



KOSMICZNE SPOTKANIA

ZASADY GRY



WITAJCIE W KOSMOSIE OPIS GRY

Niezliczone eony temu, u zarania zapomnianej ery, pewna rasa rozwinęła się w samym sercu spiralnej galaktyki. Później jej przedstawiciele znano jako Prekursorów. Byli pierwszymi inteligentnymi istotami we wszechświecie i byli samotni.

Posiadali niezwykle zaawansowaną technologię, która pozwoliła im eksplorować wszechświat w poszukiwaniu innych świadomych bytów. Niestety starania Prekursorów nie przyniosły rezultatów.

Czując narastające brzemie samotności, Prekursorzy ostatecznie zdecydowali się rozleść sondy do tysięcy nadających się do zamieszkania planet. Każda sonda zawierała ziarna życia i dawała nadzieję, że pewnego dnia powstanie z nich świadoma rasa.

Nikt nie wie, co stało się później z Prekursorami. Może padli ofiarą jakiegoś nieznanego zagrożenia lub zwyczajnie rozwinęli się tak bardzo, że wykroczyli poza granice tego wszechświata? Najistotniejsze jest jednak to, że do chwili, gdy ich wyrosłe z sond „potomstwo” zaczęło opanowywać sztukę podróży międzygwiazdnych, Prekursorów już dawno nie było.

Niemniej pozostawili po sobie głęboki ślad. Na obrzeżu każdego systemu słonecznego, w którym zasiali swe „ziarna”, Prekursorzy umieścili skrytki z zaawansowanymi technologiami oraz wrota nadprzestrzenne. Dzięki tym darom ich dzieci mogły się odnaleźć i skomunikować.

I rzeczywiście zaczęły to robić. Chociaż jako młodsze rasy nie potrafiły w pełni zrozumieć technologii Prekursorów, umiały ją wykorzystać. Jak można się domyślić, bez rodzicielskiego przewodnictwa starszej rasy młodsze istoty szybko popadły w konflikt. Ostatecznie dało to początek obecnej erze – Erze Kosmosu.

KOSMICZNE SPOTKANIA® to gra przeznaczona dla grupy od trzech do pięciu graczy (im większa jest ich liczba, tym lepiej), trwająca od jednej do dwóch godzin.

W KOSMICZNYCH SPOTKANIACH® gracze reprezentują różnorodne rasy obcych prowadzących wojnę o dominację w galaktyce. Gracze muszą używać siły, sprytu oraz umiejętności dyplomacji, aby zagwarantować sobie wygraną. Zwycięzcą zostanie pierwszy gracz, który będzie miał pięć kolonii na dowolnych planetach poza swoim rodzimym systemem (w grze może zwyciężyć więcej niż jedna osoba).

W KOSMICZNYCH SPOTKANIACH® każdy gracz zostaje przywódcą rasy obcych. Celem gry jest założenie kolonii w systemach planetarnych innych graczy. Gracze na zmianę próbują zakładać kolonie. Zwycięzcą zostanie pierwszy gracz, który będzie miał pięć kolonii na pięciu dowolnych planetach poza swoim rodzimym systemem (w grze może zwyciężyć więcej niż jedna osoba). Gracz nie musi mieć kolonii we wszystkich systemach – wystarczy, aby jego kolonie znalazły się na pięciu planetach poza jego rodzimym systemem. Wszystkie kolonie gracza mogą znajdować się w jednym systemie lub być rozrzucone po kilku różnych systemach.

CZYM JEST KOLONIA?

Jako **kolonię** traktuje się jeden lub więcej statków tego samego koloru na jakiejś planecie. Jeśli gracz ma jeden statek na planecie, posiada tam kolonię. Jeśli gracz ma na tej samej planecie dwa lub więcej statków, wciąż liczą się one jako jedna kolonia – tyle, że złożona z kilku statków. Dany gracz może mieć tylko jedną kolonię na konkretnej planecie. Jednak na jednej planecie może znajdować się więcej niż jedna kolonia, o ile każda z nich jest kontrolowana przez innego gracza. Kolonia, którą gracz posiada w swoim rodzimym systemie, jest nazywana **rodzimą kolonią**, natomiast kolonia, którą gracz posiada w systemie dowolnego innego gracza, jest nazywana **zewnętrzną kolonią**. Zakładanie zewnętrznych kolonii jest kluczowe dla osiągnięcia zwycięstwa w grze.

PRZEBIEG TURY GRACZA

W swojej turze gracz staje się **atakującym**. Atakujący spotyka innego gracza (**broniącego**, wybranego poprzez dobranie karty z talii celu) na planecie, poruszając grupę swoich statków przez wrota nadprzestrzenne na tę planetę. Atakujący i broniący zapraszają **sojuszników**, aby przyłączyli się do ich strony, a następnie, po zawarciu sojuszy, zagrywają zakrytą kartę spotkania. Karty spotkań zostają ujawnione, natomiast kombinacja statków, kart spotkania oraz innych efektów określa jego wynik. Atakujący i jego sojusznicy mogą założyć kolonię na planecie, gdzie spotkanie jest rozpatrywane, mogą stracić statki w **wirze** albo może dojść do jeszcze innego zakończenia. Chociaż obaj gracze widzą, ile statków ma w danym spotkaniu każda ze stron, nikt nie wie, jaką kartę zagra druga strona ani jakie dodatkowe efekty mogą wpłynąć na wynik spotkania.

Jeśli gracz przegra pierwsze spotkanie, jego tura dobiega końca i swoją turę rozpoczyna kolejna osoba po jego lewej stronie. Jeśli gracz zwycięży w pierwszym spotkaniu, ma możliwość rozpatrzenia drugiego spotkania. Bez względu na wynik drugiego spotkania tura gracza dobiega końca i swoją turę rozpoczyna kolejna osoba po jego lewej stronie.

MOCE OBCYCH I SPRZECZNE ZASADY

Każdy gracz posiada moc obcego, która pozwala mu łamać pewne zasady gry. W każdej sytuacji, gdy zasady gry stoją w sprzeczności z mocą obcego, pierwszeństwo ma moc obcego.

ELEMENTY GRY

- Niniejsza instrukcja
- 1 wir
- 5 znaczników kolonii graczy
- 1 wrota nadprzestrzenne
- 25 planet graczy (5 na gracza)
- 100 plastikowych statków (20 na gracza)
- 50 arkuszy obcych
- 20 kart celu
- 72 karty kosmosu
- 50 kart rozbłąsaku
- 20 kart technologii
- 42 żetony kosmosu
- 7 żetonów dąsów
- 1 planeta Genesis
- 1 żeton Działa słonecznego
- 1 żeton Prometeusza
- 1 alternatywna karta rozbłąsaku Przywłaszczyciela

ELEMENTY GRY

Poniższe podrozdziały w skrócie opisują elementy gry KOSMICZNE SPOTKANIA®.

WIR

Ta plansza stanowi centrum obszaru gry. Pokonane statki trafiają tu w oczekiwaniu na uwolnienie.



Wir

ZNACZNIKI KOLONII GRACZA

Te znaczniki umieszcza się na torze wokół wiru, aby śledzić postępy graczy w zakresie wypełnienia warunków zwycięstwa.



Znaczniki kolonii gracza

WROTA NADPRZESTRZENNE

Wrota nadprzestrzenne są używane podczas spotkań, aby w jasny sposób pokazać, gdzie i w jaki sposób przebiega spotkanie.



Wrota nadprzestrzenne

PLANETY GRACZY

Każdy gracz otrzymuje pięć planet w wybranym kolorze. Te pięć planet składa się wspólnie na **rodzimy system** gracza.



Planety gracza

PLASTIKOWE STATKI

Każdy gracz otrzymuje 20 plastikowych statków w wybranym kolorze. Statki zaprojektowano w taki sposób, aby można było układać je jeden na drugim w stosy i w ten sposób zaoszczędzić miejsce podczas gry.



ARKUSZE OBCYCH

Każdy z tych arkuszy przedstawia inny obcy byt i opisuje jego unikalną moc.



- Nazwa:** to nazwa danego obcego.
- Moc:** ten opis tłumaczy działanie specjalnej mocy obcego. Słowo **użyj** (wraz z jego odmianami) zapisane wytłuszczoną kursywą wskazuje, kiedy moc może zostać zanegowana za pomocą karty „Kosmiczny blok”.
- Historia:** tutaj opisano historię danej rasy obcych. Nie ma ona wpływu na przebieg gry.
- Krótki opis mocy:** skrócone wytłumaczenie działania mocy obcego, które mogą przeczytać pozostali gracze.
- Poziom zaawansowania:** sugerowany przez twórców gry poziom znajomości gry i zaawansowania graczy decydujących się na wykorzystanie tego obcego. Zielony oznacza graczy początkujących, żółty średnio zaawansowanych, a czerwony ekspertów.
- Wymogi odnośnie gracza:** tutaj opisano, w jakiej roli (atakującego, broniącego, głównego gracza, sojusznika itd.) musi występować obecnie gracz, aby użyć mocy tego obcego.
- Opcjonalnie/Przymusowo:** to słowo wskazuje, czy użycie mocy danego obcego jest opcjonalne, czy przymusowe.
- Pasek kolejności:** pomarańczowy fragment tego paska wskazuje, w której fazie (fazach) jest **używana** moc tego obcego.

KARTY GELU

Te karty wykorzystuje się do określania przeciwnika gracza podczas jego spotkań. Patrz „Cel” na stronie 7, aby poznać więcej szczegółów.



KARTY KOSMOSU

Karty kosmosu dzielą się na trzy rodzaje:

KARTY SPOTKANIA

Te karty dzielą się na karty ataków, karty negocjacji oraz kartę metamorfozy. Używa się ich do rozstrzygania spotkań. Patrz „Ujawnienie” na stronie 9, aby poznać więcej szczegółów.



Atak

Negocjacje

Metamorfoza

KARTY WSPARCIA

Można ich użyć, aby odwrócić losy spotkania. Patrz „Karty wsparcia” na stronie 13, aby zapoznać się z ich szczegółowym opisem.



KARTY ARTEFAKTÓW

Posiadają one szereg różnorodnych efektów. Patrz „Karty artefaktów” na stronie 13, aby zapoznać się z ich szczegółowym opisem.



KARTY ROZBŁYSKÓW

Karty rozbłysków wtapowuje się w talię kosmosu na początku gry. Podobnie jak artefakty, karty rozbłysków posiadają najróżniejsze efekty. W odróżnieniu od artefaktów, rozbłyski wracają na rękę gracza po zagranium. Dodatkowo każda karta rozbłysku jest powiązana z konkretnym obcym i jej efekt zmienia się, kiedy zostaje zagrana przez tego obcego. Patrz „Karty rozbłysków” na stronie 13, aby zapoznać się z ich szczegółowym opisem.



KARTY TECHNOLOGII

Karty technologii reprezentują ważne zdobycze technologiczne, które mogą opracowywać gracze, jeśli zdecydowali się na opcjonalny wariant rozgrywki „Technologie”. Karty technologii opisano bardziej szczegółowo na stronie 14.



ŻETONY KOSMOSU

Te żetony są wykorzystywane przez niektórych obcych (na przykład Wojownika czy Tik-taka), aby śledzić w trakcie gry niektóre atrybuty czy zdolności przypisane konkretnym obcym.



ŻETONY DĄSÓW

Te żetony są używane przez Dąsacza, aby oznaczyć, którzy gracze znajdują się pod wpływem jego mocy. Sposób ich wykorzystania wytłumaczono na arkuszu Dąsacza.



INNE ŻETONY

Tych żetonów używa się razem z kartami technologii, jeśli gracze zdecydowali się na opcjonalny wariant rozgrywki „Technologie”. Użycie każdego z nich wytłumaczono na powiązanej karcie technologii.



Planeta Genesis



Działo słoneczne



Żeton Prometeusza

ALTERNATYWNA KARTA ROZBŁYSKU PRZYWŁASZCZYCIELA

To klasyczna wersja karty rozbłysku Przywłaszczyciela. Zawarto ją w pudełku z myślą o graczach, którzy wolą jej pierwotną, nieco kontrowersyjną formę. Gracze powinni zdecydować się na jedną wersję tej karty rozbłysku, natomiast drugą odłożyć do pudełka.



Alternatywna karta rozbłysku Przywłaszczyciela

PRZYGOTOWANIE GRY

Aby przygotować rozgrywkę KOSMICZNYCH SPOTKAŃ®, należy uważnie wykonać wszystkie poniższe kroki.

1. **Przygotowanie wiru i planet:** należy umieścić wir na środku obszaru gry. Następnie każdy gracz wybiera kolor gracza, bierze pięć planet w tym kolorze i układa je przed sobą w dowolny sposób. Każdy gracz umieszcza swój znacznik kolonii gracza obok wiru, na polu oznaczonym „0”.
2. **Umieszczenie statków:** każdy gracz bierze 20 statków w swoim kolorze i umieszcza na każdej ze swoich planet stos złożony z czterech statków.
3. **Przygotowanie talii celu:** należy przejrzeć talię celu i usunąć wszystkie karty, które odnoszą się do niewykorzystywanych kolorów graczy. Następnie należy dokładnie potasować tę talię.
4. **Wybór obcych:** należy potasować karty rozbłysków i rozdać po dwie każdemu graczowi. Gracz bierze arkusze obcych powiązane z tymi dwoma rozbłyskami, ogląda je w tajemnicy i wybiera jednego z dwóch obcych, w którego wcieli się w aktualnej rozgrywce. Arkusz wybranego obcego gracz umieszcza zakryty przed sobą, a niewybrany arkusz odkłada do pudełka.

Uwaga: obcych oznaczono za pomocą sugerowanego poziomu zaawansowania prowadzącego gracza – wskazują go światła alarmu widoczne w górnych rogach arkusza obcego oraz kart rozbłysków. Jeśli w grze biorą udział początkujący gracze, najlepiej wybrać obcych oznaczonych na zielono.

Jeśli grupa zdobyła już doświadczenie, obcy oznaczeni na żółto mogą wzbogacić rozgrywkę. Jeśli mowa o obcych oznaczonych na czerwono, to zmieniają oni grę w znaczący sposób i do ich pokonania mogą być potrzebne wyjątkowe strategie. Tych obcych najlepiej używać w grupach złożonych z doświadczonych graczy.

5. **Przygotowanie rozbłysków:** rozbłyski rozdane każdemu z graczy należy zebrać i dodać do talii kosmosu. Jeśli w grze bierze udział mniej niż pięciu graczy, należy dodać do tej talii tyle losowych kart rozbłysków, aby łączna liczba dodanych kart rozbłysków wyniosła 10. Następnie należy dokładnie potasować tę talię.

Uwaga: gracze dopiero uczący się zasad KOSMICZNYCH SPOTKAŃ® mogą zdecydować się na rezygnację z użycia kart rozbłysków w kilku pierwszych rozgrywkach, dopóki nie opanują podstawowych reguł oraz przebiegu gry.

Uwaga: w pudełku znajdują się dwie różne wersje karty rozbłysku Przywłaszczyciela – nowa oraz klasyczna. Gracze mogą użyć dowolnej karty rozbłysku Przywłaszczyciela, jednak przed rozpoczęciem powinni zdecydować się na jedną wersję.

6. **Rozdanie kart:** następnie wszystkim graczom należy rozdać po osiem kart z talii kosmosu, a pozostałą część talii umieścić w okolicy środka obszaru gry. Gracze mogą patrzeć na swoje karty, ale nie mogą ich pokazywać przeciwnikom.
7. **Wybór pierwszego gracza:** należy dobierać karty z talii celu do momentu, kiedy zostanie dobrany kolor jednego z graczy. Wskazana osoba zostaje pierwszym graczem. Należy wtasować dobrane karty do talii celu i rozpocząć grę.



PRZEBIEG TURY

Zaczynając od pierwszego gracza i idąc w lewo wokół stołu, każdy gracz kolejno wykonuje swoją turę. Tura gracza składa się z jednego lub dwóch spotkań. Pierwsze spotkanie jest pewne, ale gracz może przeprowadzić drugie spotkanie tylko, jeśli wygra pierwsze (lub uda mu się podczas tego spotkania zawrzeć porozumienie). Każde spotkanie składa się z siedmiu faz, które opisano w poniższych podrozdziałach.

POCZĄTEK TURY

Gracz, którego tura właśnie trwa (czyli **atakujący**), najpierw sprawdza karty, jakie ma na swojej ręce, i upewnia się, że zawiera ona przynajmniej jedną kartę spotkania. Jeśli nie, gracz ujawnia wszystkie karty ze swojej ręki, odrzuca je, a następnie dobiera na rękę zestaw nowych ośmiu kart. To jedyny moment podczas tury atakującego, kiedy może w ten sposób dobrać na rękę zupełnie nowy zestaw kart. Jeśli na późniejszym etapie tury atakującemu skończą się karty spotkania, jego tura dobiega końca (patrz „Dobieranie nowych kart” na stronie 13).

FAZY SPOTKANIA

1. **Przegrupowanie**
2. **Cel**
3. **Start**
4. **Sojusz**
5. **Planowanie**
6. **Ujawnienie**
7. **Rozstrzygnięcie**

1. PRZEGRUPOWANIE

W trakcie gry statki trafiają do wiru w wyniku każdego przegranego spotkania. Na początku spotkania jeden ze statków atakującego jest wyciągany z wiru i umieszczany w jednej z jego kolonii (rodzimej lub nie). Jeśli gracz nie ma kolonii, wyciągnięty statek należy umieścić bezpośrednio na wrotach nadprzestrzennych.

2. CEL

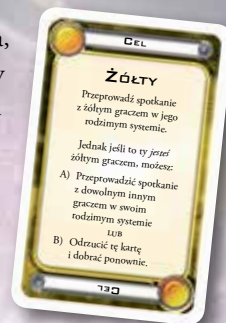
Następnie atakujący dobiera wierzchnią kartę z talii celu. Talia celu zawiera karty kolorów, karty uniwersalne i karty specjalne. Jeśli w talii pozostała tylko jedna karta, nie dobiera się jej. Zamiast tego należy potasować razem ostatnią kartę oraz stos odrzuconych kart celu, aby utworzyć z nich nową talię celu, a następnie dobrać kartę z nowo utworzonej talii.



Rewers karty celu

JEŚLI DOBRANO KARTĘ KOLORU

Jeśli na dobranej karcie widnieje kolor gracza, wskazuje on system planetarny, gdzie atakujący musi przeprowadzić spotkanie. Przykładowo, jeśli czerwony gracz dobrał zieloną kartę celu, musi przeprowadzić spotkanie w zielonym systemie. W takim wypadku zielony gracz jest w tym spotkaniu broniącym.



Przykładowa karta koloru

Jeśli gracz dobrał własny kolor, może dobierać ponownie (dopóki nie dobierze karty, na której nie widnieje jego własny kolor) albo może dokonać próby usunięcia zewnętrznej kolonii należącej do innego gracza z jednej ze swoich planet. W tym wypadku broniącym staje się osoba, której kolonia ma zostać usunięta (patrz „Usuwanie zewnętrznych kolonii” na stronie 12).

W sytuacji, kiedy gracz dobrał swój kolor, a posiada rodzimą planetę bez jakichkolwiek statków (wrogich lub nie), może nakierować wrota nadprzestrzenne na taką planetę i automatycznie założyć tam kolonię, wykorzystując maksymalnie cztery statki z innych kolonii. Takie działanie liczy się jako udane spotkanie.



Uwaga: niektóre karty celu, na których widnieje kolor gracza, opatrzone ostrzeżeniem o zagrożeniu. Nie ma ono wpływu na przebieg gry i będzie wykorzystywane w przyszłym rozszerzeniu.

JEŚLI DOBRANO KARTĘ UNIWERSALNĄ

Jeśli dobrana karta jest uniwersalna, atakujący może przeprowadzić spotkanie z wybranym przez siebie, dowolnym graczem. W tym spotkaniu broniącym jest wybrany gracz. Spotkanie należy przeprowadzić w rodzimym systemie wybranego gracza.



Przykładowa karta uniwersalna

JEŚLI DOBRANO KARTĘ SPECJALNĄ

Jeśli dobrana karta jest specjalna, jej opis wyjaśnia warunki spotkania. Gracz wskazany kartą celu jest w tym spotkaniu broniącym, a karta informuje, gdzie należy przeprowadzić spotkanie. Na potrzeby efektów w grze (takich jak zdolność likwidacji, należąca do Cienia) karty specjalne są traktowane tak, jakby na danej karcie widniał kolor tego gracza, którego karta wyznaczyła na broniącego.



Przykładowa karta specjalna

CZY MAKRON MOŻE ZAATAKOWAĆ KOLONIĘ KLONA W SYSTEMIE ZOMBIE?

W normalnych warunkach nie. Dobranie karty specjalnej, uniwersalnej lub koloru innego gracza pozwala atakującemu jedynie zaatakować innego gracza w jego rodzimym systemie. Z kolei dobranie własnego koloru przez atakującego pozwala mu jedynie zaatakować kolonię innego gracza w rodzimym systemie atakującego. Pomijając specjalne zdolności, nie ma sposobu, aby atakujący zaatakował kolonię innego gracza znajdującą się w rodzimym systemie trzeciego gracza.

3. START

Atakujący bierze wrota nadprzestrzenne i obraca je w kierunku jednej planety w systemie wskazanym przez dobraną kartę celu.

Następnie atakujący bierze od jednego do czterech statków z dowolnej liczby swoich kolonii, układa je w stos i umieszcza na szerszym końcu wrót nadprzestrzennych. Atakujący może brać statki ze swoich rodzimych kolonii lub zewnętrznych kolonii. Statki można brać z jednej lub kilku kolonii. Gracz nie powinien jednak usuwać wszystkich statków z żadnej ze swoich kolonii, ponieważ takie działanie spowoduje utratę kolonii (patrz „Usunięcie wszystkich statków z planety” na stronie 13).

Broniący nie może dodawać ani wycofywać statków ze wskazanej planety. Należy zwrócić uwagę, że na wskazanej planecie w rodzimym systemie broniący może nie mieć jakichkolwiek statków, w związku z czym musi jej bronić bez statków.

„GŁÓWNI GRACZE”

Atakujący i broniący są również określani jako *główni gracze*.

CZY MOŻNA BRONIĆ SIĘ NICZYM?

Chociaż gracz może nie mieć kolonii na jednej ze swoich rodzimych planet, nadal musi jej bronić. Może to doprowadzić do naprawdę niezwykłych spotkań.

Załóżmy przykładowo, że Przywłaszczyciel i Pasożyt mają po dwa statki na jednej z planet Makrona. Makron nie ma żadnych statków na tej planecie – zostały wysłane do wiru przez pozostałe dwie rasy podczas nikczemnego ataku. Tym samym, kiedy Klon ma spotkanie z Makronem w rodzimym systemie Makrona, Klon może nakierować wrota nadprzestrzenne na tę planetę i stawić czoła flocie obronnej złożonej... z zerowej liczby statków! Chociaż Przywłaszczyciel i Pasożyt są obecni na tej planecie, to wciąż planeta Makrona, a zatem broniącym jest właśnie Makron. Oczywiście biorąc pod uwagę, że Makron nie ma nic do stracenia w tym spotkaniu, istnieje spora szansa, że Klon odniesie łatwe zwycięstwo. Jednak Przywłaszczyciel i Pasożyt nie bronią planety, więc również ich kolonie są bezpieczne (patrz ramka „Obserwatorzy” poniżej, gdzie opisano więcej szczegółów).

OBSERWATORZY

Kolonie na planecie broniącego, które nie są częścią danego rodzimego systemu (czyli nie są w kolorze tego rodzimego systemu), nie liczą się na potrzeby sumy broniącego i nie ma na nie wpływu wynik spotkania. Zamieszkujący je obcy to tylko postronni obserwatorzy. Kiedy gracz próbuje usunąć ze swojego rodzimego systemu zewnętrzną kolonię, do obrony w danym spotkaniu można wybrać kolonię tylko jednego gracza. Wszystkie pozostałe kolonie należy zignorować.

4. SOJUSZ

Następnie atakujący i broniący poszukują sojuszników, którzy mogliby udzielić im pomocy. Dzieje się to w opisany poniżej sposób.

Najpierw atakujący oznajmia, których graczy chciałby dołączyć jako sojuszników. Atakujący nie może zaprosić jako sojusznika broniącego. Wybrani gracze póki co nie powinni odpowiadać na zaproszenie atakującego.

Po atakującym sojuszników zaprasza broniący. Może zaprosić jako sojuszników wszystkich graczy (pomijając atakującego), nawet tych, których już zaprosił atakujący.

Po zaproszeniu sojuszników gracze (z pominięciem atakującego oraz broniącego) wybierają stronę, z którą chcą się sprzymierzyć. Zaczynając od gracza na lewo od atakującego i idąc wokół stołu zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara, każdy gracz przyjmuje lub odrzuca zaproszenie do sojuszu. Dany gracz może sprzymierzyć się albo z atakującym, albo z broniącym – nigdy z nimi oboma jednocześnie. Gracz może również zdecydować, że nie zawiera sojuszu z żadną ze stron.

Jeśli dany gracz sprzymierzy się z atakującym, umieszcza od jednego do czterech swoich statków (zabranych z dowolnej liczby kolonii) na wrotach nadprzestrzennych. Gracz sprzymierzony z atakującym jest określany jako *sojusznik atakującego*.

Jeśli dany gracz sprzymierzy się z broniącym, umieszcza od jednego do czterech swoich statków (zabranych z dowolnej liczby kolonii) obok – ale nie na – wskazanej planecie. Gracz sprzymierzony z broniącym jest określany jako *sojusznik broniącego*.

Dopiero po tym, jak dany gracz sprzymierzy się z jedną ze stron (lub odrzuci wszystkie zaproszenia) i zadysonuje statki, następny gracz może przyjąć lub odrzucić zaproszenie.

5. PLANOWANIE

Atakujący i broniący wybierają teraz po karcie spotkania ze swojej ręki (atak, negocjacje lub metamorfozę) i umieszczają je zakryte przed sobą. Jeśli przed wyborem karty w tej fazie broniący nie ma na ręce żadnej karty spotkania, może ujawnić wszystkie karty ze swojej ręki, odrzucić je, a następnie dobrać na rękę nowy zestaw ośmiu kart. Jeśli atakujący nie ma na ręce żadnych kart spotkania, jego tura natychmiast dobiega końca, jak to opisano w podrozdziale „Dobieranie nowych kart” na stronie 13.

6. UJAWNIENIE

Atakujący i broniący jednocześnie odwracają swoje karty awersami do góry i należy wyłonić zwycięzcę.

KIEDY MOŻNA DOBIERAĆ NOWE KARTY?

Należy zwrócić uwagę, że gracze nie mogą dobrać nowej karty na końcu spotkania, na końcu tury, ani nawet wtedy, gdy skończą im się karty. Gracz może dobrać na rękę nowy zestaw ośmiu kart wyłącznie w momencie, kiedy musi zagrać kartę spotkania, a nie ma żadnej na ręce. Może się to zdarzyć na początku tury tego gracza lub kiedy ten gracz zostanie broniącym podczas Fazy planowania w turze innego gracza. Opisano to bardziej szczegółowo na stronie 13. Na ten moment najlepiej zapamiętać, że w normalnych warunkach gracz musi zużyć wszystkie karty spotkania ze swojej ręki, zanim otrzyma nowe karty. Gracze powinni zawsze poszukiwać najlepszych okoliczności do użycia karty. Kluczem do zwycięstwa w KOSMICZNYCH SPOTKANIACH® jest znalezienie sposobów na jak najefektywniejsze zagranie każdej posiadanej karty z ręki. Gracze szybko zorientują się, że karty, które wydają się słabe w jednych sytuacjach, okazują się użyteczne w innych.

JEŚLI OBAJ GRACZE UJAWNILI KARTY ATAKU

Każdy główny gracz dodaje wartość liczbowa ze swojej ujawnionej karty do liczby statków po swojej stronie. Jeśli gracz jest atakującym, dodaje wartość swojej karty do liczby swoich statków na wrotach nadprzestrzennych oraz do liczby statków sojuszników również znajdujących się na wrotach nadprzestrzennych. Jeśli gracz jest broniącym, dodaje wartość swojej karty do liczby swoich statków na planecie będącej miejscem spotkania oraz do liczby statków sojuszników umieszczonych obok tej planety. Wygrywa gracz, którego suma jest wyższa, natomiast remisy należy rozstrzygać na korzyść broniącego.



Przykład: Zombie (zielony) jest atakującym i dobrał właśnie kartę celu, która nakazuje mu zaatakowanie Klona (czerwony). Umieszcza cztery statki na wrotach nadprzestrzennych i wskazuje jedną z planet Klona, która zawiera dwa statki należące do Klona. Zombie prosi zarówno Wyróżnię (żółty), jak i Czarownika (niebieski), aby zostali sojusznikami atakującego. Klon prosi tylko Wyróżnię, aby została sojusznikiem broniącego. Wyróżni (na lewo od Zombie) złożono dwie oferty. Decyduje się sprzymierzyć z Klonem i umieszcza dwa statki obok planety Klona, ale nie na niej (co daje sumę czterech statków po stronie broniącego). Czarownik sprzymierza się z Zombie, dodając dwa statki na wrota nadprzestrzenne (co daje atakującemu łącznie sześć statków). Zombie i Klon zagrywają po jednej zakrytej karcie, a następnie jednocześnie je ujawniają. Zombie zagrał kartę ataku o wartości 10. Po dodaniu statków z jego strony uzyskuje łączną wartość ataku równą 16. Klon broni się łącznie czterema statkami, ale zagrywa kartę o wartości ataku wynoszącej 15, co daje mu sumę równą 19. Klon wygrywa i udaje mu się utrzymać Zombie z dala od swojej planety.



JEŚLI JEDEN GRACZ UJAWNIŁ KARTĘ ATAKU, A DRUGI KARTĘ NEGOCJACJI

Gracz, który zagrał kartę negocjacji, automatycznie przegrywa spotkanie. Z drugiej strony jako przegrywający otrzyma rekompensatę w postaci kart zabranych z ręki napastliwego przeciwnika (patrz „Rekompensata” na stronie 11).

JEŚLI OBAJ GRACZE UJAWNIŁI KARTY NEGOCJACJI

Gracze dokonują próby zawarcia porozumienia. Zrezygnowali w końcu z agresji i zagrywania ataków, licząc, że dyplomacja przyniesie lepsze efekty. Wszyscy sojusznicy obu stron zabierają swoje statki i umieszczają je z powrotem w swoich dowolnych koloniach. Tym samym nie uzyskują żadnych korzyści. Z kolei główni gracze mają jedną minutę na zawarcie porozumienia. W tym momencie każdy ma okazję, aby dogadać się w sposób korzystny dla obu stron albo postawić sprawę na ostrzu noża i spróbować wynegocjowania warunków korzystnych przede wszystkim dla siebie, ale w taki sposób, by przeciwnik zwyczajnie nie miał możliwości odmowy. Negocjujący gracze powinni jednak uważać, ponieważ nieudane zawarcie porozumienia powoduje wysłanie trzech statków każdego z nich do wiru.

Przedmiotem porozumienia może być wymiana kart i/lub pozwolenie przeciwnikowi na założenie jednej kolonii na jednej dowolnej planecie, gdzie dany gracz posiada już swoją kolonię. Tym sposobem każdy z głównych graczy może zdobyć nową kolonię i/lub nowe karty. Do założenia tej kolonii gracz może wykorzystać dowolne ze swoich statków, które nie znajdują się w wirze. Wymieniane karty muszą pochodzić z rąk graczy, a nie z talii. Wszystkie statki pozostające na wrotach nadprzestrzennych po zakończeniu zawierania porozumienia wracają do dowolnych kolonii atakującego. Sojusznicy nigdy nie uczestniczą w zawieraniu porozumienia. Jeśli w ciągu jednej minuty gracze nie wypracują zadowalających warunków, porozumienie nie zostaje zawarte. Gracze nie mogą się umówić, że porozumienie nie przynosi im żadnych korzyści – aby porozumienie zostało uznane za zawarte, pomiędzy graczami musi dojść do wymiany przynajmniej jednej karty lub kolonii.

Przykład: Antymaterialista i Klon są głównymi graczami podczas właśnie przeprowadzanego spotkania. Obaj zagrywają zakryte karty negocjacji. Od momentu ich ujawnienia gracze mają jedną minutę na zawarcie porozumienia. Klon chce kolonię (ponieważ ma ich mniej niż pozostali gracze) i zgadza się, aby w zamian za nią dać Antymaterialiście swoje trzy najniższe karty (Antymaterialista lubi niskie karty ze względu na swoją moc). Antymaterialista zgadza się na te warunki i porozumienie zostaje zawarte. Klon zdobywa kolonię i umieszcza w niej dwa statki. Antymaterialista otrzymuje trzy karty ataku o wartościach 4, 6 i 8.

JEŚLI KTÓRYKOLWIEK GRACZ UJAWNIŁ KARTĘ METAMORFOZY

W chwili ujawnienia karta metamorfozy staje się dokładną kopią karty spotkania przeciwnika. Przykładowo gdyby przeciwnik gracza ujawnił kartę negocjacji, karta metamorfozy stałaby się kartą negocjacji. Z kolei gdyby przeciwnik gracza ujawnił kartę ataku o wartości 20, karta metamorfozy również stałaby się atakiem o wartości 20. Poza tym spotkanie należy rozstrzygnąć zgodnie z normalnymi zasadami tak, jakby obie strony zagrały skopiowaną kartę. Po rozstrzygnięciu spotkania karta metamorfozy wraca do swojego pierwotnego stanu.

Uwaga: w grze jest dostępna tylko jedna karta metamorfozy, więc nie ma możliwości, aby dwaj gracze ujawnili ją jednocześnie. Gdyby jednak do tego doszło, obaj gracze przegraliby rozpatrywane spotkanie, a wszystkie biorące w nim udział statki zostałyby wysłane do wiru.

ROZSTRZYGNĘCIE

Po określeniu wyniku spotkania nadchodzi moment na rozpatrzenie efektów tego spotkania.

JEŚLI WYGRAŁ ATAKUJĄCY

- Wszystkie statki na wrotach nadprzestrzennych (statki atakującego oraz jego ewentualnych sojuszników) umieszcza się na planecie, co owocuje założeniem (lub wzmocnieniem) kolonii atakującego oraz każdego z sojuszników atakującego. Każdy gracz zakładający kolonię posuwa naprzód swój znacznik kolonii o jedno pole na torze biegnącym wokół wiru.
- Statki broniącego na planecie oraz statki ewentualnych sojuszników broniącego, które uczestniczyły w obronie planety, trafiają do wiru.
- Inne statki na tej planecie nie trafiają do wiru. Należały do obserwatorów, a zatem nie były zaangażowane w spotkanie.
- Jeśli było to pierwsze spotkanie atakującego w obecnej turze, może on przeprowadzić drugie spotkanie.

JEŚLI WYGRAŁ BRONIĄCY

- Statki składające się na założone wcześniej kolonie z bronionej planety pozostają na swoich miejscach.
- Wszystkie statki na wrotach nadprzestrzennych (należące do atakującego i jego ewentualnych sojuszników) trafiają do wiru.
- Sojusznicy broniącego zabierają swoje statki i umieszczają je z powrotem w swoich dowolnych koloniach (mogą to być inne kolonie niż te, z których je pierwotnie wzięli). Sojusznicy broniącego nie mogą wylądować na planecie, którą właśnie pomogli obronić.
- Sojusznicy broniącego otrzymują dodatkowo specjalną premię nazywaną **nagrodami broniącego**: za każdy statek, jaki sojusznik broniącego przydzielił do obrony, musi on dobrać kartę z talii lub wyciągnąć jeden ze swoich statków z wiru. Statki wyciągnięte z wiru gracz może poruszyć do swoich dowolnie wybranych kolonii. Gracz może łączyć powyższe opcje, na przykład dobrać dwie karty i poruszyć dwa statki z wiru (o ile w tej turze przydzielił cztery statki do udanej obrony).
- Jeśli było to pierwsze spotkanie atakującego w obecnej turze, nie może on przeprowadzić drugiego spotkania, a swoją turę rozpoczyna osoba po jego lewej stronie.

JEŚLI ZAWARTO POROZUMIENIE

Należy dopełnić warunków porozumienia zgodnie z umową. Jeśli było to pierwsze spotkanie atakującego, może on przeprowadzić drugie spotkanie.

JEŚLI NIE ZAWARTO POROZUMIENIA

Każdy z głównych graczy musi stracić po trzy wybrane przez siebie statki w wirze (należy je na nim umieścić). Jeśli było to pierwsze spotkanie atakującego, nie może on przeprowadzić drugiego spotkania, a swoją turę rozpoczyna osoba po jego lewej stronie.

REKOMPENSATA

Kiedy jeden gracz zagra kartę negocjacji, a jego przeciwnik kartę ataku, gracz, który wybrał negocjacje, otrzymuje rekompensatę. Za każdy statek, który stracił w wirze (z pominięciem statków sojuszników – ich statki trafiają do wiru bez rekompensaty), musi wziąć losową kartę z ręki swojego przeciwnika. Jeśli przeciwnik gracza nie ma wystarczającej liczby kart, aby zagwarantować pełną rekompensatę, gracz bierze z jego ręki wszystkie karty.

PO ROZSTRZYGNĘCIU SPOTKANIA

Po rozpatrzeniu efektów spotkania należy odrzucić ujawnione karty spotkania na stos odrzuconych kart. Jeśli atakujący wygrał to spotkanie (lub udało mu się zawrzeć porozumienie) i było to jego pierwsze spotkanie, może przeprowadzić drugie spotkanie. W przeciwnym razie swoją turę rozpoczyna kolejna osoba po jego lewej stronie.

REKOMPENSATA KONTRA NAGRODY

Rekompensata to termin określający karty kradzione przez gracza z ręki jego przeciwnika po przegraniu spotkania, w którym zagrał kartę negocjacji przeciwko karcie ataku tego przeciwnika.

Z drugiej strony **nagrody** to statki odzyskane z wiru lub karty, jakie gracz dobiera z talii jako nagrodę za wysłanie statków na pomoc broniącemu, o ile ten broniący wygra spotkanie.

Te dwa terminy często stwarzają problemy, dlatego należy uważać, aby ich nie pomylić.

WSPÓLNE ZWYCIĘSTWO

Jest możliwe, że poprzez zawieranie sojuszy i udane negocjacje kilku graczy jednocześnie zdobędzie pięć kolonii. W takim wypadku gracze dzielą się zwycięstwem.

UTRATA MOCY OBCYCH

Jeśli gracz nie posiada trzech lub więcej rodzimych kolonii, traci swoją moc obcego i zakrywa (obraca rewersem do góry) swój arkusz obcego. Utrata mocy zachodzi natychmiastowo i gracz nie może jej użyć „ostatni raz”. Jeśli gracz dobierze własny kolor z talii celu, może dokonać próby ponownego założenia kolonii w swoim rodzimym systemie. Jeśli gracz odzyska swoją moc dzięki temu, że znów będzie miał kolonie na przynajmniej trzech ze swoich rodzimych planet, może ponownie odkryć (obrócić awersem do góry) swój arkusz obcego.

BLOKOWANIE MOCY

Czasami jakiś efekt w grze (na przykład artefakt „Kosmiczny blok”) powoduje **zablokowanie** mocy. Może do tego dojść, kiedy dana moc zostaje **użyta** zgodnie z opisem na arkuszu obcego. Efekt **użycia** danej mocy zostaje zanegowany, a sama moc nie może zostać ponownie użyta do zakończenia obecnego spotkania.

Niektóre fragmenty mocy obcych (na przykład zdolność Wojownika, pozwalająca na dodawanie żetonów na jego arkusz obcego czy zdolność Zombie do uwalniania statków w efekcie zawarcia porozumienia) nie wymagają, aby dana moc została **użyta** w ramach działania tej mocy i dlatego nie można ich zablokować.

SPORY DOTYCZĄCE KOLEJNOŚCI

Pasek kolejności umieszczony w dolnej części każdego arkusza obcego oraz na wszystkich kartach poza kartami spotkania informuje, kiedy można użyć efektu z danego elementu gry. Jeśli wciąż nie można rozstrzygnąć sporu dotyczącego kolejności (kiedy dwóch graczy próbuje jednocześnie wykorzystać specjalne efekty, które stoją ze sobą w sprzeczności) pomiędzy mocami, artefaktami oraz innymi elementami gry czy efektami, należy rozpatrzyć efekty w poniższej kolejności:

1. Atakujący
2. Broniący
3. Gracze, którzy nie są głównymi graczami, zaczynając od gracza na lewo od atakującego i idąc wokół stołu zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara.

USUWANIE ZEWNĘTRZNYCH KOLONII

Jeśli gracz dobierze własny kolor z talii celu (lub kartę specjalną, która wskaże go jako broniącego), może dokonać próby eliminacji zewnętrznej kolonii w swoim rodzimym systemie. Ten rodzaj spotkania jest podobny do opisanych powyżej poza tym, że atakujący obraca wrota nadprzestrzenne w kierunku kolonii innego gracza znajdującej się w jego własnym systemie planetarnym. Atakujący wybiera kolonię jednego z graczy – staje się ona celem. Tym samym jej właściciel staje się w tym spotkaniu broniącym. Należy pamiętać, że wszystkie statki jednego koloru na danej planecie zawsze tworzą dokładnie jedną kolonię. Wszystkie inne kolonie na tej planecie są uważane za obserwatorów.

Uwaga: jeśli w rodzimym systemie gracza znajduje się planeta bez jakichkolwiek statków, nakierowanie wrót nadprzestrzennych na tę planetę pozwala graczowi na automatyczne założenie tam kolonii przy wykorzystaniu maksymalnie czterech statków z innych kolonii tego gracza. Takie działanie liczy się jako udane spotkanie.

RODZIME PLANETY BEZ KOLONII

Jak wcześniej wspomniano, jeśli gracz nie ma żadnych kolonii na rodzimej planecie, której właśnie broni, ten gracz broni jej według normalnych zasad poza tym, że nie liczy żadnych statków.

USUNIĘCIE WSZYSTKICH STATKÓW Z PLANETY

Jeśli gracz usunie ostatni ze swoich statków z *dowolnej* planety, nie posiada on już kolonii na danej planecie. Żadne statki zaangażowane w spotkanie nie mogą wrócić na tę planetę. Statki odzyskane z wiru nie mogą wrócić na tę planetę. Ten gracz nie ma tam kolonii. Nawet jeśli gracz nie ma żadnych statków na jednej ze swoich rodzimych planet, wciąż musi jej bronić (bez żadnych statków). *Jeśli dojdzie do sytuacji, w której gracz musi przenieść swoje statki, ale nie posiada jakichkolwiek kolonii na planszy, te statki trafiają do wiru.*

DOBIERANIE NOWYCH KART

Jeśli na początku swojej tury atakujący nie ma żadnych kart spotkania (ataków, negocjacji ani metamorfozy), musi zagrać inną kartę (o ile to możliwe) lub odrzucić wszystkie karty niebędące kartami spotkania, dobrać nowy zestaw ośmiu kart i kontynuować swoją turę.

Jeśli na późniejszym etapie tury atakującemu skończą się karty spotkania, a musi jakąś zagrać, jego tura natychmiast dobiega końca (może do tego dojść z kilku powodów, wliczając w to pokrycie rekompensaty po spotkaniu, moc obcego czy efekt jakiejś karty). Jeśli do tego dojdzie, atakujący zabiera swoje statki z wrót nadprzestrzennych i umieszcza je z powrotem w swoich koloniach. Sojusznicy również zabierają swoje statki i umieszczają je z powrotem w swoich dowolnych koloniach.

Jeśli broniący nie ma żadnych kart spotkania w momencie, kiedy musi zagrać kartę podczas spotkania (zwykle dzieje się tak w Fazie planowania), musi zagrać inną kartę (o ile to możliwe) lub odrzucić wszystkie karty niebędące kartami spotkania, dobrać nowy zestaw ośmiu kart i zagrać jedną z nich podczas tego spotkania. Jeśli wśród nowo dobranych kart nie będzie żadnych kart spotkania, broniący musi powtarzać tę czynność tak długo, aż będzie w stanie zagrać kartę spotkania.

RODZAJE KART

Niektóre efekty w grze, takie jak artefakt „Zaraza”, odnoszą się do rodzajów kart. W grze występują następujące rodzaje kart: atak, negocjacje, metamorfoza, wsparcie, rozbłysk oraz artefakt.

KARTY ARTEFAKTÓW

Artefakty to urządzenia stworzone przez Prekursorów i pozostawione w galaktyce, aby ich dzieci mogły z nich skorzystać. Te potężne przedmioty pozwalają graczom jeszcze mocniej ingerować w wyniki spotkań oraz wpływać na przebieg gry. Karty artefaktów oznaczono w czytelny sposób. Nie można ich zagrywać jako kart spotkania, ale można to robić w innych okolicznościach. Wszystkie karty artefaktów odrzuca się po zagranium. Każda karta artefaktu określa, kiedy i w jaki sposób można ją zagrać.

KARTY WSPARCIA

Wsparcie pozwala graczowi zwiększyć swoje szanse na zwycięstwo w spotkaniu już po tym, jak zostały ujawnione karty spotkania. Wsparcia nie można zagrywać jako kart spotkania. Zamiast tego podczas Fazy ujawnienia, po tym, jak zostały ujawnione karty spotkania, atakujący, broniący i dowolni sojusznicy mogą zagrywać karty wsparcia dla każdej strony uczestniczącej w rozpatrywanym spotkaniu (niekoniecznie dla własnej). Wartość karty wsparcia dolicza się do sumy danej strony. Gracze mogą kontynuować zagrywanie kart wsparcia w odpowiedzi na inne karty wsparcia do momentu, aż wszyscy spasują. Kiedy wszyscy gracze zrezygnują z możliwości dalszego dogrywania kart wsparcia, należy rozstrzygnąć spotkanie w oparciu o nowe sumy obu stron.

KARTY ROZBŁYSKÓW

Rozbłyski reprezentują potężne, a zarazem unikalne urządzenia zbudowane przez każdą z obcych ras, aby drastycznie zmienić wyniki spotkań. Nie można ich zagrywać jako kart spotkania, ale można to robić w innych okolicznościach. Karty rozbłysków wracają na rękę gracza po zagranium – nie odrzuca się ich. *Rozbłysku nie można użyć więcej niż raz na spotkanie, a ponadto gracz nie może użyć więcej niż jednego rozbłysku na spotkanie.*

W normalnych okolicznościach, kiedy gracz zagra rozbłysk, używa uniwersalnego efektu rozbłysku, opisanego na karcie. Jeśli jednak gracz zagra rozbłysk swojego obcego (na przykład Zombie zagra rozbłysk Zombie), *musi* użyć wzmocnionego efektu rozbłysku. W normalnych okolicznościach gracz nie może użyć uniwersalnego efektu rozbłysku z karty rozbłysku odpowiadającej jego obcemu. Jedynym wyjątkiem jest sytuacja, kiedy gracz stracił swoją moc lub została ona zablokowana (patrz strona 12). Bez mocy obcego gracz traci dostęp do wzmocnionego efektu rozbłysku z karty odpowiadającej jego obcemu. Gracz może używać uniwersalnego efektu rozbłysku ze swojej karty rozbłysku jedynie do chwili odzyskania dostępu do swojej mocy obcego.

WARIANTY ROZGRYWKI

Ten rozdział zawiera kilka wariantów zasad, które gracze mogą wykorzystać podczas rozgrywki.

CZTERY PLANETY

Gracze mogą zdecydować się na ten wariant celem rozegrania krótszej rozgrywki (szczególnie przy mniejszej liczbie uczestników). Podczas przygotowania gry każdy gracz otrzymuje cztery planety gracza zamiast pięciu. Dodatkowo każdy gracz wykorzystuje tylko 16 statków (jednak wciąż umieszcza po cztery na każdej planecie zgodnie z normalnymi zasadami). Ponadto gracze potrzebują do zwycięstwa czterech zewnętrznych kolonii zamiast pięciu, a do utrzymania możliwości korzystania ze swojej mocy obcego wymagane są tylko dwie rodzime kolonie zamiast trzech.

Uwaga: jeśli gracze zdecydowali się na wariant „Technologie”, przed grą powinni usunąć z talii technologii wszystkie karty z trudnością opracowania wynoszącą 8 lub więcej. Tych kart nie wykorzystuje się w wariantcie „Cztery planety”.

UKRYTE MOCE

W tym wariantcie gracze pozostawiają swoje arkusze obcych zakryte po wybraniu ich na początku gry. Dopóki arkusz obcego należą do gracza pozostaje zakryty, mocy tego obcego nie można użyć. Gracz może odkryć swój arkusz obcego w dowolnej chwili, aby użyć mocy obcego. Od chwili odwrócenia arkusz leży odkryty do końca gry.

KONTAKTY OBCECH

Jest wiele sposobów, w jakie różne moce obcych mogą na siebie wpływać, dlatego czasami gracze będą musieli dokładnie przeanalizować oddziaływanie na siebie moce, aby określić wynik takich oddziaływań. Przykładowo wyobraźmy sobie spotkanie pomiędzy Wyrocznią a Czarownikiem.

Jeśli spojrzeć na ich arkusze obcych, widać, że chociaż ich moce aktywują się w tej samej fazie, moc jasnowidzenia Wyroczni rozpatruje się zanim Wyrocznia wybierze kartę, natomiast moc magii Czarownika rozpatruje się po tym, jak obaj gracze wybiorą swoje karty. Tym samym mocy Wyroczni należy użyć najpierw, co zmusza Czarownika do zagrania swojej karty spotkania odkrytej. Następnie Wyrocznia patrzy na tę kartę, wybiera własną kartę spotkania i zagrywa ją zakrytą. Skoro obie karty spotkania zostały wybrane, można wreszcie użyć mocy Czarownika. Jeśli Czarownik chce, może zamienić się kartą spotkania z Wyrocznią zanim jej karta zostanie ujawniona. Oczywiście Wyrocznia wiedziała o tym, zanim zagrała kartę, dlatego ostatecznie nie wiadomo, jaka będzie decyzja Czarownika – zdecyduje się na leżącą przed nim kartę, czy nie?

W związku z powyższym za każdym razem, kiedy wydaje się, że wzajemne oddziaływanie obcych nie mają sensu, najlepiej poświęcić chwilę na uważną analizę wszystkich mocy wykorzystanych w danych okolicznościach i w niemal każdej sytuacji wszystko stanie się jasne.

ZMIENNE MOCE

W tym wariantcie atakujący dobiera nowy arkusz obcego na początku swojej tury. Następnie może zdecydować, czy chce zachować stary, czy nowy arkusz obcego i odrzuca ten arkusz, z którego zrezygnował. Jeśli gracze zdecydowali się również na wariant z ukrytymi mocami, nowe arkusze obcych wchodzi do gry zakryte.

SWOBODNE ROZBŁYSKI

W tym wariantcie gracze mogą używać dowolnej liczby rozbłysków podczas każdego spotkania, chociaż każdego rozbłysku wciąż można użyć tylko raz na spotkanie. Ten wariant jest przeznaczony dla bardziej doświadczonych graczy, którym nie przeszkadza wyższy poziom skomplikowania rozgrywki.

TECHNOLOGIE

Karty technologii reprezentują rewolucyjne osiągnięcia technologiczne, które gracze mogą opracowywać podczas rozgrywki. Na każdej karcie technologii opisano efekt oraz trudność opracowania, która informuje, jak długo rozwija się dana technologia.

PRZYGOTOWANIE TECHNOLOGII

Jeśli gracze zdecydowali się zagrać z tym wariantem, po zakończeniu normalnego przygotowania gry należy potasować talię technologii i rozdać każdemu graczowi po dwie karty technologii. Następnie każdy gracz ogląda swoje karty technologii, wybiera jedną z nich, a drugą odrzuca odkrytą obok talii technologii. Wybraną kartę technologii gracz umieszcza przed sobą zakrytą i nie liczy się ona do kart na jego ręce.

Uwaga: jeśli gracze zdecydowali się na wariant „Cztery planety”, przed grą powinni usunąć z talii technologii wszystkie karty z trudnością opracowania wynoszącą 8 lub więcej. Tych kart nie wykorzystuje się w wariantcie „Cztery planety”.

UŻYWANIE TECHNOLOGII

Na początku Fazy przegrupowania dowolnego gracza, zanim atakujący odzyska statek z wiru, każdy gracz może opracowywać kartę technologii, ukończyć kartę technologii lub nic nie robić.

OPRACOWYWANIE KARTY TECHNOLOGII

Aby opracowywać kartę technologii gracz bierze jeden ze swoich statków z dowolnej ze swoich kolonii i przenosi go na swoją kartę technologii. Uważa się, że od tej chwili ten statek opracowuje tę kartę technologii. Kiedy statek zacznie opracowywać kartę technologii, nie można go usunąć z tej karty do momentu ukończenia tej technologii.

UKOŃCZENIE KARTY TECHNOLOGII

Aby ukończyć kartę technologii, gracz odkrywa tę kartę technologii. Jeśli liczba statków opracowujących tę technologię jest równa lub wyższa od trudności opracowania danej karty technologii, ta technologia zostaje ukończona. Gracz zabiera statki, które opracowywały technologię i umieszcza je z powrotem w swoich dowolnych koloniach. Ukończona karta technologii pozostaje w grze i może być od tej chwili używana. Jeśli liczba statków na karcie technologii jest niższa od jej trudności opracowania, dana karta technologii zostaje zaniechana. Gracz zabiera statki, które opracowywały tę technologię i umieszcza je z powrotem w swoich dowolnych koloniach podobnie, jak to miało miejsce wcześniej, ale kartę technologii odrzuca odkrytą obok talii technologii – nie trafia ona do użycia.

Należy zwrócić uwagę, że karty technologii posiadają szereg różnorodnych efektów. Niektóre z tych kart odrzuca się po użyciu, natomiast inne po ukończeniu pozostają w grze do końca rozgrywki.

ZDOBYWANIE NOWYCH KART TECHNOLOGII

Jeśli graczowi przysługuje prawo do przeprowadzenia drugiego spotkania podczas danej tury, może zrezygnować z tej możliwości i zamiast tego pozyskać nową kartę technologii. Gracz dobiera liczbę kart technologii równą liczbie aktualnie posiadanych, zewnętrznych kolonii plus jeden, wybiera jedną z tych kart technologii i odrzuca pozostałe. Wybraną kartę technologii gracz umieszcza przed sobą i musi ją opracować, zanim uda mu się ją ukończyć (tak jak to miało miejsce wcześniej). Nie ma ograniczenia liczby kart technologii, jakie mogą leżeć zakryte przed graczem, ale może on opracowywać lub ukończyć tylko jedną kartę technologii podczas danej Fazy przegrupowania. Jeśli talia technologii wyczerpie się, należy potasować stos odrzuconych kart technologii i utworzyć z niego nową talię technologii.

Uwaga: Maszyna może zrezygnować ze swojego drugiego lub późniejszego spotkania, aby pozyskać nową kartę technologii, ale takie działanie kończy turę Maszyny bez względu na jej moc obcego.

UTRATA STATKÓW OPRACOWUJĄCYCH TECHNOLOGIĘ

Statki opracowujące kartę technologii traktuje się tak, jakby znajdowały się w rodzimym systemie gracza, ale nie mogą one brać udziału w jakichkolwiek spotkaniach. Gracze nie mogą nakierowywać wrót nadprzestrzennych na karty technologii, ale statki znajdujące się na takiej karcie można stracić w inny sposób (na przykład w wyniku działania mocy Cienia).



SKRÓT ZASAD

TURA GRACZA

Atakujący (aktywny gracz) przeprowadza jedno spotkanie z innym graczem. Jeśli atakujący wygra to spotkanie lub zawrze porozumienie, może przeprowadzić drugie spotkanie z innym graczem. Potem swoją turę rozpoczyna kolejna osoba po jego lewej stronie.

FAZY SPOTKANIA

1. **Przegrupowanie:** atakujący odzyskuje z wiru jeden statek.
2. **Cel:** atakujący dobiera kartę celu, aby określić broniącego i wybrać system.
3. **Start:** atakujący nakierowuje wrota nadprzestrzenne na jedną z planet broniącego w wybranym systemie i umieszcza maksymalnie cztery statki na wrotach.
4. **Sojusz:** atakujący zaprasza sojuszników, a następnie broniący zaprasza sojuszników. Zaczynając od gracza na lewo od atakującego i idąc wokół stołu zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara, sojusznicy dołączają do jednej ze stron i wysyłają maksymalnie cztery statki do pomocy swojej stronie sojuszu.
5. **Planowanie:** atakujący i broniący wybierają po jednej karcie spotkania i zagrywają swoje karty zakryte.
6. **Ujawnienie:** atakujący i broniący odkrywają swoje karty spotkania i obliczają sumę.
7. **Rozstrzygnięcie:** gracze określają zwycięzcę spotkania i rozpatrują efekty wynikające z tego spotkania.

SPORY DOTYCZĄCE KOLEJNOŚCI

Kiedy dochodzi do sporu dotyczącego kolejności, należy rozpatrzyć efekty w poniższej kolejności:

1. Atakujący
2. Broniący
3. Gracze, którzy nie są głównymi graczami, zaczynając od gracza na lewo od atakującego i idąc wokół stołu zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara.

OPRACOWANIE

Projekt gry: Bill Eberle, Jack Kittredge, Peter Olotka i Bill Norton

Opracowanie gry: Kevin Wilson

Opracowanie nowych obcych: Cedric Chin, Benjamin Corliss, Alan Emerich, Brandon Freels, Ken Hubbard, Gerald Katz Eric M. Lang, Jack Reda, Duke Ritenhouse, Matt Stone i Kevin Wilson

Skład: Sam Stewart

Opracowanie graficzne:

Sabe Lewellen, Andrew Navaro i Brian Schomburg

Wsparcie opracowania graficznego: WiL Springer

Kierownictwo graficzne: Zoë Robinson

Ilustracje obcych:

Felicia Cano, Ryan Barger i Andrew Navaro

Dodatkowe ilustracje: Andrew Navaro

Projekt plastikowych statków: WiL Springer

Kierownictwo testów: Mike Zebrowski

Testerzy: Mark Alvater, Jan Louis Argilagos, John Arnold, Troie Baker, Bryan Bornmueller, Matthew B. Carey, Todd Etter, Corey Finkle, Darci Fosnaugh, Rob Fosnaugh, J.R. Godwin, Matt Hartman, Aaron Hauptmann, Carl Hotchkiss, Esther Hotchkiss, Eric Howard, Jeff Kahan, Daniel Karp, June King, Eric M. Lang, Joseph Lang, Sabe Lewellen, Monte Lewis, Thyme Ludwig, Mark Mitchell, Rick Nauertz, Steven Odhner, Jack Reda, Duke Ritenhouse, Nate Sandall, John Skogerboe, Jason Allen Lee Smith, Jason Steinhurst, Jordan Stroup, Pam VanMuijen i Kevin Wood

Specjalne podziękowania: Jack Reda, Duke Reda, Duke Ritenhouse, Steve Jackson i Team XZZZY

Kierownictwo produkcji: Gabe Laulunen

Projektant wykonawczy: Jeff Tidball

Wydawca: Christian T. Petersen

Tłumaczenie: Marek Mydel

Korekta wersji polskiej:

Zuzanna Kmak i Aleksandra Miszta

Lokalizacja elementów graficznych:

Natalia Olszewska i Mateusz Szupik

Wersja polska: Galakta

© 2008 Fantasy Flight Games. Żadna część tego produktu nie może być powielana bez pisemnej zgody. Wydano na licencji Eon Products, Inc. Kosmiczne spotkania to zarejestrowany znak towarowy Eon Products. Fantasy Flight Supply jest TM Fantasy Flight Games. Fantasy Flight Games oraz logo FFG są zarejestrowanymi znakami towarowymi Fantasy Flight Games. Fantasy Flight Games mieści się przy 1995 West County Road B2, Roseville, MN 55113, USA, 651-639-1905. Proszę zachować te informacje. Faktyczne elementy mogą się różnić od przedstawionych. Wyprodukowano w Chinach. TEN PRODUKT NIE JEST ZABAWKĄ. PRODUKT NIE JEST PRZEZNACZONY DO UŻYTKU PRZEZ OSOBY W WIEKU PONIŻEJ 14 LAT.



GALAKTA
ul. Łagiewnicka 39
30-417 Kraków
tel. 12 656 84 89

