

# PROJEKT GAJA

W grze **Projekt Gaja** każdy z graczy kontroluje jedną z 14 frakcji, które usiłują pokojowo rozwinąć swoje imperia w galaktyce Terry Mystiki. Każda z frakcji, cechująca się innymi wymaganiami środowiskowymi, dąży do mistrzostwa w technice terraformowania planet, aby przystosowywać nowe światy do życia.

W trakcie rozgrywki gracze zasiedlają planety, rozwijają kopalnie w bardziej zaawansowane budynki i łączą skupiska planet w przymierza. Często stają także przed ważnym

wyborem: szukać sąsiedztwa innych frakcji, zyskując dzięki temu moc i nawiązując stosunki handlowe, czy raczej rozwijać się w samotności, korzystając z większych możliwości ekspansji?

Ponadto gracze odkrywają nowe technologie i szlifują zdobyte umiejętności.

Zwycięzcą zostanie ten, kto najwydajniej rozwinie swoją frakcję.

## SPIS TREŚCI

<b>Zawartość pudełka</b> .....	2	6) Akcje Mocy i KIK-ów	15
<b>Przygotowanie do rozgrywki</b> .....	4	7) Akcje specjalne	16
<b>Cel gry i przebieg rozgrywki</b> .....	8	8) Pasowanie	16
<b>Cykl Mocy</b> .....	9	9) Akcje bonusowe	16
<b>6 rund gry</b> .....	10	10) Akcja pasywna: pobieranie Mocy	17
<b>I. Przychód</b> .....	10	<b>IV. Podsumowanie rundy</b> .....	17
<b>II. Gaja</b> .....	10	<b>Koniec rozgrywki i punktowanie</b> .....	18
<b>III. Akcje</b> .....	10	<b>Rozgrywka zaawansowana: zmiany w przygotowaniu</b>	19
1) Budowa Kopalni	11	<b>Dodatek</b> .....	20
2) Rozpoczęcie Projektu Gaja	12	I. Frakcje	20
3) Ulepszenie istniejącego budynku	13	II. Plansza Rozwoju / III. Pola akcji	22/23
4) Uformowanie Przymierza	14	IV. Żetony Wzmocnienia / V. Żetony Punktowania Rundy	23/24
5) Awansowanie w obszarze badań	15	VI. Żetony Technologii	24



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

**10 kafli Sektorów**  
ponumerowanych od 01 do 10, które  
tworzą Planszę Gry. Kafle Sektorów 05,  
06 i 07 są zadrukowane z obu stron



**1 Plansza Punktowania**



**10 żetonów Wzmocnienia**



**6 Stacji Kosmicznych**  
(dla frakcji Roju)



**1 Plansza Rozwoju**



**10 żetonów Punktowania Rundy**  
po 1:



po 2:



**36 żetonów Technologii Podstawowych,**  
(po 4 z każdego rodzaju)



**19 żetonów Przymierza**

(po 3 z każdego rodzaju)



Pojedynczy żeton  
dla frakcji Ludu  
Gleenów



**7 dwustronnych Plansz Frakcji**  
(na każdej stronie znajduje  
się inna frakcja)



**6 żetonów Punktowania Końcowego**



**15 żetonów Technologii  
Zaawansowanych**



**12 Planet Gai**



**1 Czarna Planeta**



**15 znaczników Przymierza**



**20 znaczników akcji**



25 kart Automy, podzielonych następująco:

7 kart Frakcji

1 karta Terraformacji



17 kart Decyzji Automy



1 instrukcja Automy

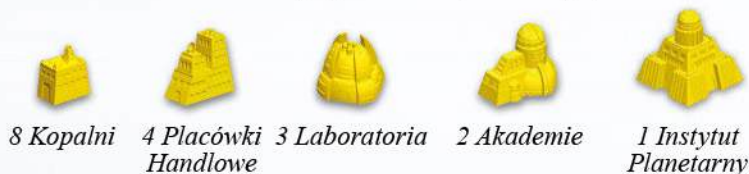
1 karta pomocy Automy

4 karty pomocy

1 karta kolejności rundy  
(zmienna kolejność rundy)



**Budynki** (W każdym z siedmiu kolorów:  
żółtym, pomarańczowym, brązowym, białym,  
szarym, niebieskim, czerwonym)



**Znaczniki** (W każdym z siedmiu kolorów:  
żółtym, pomarańczowym, brązowym, białym,  
szarym, niebieskim, czerwonym)



14 znaczników Kredytów  
7 znaczników Rudy  
7 znaczników Wiedzy  
30 KIK-ów (Kości Inteligencji Kwantowej)  
50 znaczników Mocy



1 Kamień Umysłu  
(dla frakcji Taklonów)

1 znacznik Pierwszego Gracza



Satelity, znaczniki Mocy, Kości Inteligencji Kwantowej, znaczniki akcji oraz Planety Gai uważa się za nieograniczone.  
Jeśli kiedykolwiek zabraknie wam któregoś z tych komponentów, użyjcie odpowiednich zamienników.

## TWÓRCY

Projekt Gaja to gra zaprojektowana przez Helge Ostertaga i Jensa Drögemüllera.

Ilustracje i układ graficzny przygotował Dennis Lohausen, a instrukcję opracowali Bastian Winkelhaus i Frank Heeren, który odpowiada za realizację całego projektu.

Chcielibyśmy gorąco podziękować Indze Keutmann za angielskie tłumaczenie gry, Christine Conrad za opracowanie graficzne instrukcji oraz kart, Bastianowi Winkelhausowi za niezliczone wspólne testy i Johannesowi Grimmowi za korektę instrukcji. Dziękujemy Mortenowi Monradowi Pedersenowi i całemu Automa Factory za przygotowanie zasad gry jednoosobowej, Panda Games za wsparcie udzielone w realizacji gry i Barry'emu za udostępnienie forum dla testerów. Zespół Automy pragnie podziękować Jamesowi Ataei-Kachuei za korektę zasad gry jednoosobowej.



© 2017 Feuerland  
Verlagsgesellschaft mbH  
Nassastraße 3  
65719 Hofheim am Taunus  
www.feuerland-spiele.de



©2023 Portal Games Sp. z o.o.  
(edycja polska)  
ul. Henryka Sienkiewicza 13  
44-190 Knurów, Polska  
www.portalgames.pl

# PRZYGOTOWANIE DO ROZGRYWKI

W pierwszej partii kierujcie się poniższymi wytycznymi przygotowania do rozgrywki. W kolejnych partiach możecie wykorzystać zasady zaawansowane ze strony 19 – pozwalają one na wybór dowolnych frakcji i opisują m.in. proces tworzenia modularnej planszy gry.

W przypadku rozgrywek jednoosobowych – zapoznaj się z instrukcją Automy. Jeśli w rozgrywce bierze udział 2 lub więcej graczy, odłóżcie komponenty Automy do pudełka.

Wybierzcie w dowolny sposób osobę, która rozpocznie rozgrywkę, i przekażcie jej znacznik **Pierwszego Gracza**



## Plansza Gry

### Przygotowanie planszy dla 3 lub 4 graczy

Weźcie 10 kafli Sektorów, a następnie odwróćcie kafle 05, 06 i 07 na stronę z pełnymi jasnymi numerami. Ułóżcie kafle Sektorów jak na ilustracji poniżej:



Strona z pełnym jasnym numerem



### Przygotowanie planszy dla 1 lub 2 graczy

Weźcie kafle Sektorów ponumerowane od 01 do 07. Kafle 05, 06 i 07 odwróćcie na stronę z czarnymi numerami w jasnych obwódkach. Ułóżcie kafle Sektorów jak na ilustracji poniżej:



Strona z czarnym numerem w jasnej obwódce



Niewielkie skupiska niebieskich gwiazd na kaflach od 01 do 04 pomagają ułożyć je we właściwy sposób.

## Plansza Rozwoju i żetony Przymierza

Połączcie **Planszę Rozwoju** obok Planszy Gry.



Odwróćcie wszystkie **żetony Technologii Podstawowych** rewersem do góry i odszukajcie 9 żetonów z zielonymi symbolami. Rozłóżcie je losowo na 9 polach Technologii Podstawowych i odkryjcie.

Pozostałe żetony pogrupujcie zgodnie z ich rodzajem i dołóżcie na właściwe pola – na każdym polu powinny się znajdować 4 żetony tej samej technologii.

Następnie wylosujcie 6 **Technologii Zaawansowanych** i rozłóżcie je odkryte, losowo na 6 polach, które znajdują się między poziomami 4. i 5. obszarów badań. Pozostałe Technologie Zaawansowane odłóżcie do pudełka.

Umieśćcie Czarną Planetę na poziomie 5 obszaru badań Nawigacji na Planszy Rozwoju.

Odszukajcie **żeton Przymierza** widoczny na ilustracji po prawej stronie i odłóżcie go na bok – jest on zarezerwowany dla frakcji Ludu Gleenów. Z pozostałych żetonów wylosujcie jeden i połączcie na poziomie 5. obszaru badań Terraformacja.



(dwustronny)

Pozostałe **żetony Przymierza** posortujcie zgodnie z rodzajem na 6 stosów i umieśćcie je obok Planszy Gry zieloną stroną do góry.

*Wyjątek: Żeton Przymierza z 12 PZ ma dwie szare strony.*



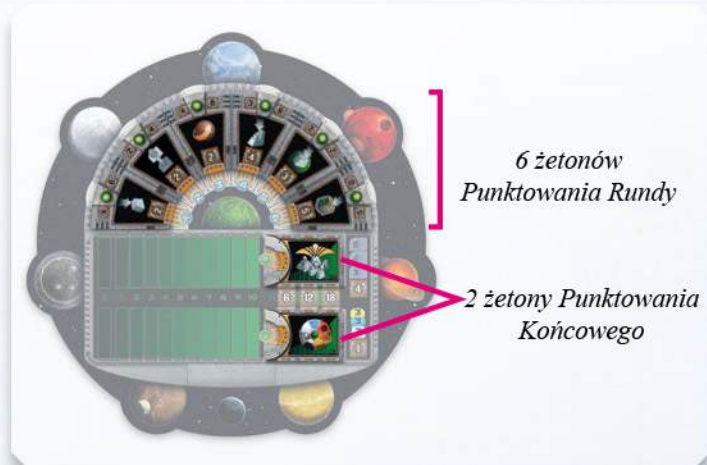


## Plansa Punktowania

Połóżcie **Planszę Punktowania** obok **Planszy Gry**.

Wylosujcie 6 **żetonów Punktowania Rundy** i rozłóżcie je losowo awerssem do góry na polach 1–6 **Planszy Punktowania**. Pozostałe żetony **Punktowania Rundy** nie będą używane w rozgrywce, odłóżcie je do pudełka.

Wylosujcie 2 **żetony Punktowania Końcowego** i umieśćcie je awerssem do góry na polach z prawej strony planszy, na końcu dwóch zielonych torów. Pozostałe żetony **Punktowania Końcowego** nie będą używane w rozgrywce, odłóżcie je do pudełka. (Małe liczby w prawym dolnym rogu żetonów **Punktowania Końcowego** mają znaczenie tylko w rozgrywkach jedno- i dwuosobowych. Szczegóły zostały opisane na stronie 8.



## Żetony Wzmocnienia i zasoby ogólne

Wylosujcie tyle **żetonów Wzmocnienia**, ilu graczy bierze udział w rozgrywce plus 3 (przykładowo 6 żetonów w rozgrywce dla 3 osób), i rozłóżcie je obok **Planszy Gry**. Pozostałe żetony **Wzmocnienia** nie będą używane, odłóżcie je do pudełka.

Połóżcie w łatwo dostępnym miejscu wszystkie **znaczniki akcji**, **Planety Gai**, **znaczniki Mocy**, **znaczniki Przymierza** i **KIK-i** – tworzą one **zasoby ogólne**.



*W rozgrywce 4-osobowej potrzebnych jest 7 żetonów Wzmocnienia.*



## Wybór frakcji

### Pierwsza rozgrywka

W pierwszej rozgrywce użyjcie następujących frakcji (zamiast wybierać je dowolnie):

1 gracz: Hadż Halla (człowiek), Takloni (Automa)

2 graczy: Hadż Halla, Ksenianie

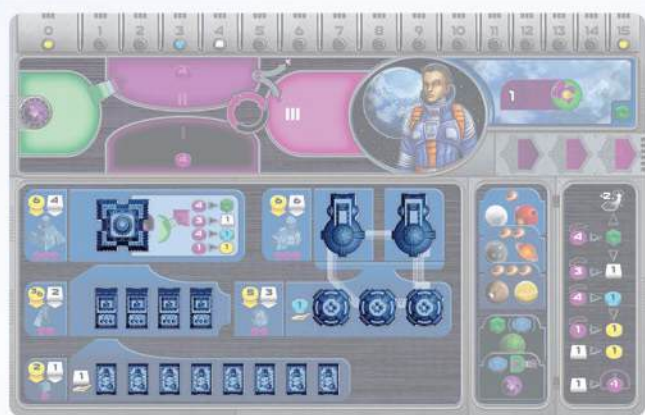
3 graczy: Terranie, Takloni, Geodyci

4 graczy: Terranie, Hadż Halla, Ksenianie, Takloni

Pierwszy gracz wybiera jedną z wymienionych frakcji i bierze jej planszę. Następnie, w kierunku zgodnym z kierunkiem ruchu wskazówek zegara, kolejni gracze wybierają jedną z dostępnych Plansz Frakcji. Zdolności frakcji zostały szczegółowo omówione na stronie 20.

Po wybraniu frakcji weź **zestaw komponentów we właściwym kolorze** i przygotuj swoją Planszę Frakcji w następujący sposób:

Rozłóż budynki na odpowiadających im polach. Umieść z boku 3 **Gajaformery** – będą potrzebni później.



Budynki i Gajaformery Terran.

Weź 2 znaczniki Kredytów, 1 znacznik Rudy oraz 1 znacznik Wiedzy i połóż je na oznaczonych polach początkowych toru zasobów swojej Planszy Frakcji. Odłóżcie nieużywane znaczniki Kredytów, Rudy i Wiedzy do pudełka.

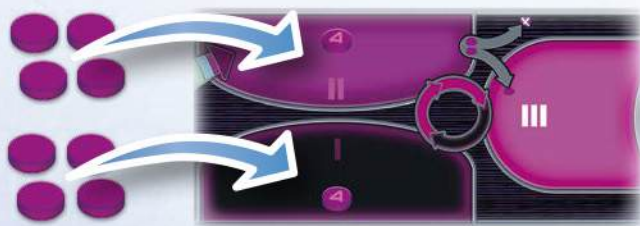


Terranie rozpoczynają grę, mając 3 Wiedze, 4 Rudy i 15 Kredytów.

Jeśli pod nazwą twojej frakcji widnieją symbole **KIK-ów**, weź dodatkowo odpowiednią ich liczbę i umieść na swojej Planszy Frakcji.



Weź także odpowiednią liczbę **znaczników Mocy**, wskazaną na polach cyklu Mocy, i połóż je na tych polach.



Terranie rozpoczynają grę z 4 znacznikami Mocy na polu II i 4 znacznikami na polu I.

Umieść 6 **znaczników gracza** na Planszy Rozwoju: po 1 znaczniku na poziomie 0. każdego z obszarów badań.



Rój zaczyna w każdym obszarze badań na poziomie 0.

Jeżeli twoja frakcja rozpoczyna grę na poziomie 1. w dowolnym obszarze badań, przesun odpowiedni znacznik o 1 poziom w górę. Ponadto jeśli na poziomie 1. widnieją jakiegokolwiek **bonusy jednorazowe** (oznaczone gwiazdką i białą obwódką), np. 2 Rudy, 1 KIK lub Gajaformery, natychmiast weź ten bonus.

Zyskując Rudę, przesun znacznik Rudy na swoim torze zasobów o wskazaną liczbę w prawo.



Zyskując KIK-i, weź je z zasobów ogólnych i umieść na swojej Planszy Frakcji.



Zyskując Gajaformera, weź go ze swoich Gajaformery odłożonych wcześniej z boku i umieść na swojej Planszy Frakcji.



**Uwaga:** Bonusy poziomu 1. obszarów badań Ekonomia oraz Nauka są bonusami przychodu, w związku z czym przyznaje się je podczas Fazy Przychodu, a nie przygotowania do rozgrywki.



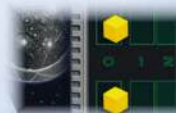
Terranie rozpoczynają grę na poziomie 1. Projektu Gai, dlatego kładą na Planszy Frakcji 1 Gajaformera.



Położ siódmy znacznik gracza w kolorze swojej frakcji na polu 10. toru Punktów Zwycięstwa, jako znacznik Punktów Zwycięstwa (PZ).



Weź wszystkie Satelity w kolorze swojej frakcji. Umieść po 1 na każdym polu „0” na Planszy Punktowania, a pozostałe umieść w pobliżu swojej Planszy Frakcji.



Weź kartę pomocy i umieść ją odkrytą w pobliżu swojej Planszy Frakcji.

Jeśli grasz Taklonami, weź Kamień Umysłu i umieść go na polu I swojego cyklu Mocy.



Jeśli grasz Ludem Gleenów, weź żeton Przymierza Ludu Gleenów i umieść go w pobliżu swojej Planszy Frakcji.

Jeśli grasz Rojem, weź 6 Stacji Kosmicznych i umieść je w pobliżu swojej Planszy Frakcji.



## Rozmieszczenie pierwszych budynków

### Pierwsza rozgrywka

Zalecamy, abyście w pierwszej rozgrywce rozmieścili swoje Kopalnie tak jak na przykładach poniżej. Wykładając Kopalnie, bierzcie je ze swoich Plansz Frakcji od lewej do prawej (patrz przykład na dole strony 19).

Wykładając budynki, gracze zasiedlają swoje pierwsze planety i odkrywają pola przychodu na Planszach Frakcji. Ma to znaczenie dla ich pierwszego przychodu, opisanego na str. 10

1 gracz



2 graczy



3 graczy



4 graczy



### Wybór Żetonów Wzmocnienia

Zaczynając od ostatniego gracza i postępując odwrotnie do kierunku ruchu wskazówek zegara, każdy gracz wybiera **po jednym żetonie Wzmocnienia** i kładzie go awerssem do góry obok swojej Planszy Frakcji. niewybrane żetony Wzmocnienia pozostają na swoim miejscu i będą dostępne w pierwszej rundzie.



### Nie używane komponenty

Odlóżcie do pudełka wszystkie **nieużywane** Plansze Frakcji, budynki, Gajaformery, znaczniki gracza, Satelity, znaczniki Rudy, znaczniki Wiedzy, znaczniki Kredytów, karty pomocy, Kamień Umysłu, żeton Przymierza Ludu Gleenów, Stacje Kosmiczne.

Odlóżcie do pudełka kartę zmiennej kolejności rundy. Jest ona używana tylko podczas rozgrywki w wariantcie zmiennej kolejności rundy, opisanym w sekcji rozgrywki zaawansowanej na str. 19.

## CEL GRY I PRZEBIEG ROZGRYWKI

Wygrywa ta osoba, która posiada najwięcej Punktów Zwycięstwa (PZ) na koniec rozgrywki.

Punkty zdobywa się zarówno w trakcie gry, jak i na jej zakończenie. Do śledzenia PZ graczy służą znaczniki PZ na torze PZ. Poniżej opisujemy różne sposoby zdobywania PZ.

Podczas przygotowania do gry na Planszy Punktowania umieszcza się 6 żetonów Punktowania Rundy, po jednym na rundę. W każdej rundzie gracze otrzymują PZ za wykonywanie określonych akcji, wskazanych na danym żetonie.

Wszystkie żetony Punktowania Rundy są opisane w Dodatku na stronie 24. Liczby widoczne na górze tych żetonów mają znaczenie tylko w rozgrywkach z Automą i zostały opisane w instrukcji Automy.



*Za każdym razem, gdy podczas tej rundy awansujesz w dowolnym obszarze badań, otrzymujesz 2 PZ.*

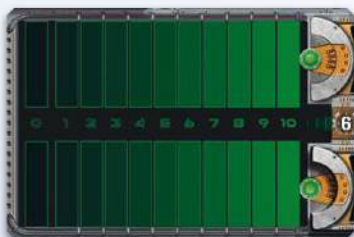
Na Planszy Punktowania leżą także 2 żetony Punktowania Końcowego. Na koniec rozgrywki gracze przeprowadzają punktowanie w wyznaczonych kategoriach i otrzymują PZ za to, jak dobrze udało im się spełnić określone warunki.

Obok żetonów Punktowania Końcowego widnieją dwa torzy – w trakcie rozgrywki gracze oznaczają na nich swoje postępy w obu kategoriach. Najwięcej PZ otrzyma gracz zajmujący najwyższą pozycję na torze, a po nim kolejni, zgodnie z ich pozycją.

Wszystkie żetony Punktowania Końcowego są opisane na stronie 18. Zglądajcie tam, gdy zajdzie taka potrzeba.



*Ten żeton Punktowania Końcowego premiuje zasiedlenie Planet Gaja. Za każdym razem, gdy gracz zasiedla Planetę Gaja, przesunie Satelitę tego gracza 1 miejsce wyżej na tym torze.*



**Wskazówka:** W pierwszej połowie rozgrywki możecie zignorować te torzy, jednakże w drugiej warto zwracać uwagę na postępy przeciwników.

*Obok żetonów Punktowania Końcowego znajdują się 2 torzy – podczas rozgrywki możecie śledzić na nich swoje postępy w obu kategoriach punktowania. W tym celu na każdym z torów połóżcie po 1 Satelicie w swoim kolorze (lub 2 Satelity, by śledzić wartości wyższe od 10).*

Dzięki łączeniu planet w Przymierza gracze zdobywają **żetony Przymierza**, które także nagradzają ich Punktami Zwycięstwa i – w większości przypadków – dodatkowymi zasobami.



*Po zdobyciu tego żetonu Przymierza gracz natychmiast otrzymuje 6 PZ i 2 Wiedze.*

Na koniec gry gracze otrzymują **po 4 PZ za każdy poziom powyżej poziomu 2.**, jaki osiągnęli na **Planszy Rozwoju** w różnych obszarach badań (osiągnięcie poziomu 5. Nawigacji daje 4+4+4=12 PZ, za 3 poziomy powyżej poziomu 2.). Ponadto każdy poziom zapewnia określone bonusy.



*Symbol przypominający o PZ na koniec gry za postęp w obszarach badań.*

Oba rodzaje Technologii (Podstawowa oraz Zaawansowana) mogą zapewnić graczom PZ, ponadto pozwalają na awans w jednym obszarze badań.



*Ten żeton Technologii Podstawowej daje 3 PZ za każde zasiedlenie Planety Gai.*

### Gracz neutralny w rozgrywkach jedno- i dwuosobowych

W rozgrywkach do 2 graczy, podczas punktowania końcowego bierze się pod uwagę wynik gracza neutralnego, aby drugie miejsce w danej kategorii nie było przyznawane automatycznie. Weźcie 2 Satelity w nieużywanym kolorze i połóżcie na zielonych torach – liczba w prawym dolnym rogu żetonu Punktowania Końcowego określa pozycję, jaką powinien zająć Satelita gracza neutralnego na danym torze. Podczas przyznawania punktów traktujcie te Satelity tak, jakby należały do dodatkowego, trzeciego gracza.



*W tym punktowaniu końcowym w grze 1- i 2-osobowej znacznik gracza neutralnego należy umieścić na polu 8.*





# CYKL MOCY

W trakcie rozgrywki Moc będzie krążyć pomiędzy trzema numerowanymi polami na Planszy Frakcji. Ładowanie Mocy przez gracza pozwala mu na przesunięcie znaczników aż do pola III, natomiast wydawanie Mocy skutkuje przesunięciem znaczników z pola III na pole I.

Po lewej stronie trzech pól podstawowych widnieje zielone pole Gai. Z pola tego korzysta się w specyficznych sytuacjach, opisanych na stronie 10.



*Pola Mocy Hadż Halla po przygotowaniu do rozgrywki.*

## Ładowanie Mocy

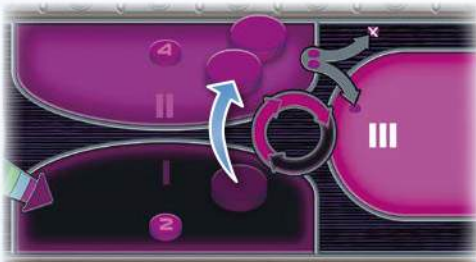
Zanim gracze będą mogli wydawać Moc, muszą ją najpierw naładować. Efekty pozwalające na ładowanie Mocy reprezentowane są przez ikonę taką jak ta z prawej strony.

Dla każdej Mocy, którą masz naładować, postępuj wg poniższej kolejności:

1. Jeżeli na polu I znajduje się co najmniej 1 znacznik Mocy, przesuń 1 znacznik z pola I na pole II.
2. Jeżeli pole I jest puste, za każdą 1 ładowaną Moc przesuń 1 znacznik z pola II na pole III.
3. Jeżeli pola I i II są puste, nie możesz ładować więcej Mocy.



Ta ikona oznacza: „Naładuj 4 Mocy”.



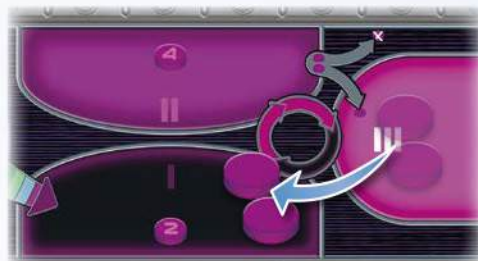
*Efekt pozwala ci na naładowanie 4 Mocy. Aby to zrobić, najpierw przesuń znacznik Mocy z pola I na pole II.*



*Ponieważ obecnie pole I jest puste, przesuwasz 2 znaczniki Mocy z pola II na pole III. Teraz, gdy oba pola (I i II) są puste, nie możesz naładować więcej Mocy.*

## Wydawanie Mocy

Niektóre akcje wymagają od ciebie wydania Mocy. Możesz wydawać tylko Moc, która znajduje się na polu III. Aby wydać Moc, przesuń ją z pola III na pole I.



*Akcja wymaga od ciebie wydania 2 Mocy, zatem przesuwasz 2 znaczniki Mocy z pola III na pole I.*

## Zyskiwanie i odrzucanie Mocy

W wyniku efektów pozwalających ci na zyskiwanie lub odrzucanie Mocy, całkowita liczba znaczników Mocy w twoim cyklu Mocy może się zmieniać w trakcie rozgrywki.

Zyskując Moc, weź znaczniki Mocy z zasobów ogólnych i umieść je na polu I. Efekty pozwalające na zyskanie Mocy reprezentowane są przez ikonę taką jak ta z prawej strony.



Ta ikona oznacza: „Zyskujesz 1 Moc”

Aby odrzucić Moc, weź znacznik Mocy ze swojej Planszy Frakcji i zwróć go do zasobów ogólnych. O ile nie zaznaczono inaczej, możesz odrzucić znaczniki z kombinacji **dowolnych pól**, poza polem Gai.



*Efekt pozwala ci na zyskanie 1 Mocy. Aby to zrobić, weź 1 znacznik Mocy z zasobów ogólnych i umieść go na polu I.*



*Inny efekt każe ci odrzucić 2 Mocy. Robisz to zwracając 2 znaczniki Mocy z swoich pól Mocy do zasobów ogólnych.*

# 6 RUND GRY

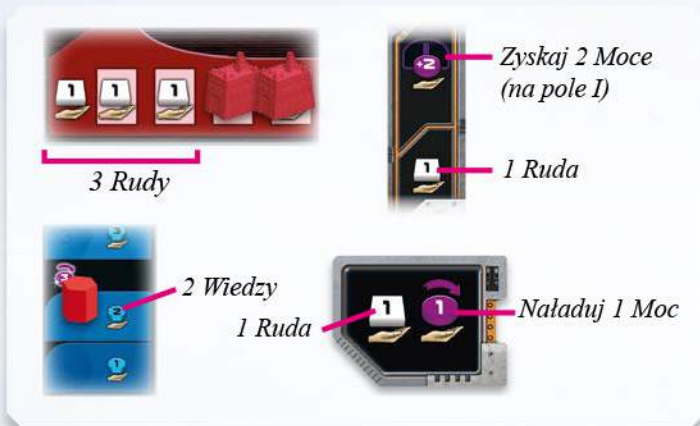
Każda z 6 rund składa się z 4 faz, rozgrywanych w następującej kolejności:

- Faza I: Przychód
- Faza II: Gaja
- Faza III: Akcje
- Faza IV: Podsumowanie rundy

## Faza I: Przychód

Przychód jest reprezentowany przez symbol **otwartej dłoni**. Na początku każdej rundy (łącznie z pierwszą) wszyscy gracze produkują zasoby.

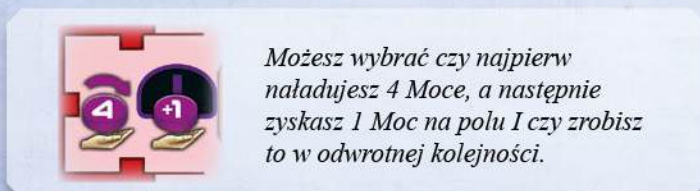
Możecie je otrzymać ze swoich **Plansz Frakcji**, żetonów **Wzmocnienia**, posiadanych żetonów **Technologii** i z postępów w badaniach na **Planszy Rozwoju**.



**Rudę, Wiedzę i Kredyty** oznacza się na torze zasobów widocznym na Planszy Frakcji. Przesuń odpowiedni znacznik w prawo gdy zyskujesz dany zasób lub w lewo, gdy go tracisz. Tor kończy się na wartości 15. Oznacza to, że możesz posiadać maksymalnie 15 Rudy i Wiedzy oraz 30 Kredytów (ponieważ oznacza się je za pomocą dwóch znaczników).



Gdy zarówno **ładujesz** jak i **zyskujesz Moc**, sam decydujesz, w jakiej kolejności to przeprowadzisz. Jeśli jednak pobierasz przychód z jednego źródła (pojedynczego symbolu dłoni), musisz pobrać go w całości, zanim pobierzesz przychód z innego źródła (innego symbolu dłoni).



## Faza II: Gaja

Jeżeli na polu Gai twojego cyklu Mocy znajdują się jakiegokolwiek znaczniki Mocy, przesunij je (tak jak wskazuje strzałka) na **pole I**.



**Wyjątek:** Frakcja Terran przesuwa znaczniki Mocy bezpośrednio na **pole II** (zgodnie z oznaczeniem na ich Planszy Frakcji).

Jeśli masz swoje Gajaformery z poprzedniej rundy na Transplanetach (planetach transwymiarowych), na każdej takiej planecie umieść żeton Planety Gai. Od tej chwili planety takie uważa się za Planety Gai. Gajaformer pozostaje na tej planecie aż do momentu, gdy wybudujesz tam Kopalnię (patrz str. 12).



## Faza III: Akcje

Podczas tej fazy gracze wykonują kolejno po jednej akcji, rozpoczynając od Pierwszego Gracza i podążając zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara. Postępują tak aż do chwili, gdy każdy gracz wykona akcję Pasowania. Gracze, którzy **spasują**, nie podejmują kolejnych akcji i są pomijani do zakończenia bieżącej fazy. W chwili, kiedy wszyscy spasują, Faza Akcji dobiega końca.

Nie licząc pasowania, gracze mogą wykonywać każdą akcję wielokrotnie (ale zawsze tylko jedną akcją w turze). Akcją Pasowania można wykonać tylko raz, ponieważ kończy ona udział gracza w fazie.

Podczas swojej tury możesz wykonać akcje bonusowe, bezpośrednio przed swoją akcją lub po niej (patrz str. 16).

Ponadto podczas tej fazy gracze mogą ładować Moc w wyniku pewnych akcji przeciwników (akcja pasywna: ładowanie Mocy), co zostało szczegółowo opisane na stronie 17.



Karta pomocy przywołująca o wszystkich możliwych akcjach.

## 1) Budowa Kopalni

Możesz wybudować Kopalnię na planecie, co oznacza zasiedlenie tej planety.

Aby wybudować Kopalnię musisz opłacić jej koszt (wskazany po lewej stronie Kopalni na twojej Planszy Frakcji): **2 Kredyty i 1 Ruda**. Musisz również posiadać przynajmniej jedną Kopalnię na swojej Planszy Frakcji



Możesz wybudować Kopalnię na planecie o ile spełnia ona następujące warunki:

- Jest pusta (tj. nie ma na niej żadnego budynku).
- Znajduje się w zasięgu jednej z twoich planet.
- Jest planetą macierzystą twojej frakcji. Jeśli nie jest to planeta macierzysta, musisz opłacić pełny koszt niezbędny do uczynienia z niej planety macierzystej twojej frakcji.

Jeżeli wszystkie warunki zostały spełnione oraz wszelkie niezbędne koszty zostały opłacone, weź ze swojej Planszy Frakcji pierwszą Kopalnię z lewej strony i postaw ją na wybranej planecie.

Musisz być w stanie wykonać tę akcję w całości, a także opłacić wszelkie powiązane koszty – nie możesz wykonać części akcji, np. sterraformować planetę częściowo lub bez wybudowania Kopalni.

Planet Gai, na których znajdują się Gajaformery, dotyczą zasady specjalne – są one wyszczególnione na końcu tej sekcji.

### Zasięg:

Podstawowy zasięg zależy od poziomu, jaki osiągnęłaś w obszarze badań Nawigacji. Dopóki twój znacznik znajduje się na poziomie 0. albo 1. tego obszaru badań, twój zasięg wynosi 1. Oznacza to, że możesz zasiedlać



*Postęp w obszarze badań Nawigacja ułatwia zasiedlanie galaktyki. Na tym przykładzie podstawowy zasięg czerwonego gracza wynosi 2.*

wyłącznie planety znajdujące się w odległości 1 pola, a więc te, które bezpośrednio przylegają do planet, które już zasiedliłaś. Na poziomach 2. i 3. Nawigacji zasięg wzrasta do 2 pól, na poziomie 4. do 3 pól, a na poziomie 5. – do 4 pól.

Aby określić wymagany zasięg, wytycz najkrótszą możliwą trasę z jednej ze swoich planet do planety, którą chcesz zasiedlić. Nie ma znaczenia, czy po drodze znajdują się inne planety, nawet te zasiedlone przez innych graczy.

Poziom Nawigacji zawsze określa zasięg maksymalny – wciąż możesz zasiedlać te planety, które znajdują się bliżej.

Ponadto możesz odrzucić dowolną liczbę KIK-ów, aby na potrzeby pojedynczej akcji budowy Kopalni **zwiększyć swój zasięg o 2 pola** za każdego odrzuconego w ten sposób KIK-a.



*Ten symbol z prawej strony Planszy Frakcji przypomina o możliwości zwiększenia zasięgu za KIK-i.*



*Gracz czerwony osiągnął poziom 2. w Nawigacji i po wydaniu 1 KIK-a zwiększył zasięg do 4 pól, aby uzyskać dostęp do brązowej planety.*

### Przystosowanie do życia:

W grze **Projekt Gaja** występuje 9 rodzajów planet. Tylko jeden z tych rodzajów – planeta macierzysta danej frakcji – jest domyślnie przystosowany do życia dla danej frakcji. Kolor twojej Planszy Frakcji determinuje, jakiego koloru jest twoja planeta macierzysta.

Aby wybudować Kopalnię na planecie innej niż twoja macierzysta, musisz zastosować poniższe zasady:

• **Transplaneta** (planeta transwymiarowa) nie może zostać zasiedlona. Aby wybudować na niej Kopalnię, musisz ją przekształcić za pomocą Gajaformera w Planetę Gai. Rozpoczęcie Projektu Gaja zostało opisane na stronie 12.



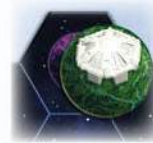
• **Planeta Gaja** może zostać przystosowana do życia odrzucając **1 KIK-a**. Twoja planeta macierzysta nie wpływa na ten koszt.



*Koszt przystosowania do życia Planety Gaja jest widoczny na Planszy Frakcji.*

Po przekształceniu Transplanety w Planetę Gaja, Gajaformer pozostaje na tej planecie. Planetę Gaja z Gajaformerem na niej dotyczą poniższe zasady:

• Tylko frakcja posiadająca na takiej planecie Gajaformera może ją zasiedlić.



*Wyłącznie biały gracz (frakcja Itarian) może zasiedlić tę Planetę Gai.*

• Taka Planeta zawsze znajduje się w twoim zasięgu, niezależnie od zasięgu faktycznego.

• **Nie opłacasz** standardowego kosztu 1 KIK-a, wymaganego podczas przystosowywania do życia Planet Gai.

• Po wybudowaniu na takiej planecie Kopalni zdejmij z niej Gajaformera i połóż go na swojej Planszy Frakcji.

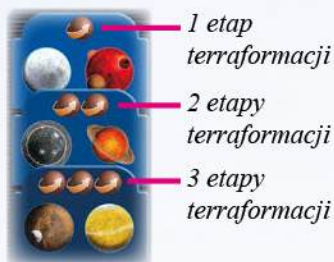


*Terranie zbudowali Kopalnię na Planecie Gai, na której mieli Gajaformera. Płacą za budynek 1 Rudę i 2 Kredyty, a Gajaformera przenoszą z powrotem na swoją Planszę Frakcji.*

## 2) Rozpoczęcie Projektu Gaja

- Wszystkie pozostałe planety musisz sterraformować za pomocą 1, 2 lub 3 etapów terraformacji – liczba etapów zależy od tego, jak bardzo warunki panujące na danej planecie odbiegają od warunków planety macierzystej twojej frakcji. Informacja o wymaganych etapach terraformacji znajduje się na każdej Planszy Frakcji.

*Terranie potrzebują 2 etapów terraformacji, aby uczynić czarną lub pomarańczową planetę zdatną do życia.*



Za każdy etap terraformacji musisz zapłacić określoną wartość Rudy. Koszt jednego etapu zależy od poziomu, jaki osiągnąłeś w obszarze badań Terraformacja – dopóki twój znacznik znajduje się na poziomie 0. lub 1., wynosi on 3 Rudy; na poziomie 2. koszt jednego etapu spada do 2 Rud, a na poziomie 3. i wyższych do 1 Rudy.



*W tym przykładzie frakcja Geodytów musi zapłacić 1 Rudę za każdy etap terraformacji.*

Niektóre akcje specjalne i akcje Mocy pozwalają przeprowadzić jeden lub więcej etapów terraformacji bez ponoszenia kosztów. Akcje te zostały opisane na stronach 15-16. Jeśli liczba darmowych etapów terraformacji jest niewystarczająca, możesz dopłacić Rudą za kolejne, niezbędne etapy.



*Geocyty wykonują akcję specjalną, zapewniającą 1 darmowy etap terraformacji. Potrzebują jednak 2 etapów, by uczynić brązową planetę zdatną do życia. Ponieważ znajdują się na poziomie 3. Terraformacji, płacą 1 Rudę za drugi etap.*



- Czarna Planeta** to ostatni rodzaj planety, który może zostać odkryty jedynie poprzez osiągnięcie poziomu 5. w obszarze badań Nawigacji. Czarna Planeta została szczegółowo omówiona na stronie 22.

Jak wspomniano w opisie poprzedniej akcji, nie możesz budować Kopalni bezpośrednio na Transplanecie: najpierw musisz przeprowadzić Projekt Gaja, aby przekształcić ją w Planetę Gaja. Proces rozpoczętego Projektu Gaja kończy się w fazie Gaja kolejnej rundy, po której będziesz mógł zbudować Kopalnię na tej Planecie Gaja.

Aby rozpocząć Projekt Gaja, musisz:

- Mieć dostępnego Gajaformera.
- Mieć w zasięgu Transplanetę bez Gajaformera na niej.
- Ołacić koszt przekształcenia (w Mocy).

Po wykonaniu powyższych kroków weź 1 ze swoich dostępnych Gajaformersów i umieść go na Transplanecie.

### Dostępność:

Gajaformers zajmujący jedno z trzech pól na Planszy Frakcji jest dostępny.



Aby otrzymać pierwszego Gajaformera, musisz osiągnąć poziom 1. w obszarze badań Projekt Gaja; weź Gajaformera z tych odłożonych na bok podczas przygotowania do rozgrywki i umieść na jednym z miejsc na swojej Planszy Frakcji. Po osiągnięciu poziomu 3. otrzymujesz drugiego Gajaformera, a po osiągnięciu poziomu 4. – trzeciego.

Gajaformers pozostaje na przekształcanej Transplanecie do zakończenia Projektu Gaja. Nie możesz użyć go do rozpoczęcia nowego Projektu Gaja do momentu, aż zbudujesz na jego planecie Kopalnię i przywrócisz go na swoją Planszę Frakcji.

### Zasięg:

Aby ustalić czy Transplaneta znajduje się w zasięgu, użyj tych samych reguł dotyczących zasięgu, jak przy akcji budowania Kopalni. Planeta z Gajaformers nie liczy się jako zasiedlona przez frakcję, której Gajaformers się na niej znajduje. Oznacza to, że nie może być wykorzystywana jako „punkt startowy” do obliczania zasięgu do innej planety (Transplanety lub dowolnej innej).

### Koszt:

Aby rozpocząć Projekt Gaja, musisz opłacić pełny koszt, przesuwając znaczniki Mocy z dowolnych pól Mocy (I, II i/albo III) na pola Gai. Wysokość kosztu zależy od poziomu w obszarze badań Projekt Gaja. Gdy twój znacznik w tym obszarze badań znajduje się na poziomie 1. lub 2. – musisz przesunąć 6 znaczników Mocy. Po osiągnięciu poziomu 3. – koszt wynosi 4 znaczniki Mocy, natomiast po osiągnięciu poziomu 4. – koszt spada do 3 znaczników Mocy. Koszt jest identyczny dla każdego twojego Gajaformera, niezależnie od tego, kiedy go otrzymałeś.



*Terranie mają dostępne 2 Gajaformery. Aby rozpocząć Projekt Gaja, muszą przesunąć na pole Gai łącznie 4 znaczniki Mocy z dowolnych swoich pól Mocy (I, II i/albo III).*

Ponieważ proces przekształcenia kończy się w następnej rundzie, rozpoczynanie go w ostatniej rundzie gry nie daje żadnych korzyści.

### 3) Ulepszenie istniejącego budynku

Możesz krok po kroku ulepszać swoje budynki (łącznie z Kopalnią umieszczoną na Planszy Gry podczas przygotowania do rozgrywki), by otrzymywać inne rodzaje zasobów w Fазie Przychodu lub korzystać z dodatkowych przywilejów. Na pustych planetach można budować wyłącznie Kopalnie; pozostałe budynki zdobywa się dzięki akcji ulepszenia, a nowy budynek zawsze zastępuje stary na Planszy Gry. Połączenia pomiędzy różnymi typami budynków na Planszy Frakcji przypominają o tym, w jaki sposób dane budynki mogą zostać ulepszone.

#### Każdej akcji ulepszenia dotyczą następujące zasady:

- Ulepszając budynek, zdejmij go z Planszy Gry i umieść w odpowiednim rzędzie na swojej Planszy Frakcji od **prawej do lewej**.
- Podobnie jak Kopalnie, wszystkie Placówki Handlowe i Laboratoria należy zdejmować z Planszy Frakcji od strony **lewej do prawej**.
- Z każdą akcją ulepszenia wiąże się koszt Rudy i Kredytów. Koszt ulepszenia podany jest po lewej stronie odpowiedniego rzędu budynków na Planszy Frakcji.

Podczas rozgrywki możesz przeprowadzać cztery rodzaje ulepszeń:



#### **Kopalnia ► Placówka Handlowa**

Ulepszenie Kopalni w Placówkę Handlową kosztuje 6 Kredytów i 2 Rudy. Jeżeli w **sąsiedztwie** ulepszonej Kopalni znajduje się budynek **przeciwnika**, koszt spada do 3 Kredytów i 2 Rud.

Za **sąsiedztwo** uważa się wszystkie planety w **odległości do 2 pól** od ulepszonej Kopalni.



#### **Placówka Handlowa ► Instytut Planetarny**

Ulepszenie Placówki Handlowej w Instytut Planetarny kosztuje 6 Kredytów i 4 Rudy. Natychmiast po wybudowaniu Instytutu Planetarnego zyskujesz dostęp do akcji specjalnej lub zdolności

swojej frakcji. Szczegółowy opis działania Instytutów Planetarnych wszystkich frakcji znajduje się w części I Dodatku na stronie 20.



#### **Placówka Handlowa ► Laboratorium**

Ulepszenie Placówki Handlowej w Laboratorium kosztuje 5 Kredytów i 3 Rudy. Wykonując to ulepszenie, natychmiast **bierzesz 1 żeton Technologii** (patrz prawa kolumna).



#### **Laboratorium ► Akademia**

Ulepszenie Laboratorium w Akademię kosztuje 6 Kredytów i 6 Rud. Wykonując to ulepszenie, musisz zdecydować, który budynek Akademii chcesz wybudować. W większości przypadków jeden z nich zapewnia przychód w wysokości 2 Wiedzy, a drugi akcję generującą KIK-a. Kiedy budujesz Akademię, natychmiast **bierzesz 1 żeton Technologii** (patrz prawa kolumna).

#### Otrzymywanie żetonu Technologii:

Żetony Technologii zapewniają różne korzyści, takie jak zasoby lub przychód. Trzymaj swoje żetony Technologii w pobliżu swojej Planszy Frakcji. Za każdym razem, gdy bierzesz żeton Technologii, możesz awansować w jednym z obszarów badań na Planszy Rozwoju. Proces ten opisaliśmy dokładniej na stronie 15. Zastosuj poniższe zasady dotyczące otrzymywania żetonów Technologii:

- Możesz wziąć dowolny żeton Technologii Podstawowej oprócz takich, które już posiadasz. **Żadna frakcja nie może posiadać dwóch żetonów tej samej Technologii**, nawet jeśli został zakryty przez żeton Technologii Zaawansowanej.
- Kiedy bierzesz żeton Technologii znajdujący się bezpośrednio pod jednym z 6 obszarów badań, możesz awansować tylko w tym konkretnym obszarze (jeśli twój znacznik znajduje się na najwyższym poziomie, awans przepada).

*Rój otrzymuje żeton Technologii Podstawowej i awansuje w obszarze badań nad tym żetonem.*



- Kiedy bierzesz jeden z 3 żetonów Technologii z dolnego rzędu, możesz awansować o 1 poziom w dowolnym, wybranym przez siebie obszarze badań.
- Zamiast brać żeton Technologii Podstawowej, możesz wziąć żeton Technologii Zaawansowanej i awansować o 1 poziom w dowolnym obszarze badań. Aby to zrobić, **musisz jednak spełnić 3 następujące warunki**:
  - Twój znacznik musi się znajdować na **poziomie 4. lub 5.** obszaru badań, z którego chcesz wziąć żeton Technologii Zaawansowanej.
  - Musisz posiadać przynajmniej jeden żeton Przymierza, odwrócony **zieloną stroną** do góry. Aby wziąć żeton Technologii Zaawansowanej, żeton Przymierza odwróć na szarą stronę. Żetony Przymierza zostały opisane na stronie 14.
  - Żeton Technologii Zaawansowanej należy położyć na żetonie Technologii Podstawowej. Jeśli nie posiadasz niezakrytej Technologii Podstawowej, nie możesz wziąć żetonu Technologii Zaawansowanej. Zakryta Technologia Podstawowa natychmiast traci swoją funkcję. Ponadto na każdym żetonie Technologii Podstawowej może leżeć tylko jeden żeton Technologii Zaawansowanej.

*Rój może wziąć żeton Technologii Zaawansowanej w obszarze badań Nawigacji (środkowy) lub Sztucznej Inteligencji (prawy). Odwraca swój żeton Przymierza na szarą stronę i umieszcza żeton Technologii Zaawansowanej na jednym ze swoich żetonów Technologii Podstawowej.*



Puste pola po zabranych Technologiach Zaawansowanych **nie są nigdy uzupełniane!** W każdej rozgrywce dostępnych jest dokładnie 6 Technologii Zaawansowanych.

Szczegóły działania żetonów Technologii są omówione w części VI Dodatku na stronie 24.

## 4) Uformowanie Przymierza

Wykonując tę akcję, możesz łączyć zasiedlone planety w Przymierza. W nagrodę otrzymujesz z zasobów wybrany żeton Przymierza. Podczas gry możesz uformować dowolną liczbę Przymierzy, o ile spełniasz wymagania ich utworzenia.

### Wartość Mocy:

W Przymierza możesz łączyć tylko zasiedlone przez siebie planety o łącznej Mocy budynków 7 lub większej.

Symbole na Planszy Frakcji przypominają o wartości Mocy poszczególnych budynków:



Wartość Mocy Kopalni wynosi 1.



Wartość Mocy Placówek Handlowych i Laboratoriów wynosi 2.



Wartość Mocy Instytutu Planetarnego i Akademii wynosi 3.

### Łączenie planet:

Planety z twoimi budynkami, które ze sobą sąsiadują, uważa się za połączone. Aby połączyć planety, które ze sobą nie sąsiadują, musisz natychmiast zbudować Satelity.

Aby zbudować Satelitę, musisz **odrzuć 1 znacznik Mocy**. Następnie weź jednego z twoich Satelitów leżących obok twojej Planszy Frakcji i umieść na polu przestrzeni kosmicznej sąsiadującym z zasiedloną przez siebie planetą albo twoim Satelitą. Satelity nie mogą być umieszczane na planetach. Na jednym polu przestrzeni kosmicznej może znajdować się tylko po jednym Satelicie każdego koloru gracza. Możesz zbudować dowolną liczbę Satelitów, niezbędną do połączenia twoich planet. Musisz połączyć wszystkie niezbędne planety w pojedynczej akcji.

Do oznaczenia Przymierza na Planszy Gry służy znacznik Przymierza, który kładzie się na jednym z budynków tworzących to Przymierze. Jeśli gracz musiał użyć co najmniej 1 Satelity, by uformować Przymierze, znacznik nie jest wymagany; jeśli uformował Przymierze bez użycia Satelitów, położenie znacznika jest obowiązkowe.



### Zdobycie żetonu Przymierza:

Po uformowaniu Przymierza zdobywasz żeton Przymierza z zasobów ogólnych. Weź wybrany żeton Przymierza i umieść go obok swojej Planszy Frakcji, zieloną stroną ku górze. Po zdobyciu żetonu Przymierza, natychmiast otrzymujesz wszystko, co się na nim znajduje. Zwykle są to PZ i zasoby.

**Uwaga:** Jeden rodzaj żetonu Przymierza nie daje żadnych korzyści poza 12 PZ. Ma on dwie szare strony i po zdobyciu może zostać położony dowolną stroną ku górze.



*Za ten żeton Przymierza otrzymujesz 6 PZ i 2 Wiedze. Ponadto będziesz mógł w przyszłości wziąć żeton Technologii Zaawansowanej albo awansować na poziom 5. w wybranym obszarze badań.*

Posiadany żeton Przymierza możesz później odwrócić z zielonej na szarą stronę, aby zyskać żeton Technologii Zaawansowanej albo awansować na poziom 5. w wybranym obszarze badań.

### Dodatkowe zasady:

- **Wolno ci** wybierać zasiedlone przez siebie planety do Przymierza wedle własnego uznania, o ile łączna wartość Mocy budynków na nich wynosi co najmniej 7. Innymi słowy, możesz wybierać planety znajdujące się w większej odległości, aby spełnić wymóg 7 Mocy.
- **Nie wolno ci** przyłączać do nowo formowanego Przymierza planet, które **nie są niezbędne** do utworzenia tego Przymierza (np. z powodu chęci osiągnięcia lepszego wyniku w punktowaniu końcowym za największej planet w Przymierzach). Oznacza to, że jeśli takie Przymierze byłoby zgodne z zasadami z co najmniej 1 planetą **oraz** 1 Satelitą mniej, masz obowiązek zmienić to Przymierze.
- Każda planeta może być częścią **tylko jednego** Przymierza. Gdy zasiedlasz planetę sąsiadującą bezpośrednio z twoim Przymierzem, ta planeta powiększa to istniejące Przymierze. Nie może zostać użyta do utworzenia nowego Przymierza. Zasiedlenie planety sąsiadującej jednocześnie z kilkoma twoimi Przymierzami, nie wywołuje żadnego efektu.

### Podsumowanie:

- Łączna wartość Mocy budynków wchodzących w skład formowanego Przymierza **musi wynosić co najmniej 7**.
- Łącząc planety za pomocą Satelitów, musisz użyć najmniejszej możliwej liczby Satelitów. Satelity buduj poprzez odrzucanie znaczników Mocy.
- Żadna planeta ani żaden Satelita nowo formowanego Przymierza **nie może** bezpośrednio przylegać do planet lub Satelitów innego twojego Przymierza.





*Czerwone i niebieskie oznaczenia Satelitów wskazują dwie możliwości utworzenia Przymierza, łącząc Instytut Planetarny (wartość Mocy 3) z dwiema Placówkami Handlowymi (wartość Mocy 2).*

*Czerwona wersja zawiera także Kopalnię, która zwiększa wartość Mocy Przymierza do 8, ponieważ jednak w obu przypadkach niezbędne są co najmniej dwa Satelity, takie połączenie nie łamie zasad gry.*



*Utworzenie takiego Przymierza jest niezgodne z zasadami.*

*Kopalnia (wartość Mocy 1) i Satelita oznaczony na niebiesko nie są niezbędne do spełnienia wymogu 7 Mocy – do tego celu wystarczy Satelita oznaczony na czerwono.*



*To Przymierze jest zgodne z zasadami, jednak względnie mało efektywne, ponieważ całkowita wartość Mocy budynków wynosi 11. Ksenianie mogliby chcieć utworzyć dwa osobne Przymierza, gdyż każda z tych połączonych grup budynków prawie samodzielnie spełnia wymogi utworzenia Przymierza.*

## 5) Awansowanie w obszarze badań

Wydaj 4 Wiedze, aby awansować o 1 poziom w dowolnym obszarze badań na Planszy Rozwoju.

Jeśli na tym poziomie znajduje się symbol zasobu oznaczony gwiazdką i białą obwódką, natychmiast otrzymujesz wskazane zasoby jako **jednorazowy bonus**. Wszystkie pozostałe efekty na danym poziomie są aktywne natychmiast i pozostają takie cały



*Ksenianie placą 4 Wiedze, aby awansować z poziomu 0. na poziom 1. w obszarze badań „Terraformacja”. Natychmiast zyskują 2 Rudy jako jednorazowy bonus.*



czas, dopóki twój znacznik znajduje się na tym poziomie. Opis różnych obszarów badań i poziomów znajduje się w części II Dodatku na stronie 22.

Aby awansować na poziom 5. w dowolnym obszarze badań, musisz posiadać **żeton Przymierza** odwrócony zieloną stroną do góry. Po przesunięciu znacznika na poziom 5. odwróć żeton **na szarą stronę** (musisz więc spełnić taki sam warunek, jak podczas zabierania z Planszy Rozwoju żetonu Technologii Zaawansowanej).

Na poziomie 5. każdego obszaru badań może się znajdować **znacznik tylko jednego gracza**.

Za każdym razem, gdy przesuwasz swój znacznik z poziomu 2. na poziom 3., ładujesz dodatkowo 3 Moce (także wtedy, gdy awansujesz o 1 poziom po zabraniu żetonu Technologii).



*Symbol widoczny pomiędzy 2. i 3. poziomem obszaru badań przypomina o bonusie w postaci naładowania 3 Mocy po przekroczeniu tego progu.*

Na koniec rozgrywki otrzymasz po 4 PZ za każdy poziom 3., 4. i 5., jaki zdołałeś osiągnąć na każdym obszarze badań na Planszy Rozwoju.

## 6) Akcje Mocy i KIK-ów

W dolnej części Planszy Rozwoju znajdują się ośmiokątne fioletowe i zielone pola akcji. Aby użyć jednej z takich akcji, musisz **opłacić** jej koszt Mocy (fioletowe pola) lub KIK-ów (zielone pola).

Po opłaceniu kosztu akcji, rozpatrz jej efekt. Szczegółowy opis pól akcji znajduje się w części III Dodatku na stronie 23.

Każda z tych akcji może być wykonana tylko raz na rundę. Po wykonaniu danej akcji połóż na jej polu **znacznik akcji**, aby oznaczyć, że akcja ta została już wykorzystana w danej rundzie i nie można jej użyć ponownie.



*Wydaj 4 Moce, aby otrzymać 2 Rudy.*



## 7) Akcje specjalne

Akcje specjalne mają postać ośmiokątnych pól w kolorze pomarańczowym. Podobnie jak akcje Mocy i KIK-ów dają natychmiastową i jednorazową korzyść. Różnica między akcjami specjalnymi, a akcjami Mocy i KIK-ów polega na tym, że nie wymagają one opłacenia żadnych kosztów i są dostępne tylko dla gracza, który posiada komponent z tą akcją.



*Rój może wykonać tę akcję specjalną po tym, jak wcześniej wykona ulepszenie do Instytutu Planetarnego.*



*Tylko gracz posiadający ten żeton Technologii może wykonać tę akcję.*



*Tylko gracz posiadający ten żeton Wzmocnienia może wykonać tę akcję.*

Każdej akcji specjalnej można użyć tylko raz na rundę. Po wykonaniu takiej akcji zasłoni jej pole **znacznikiem akcji** na znak, że w danej rundzie została już wykorzystana.

**Nie można** łączyć akcji specjalnej z inną akcją specjalną, akcją Mocy albo akcją KIK-ów.

Dokładne objaśnienia dotyczące akcji specjalnych znajdują się w częściach Dodatku dotyczących komponentów na których się znajdują.

## 8) Pasowanie

Jeżeli w swojej turze nie jesteś w stanie albo nie chcesz wykonywać żadnej akcji, musisz spasować. Kończy to twój udział w rundzie; aż do następnej rundy nie wykonujesz kolejnych akcji.

Po spasowaniu natychmiast weź jeden z 3 dostępnych żetonów Wzmocnienia (może to być żeton odłożony przez innego gracza, który spasował wcześniej) i odłóż żeton, którego używałeś w bieżącej rundzie. Nie możesz zatrzymać tego samego żetonu na kolejną rundę (co oznacza, że żaden gracz nie może mieć tego samego żetonu Wzmocnienia dwie rundy z rzędu). W szóstej, ostatniej rundzie gry po spasowaniu nie bierzesz nowego Wzmocnienia.

Nowy żeton Wzmocnienia połóż obok swojej Planszy Frakcji **rewersem do góry**, aby oznaczyć, że spasowałeś i chwilowo nie bierzesz udziału w rozgrywce. Kiedy wszyscy gracze spasują, kończy się Faza Akcji bieżącej rundy.

*Po wzięciu nowego żetonu Wzmocnienia i zwróceniu swojego z aktualnej rundy, połóż nowy żeton zakryty przed sobą.*



Niektóre żetony Wzmocnienia posiadają efekt oznaczony czerwonym symbolem, który uruchamia się w momencie pasowania, w rundzie, w której zwracasz ten żeton Wzmocnienia. Niektóre żetony Technologii również posiadają taki symbol. Ich efekt uruchamia się za każdym razem gdy gracz, który go posiada, pasuje. Ten symbol został opisany na stronie 24.

*Ten symbol oznacza: „po spasowaniu”.*



Gracz, który jako pierwszy pasuje w danej rundzie, będzie Pierwszym Graczem w kolejnej rundzie, dlatego otrzymuje znacznik Pierwszego Gracza.



## 9) Akcje bonusowe

Poza akcjami głównymi możesz wykonywać także akcje bonusowe. Możesz wykonać dowolną liczbę akcji bonusowych przed akcją główną i/albo po niej, ale nigdy w trakcie. Musisz być w stanie wykonać w swojej turze akcję główną, aby skorzystać z akcji bonusowych.

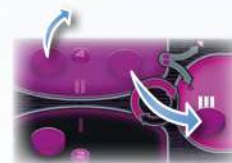
Możesz wykonać akcję bonusową zanim spasujesz, ale już nie po spasowaniu (pasowanie jest akcją).

Nie możesz wykonywać akcji bonusowych poza własną turą (np. pobierając Moc w turze przeciwnika, gdy już spasowałeś czy w trakcie Fazy Przychodu itp.).

W ramach akcji bonusowej możesz:

- Odrzucić 1 znacznik Mocy z pola II cyklu Mocy, aby przesunąć 1 znacznik Mocy z pola II na pole III (poświęcenie Mocy, przedstawione symbolicznie przez strzałki na Planszy Frakcji). Możesz to wykonać nawet, jeśli masz znaczniki Mocy na polu I.

*Jako akcję bonusową możesz odrzucić znacznik Mocy oraz przesunąć znacznik Mocy z pola II na III.*



- Wydać 4 Moce, aby otrzymać 1 KIK-a.
- Wydać 3 Moce, aby otrzymać 1 Rudę.
- Wydać 1 KIK-a, aby otrzymać 1 Rudę.
- Wydać 4 Moce, aby otrzymać 1 Wiedzę.
- Wydać 1 Moc, aby otrzymać 1 Kredyt.
- Wydać 1 Wiedzę, aby otrzymać 1 Kredyt.
- Wydać 1 Rudę, aby otrzymać 1 Kredyt.
- Wydać 1 Rudę, aby zyskać 1 Moc (umieść znacznik na polu I).

*Rozpiska po prawej stronie Planszy Frakcji przypomina o wszystkich możliwych wymianach.*





## 10) Akcja pasywna: pobieranie Mocy

Za każdym razem, gdy jeden z przeciwników zbuduje Kopalnię albo ulepszy jeden ze swoich budynków w twoim sąsiedztwie (wszystkie pola w odległości 2 pól), możesz wydać PZ, aby naładować Moc.

To, ile Mocy możesz naładować, zależy od wartości Mocy budynku w sąsiedztwie którego przeciwnik wykonał akcję. Aby naładować 1/2/3/4 Moce, musisz wydać odpowiednio 0/1/2/3 PZ, cofając swój znacznik na torze Punktów Zwycięstwa. Możesz zrezygnować z ładowania Mocy, jeśli nie chcesz wydawać PZ.

Jeżeli posiadasz kilka budynków w sąsiedztwie, liczy się tylko ten o najwyższej wartości Mocy (pojęcie wartości Mocy budynków omówiliśmy na stronie 14). Jeśli masz kilka budynków o tej samej wartości Mocy, liczy się tylko jeden z nich.



*Rój (czerwony) buduje Kopalnię, zatem Ksenianie (żółty) oraz Itarianie (biały) mogą wydać PZ, aby naładować Moc. Ksenianie wydają 0 PZ, aby naładować 1 Moc dzięki swojej Kopalni, natomiast Itarianie, dzięki swojemu Instytutowi Planetarnemu, który ma najwyższą wartość Mocy, mogą wydać 2 PZ, aby naładować 3 Moce.*

Liczba PZ nie może spaść poniżej zera. Nie możesz naładować mniej Mocy, aby zredukować liczbę potrzebnych do wydania PZ. Albo ładujesz całą Moc, albo wcale. Istnieją dwa wyjątki od tej reguły:

- Jeśli nie możesz naładować całej Mocy, ponieważ jest jej więcej, niż potrzebujesz, aby wszystkie znaczniki Mocy w twoim cyklu Mocy znalazły się na polu III. Ładujesz tylko tyle Mocy, ile jesteś w stanie przesunąć znaczników, redukując odpowiednio koszt PZ



*Itarianie mogą naładować tylko 1 Moc pomimo, iż ich Instytut Planetarny mógłby zapewnić im naładowanie 3 Mocy. Wydają 0 PZ, aby naładować 1 Moc.*

- Jeśli nie możesz wydać wymaganej liczby PZ, ponieważ nie masz ich wystarczająco, wydajesz tyle ile możesz i stosownie do wydanej liczby PZ ładujesz Moc.



*Rój może wydać tylko 1 PZ. Mimo, iż jego budynki mogłyby pozwolić mu na wydanie 2 PZ, aby naładować 3 Moce,*

*wydają ten 1 PZ, aby naładować 2 Moce.*

### Dodatkowe zasady:

- Aktywny gracz ma obowiązek poinformować przeciwników, że mogą naładować Moc.
- Gracze decydują, czy chcą naładować Moc, zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara (licząc od aktywnego gracza).
- Możesz naładować Moc, nawet jeśli już spasowałeś.
- PZ wydajesz tylko wtedy, gdy ładujesz Moc na skutek akcji przeciwników. Nigdy nie wydajesz PZ za ładowanie Mocy pochodzące z innych źródeł.

## Faza IV: Podsumowanie rundy

Podczas tej fazy gracze przygotowują się do kolejnej rundy, w związku z czym w ostatniej, szóstej rundzie gry jest ona pomijana.

- Usuńcie znaczniki akcji ze wszystkich pól akcji Mocy, akcji KIK-ów oraz akcji specjalnych i odłóżcie je do zasobów ogólnych.
- Odwróćcie żetony Wzmocnienia na stronę awersu.
- Odrzućcie z Planszy Punktowania bieżący żeton Punktowania Rundy i odłóżcie go do pudełka.

Po zakończeniu tej fazy, rozpoczyna się nowa runda.



# KONIEC ROZGRYWKI I PUNKTOWANIE

Rozgrywka dobiega końca po Fазie Akcji ostatniej, szóstej rundy. Natychmiast po jej zakończeniu przeprowadza się punktowanie.

## Żetony Punktowania Końcowego

Gracze przydzielają punkty za każdy z dwóch żetonów Punktowania Końcowego w następujący sposób:

- Gracz, który najlepiej spełnił wymogi żetonu i zajął na torze pierwsze miejsce, otrzymuje 18 PZ.
- Gracz, który zajął drugie miejsce, otrzymuje 12 PZ.
- Gracz, który zajął trzecie miejsce, otrzymuje 6 PZ.
- Gracz, który zajął czwarte miejsce, otrzymuje 0 PZ.

W przypadku remisu remisujący gracze dzielą się Punktami Zwycięstwa po równo.

*Przykład: Dwóch graczy równie dobrze spełniło wymogi żetonu i zajęło ex aequo pierwsze miejsce. Gracze ci sumują PZ za dwa pierwsze miejsca (18 za pierwsze + 12 za drugie = 30 PZ) i dzielą je między sobą po równo, otrzymując po 15 PZ.*

Pamiętajcie, że w grze jedno- i dwuosobowej występuje gracz neutralny, opisany na stronie 7.

W grze używa się następujących żetonów Punktowania Końcowego:



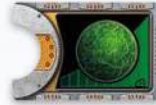
Posiadaj najwięcej budynków należących do Przymierzy (wliczając Czarną Planetę).



Posiadaj najwięcej budynków (wliczając Czarną Planetę).



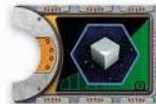
Zasiedl najwięcej różnych rodzajów planet (Planety Gai i Czarna Planeta liczą się jako odrębne rodzaje).



Zasiedl najwięcej Planet Gai.



Zasiedl jak najwięcej Sektorów (co najmniej 1 budynek w Sektorze, wliczając Czarną Planetę).



Zbuduj najwięcej Satelitów (Stacje Kosmiczne frakcji Roju liczą się jako Satelity).

## Punktowanie za postęp w badaniach

Gracze otrzymują 4 PZ za każdy 3., 4. i 5. poziom, jaki osiągnęli w poszczególnych obszarach badań na Planszy Rozwoju (np. dotarcie na poziom 5. w obszarze badań Nawigacja daje 12 PZ: 4 PZ + 4 PZ + 4 PZ za poziomy 3., 4. oraz 5.).



Symbol przypominający o bonusie za postęp w obszarach badań.

## Punktowanie za zasoby

Dodatkowo gracze otrzymują PZ za niewykorzystane zasoby, w wysokości 1 PZ za każde 3 Kredyty/Wiedze/Rudy, w dowolnej kombinacji.



Przypomnienie o PZ za niewykorzystane zasoby.

## ZWYCIĘZCA ROZGRYWKI

Zwycięzcą zostaje osoba z największą liczbą Punktów Zwycięstwa. W przypadku remisu, remisujący gracze dzielą się zwycięstwem.



# ROZGRYWKA ZAAWANSOWANA: ZMIANY W PRZYGOTOWANIU

Po zaznajomieniu się z podstawowymi zasadami gry możecie wprowadzić do swoich partii dodatkowe zasady przygotowania do rozgrywki.

## Wybór frakcji

Zamiast wybierać frakcje z listy, Pierwszy Grasz bierze wszystkie Plansze Frakcji, wybiera jedną z nich i kładzie przed sobą dowolną stroną ku górze. Następnie pozostali gracze, w kolejności zgodnej z kierunkiem ruchu wskazówek zegara, robią to samo z pozostałymi Planszami Frakcji.

## Rozmieszczenie początkowych budynków

Zamiast umieszczania waszych pierwszych Kopalni zgodnie z przykładami na ilustracjach, zastosujcie poniższe zasady.

Rozpoczynając od Pierwszego Gracza i kontynuując zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara, każdy gracz stawia po 1 Kopalnię na wybranej planecie macierzystej (w kolorze swojej frakcji). Następnie gracze powtarzają tę czynność w odwrotnej kolejności, poczynając od ostatniego gracza.

Podczas przygotowania do rozgrywki nie ładujcie Mocy za Kopalnie przeciwników stawiane w sąsiedztwie. Rozmieszczając Kopalnie, bierzcie je z Planszy Frakcji od strony lewej do prawej.

Frakcja Ksenian stawia trzecią Kopalnię po tym, jak wszyscy pozostali gracze postawią swoje dwie Kopalnie. Frakcja Roju stawia Instytut Planetarny na końcu – po tym, jak Frakcja Ksenian postawi trzecią Kopalnię, o ile także bierze udział w rozgrywce.



*Stawiając na Planszy Gry pierwsze budynki, gracze odstawiają pola przychodu na Planszach Frakcji. Ma to znaczenie dla ich pierwszego przychodu (Faza I: Przychód – strona 10).*

## Zmienna kolejność rundy

Zamiast rozgrywać rundy zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara, możecie użyć karty kolejności rundy.

Podczas przygotowania do rozgrywki połóżcie kartę kolejności rundy obok Planszy Gry. Poczynając od Pierwszego Gracza i kontynuując zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara, każdy gracz kładzie Satelitę w swoim kolorze na pierwszym wolnym polu (patrz od góry) z lewej strony karty. Podczas rozgrywki gracz po spasowaniu przesuwa swojego Satelitę na pierwsze wolne pole po przeciwnej stronie karty kolejności (kolejną rundę rozegracie wg kolejności po przeciwnej stronie). Liczby pośrodku karty określają kolejność graczy w rundzie.



## Modularna plansza

Planszę gry tworzy 10 Sektorów kosmosu, z których możecie budować wiele układów galaktyki. Standardowo to ostatni gracz układa Planszę Gry (rekompensata za grę z ostatniej pozycji). Gracze mogą też ułożyć Planszę Gry wspólnie, jeśli wszyscy się na to zgodzą.

Uwaga: Podczas układania Planszy Gry dwie planety tego samego rodzaju nigdy nie mogą do siebie przylegać.

Możecie użyć poniższych metod, aby ułożyć Planszę Gry.

### 3 i 4 graczy

Użyjcie wszystkich 10 kafli Sektorów, a kafle 05, 06 i 07 odwróćcie na stronę z jasnymi (pełnymi) numerami.



- **Metoda 1:** Sektory od 01 do 04 rozłóżcie tak jak w domyślnym przygotowaniu do rozgrywki, a pozostałe (05–10) w sposób losowy, zachowując kształt Planszy Gry jak w standardowym przygotowaniu do rozgrywki. Obracajcie Sektory tak, by zagwarantować pożądane rozmieszczenie planet.
- **Metoda 2:** Podobnie jak w metodzie 1, ale dodatkowo pomieszczajcie Sektory 01–04. Obracajcie je w dowolny sposób, aby zagwarantować pożądane rozmieszczenie planet.
- **Metoda 3:** Pomieszczajcie wszystkie kafle Sektorów i rozłóżcie je losowo, a następnie obróćcie tak, aby zagwarantować pożądane rozmieszczenie planet.

### 1 i 2 graczy

Użyjcie kafli Sektorów od 01 do 07, a kafle 05, 06 i 07 odwróćcie na stronę z czarnymi (pustymi) numerami z jasną obwódką.



Pomieszczajcie wszystkie kafle Sektorów i rozłóżcie je losowo, zachowując kształt Planszy Gry jak w standardowym przygotowaniu do rozgrywki, a następnie obróćcie tak, aby odpowiadało wam rozmieszczenie planet.

### Jeszcze więcej możliwości

Jeżeli zależy wam na jeszcze większej liczbie kombinacji, możecie tworzyć z kafli Sektorów inne, wymyślone kształty geometryczne. W rozgrywkach trzyosobowych możecie odrzucić Sektory 09 i 10, aby zmniejszyć Planszę Gry.

## Część I: Frakcje

### Terranie Rodzaj planety: Terra

**Zdolność:** W trakcie Fazy Gai znaczniki Mocy z pola Gai cyklu Mocy są przesuwane bezpośrednio na pole II, zamiast na pole I.

**Instytut Planetarny:** Ilekroć w trakcie Fazy Gai Terranie przesuwają X znaczników Mocy z pola Gai na pole II cyklu Mocy, mogą wziąć zasoby, jak gdyby wydali X Mocy na bonusowe akcje wymiany.

*Przykład: Kiedy w trakcie Fazy Gai przesuwasz z pola Gai na pole II 4 znaczniki Mocy, możesz wziąć 1 Rudę i 1 Kredyt.*

### Lantydzi Rodzaj planety: Terra

**Zdolność:** Wykonując akcję budowy Kopalni, Lantydzi mogą wybudować Kopalnię na planecie zasiedlonej przez przeciwnika (łącznie z Czarną Planetą), nie ponosząc kosztów terraformacji (koszt samej Kopalni opłacają normalnie). Taką Kopalnię stawia się obok budynku przeciwnika. W późniejszej części gry **nie może** być ona jednak ulepszona i **nie liczy się** do warunków punktowania żetonów „zasiedl najwięcej różnych rodzajów planet” i „zasiedl najwięcej Planet Gai”, a także do żetonu Punktowania Rundy za zasiedlanie Planet Gai. Na potrzeby innych zasad traktuje się ją tak jak każdą inną Kopalnię.

**Instytut Planetarny:** Ilekroć Lantydzi wybudują Kopalnię na planecie zasiedlonej przez przeciwnika, otrzymują 2 Wiedze.

### Ksenianie Rodzaj planety: Pustynia

**Zdolność:** Po tym, jak wszyscy gracze rozstawią swoje początkowe Kopalnie, Ksenianie stawiają na Planszy Gry trzecią Kopalnię

**Instytut Planetarny:** Po wybudowaniu Instytutu Planetarnego wymóg wartości Mocy nowo tworzonego Przymierza spada z 7 do 6. Ponadto Ksenianie otrzymują w ramach przychodu 1 KIK-a zamiast 1 znacznika Mocy.

### Lud Gleenów Rodzaj planety: Pustynia

**Zdolność:** W początkowej części rozgrywki Lud Gleenów nie może zdobywać KIK-ów – ilekroć ma otrzymać 1 KIK-a, zamiast tego otrzymuje 1 Rudę. To ograniczenie przestaje obowiązywać w chwili wybudowania odpowiedniego budynku Akademii. Podczas rozgrywki Lud Gleenów musi zapłacić 1 Rudę zamiast 1 KIK-a, by przystosować do życia Planetę Gai. Ponadto frakcja ta otrzymuje 2 dodatkowe PZ, ilekroć buduje Kopalnię na Planecie Gai.

**Instytut Planetarny:** Lud Gleenów otrzymuje żeton Przymierza widoczny obok i natychmiast pobiera przedstawione na nim zasoby. Proces ten odpowiada procesowi formowania nowego Przymierza i daje takie same korzyści. (Instytut Planetarny wciąż może stać się częścią nowego Przymierza na Planszy Gry.)



### Taklioni Rodzaj planety: Bagna

**Zdolność:** Taklioni zaczynają rozgrywkę z Kamieniem Umysłu na polu I cyklu Mocy. Kamień Umysłu liczy się jako **1 znacznik Mocy** (w szczególności podczas rozpoczynania Projektu Gaja i budowania Satelitów), kiedy jednak gracz przesuwa go z pola III na pole I, liczy się on jako 3 Moce, a nie 1.

**Instytut Planetarny:** Ilekroć Taklioni ładują Moc z akcji budowy/ulepszenia przeciwników, zyskują dodatkowo znacznik Mocy i umieszczają go na polu I. (Jest to zwykły znacznik Mocy i mogą go wziąć zarówno przed ładowaniem Mocy, jak i po – decyzja należy do gracza.)

### Ambas Rodzaj planety: Bagna

**Zdolność:** Brak

**Instytut Planetarny:** Raz na rundę Ambasowie mogą w ramach akcji zamienić miejscami na Planszy Gry swój Instytut Planetarny z dowolną własną Kopalnią (zazwyczaj po to, aby uformować nowe Przymierze). Nie wpływa to w żaden sposób na istniejące Przymierza, nawet jeśli wartość ich Mocy spadnie poniżej 7. Zamiana budynków nie liczy się jako akcja budowy czy ulepszenia – oznacza to, że nie otrzymuje się za nią żadnych PZ, a przeciwnicy nie mogą ładować dzięki niej Mocy.

### Hadź Halla Rodzaj planety: Oksyd

**Zdolność:** Brak

**Instytut Planetarny:** Wykonując bonusowe akcje wymiany, Hadź Halla mogą płacić Kredytami zamiast Mocą.

*Przykład: W ramach akcji bonusowej Hadź Halla mogą wymienić 3 Kredyty na 1 Rudę.*

### Rój Rodzaj planety: Oksyd

**Zdolność:** Podczas przygotowania do rozgrywki Rój nie rozmieszcza Kopalni. Zamiast tego, gdy wszyscy pozostali gracze rozmieszczają swoje Kopalnie (łącznie z trzecią Kopalnią Ksenian), Rój stawia na dowolnej macierzystej planecie Instytut Planetarny. Rój może przez całą rozgrywkę uformować tylko 1 Przymierze, ale otrzymuje żeton Przymierza za jego powiększanie (w przeciwieństwie do innych frakcji, które nie korzystają na powiększaniu swoich Przymierzy). Ilekroć wartość Mocy tego Przymierza jest równa lub większa od  $X \times 7$  (gdzie X to liczba zdobytych żetonów Przymierza +1, nie licząc żetonu z 5. poziomu Terraformacji), Rój może w ramach akcji wziąć nowy żeton Przymierza. Proces ten odpowiada akcji formowania Przymierza i daje te same korzyści. Za każdego zbudowanego Satelitę Rój płaci jednak 1 KIK-a (zamiast odrzucać 1 znacznik Mocy).

**Instytut Planetarny:** Raz na rundę Rój może w ramach akcji specjalnej położyć Stację Kosmiczną na polu przestrzeni kosmicznej (obowiązują te same zasady zasięgu co podczas budowania Kopalni). Stacja Kosmiczna zwiększa wartość Mocy Przymierza o 1 i tak jak planety można ją łączyć z innymi planetami za pomocą Satelitów. Stacja Kosmiczna nie jest budynkiem i nie wpływa na zasady Mocy i Punktów Zwycięstwa, ale podczas określania zasięgu liczy się jako zasiedlona planeta (gdy Rój buduje nową Kopalnię, może ustalać zasięg od Stacji Kosmicznej). Inni gracze mogą stawiać swoje Satelity na polu ze Stacją Kosmiczną.

### Geodyci Rodzaj planety: Wulkan

**Zdolność:** Brak

**Instytut Planetarny:** Ilekroć Geodyci budują Kopalnię na nowym, niezasiedlonym wcześniej rodzaju planety, natychmiast otrzymują 3 Wiedze. (Rodzaje planet zasiedlone przed wybudowaniem Instytutu Planetarnego nie dają żadnej Wiedzy).

### BAL T'AK Rodzaj planety: Wulkan

**Zdolność:** W początkowej części rozgrywki frakcja Bal T'ak nie może awansować w obszarze badań Nawigacja. Postęp w Nawigacji jest zabroniony także wtedy, kiedy Bal T'ak biorą żeton Technologii leżący bezpośrednio pod tym obszarem. To ograniczenie przestaje obowiązywać w chwili wybudowania Instytutu Planetarnego. W ramach akcji bonusowej Bal T'ak mogą przenieść Gajaformera z Planszy Frakcji na pole Gai cyklu Mocy, aby otrzymać 1 KIK-a. Gajaformerzy znajdujący się na polu Gai cyklu Mocy stają się dostępni podczas Fazy Gai następnej rundy, przenosi się ich wtedy z powrotem na pola Gajaformerów.

**Instytut Planetarny:** Ograniczenie niemożności awansowania w obszarze badań Nawigacja przestaje obowiązywać.

### Firakowie Rodzaj planety: Tytan

**Zdolność:** Brak

**Instytut Planetarny:** Firakowie mogą w ramach akcji zdegradować swoje Laboratorium do Placówki Handlowej (na potrzeby wszelkich zasad uważa się to za akcję ulepszenia w Placówkę Handlową, bez ponoszenia kosztów tego ulepszenia) i natychmiast awansować o 1 poziom w dowolnym obszarze badań (akcji tej dotyczą standardowe zasady opisane na stronie 15). Laboratorium odkłada się na Planszę Frakcji; można je później wybudować ponownie, kierując się standardowymi zasadami (i znów otrzymać żeton Technologii).

### Szalone Androidy Rodzaj planety: Tytan

**Zdolność:** Pozycje Instytutu Planetarnego i Akademii na Planszy Frakcji są zamienione. Zamieniony jest też przychód Placówek Handlowych i Laboratoriów. Po wybudowaniu Akademii bądź Laboratorium Szalone Androidy, tak jak inne frakcje, biorą żeton Technologii z Planszy Rozwoju. Raz na rundę mogą w ramach akcji specjalnej przesunąć o 1 poziom w górę ten ze znaczników w obszarach badań, który zajmuje najniższą pozycję (jeśli takich znaczników jest kilka, Szalone Androidy przesuwają dowolny z nich). Obowiązują standardowe zasady awansowania na poziom 5. obszaru badań.

**Instytut Planetarny:** Wartość Mocy budynków na macierzystych, szarych planetach wzrasta o 1 (kumuluje się z innymi bonusami zwiększającymi wartość Mocy budynków).

### Nowalianie Rodzaj planety: Lód

**Zdolność:** W ramach akcji bonusowej Nowalianie mogą przesunąć 1 znacznik Mocy z pola III cyklu Mocy na pole Gai, aby otrzymać 1 Wiedzę (przesuniętych znaczników dotyczą standardowe zasady Fazy Gai). To nie liczy się jako wydawanie Mocy.

**Instytut Planetarny:** Znaczniki na polu III cyklu Mocy mają wartość 2 Mocy – oznacza to, że gracz otrzymuje 2 Moce, gdy przesuwa znacznik z pola III na pole I. W pozostałych sytuacjach każdy znacznik Mocy liczy się jako pojedynczy znacznik (w szczególności podczas rozpoczynania Projektu Gaja i budowania Satelitów). Gdy gracz płaci za akcję Mocy o nieparzystym koszcie, 1 Moc przepada.

### Itarianie Rodzaj planety: Lód

**Zdolność:** Ilekroć Itarianie poświęcają znacznik Mocy z pola II cyklu Mocy, aby przesunąć drugi znacznik na pole III, nie odrzucają poświęconego znacznika – zamiast tego odkładają go na pole Gai cyklu Mocy.

**Instytut Planetarny:** W trakcie fazy Gai Itarianie mogą odrzucić 4 znaczniki Mocy z pola Gai cyklu Mocy, aby natychmiast wziąć jeden żeton Technologii (Podstawowej albo Zaawansowanej – zastosowanie mają standardowe zasady, patrz Otrzymywanie żetonów Technologii na stronie 13). Mogą to zrobić dowolną liczbę razy.



## Część II: Plansza Rozwoju

Patrząc od strony lewej do prawej, na Planszy Rozwoju przedstawione są następujące obszary badań:

Terraformacja, Nawigacja, Sztuczna Inteligencja, Projekt Gaja, Ekonomia, Nauka.

Poszczególne poziomy dają ci opisane poniżej korzyści. Pamiętaj, że otrzymujesz korzyści tylko za poziom, na którym znajdujesz się twój znacznik – niższe poziomy nie obowiązują. **Bonusy oznaczone gwiazdką są bonusami jednorazowymi.**



### Terraformacja



- Poziom 0:** Koszt 1 etapu terraformacji wynosi 3 Rudy.
- Poziom 1:** Koszt 1 etapu terraformacji wynosi 3 Rudy. Natychmiast weź 2 Rudy.
- Poziom 2:** Koszt 1 etapu terraformacji wynosi 2 Rudy.
- Poziom 3:** Koszt 1 etapu terraformacji wynosi 1 Rudę.
- Poziom 4:** Koszt 1 etapu terraformacji wynosi 1 Rudę. Natychmiast weź 2 Rudy.
- Poziom 5:** Koszt 1 etapu terraformacji wynosi 1 Rudę. Ponadto natychmiast po awansowaniu na ten poziom bierzesz leżący tam żeton Przymierza i otrzymujesz przedstawione na nim PZ i zasoby (żeton liczy się do punktowania rundy za uformowane Przymierza). Pamiętaj, że musisz już posiadać żeton Przymierza, aby awansować na poziom 5. tego obszaru badań i wziąć z niego żeton Przymierza.

### Nawigacja



- Poziom 0:** Podstawowy zasięg wynosi 1.
- Poziom 1:** Podstawowy zasięg wynosi 1. Natychmiast weź 1 KIK-a.
- Poziom 2:** Podstawowy zasięg wynosi 2.
- Poziom 3:** Podstawowy zasięg wynosi 2. Natychmiast weź 1 KIK-a.
- Poziom 4:** Podstawowy zasięg wynosi 3.
- Poziom 5:** Podstawowy zasięg wynosi 4. Natychmiast weź żeton Czarnej Planety i połóż go na dowolnym pustym polu przestrzeni kosmicznej (pole to musi być w zasięgu, zgodnie z normalnymi zasadami). Proces ten uważa się za akcję budowy Kopalni, co oznacza, że możesz otrzymać PZ, a twoi przeciwnicy zyskać Moc. Na Czarnej Planecie nie stawia się Kopalni (połóż na niej swojego Satelitę, aby oznaczyć jej przynależność). Na potrzeby wszelkich zasad Czarna Planeta liczy się jako odrębny rodzaj planety i jako Kopalnia, jednak ulepszenie tej Kopalni nie jest możliwe.

### Sztuczna Inteligencja



- Poziom 0:** Brak efektu.
- Poziom 1:** Natychmiast weź 1 KIK-a
- Poziom 2:** Natychmiast weź 1 KIK-a
- Poziom 3:** Natychmiast weź 2 KIK-i.
- Poziom 4:** Natychmiast weź 2 KIK-i.
- Poziom 5:** Natychmiast weź 4 KIK-i.

### Projekt Gaja



- Poziom 0:** Brak efektu. Nie możesz rozpocząć Projektu Gaja.
- Poziom 1:** Aby użyć Gajaformera, musisz przesunąć 6 znaczników Mocy na zielone pole Gai cyklu Mocy. Natychmiast weź 1 Gajaformera.
- Poziom 2:** Aby użyć Gajaformera, musisz przesunąć 6 znaczników Mocy na zielone pole Gai cyklu Mocy. Natychmiast zyskaj 3 znaczniki Mocy (umieść je na polu I cyklu Mocy).
- Poziom 3:** Aby użyć Gajaformera, musisz przesunąć 4 znaczniki Mocy na zielone pole Gai cyklu Mocy. Natychmiast weź 1 Gajaformera.
- Poziom 4:** Aby użyć Gajaformera, musisz przesunąć 3 znaczniki Mocy na zielone pole Gai cyklu Mocy. Natychmiast weź 1 Gajaformera.
- Poziom 5:** Aby użyć Gajaformera, musisz przesunąć 3 znaczniki Mocy na zielone pole Gai cyklu Mocy. Natychmiast otrzymujesz 4 PZ plus 1 PZ za każdą Planetę Gai, na której stoi twój budynek (nie otrzymujesz punktów za Planety Gai z Gajaformera).

### Ekonomia



- Poziom 0:** Brak efektu.
- Poziom 1:** Podczas Fazy Przychodu otrzymujesz 2 Kredyty i ładujesz 1 Moc.
- Poziom 2:** Podczas Fazy Przychodu otrzymujesz 1 Rudę, 2 Kredyty i ładujesz 2 Moce.
- Poziom 3:** Podczas Fazy Przychodu otrzymujesz 1 Rudę, 3 Kredyty i ładujesz 3 Moce.
- Poziom 4:** Podczas Fazy Przychodu otrzymujesz 2 Rudy, 4 Kredyty i ładujesz 4 Moce.
- Poziom 5:** Natychmiast weź 3 Rudy, 6 Kredytów i naładuj 6 Mocy. Od tej pory nie otrzymujesz przychodu za poziom 4.!

### Nauka



- Poziom 0:** Brak efektu.
- Poziom 1:** Podczas Fazy Przychodu otrzymujesz 1 Wiedzę.
- Poziom 2:** Podczas Fazy Przychodu otrzymujesz 2 Wiedze.
- Poziom 3:** Podczas Fazy Przychodu otrzymujesz 3 Wiedze.
- Poziom 4:** Podczas Fazy Przychodu otrzymujesz 4 Wiedze.
- Poziom 5:** Natychmiast weź 9 Wiedzy. Od tej pory nie otrzymujesz przychodu za poziom 4.!

## Czesc III: Pola akcji Mocy i KIK-ów

Pola akcji na Planszy Rozwoju są dostępne dla wszystkich graczy, choć każda taka akcja może być użyta tylko raz w trakcie rundy przez jednego gracza. Aby wykonać taką akcję, opłać jej koszt w Mocy lub KIK-ach, widoczny ponad polem akcji.



### 1 Akcje: 2 i 3 Wiedze, 2 Rudy, 7 Kredytów i 2 znaczniki Mocy

Po opłaceniu takiej akcji natychmiast otrzymujesz wskazane zasoby.

### 2 Akcje: 1 i 2 etapy terraformacji

Po opłaceniu takiej akcji możesz natychmiast wykonać akcję budowy Kopalni. Otrzymujesz 1 albo 2 darmowe etapy terraformacji, aby móc przystosować wybraną planetę do życia. Jeżeli wykonujesz akcję 2 etapów terraformacji, a planeta wymaga 1 etapu, drugi etap przepada. Podczas wykonywania akcji tego typu za brakujące etapy terraformacji możesz zapłacić Rudą (nie wolno ci jednak łączyć tej akcji z innymi akcjami).

### 3 Akcja: Weź żeton Technologii

Po opłaceniu tej akcji natychmiast weź wybrany żeton Technologii i awansuj w obszarze badań. Obowiązują cię standardowe zasady (patrz Otrzymywanie żetonu Technologii na stronie 13).

### 4 Akcja: Ponownie zapunktuj żeton Przymierza

Po opłaceniu tej akcji natychmiast otrzymujesz zasoby i PZ przedstawione na jednym z posiadanych żetonów Przymierza. (Innymi słowy, punktujesz za ten żeton Przymierza po raz drugi). Nie otrzymujesz nowego żetonu Przymierza i **nie odwracasz** posiadanego żetonu na zieloną stronę, co oznacza, że nie będziesz mógł użyć go do zdobycia kolejnego żetonu Technologii Zaawansowanej czy awansowania na poziom 5. jednego z obszarów badań na Planszy Rozwoju. Ponadto nie wolno ci wykonać tej akcji, jeżeli **nie masz** żetonu Przymierza.

### 5 Akcja: Otrzymaj PZ za różne rodzaje planet

Po opłaceniu tej akcji natychmiast otrzymujesz 3 PZ plus 1 PZ za każdy rodzaj planety, jaki udało ci się zasiedlić. (Nie przysługują ci punkty za Gajaformery na Planetach Gai i Transplanetach). Czarna Planeta, którą zdobywa się po awansowaniu na poziom 5. obszaru badań Nawigacja, liczy się jako odrębny rodzaj.

## Część IV: żetony Wzmocnienia

W grze występuje wiele różnych żetonów Wzmocnienia. Każde Wzmocnienie oferuje dodatkowy przychód, a niektóre mają także inne, dodatkowe funkcje. Pamiętaj, że twój żeton Wzmocnienia jest aktywny przez 1 rundę – po spasoaniu masz obowiązek odrzucić posiadany żeton i wziąć inny (patrz strona 16).



1 Podczas Fazy Przychodu otrzymujesz 1 Rudę i 1 Wiedzę.

2 Podczas Fazy Przychodu otrzymujesz 2 Kredyty i 1 KIK-a.

3 Podczas Fazy Przychodu zyskujesz 2 znaczniki Mocy (na pole I) i 1 Rudę.

4 Podczas Fazy Przychodu otrzymujesz 2 Kredyty. Możesz wykonać akcję specjalną budowy Kopalni z 1 darmowym etapem terraformacji, aby przystosować planetę do życia. Za brakujące etapy możesz zapłacić Rudą, ale nie wolno ci łączyć tej akcji z innymi akcjami.

5 Podczas Fazy Przychodu ładujesz 2 Moce. Możesz wykonać akcję specjalną budowy Kopalni albo przekształcenia Transplanety z zasięgiem zwiększonym o 3 pola – wybranej akcji dotyczą standardowe zasady. Tej akcji nie można łączyć z innymi akcjami.

6 Podczas Fazy Przychodu otrzymujesz 1 Rudę. Po spasoaniu i odrzuceniu żetonu Wzmocnienia otrzymujesz 1 PZ za każdą swoją Kopalnię na Planszy Gry (łącznie z Czarną Planetą).

7 Podczas Fazy Przychodu otrzymujesz 1 Wiedzę. Po spasoaniu i odrzuceniu żetonu Wzmocnienia otrzymujesz 3 PZ za każde swoje Laboratorium na Planszy Gry.

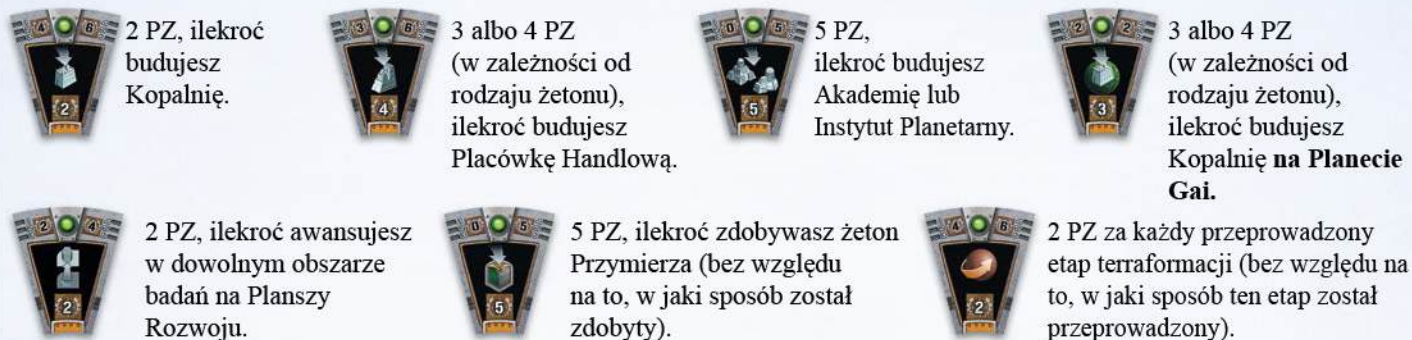
8 Podczas Fazy Przychodu otrzymujesz 1 Rudę. Po spasoaniu i odrzuceniu żetonu Wzmocnienia otrzymujesz 2 PZ za każdą swoją Placówkę Handlową na Planszy Gry.

9 Podczas Fazy Przychodu ładujesz 4 Moce. Po spasoaniu i odrzuceniu żetonu Wzmocnienia otrzymujesz 4 PZ za swój Instytut Planetarny i/albo za każdą swoją Akademię na Planszy Gry.

10 Podczas Fazy Przychodu otrzymujesz 4 Kredyty. Po spasoaniu i odrzuceniu żetonu Wzmocnienia otrzymujesz 1 PZ za każdą Planetę Gai, na jakiej masz swój budynek. (Nie otrzymujesz PZ za Gajaformery na Planetach Gai i Transplanetach).

## Część V: żetony Punktowania Rundy

Każdy żeton Punktowania Rundy na Planszy Punktowania reprezentuje jedną rundę gry. W centralnej części żetonu widnieje warunek, jaki musisz spełnić, by otrzymać dodatkowe PZ za wykonywane akcje. Liczby w górnej części żetonu (po prawej i po lewej stronie zielonego symbolu) są używane wyłącznie w rozgrywkach z Automą, a ich znaczenie zostało wyjaśnione w instrukcji Automy.



## Część VI: żetony Technologii

Za większość żetonów Technologii gracze otrzymują zasoby lub PZ:



Otrzymujesz zasoby lub PZ przedstawione na żetonie:



Otrzymywane zasoby lub przychód mogą zależeć od jednego z poniższych warunków:



### Przykłady:

