany losowo)





### Zmierzch - okręt Nautilaksów

Nautilaksowie byli legendarnym gatunkiem badaczy, wspomnianym we wczesnych kronikach Firaków. Mówiono, że byli zdolni do wykonywania zdumiewających skoków w przestrzeni kosmicznej. Niedawno udało się o nich dowiedzieć również tego, że potrafili kompresować różne intrygujące maszyny w Artefakty.



### Rebelia - Okrąg Flagowy Dyrektoratu Vo'Kronów

Podobno Vo'Kronowie byli mistrzami wykorzystywania mocy sztucznej inteligencji. Są uważani za pierwszych konstruktorów KIK-ów, które zapewniły im znaczną przewagę technologiczną i ekonomiczną. Rebelia to najprawdopodobniej statek towarowy, który służył do transportowania KIK-ów.



### T F Mars - Okręt Przymierza Gai

Przymierze Gai jest uważane za pierwszego twórcę Gajaformerów oraz innych technologii opartych na międzywymiarowych mechanikach kwantowych. Było również pionierem w dziedzinie planetarnej terraformacji.



### Zaćmienie - Okręt Imperium Eridańskiego

Imperium Eridańskie powstało w systemie Epsilon Eridani. Ta rozwinięta cywilizacja miała w zanadrzu cały wachlarz niesamowitych technologii. Z biegiem czasu ich niegdyś rozległe imperium rozpadło się na wiele mniejszych, odmiennych mocarstw. Obecnie wiele różnych frakcji twierdzi, że pochodzi od Eridian. Jednymi z potomków tego imperium są Geodyci i Bal T'akowie.

## WYBÓR FRAKCJI

To rozszerzenie zawiera 4 dodatkowe frakcje. Łączą je następujące cechy:

- Każda zaczyna grę z tylko 1 budynkiem (Instytut Planetarny dla Majstroników; 1 Kopalnia dla każdej pozostałej frakcji).
- Każda zaczyna grę na asteroidzie albo protoplanecie (szczegóły dotyczące nowych rodzajów planet znajdziecie na stronie 10 przy opisie akcji „Budowa Kopalni”).
- Nie mają planety macierzystej. Tak jak inne frakcje, muszą sterraformować inne asteroidy i protoplanety, aby je zasiedlić.
- Rozszerzenie zawiera zestawy komponentów frakcji w dwóch nowych kolorach.



Dwie z nowych frakcji, Mowejdowie i Majstronicy, muszą opłacić koszt etapów terraformacji, który jest określany dopiero po tym, gdy wszyscy wybiorą swoje frakcje.

Ogólnie rzecz biorąc, dla 3 rodzajów standardowych planet (w tym zawsze rodzimych planet pozostałych graczy), te dwie frakcje muszą wykonać 3 etapy terraformacji, ale tylko 1 etap terraformacji dla pozostałych rodzajów planet.

Więcej szczegółów na temat nowych frakcji znajdziecie w Dodatku na stronie 13.

Podsumowanie zdolności wszystkich 18 frakcji znajduje się na stronie 16. Będzie pomocne podczas wyboru frakcji.





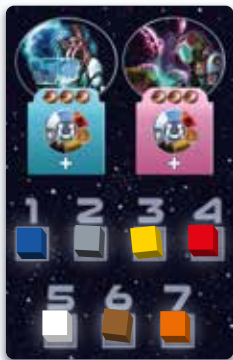
**Zanim** wybierze frakcje, którymi chcecie grać, weźcie po 1 Satelicie każdego koloru z **gry podstawowej**. Dobierajcie Satelity pojedynczo i umieszczajcie je losowo na 7 polach **planszy Terraformacji Mowejdów/Majstrowników**, aby ustalić kolejność tych 7 kolorów. Kolejność ta określa planety, dla których Mowejdowie i Majstrownicy muszą wykonać 3 etapy terraformacji, jeśli nie grają przeciwko 3 frakcjom z gry podstawowej.

Po wybraniu frakcji, jeżeli **zarówno** Mowejdowie, **jak i** Majstrownicy zostali wybrani, dla każdej wybranej frakcji z **gry podstawowej**, dodajcie duplikat Satelity na to samo miejsce na planszy Terraformacji (zobacz przykład poniżej).

Po wybraniu frakcji, jeśli Mowejdowie lub Majstrownicy zostali wybrani, każdy gracz, który wybrał jedną z tych frakcji, postępuje w następujący sposób:

- Dla każdej frakcji z **gry podstawowej** biorącej udział w rozgrywce, weź Satelitę w kolorze tej frakcji z planszy Terraformacji i umieść go na jednym z 3 pól etapów Terraformacji na swojej Planszy Frakcji.
- W kolejności graczy, grający Mowejdami lub Majstrownikami, wykonuje następujące czynności: bierze po 1 Satelicie o najniższym numerze z planszy Terraformacji i umieszcza go na swojej Planszy Frakcji, aż wszystkie pola etapów Terraformacji zostaną zajęte (zobacz przykład poniżej).

### Przykład



*Na początku gry zostały dobrane kolory w pokazanej po lewej kolejności. W tej 3-osobowej rozgrywce gracz 1 wybiera Majstrowników, gracz 2 – Szalone Androidy, a gracz 3 – Mowejdów. Szary (Szalone Androidy) to rodzaj planety, której koszt wynosi 3 etapy terraformacji dla obu nowych frakcji. Obaj gracze, którzy wybrali te frakcje, biorą szarego Satelitę i umieszczają na swojej Planszy Frakcji.*



*Następnie gracz Majstrowników bierze niebieskiego i żółtego Satelitę z rzędu kolorów i umieszcza je na swojej Planszy Frakcji. Gracz Mowejdów bierze czerwonego i białego Satelitę.*

Gdy wybierze już swoje frakcje, każdy z was bierze odpowiadającą swojej frakcji Planszę Eksploracji. Połóżcie je obok swoich Plansz Frakcji.

### 2 graczy

Położcie po 2 z 3 Promów Badawczych swojego koloru na wyznaczonych miejscach. Odłóżcie pozostały Prom do pudełka.

### 3–4 graczy

Położcie wszystkie 3 Promy Badawcze swojego koloru na wyznaczonych miejscach.



Po lewej stronie pokazany jest koszt wysłania jednego z twoich Promów Badawczych, a na górze wszelkie dodatkowe modyfikacje dla danej Frakcji.

Niektóre modyfikacje wpływają na przygotowanie do rozgrywki: Rój otrzymuje tylko 2 znaczniki Mocy na polu I i 2 znaczniki Mocy na polu II, a Szalone Androidy zaczynają z 3 znacznikami Wiedzy.

W przypadku Lantydów modyfikacja dotyczy ich przychodu: zyskują 1 Moc (umieszczają znacznik na polu I).



Jeśli wybierasz frakcję Lantydów, a w grze bierze udział mniej niż 4 graczy, weź odpowiadający tej frakcji **zaktualizowany żeton** i połóż go tak, aby zakrywał twoją zdolność Instytutu Planetarnego. (Strona żetonu dla gry solo/2-osobowej zapewnia Lantydowi 2 znaczniki Wiedzy zarówno przy dodawaniu Kopalni do zasiedlonej planety, jak i przy budowaniu Kopalni na planecie rodzaju ich macierzystej planety, nawet jeśli nie korzystają ze zdolności swojej frakcji. Strona żetonu dla gry 3-osobowej pozwala na pobranie 1 dodatkowego znacznika Mocy przy dodawaniu Kopalni na zasiedloną Planetę).

## ROZMIESZCZENIE PIERWSZYCH BUDYNKÓW

### Rozmieszczenie ma 3 etapy:

- 1) Wszyscy gracze, którzy wybrali frakcję z gry podstawowej, za wyjątkiem Roju, standardowo rozmieszczają swoje 2 lub 3 Kopalnie.
- 2) Wszyscy gracze, którzy wybrali jedną z frakcji z tego rozszerzenia, rozmieszczają swoje budynki w kolejności tury, zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara, zaczynając od pierwszego gracza.
- 3) Rój: gdy wszystkie pozostałe frakcje rozmieszczą swoje budynki, możesz umieścić swój Instytut Planetarny.



## NOWE AKCJE

### 11) ZBADANIE OKRĘTU ZAGINIONEJ FLOTY

Badanie Okrętu Zaginionej Floty zapewnia dodatkowe możliwości akcji. Obowiązują następujące zasady:

- Odpowiadający mu żeton Okrętu na Planszy Gry musi być dostępny z jednej z twoich planet. Możesz także użyć swoich KIK-ów i akcji specjalnych, aby zwiększyć zasięg dla tych akcji, tak jak przy zwiększaniu zasięgu dla akcji „Budowa Kopalni” lub „Rozpoczęcie Projektu Gaja”.
- Musisz wciąż posiadać Prom Badawczy na swojej planszy Eksploracji, jeśli chcesz go umieścić na Okręcie. Na każdy Okręt Zaginionej Floty możesz wysłać maksymalnie 1 Prom Badawczy.



- Umieść swój Prom Badawczy na pustym polu z najniższym numerem. O ile twoja Frakcja nie bada tego Okrętu jako pierwsza, natychmiast ładujesz wskazaną na tym polu Moc.

- Aby wysłać swój Prom Badawczy, opłać koszt pokazany na twojej planszy Eksploracji. Zazwyczaj jest to 5 Punktów Zwycięstwa.



**Takloni** muszą dodatkowo przesunąć swój Kamień Umysłu na swoje pole Gai. **Nowalianie** oraz **Itarianie** muszą dodatkowo odrzucić 1 Moc, zwracając ją do zasobów ogólnych. **Bal T'akowie** muszą wydać 7, zamiast 5 Punktów Zwycięstwa.

Okręt jest eksplorowany, ale nie zasiedlany. Podczas określania zasięgu w późniejszych turach, nie obliczaj zasięgu od żetonu Okrętu, tylko standardowo od twojej najbliższej zasiedlonej planety.

### Przykład

Ponieważ zasięg Talkonów wynosi obecnie 2, muszą oni wydać 1 KIK-a, aby zbadać Okręt „Zaćmienie”.



Placą standardowo 5 Punktów Zwycięstwa i przesuwają swój Kamień Umysłu na swoje pole Gai (dodatkowy koszt dla Talkonów, pokazany na planszy Eksploracji), aby wysłać swój Prom Badawczy na odpowiednią planszę Okrętu. Ładują 2 Moce, zgodnie ze wskazaniem na polu 2.

### 12) ZBADAJ ARTEFAKT

Jeśli twoja frakcja zbadała „Zmierzch”, możesz zbadać jeden ze znajdujących się tam Artefaktów.

Odrzuć 6 Mocy z pól I, II lub III (w dowolnej kombinacji). Zwróć te żetony do zasobów ogólnych, aby otrzymać 1 Artefakt z Okrętu.



Artefakty są opisane w Dodatku na stronie 15.



# ZMIANY W AKCJACH Z GRY PODSTAWOWEJ

## 1) BUDOWA KOPALNI

Żeton, którym przykryto akcje KIK-ów na planszy Eksploracji, zawiera wyjaśnienie obu nowych opcji terraformacji.

### Protoplaneta

Każda Frakcja potrzebuje 3 etapów terraformacji, aby zbudować Kopalnię na nowym rodzaju planety - protoplanecie. Budując Kopalnię na protoplanecie, otrzymujesz 6 Punktów Zwycięstwa. Jeśli zaczynamy grę na protoplanecie, nie otrzymujesz za tę protoplanetę żadnych Punktów Zwycięstwa.



### Asteroida

Aby zbudować Kopalnię na nowym rodzaju planety - asteroidzie, twoja frakcja musi mieć dostępnego Gajaformera. Nie umieszczaj tego Gajaformera na asteroidzie - zamiast tego umieść go na dostępnym polu na żetonie przedstawiającym opcje terraformacji (może się tam znajdować dowolna liczba beżużytecznych już Gajaformarów). Po tym, jak Gajaformer zostanie wykorzystany do zasiedlenia asteroidy, nie może zostać ponownie wykorzystany podczas tej rozgrywki. Nie musisz płacić kosztów budowy Kopalni (1 Ruda i 2 Kredyty).

*Rozsiane po kosmosie asteroidy muszą być przyciągnięte wystarczająco blisko, aby dało się je zasiedlić, ale wystarczająco daleko, aby nie doszło do kolizji. Wymaga to olbrzymich pokładów energii, które muszą być zapewnione przez Gajaformera. Z powodu tych wysokich wymagań energetycznych, generator energii Gajaformera działa na najwyższych obrotach przez cały czas trwania zasiedlania. Po zakończeniu tego procesu Gajaformer do niczego się już nie nadaje, chyba że jako plac zabaw dla najmłodszych.*

## 3) ULEPSZENIE ISTNIEJĄCEGO BUDYNKU

Jeśli twoja frakcja eksplorowała któreś z Okrętów Zaginionej Floty, stają się dla ciebie dostępne nowe opcje Technologii Podstawowych, oprócz żetonów Technologii Podstawowych z Planszy Rozwoju.



Jeśli masz Prom Badawczy na Okręcie Zaginionej Floty, możesz wziąć znaną tam Technologię Podstawową podczas ulepszania Budynku w Laboratorium lub Akademii.

Jeśli to zrobisz, awansuj o 1 poziom w wybranym przez siebie obszarze badań.

Nowe technologie są opisane w Dodatku na stronie 15.

Będzie również dostępna 1 dodatkowa **Technologia Zaawansowana**. Podczas dobierania tego żetonu nie musisz jednak spełniać pierwszego wymagania dla dobrania Technologii Zaawansowanej (tj. dostarczenia twojego znacznika Gracza do 4. lub 5. poziomu obszaru badań).

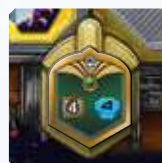


Zamiast tego **zastosuj warunki przedstawione na Rozszerzeniu Planszy Punktowania**, czyli musisz mieć albo co najmniej 25 Punktów Zwycięstwa, albo zbadane 3 różne Okręty Zaginionej Floty (drugi z tych warunków pojawia się tylko w rozgrywkach 3- i 4-osobowych).

Drugi i trzeci warunek dobrania żetonu Technologii Zaawansowanej (odwróć żeton Przymierza i przykryj żeton Technologii Podstawowej żetonem Technologii Zaawansowanej) pozostają bez zmian.

## 4) UFORMOWANIE PRZYMIERZA

Jeśli twoja frakcja eksplorowała któreś z Okrętów Zaginionej Floty, zyskujesz dostęp do nowych żetonów Przymierza, oprócz żetonów Przymierza z zasobów ogólnych. Formując Przymierze nie możesz zbudować Satelity na żetonie Okrętu Zaginionej Floty.



Jeśli masz Prom Badawczy na Okręcie Zaginionej Floty i wciąż znajduje się tam żeton Przymierza, możesz zyskać ten żeton podczas formowania Przymierza.

## 6) AKCJE MOCY I KIK-ÓW

Akcje KIK-ów na Planszy Rozwoju są zakryte i nie można ich użyć.



Jeśli twoja frakcja eksplorowała któreś z Okrętów Zaginionej Floty, zyskujesz dostęp do nowych akcji, aż do końca gry.

Na Okrętach zyskujesz dostęp do akcji KIK-ów, akcji Mocy i dwóch nowych rodzajów Akcji: akcji Wiedzy i akcji Kredytów. Wiele akcji Mocy na Okrętach wymaga wydania nie tylko Mocy, ale i dodatkowego zasobu.

Jeśli masz Prom Badawczy na Okręcie, a akcja, którą chcesz wykonać nie została zasłonięta znacznikiem akcji, możesz ją wykonać (i wtedy zakryć znacznikiem akcji). Musisz wydać wskazaną liczbę zasobów i Mocy.

Te nowe akcje są wyjaśnione w Dodatku na stronach 13-14.



## 7) AKCJE SPECJALNE

Kosmiczne Olbrzymy i Lud Gleenów mają na swoich planszach Eksploracji specjalną akcję, której mogą użyć raz na rundę. Nie można łączyć tej akcji specjalnej z inną akcją.



### Lud Gleenów

Specjalna akcja Ludu Gleenów pozwala na pojedyncze wykonanie jednej z poniższych akcji: „Budowa Kopalni”, „Rozpoczęcie Projektu Gaja” albo „Zbadanie Okrętu Zaginionej Floty” z podstawowym zasięgiem zwiększonym o 2 pola. Wszystkich tych akcji dotyczą standardowe zasady ich wykonywania.



### Kosmiczne Olbrzymy

Specjalna akcja Kosmicznych Olbrzymów pozwala na wykonanie akcji „Budowa Kopalni” z dokładnie 2 etapami terraformacji, w celu przystosowania planety do życia. Jeśli jest taka potrzeba, można zapłacić dodatkową Rudę, aby dodać trzeci etap terraformacji.

## 10) AKCJE BONUSOWE



### Ksenianie

Ksenianie mogą w ramach akcji bonusowej wydać 1 Rudę, aby zyskać 1 Moc (na polu III).



## ZMIANY W ROZGRYWCE JEDNOOSOBOWEJ (AUTOMIE)

Możesz używać tego rozszerzenia również w grze przeciwko wirtualnemu przeciwnikowi - Automie. Ogólne zasady Automy są takie same jak w grze podstawowej, z kilkoma modyfikacjami opisanymi poniżej.

**Uwaga:** Automa z gry podstawowej została opracowana przez Automa Factory.

Opisane poniżej modyfikacje nie zostały opracowane przez Automa Factory.

Automa nie może być wykorzystana do kontrolowania którejkolwiek z nowych frakcji z tego rozszerzenia.

### PRZYGOTOWANIE DO ROZGRYWKI

Wykonaj standardowe przygotowanie gry jednoosobowej (z kafkami ułożonymi w taki sposób, aby na górnej krawędzi Planszy Gry powstała pozioma linia o długości 5 pól). Przygotuj rozszerzenie zgodnie z jego zasadami przygotowania do rozgrywki 2-osobowej.

Zastosuj poniższe zmiany w przygotowaniu:

- Weź 6 żetonów Przestrzeni Kosmicznej dla gry jednoosobowej. Odłóż do pudełka Okręt „Zmierzch” (Okręt z polami na Artefakty). W rozgrywce jednoosobowej nie używa się Artefaktów, więc je również odłóż do pudełka. Umieść pozostałe 3 Okręty w pobliżu Planszy Gry. Umieść losowo po 1 innym żetonie Technologii Podstawowej i 1 nowym żetonie Przymierza na każdym z tych 3 Okrętów.
- Automa posiada **3 Promy Badawcze**.
- Nie zakrywaj akcji KIK-ów żetonem **Zasiedlenia dla nowych rodzajów planet**. Zamiast tego, połóż ten żeton w pobliżu Planszy Gry. Następnie przykryj akcje KIK-ów **3 żetonami Okrętów Automy**. Umieść losowo 1 żeton Okrętu stroną akcji do góry, aby zaznaczyć, że Automa zbadała już ten Okręt. Pozostałe 2 żetony umieść stroną Okrętu do góry. Żetony te powinny zostać umieszczone na akcjach KIK-ów w następującej kolejności:



T F Mars (z prawej strony) został losowo odwrócony stroną akcji do góry. Pozostałe 2 żetony umieszczane są stroną Okrętu.

Każdy żeton ułożony stroną Okrętu do góry, to 1 opcja dla akcji Mocy/KIK-ów Automy, natomiast stroną akcji to od 0 do 3 opcji (liczą się tylko niezastłonięte pola). Jeśli gracz lub Automa wykonuje akcję na Okręcie, należy umieścić znacznik Mocy na odpowiednim żetonie Okrętów Automy.



Automa wykonuje akcję Mocy/KIK-ów z wyborem kierunkowym 4 w lewo - bada Okręt „Zaćmienie”.



## ZMIANY W AKCJACH AUTOMY

### AKCJA „BUDOWA KOPALNI”

#### 3. ROZSTRZYGANIE REMISÓW:

- c. Dla nowych rodzajów planet: asteroidy wymagają 2 etapów terraformacji, a protoplanety 3 etapów terraformacji (patrz nowa plansza Terraformacji).

Poniższa tabela dotyczy żetonów Punktowania Końcowego, które wnoszą dodatkowe warunki rozstrzygnięcia remisów (3b).

<b>Najwięcej zasiedlonych asteroid</b>	(i) Asteroidy (ii) Planety najbliższej niezasiedlonych asteroid.
<b>Obecność w największej liczbie Dalekich Sektorów</b>	(i) Planety w Dalekich Sektorach, w których Automa nie ma jeszcze zasiedlonych planet. (ii) Planety najbliższej niezasiedlonej planety w Dalekim Sektorze, w którym Automa nie ma jeszcze zasiedlonych Planet.

### AKCJA „ULEPSZENIE”

#### 3. ROZSTRZYGANIE REMISÓW:

Jeśli w grze znajduje się żeton Punktowania Końcowego „Największa odległość pomiędzy twoim Instytutem Planetarnym a jedną z twoich Akademii”, zastosuj poniższe zasady rozstrzygnięcia remisów przed tymi z gry podstawowej:

##### 2b. Ulepsz Kopalnię w Placówkę Handlową:

Jeżeli Automa zbudowała już swój Instytut Planetarny, ale żadnej ze swoich Akademii, wybierz Kopalnię leżącą najdalej od jej Instytutu Planetarnego.

##### 2d. Ulepsz Placówkę Handlową w Laboratorium:

Wybierz Placówkę Handlową leżącą najdalej od jej Instytutu Planetarnego.

### AKCJE MOCY/KIK-ÓW

#### 2. OPCJE SPEŁNIAJĄCE KRYTERIA:

Wszystkie żetony Okrętów Automy ze stroną Okrętu ku górze, wszystkie akcje Mocy na Planszy Rozwoju niezakryte znacznikiem akcji oraz dowolne pole na stronie Akcji Okrętu Automy (Mocy/KIK-ów/Wiedzy/Kredytów) niezakryte znacznikiem akcji.

#### 4. WYKONANIE:

- a. Jeżeli jest to akcja Mocy z gry podstawowej, umieść znacznik akcji na wybranej akcji. Automa nie otrzymuje żadnych korzyści.
- b. Jeśli jest to akcja żetonu Okrętu Automy odwróconego stroną Okrętu do góry, Automa bada Okręt Zaginionej Floty za darmo (akcja 11). Umieść 1 z Promów Badawczych Automy na tym Okręcie oraz odwróć ten żeton Okrętu Automy na stronę akcji. Zakryj znacznikiem Mocy pola akcji, odpowiadające polom akcji Okrętu, które zostały wykonane przez ciebie w tej rundzie.
- c. Jeżeli jest to akcja żetonu Okrętu Automy odwróconego stroną akcji do góry, połóż na odpowiednim polu znacznik Mocy. To pomoże określać kolejne akcje Automy tego typu. Jeśli pole akcji po lewej na tym samym żetonie Okrętu Automy jest niezakryte, na nim również umieść znacznik Mocy. Następnie zakryj znacznikami Akcji odpowiednie akcje na tym Okręcie. Automa nie otrzymuje żadnych korzyści.



Wykonując akcję Mocy/KIK-ów z wyborem liczbowym 3 w lewo, Automa wybiera akcję KIK-ów na Okręcie „Zaćmienie” i umieszcza tam znacznik Mocy.

Na koniec rundy usuń powyższe znaczniki, zarówno akcji, jak i Mocy.

### POZIOMY TRUDNOŚCI

Dostosowując poziom trudności w rozszerzeniu Zaginiona Flota, zastosuj standardowe modyfikacje talii oraz ustaw początkowe Punkty Zwycięstwa Automy według poniższej listy:

<b>Automalein:</b>	0 PZ (bez zmian)
<b>Automa:</b>	15 VP
<b>Automächtig:</b>	20 VP
<b>Ultoma:</b>	25 VP
<b>Alprauma:</b>	10 VP (bez zmian)

## TWÓRCY

Rozszerzenie **Project Gaja – Zaginiona Flota** zaprojektowali: Helge Ostertag i Jens Drögemüller. Ilustracje i grafiki stworzył Dennis Lohausen. Zasady gry napisali: Bastian Winkelhaus oraz Stephan Rink, który dokonał również redakcji i produkcji tej gry.

Checielibyśmy podziękować Ursuli Steinhoff za DTP, Gerhardowi Tischlerowi i Johannesowi Grimmowi za korektę, Christofowi Tischowi i Inga Keutmann za wsparcie redakcyjne, naszemu genialnemu zespołowi testowemu, w skład którego wchodził: Andreas Estensen, Nils Lindkvist, Jimmy Flumé, Göran Kero, Tonje Lindmark, David Johansson i Joakim Hägglund, za wszystkie testy oraz sugestie dotyczące niektórych komponentów, Joe Farrellowi i Monradowi Pedersenowi, a także zespołowi Automa Factory za ich bezcenne pomysły dotyczące trybu solo, oraz wielu testerom, a zwłaszcza: Florianowi Schlusnusowi, Johannesowi Grimmowi, Sascha Huningowi, Alexanderowi Fendto- wi, Florianowi Bücherlowi, Christianowi Blatakesowi i Jonasowi Egelowi.

Edycja polska: zespół Portal Games. Tłumaczenie: Weronika Spyra. Skład: Bartosz Makświej. Specjalne podziękowania za pomoc w przygotowaniu polskiej edycji kierujemy do Marcina Kupca.



## CZĘŚĆ I: NOWE FRAKCJE

### Majstrownicy Startowa Planeta: Asteroida

**Zdolność:** Zamiast z 2 Kopalniami, zaczynają grę z Instytutem Planetarnym, który umieszczają podczas drugiego etapu rozmieszczania budynków. Gdy terraformują standardową planetę, potrzebują 3 etapów terraformacji dla 3 rodzajów planet i po 1 etapie terraformacji dla pozostałych rodzajów planet (patrz „Wybór Frakcji” na str. 7). Ich koszt przystosowania Planet Gai do życia wynosi 2 KIK-i. Majstrownicy mają do dyspozycji 6 różnych żetonów Majstrowania: 3 z nich są używane w rundach 1-3, a pozostałe w rundach 4-6. Na początku każdej rundy Majstrownicy wybierają 1 żeton Majstrowania odpowiadający danej rundzie. Kładą go na swojej planszy Frakcji. Na koniec rundy usuwają ten żeton z gry (każdy jest używany tylko raz).



*Ten żeton jest używany przez Majstrowników podczas jednej z 3 pierwszych rund. Pozwala on wykonać im 1 akcję „Budowa Kopalni” z 1 darmowym etapem terraformacji.*


**Instytut Planetarny:** Raz na rundę mogą użyć akcji ze swojego aktualnego żetonu Majstrowania jako AKCJI.

### Darkanianie Startowa Planeta: Asteroida

**Zdolność:** Zaczynają grę z 1 Kopalnią (zamiast 2), którą umieszczają podczas drugiej rundy rozmieszczania budynków. Ich koszt przystosowanie do życia standardowej planety to 1 etap terraformacji, a koszt przystosowania do życia Planety Gai wynosi 2 KIK-i.

**Instytut Planetarny:** Za pierwszym razem, gdy Darkanianie zasiedlają planetę w każdym zwykłym lub Dalekim Sektorze, zawsze otrzymują 2 Kredyty i 1 Wiedzę. Żetony Przestrzeni Kosmicznej nie liczą się jako Sektory.

### Mowejdowie Startowa Planeta: Protoplaneta

**Zdolność:** Zaczynają grę z 1 Kopalnią (zamiast 2), którą umieszczają podczas drugiej rundy rozmieszczania budynków. Zaczynają grę z Promem Badawczym na Okręcie „TF Mars” . Gdy terraformują standardową planetę, potrzebują 3 etapów terraformacji dla 3 rodzajów planet i po 1 etapie terraformacji dla pozostałych rodzajów planet (patrz „Wybór Frakcji” na stronie 7).

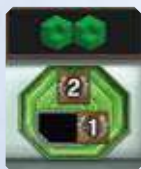
**Instytut Planetarny:** Raz na rundę mogą w ramach AKCJI umieścić Pierścień Mocy na Planecie, która zawiera jeden z ich budynków i nie ma jeszcze Pierścienia Mocy (jeśli jest taka potrzeba, biorą budynek z planety, umieszczają na niej Pierścień Mocy i kładą na nim ten budynek). Wartość Mocy budynku na tej Planecie zwiększa się o 2.

### Kosmiczne Olbrzymy Startowa Planeta: Protoplaneta

**Zdolność:** Zaczynają grę z 1 Kopalnią (zamiast 2), którą umieszczają podczas drugiej rundy rozmieszczania budynków. Kiedy terraformują standardową planetę, potrzebują 2 etapów terraformacji. Na swojej planszy Eksploracji mają 1 akcję „Budowa Kopalni” z 2 darmowymi etapami terraformacji. Ich koszt przystosowania Planety Gai do życia wynosi 2 KIK-i.

**Instytut Planetarny:** Natychmiast biorą 1 wybrany przez siebie żeton Technologii i otrzymują jego bonus (jak przy ulepszeniu w Laboratorium). Mogą użyć tej zdolności tylko raz.

## CZĘŚĆ II: NOWE POLA AKCJI



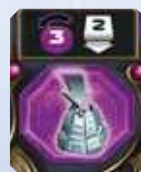
Gdy używasz tej akcji KIK-ów, natychmiast (i tylko raz) zyskujesz 2 Punkty Zwycięstwa plus 1 Punkt Zwycięstwa za każdy twój żeton Podstawowej Technologii (niezależnie od tego, czy jest na nim żeton Technologii Zaawansowanej).



Pozostałe akcje KIK-ów zasadniczo odpowiadają tym w grze podstawowej, z następującymi zmianami:

- Akcja „Weź żeton Technologii” kosztuje tylko 3 KIK-i. Jeśli masz Prom Badawczy na Okręcie Zaginionej Floty, możesz wziąć znajdujący się na nim żeton Technologii Podstawowej.

- Bazowa liczba punktów, które otrzymujesz podczas akcji „Otrzymaj PZ za różne rodzaje planet”, jest zmniejszona do 2 (ponieważ dostępnych jest więcej rodzajów planet).
- Podczas akcji „Ponownie zapunktuj żeton Przymierza”, nie tylko otrzymujesz ponownie Punkty Zwycięstwa i zasoby, ale również wszystkie inne natychmiastowe efekty na tym żetonie Przymierza.



Pokazane obok akcje Mocy kosztują dodatkowe 1 albo 2 Rudy. Gdy wykonujesz jedną z tych akcji, natychmiast (i tylko raz) zyskujesz akcję „Ulepszenie istniejącego budynku”, dzięki której możesz ulepszyć Kopalnię w Placówkę Handlową albo Placówkę Handlową w Laboratorium, bez ponoszenia dodatkowych kosztów.





Ta akcja Mocy kosztuje 2 dodatkowe Wiedze. Wykonując tę akcję, możesz natychmiast awansować jeden ze swoich znaczników Gracza o 1 poziom w obszarze badań. Obowiązują standardowe zasady dotyczące awansowania na poziom 5.

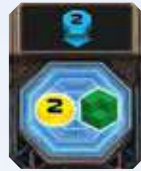


Wykonaj akcję „Rozpoczęcie Projektu Gaja” bez potrzeby przesunięcia jakichkolwiek znaczników Mocy na pole Gai i natychmiast przekształć transplanetę w Planetę Gaja (oznacza to, że możesz zbudować na niej Kopalnię jako późniejszą akcję w tej rundzie, a potem ponownie użyć Gajaformera w tej rundzie). Transplaneta musi być w twoim zasięgu. Wciąż możesz używać KIK-ów do zwiększania swojego zasięgu.

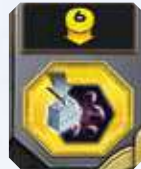


Te akcje są tym samym, co akcja Mocy „1 etap terraformacji” i specjalna akcja „+3 zasięgu” z gry podstawowej, z tym wyjątkiem, że kosztują one odpowiednio 3 Kredyty i 1 Wiedzę. Zauważ, że możesz również

wykorzystać „+3 zasięgu” podczas nowej akcji „Zbadanie Okrętu Zaginionej Floty”.



Natychmiast (i tylko raz) otrzymaj pokazane zasoby.



Natychmiast (i tylko raz) otrzymaj akcję „Budowa Kopalni”, która pozwoli ci wybudować Kopalnię na asteroidzie bez ponoszenia dodatkowych kosztów. Asteroida musi być w twoim zasięgu, ale możesz odrzucić KIK-i, aby zwiększyć swój zasięg. Nie musisz odrzucać (a nawet posiadać) swojego Gajaformera.

## CZĘŚĆ III: NOWE ŻETONY WZMOCNIENIA

Poza przychodem (1 Ruda, 3 Kredyty albo 2 Moce), nowe żetony Wzmocnienia zapewniają również poniższe korzyści:



**1** W momencie, gdy pasujesz i zwracasz ten żeton Wzmocnienia, otrzymujesz 3 Punkty Zwycięstwa za każdego twój Gajaformera, niezależnie od tego, czy twój Gajaformer znajduje się na twojej planszy Frakcji, czy został wysłany. Nie otrzymujesz żadnych Punktów Zwycięstwa za Gajaformery, które zostały zużyte podczas zasiedlania asteroid.

**2** W momencie, gdy pasujesz i zwracasz ten żeton Wzmocnienia, otrzymujesz 1 Punkt Zwycięstwa za każdy rodzaj zasiedlonej przez ciebie planety.

**3** W momencie, gdy pasujesz i zwracasz ten żeton Wzmocnienia, otrzymujesz 2 Punkty Zwycięstwa za każdy Daleki Sektor, w którym jest przynajmniej jedna zasiedlona przez ciebie planeta.

**4** W ramach akcji specjalnej możesz wykonać akcję „Rozpoczęcie Projektu Gaja” bez potrzeby przesunięcia jakichkolwiek znaczników Mocy na pole Gai i natychmiast przekształcić transplanetę w Planetę Gai (oznacza to, że możesz zbudować na niej Kopalnię jako późniejszą akcję w tej rundzie, a potem ponownie użyć Gajaformera w tej rundzie). Transplaneta musi być w twoim zasięgu. Wciąż możesz używać KIK-ów do zwiększania swojego zasięgu.

## CZĘŚĆ IV: NOWE ŻETONY PUNKTOWANIA

### Żetony Punktowania Rundy



Otrzymujesz dodatkowe 3 Punkty Zwycięstwa za każdym razem, gdy zbudujesz Kopalnię w Sektorze lub Dalekim Sektorze, który do tej pory nie był przez ciebie zasiedlony. Żetony Przestrzeni Kosmicznej nie liczą się jako Sektory.



Otrzymujesz dodatkowe 3 Punkty Zwycięstwa za zbudowanie Kopalni na rodzaju planety, który nie był do tej pory przez ciebie zasiedlony.



Za każdym razem, gdy budujesz jedno ze swoich Laboratoriów, otrzymujesz dodatkowe 4 Punkty Zwycięstwa.



## Żetony Punktowania Końcowego



Najwięcej zasiedlonych asteroid.



Największa odległość pomiędzy twoim Instytutem Planetarnym a jedną z twoich Akademii. Odległość ta jest zasięgiem od twojego Instytutu Planetarnego do tej Akademii. *(Nie otrzymujesz punktów, jeśli nie masz wybudowanych tych budynków).*



Najwięcej Dalekich Sektorów, w których masz zasiedloną przynajmniej jedną planetę. Czarna Planeta liczy się jako zasiedlona planeta.

## CZĘŚĆ V: NOWE TECHNOLOGIE



Natychmiast (i tylko raz) otrzymaj akcję „Budowa Kopalni” z maks. 2 darmowymi etapami terraformacji i bez ponoszenia kosztów tej Kopalni. Możesz wydać dodatkową Rudę, aby otrzymać trzeci etap terraformacji i odrzucić KIK-i, aby zwiększyć zasięg tej akcji.



Natychmiast (i tylko raz) otrzymaj Punkty Zwycięstwa za każdy Instytut Planetarny i/albo Akademię; oraz za każdy Daleki Sektor, w którym masz zasiedloną przynajmniej 1 planetę.



Twój podstawowy zasięg jest do końca gry większy o 1, o ile ten żeton nie jest przykryty żetonem Technologii Zaawansowanej.



Gdy pasujesz, otrzymujesz 2 Punkty Zwycięstwa za każdą twoją zasiedloną asteroidę.

## CZĘŚĆ VI: NOWE ŻETONY PRZYMIERZA



Natychmiast (i tylko raz) otrzymaj 12 Punktów Zwycięstwa. W przeciwieństwie do 12-punktowych żetonów Przymierza z gry podstawowej, te żetony mają również zieloną stronę, która pozwala na odkrycie Zaawansowanej Technologii albo dotarcie do najwyższego poziomu obszaru badań.



Natychmiast (i tylko raz) wykonaj akcję „Budowa Kopalni” o nieograniczonym zasięgu i bez ponoszenia kosztów tej Kopalni. Wciąż wydajesz Rudę, aby opłacić etapy terraformacji. W przypadku Planet Gai musisz zapłacić wymaganą liczbę KIK-ów.



Natychmiast (i tylko raz) otrzymaj 1 wybrany przez ciebie żeton Technologii. Obowiązują te same zasady co dla akcji „Ulepszenie istniejącego budynku”.



Natychmiast (i tylko raz) wykonaj akcję „Budowa Kopalni” z maks. 3 darmowymi etapami terraformacji i bez ponoszenia kosztów budowy tej Kopalni. Wciąż możesz używać KIK-ów do zwiększania swojego zasięgu.

## CZĘŚĆ VII: ARTEFAKTY



Natychmiast (i tylko raz) otrzymaj 7 Punktów Zwycięstwa. Taki żeton (podobnie jak Czarna Planeta) liczy się tak, jakby twoja frakcja budowała właśnie Kopalnię i zasiedlała asteroidę lub protoplanetę dla tej Kopalni. To zasiedlenie nie jest przypisane do konkretnego sektora, więc nie liczy się jako zasiedlenie (nowego) sektora; nie otrzymujesz również 6 Punktów Zwycięstwa za zasiedlenie protoplanety.

Na potrzeby wszystkich efektów gry Artefakt jest traktowany jak Kopalnia na asteroidzie lub protoplanecie, która nie jest przypisana do sektora. Nie umieszczasz jednak na nim Kopalni.



Natychmiast (i tylko raz) otrzymaj 3 Punkty Zwycięstwa za każdy poziom we wskazanym obszarze badań. *(Przykład: dla prawego z zaprezentowanych obok artefaktów, jeśli osiągnąłeś poziom 5. w obszarze Nauki, zyskujesz 15 PZ).*



Natychmiast (i tylko raz) otrzymaj 3 Punkty Zwycięstwa za każdy obszar badań, w którym znajdujesz się na co najmniej 3. poziomie.



Zyskaj 2 Moce jako przychód. Umieść je na polu III.



ITARIANIE



NOWALIANIE



LANTYDZI



TERRANIE



HADŹ HALLA



RÓJ



BAL T'AK



GEODYCI



LUD GLEENÓW



KSENIAK



AMBASOWIE



TAKLONI



FIRAKOWIE



SZALONE ANDROIDY



MOWEJDOWIE



KOSMICZNE OLBRZYMY



DARKANIANIE



MAJSTROWNICY

