



# VOIDFALL

**ZACZNIJ TUTAJ!**

*Komponenty, Cykl Rozgrywki  
i zasady gry*



MINDCLASH  
GAMES



Portal Games

# INSTRUKCJA



# Spis Treści

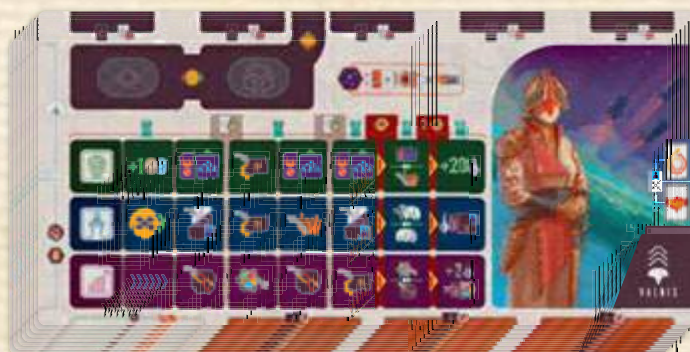
Komponenty .....	3	Floty Zrodzonego z Pustki .....	22
Ograniczenie komponentów .....	5	Ruch Floty: Przegrupowanie i Inwazja .....	23
Wstęp .....	6	Opuszczone Sektory i przejście przez Zrodzonego z Pustki .....	24
Jak korzystać z poszczególnych ksiąg .....	6	Starcie .....	24
Tryby rozgrywki i ich kolory .....	6	Uszkodzenia i Absorpcja .....	24
Pierwsza rozgrywka i Scenariusz Wprowadzający .....	6	Podstawowy Przebieg Starcia .....	25
Jak rozegrać Scenariusz Wprowadzający .....	7	Wyniki Inwazji .....	26
Cykl Rozgrywki .....	7	Zwycięstwo Obrońcy .....	26
A - Faza Przygotowania .....	7	Zwycięstwo Najeźdźcy: Inwazja Gracza .....	26
B - Faza Skupienia .....	9	Zwycięstwo Najeźdźcy: Potyczka ze Zrodzonym z Pustki .....	27
0. Krok Odkrycia Kryzysu .....	9	Starcia Remisowe .....	27
1. Krok Wyboru .....	9	Żetony Nagród i Odzyskania .....	27
2. Krok Akcji .....	10	Żetony Chwały .....	27
Zdolności i Akcje Technologii .....	10	Tory i Poziomy Cywilizacji .....	28
Rozpatrywanie Wywoływanych Efektów .....	10	Spaczenie .....	29
Efekty Wspólnego Skupienia .....	11	Żetony Handlu .....	30
Rozpatrywanie Kryzysu .....	11	Technologie .....	31
3. Krok Porządkowania .....	12	Agendy .....	32
4. Krok Postępu Pustki .....	13	Preferowane Skupienia .....	32
Wariant Przygotowanego Skupienia .....	14	Podglądanie Wydarzeń w Galaktyce .....	33
C - Faza Podsumowania .....	15	Potyczka .....	33
Koniec Gry .....	16	Heroldowie .....	34
Zasady Rozgrywki .....	17	Plansza Kryzysu .....	34
Właściwe rozpatrywanie akcji, efektów i celów .....	17	Bezpieczne Przystanie .....	35
Wydawanie i Zyskiwanie .....	17	Zużyte Technologie .....	35
Wpływ .....	17	Przebieg Starcia - Opis Szczegółowy .....	35
Zapasy Zasobów .....	17	Krok Podejścia .....	35
Handel Zasobami .....	17	Krok Salwy .....	36
Sektory .....	18	Rodzaje Flot .....	36
Sąsiedowanie Sektarów i Burze Pustki .....	18	Ulepszenia Korwety .....	38
Kontrola Sektora .....	18	Specjalne podziękowania .....	38
Zdolności Sektora .....	18	Twórcy .....	39
Czyste i Spaczone Sektory .....	18		
Gildie i Instalacje .....	18		
Populacja .....	19		
Produkcja Zasobów .....	19		
Floty, Siła Floty .....	21		



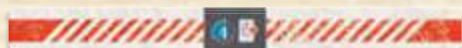
# Komponenty



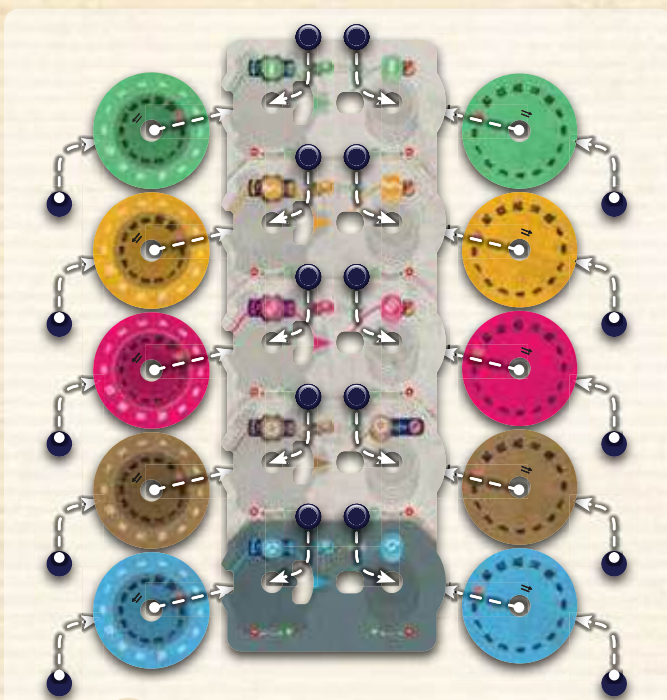
1x plansza Galaktyki (dwustronna)



14x plansza Rodu



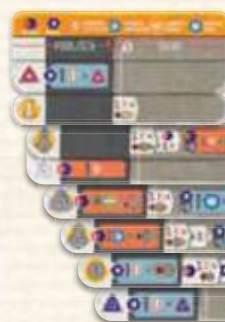
1x kafel Blokady Ulepszenia



4x plansza Zasobów – każda składająca się z:

- 1x część główna
- 10x Wskaźnik
- 10x para łączników

## KAFLE STARCIA



Główny Kafel Starcia

Kafel Starcia – Niszczyciel

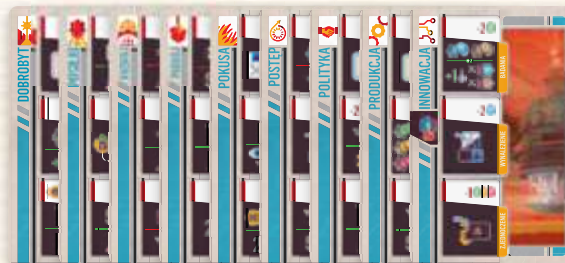
Kafel Starcia – Lotniskowiec

Kafel Starcia – Pancernik

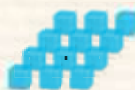
Kafel Starcia – Strażnik

Kafel Starcia – Baza Gwiazdna

## W KOLORACH 4 GRACZY



9x Standardowa karta Skupienia



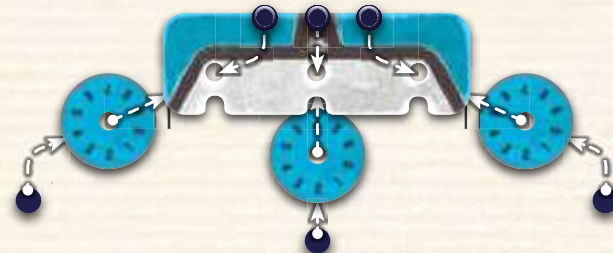
14x kostka Siły Floty



1x znacznik Kolejności Tury



1x kość Populacji



1x plansza Wpływu - składająca się z:

- 1x część główna
- 3x Wskaźnik
- 3x para łączników

## 27 KOŚCI POPULACJI



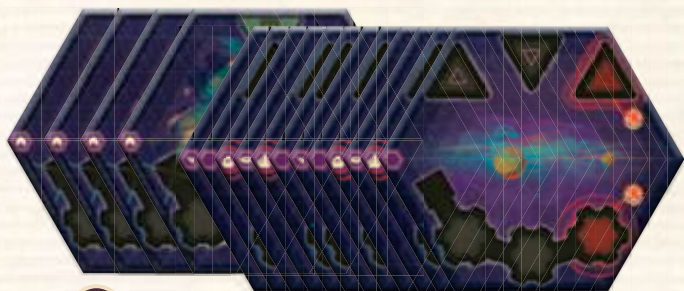
21x Standardowa kość Populacji



6x kość Stałej Populacji

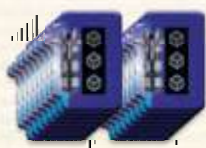


30 KAFLI SEKTORA



- 4x kafel Sektora Macierzystego (dwustronny)
- 26x standardowy/specjalny kafel Sektora (dwustronny)

KOSTKI I ŻETONY FLOTY



32x Korweta



12x Strażnik



12x Niszczyciel



10x Lotniskowiec



12x Pancernik

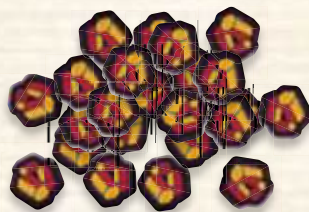


20x Flota Zrodzonego z Pustki

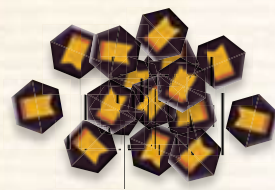


40x kostka Siły Floty Zrodzonego z Pustki

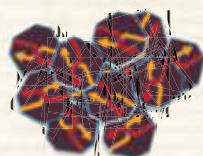
DODATKOWE ŻETONY I ZNACZNIKI



48x żeton Nagrody



27x żeton Odzyskania



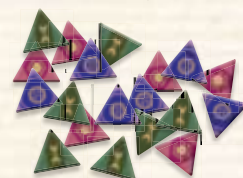
12x żeton Handlu



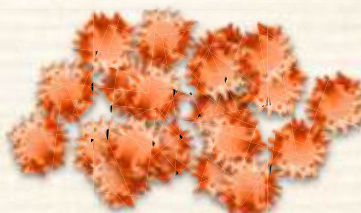
75x żeton Chwały  
(21 o wartości 1, 17 o wartości 2, 15 o wartości 3, 12 o wartości 4, 10 o wartości 5)



42x żeton Gildii  
(dwustronny, różne strony)



40x żeton Instalacji  
(2-sided, different sides)



36x znacznik Spaczenia



12x znacznik toru Cywilizacji



15x żeton Burzy Pustki

KARTY I PLANSZA AGENDY

32x karta Agendy (4 rodzaje)



8x karta Wsparcia



8x karta Potęgi



8x karta Bogactwa



8x karta Dominacji



28x karta Pochodzenia



14x karta Upadłego Rodu



1x karta dodatkowej Agendy Marqualos



1x plansza Agendy



33x karta Wydarzenia w Galaktyce (3 rodzaje)



18x karta Skupienia Rodu (rewery takie same jak standardowych kart Skupienia)



84x karta Technologii (56x Podstawowa oraz 28x Ulepszona)





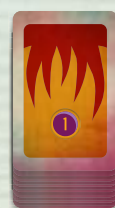
1x plansza Kryzysu

## 68 KART KRYZYSU

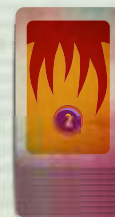
(4 różne rewersy)



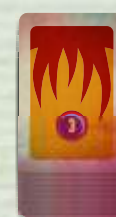
5x Początkowa



19x Poziom I



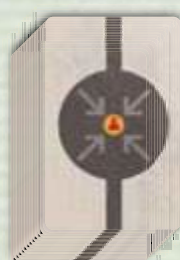
23x Poziom II



21x Poziom III



10x karta Wspólnego Skupienia



10x karta Bohaterskiego Skupienia

## 25 KART ALARMU

(jednolite rewersy)



6x karta Zdarzenia (Poziom I)



7x karta Zdarzenia (Poziom II)



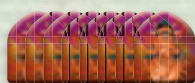
4x karta Zdarzenia (Poziom III)



8x karta Wojny



3x żeton Katastrofy



10x żeton Herolda



5x żeton Bezpiecznej Przystani



3x karta Pomocy Przygotowania Poziomu Trudności

## OGRANICZENIE KOMPONENTÓW

Liczba żetonów Gildii, Instalacji, Floty, kostek Siły Floty Zrodzonego z Pustki, znaczników Spaczenia i żetonów Chwały **nie** jest ograniczona. W mało prawdopodobnym przypadku wyczerpania się któregośkolwiek z nich, w razie potrzeby użycie odpowiednich zamienników.

Z kolei liczba znaczników Siły Floty graczy, kart Agendy, żetonów Handlu, Herolda, Nagrody i Odzyskania **jest ograniczona**. Jeśli jakiś efekt wymaga zyskania lub umieszczenia w grze jednego z nich, a nie ma już ich dostępnych, po prostu zignorujcie ten efekt.



# Wstęp

## JAK KORZYSTAĆ Z POSZCZEGÓLNYCH KSIĄG

Witaj w *Voidfall*! Jeśli po raz pierwszy grasz w tę grę, to jesteś we właściwym miejscu!

W pudełku z grą znajdują się trzy książki, które mają różne zastosowania.

**Instrukcja**, którą właśnie czytasz, zawiera listę komponentów, opis przebiegu rozgrywki (strona 7) oraz szczegółowy opis działania wszystkich mechanik gry (strona 17).

**Kompendium** zawiera wszystkie informacje potrzebne do rozpoczęcia nowej gry: opis rozgrywki i świata, komponentów, kompletny opis przygotowania do każdego scenariusza, a nawet scenariusz wprowadzający.

**Glosariusz** zawiera opis tych elementów gry, których zrozumienie może okazać się trudne na podstawie jedynie zasad ogólnych. Znajdziesz tam również szczegółowe opisy specjalnych komponentów przeznaczonych dla bardziej złożonych Rodów. Nie potrzebujesz tej książki w tym momencie, ale trzymaj ją blisko podczas rozgrywki.

## TRYBY ROZGRYWKI I ICH KOLORY

W *Voidfall* możesz grać w trybie rywalizacji, kooperacji albo solo.

Podczas rozgrywek w trybie rywalizacji i kooperacji obowiązują te same zasady podstawowe. Gra kooperacyjna ma tylko kilka dodatkowych opcji i wyzwań dla graczy, ponieważ współpracując ze sobą są silniejsi. Zasady odnoszące się tylko do gry kooperacyjnej i solo będą przedstawiane w **niebieskich sekcjach**, zaś zasady dotyczące tylko trybu rywalizacji będą przedstawiane w **fioletowych sekcjach**. Wszystko inne dotyczy każdego trybu gry.

## PIERWSZA ROZGRYWKA I SCENARIUSZ WPROWADZAJĄCY

*Voidfall* to epicka gra, oferująca wiele wyborów i niemal nieskończoną różnorodność. Nawet jeśli regularnie grywasz w zaawansowane gry, liczba wyborów podczas pierwszej rozgrywki może wydawać się przytłaczająca. Abyś mógł jednocześnie uczyć się grać i toczyć swoją pierwszą rozgrywkę, zaprojektowaliśmy **Scenariusz Wprowadzający**, który pozwala poznawać aspekty gry krok po kroku.

Jeśli zechcesz w przyszłości zagrać w **dowolny z trybów gry**: rywalizację, kooperację lub solo, zdecydowanie zalecamy rozegranie Scenariusza Wprowadzającego. Zawiera on cztery mapy przeznaczone dla różnej liczby graczy (1-4), które są dostosowane do wszystkich trybów gry.

Jeśli zechcesz w przyszłości grać w trybie rywalizacji, Scenariusz Wprowadzający nauczy cię wystarczająco wiele, aby następną grą w trybie rywalizacji rozegrać już jako pełną rozgrywkę z dowolnym scenariuszem.


Jeśli zechcesz w przyszłości grać w trybie kooperacji lub solo, zalecamy rozegranie Scenariusza Wprowadzającego, korzystając z zasad rywalizacji i **ignorując** wszystkie zasady kooperacji/solo (znajdujące się w niebieskich sekcjach). Twoim celem będzie **samodzielne** zdobycie **120 punktów Wpływu** do końca gry. W grach kooperacyjnych, aby uniknąć poczucia konfliktu, nie atakujcie swoich Sektorów. Następnie, po ukończeniu Scenariusza Wprowadzającego, należy zapoznać się z zasadami trybu kooperacji/solo i rozegrać scenariusz „Pierwsza Iskra” na Niskim poziomie trudności.


## JAK ROZEGRAĆ SCENARIUSZ WPROWADZAJĄCY

Aby rozegrać Scenariusz Wprowadzający, wykonaj poniższe czynności w podanej kolejności:

- 1 Otwórz Kompendium. Przejdź do Przygotowania gry na stronie 10.
- 2 Postępuj zgodnie z instrukcjami Przygotowania gry (ignorując niebieskie sekcje „kooperacja/solo”).
- 3 Przede wszystkim postępuj zgodnie z dodatkowymi **poleceniami** zawartymi w Scenariuszu Wprowadzającym i **przykładami** Przygotowania gry, zapisanymi *kursywą na białym tle*. Zawierają one ważne dodatkowe informacje dotyczące Scenariusza Wprowadzającego.
- 4 Po zakończeniu Przygotowania gry przejdź do rozdziału ze **Scenariuszem Wprowadzającym** (strona 22 Kompendium) i postępuj zgodnie z zawartymi tam poleceniami. Przeprowadzą cię one przez pierwszą rozgrywkę.

**Scenariusz Wprowadzający:** W taki sposób w Kompendium będą wyglądać polecenia Scenariusza Wprowadzającego. Przykłady również będą wyglądać podobnie do tych. Zwracaj uwagę na jedne i drugie!

Obok niektórych sekcji zarówno w Kompendium, jak i w Instrukcji, będzie znajdowała się ikona . Zasady te w ogóle **nie dotyczą Scenariusza Wprowadzającego**. Zalecamy pominięcie ich i przeczytanie dopiero po jego ukończeniu.

Obok innych sekcji będzie widoczna ikona . Pomiń te zasady przed rozpoczęciem Cyklu 1 Scenariusza Wprowadzającego, ale wróć do nich **przed** rozpoczęciem **Cyklu 2** Scenariusza Wprowadzającego. Zasady te są zawsze istotne w pełnej wersji gry, ale nauka gry będzie znacznie łatwiejsza, jeśli na początku je pominiesz.





# Cykl Rozgrywki

! Uwaga: Przygotowanie Gry można znaleźć na stronie 10 Kompendium.

Każda rozgrywka w *Voidfall* składa się z 3 Cykli. Każdy Cykl składa się z trzech Faz rozgrywanych w poniższej kolejności kolejności:

- A** Faza Przygotowania
- B** Faza Skupienia
- C** Faza Podsumowania

## A - FAZA PRZYGOTOWANIA

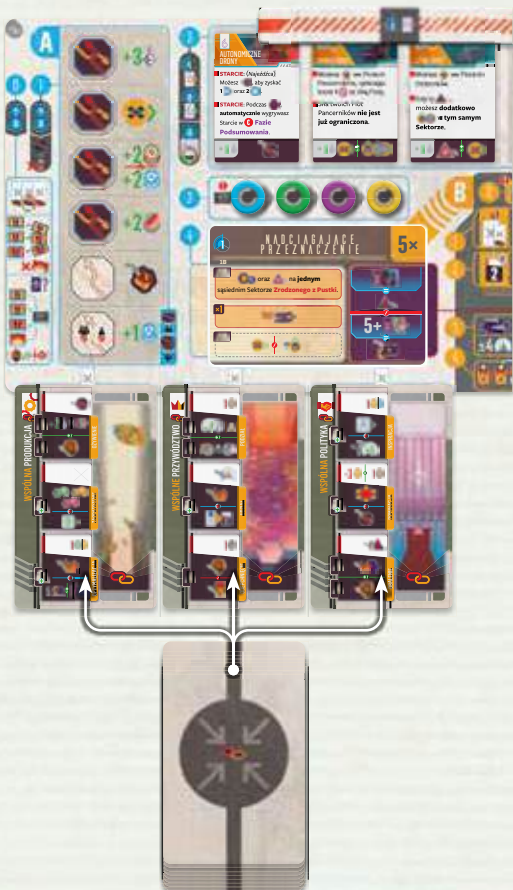
**Kroki** tej Fazy są podsumowane w lewej i górnej części **planszy Galaktyki** (**niebieskie** liczby).

! **Ważne:** Pomińcie kroki **0**, **1**, **2** oraz **3** w Cyklu 1 **1**. Zamiast tego zacznijcie od od razu od **kroku 4** (opisanego na następnej stronie).

**0** Wykonajcie następujące kroki:

**0a** Odświeżcie ofertę Wspólnego/Bohaterskiego Skupienia:

- i. Usuńcie wszystkie karty Wspólnego/Bohaterskiego Skupienia, które wciąż znajdują się w ofercie i odłóżcie je do pudełka.
- ii. Dobierzcie 3 z nich i umieśćcie je poniżej planszy Galaktyki, aby stworzyć nową ofertę, widoczną dla wszystkich graczy.
- iii. Jeśli podczas rozgrywki solo odkryjesz kartę Bohaterskiego Skupienia pasującą do karty Skupienia, której nie posiada twój Ród (na przykład odkryjesz *Positki*, grając jako Ród Fenrax), odłóż kartę do pudełka i w zamian dobierz inną.



KOOPERACJA/SOLO

**0b** Dodajcie nowe karty do talii Alarmu, tak jak wskazano na karcie Pomocy Przygotowania Poziomu Trudności (zwykle w talii Alarmu pozostała co najmniej jedna karta):

- i. Uporządkujcie stos odrzuconych kart Alarmu utworzony w poprzednim Cyklu: odłóżcie wszystkie karty Wojny do pudełka, a wszystkie karty Zdarzenia z powrotem do odpowiednich odkrytych talii.
- ii. Dodajcie wymaganą liczbę zakrytych kart Zdarzenia Poziomu I, Poziomu II i Poziomu III do talii Alarmu.
- iii. Dodajcie wymaganą liczbę kart Wojny (dobieranych losowo z zakrytej talii Wojny).
- iv. Potasujcie talię Alarmu.

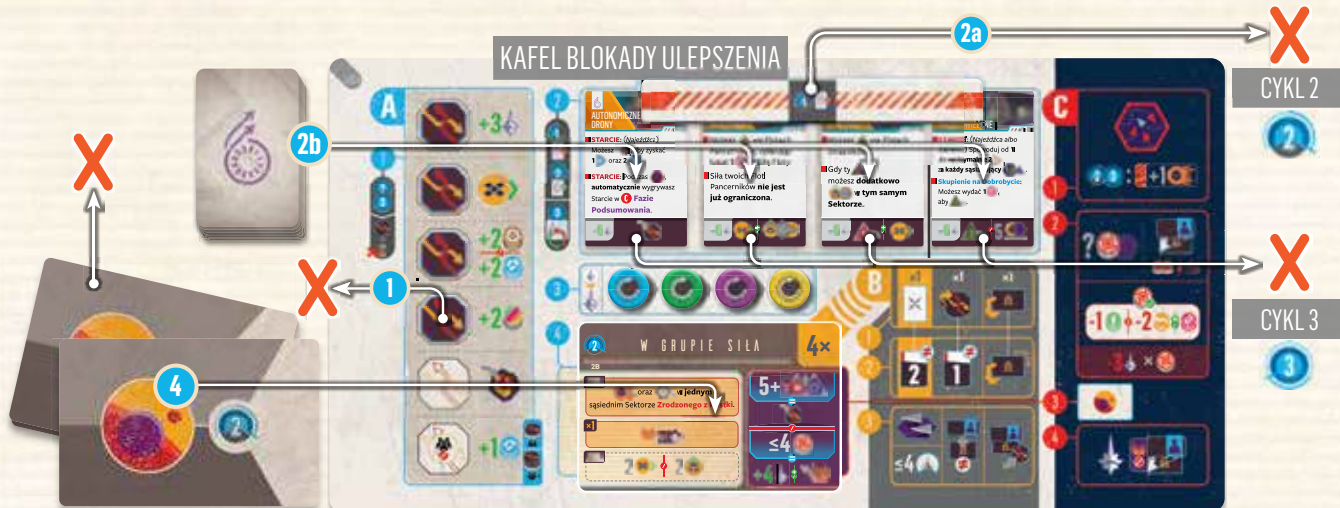
**0c** Umieśćcie żeton Herolda na jednym z torów na planszy Kryzysu (zgodnie z waszym wyborem, zob. na stronie 13), tak jak wskazano na karcie Pomocy Przygotowania Poziomu Trudności.

! Uwaga: Dotyczy Cyklu 3 **3** na Średnim Poziomie Trudności i Cyklu 2 **2** na Wysokim Poziomie Trudności.



*Przykład: Na początku Cyklu 2 **2** gry na Niskim Poziomie Trudności w talii Alarmów pozostała 1 karta Alarmu. Pozostawcie ją zakrytą. Następnie, postępując zgodnie z instrukcjami na karcie Pomocy Przygotowania Niskiego Poziomu Trudności, weźcie 3 karty z talii Zdarzenia Poziomu I, 2 karty z talii Poziomu II i żadnych kart z talii Poziomu III, a następnie dobierzcie losową (zakrytą) kartę z talii Wojny. Potasujcie wszystkie te karty, aby utworzyć talię Alarmu dla Cyklu 2 **2**.*





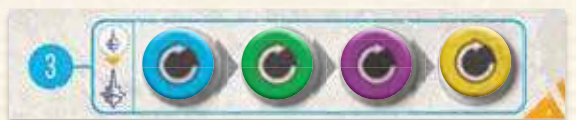
- 1 Odłóżcie do pudełka żeton Handlu znajdujący się najniżej na planszy Galaktyki, jeśli jakiś tam występuje.
- 2 Zaktualizujcie ofertę Ulepszonej Technologii:
  - 2a W Cyklu 2 usuńcie kafel Blokady Ulepszenia, udośćniając wszystkie cztery Ulepszone Technologie.
  - 2b W Cyklu 3 usuńcie z gry wszystkie Ulepszone Technologie, które nadal znajdują się w ofercie i umieśćcie w niej cztery odkryte, pozostałe w talii karty.
- 3 Ustalcie **Kolejność Tury** dla bieżącego Cyklu. Jest ona wyznaczana przez kolejność umieszczenia znaczników Kolejności Tury graczy (od lewej do prawej) na planszy Galaktyki.

RYWALIZACJA

- 3a W grach w trybie rywalizacji, każdy z graczy wybiera swoją pozycję na torze Kolejności Tury w porządku zgodnym z rosnącą liczbą punktów Wpływu. W przypadku remisu w zakresie Wpływu, gracz „późniejszy” w Kolejności Tury poprzedniego Cyklu wybiera jako pierwszy. W grze dwu lub trzyosobowej możecie używać tylko odpowiednio dwóch lub trzech skrajnych pól z lewej strony toru. *Wskazówka: Zwykle pierwsza pozycja w Kolejności Tury w Cyklu to bezpieczny wybór, ale wraz z poznawaniem strategicznej i taktycznej głębi rozgrywki dostrzeżecie walory późniejszej kolejności.*

KOOPERACJA/SOLO

- 3b W rozgrywkach kooperacyjnych dla dwóch, trzech lub czterech graczy możecie wspólnie decydować o Kolejności Tury.
- 3c W grach w trybie solo zawsze pomijaj ten krok.



- 4 Odkryjcie wierzchnie Wydarzenie w Galaktyce dla tego Cyklu i umieśćcie je na planszy Galaktyki (na wierzchu karty z poprzedniego Cyklu, jeśli taka występuje). Wszystkie pozostałe zakryte karty Wydarzeń w Galaktyce z bieżącego Cyklu należy odłożyć z powrotem do pudełka.
- 5 Lewa połowa karty Wydarzenia w Galaktyce zawiera kilka ramek z tekstem. Rozpatrzenie polecenia z każdej z ramek, przechodząc od góry do dołu. Odczytując je postępujcie w następujący sposób:
  - 5a Jeśli ramka jest **linią ciągłą**, polecenie **musi** zostać rozpatrzone w całości. Jeśli nie możecie rozpatrzyć którejkolwiek jego części, zignorujcie je w całości w danym Sektorze.

- 5b Jeśli ramka ma **przerwane szare obramowanie**, polecenie **może** (ale nie musi) zostać rozpatrzone.

- 5c Ikony w lewym górnym rogu każdej ramki oznaczają:



Każdy gracz rozpatruje ją w Kolejności Tury, zanim przejście do następnej ramki.



Cała grupa rozpatruje polecenie wspólnie, jednokrotnie.



Wydarzenia **Trwałe** wpływają na wszystkich graczy podczas całego Cyklu. Jeśli nie wskazano inaczej, oznacza to każdą turę gracza i całą Fazę Podsumowania.



Wydarzenia **Opóźnione** zaczynają obowiązywać dopiero po pierwszej turze każdego gracza. Pamiętajcie o ich efekcie.

- 5d „Sektor **Zrodzonego z Pustki**” to Sektor z kostkami Siły Floty Zrodzonego z Pustki. „Sąsiadujący Sektor” musi sąsiadować z dowolnym Sektorem, który posiadasz. Jeśli celem jest „jeden” Sektor, każdy z graczy, osobno, w Kolejności Tury, powinien znaleźć właściwy Sektor, w którym można **rozpatrzyć wszystkie** polecenia wymienione w ramce (a nie tylko niektóre z nich!). Jeśli nie ma odpowiedniego Sektora, należy **zignorować wszystkie** polecenia wskazane w ramce.



- 5e Dobierzcie żeton Nagrody/Odzyskania/Chwały ze wspólnej puli i umieśćcie go (zakrytego, z wyjątkiem Chwały) na środku Sektora. Nie ma ograniczeń co do liczby żetonów Nagród, Odzyskania i Chwały w Sektorze.



- 5f Ze wspólnej puli weźcie Obronę Sektora lub Gildię i umieśćcie odpowiednio na skrajnym lewym niezajętym polu Instalacji lub polu Gildii w Sektorze.



- 5g Weźcie ze wspólnej puli 1 kostkę Siły Floty Zrodzonego z Pustki i umieśćcie ją na żetonie Floty Zrodzonego z Pustki w Sektorze. Domyślny limit to jeden żeton Floty (tj. 3 kostki Siły Floty) na Sektor, podczas gdy niektóre Sektory Specjalne mają unikalne limity. Nigdy nie możecie umieszczać kostek Siły Floty Zrodzonego z Pustki powyżej limitu.



- 5h Zyskanie znacznika Spaczenia to częsty efekt w grze. Szczegółowe informacje w zakresie jego funkcjonowania znajdują się na stronie 29.



51



Weźcie znacznik Spaczenia ze wspólnej puli i umieśćcie go na planszy Agendy pomiędzy odpowiednią talią Agendy a odkrytą kartą. Jeśli Spaczenie już tam jest, zignorujcie polecenie.

5j

Istnieją też inne polecenia dotyczące Spaczenia, które występują rzadziej. Zostały one wyjaśnione w Glosariuszu przy opisie odpowiednich kart Wydarzeń w Galaktyce.

## B - FAZA SKUPIENIA

Etapy tej Fazy są podsumowane w dolnej części **planszy Galaktyki** (żółte liczby).

Faza ta będzie składać się z tylu **rund**, ile wskazuje liczba rund widoczna w prawym górnym rogu aktualnego Wydarzenia w Galaktyce.

Podczas każdej rundy każdy z graczy rozegra pełną turę w Kolejności Tury.

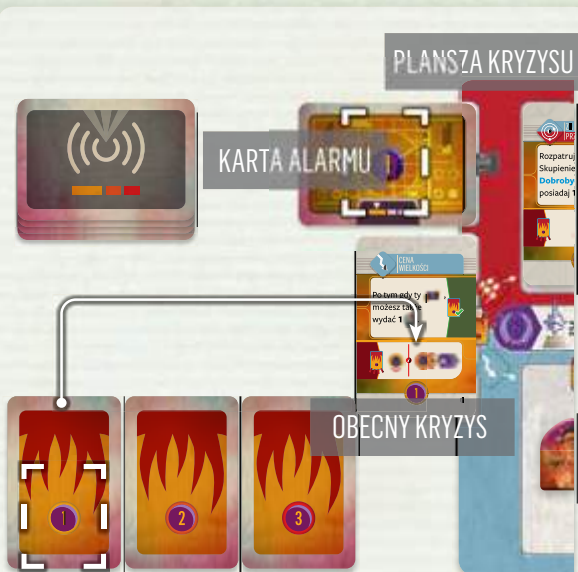
Każda tura gracza składa się z trzech kroków: kroku Wyboru, kroku Akcji i kroku Porządkowania.

W każdej rundzie, **zanim pierwszy gracz rozegra swoją turę**, odkryjcie wierzchnią kartę z talii Alarmu. Będzie to aktualna karta Alarmu dla tej rundy. Każda tura gracza składa się z pięciu kroków: kroku Odkrycia Kryzysu, kroku Wyboru, kroku Akcji, kroku Porządkowania i kroku Postępu Pustki.

### 0 KROK ODKRYCIA KRYZYSU

Na początku swojej tury, jeśli ostatnio odkrytą kartą Alarmu jest **Zdarzenie**, musisz dobrać wierzchnią kartę odpowiedniej talii Kryzysów (Poziomu I, II albo III) i położyć ją odkrytą na wskazanym polu po lewej stronie planszy Kryzysu, aby wszyscy mogli ją zobaczyć. Ta karta będzie nazywana „**obecnym Kryzysem**”. Jeśli talia Kryzysów się wyczerpie, należy potasować odpowiedni stos kart odrzuconych, aby utworzyć nową talię.

Jeśli ostatnio odkrytą kartą Alarmu jest **Wojna**, pomini ten krok.



Przykład: W twojej turze widoczna jest karta Alarmu – Zdarzenie Poziomu I, więc dobierasz nowy Kryzys Poziomu I, który będzie obecnym Kryzysem.

### 1 KROK WYBORU

W każdej turze **musisz** wybrać dokładnie jedną z dostępnych kart Skupienia (z ręki) i zagrać ją.

Dostępne są również karty z oferty Wspólnego/Bohater-skiego Skupienia. Umieść kartę Skupienia z ręki na stosie kart odrzuconych, aby wziąć i rozpatrzyć **pasującą** kartę Wspólnego/Bohaterskiego Skupienia. Aby w ten sposób wziąć Skupienie na *Przywództwie*, możesz odrzucić dowolną kartę Skupienia. **Nie** uzupełniaj oferty po zabraniu karty.

KOOPERACJA/SOLO

Uwaga: Pełna lista kart Skupienia znajduje się na stronie 4 Glosariusza. Dokładny opis ikon obecnych na kartach Skupienia znajduje się w rozdziale Zasad Rozgrywki w Instrukcji (na stronie 17).

Dodatkowo **możesz** wykonać jedną lub obie z poniższych czynności:

- Odwróć jeden ze swoich żetonów Handlu na drugą stronę i umieść go obok zagranej karty Skupienia.



Zagraj z ręki kartę Agendy i umieść ją obok zagranej karty Skupienia. Aby to zrobić, jedna z ikon Skupienia na Agendzie musi odpowiadać tej na wybranej karcie Skupienia.

Uwaga: Możesz później w swojej turze zdać sobie sprawę, że należało wybrać inną kartę Skupienia lub możesz zmienić zdanie na temat odwrócenia żetonu Handlu lub zagrania Agendy. Jeśli do tego momentu żadne nowe informacje nie zostały ujawnione, możesz cofnąć swoją turę do początku kroku Wyboru i zacząć od nowa. W przeciwnym razie musisz kontynuować swoją turę bez zmian.



Przykład: Wybierasz z ręki Skupienie na Produkcji **A**. Posiadasz żeton Handlu, który postanawiasz odwrócić i umieścić obok swojego Skupienia **B**.

Decydujesz się również zagrać Agendę Bogactwa, która odpowiada ikonie Produkcji i umieścić ją obok twojego Skupienia **C**.

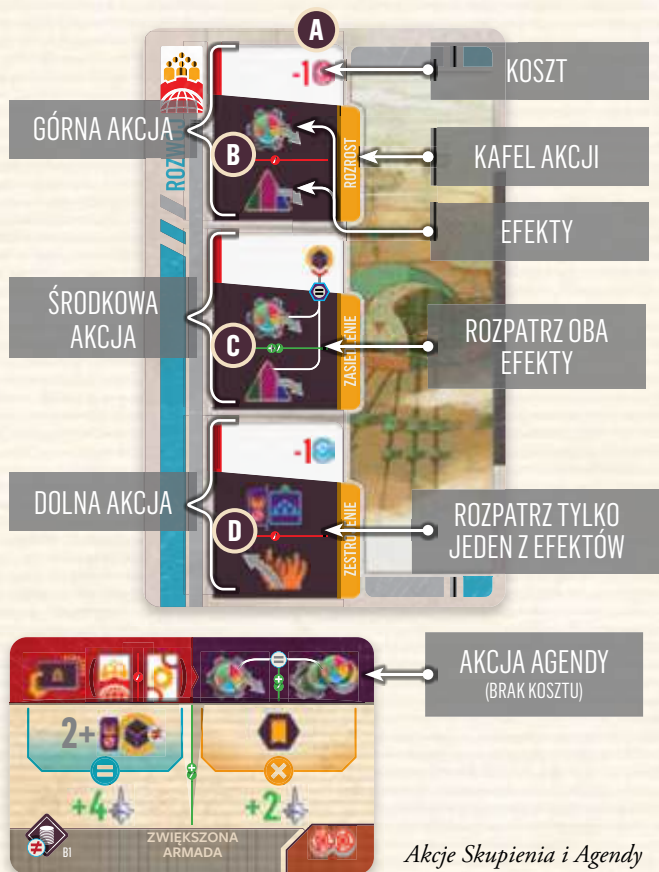


## 2 KROK AKCJI

Po wybraniu Skupienia rozpatrujesz je: możesz wykonać z niego maksymalnie **dwie z trzech akcji Skupienia, w dowolnej kolejności**. Możesz wykonać **wszystkie trzy**, jeśli w kroku 1 odwróciłeś żeton Handlu. Każdą akcją ze Skupienia można wykonać tylko raz na turę.

Rozpatrujesz również Agendę wybraną w kroku 1 (jeśli została przez ciebie wybrana): możesz wykonać z niej **akcję Agendy** przed lub po dowolnej innej swojej akcji.

**!** Przypomnienie: Nie możesz **zagrać** Agendy w kroku Akcji – tylko w kroku Wyboru – dlatego jeszcze przed rozpoczęciem swojej tury musisz już mieć kartę Agendy, którą chcesz zagrać. **Nie możesz odwrócić** żetonu Handlu w tej samej turze, w której go otrzymałeś, ale **możesz go wydać** (szczegóły na stronie 30).



Aby **wykonać akcję**, musisz najpierw w całości opłacić jej **koszt** (jeśli taki występuje) **A**. Jeśli nie możesz go w pełni opłacić, musisz zrezygnować z całej akcji. Po opłaceniu kosztu **rozpatrz lub zrezygnuj** z przedstawionych efektów **B**, zanim przejdziesz do następnej akcji.

W *Voidfall* istnieje wiele unikalnych kosztów i efektów, każde reprezentowane przez ikonę. Wszystkie powszechne efekty i odpowiadające im ikony zostaną wyjaśnione w rozdziale „Zasady rozgrywki” (na stronie 17).

**!** Uwaga: Bardziej złożone Rody występujące w grze, mają specjalne karty Skupienia, które niekiedy posiadają unikalne efekty i koszty akcji. Grając takim Rodem skorzystaj z Glosariusza, aby dowiedzieć się o jego akcjach.

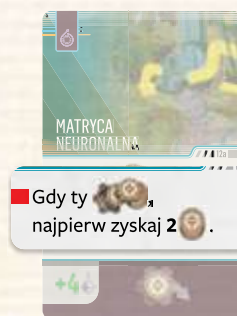
Jeśli w akcji wskazano kilka możliwych **opcji** dla danego efektu, możesz dowolnie wybrać kolejność ich rozpatrywania. Jeśli opcje te są oddzielone zieloną linią z symbolem „+” **C**, możesz rozpatrzeć wszystkie wymienione efekty. Jeśli są oddzielone czerwoną linią z symbolem „/” **D**, możesz wybrać tylko jeden z nich. Możesz **zrezygnować** z dowolnej opcji efektu, którą zapewni ci akcja.

## ZDOLNOŚCI I AKCJE TECHNOLOGII

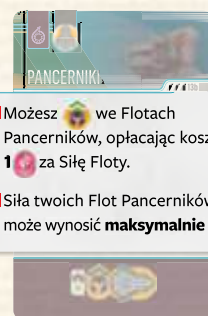
Technologie zapewniają trwałe zdolności, które mogą modyfikować efekty twoich akcji lub wywoływać efekty natychmiastowe. Możesz przeczytać o konkretnych trwałych zdolnościach Technologii w Glosariuszu.

Niektóre Technologie odnoszą się do jednego lub większej liczby **Skupień**, niebieskim, pogrubionym tekstem. Dalej znajduje się koszt i przynajmniej jeden efekt, które razem stanowią **akcję Technologii**. Jeśli wybrane przez ciebie Skupienie odpowiada temu z Technologii, możesz wykonać tę akcję **przed lub po** dowolnej innej swojej akcji (Skupienia lub Agendy). Jeśli wskazany jest koszt, musisz go opłacić, aby następnie rozpatrzeć efekt. Jeśli w tej samej turze, w której zagrałeś Skupienie, zyskujesz Technologię która się do niego odnosi, możesz wykonać akcję Technologii w dowolnym momencie po zakończeniu akcji, dzięki której zdobyłeś Technologię.

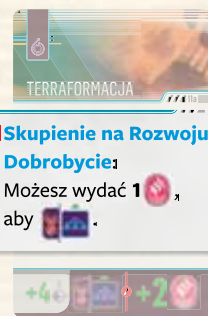
Przykłady:



**1** Gdy ty **produkujesz Kredyty**, *Technologia Matrycy Neuronalnej* pozwala najpierw zyskać 2 Kredyty.



**2** Gdy **rozmieszczasz Siłę Floty**, *Technologia Pancerników* umożliwia wystawianie również Pancerników, które są silniejszym rodzajem Floty niż podstawowa Korweta.



**3** Gdy **zagrzywasz Skupienie na Rozwoju lub Dobrobycie**, *Technologia Terraformacji* zapewnia dodatkową *akcję Technologii*, zwiększającą *Czystą Populację* kosztem 1 Materiału.

## ROZPATRYWANIE WYWOŁYWANYCH EFEKTÓW

Gdy efekt wywołuje inny natychmiastowy efekt (patrz *Matryca Neuronalna* w poprzednim przykładzie), możesz, w ramach bieżącej **akcji**, rozpatrzeć wywołane efekty w dowolnej kolejności. Rozpatrywanie efektów jest opcjonalne (chyba, że wyraźnie zaznaczono inaczej) i zawsze możesz zrezygnować z jednego lub kilku efektów, wywołanych przez inny efekt. Możesz rozpocząć rozpatrywanie następnej akcji dopiero po tym, gdy rozpatrzysz lub zrezygnujesz ze wszystkich pozostałych efektów bieżącej akcji.

Sektory Specjalne i zdolności Rodów również mogą modyfikować efekty akcji lub wywoływać efekty natychmiastowe. Mogą nawet pozwolić ci rozpatrzeć trzecią akcję ze swojej karty Skupienia, mimo że nie został odwrócony żeton Handlu. Sektory Specjalne mogą również zapewniać dodatkową akcję, podobną do akcji Technologii. Informacje o nich znajdują się w Glosariuszu.



## EFEKTY WSPÓLNEGO SKUPIENIA

Zagrywanie Wspólnego Skupienia w grze kooperacyjnej sprawia, że niektóre efekty mogą być rozpatrywane przez innego gracza. W rzeczywistości każdy efekt zawiera warunek, który określa, kto może go rozpatrzyć:



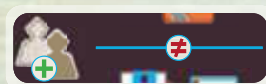
Tylko ty.



Ty albo inny gracz.



Ty oraz/lub inny gracz (rozpatrujecie efekt oddzielnie).



Ty oraz/lub inny gracz, ale jeśli jeden z was rozpatrzy efekt powyżej linii, drugi gracz może rozpatrzyć efekt tylko poniżej linii i odwrotnie.

## ROZPATRYWANIE KRYZYSU

Podczas swoich akcji możesz **rozpatrywać Kryzysy**. Możesz rozpatrzyć **obecny** Kryzys lub dowolną liczbę **trwałych** Kryzysów, z rządów Kryzysów Ekonomicznych lub Militarynych. Gdy rozpatrzysz początkowy Kryzys, odłóż go do pudełka. Jeśli jest to dowolny inny Kryzys, odrzuć go na odkryty stos. Jeśli odrzucasz trwały Kryzys, przesun każdy Kryzys znajdujący się wcześniej na prawo od niego w tym samym rządzie Kryzysów o jedno pole w lewo, aby wypełnić lukę.



*Przykład: W swojej turze udaje ci się rozpatrzyć Kryzys Ekonomiczny na drugim polu rządu Kryzysów Ekonomicznych. Odrzucasz rozpatrzony Kryzys i przesuwasz w lewo Kryzys znajdujący się wcześniej z prawej strony w lewo, aby wypełnić lukę.*

Rozpatrzenie Kryzysu samo w sobie nie jest akcją, wymaga jedynie spełnienia warunków określonych w Kryzysie (i spełnienia wszelkich dodatkowych wymagań). Jeśli je spełnisz, możesz natychmiast rozpatrzyć dany Kryzys. Warunek musisz zawsze spełnić samodzielnie (tzn. nie wliczając niczego, co należy do innych graczy).



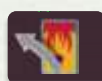
Warunki na kartach Kryzysu są podzielone na 3 główne kategorie:

- A** Niektóre Kryzysy nakazują ci zrobić coś w określony sposób lub zgodnie z ograniczeniami. Oznacza to, że musisz wykonać akcję, która faktycznie pozwala ci zrobić to, co ci nakazano. Musisz to zrobić w określony sposób lub zgodnie z opisanymi ograniczeniami.
- B** Niektóre Kryzysy nakazują ci zrobić coś, jednocześnie spełniając warunek. Oznacza to, że musisz wykonać akcję, która faktycznie pozwoli ci zrobić to, co ci nakazano. Jeśli tak zrobisz, sprawdź, czy spełniasz warunek. Niektóre karty określają czy dany warunek musi zostać spełniony przed czy po rozpatrzeniu danej akcji. „Gdy już masz” oznacza, że musisz coś mieć, **zanim** zrobisz coś, co ci nakazano.
- C** Niektóre Kryzysy dają ci możliwość opłacenia dodatkowego kosztu przed/po wykonaniu wskazanej czynności. Oznacza to, że aby rozstrzygnąć taki Kryzys musisz wykonać akcję, która zawiera taką czynność i natychmiast przed/po tej akcji **musisz** w pełni opłacić wskazany dodatkowy koszt.

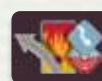


Możesz także rozpatrzyć Kryzys w Fazie Przygotowania lub Podsumowania Cyklu lub w turze innego gracza, jeśli rozpatrzy on efekt ze Wspólnego Skupienia, który umożliwi ci spełnienie warunków Kryzysu.

Niektóre karty Wspólnego/Bohaterskiego Skupienia umożliwiają ci bezpośrednie odrzucenie Kryzysu, bez jego rozpatrywania.



Odrzuć Kryzys  
(dowolnego rodzaju)



Odrzuć Kryzys Ogólny  
albo Ekonomiczny



Odrzuć Kryzys  
Ogólny albo Militaryarny



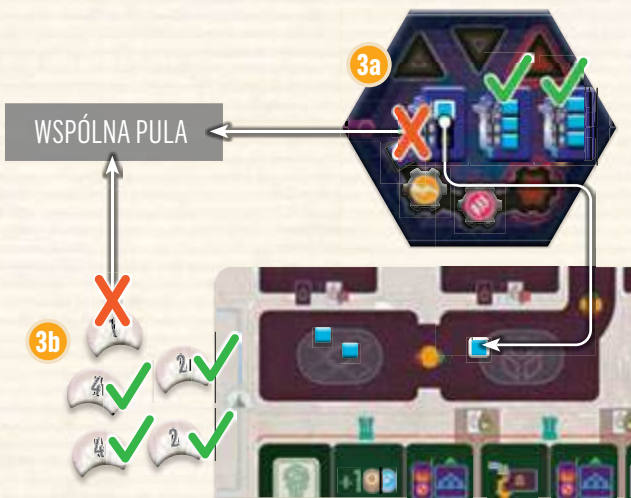
### 3 KROK PORZĄDKOWANIA



Podetapy kroku Porządkowania wskazane są na planszy Galaktyki.

Po wykonaniu wszystkich swoich akcji wykonaj poniższe czynności w podanej kolejności:

- 3a** Z każdego **Sektora**, w którym znajdują się **co najmniej trzy żetony Floty**, musisz wycofać po 1 wybranej Sile Floty tak długo, aż będziesz w stanie pomieścić pozostałe kostki Siły Floty na dwóch żetonach Floty. (Na stronie 21 znajdziesz więcej informacji na temat Floty, Siły Floty i wycofywania).



**Przykład 3a:** Podczas kroku Porządkowania masz w jednym ze swoich Sektarów trzy żetony Floty Korwet. Dwa z nich mają 3 Siły Floty, co jest ich maksymalną pojemnością, a trzeci ma 1 Siłę Floty. Decydujesz się usunąć trzeci żeton Floty i wycofać 1 Siłę Floty na planszę Rodu.

**Przykład 3b:** Masz 5 żetonów Chwały obok swojej planszy Rodu, co przekracza limit 4. Wybierasz żeton Chwały o wartości 1 i zwracasz go do wspólnej puli.

- 3b** Jeśli masz więcej niż cztery **żetony Chwały**, odkładaj po 1 wybranym żetonie Chwały do wspólnej puli tak długo, aż pozostaną ci cztery.

- 3c** Jeśli w tej turze zagrałeś **kartę Agendy**, musisz wybrać **jedną** z następujących możliwości:

- Umieść ją na dole swojej planszy Rodu – w  **pustym** gnieździe Agendy, które nie jest gniazdem początkowym. Agenda jest teraz **w grze**. Jeśli masz już kartę Agendy **tego samego rodzaju** w jednym ze swoich gniazd Agendy, **nie możesz wybrać tej możliwości**.



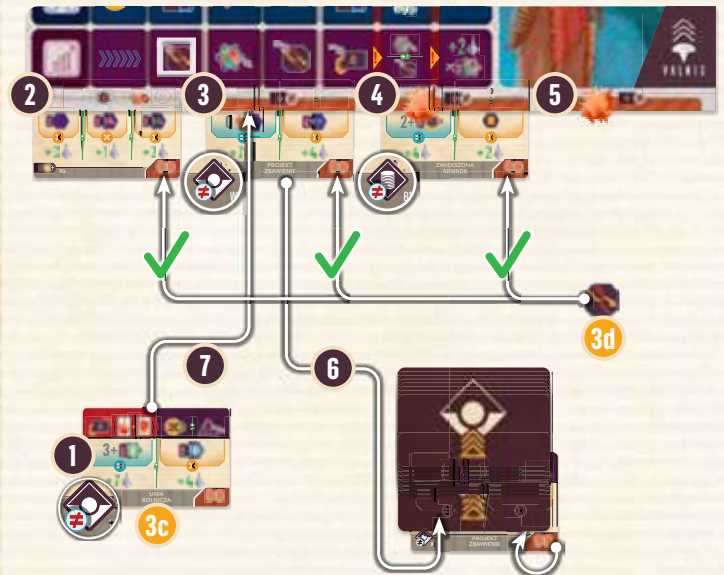
Cztery rodzaje Agend: Wsparcie, Potęga, Bogactwo i Dominacja.

- Usunąć jedną ze swoich kart Agendy, która **nie jest kartą początkową**, z jej gniazda na swojej planszy Rodu i umieścić nową kartę Agendy w tym samym gnieździe (zachowaj żeton Handlu, jeśli znajdował się on na usuwanej karcie). Jest ona teraz **w grze**. Odrzuć usuniętą kartę Agendy, zakrytą na spód odpowiedniej talii. Jeśli w efekcie tej możliwości miałbyś posiadać dwie karty **tego samego rodzaju** w swoich gniazdach Agendy, **nie możesz wybrać tej możliwości**.
- Odrzuć tę kartę zakrytą na spód odpowiedniej talii.

**Ważne:** Karty Agend są umieszczane pod twoją planszą Rodu tylko podczas kroku Porządkowania i do tego czasu **nie są** uważane za znajdujące się **w grze**. Różni się to od działania kart Technologii (zobacz strony 31-32).

- 3d** Policz wszystkie posiadane w tym momencie **żetony Handlu**. Jeśli podczas twojego kroku 1 został odwrócony żeton Handlu, odłóż go teraz na planszę Galaktyki. Musisz znaleźć miejsce na każdy pozostały ci żeton Handlu, wybierając jedną z dwóch możliwości:

- Umieść go w prawym dolnym rogu karty Agendy w jednym ze swoich gniazd Agendy, gdzie nie ma jeszcze żetonu Handlu.
- Odlóż go z powrotem na planszę Galaktyki.



**Przykład 3c:** W tej turze została przez ciebie zagrana Agenda Wsparcia **1** wraz z twoim Skupieniem na Posiłkach. W gniazdach Agendy na twojej planszy Rodu znajdują się 3 Agendy: początkowa Agenda **2**, Agenda Wsparcia **3** oraz Agenda Bogactwa **4**. Twoje czwarte gniazdo jest wolne **5** – w tym momencie jego Spaczenie nie jest problemem – natomiast nie możesz mieć jednocześnie dwóch Agend Wsparcia w swoich gniazdach. Decydujesz się zatem odrzucić starą Agendę Wsparcia **6** (zakrytą na spód talii Agendy Wsparcia) i umieścić nowo zgraną Agendę w gnieździe **7**.

**Przykład 3d:** Pozostał ci 1 żeton Handlu, który nie został przez ciebie wykorzystany w tej turze. Masz 3 Agendy w gniazdach swojej planszy Rodu. Możesz przechowywać żetony Handlu na dowolnym z nich, niezależnie od Spaczenia w gniazdach.

- 3e** Umieść wybraną kartę Skupienia na swoim osobistym stosie kart odrzuconych (odkrytą).

- 3f** Umieść wybraną kartę Skupienia na swoim osobistym stosie kart odrzuconych (odkrytą) albo, jeśli zagrana przez ciebie karta to Wspólne/Bohaterskie Skupienie, odłóż ją do pudełka.

PRZYWIŁIACZKA

KOOPERACJA/  
SOŁO







Jeśli aktualna karta Alarmu to **Wojna**, musisz wybrać jedną z dwóch poniższych możliwości.

**!** Uwaga: Podczas rundy, w której odkryto kartę Alarmu Wojny, każdy gracz staje przed tym wyborem w swojej turze podczas kroku Postępu Pustki.

**A** Rozpatrz planszę Kryzysu wykonując następujące czynności:

- Rozpatrz **Potyczkę** (zobacz na stronie 33) wskazaną w rzędzie Kryzysu Militarneho. Dodaj wartość widoczną na skrajnym lewym niezajętym polu rzędu Kryzysu Militarneho do całkowitej Siły Floty Zrodzonego z Pustki. Dodaj także wszelkie modyfikatory, które znajdziesz na karcie Alarmu Wojny, odpowiadające obecnemu Cyklowi.
- **Wydadz zasoby** wskazane na skrajnym lewym niezajętym polu rzędu Kryzysu Ekonomicznego. Jeśli nie masz wystarczającej liczby niezbędnych zasobów, tracisz **3 punkty Wpływu za każdy zasób**, którego nie możesz wydać. Nie możesz dobrowolnie utracić Wpływu zamiast wydawać zasoby.

**!** Uwaga: Ponieważ nie jest to koszt Utrzymania, zastępowanie jest dozwolone (zobacz strona 17).

**B** Umieść żeton **Katastrofy** po prawej stronie planszy Kryzysu (i **nie** odrzucaj karty Alarmu Wojny).

*Przykład: W Cyklu 1 karta Alarmu Wojny jest widoczna w twojej turze 1. Na koniec swojej tury masz dwie możliwości. Pierwszą jest rozpatrzenie planszy Kryzysu A. Najpierw rozpatrujesz Potyczkę, na co wskazuje skrajne lewe puste pole w rzędzie Kryzysu Militarneho 2. Widzisz również, że musisz dodać 2 Siły Floty Zrodzonego z Pustki do Potyczki 3. Musisz także wziąć pod uwagę samą kartę Wojny, która określa, że możesz odjąć 1 Siłę Floty Zrodzonego z Pustki od Potyczki 4. Po rozpatrzeniu Potyczki kontynuujesz rozpatrywanie planszy Kryzysu: wydajesz 2 Materiały, 2 jednostki Energii i 1 punkt Nauki, jak wskazano na niezajętym skrajnie lewym polu rzędu Kryzysu Ekonomicznego 5. Zamiast rozpatrywania planszy Kryzysu, możesz umieścić przy niej żeton Katastrofy B.*



Za każdym razem, gdy umieszczany jest żeton **Katastrofy**, **każdy z graczy** może natychmiast zdecydować, czy chce usunąć Spaczenie (szczegóły na stronie 29), czy otrzymać 5 zasobów (w dowolnej kombinacji) do swoich Zapasów.

Za każdym razem, gdy podczas tego kroku musisz umieścić **czwarty żeton Katastrofy**, natychmiast **przegrzycie grę**.

Po całkowitym zakończeniu swojej tury, następny gracz w Kolejności Tury rozgrywa swoją pełną turę w podobny sposób. Po tym, jak wszyscy gracze rozegrają swoją turę, rozpocznij kolejną rundę tur graczy w tej samej kolejności. Po rozegraniu wymaganej liczby rund przejdźcie do Fazy Podsumowania.

### WARIANT PRZYGOTOWANEGO SKUPIENIA

*Dla doświadczonych graczy oferujemy poniższy wariant, który jest przeznaczony w szczególności dla osób wysoce ceniących rywalizację.*

Na początku każdej rundy Fazy Skupienia (zanim pierwszy gracz rozpocznie swoją turę), wszyscy gracze jednocześnie wybierają jedno Skupienie ze swojej ręki i kładą je zakryte przed sobą.

Następnie kontynuujcie rozgrywanie tur, standardowo w Kolejności Tury, jednak w swojej turze zamiast wybierać Skupienie z ręki, gracz musi odkryć wcześniej przygotowaną kartę Skupienia i kontynuować rozgrywkę z wybraną kartą Skupienia. Pozostałe kroki tury i ich kolejność pozostają niezmienione.

Jeśli gracze w trybie kooperacji, zaplanowanie swoich Skupień **przed** odkryciem karty Alarmu na rundę znacznie podnosi poziom trudności.

*Nie zalecamy wykorzystywania tego wariantu dopóki wszyscy gracze nie nabadą odpowiedniego doświadczenia i chęci, by skorzystać z tego rozwiązania. Dla graczy, którzy rozgrywają swoją turę później w Kolejności Tury, zostawia to mniej czasu na spokojne zaplanowanie swoich tur i może prowadzić do znacznego wydłużenia czasu gry. Jednak dla doświadczonych i wymagających graczy wyzwala to większe napięcie i nadaje dodatkowego znaczenia Kolejności rozgrywania Tury.*







#### 4 CELE AGENDY

Rozpatrz Cele na **kartach Agendy** znajdujących się w gniazdach Agendy na swojej planszy Rodu, nad którymi nie znajduje się **żadne Spaczenie** (tj. Czyste Agendy). Każda karta przedstawia wiele sekcji, które są rozpatrywane indywidualnie i niezależnie od siebie. Podobnie jak w przypadku kart Wydarzeń w Galaktyce (zobacz krok 3), Cele mogą być Osiągnięciami lub Wielokrotnościami.

**Uwaga:** Na kartach Agendy korzyścią jest zawsze Wpływ. Na 18 i 31 stronie Glosariusza możesz zapoznać się z listą początkowych i późniejszych Celów Agendy.

*Przykład: W swoich gniazdach masz trzy Agendy. Najpierw rozpatrujesz swoją początkową Agendę. Posiadasz dwa Czyste Sektory **A** i za każdy otrzymujesz 3 punkty Wpływu. Posiadasz też Spaczony Sektor, który niczego teraz nie zapewnia. Masz jeden Sektor z Obroną Sektora **B**, ale jest to Spaczony Sektor, więc nie zyskujesz żadnych punktów Wpływu. Masz dwa Sektory z co najmniej jedną Stoczną **C**, włączając Stocznę nadrukowaną w swoim Sektorze Macierzystym, więc otrzymujesz po 2 punkty Wpływu za każdy. Następnie rozpatrujesz swoją drugą Agendę, Unię Rolniczą. Posiadasz dwie Czyste Gildie Rolników a potrzebujesz co najmniej trzech, aby otrzymać 7 punktów Wpływu **D**. Masz jeden Czysty Sektor z Gildią Naukowców **E**, zatem zyskujesz za niego 4 punkty Wpływu. Twoja trzecia Agenda ma na swoim polu Spaczenie, więc nie możesz jej rozpatrywać **F**. Za swoje Agendy otrzymujesz łącznie 14 punktów Wpływu **G**.*

**Ważna uwaga:** Niemal nigdy nie możesz zyskiwać punktów Wpływu za Sektory ze Spaczeniem i za żetony na tych Sektoraх. Jest to zawsze zaznaczone na samych Celach.

**5** Dobierz wszystkie swoje odrzucone Skupienia z powrotem na rękę. Jeśli jest to koniec Cyklu 1, dobierz również swoje **Skupienie na Innowacji**, które staje się od teraz dostępne do użycia.

Po zakończeniu Fazy Podsumowania w Cyklu 1 i 2, należy przejść do Fazy Przygotowania następnego Cyklu. Po zakończeniu Fazy Podsumowania w Cyklu 3, należy przejść do Zakończenia gry.

### ZAKOŃCZENIE GRY

**Zwycięzcą zostaje gracz z największą liczbą punktów Wpływu.** W przypadku remisu wygrywa ten z remisujących graczy, który ma mniej żetonów Spaczenia na swojej planszy lub w kontrolowanych Sektorach. Jeśli remis nadal się utrzymuje, gracze dzielą się zwycięstwem.



RYWALIZACJA

KOOPERACJA/ SOLO



Oblicz punkty Wpływu Zrodzonego z Pustki:

- 60/100/140 punktów Wpływu (jak wskazano na karcie Pomocy Przygotowania Poziomu Trudności odpowiadającej wybranemu poziomowi trudności).
- 30 punktów Wpływu za każdą Szczelinę wciąż znajdującą się na mapie (zobacz strona 51 Glosariusza).
- 20 punktów Wpływu za każdą nieukończoną Bezpieczną Przysiań (zobacz strona 34).
- 20 punktów Wpływu za każdy żeton Katastrofy umieszczony po prawej stronie planszy Kryzysu.
- 10 punktów Wpływu za każdy żeton Herolda na mapie (nie na planszy Kryzysu!).

- 5 punktów Wpływu za każdą kartę Zużytej Technologii (niezależnie od tego, czy jest ona Podstawowa czy Ulepszona) (zobacz strona 34).
- 5 punktów Wpływu za każdą kartę trwałego Kryzysu na planszy Kryzysu;
- 3 punkty Wpływu za każdą kartę Upadłego Rodu, nadal obecną w Sektorach.
- 2 punkty Wpływu za każdy znacznik Spaczenia w dowolnym Sektorze (niezależnie od tego, kto go kontroluje), w gniazdach Agendy i na polach torów Cywilizacji, na planszach Rodu oraz w ofercie Agendy.
- 1 punkt Wpływu za każdą Populację w Sektorach Zrodzonego z Pustki (nie w Sektorach bez Sił Floty).

Jeśli **każdy z graczy ma co najmniej tyle samo Wpływu**, gracze (wspólnie) **wygrywają grę**. W przeciwnym razie **przegrywacie grę**.



# Zasady rozgrywki

## WŁAŚCIWE ROZPATRYWANIE AKCJI, EFEKTÓW I CELÓW

O ile wyraźnie nie zaznaczono inaczej, akcje, ich koszt i wszystkie efekty zawsze dotyczą ciebie, kontrolowanych przez ciebie Sektarów, twojej planszy Rodu i twojego osobistego obszaru gry. Opłacając koszt lub rozpatrując efekty, możesz wziąć żetony ze wspólnej puli i planszy Galaktyki oraz karty z ofert, ale nigdy nie wpływasz na znajdujące się tam komponenty innych graczy. Jeden efekt (*Inwazja*) dotyczy sąsiedniego Sektora, co zawsze oznacza Sektor sąsiadujący z kontrolowanym przez ciebie Sektorem.

Gdy rozpatrujesz Cel Agendy lub Wydarzenie w Galaktyce, zawsze bierz pod uwagę to, co masz w swoim osobistym obszarze gry, Sektarach, które kontrolujesz oraz na swojej planszy Rodu. Nigdy nie bierze się pod uwagę tego, co mają inni gracze, Sektarów niekontrolowanych przez żadnego gracza ani wspólnych obszarów gry, takich jak plansza Galaktyki.

Wydarzenia w Galaktyce zawierają specjalne polecenia odnoszące się do Sektarów Zrodzonego z Pustki i ofert Agendy, które nie należą do żadnego gracza. Polecenia te zawsze będą wyraźnie określać do czego się odnoszą.

KOOPERACJA/SOLO

W trybie kooperacji i solo występuje więcej kosztów i efektów, które mają specjalne odniesienia. W każdym przypadku wszystkie są dokładnie wskazane.

Niektóre efekty w rozgrywkach kooperacyjnych (przy Wspólnych Skupieniach) oferują umożliwienie innemu graczowi rozpatrzenie efektu, ale będzie to wyraźnie zaznaczone.

## +1 -1 WYDAWANIE I ZYSKIWANIE

Ikony w *Voidfall* reprezentują głównie komponenty gry – zasoby i cały stan posiadania – na mapie, w twoim ręku, na twoich planszach lub na planszy Rodu.

**+1** Gdy przy ikonie znajduje się znak plus (+) (a często i liczba), oznacza to zyskanie wskazanej liczby tych elementów.

**-1** Gdy przy ikonie znajduje się znak minus (-) (a często i liczba), oznacza to wydanie/utratę wskazanej liczby tych elementów.

## WPLYW

Zyskiwanie punktów Wpływu ma jeden cel – są one potrzebne do wygrania gry. Gdy **zyskujesz** lub tracisz punkty Wpływu, dostosuj wskaźniki na swojej planszy Wpływu o wskazaną wartość.

Rzadko dochodzi do sytuacji, w której tracisz Wpływ (zobacz „Utrzymanie” na stronie 15, aby poznać główną przyczynę) – w niezwykle mało prawdopodobnym przypadku, gdy będziesz musiał stracić więcej punktów Wpływu niż masz obecnie, zignoruj wszystkie nadmiarowe.



Plansza Wpływu



## ZAPASY ZASOBÓW

Większość kosztów jest opłacana w *zasobach*, którymi są: Żywność, Energia, Materiały, Kredyty oraz Nauka.

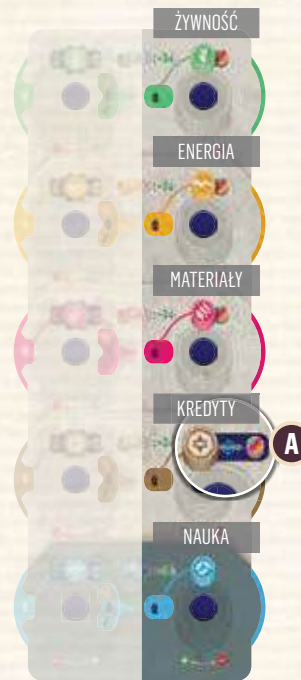
Niektóre koszty pozwalają na łączenie Żywności/Energii/Materiałów albo łączenie dowolnych z 5 zasobów.

Kredyty mogą być używane jako **zamiennik** przy **wydawaniu** Żywności lub Energii lub Materiałów w stosunku 1:1.

Nie możesz użyć Kredytów do opłacenia kosztu Nauki lub kosztu innego niż zasoby. Nie możesz również użyć takiego zamiennika do zaspokojenia wymagań związanych z **Utrzymaniem** (które jest obowiązkowym wydatkiem w Fazie Podsumowania każdego Cyklu, więcej na stronie 15).

Zaznaczaj stan swoich zasobów na wskaźnikach Zapasów znajdujących się po prawej stronie twojej planszy Zapasów. Gdy wydajesz lub zyskujesz zasoby, odpowiednio zmniejsz lub zwiększ wartość odpowiadającego wskaźnika Zapasów.

Liczba twoich Zapasów nie może spaść poniżej zera. Nie możesz też podjąć żadnej akcji, której koszt zasobów jest wyższy niż wartość odpowiadającego mu wskaźnika Zapasów. Wszystkie Zapasy mają **limit 15**. Wszelkie nadwyżki, które zyskasz powyżej 15, przepadają.



Plansza Zapasów



Specjalne zdolności niektórych Sektarów i Rodów pozwalają na zastąpienie jednego zasobu innym. Możesz użyć tych zdolności w dowolnym momencie, z wyjątkiem opłacania kosztów Utrzymania.



## HANDEL ZASOBAMI

W rozgrywkach kooperacyjnych możesz **handlować zasobami** z innym graczem. Robiąc to, możesz wydać zasoby w liczbie nie większej niż ta wskazana (dowolnego rodzaju). Następnie drugi gracz otrzymuje taką samą liczbę zasobów tego samego rodzaju. Kolejno drugi gracz może wydać zasoby w liczbie nie większej niż ta wskazana (niekoniecznie tych samych, które zostały przez ciebie wydane wcześniej), które następnie zyskujesz ty.

*Przykład:* Gracz Żółty wymienia zasoby z Graczem Zielonym, korzystając z akcji Wspólnego Skupienia na Posiłkach (ograniczenie do 4 zasobów). Najpierw Żółty wydaje 2 jednostki Żywności i 2 punkty Nauki, a Zielony zyskuje 2 jednostki Żywności i 2 punkty Nauki. Następnie Zielony wydaje 3 Kredyty (niestety nie może wydać czwartego, i nie ma też nic innego, co by się przydało Żółtemu), a Żółty otrzymuje 3 Kredyty.

KOOPERACJA/SOLO





## SEKTORY

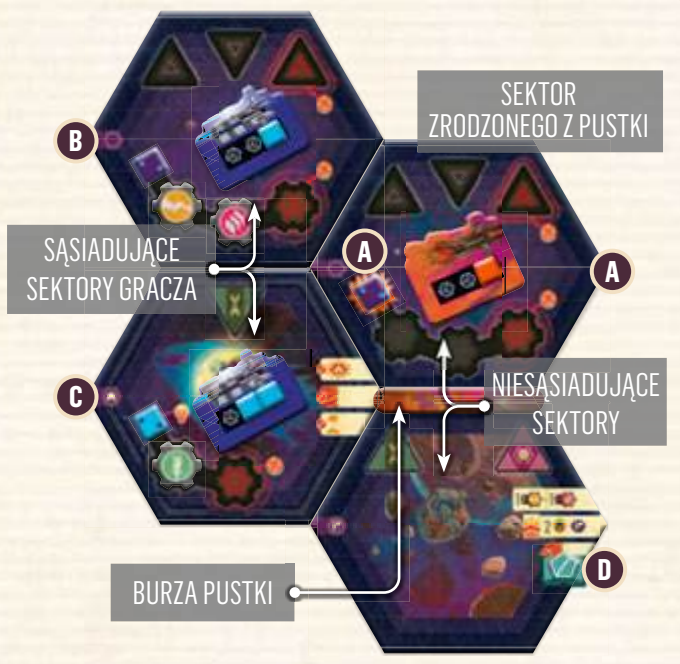
Podstawową jednostką skali na mapie jest **Sektor**.

### SĄSIADOWANIE SEKTORÓW I BURZE PUSTKI

Dwa Sektory **sąsiadują** ze sobą, jeśli ich heksy mają wspólną krawędź. Jednak **żetony Burzy Pustki** anulują sąsiedztwo i żaden efekt gry nie może ich przenieść/umieścić/usunąć z mapy.



Niektóre akcje w grze wymagają opłacenia kosztu i rozpatrzenia efektu w **tym samym Sektorze**.



### KONTROLA SEKTORA

Sektor może znajdować się w jednym z trzech stanów, w zależności od tego, kto go kontroluje.



Sektory **Zrodzonego z Pustki** **A** mają na sobie przynajmniej jedną Flotę Zrodzonego z Pustki i prawie zawsze Spaczenie.



Sektory **gracza** (lub „**twoje Sektory**”) **B** mają na sobie przynajmniej jedną Siłę Floty w kolorze *jednego* gracza.



Twój **Sektor Macierzysty** **C** zawsze pozostaje pod twoją kontrolą, nawet jeśli nie ma tam żadnej Siły Floty. Nigdy inny gracz ani Zrodzony z Pustki **nie może przeprowadzić na niego Inwazji**. Żaden efekt, który bezpośrednio niszczy Gildię lub Instalację (patrz poniżej) nie dotyczy Sektora Macierzystego.



Wszystkie twoje pozostałe Sektory **nie są Sektoraми Macierzystymi**.



**Sektory bez Siły Floty** **D** nie są kontrolowane ani przez gracza, ani przez Zrodzonego z Pustki i broni ich przynajmniej jedna Obrona Sektora. Najbardziej godne uwagi są Sektory Upadłego Rodu. Na każdym z nich znajduje się karta reprezentująca unikalne aspekty Rodu, który go kontroluje.

### ZDOLNOŚCI SEKTORA

Sektory Specjalne mają nadrukowane na nich zdolności. Te nadrukowane zdolności mają zastosowanie zawsze, gdy kontrolujesz ten Sektor. Jeśli dokonasz udanej Inwazji na Sektor, nadrukowane zdolności są również natychmiast uwzględniane przy wyniku Inwazji.



Niektóre zdolności aktywują się tylko raz: natychmiast po udanej Inwazji na Sektor. Efekty te należy wziąć pod uwagę podczas rozpatrywania wyników Inwazji (zobacz strona 26).

### CZYSZTE I SPACZONE SEKTORY

Pod względem Spaczenia, Sektor może znajdować się w jednym z dwóch stanów:

- W **Spaczonych** Sektorach pod kością Populacji znajduje się Spaczenie **A**. Większość Sektora, nawet Sektora gracza, może zostać Spaczona.



**Czyste** Sektory nie zawierają Spaczenia **B**.



Niektóre Sektory nie mogą być Spaczone i zawsze pozostają Czyste. Są to przede wszystkim zwykle Sektory Macierzyste.



### GILDIE I INSTALACJE

Istnieją dwie główne kategorie infrastruktury, które można rozwijać w Sektorze: cywilne **Gildie** i **Instalacje** militarne.

Występuje 5 rodzajów Gildii, z których każda zwiększa produkcję jednego **odpowiadającego jej zasobu**.

- Gildie Rolników zwiększają produkcję Żywności
- Gildie Inżynierów zwiększają produkcję Energii
- Gildie Górników zwiększają produkcję Materiałów
- Gildie Bankierów zwiększają produkcję Kredytów
- Gildie Naukowców zwiększają produkcję Nauki



Gildia Rolników



Gildia Inżynierów



Gildia Górników



Gildia Naukowców



Gildia Bankierów



Dowolna Gildia



Gildia Rolników, Inżynierów lub Górników

Istnieją 3 rodzaje Instalacji, z których każda pełni inną funkcję.

- Stocznie** są najskuteczniejszym sposobem na rozmieszczanie Sił Floty (zobacz strona 21).
- Obrony Sektora** są wykorzystywane podczas Starć. Powodują 1 Uszkodzenie przy Podejściu w obronie (szczegóły na temat Starcia znajdują się strona 24).



**Bazy Gwiazdne** wymagają Technologii, aby mogły zostać zbudowane. Jeśli posiadasz Technologię *Baz Gwiazdnych*, wtedy Bazy Gwiazdne działają jak Stocznie na potrzeby rozmieszczania Siły Floty. Powodują również 1 Uszkodzenie przy Podejściu w obronie, tak jak robi to Obrona Sektora.





Obrona Sektora



Stocznia



Baza Gwiezdna



Gdy *budujesz Instalację* lub *zakładasz Gildię*, weź odpowiedni żeton ze wspólnej puli i umieść go na pustym polu na kafle kontrolowanego przez siebie Sektora docelowego. **Możesz** budować Instalacje lub zakładać Gildie na **Spaczonych** Sektoraх.

Każdy kafel Sektora ma określoną liczbę pól odpowiednio na Instalacje i Gildie, zazwyczaj trzy na Gildie i trzy na Instalacje. Nie można umieszczać żetonów Gildii na polach Instalacji i odwrotnie. Musisz umieścić te żetony na pierwszym pustym polu od lewej do prawej, zawsze wykorzystując pole ze wskazanym na nim Utrzymaniem jako ostatnie.



Jeśli nie masz już pustych pól, na których możesz umieścić dany rodzaj infrastruktury, nie możesz jej zbudować ani założyć w tym Sektorze.

Nie możesz dobrowolnie niszczyć, przenosić ani nadbudowywać Gildii lub Instalacji.



Niektóre efekty w grze (koszty Akcji, Wydarzenia w Galaktyce lub Kryzysy) mogą nakazać *zniszczenie* Gildii lub Instalacji w Sektorze innym niż Macierzysty. W takim przypadku możesz zniszczyć odpowiednio swoją Gildię albo Instalację na dowolnym ze swoich Sektórow (który nie jest Macierzysty), a następnie przesunąć wszystkie pozostałe żetony usuniętego rodzaju na tym Sektorze w lewo.

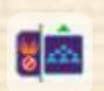
Stałe Gildie lub Instalacje (nadrukowane na kafle Sektora) są traktowane jak żetony Gildii/Instalacji, ale nie można ich usunąć ani zastąpić żadnym efektem gry.

Gildie i Instalacje w Czystych Sektoraх same są odpowiednio **Czystymi Gildiami** oraz **Czystymi Instalacjami**.



## POPULACJA

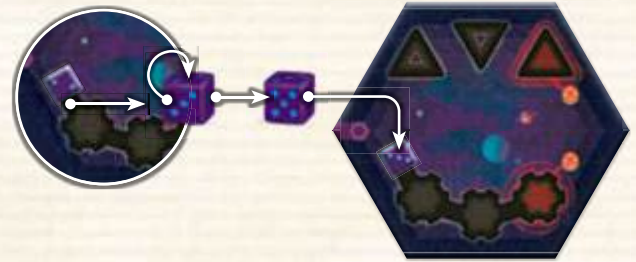
Większość Sektórow ma wartość *Populacji* w przedziale od 1 do 6, przedstawioną za pomocą kości umieszczonej na Sektorze. Populacja twojego Sektora Macierzystego jest przedstawiona za pomocą kości w kolorze gra-cza. Populacja wpływa na Produkcję zasobów (zobacz następny rozdział).



Czysty Sektor ma *Czystą Populację*. Możesz zmienić wartość Czystej Populacji, ale **nie możesz** zmienić wartości Populacji **Spaczonego** Sektora.



Aby **zwiększyć** wartość Czystej Populacji, dodaj 1 do wartości kości Populacji w jednym ze swoich Sektórow. Wartości Populacji równe 6 nie mogą być dalej zwiększane.



Przykład: *Zwiększasz wartość Populacji swojego Czystego Sektora z 2 do 3, ustawiając odpowiednio wartość na kości Populacji.*

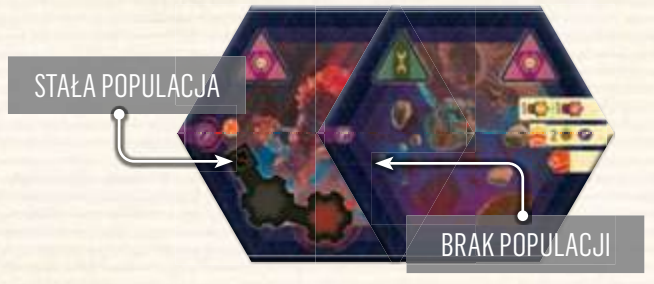


Aby **zmniejszyć** wartość Czystej Populacji, odejmij 1 od wartości kości Populacji w jednym ze swoich Sektórow. Jest to koszt i można to zrobić tylko w Sektoraх innych niż Macierzyste. Populacji o wartości 1 nie można bardziej zmniejszać.



Niektóre Sektory Specjalne mają **stałą** wartość Populacji, która jest wskazana za pomocą czarno-czerwonej kostki nadrukowanej na Sektorze. Wartość Populacji tych Sektórow nigdy nie może zostać zmodyfikowana.

Inne Sektory Specjalne w ogóle nie mają wartości Populacji. Sektory te nigdy nie mogą być Spaczone.



## PRODUKCJA ZASOBÓW

Po lewej stronie swojej planszy Zasobów posiadasz pięć **wskaźników Produkcji** odpowiadających każdemu z zasobów. Każdy wskaźnik pokazuje dwie wartości. Wartość po lewej stronie planszy Zasobów to **Poziom Produkcji**, natomiast wartość na środku planszy to **Wy-dajność Produkcji**.



Przykład: *Twój Poziom Produkcji Kredytów wynosi 5, a jego Wydajność Produkcji wynosi 2.*





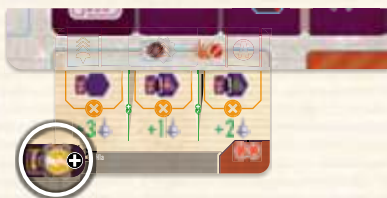
**Poziom Produkcji** danego rodzaju zasobu jest określany przez twoje Gildie, które **odpowiadają** temu zasobowi. Każda Gildia zwiększa twój Poziom Produkcji o liczbę równą **wartości Populacji** Sektora, w którym się znajduje, tj. dodaje:

- +1, jeśli jej Sektor ma Populację równą 1,
- +2, jeśli jej Sektor ma Populację równą 2,
- ... i tak dalej.

Gildie **zarówno w Czystych, jak i Spaczonych Sektorach** zwiększają Poziom Produkcji. Maksymalny (całkowity) Poziom Produkcji dla każdego zasobu wynosi 13, ale nawet jeśli dany zasób osiągnął maksymalny Poziom Produkcji, nadal możesz zakładać kolejne odpowiadające mu Gildie (lub dokonać Inwazji na Sektory, które je posiadają).

Dostosuj Poziom Produkcji za każdym razem, gdy zakładasz lub niszczysz Gildię, zwiększasz lub zmniejszasz Populację albo zyskujesz lub tracisz kontrolę nad Sektorem.

Twoja początkowa karta Agendy może zawierać ikonę wskazującą, że Poziom Produkcji jednego zasobu jest na stałe zwiększony o 1. Jest to dodatek do tego, co normalnie zapewniałyby twoje Gildie.



*Przykład: Podstawowy Poziom Produkcji Energii Rodu Valnis będzie wynosił 1 zamiast 0, jeśli wybierzesz ich Pochodzenie „A” podczas przygotowania Rodu.*



**Wydajność Produkcji** zasobu rośnie w innym tempie niż jego Poziom Produkcji. Wydajność Produkcji Kredytów wzrasta w jeszcze niższym tempie niż Wydajność innych zasobów. Przedstawienie dokładnych par Poziomu i Wydajności można znaleźć w Glosariuszu.



Gdy **produkujesz** jeden lub więcej **rodzajów zasobu**, dodaj do swoich Zapasów tyle zasobów, ile wynosi twoja Wydajność Produkcji danego zasobu (**nie** twój Poziom), aż do maksymalnego poziomu Zapasów wynoszącego 15.

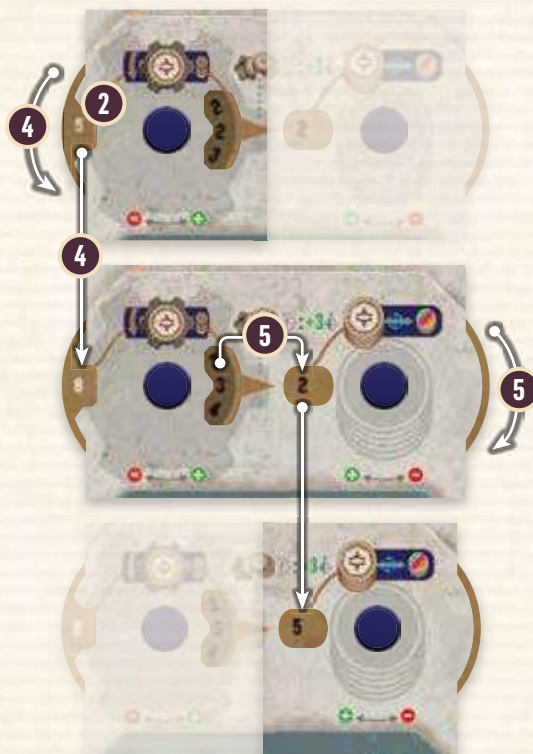


Produkcja Żywności    Produkcja Energii    Produkcja Materiałów    Produkcja Kredytów    Produkcja Nauki



Produkcja zasobu jednego rodzaju (dowolny z pięciu)    Produkcja dwóch zasobów różnego rodzaju    Nadprodukcja

Gdy w efekcie Produkcji masz mieć w swoich Zapasach więcej niż 15 jednostek danego zasobu, nazywa się to **Nadprodukcją** zasobu. W takim przypadku tracisz nadwyżkę tego zasobu, aby ostatecznie mieć maksymalnie 15 jego jednostek w Zapasach. Robiąc to **zyskujesz 3 punkty Wpływu**, niezależnie od liczby utraconych zasobów. Jeśli w swojej turze wielokrotnie dokonasz Nadprodukcji tego samego lub różnych zasobów, zyskujesz 3 punkty Wpływu za każdym razem, gdy dochodzi do Nadprodukcji. Jeśli zdobywasz zasoby w inny sposób niż na drodze Produkcji i odrzucasz nadwyżkę do limitu Zapasów, nie jest to uważane za Nadprodukcję.



*Przykład: Masz jedną Gildię Bankierów w Spaczonym Sektorze z Populacją o wartości równej 3 i drugą w Czystym Sektorze z Populacją o wartości równej 2 ①. Twój Poziom Produkcji wynosi 3 + 2 = 5, a odpowiadająca mu Wydajność Produkcji to 2 ②. Zagrywasz Agendę Bogactwa ③ i rozpatrujesz jej akcję. Najpierw budujesz kolejną Gildię Bankierów ④ w Sektorze z Populacją o wartości równej 3 i natychmiast ustawiasz swój Poziom Produkcji na 8, co skutkuje Wydajnością równą 3. Następnie produkujesz Kredyty, dodając do swoich Zapasów wartość Wydajności Produkcji równą 3, zwiększając je z 2 do 5 ⑤.*

! Uwaga: Innymi źródłami Produkcji, poza twoimi Gildiami, są Technologie *Matrycy Neuralnej* i *Ulepszonych Doków Orbitalnych*.

! Uwaga: Niektóre Sektory Specjalne (*Pas Asteroid*, *Rajski Świat*) mogą również zapewniać dodatkowe Poziomy Produkcji.





## FLOTA I SIŁA FLOTY






Flota to duża grupa statków, reprezentowana przez jeden żeton Floty odpowiedniego rodzaju, na którym znajduje się przynajmniej jedna kostka Siły Floty. Każda Flota ma co najmniej 1 i maksymalnie 3 Siły Floty. W grze dostępnych jest 5 rodzajów Flot.



5 rodzajów Flot w Voidfall: Korweta, Strażnik, Niszczyciel, Pancernik i Lotniskowiec.

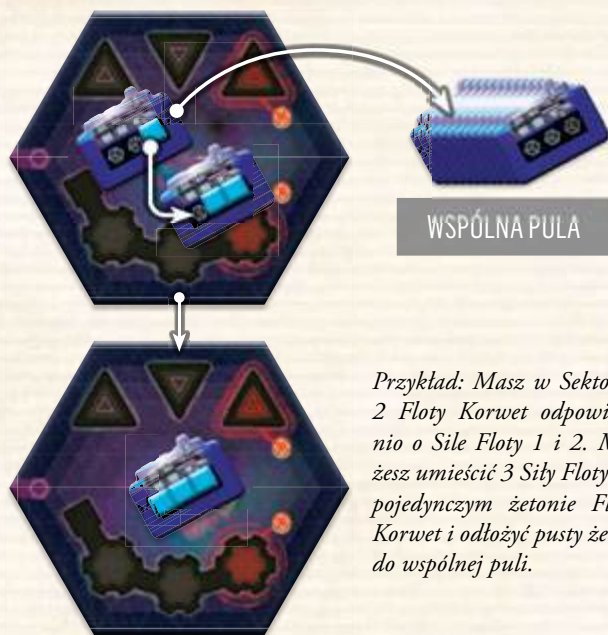
Kostki Siły Floty są ograniczone do 14 dla każdego gracza. Są to jedyne elementy w kolorze gracza na mapie (oprócz kości Populacji Sektora Macierzystego). W ten sposób przedstawiana jest **kontrola gracza** nad Sektorem.

Siła Floty może znajdować się w jednym z trzech stanów:

-  **Nieaktywna** – w obszarze Nieaktywnym  na twojej planszy Rodu.
-  **Aktywna** – w obszarze Aktywnym  na twojej planszy Rodu.
-  **Rozmieszczona** – w jednym z twoich **Sektorów**, na żetonie Floty.



Floty w tym samym Sektorze można w dowolnym momencie dzielić lub łączyć, zgodnie ze swoim uznaniem: jeśli masz żeton Floty o Sile (Floty) 2 lub większej, zawsze możesz wziąć inny żeton tego samego rodzaju, umieścić go w tym samym Sektorze, a następnie przenieść na niego jedną z Sił Floty, tworząc nową Flotę. Podobnie, dwie Floty o Sile 1, znajdujące się w tym samym Sektorze mogą zostać połączone w jedną Flotę o Sile 2. Pusty żeton należy usunąć z Sektora. **Nie** możesz przenieść Sił Floty pomiędzy Flotami różnych rodzajów. Gdy żeton Floty zostanie bez Siły Floty, należy go natychmiast odłożyć do wspólnej puli.



*Przykład: Masz w Sektorze 2 Floty Korwet odpowiednio o Sile Floty 1 i 2. Możesz umieścić 3 Siły Floty na pojedynczym żetonie Floty Korwet i odłożyć pusty żeton do wspólnej puli.*



**Rozmieszczasz 1 Siłę Floty** biorąc ją z Aktywnego obszaru swojej planszy Rodu i umieszczając ją w Sektorze. Rozmieszczając Siły Floty, musisz również wybrać rodzaj Floty. Floty Korwet nie wymagają Technologii specjalnej, jednak pozostałe cztery wymagają posiadania odpowiedniej Technologii (o tej samej nazwie co rodzaj Floty), aby można je było rozmieścić.

Jeśli nie masz Aktywnej Siły Floty, nie możesz rozmieścić kolejnych Sił Floty. Nie możesz dobrowolnie zdecydować, by wycofać Sił Floty z mapy, aby rozmieścić je gdzieś indziej.

Rozmieszczając Siłę Floty w niektórych rodzajach Floty, musisz opłacić wymagany koszt zasobów, wskazany na Technologii danego rodzaju Floty. Jeśli nie możesz opłacić tego kosztu, nie możesz rozmieścić Siły Floty tego rodzaju.

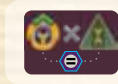
Czasami rozmieszczenie podlega wskazanym ograniczeniom:



Rozmieść tylko w swoim Sektorze Macierzystym.




Rozmieść tylko we Flocie określonego rodzaju (w tym przykładzie w Korwetach).



Za każdą posiadaną Stocznice rozmieść 1 Siłę Floty w każdym Sektorze Stoczni.



Koszt niektórych akcji jest **wycofanie 1 Siły Floty** z mapy **do obszaru Aktywnego** na twojej planszy Rodu. Otrzymując **Uszkodzenie w Starciu**, również musisz wycofać 1 Siłę Floty z Sektora Starcia. Jeśli wycofasz ostatnią Siłę Floty, żeton Floty należy odłożyć do wspólnej puli.

Jeśli wycofasz ostatnią Siłę Floty z Sektora innego niż Macierzysty, musisz odrzucić wybrany przez siebie żeton Chwały  (przeczytaj o żetonach Chwały na stronie 27), a Sektor zostaje opuszczony (przeczytaj o Opuszczonych Sektorach na stronie 24).





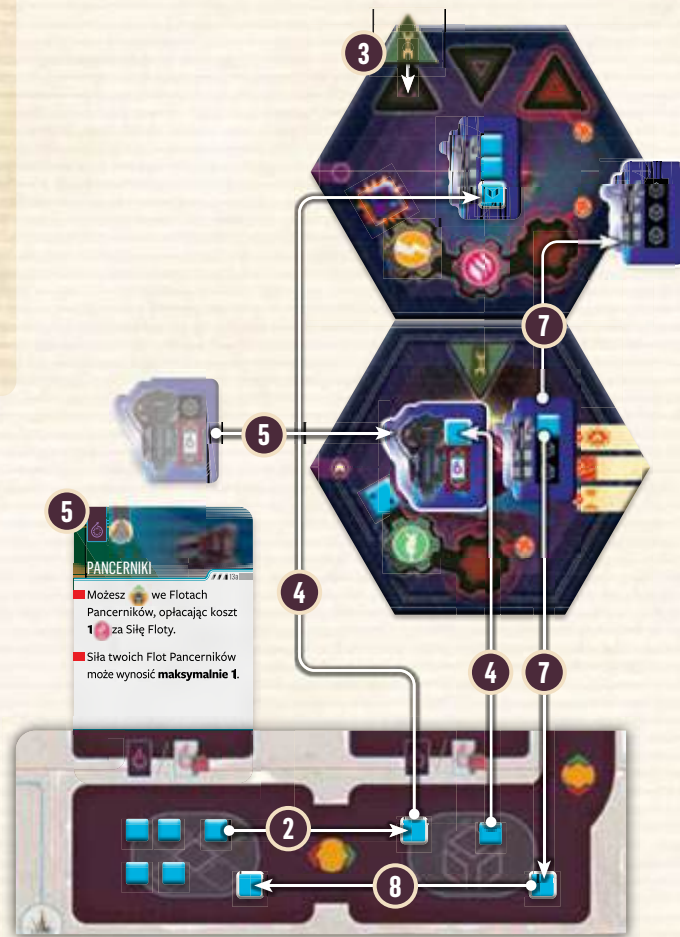
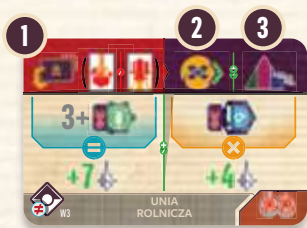
Niektóre akcje precyzują, że musisz rozpatrzyć efekt w tym samym Sektorze, z którego Siła Floty została przez ciebie wycofana.



Gdy **aktywujesz 1 Siłę Floty**, przenieś ją z obszaru Nieaktywnego do obszaru Aktywnego na swojej planszy Rodu. Jeśli nie masz żadnej Nieaktywnej Siły Floty, nie możesz skorzystać z tego efektu.



Koszt niektórych akcji jest **dezaktywacja 1 Siły Floty**. Dzieje się to poprzez przeniesienie jej z obszaru Aktywnego do obszaru Nieaktywnego na twojej planszy Rodu. W przypadkach, gdy nie masz Aktywnej Siły Floty, a musisz ją dezaktywować, musisz wycofać Siłę Floty, a następnie ją dezaktywować.



*Przykład: Zagrywasz Skupienie na Posiłkach i Agendę Wsparcia. Na początku swojej tury masz 1 Aktywną Siłę Floty. Wykonujesz akcję Agendy 1, aby aktywować drugą Siłę Floty 2 i zbudować Stocznię 3. Wykonujesz akcję Zwołania ze Skupienia na Posiłkach 4 i wydajesz 2 Materiały, aby rozmieścić 1 Siłę Floty za każdą ze swoich Stocznii w Sektorze, w którym Stocznie się znajdują. Posiadasz Technologię Pancerników 5, która pozwala ci rozmieścić Flotę Pancerników. Decydujesz się na rozmieszczenie jednej jako Pancerników, wydając na to 1 dodatkowy Materiał – zgodnie z opisem Technologii. W końcu wykonujesz akcję Przyspieszenia 6 ze Skupienia na Posiłkach, która ma specjalny koszt: dezaktywuj 1 Siłę Floty. Nie masz żadnej Siły Floty w swoim Aktywnym obszarze, więc wycofujesz Siłę Floty Korwet 7 i zwracasz pusty żeton Floty Korwet do wspólnej puli. Następnie dezaktywujesz tę Siłę Floty 8. Koszt akcji jest teraz opłacony i możesz rozpatrzyć efekty Przyspieszenia.*

**Ważna uwaga:** Na koniec każdej twojej tury w Fazie Skupienia (w kroku 3 – Porządkowanie), nigdy nie możesz mieć więcej niż **2 żetony Floty** w każdym kontrolowanym przez ciebie Sektorze. Z każdego Sektora, w którym znajdują się przynajmniej 3 Floty, musisz wycofać jedną lub więcej Sił Floty (wybranych przez siebie) do Aktywnego obszaru swojej planszy Rodu. Musisz robić tak do momentu, aż pozostałe w Sektorze kostki Siły Floty zmieszczą się na 2 żetonach Floty.

## FLOTY ZRODZONEGO Z PUSTKI

Floty Zrodzonego z Pustki funkcjonują tak samo jak Floty Korwet, a każda z nich składa się z jednego żetonu Floty i od 1 do 3 Siły Floty Zrodzonego z Pustki. Na potrzeby Starcia funkcjonują one jak zwykłe Floty Korwet.

Każdy Sektor Zrodzonego z Pustki jest **ograniczony do jednego żetonu Floty Zrodzonego z Pustki** (tj. maksymalnie 3 Siły Floty). Limit ten nie obowiązuje w trakcie Potyczki, gdy Zrodzony z Pustki przeprowadza Inwazję na jeden z twoich Sektarów.



Ikona Siły Floty Zrodzonego z Pustki

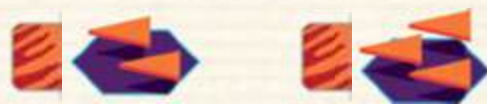


Kostka Siły Floty Zrodzonego z Pustki



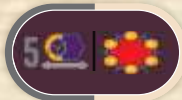
Żeton Floty Zrodzonego z Pustki

Niektóre Sektory Specjalne mogą zawierać dwa lub trzy żetony Floty Zrodzonego z Pustki (a tym samym odpowiednio 6 lub 9 Sił Floty), zgodnie ze wskazaniem poniższych ikon.



Za każdym razem, gdy otrzymasz polecenie, aby umieścić więcej Sił Floty Zrodzonego z Pustki, niż jest to dozwolone w Sektorze, umieść kostki tak, aby osiągnąć limit Sektora. Jeśli masz wybór między wieloma Sektarami, w których masz umieścić Siły Floty Zrodzonego z Pustki, musisz wybrać Sektor, w którym możesz umieścić wymaganą liczbę. Jeśli nie jest to możliwe, wybierz Sektor, w którym możesz umieścić ich jak najwięcej.





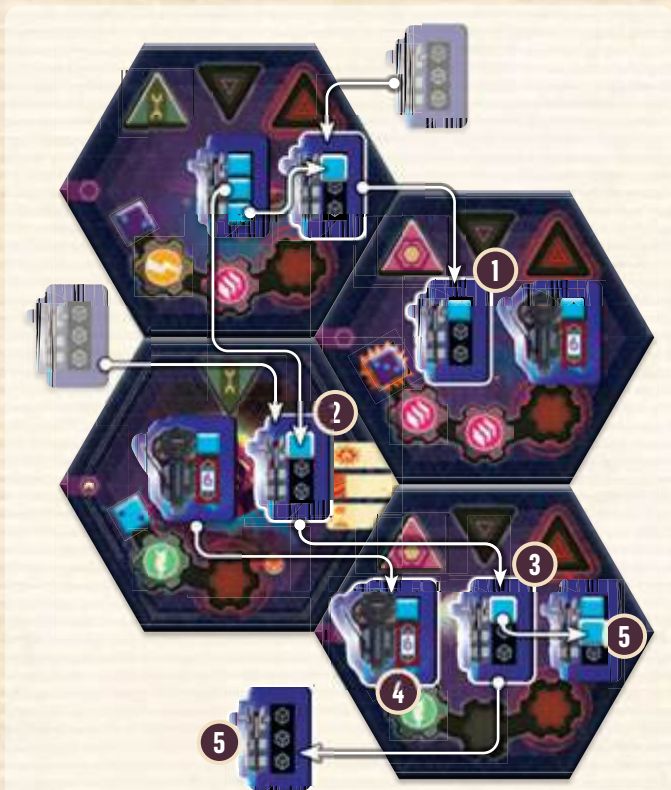
## RUCH FLOTY: PRZEGRUPOWANIE I INWAZJA

W grze dostępne są dwa rodzaje ruchu: *Przegrupowanie* i *Inwazja*.

Gdy przeprowadzasz **Przegrupowanie**, możesz wykonać łącznie do pięciu ruchów dowolnymi ze swoich Sił Floty, z ich obecnych pozycji, do sąsiednich, **kontrolowanych przez ciebie** Sektorów. Siły Floty, które poruszasz, nie muszą zaczynać ani kończyć ruchu w tym samym Sektorze. Możesz wielokrotnie poruszyć określoną Siłę Floty. Odpowiednio przenieś, dodaj lub usuń żeton Floty wraz ze swoimi Siłami Floty.



**Ważne:** Nie możesz w ten sposób poruszyć ostatniej Siły Floty poza Sektor (czyli opuścić go) inny niż Macierzysty.



*Przykład:* Kontrolujesz cztery Sektory i decydujesz się na **Przegrupowanie**. Dziелisz swoją Flotę Korwet o Sile 3 w lewym górnym Sektorze – bierzesz jeden żeton Korwety ze wspólnej puli – poruszasz jedną Flotę do prawego górnego Sektora ①. Następnie ponownie rozdzielasz swoją Flotę Korwet w lewym górnym rogu i poruszasz jedną Siłę Floty dwa razy ②, ③ do prawego dolnego Sektora. Następnie poruszasz jedną Siłę Floty Pancerników ze swojego Sektora Macierzystego do prawego dolnego Sektora ④. Rezygnujesz ze swojego piątego ruchu. Na koniec łączysz swoją Flotę Korwet w prawym dolnym Sektorze, odrzucając pusty żeton Korwety ⑤. Dzięki temu nie przekraczasz limitu 2 żetonów Floty na Sektor na koniec swojej tury.



Gdy przeprowadzasz **Inwazję** na Sektor, wybierz jeden docelowy Sektor, którego **nie kontrolujesz**. Dopuszczalne Sektory docelowe zależą od trybu gry:



Sektor Zrodzonego z Pustki.

RYWALIZACJA

Sektor inny niż Macierzysty kontrolowany przez innego gracza.



Sektor bez Sił Floty.



Następnie wykonujesz trzy poniższe kroki, które łącznie nazywane są **Inwazją**:

- 1. Ruch Floty:** Wybierz **dowolną liczbę** swoich Sił Floty **sąsiadujących** z docelowym Sektorze – w tym z wielu Sektorów – i porusz je do Sektora docelowego. Odpowiednio przenieś, dodaj lub usuń żeton Floty wraz ze swoimi Siłami Floty.
- 2. Starcie:** Opisane w rozdziale Starcie (zobacz strona 24).
- 3. Wynik Inwazji:** Opisany w rozdziale Starcie. Dokładne zasady zależą od tożsamości Najeźdźcy (gracza lub Zrodzonego z Pustki), tożsamości Obrońcy oraz tego, czy zwycięzcą jest Najeźdźca czy Obrońca lub czy Starcie zakończyło się remisem.

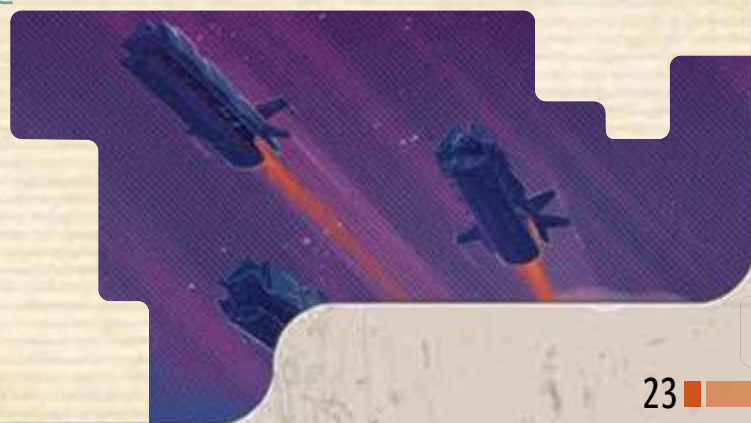


Niektóre efekty pozwalają tylko na Inwazję na Spaczony Sektor. Korzystając z tego efektu nie możesz dokonać Inwazji na Czysty Sektor.

Inwazja pozwala dobrowolnie **opuścić** Sektory inne niż Macierzyste, pozostawiając je bez Sił Floty. Jeśli to zrobisz, musisz **odrzuć** wybrany przez siebie **żeton Chwały** z planszy Rodu (jeśli to możliwe) za **każdy Sektor**, który opuszczasz. **Sektory** są teraz **opuszczone**, a władzę nad nimi przejmuje Zrodzony z Pustki (zobacz strona 24).



*Przykład Inwazji:* Przeprowadzasz Inwazję na Sektor Zrodzonego z Pustki ①. Poruszasz 3 sąsiednie Siły Floty Korwet z dolnego Sektora ②, zostawiając tam tylko Pancernik. Pamiętaj, że nie możesz poruszyć Korwety z lewej ③, ponieważ nie sąsiadują one bezpośrednio z Sektorem docelowym. Poruszasz również Siłę Floty Korwet z górnego Sektora ④ i zostawiasz tam tylko Pancernik. Po zakończeniu ruchu, zaczyna się Starcie w docelowym Sektorze.





## OPUSZCZONE SEKTORY I PRZEJĘCIE PRZEZ ZRODZONEGO Z PUSTKI

Gdy ostatnie Siły Floty zostaną usunięte z Sektora innego niż Macierzysty, **natychmiast** staje się on opuszczony. Może się to zdarzyć na skutek remisowego Starcia, przegranej w Potyczce ze Zrodzonym z Pustki (zobacz strona 33), wycofania ostatniej Siły Floty (na skutek opłacenia kosztu lub bycia do tego zmuszonym przez efekt) lub dobrowolnego przemieszczenia ostatniej Siły Floty podczas Inwazji na inny Sektor.

Bez względu na przyczynę, Zrodzony z Pustki natychmiast próbuje przejąć kontrolę nad tym Sektorem. W opuszczonym Sektorze musisz wykonać poniższe czynności:

- 1 Usunąć wszystkie Instalacje z Sektora (oprócz Gildii).
- 2 Umieścić znacznik Spaczenia pod kością Populacji (jeśli jeszcze go nie ma).
- 3 Umieścić żeton Floty Zrodzonego z Pustki z dwiema Siłami Floty i zakrytym żetonem Nagrody.

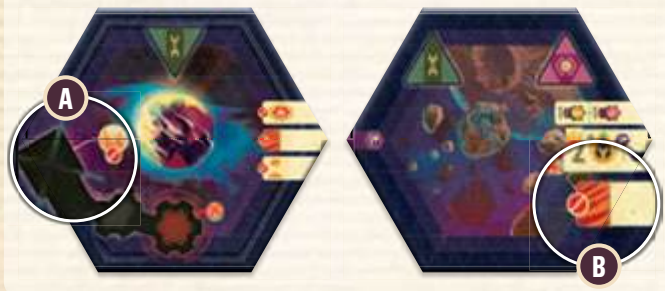
Teraz jest to **Sektor Zrodzonego z Pustki**.



*Przykład: Gdy dokonujesz Inwazji, decydujesz się poruszyć całą Siłę Floty z jednego ze swoich Sektarów innych niż Macierzysty – opuszczając go. Zrodzony z Pustki przejmuje kontrolę, zgodnie z krokami opisanymi w tym rozdziale.*

Niektóre Sektory Specjalne są niejako odporne na Zrodzonego z Pustki.

- A** Sektory odporne na Spaczenie są oznaczone tą ikoną lub nie posiadają żadnej wartości Populacji. Jeśli opuścisz te Sektory, musisz pominąć krok 2 przejęcia kontroli przez Zrodzonego z Pustki.
- B** Sektory odporne na Floty Zrodzonego z Pustki są oznaczone ikoną . Nigdy nie możesz umieścić na nich żetonu Floty Zrodzonego z Pustki i Sił Floty Zrodzonego z Pustki (tym samym – pominiąć cały krok 3 przejęcia kontroli przez Zrodzonego z Pustki).



## STARCIE

Do *Starcia* dochodzi za każdym razem, gdy dokonujesz Inwazji na Sektor lub gdy Zrodzony z Pustki rozpoczyna przeciwko tobie *Potyczkę*. Sektor, w którym ma to miejsce, nazywa się *Sektorem Starcia*.

Starcia w Voidfall są w pełni policzalne, bez elementów losowych i ukrytych informacji. Na stronie 35 znajdziesz pełen opis sekwencji Starcia ze wszystkimi Technologiami i rodzajami Flot. Aby jednak rozpocząć grę, wystarczy zrozumieć tę złożoną koncepcję na bazie podstawowych jednostek.

Przeciwnie **strony** to *Najeźdźca* i *Obróńca* . Obie strony mogą mieć Siły Floty, które uczestniczą w Starciu. Ponadto Obróńca może również mieć po swojej stronie Obronę Sektora i Bazy Gwiazdne.

**!** Uwaga: W Starciu bierze się pod uwagę tylko Siłę Floty i jej rodzaj. Nie ma znaczenia, ile jest żetonów Floty, a podział lub połączenie Flot nie ma żadnego wpływu na wynik.

Sektor Zrodzonego z Pustki będzie posiadał Floty Zrodzonego z Pustki, które mają dokładnie takie same zdolności w Starciu jak Korwety. Każda Obrona Sektora, obecna w tych Sektorach, będzie również uczestniczyć w Starciu po stronie Zrodzonego z Pustki.

**✓** Sektory bez Sił Floty będą miały, zamiast nich, Obrony Sektora lub Bazy Gwiazdne. Obrony Sektora wskazane na **kartach Upadłych Rodów** są uważane za znajdujące się w Sektorze przy rozpatrywaniu Starcia, dopóki karta nie zostanie usunięta.

Starcie jest podzielone na dwie części: **krok Podejścia** i co najmniej jeden **krok Salwy**.

### USZKODZENIA I ABSORPCJA

Walczące strony *powodują* u siebie nawzajem *Uszkodzenia*. Za każdym razem, gdy otrzymujesz 1 Uszkodzenie, jako właściciel Uszkodzonej Floty, musisz **wycofać** jedną **wybraną** Siłę Floty z Sektora Starcia. Uszkodzenia nigdy nie są zadawane Gildiom ani Instalacjom ani nawet Obronom Sektora lub Bazom Gwiazdnym, które biorą udział w Starciu.

Niektóre typy Flot i Technologie zapewniają *Absorpcję*, która anuluje 1 Uszkodzenie.

Uszkodzenia lub Absorpcje rozpatrywane są w kroku Podejścia **albo** Salwy i mają różne ikony.

- *Uszkodzenia przy Podejściu* są zadawane w kroku Podejścia i są anulowane przez *Absorpcję przy Podejściu*.
- *Uszkodzenia od Salwy* są zadawane w kroku Salwy i są anulowane przez *Absorpcję Salwy*.



Absorpcja przy Podejściu nigdy nie może anulować Uszkodzeń od Salwy i podobnie Absorpcja Salwy nigdy nie może anulować Uszkodzeń przy Podejściu. Opisy zdolności rodzajów Floty lub Technologii zawsze określają rodzaj Uszkodzeń lub Absorpcji.





## PODSTAWOWY PRZEBIEG STARCIA

**Kafle Starcia** podsumowują sekwencję Starcia, wskazując zdolności podczas Starcia wszystkich Instalacji i Flot.



W kroku **Podejścia**, każda **Obrona Sektora** i **Baza Gwiazd** Obróncy zadaje po 1 Uszkodzeniu Najeźdźcy.

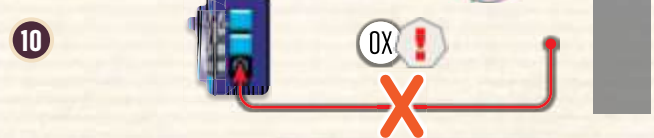
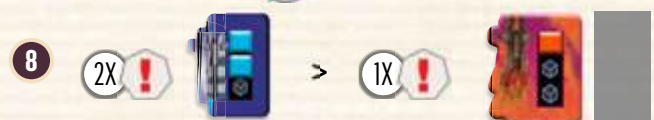
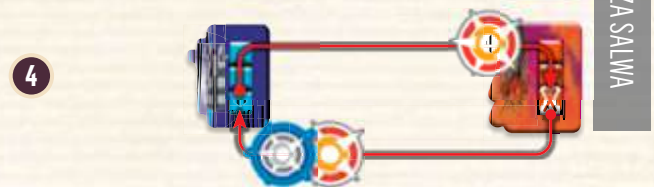
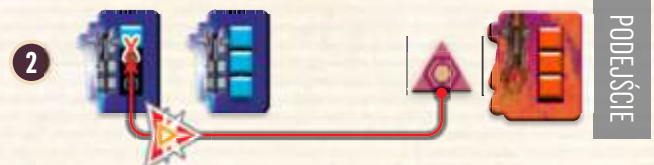
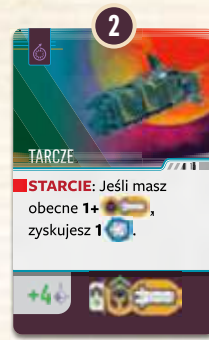
W kroku **Salwy** wykonujesz cztery poniższe etapy:

- 1 Określ **Inicjatywy** obu stron na podstawie łącznej wartości ich Siły Floty wszystkich rodzajów Flot w Sektorze – Siła Floty Korwety zapewnia 1 Inicjatywę, ale Technologie i niektóre rodzaje Flot mogą zapewniać inną wartość.
- 2 Strona z wyższą Inicjatywą powoduje **1 Uszkodzenie** drugiej stronie – niezależnie od różnicy w Inicjatywie.
- 3 Strona z niższą Inicjatywą powinna przeliczyć swoją Inicjatywę po otrzymaniu (lub anulowaniu) Uszkodzenia. Jeśli nadal ma co najmniej 1 Inicjatywę, powoduje **1 Uszkodzenie** u przeciwnika. W przeciwnym razie, nie powoduje Uszkodzeń.
- 4 Jeśli wartości Inicjatywy obu stron są równe, zadają sobie jednocześnie po 1 Uszkodzeniu.

Powtarzaj kroki Salwy (i ich etapy), aż przynajmniej jednej ze stron całkowicie wyczerpią się Siły Floty. Następnie przejdź do rozpatrywania **wyników Inwazji** opisanych w następnym rozdziale.

Więcej informacji na temat sekwencji Starcia znajduje się na stronie 35.

*Przykład: Przeprowadzasz Inwazję na Sektor Zrodzonego z Pustki Flotą o łącznej Sile 4 Korwet 1. Posiadasz Podstawową Technologię Tarcz, która ulepsza twoje Korwety 2. Zrodzony z Pustki, jako obrońca, posiada 1 Obronę Sektora i 3 Siły Floty Zrodzonego z Pustki 1. Zaczynasz od kroku Podejścia – Obrona Sektora zadaje ci 1 Uszkodzenie 2, więc wycofujesz 1 Siłę Floty. Przechodzisz do pierwszego kroku Salwy. Obliczasz Inicjatywę 3 każdej ze stron: macie 3. Jednocześnie zadajecie po 1 Uszkodzeniu – Obrońca wycofuje 1 Siłę Floty, ty z kolei masz 1 Absorpcję Salwy dzięki Tarczom, co anuluje Uszkodzenie zadane przez przeciwnika 4. W drugim kroku Salwy, ponownie przeliczasz Inicjatywę 5 każdej ze stron: ty masz Inicjatywę równą 3, a Obrońca 2. Najpierw powodujesz 1 Uszkodzenie 6, a Obrońca wycofuje 1 Siłę Floty. Następnie w odpowiedzi Obrońca powoduje 1 Uszkodzenie 7, a Ty wycofujesz 1 Siłę Floty. W trzecim kroku Salwy jest 2 do 1 w Inicjatywie 8. Najpierw powodujesz 1 Uszkodzenie, a Obrońca wycofuje 1 Siłę Floty 9. Obrońca nie ma już Siły Floty ani Inicjatywy, więc nie może zadać ci Uszkodzeń 10. Wygrywasz Starcie mając 2 Siły Floty.*



PODEJŚCIE

PIERWSZA SALWA

DRUGA SALWA

TRZECIA SALWA



## WYNIKI INWAZJI

### ZWYCIĘSTWO OBROŃCY

Jeśli po sekwencji Starcia tylko obrońca ma Siły Floty, wygrywa Starcie (tzn. udaje mu się obronić Sektor). Obrońca nie otrzymuje za to żadnej nagrody.

### ZWYCIĘSTWO NAJEŹDZCY: INWAZJA GRACZA

Jeśli jesteś Najeźdźcą i po sekwencji Starcia tylko tobie pozostały Siły Floty, wygrywasz Starcie (tzn. udało ci się Inwazja na Sektor). Wszystkie pozostałe ci Floty, które zostały przez ciebie użyte podczas Starcia, pozostają w Sektorze. Jeśli Sektor był Spaczony, pozostaw tam również znacznik Spaczenia. Sektor jest teraz twój.

Uporządkuj Sektor, wykonując poniższe kroki w dowolnej kolejności. Liczba kroków może się różnić w zależności od trybu gry i rodzaju Sektora. Mogą być one również modyfikowane przez posiadaną Technologię. Pamiętaj, aby rozpatrzyć je w najkorzystniejszej dla siebie kolejności.

- A** Usuń z Sektora wszystkie Instalacje (ale nie Gildie).
- B** Rozpatrz każdy żeton **Nagrody** znajdujący się w tym Sektorze, zgodnie z opisem na stronie 27.
- C** Rozpatrz każdy obecny żeton **Odzyskania** w ten sam sposób.
- D** Weź wszystkie żetony **Chwały** z Sektora (jeśli takie są obecne) i umieść je obok swojej planszy Rodu. Jeśli Sektor nie był Sektorem gracza, zyskaj punkty Wpływu równe sumie wartości na wszystkich twoich żetonach Chwały, nawet jeśli nie udało ci się zdobyć nowego.

- E** Jeśli Inwazji została przez ciebie przeprowadzona na Sektor gracza, najpierw zdobądź punkty Wpływu równe sumie wartości na wszystkich **jego** żetonach Chwały. Nie otrzymujesz żadnych żetonów Chwały, ale twój przeciwnik musi odrzucić wybrany przez niego żeton Chwały ze swojej planszy Rodu (po tym, jak ty zdobędziesz punkty Wpływu).

RYWALIZACJA



*Przykład 1, Zwycięstwo w Sektorze Zrodzonego z Pustki: Usuwasz Obronę Sektora **A**. Następnie zabierasz żeton Nagrody z Sektora na swoją planszę Rodu, odwracasz go i rozpatrujesz – zyskujesz 2 jednostki Żywności **B**. Teraz odwracasz i rozpatrujesz żeton Odzyskania **C**, który pozwala ci założyć w Sektorze Gildię Górników. Żeton Odzyskania i żeton Chwały o wartości 3 umieszczasz obok swojej planszy Rodu **D**. Zyskujesz również punkty Wpływu za wszystkie żetony Chwały, które aktualnie posiadasz – w sumie  $2 + 2 + 3 = 7$  punktów Wpływu.*

**Uwaga: Nie usuwasz Spaczenia z Sektora.**



*Przykład 2, Zwycięstwo nad innym graczem: Usuwasz Obronę Sektora i Stocznię **A**, ale nie Gildię Naukowców. Otrzymujesz teraz punkty Wpływu za wszystkie żetony Chwały przeciwnika **E** – w sumie  $1 + 2 + 3 = 6$  punktów Wpływu. Przeciwnik odrzuca teraz wybrany przez niego żeton Chwały.*

**Uwaga: Nie usuwasz Spaczenia z Sektora.**

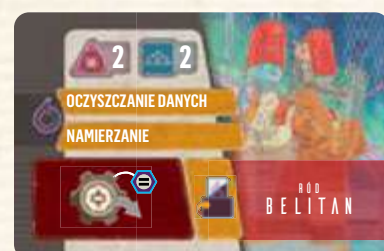
- F** Jeśli Sektorem w którym przeprowadzana była Inwazja jest Szczelina, każdy gracz może albo usunąć Spaczenie albo otrzymać 5 zasobów (w dowolnej ich kombinacji). Następnie natychmiast zastąp kafel Szczeliny standardowym kafel Sektora, ustawiając jego wartość Populacji na 1 (i nie umieszczając na nim Spaczenia). Nie jest to już Szczelina.
- G** Jeśli w Sektorze w którym przeprowadzana była Inwazja, znajduje się przynajmniej jeden Herold, przenieś go na planszę Kryzysu, zgodnie z opisem na stronie 34.

KOOPERACJA/SOLO

- H** Sektory Specjalne posiadają efekty, które rozpatruje się jednorazowo po udanej Inwazji na nie.

- I** Jeśli Sektor był kontrolowany przez Upadły Ród:

- Od tej chwili możesz posiadać maksymalnie **6 Technologii zamiast standardowych 5**.
- Wybierz **jedną z dwóch** Technologii (której jeszcze nie posiadasz) wskazanych na środku karty. Jeśli masz co najmniej jedno puste gniazdo Technologii, a w **ofercie Technologii** znajduje się jej kopia, weź Technologię Podstawową.
- Rozpatrz efekty przedstawione na dole karty Upadłego Rodu. Każde umieszczenie Gildii lub Instalacji, a także rozmieszczenie Floty, musi nastąpić w tym Sektorze.
- Jeśli był to pierwszy podbity przez ciebie Upadły Ród, odwróć teraz jego kartę rewersem do góry i umieść ją obok swojej planszy Rodu jako szóste gniazdo Technologii. W przeciwnym razie odrzuć kartę.





## ZWYCIĘSTWO NAJEŹDZCY: POTYCZKA ZE ZRODZONYM Z PUSTKI

Jeśli podczas Potyczki (zobacz strona 33) nie masz już Siły Floty w Sektorze Starcia, Zrodzony z Pustki wygrywa Starcie, a ty musisz wykonać poniższe kroki:

- Odrzuć jeden ze swoich żetonów Chwały (zgodnie ze swoim wyborem).
- Usuń wszystkie Instalacje z Sektora.
- Usuń pozostałe Floty Zrodzonego z Pustki z Sektora.

Opuszczasz teraz Sektor, a Zrodzony z Pustki przejmuje go. Rozpatrz to w standardowy sposób (zobacz strona 24).

**!** Uwaga: Nie ma znaczenia ile Sił Floty Zrodzonego z Pustki przetrwa Potyczkę – zawsze przejmują Sektor, używając standardowej liczby 2 Sił Floty Zrodzonego z Pustki.

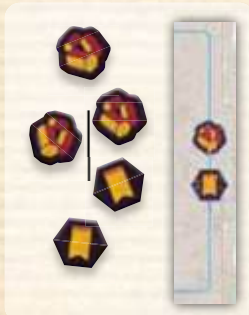
## STARCIA REMISOWE

Do remisu dochodzi, gdy obie strony nie mają żadnych Sił Floty na koniec sekwencji Starcia. Jako **Obrońca**, musisz **odrzuć wybrany przez siebie żeton Chwały** ze swojej planszy Rodu (jeśli to możliwe). Sektor jest teraz **Opuszczony** i Zrodzony z Pustki przejmuje go w standardowy sposób (zobacz strona 24).

Godnym uwagi wyjątkiem jest sytuacja, gdy przeprowadzasz Inwazję na Sektor bez Sił Floty (na przykład Upadłego Rodu), a Obrońcy mają Obrony Sektora lub Bazy Gwiazdne. Jeśli po kroku Podejścia nie masz Sił Floty, liczy się to jako zwycięstwo Obrońcy.

## ŻETONY NAGRÓD I ODZYSKANIA

Podczas przygotowania gry na Sektorach niekontrolowanych przez żadnego z graczy umieszcza się zakryte żetony Nagród i Odzyskania. Gdy przeprowadzasz Inwazję na Sektor i wygrywasz ją, *rozpatrz* te żetony, odwracając je. Natychmiast zdobywasz to, co jest na nich wskazane, i umieszczasz je obok swojej planszy Rodu.



Jeśli na żetonie widnieje Wpływ lub zasoby, po prostu zyskaj ich wskazaną liczbę. Rozmieszczanie Sił Floty i umieszczanie Gildii/Instalacji z żetonów **Odzyskania** musi odbywać się w tym samym Sektorze, w którym znajdował się żeton, ale możesz (standardowo) zrezygnować z dowolnego z tych efektów.

Niektóre akcje pozwalają ci zdobyć żeton Nagrody bezpośrednio, bez przeprowadzania Inwazji na Sektor. W takim przypadku dobierz jeden zakryty żeton ze wspólnej puli i natychmiast go rozpatrz.

**!** Uwaga: Nagrody wskazane na żetonach Nagród i Odzyskania na twojej planszy Rodu nie mają już znaczenia (ponieważ już je otrzymałeś). Ważna jest tylko ich liczba, ponieważ niektóre Agendy mogą zapewnić ci punkty Wpływu, a niektóre efekty wymagają odrzucenia ich jako kosztu.

Niektóre karty Wydarzeń w Galaktyce nakazują graczom umieszczanie na Sektorach żetonów Nagród lub Odzyskania. Konkretnie zasady umieszczania są zawsze opisane na karcie i dokładniej wyjaśnione w Glosariuszu.



Gdy odrzucasz żeton Nagrody lub Odzyskania, weź jeden leżący obok swojej planszy Rodu i wtasuj go do zakrytego stosu we wspólnej puli.

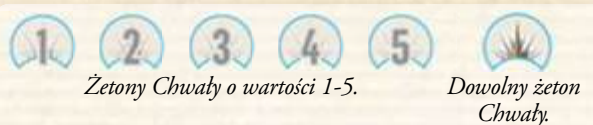
W mało prawdopodobnym przypadku, gdy stos dobierania się wyczerpie, a musisz zyskać lub umieścić żeton, możesz zamiast tego otrzymać 1 punkt Wpływu albo 1 zasób.

Listę możliwych korzyści za żetony Nagród i Odzyskania można znaleźć na 3 stronie Glosariusza.



## ŻETONY CHWAŁY

Żetony Chwały są przydzielane graczom podczas ogólnego Przygotowania gry i umieszczane w Sektorach wskazanych w przygotowaniu Scenariusza. Można je również umieszczać lub zyskiwać jako efekt niektórych kart Wydarzeń w Galaktyce lub Technologii. Żetony Chwały są dwustronne, a obie strony mają taką samą wartość od 1 do 5.



Żetony Chwały są dobierane i odrzucane do wspólnej puli. Gdy jakiś zdobędziesz, trzymaj go po lewej stronie swojej planszy Rodu. Liczbę tych żetonów uważa się za nieograniczoną. Jeśli ich zabraknie, użyj odpowiedniego zamiennika.

Gdy pomyślnie dokonasz Inwazji na Sektor, który nie jest Sektorem gracza, najpierw zdobywasz wszystkie znajdujące się na nim żetony Chwały (jeśli takie występują), a następnie zdobywasz punkty Wpływu równe sumie wartości na wszystkich twoich żetonach Chwały (tj. *twojej całkowitej wartości Chwały*).

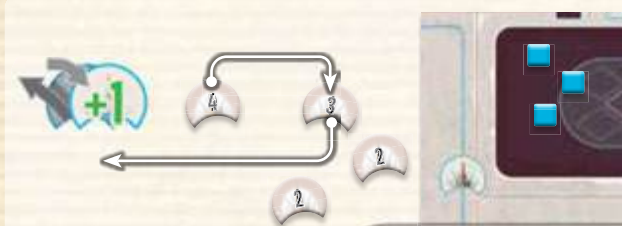


Gdy pomyślnie dokonasz Inwazji na Sektor gracza, zyskujesz punkty Wpływu równe sumie wartości na wszystkich żetonach Chwały **posiadanych przez Obrońcę**. Następnie Obrońca musi odrzucić wybrany przez niego żeton Chwały.

Jeśli opuszczasz Sektor, musisz odrzucić wybrany przez siebie żeton Chwały.

Żetony Chwały są limitowane - po 4 na gracza. Jeśli masz więcej niż 4, musisz w swojej turze odrzucić wybrane przez siebie żetony podczas kroku Porządkowania, aby mieć nie więcej niż 4.

Gdy *ulepszasz żeton Chwały*, musisz najpierw odrzucić wybrany żeton, a następnie wziąć żeton Chwały o wartości dokładnie o 1 wyżej niż żeton, który został przez ciebie odrzucony. Żetony Chwały o wartości od 1 do 4 mogą zostać ulepszone, natomiast żetonów Chwały o wartości 5 nie można ulepszyć.







## TORY I POZIOMY CYWILIZACJI



*Budowa toru Cywilizacji.*

Na swojej planszy Rodu posiadasz trzy tory Cywilizacji: **Społeczeństwa**, **Polityki** oraz **Ekonomii**.

Gdy *awansujesz* na jednym z tych torów, przesun swój znacznik o jedno pole w prawo na odpowiednim torze, a następnie **rozpatrz** korzyść z nowo zajętego pola. Każdy Ród ma unikalne korzyści na swoich torach Cywilizacji. W większości przypadków korzyści są identyczne jak efekty akcji na kartach Skupienia, więc ich opisy można znaleźć w instrukcji. Niektóre, naprawdę rzadkie efekty, są opisane w Glosariuszu.



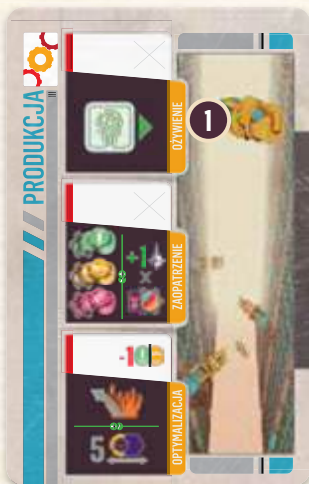
Każdy tor ma pięć **Poziomów**. Poziom, na którym się znajdujesz, zależy od pola, na którym aktualnie znajduje się twój znacznik toru. Pierwsze trzy pola od lewej odpowiadają Poziomowi 0, kolejne dwa pola Poziomowi 1, a ostatnie trzy pola odpowiednio Poziomom 2, 3 i 4.

Poziomy są mierzone oddzielnie dla każdego z trzech torów. Wchodzenie na Poziomy ma dodatkowe zasady, które należy rozpatrzyć oddzielnie dla każdego toru, niezależnie od Poziomu, na którym znajdują się pozostałe znaczniki torów.

- Po wejściu na **Poziom 1 lub 2** możesz mieć więcej Ulepszonych Technologii, po jednej dla każdego toru na Poziomie 1 i po dwie dla każdego toru na Poziomie 2.
- Zanim wejdiesz na **Poziom 3 lub 4**, musisz najpierw **dezaktywować** wskazaną liczbę Sił Floty (odpowiednio 1 i 2). Jeśli nie możesz opłacić tego kosztu **przed** otrzymaniem korzyści z kolejnego pola, **nie** możesz awansować na tym torze.

Jeśli dotrzesz na torze do skrajnego pola z prawej (Poziom 4), nie możesz już awansować dalej na tym torze.

*Przykład: Twój znacznik toru znajduje się obecnie na Poziomie 3 toru Społeczeństwa. Wykonujesz teraz akcję Ożywienia ze swojego Skupienia na Produkcji ①, aby awansować na torze Społeczeństwa. Dezaktywujesz 2 Siły Floty, aby wejść na Poziom 4 ②, następnie przesuwasz swój znacznik o jedno pole w prawo na torze Społeczeństwa ③. Teraz rozpatrujesz korzyść z tego pola: zyskujesz 20 punktów Wpływu.*



Osiągnięcie Poziomu 4 na torze Cywilizacji umożliwia zbudowanie jednego poziomu Bezpiecznej Przystani (zobacz strona 34).





Gdy awansujesz na jedno z pól z korzyścią **pominięcia**, możesz natychmiast awansować na kolejne (otrzymując korzyść z tego docelowego). Gdy awansujesz korzystając z tej korzyści, nadal musisz opłacić koszt wejścia na Poziom 3 i 4.



Tory Cywilizacji, które na swoich znacznikach nie mają żetonu Spaczenia, są **Czyste**.



Tory Cywilizacji, na których znacznikach znajduje się żeton Spaczenia, są **Spaczone**. Możesz awansować w normalny sposób, ale **nie otrzymujesz korzyści** wskazanej na nowym polu (wliczając w to korzyść z pominięcia). Będąc na Poziomie 1 i 2, nadal uzyskujesz dostęp do Ulepszonych Technologii oraz nadal musisz dezaktywować Siły Floty, aby wejść na Poziom 3 i 4.



Przykład: Spaczony tor Cywilizacji: Ekonomii.



## SPACZENIE

Spaczenie wpływa negatywnie na ciebie na wiele sposobów. Możesz zmienić wartość jedynie Czystej Populacji, nie zyskujesz korzyści ze Spaczonego toru Cywilizacji, nie możesz rozpatrywać Celów Spaczonej Agendy, a większość Celów Agendy wymaga od ciebie Czystych elementów.

Koszt niektórych akcji jest zyskanie Spaczenia, a niektóre efekty pozwalają na przeniesienie lub usunięcie Spaczenia.



Gdy **zyskujesz** Spaczenie, weź je ze wspólnej puli, a następnie musisz wybrać jedną z następujących opcji, aby je przydzielić:

- A** Umieść je w dowolnym ze swoich Czystych **Sektorów** (z wyjątkiem Sektorów odpornych na Spaczenie, na przykład standardowego Sektora Macierzystego). W każdym Sektorze może znajdować się tylko jedno Spaczenie.
- B** Umieść je nad jednym ze swoich trzech **gniazd Agendy**, z wyjątkiem skrajnego lewego (początkowego) gniazda Agendy. Nad każdym gniazdem Agendy może znajdować się tylko jedno Spaczenie.
- C** Umieść je na jednym ze swoich trzech znaczników toru **Cywilizacji**. Na każdym torze może znajdować się tylko jedno Spaczenie.
- D** Karta Technologii **Komór Dekontaminacyjnych** zapewnia ci czwartą opcję umieszczenia Spaczenia, ale nie sprawia to, że **Komora Dekontaminacyjna** sama staje się Spaczona. Możesz umieścić na niej od 2 do 3 znaczników, odpowiednio dla jej Podstawowej i Ulepszonej wersji. Więcej informacji znajduje się na 26 stronie Glosariusza.

Przykład: Chcesz wykonać akcję, której kosztem jest zyskanie Spaczenia. Bierzesz jeden znacznik Spaczenia ze wspólnej puli **1**. Zastanawiasz się, gdzie możesz go umieścić: w swoim Czystym Sektorze, który nie jest Sektorem Macierzystym **2**, na swoim Czystym torze Cywilizacji: Społeczeństwa lub Polityki **3**, **4** lub powyżej jednego ze swoich Czystych gniazd Agendy, które nie jest gniazdem początkowym **5**, **6**. Pozostałe miejsca są już Spaczone **7**, **8**, **9** lub w ogóle nie mogą być Spaczone **10**, **11**.

Jeśli wszystkie powyższe opcje osiągnęły już swoje limity Spaczenia, nie możesz opłacić tego kosztu. Pomyślna Inwazja na Spaczony Sektor nie liczy się jako „zyskanie Spaczenia”. Spaczenie pozostaje tylko w Sektorze, na który przeprowadzono Inwazję.





Gdy **przenosisz** Spaczenie, zabierz jedno z ww. miejsc i umieść je w innym miejscu, zgodnym z zasadami. Jeśli nie masz Spaczenia, nie możesz rozpatrzyć tego efektu.



Gdy **usuwasz** Spaczenie, zabierz jedno z ww. miejsc i odłóż je z powrotem do wspólnej puli. Jeśli nie masz Spaczenia, nie możesz rozpatrzyć tego efektu.

Na kartach Wydarzenia w Galaktyce znajdują się specjalne efekty, które nakazują umieścić **zyskane** Spaczenie w określonym miejscu. W takich przypadkach nie możesz opcjonalnie umieścić Spaczenia nigdzie indziej (nawet na karcie Technologii *Komór Dekontaminacyjnych*). Jeśli możliwe miejsca osiągnęły swój limit Spaczenia, nie należy rozpatrywać tego efektu.



Umieść zyskane Spaczenie na jednym ze swoich Czystych Sektorów.



Umieść zyskane Spaczenie na swojej planszy Rodu, albo na jednym ze znaczników toru swojej Cywilizacji, albo nad jednym z gniazd Agendy (ale nie nad pierwszym z lewej).



Umieść zyskane Spaczenie na jednym ze znaczników swoich torów Cywilizacji.



Umieść zyskane Spaczenie nad jednym ze swoich gniazd Agendy, które nie jest gniazdem początkowym.



Umieść Spaczenie ze wspólnej puli na polu odpowiadającym rodzajowi Agendy na planszy Agendy (w tym przypadku Agendy rodzaju *Bogactwa*), czyniąc tę ofertę Spaczoną. To

Spaczenie nie jest twoje – nie możesz go przenieść ani usunąć za pomocą standardowych akcji. **Otrzymujesz** je jednak, jeśli zdobędziesz Agendę ze Spaczonej oferty. Jeśli dana oferta zawiera już Spaczenie, zignoruj to polecenie.



## ŻETONY HANDLU



Gdy zyskujesz żeton Handlu, weź z planszy Galaktyki żeton Handlu umieszczony najniżej (jeśli jest to stos dwóch, to z wierzchu stosu). Zdobywasz korzyść wskazaną z prawej strony pola, z którego bierzesz żeton, albo dowolnego pola **poniżej**. Nazywa się to *premią Handlową*, ponieważ reprezentuje efekty zwiększenia handlu, który teraz ustanowili ludzie poza zasięgiem Zrodzonego z Pustki. Na koniec swojej tury (podczas Porządkowania – zobacz strona 12) musisz albo znaleźć miejsce (na Agendzie), aby umieścić tam żeton Handlu, albo zwrócić go na planszę Galaktyki. W tym momencie możesz również dowolnie przemieszczać swoje żetony Handlu między odpowiednimi polami.

Uwaga: Żetony Handlu to elementy o ograniczonej liczbie, więc jeśli nie ma ich na planszy Galaktyki, nie możesz otrzymać żetonu Handlu ani premii Handlowej.

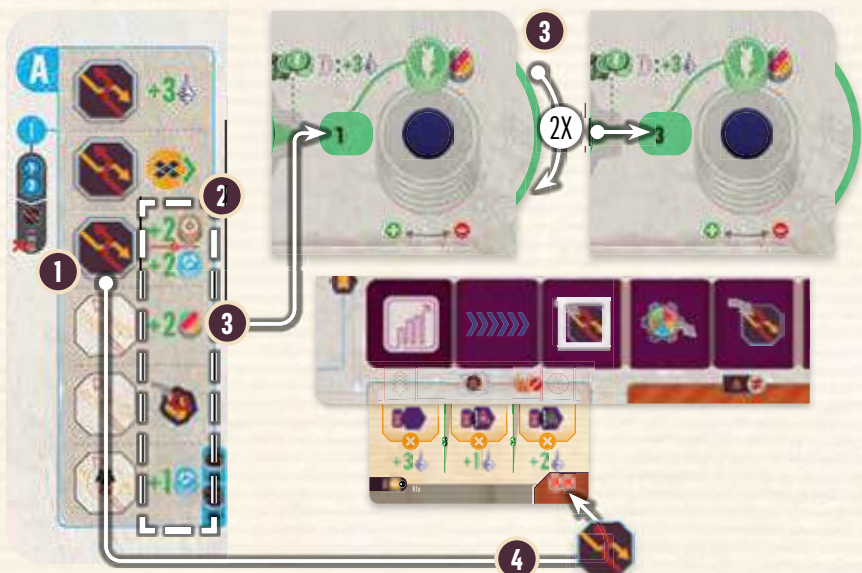
*Przykład: Na planszy Galaktyki trzy dolne pola żetonów Handlu są puste. Otrzymujesz żeton Handlu, biorąc go z czwartego pola od dołu 1.*

*Teraz rozpatrz opcje premii Handlowej 2 – albo korzyść bezpośrednio na prawo od pola, albo dowolną inną poniżej niej. Możesz wybrać 2 punkty Nauki; 2 Kredyty; kombinację 2 jednostek Żywności, Energii lub Materiałów; żeton Nagrody; albo 1 punkt Nauki. Wybierasz 2 jednostki Żywności 3 i dodajesz je do swojego Zapasu Żywności. Na koniec swojej tury umieszczasz żeton Handlu na pustym polu na swojej początkowej karcie Agendy 4.*

Jak wyjaśniono w kroku Wyboru Fazy Skupienia (zobacz strona 9), najczęstszym zastosowaniem żetonu Handlu jest odwrócenie go podczas wybierania Skupienia, aby dzięki niemu wykonać wszystkie trzy Akcje w kroku Akcji. W takim przypadku żeton Handlu zostanie zwrócony na planszę Galaktyki na koniec twojej tury – kiedy to robisz, odwróć go z powrotem na drugą stronę. **Nie możesz odwrócić** żetonu Handlu w kroku Akcji, tj. nie możesz go odwrócić w tej samej turze, w której został zdobyty. Jeśli jakkolwiek inny koszt wymaga wydania żetonu Handlu, musisz wybrać żeton, który nie został odwrócony i natychmiast odłożyć go na planszę Galaktyki.

Zwracając żeton Handlu, umieść go na planszy Galaktyki w następujący sposób:

- **Jeśli grasz w trybie solo lub jest to rozgrywka dla 2 graczy**, umieść go na pierwszym pustym polu od góry.
- **W rozgrywce dla 3 lub 4 graczy**, jeśli stos żetonów Handlu, znajdujący się najniżej, zawiera jeden żeton, umieść go na wierzchu tego stosu. W przeciwnym razie, umieść go na pierwszym pustym polu od góry.







## TECHNOLOGIE

Każda karta Technologii zawiera następujące informacje:



**A** Nazwa Technologii.

**B** Ikona wskazująca, czy jest to Podstawowa Technologia **B1**, czy Ulepszona Technologia **B2**.

**C** Premia do Wpływu. Jeśli weźmiesz pierwszą kopię określonej Podstawowej Technologii lub Ulepszonej Technologii, zyskasz wskazane punkty Wpływu.

**D** Efekt Natychmiastowy. Niektóre Technologie, gdy tylko je zdobędziesz, zapewnią ci natychmiastową korzyść.

**E** Stała Zdolność. Wszystkie Technologie zapewnią ci korzyść do końca gry. Dzieje się to natychmiast po ich zdobyciu, więc bierz się ją pod uwagę przy rozpatrywaniu Efektu Natychmiastowego **D**. Korzyść z Ulepszonej Technologii jest zawsze większa niż z analogicznej Podstawowej Technologii.

Więcej informacji na temat każdej Technologii znajduje się na str. 24 Glosariusza.

**!** Uwaga: Podobnie jak w przypadku kart Skupienia i Wydarzeń w Galaktyce, możesz zrezygnować z rozpatrywania wszelkich korzyści uzyskanych dzięki kartom Technologii. Nawet jeśli zdecydujesz się zrezygnować z niektórych, nadal musisz zapłacić pełny koszt, aby rozpatrzyć resztę.



Gdy **zdobyczas Podstawową Technologię**, weź dostępną wierzchnią kartę dowolnej Podstawowej Technologii z oferty Technologii. Rozpatrz jej efekt natychmiastowy i premie punkty Wpływu (4 lub żadne). Umieść kartę Technologii w dowolnym pustym gnieździe Technologii u góry swojej planszy Rodu. Nigdy nie możesz zdobyć drugiej kopii Technologii, którą już posiadasz (nawet jeśli jest już Ulepszona).

Każdy gracz **ograniczony jest do 5 Technologii**, wliczając w to jedną początkową. Po osiągnięciu limitu, nie możesz zdobyć więcej Podstawowych Technologii.



Limit 5 można zwiększyć do 6 (ale już nie dalej) poprzez udaną Inwazję na Sektor Upadłego Rodu.



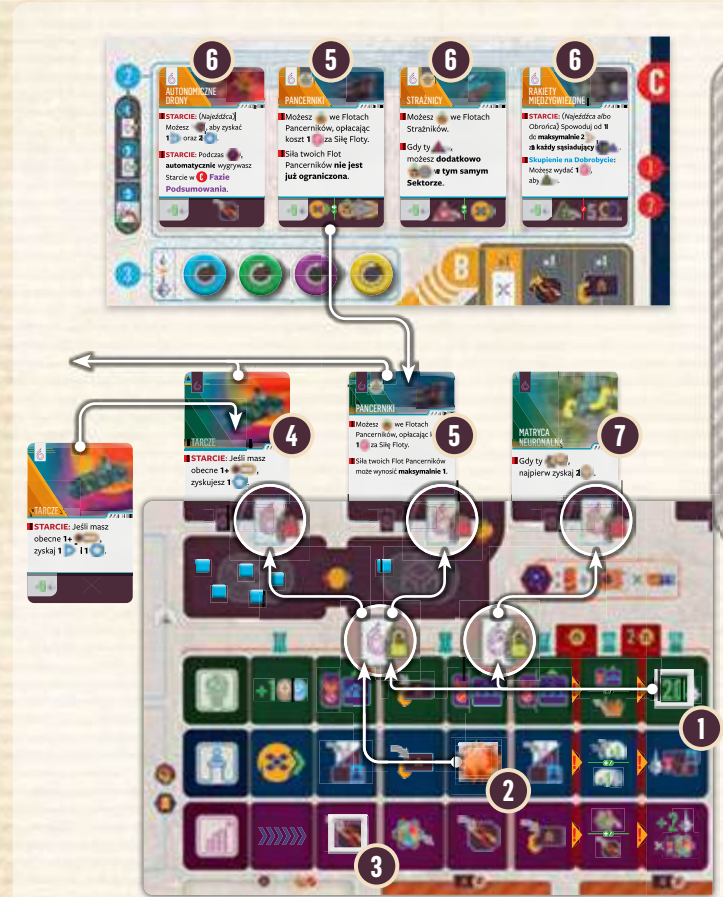
Gdy **zyskujesz Ulepszoną Technologię**, musisz najpierw sprawdzić, czy przynajmniej jedna jest dla Ciebie dostępna i czy nie przekraczasz limitu Ulepszonych Technologii. W przeciwnym razie nie możesz rozpatrzyć tego efektu.

Ulepszona Technologia jest **dostępna**, jeśli posiadasz już jej Podstawową wersję, a Ulepszona karta jest albo twoją początkową Technologią, albo znajduje się na planszy Galaktyki i nie jest blokowana przez kafel Blokady Ulepszenia.

**!** Uwaga: Podczas Cyklu 1 karty na planszy Galaktyki są przykryte kafelkiem Blokady Ulepszenia, więc chociaż możesz zobaczyć, które Ulepszone Technologie będą dostępne w Cyklu 2, jedyną Ulepszoną Technologią dostępną w Cyklu 1 jest ta obok twojej planszy Rodu.

Twój **limit** Ulepszonych Technologii na początku gry równy jest **0**. **Każdy** znacznik toru Cywilizacji na Poziomie 1 dodaje 1 do tego limitu, a **każdy** znacznik toru Cywilizacji na Poziomie 2 lub wyższym, dodaje **kolejne 1** do tego limitu.

Jeśli nie masz jeszcze osiągniętego swojego limitu, weź jedną dostępną kartę i umieść ją w gnieździe, w którym znajduje się analogiczna Podstawowa Technologia. Odłóż kartę Podstawową do pudełka i zyskaj 6 punktów Wpływu, zgodnie ze wskazaniem na Ulepszonej karcie, a następnie rozpatrz jej efekt natychmiastowy (jeśli taki występuje).



*Przykład: Twój znacznik znajduje się na Poziomie 4 toru Społeczeństwa **1**, co pozwala ci posiadać 2 Ulepszone Technologie **1**. Twój znacznik na torze Polityki **2** znajduje się na Poziomie 1, co pozwala ci posiadać 1 Ulepszoną Technologię. Jest Spaczony, ale nie wpływa na ten limit. Twój znacznik na torze Ekonomii **3** nadal znajduje się na Poziomie 0 i nie dodaje niczego do limitu. Twój całkowity limit Ulepszonych Technologii wynosi  $2 + 1 + 0 = 3$ . Później zyskujesz Ulepszoną Technologię. Dostępne karty to Tarcze **4**, ponieważ znajduje się ona obok twojej planszy Rodu, a także Pancerniki, ponieważ znajduje się ona na planszy Galaktyki i nie ma na niej kafelka Blokady Ulepszenia **5**. Reszta nie jest dla Ciebie dostępna, ponieważ albo nie masz ich wersji Podstawowej **6**, albo wersji Ulepszonej nie ma na planszy Galaktyki **7**.*





## AGENDY

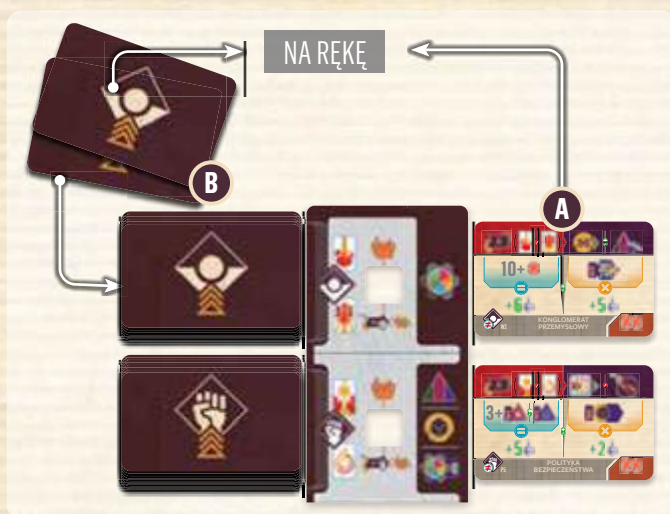
Gdy **zyskujesz Agendę**, wykonujesz poniższe czynności:

- 1 Wybierz jeden z czterech rodzajów Agendy: **Dominacja**, **Bogactwo**, **Potęga** albo **Wsparcie**.

! Uwaga: Rodzaj Agendy jest czasami wskazywany przez ikonę efektu. ||

- 2 Wybierz jedną z dwóch poniższych możliwości:

- A Z oferty Agendy weź **na rękę** odkrytą Agendę wybranego rodzaju. Następnie dobierz nową tego samego rodzaju i umieść ją odkrytą po prawej stronie planszy Agendy.
- B Dobierz dwie Agendy z wierzchu talii Agendy wybranego rodzaju i wybierz jedną, którą weźmiesz **na rękę**. Drugą odłóż na spód tej samej talii.



! Uwaga: Ikony po prawej stronie planszy Agendy wskazują najpopularniejsze wymagania dotyczące Celów Agendy każdego rodzaju. ||

Jeśli wyczerpie się talia danego rodzaju Agendy i nie ma już żadnych kart w ofercie, nie masz możliwości, by zyskać Agendę tego rodzaju, jednak taka sytuacja jest dość rzadka. Nie ma ograniczeń co do liczby Agend, które możesz mieć na ręku.

Gdy Agenda znajduje się na twoim ręku, **nie** umieszczaj jej od razu w gnieździe Agendy na swojej planszy Rodu (różni się to od działania kart Technologii, zobacz strona 31). Zamiast tego, możesz ją zagrać podczas kroku Wyboru w jednej z kolejnych tur (zobacz strona 9), co pozwoli ci rozpatrzyć akcję Agendy.

Jeśli zagrasz Agendę podczas kroku Wyboru, to podczas kroku Porządkowania w tej samej turze, możesz umieścić kartę w jednym ze swoich gniazd Agendy, które **nie jest gniazdem początkowym**, czyli jednym z trzech na prawo. Pierwsze gniazdo z lewej przeznaczone jest na twoją **początkową** Agendę. Nigdy nie możesz umieścić tutaj żadnej Agendy z wyjątkiem początkowej Agendy podczas Przygotowania gry. Nigdy nie możesz też mieć Agend tego samego rodzaju w różnych gniazdach.

Gniazdo Agendy początkowej.

Gniazdo Agendy, która nie jest początkowa.



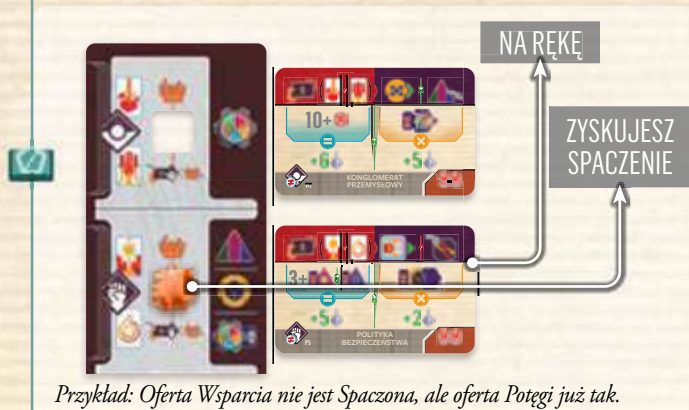
Uważa się, że Agenda znajdująca się w gnieździe twojej planszy Rodu jest **w grze**.



Agenda w grze jest **Czysta**, jeśli nad jej gniazdem nie ma Spaczenia.

I odwrotnie, Agenda w grze jest **Spaczona**, jeśli nad jej gniazdem znajduje się Spaczenie. Twoje pierwsze gniazdo Agendy z lewej (początkowe) nigdy nie może zostać Spaczona. **Nie możesz** zyskać punktów Wpływu ze Spaczonych Agend.

Każda z czterech ofert Agendy może również zostać Spaczona. Jeśli zyskujesz Agendę ze Spaczony oferty, **zyskujesz** również z tej oferty Spaczenie (które umieszczasz w dowolnym miejscu wg zasad). Następnie oferta znów staje się Czysta.



Przykład: Oferta Wsparcia nie jest Spaczona, ale oferta Potęgi już tak.

## PREFEROWANE SKUPIENIA



Niektóre efekty w grze pozwalają ci rozpatrzyć **jedną akcję** z jednego z twoich **preferowanych** Skupień – niezależnie od tego, czy to Skupienie znajduje się na twoim ręku, czy na stosie kart odrzuconych. Twoje preferowane Skupienia są wskazane po prawej stronie twojej planszy Rodu. Standardowo musisz oczywiście opłacić koszt akcji, którą podejmujesz.



Przykład: Preferowanymi Skupieniami rodu Valnis są Postęp i Polityka.

Wykonanie w ten sposób akcji Skupienia **nie** liczy się jako rozpatrzenie samego Skupienia. W związku z tym nie aktywuje żadnych zdolności, które wymagają rozpatrzenia określonego Skupienia, ani nie pozwala na zagranie odpowiadających mu kart Agendy. Ponadto **nie możesz** użyć dodatkowej akcji z odwróconego żetonu Handlu, aby rozpatrzyć więcej akcji z preferowanej karty Skupienia.

Jeśli jedno z twoich preferowanych Skupień jest również specjalną kartą Skupienia Rodu, rozpatrz koszt i korzyści akcji zgodnie z opisem **na twojej** karcie Skupienia, a nie z wersji standardowej.

Karty Wspólne i Bohaterskie Skupienia które są w ofercie, nie znajdują się ani na twoim ręku, ani na twoim stosie kart odrzuconych, więc nie możesz kopiować ich akcji, nawet jeśli jest to twój preferowany typ.







## POTYCZKI Z KART ALARMU WOJNY I KRYZYSU

Zdolności dla Starcia znajdziesz na kartach Alarmu Wojny i karach z Kryzysów, które otrzymuje Zrodzony z Pustki podczas odpowiedniej Potyczki.



Niektóre efekty Potyczki zawierają dodatkowe polecenie, które rozpatrujesz, jeśli pomyślnie obronisz Sektor, co oznacza, że nie tracisz go w wyniku Potyczki. Jest ono dla ciebie zazwyczaj negatywne, a bardzo rzadko pozytywne. Jeśli Siła Floty Zrodzonego z Pustki uczestniczącej w Potyczce wynosi 0, nadal uważa się, że Obrona w Potyczce została przeprowadzona pomyślnie i musisz rozpatrzyć ten efekt.



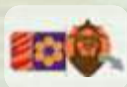
Gdy musisz umieścić 1 Siłę Floty Zrodzonego z Pustki lub Obronę Sektora w **sąsiednim Sektorze Zrodzonego z Pustki**, musisz najpierw spróbować wybrać Sektor sąsiadujący z Sektorem Starcia. Jeśli nie ma takiego Sektora, umieść go w dowolnym Sektorze Zrodzonego z Pustki na mapie (jeśli to możliwe).



## HEROLDOWIE

Heroldowie to byli członkowie Rodu Novarchon, którzy zostali wypaczeni i ulegli mutacjom. Służą Zrodzonemu z Pustki jako zwiadowcy i strażnicy bram. Heroldowie mogą znajdować się w kilku miejscach:

- Na krawędzi kafelka Sektora (w tym przypadku nie można z nim wchodzić w interakcje przez całą grę).
- W Sektorze Tunelu Czasoprzestrzennego (nie można z nim wchodzić w interakcje).
- Na kaflu Sektora, zwykle dzieląc go z Flotą Zrodzonego z Pustki.
- Na planszy Kryzysu, blokując jedno z pól toru Kryzysu Militarne lub Ekonomiczne.
- We wspólnej puli.



Gdy **umieszczasz Herolda** w Sektorze, weź go ze wspólnej puli i umieść w Sektorze Zrodzonego z Pustki, sąsiadującym z jednym z twoich Sektora. Jeśli jest kilka takich Sektora, musisz wybrać taki, w którym nie ma jeszcze Herolda. Jeśli żaden Sektor Zrodzonego z Pustki nie sąsiaduje z tobą lub nie ma żadnego Herolda we wspólnej puli, możesz zignorować to polecenie.



Gdy **usuwasz Herolda**, możesz wybrać dowolnego z planszy Kryzysu albo Sektora i odłożyć go do wspólnej puli.

## PLANSZA KRYZYSU

Na planszy Kryzysu znajdują się dwa rzędy pól na karty:

- Rząd Kryzysu Militarne na górze.
- Rząd Kryzysu Ekonomiczne na dole.

Na każdym polu może znajdować się jeden **Kryzys** lub jeden **Herold**. Pierwsze pole z lewej w rzędzie Kryzysów Militarne, które jest niezajęte (nie zawiera Herolda ani Kryzysu), wskazuje aktualną wartość Siły Floty Zrodzonego z Pustki, która ma znaczenie w Potyczkach. Skrajne lewe pole w rzędzie Kryzysów Ekonomiczne, które jest niezajęte (nie ma na nim Herolda ani Kryzysu), wskazuje różne zasoby.

Jeśli pomyślnie dokonasz **Inwazji** na Sektor, w którym jest przynajmniej jeden Herold, przemieść go z Sektora do jednego z wybranych rzędów Kryzysu. Gdy Herold zostanie umieszczony w rzędzie, przesuń wszystkich pozostałych Heroldów i Kryzysy w tym rzędzie o jedno pole w prawo. Jeśli spowoduje to wypadnięcie Kryzysu lub Herolda za prawą krawędź rzędu, należy go odrzucić i umieścić **żeton Katastrofy** na polu Katastrofy na planszy Kryzysu.



*Przykład: Udało ci się pomyślnie przeprowadzić Inwazję na Sektor Zrodzonego z Pustki, w którym znajduje się Herold. Teraz musisz przenieść go do jednego z rzędów Kryzysu. Jeśli przemieścisz go do rzędu Kryzysu Militarne (1), przesunie on wszystkie karty Kryzysów w tym rzędzie i sprawi, że jeden Kryzys spadnie, wywołując Katastrofę. Aby tego uniknąć, przenieś go do rzędu Kryzysu Ekonomiczne (2), przesuwając wszystkie karty Kryzysów w tym rzędzie w prawo.*

Podczas usuwania Herolda z rzędów Kryzysu Militarne lub Kryzysu Ekonomiczne, przesuń wszystkich pozostałych Heroldów i karty Kryzysu na prawo od niego o jedno miejsce w lewo, aby wypełnić lukę.



## BEZPIECZNE PRZYSTANIE

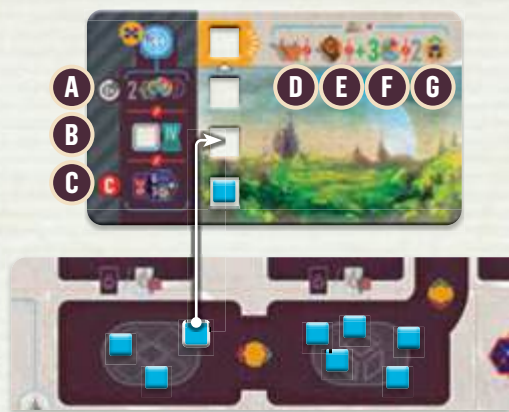
Bezpieczne Przystanie to ukryte schronienia w Domineum, w których mogą osiedlić się ludzie uciekający przed Zrodzonym z Pustki. Reprezentowane są przez kafle Bezpiecznej Przystani umieszczone obok mapy. Każda Bezpieczna Przystań ma 2, 3 lub 4 poziomy, które mogą zostać zbudowane przez graczy.



Gdy budujesz jeden poziom Bezpiecznej Przystani, możesz umieścić 1 **Nieaktywną** Flotę na najniższym pustym polu kafla Bezpiecznej Przystani.

Jeśli nie masz Nieaktywnych Sił Floty do umieszczenia, możesz dezaktywować te Aktywne. Jeśli nie masz Aktywnych Sił Floty, możesz jedną wycofać i dezaktywować.





Możesz natychmiast zbudować jeden poziom Bezpiecznej Przystani za każdym razem, gdy zdobędziesz jedno z następujących osiągnięć Ekonomicznych:

- A** Wykonujesz Nadprodukcję (zobacz strona 20) **przynajmniej dwa razy** w jednej turze. Każdy gracz może umieścić w ten sposób tylko 1 Nieaktywną Flotę w każdej turze, ale gracz może to zrobić zarówno w swojej jak i w czyjejs turze w tej samej rundzie.
  - B** Wchodzisz na Poziom 4 na jednym ze swoich torów Cywilizacji (zobacz strona 28).
  - C** W kroku 2 Fazy Podsumowania (Utrzymanie) posiadasz **Czysty Sektor z wartością Populacji równą 6 i przynajmniej trzema Gildiami**. Jeśli masz ich kilka, możesz wybudować jeden poziom za każdy z nich w każdym Cyklu.
- Gdy najwyższy poziom kafla Bezpiecznej Przystani został zbudowany, zostaje ona **ukończona** (w przeciwnym razie pozostaje nieukończona). Pozostaw całą Siłę Floty na kaflu. Wszyscy gracze mogą od razu wybrać po **1 różnej** nagrodzie spośród 4 możliwych:
- D** Usuń Spaczenie.
  - E** Usuń Herolda.
  - F** Zyskaj 3 zasoby (w dowolnej kombinacji).
  - G** Rozmieść 2 Siły Floty.

Możliwe jest osiągnięcie pierwszych dwóch osiągnięć Ekonomicznych podczas Fazy Przygotowania i Fazy Podsumowania poprzez rozpatrywanie efektów Wydarzenia w Galaktyce. Rozpatrz Fazę Przygotowania i Fazę Podsumowania jako osobne tury, gdy liczysz wystąpienia Nadprodukcji.

## ZUŻYTE TECHNOLOGIE

*Zużycie Technologii* to specjalna kara z Kryzysu, która odpowiada temu, jak wiedza Novarchów może zostać na zawsze utracona z powodu niszczącego wpływu Zrodzonego z Pustki.



Gdy zużywasz Podstawową Technologię, wybierz jedną Technologię z oferty (jeśli to możliwe – **na której widoczny jest Wpływ**) i umieść ją obok planszy Kryzysu.



Gdy zużywasz Ulepszoną Technologię, zamiast tego, weź kartę znajdującą się najbardziej z lewej z planszy Galaktyki. Jeśli na planszy Galaktyki nie ma żadnych Technologii lub obecny jest wciąż żeton Blokady Ulepszenia, ta kara z Kryzysu nie może zostać rozpatrzona (zmusza to do wybrania innej opcji uporania się z Kryzysem, jak wyjaśniono na stronie 11).

Karty Zużytej Technologii nie są już dostępne i na koniec gry zapewniają punkty Wpływu Zrodzonemu z Pustki.

## PRZEBIEG STARCIA – OPIS SZCZEGÓŁOWY

Ten rozdział opisuje kompletny przebieg Starcia, koncentrując się na efektach wszystkich Technologii związanych ze Starciem.

Samo Starcie jest podzielone na dwa główne etapy: krok **Podejścia** i przynajmniej jeden krok **Salwy**. Każdy krok Salwy jest rozpatrywany w ten sam sposób, ale niektóre Technologie działają tylko w pierwszym kroku Salwy.

### KROK PODEJŚCIA

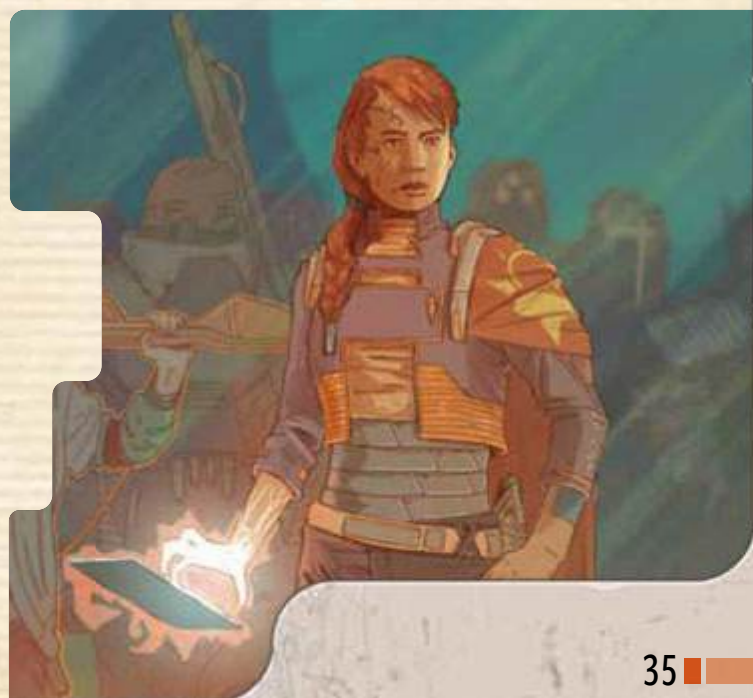
Zanim zostanie spowodowane jakiegokolwiek Uszkodzenie, każda Siła Floty Lotniskowców **Najeżdźcy** może rozmieścić 1 Siłę Floty Korwet w Sektorze Starcia. Te Siły Floty Korwet są obecne od razu podczas Starcia i mogą normalnie zostać Uszkodzone podczas Podejścia. Lotniskowce rozmieszczają dopuszczalne Korwety, nawet jeśli same zostaną natychmiast później wycofane podczas kroku Podejścia.

Najeżdźca i obrońca zadają **jednocześnie** obrażenia podczas Podejścia.



**Obrońca** może powodować **Uszkodzenia podczas Podejścia** w następujące sposoby:

- Każda Obrona Sektora i Baza Gwiazdowa, którą posiada w Sektorze Starcia, powoduje 1 Uszkodzenie.
- Każda Siła Floty Strażników powoduje 1 Uszkodzenie.
- Jeśli ma *Ulepszone Rakiety Międzygwiazdowe* i przynajmniej jeden inny Sektor z Bazą Gwiazdową lub Stoczną, sąsiadujący z Sektorem, na który przeprowadzono Inwazję, wtedy powodują one odpowiednio 1 lub 2 Uszkodzenia.
- Jeśli posiada *Podstawowe* albo *Ulepszone Ogniwa Energetyczne* i powoduje co najmniej 1 Uszkodzenie w kroku Podejścia, w dowolny z powyższych sposobów (niezależnie od tego, czy zostało ono absorbowane czy nie), powoduje dodatkowo 1 Uszkodzenie.



Na każdej karcie Upadłego Rodu widoczne są dwie Obrony Sektora. Gdy dokonujesz Inwazji na Sektor Upadłego Rodu, te Obrony Sektora standardowo strzelają w kroku Podejścia. Jeśli przetrwasz ten krok z co najmniej 1 Siłą Floty, Upadły Ród skapitułuje, uwalniając się z niewoli Zrodzonego z Pustki, a następnie z wdzięcznością staje po twojej stronie (zobacz strona 26).







**Najeźdźca**  może powodować **Uszkodzenia przy Podejściu**  w następujące sposoby:

- Jeśli obecna jest co najmniej 1 Siła Floty Niszczycieli i posiada on *Ulepszoną* Technologię *Niszczycieli*, powoduje 1 Uszkodzenie.
- Jeśli ma *Podstawowe Rakiety Międzygwiazdne* i Stocznnię lub Bazę Gwiazdną sąsiadującą z Sektorem Starcia oraz wyda 1 jednostkę Energii, powoduje 1 Uszkodzenie.
- Jeśli ma *Ulepszone Rakiety Międzygwiazdne* i przynajmniej jeden inny Sektor z Bazą Gwiazdną lub Stocznnią, sąsiadujący z Sektorem, na którym przeprowadza Inwazję, powoduje odpowiednio 1 lub 2 Uszkodzenia;


**Obrońca**  może zyskać **Absorpcję przy Podejściu**  w następujący sposób:

- Jeśli ma *Ulepszone Tarcze* i co najmniej 1 Siłę Floty Korwety, zyskuje 1 Absorpcję.

**Najeźdźca**  może zyskać **Absorpcję przy Podejściu**  w następujące sposoby:

- Jeśli ma *Ulepszone Tarcze* i przynajmniej 1 Siłę Floty Korwety, zyskuje 1 Absorpcję.
- Każde posiadane Siły Floty Pancerników zapewniają 1 Absorpcję.
- Jeśli posiada *Podstawowe* albo *Ulepszone Autonomiczne Drony* i zwraca żeton Handlu na planszę Galaktyki, zyskuje 1 Absorpcję.
- Jeśli korzysta z akcji *Bombardowania ze Skupienia* na *Podniesieniu* i wydał Materiały, otrzymuje 1 Absorpcję za każde 3 wydane Materiały.

## KROK SALWY



Na początku każdego kroku Salwy oblicz **Inicjatywę** każdej ze stron, sumując inicjatywę  za poniższe:

- Każda Siła Floty Korwet, Niszczycieli, Pancerników i Lotników dodaje 1 punkt Inicjatywy.
- Jeśli obecna jest co najmniej 1 Siła Floty Pancerników, dodaje ona 1 punkt Inicjatywy.
- Jeśli Najeźdźca ma co najmniej 1 Siłę Floty Niszczycieli, dodaje 1 punkt Inicjatywy.
- Każda Siła Floty Strażników u Najeźdźcy dodaje mu 1 punkt Inicjatywy, Strażnicy u Obrońcy nie dają żadnej Inicjatywy.
- *Podstawowa* Technologia *Namierzania* dodaje 5 punktów Inicjatywy, jeśli obecna jest przynajmniej 1 Siła Floty Korwet.
- Każda Siła Floty Zrodzonego z Pustki dodaje 1 punkt Inicjatywy – dokładnie tak, jakby była to 1 Siła Floty Korwet.



Jeśli jedna ze stron ma *Ulepszone Namierzanie* i nadal ma co najmniej 1 Siłę Floty, które zapewniają jakąkolwiek Inicjatywę, zawsze uważa się, że ta strona ma wyższą Inicjatywę.

**Strona, która ma wyższą Inicjatywę, powoduje 1 Uszkodzenie u drugiej strony, jeśli ma co najmniej 1 punkt Inicjatywy. Następnie przeciwna strona powoduje 1 Uszkodzenie pierwszej, jeśli po otrzymaniu wcześniejszego Uszkodzenia pozostał jej co najmniej 1 punkt Inicjatywy.**



Jeśli obie strony mają taką samą Inicjatywę, powodują u siebie nawzajem **jednocześnie** po 1 Uszkodzeniu.

**Obrońca**  może spowodować dodatkowe **Uszkodzenia od Salwy**  w następujące sposoby:



- Jeśli posiada *Podstawowe Torpedy* i obecna co najmniej 1 Siłę Floty Korwet, powoduje 1 dodatkowe Uszkodzenie w **pierwszym** kroku Salwy.
- Jeśli posiada *Ulepszone Torpedy* i obecna co najmniej 1 Siłę Floty Korwet, powoduje 1 dodatkowe Uszkodzenie w **każdym** kroku Salwy.

**Najeźdźca**  może spowodować dodatkowe **Uszkodzenia od Salwy**  w następujące sposoby:

- Jeśli posiada *Podstawowe Torpedy* i obecna co najmniej 1 Siłę Floty Korwet, powoduje 1 dodatkowe Uszkodzenie w **pierwszym** kroku Salwy.
- Jeśli posiada *Ulepszone Torpedy* i obecna co najmniej 1 Siłę Floty Korwet, powoduje 1 dodatkowe Uszkodzenie w **każdym** kroku Salwy.
- Każda Siła Floty Niszczycieli, którą posiada, powoduje 1 dodatkowe Uszkodzenie w **jednym** kroku Salwy.

**Obrońca**  może zyskać **Absorpcję Salwy**  (każdą do użycia raz przez całe bieżące Starcie) w następujące sposoby:

- Jeśli ma *Podstawowe* albo *Ulepszone Tarcze* i co najmniej 1 Siłę Floty Korwet, zyskuje 1 Absorpcję;
- Każda posiadana Siła Floty Pancerników zapewnia 1 Absorpcję.
- Każda posiadana Siła Floty Lotników zapewnia 1 Absorpcję.

**Najeźdźca**  może zyskać **Absorpcję Salwy**  (każdą do użycia raz przez całe bieżące Starcie) w następujące sposoby:


- Jeśli posiada *Podstawowe* albo *Ulepszone Tarcze* i co najmniej 1 Siłę Floty Korwet, zyskuje 1 Absorpcję.
- Jeśli posiada *Podstawowe Autonomiczne Drony* i zdecyduje się zwrócić żeton Handlu na planszę Galaktyki, zyskuje 1 Absorpcję.
- Jeśli posiada *Ulepszone Autonomiczne Drony* i zdecyduje się zwrócić żeton Handlu na planszę Galaktyki, zyskuje 2 Absorpcje (które można wykorzystać w różnych krokach Salwy).
- Jeśli korzysta z akcji *Bombardowania ze Skupienia* na *Podniesieniu* i wydał Materiały, otrzymuje 1 Absorpcję za każde 3 wydane Materiały.

Jeśli na koniec kroku Salwy obie strony nadal dysponują Siłą Floty, wykonaj kolejny krok Salwy (tyle razy, ile to konieczne). Absorpcja użyta w jednym kroku nie może być użyta w innym kroku. Inicjatywa jest zawsze przeliczana na początku każdego kroku Salwy.

## RODZAJE FLOTY

Każdy rodzaj Floty ma swój własny żeton. Ponadto każdy rodzaj Floty inny niż Korweta, wymaga Technologii o odpowiadającej nazwie, aby ją rozmieścić. Ulepszona wersja tej samej Technologii zwykle poprawia wartość lub zdolność danego rodzaju Floty. Każdy rodzaj Floty ma odpowiedni kafel Starcia, który wskazuje jej podsumowanie zdolności w Starciu.



RODZAJ FLOTY	KROK PODEJŚCIA	KROK(I) SALWY	LIMITY SIŁ FLOTY
			
KORWETA	-	1 punkt Inicjatywy za Siłę Floty.	3 Siły Floty na żeton Floty.
			
STRAŻNIK	<b>Obrońca:</b> 1 Uszkodzenie za Siłę Floty.	<b>Najeźdźca:</b> 1 punkt Inicjatywy za Siłę Floty. <b>Obrońca:</b> 0 punktów Inicjatywy.	3 Siły Floty na żeton Floty.
			
NISZCZYCIEL	-	1 punkt Inicjatywy za Siłę Floty.	3 Siły Floty na żeton Floty.
ULEPSZONY NISZCZYCIEL	<b>Najeźdźca:</b> 1 Uszkodzenie (nie za Siłę Floty).	<b>Najeźdźca:</b> (raz podczas Starcia) +1 Uszkodzenie za Siłę Floty.	
			
PANCERNIK	<b>Najeźdźca:</b> 1 Absorpcja za Siłę Floty.	1 punkt Inicjatywy za Siłę Floty. +1 punkt Inicjatywy (nie za Siłę Floty).	1 Siła Floty na żeton Floty.
ULEPSZONY PANCERNIK		<b>Obrońca:</b> (raz podczas Starcia) +1 Absorpcja za Siłę Floty.	3 Siły Floty na żeton Floty.
			
LOTNISKOWIEC	<b>Najeźdźca:</b> Rozmieść 1 Siłę Floty Korwet za każdą Siłę Floty Lotniskowców na początku kroku Podejścia.	1 punkt Inicjatywy za Siłę Floty.	1 Siła Floty na żeton Floty.
ULEPSZONY LOTNISKOWIEC		<b>Obrońca:</b> (raz podczas Starcia) +1 Absorpcja za Siłę Floty.	3 Siły Floty na żeton Floty.



## Ulepszenia Korwety

Istnieje wiele Technologii godnych uwagi ze względu na zastosowanie w Starciach. Są to ulepszenia Korwet, które należy omówić osobno: *Namierzenie*, *Tarcze* i *Torpedy*. Ich efekty mają zastosowanie **raz** dla połączonej Floty Korwet – nie raz za Siłę – i wszystkie, z wyjątkiem *Ulepszonego Namierzania*, mają zastosowanie tylko wtedy, gdy po twojej stronie znajduje się **Flota Korwet**.

TECHNOLOGIE	KROK PODEJŚCIA	KROK(I) SALWY
		
NAMIERZANIE		+5 punktów Inicjatywy.
ULEPSZONE NAMIERZANIE		Gwarantowany pierwszy strzał (niezależnie od rodzaju obecnej Floty).
TARCZE		
ULEPSZONE TARCZE	1 Absorpcja.	1 Absorpcja.
TORPEDY		1 dodatkowe Uszkodzenie w pierwszym kroku Salwy.
ULEPSZONE TORPEDY		1 dodatkowe Uszkodzenie w każdym kroku Salwy.

## Specjalne Podziękowania

### WIDZĄCY W PUSTCE

 Marcel Cwertetschka-Mattasits,  Hendri Adriaens,  Frank de Jong

### POZOSTALI TESTERZY




Laurens van der Beek, Adam Turczy, Carl Zee, Pieter Jan Tiersma, Balázs Horváth, Frigyes Schöberl, Chuck Case, Shelley Danielle, Ben Kranz, Ben Hodgson, Thomas Vande Ginste, Wolf Plancke, Bijan Mehdinejad, Charlotte Levy, Péter Izsó, Simon Dormány, Tamás Bene, & the KickTester Team (Balázs „Nosfi” Pásztor, Balázs „Mókus” Nemes, József Gábor „Johnny” Gál, Márk „KicsiBrujah” Fazekas), Jace Ravensburg.

### DODATKOWA KOREKTA




Hendri Adriaens oraz Discord Playtest Team

### BETA-TESTERZY

#### Admirałowie:

 Eli Zebulon Simmons, Ben Kranz, Sean Yen, Saiful Imaan, Guppy Jones,  Jonas Kaul,  Ian McAlpin, Colin Tracey, Jon Deale, Stéphane Labrosse, André Boltjes, Tobias Grothe, Ruduen, Berney Pellett, Dwight Cornel, Federico Piccirilli, Elliot Codd, FindTheLost, Alex von Wirth, Harrison Hughes, Kydaria, Christoph Herde, Rick May, Patrick Szypra, Jakab Kristóf, Oleksii Dyshlovyi, Cannonarm, Tyler Arnett, Noah Brake, Janos Benyovszki, Patrick Erb

#### Kapitanowie:

 Michael Kindt Dalzen, Arif Aiman, running\_bear, Stefan Peterhoff,  Zsolt Mátrai, Chuck Case, Ryan Beall, Ádám Imre Szabó, Róbert Zöldi-Kovács, Tamo Fey, Miranda Robinson, Joash Kari, Joel Petersson Berge, Kipp Callahan, Anissa Alexander, Markus D. Smith, Candorian, Marcel McAlpin, Phil Davies, David Classey, Daniel Åström  
 ... oraz 29 Dowódców!

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/](https://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/voidfall>





# Twórcy

## GŁÓWNY PROJEKTANT

Nigel Buckle

## PROJEKTANT UZUPEŁNIAJĄCY

Dávid Turczy

## ROZWÓJ

Viktor Péter

## ZARZĄDZANIE PROJEKTEM I BUDOWA ŚWIATA

Frigyes Schöberl

## ILUSTRACJE I PROJEKT GRAFICZNY

Ian O'Toole

## GŁÓWNY TESTER

Mihály Vincze

## DODATKOWY ROZWÓJ

Mihály Vincze, Marcel Cwertetschka-Mattasits

## INSTRUKCJA

Mihály Vincze

## REDAKCJA INSTRUKCJI

Attila Kerek

## KOREKTA

Emanuela Pratt, Emily Blain

## PRZYGOTOWANIE PROTOTYPU

Viktor Csete

## KLUCZOWE WSKAZÓWKI W ZAKRESIE ROZWOJU

Anthony Howgego, Kieran Symington, Frank de Jong, Martin Butcher, Robin Hegedűs, Jace Ravensburg, Richárd Ámann, Noralie Lubbers

## MODUŁ NA TABLETOP SIMULATOR

AgentElrond

## WERSJA POLSKA

Zespół Portal Games

## TŁUMACZENIE

Paweł Imperowicz

## SKŁAD

Bartosz Makświej

**Nigel Buckle** chciałby podziękować wszystkim, którzy byli zaangażowani w powstawanie gry Voidfall (wszystkim wspierającym, testerom i programistom), zwłaszcza tym zaangażowanym w najwcześniejsze iteracje gry, na długo przed tym, jak stała się ona Voidfallem. Oraz Ianowi O'Toole za interpretację gry. Twój entuzjazm i wkład były nieocenione.

**Dávid Turczy** chciałby podziękować Nigelowi za to, że znosił go przez ostatnie cztery lata – większość już dawno uciekła by się do morderstwa. Frankowi, Jace'owi i Marcelowi, którzy zawsze byli gotowi na jeszcze jeden test. I oczywiście specjalne podziękowania dla Noralie, mojej opoki i wsparcia, która dawała mi kopa, kiedy miałem problem by zacząć, i hamowała, gdy nie potrafiłem się zatrzymać.

Z całego serca dziękujemy wszystkim naszym Wspierającym na Kickstarterze! Bez was Voidfall przypadłby w Pustce!

Specjalne podziękowania za pomoc w przygotowaniu polskiej edycji kierujemy do: Grzegorza Polewki, Mateusza Krysztofa i Marcina Kupca.

## PORTAL GAMES Sp. z o.o.

ul. H. Sienkiewicza 13  
44-190 Knurów

Wszystkie prawa zastrzeżone.





MINDCLASH  
GAMES

