

ROZGRYWANIE ROZDZIAŁU

W ramach Rozdziału gracze rozgrywają szereg Rund do momentu, aż skończą im się karty. Gdy Rozdział się kończy, gracze zyskują punkty Potęgi z zadeklarowanych Ambicji (patrz: **ostatnia strona**). W danej Rundzie każdy gracz wykonuje jedną Turę, rozpoczynając od gracza z Inicjatywą. Gdy Runda się kończy, odrzućcie wszystkie zagrane karty i sprawdźcie, czy Inicjatywa przechodzi na innego gracza.

Po pierwsze – Turę rozgrywa gracz z Inicjatywą.

Jeśli nie masz kart na ręce albo zdecydujesz się nie zagrać karty, **przełącz Inicjatywę** kolejnemu graczowi, który posiada jakieś karty na ręce, zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara. To on rozgrywa pierwszą Turę tej Rundy, zamiast ciebie.



Zagraj kartę Wiodącą

Musisz zagrać kartę Akcji jako kartę Wiodącą. Następnie możesz wykonać po jednej Akcji **za każdy punkt Akcji** w lewym górnym rogu tej karty (widoczna po lewej karta ma 4 punkty Akcji, umożliwiając ci wykonanie 4 Akcji).

Jeżeli posiadasz Inicjatywę, możesz **zadeklarować Ambicję** widoczną w lewym dolnym rogu zagranej karty. Umieść znacznik Zero na numerze twojej karty, ale nie na jej punktach Akcji. Następnie umieść na odpowiednim polu Ambicji na Mapie znacznik Ambicji o najwyższej wartości punktowej z dostępnych znaczników. (Ambicje są wymienione na **ostatniej stronie**).

Po drugie – Turę rozgrywa każdy kolejny gracz w kolejności zgodnej z kierunkiem ruchu wskazówek zegara.



Przebiecie

Zagraj kartę Akcji w kolorze odpowiadającym kolorowi karty Wiodącej, ale z wyższym od niej numerem. (Nie od każdej zagranej karty!). Możesz wykonać po jednej Akcji **za każdy punkt Akcji** na zagranej przez ciebie karcie.



Kopiuwanie

Zagraj dowolną kartę Akcji zakrytą. Możesz wykonać **jedną Akcję** z karty Wiodącej.



Odstąpienie

Zagraj kartę Akcji w kolorze innym, niż kolor karty Wiodącej. Możesz wykonać **jedną Akcję** z zagranej przez ciebie karty. (Nie z karty Wiodącej!).

Możesz **przejąć Inicjatywę** (znacznik Inicjatywy), jeśli jej nie masz i nikt jej jeszcze nie przejął w tej Rundzie. Zagraj zakrytą dodatkową kartę Akcji obok twojej karty Akcji zagranej wcześniej (ignorując Akcje z dodatkowej karty), albo Przebij kartą z numerem „7” (tylko na 4 graczy).

Po trzecie – sprawdźcie czy Inicjatywa przeszła na innego gracza, następnie odrzućcie wszystkie zagrane karty Akcji.

→ INICJATYWA →



Jeśli ktoś przejął Inicjatywę, zachowuje ją.

Jeśli nikt nie przejął Inicjatywy, przełącz znacznik Inicjatywy graczowi, który Przebił zagraniem karty z najwyższym numerem. Jeżeli nikt nie Przebił karty Wiodącej, znacznik Inicjatywy nie przechodzi do innego gracza.

Na koniec odrzućcie wszystkie zagrane karty i rozpocznijcie kolejną Rundę. Jeśli nikt nie ma kart na ręce, zakończcie Rozdział.

PODSUMOWANIE AKCJI

Administracja → Opodatkowanie, Naprawa albo Wpływ

Agresja → Ruch, Bitwa albo Zabezpieczenie

Konstrukcja → Budowa albo Naprawa

Mobilizacja → Ruch albo Wpływ

Budowa Statku albo Budowli na Mapie.



Umieść **Statek** przy Lojalnym Porcie kosmicznym. Każdy Port kosmiczny może Budować tylko **raz na Turę**.

ALBO

Umieść **Miasto albo Port kosmiczny** na pustym polu na Planecie w Systemie z Lojalnym komponentem.



Umieść ten komponent **uszkodzony**, jeśli System kontroluje ktoś inny.

Naprawa uszkodzonego Statku albo Budowli.



Postaw uszkodzony Lojalny Statek albo odwróć uszkodzoną Lojalną Budowlę w **dowolnym Systemie** na Mapie, czyniąc ten komponent **nieuszkodzonym**.



Opodatkowanie zasobu z Miasta.



Wybierz Lojalne Miasto albo miasto Rywala, które kontrolujesz.

Dane Miasto można opodatkować tylko **raz na Turę**.

Zyskaj z zasobów 1 zasób typu Planety Miasta. Umieść go na polu zasobów na twojej planszy Gracza.



Ruch Statków do przylegającego Systemu.



Porusz **dowolną liczbę** Lojalnych Statków z jednego Systemu do innego przylegającego Systemu.

Gdy poruszasz Statki z **Lojalnego Portu kosmicznego**, możesz wykonać **Katapultowanie** – poruszaj Statki dowolną liczbę razy, pozostawiając je po drodze według twojego uznania do momentu, aż poruszają się na **dowolną Planetę** lub **Bramę kontrolowaną przez kogoś innego**.

(W rozgrywkach z rozszerzeniami Zaraza także zatrzymuje Ruch po Katapultowaniu).



Jeśli opodatkowujesz Miasto Rywala, zabierz też z jego zasobów 1 Agenta i umieść go na polu **Więźniów** na twojej planszy Gracza.

Wpływ na kartę na Dworze.



Umieść twojego Agenta na dowolnej karcie w rzędzie Dworu.

Zabezpieczenie karty z Dworu.



Zabierz z rzędu Dworu kartę, na której masz **najwięcej Agentów**. Zwróć Lojalnych Agentów. Zabierz Agentów Rywali jako **Więźniów**.

Dobierz kartę z talii Dworu, aby **uzupełnić rząd Dworu**.

Lojalny: Komponent w twoim kolorze gracza.

Rywal: Inny gracz lub komponent w jego kolorze.

Kontrola: Masz więcej nieuszkodzonych Statków w Systemie, niż każdy z Rywali.



Atak



Potyczka



Najazd

Możesz dobierać mniej kości,
niż dopuszczalne maksimum.

Możesz mieszać typy kości.

Nie możesz dobrać więcej
niż 6 kości jednego typu.

Wszystko rozpatruje
atakujący! Obrońca nie
dokonuje żadnych wyborów.



**Trafienia
w twoje Statki**



**Przechwycenie
twoich Statków**

Następnie...



**Najpierw
trafienia w Statki
następnie
w Budowlę, jeśli
brak już Statków**



**Trafienia
w Budowlę**

Następnie...



**Najazd kart
i zasobów**

Wywołaj **Bitwę**, aby niszczyć komponenty oraz kraść karty i zasoby!

1. **Wybór Systemu Bitwy:** Wybierz 1 System, w którym masz co najmniej 1 Lojalny Statek. Jest to **System Bitwy**, a te Statki są twoimi **Statkami atakującymi**.
2. **Wybór broniącego się:** Wybierz 1 Rywala, który posiada komponenty w Systemie Bitwy. To są jego **broniące się komponenty**.
3. **Dobranie kości:** Za każdy Statek atakujący możesz dobrać 1 kość Ataku, Potyczki albo Najazdu.
 - ♦ **Kości Ataku** szybko uszkadzają obrońcę, przy czym ponosisz pewien koszt.
 - ♦ **Kości Potyczki** uszkadzają obrońcę powoli, lecz w sposób bezpieczny dla ciebie.
 - ♦ **Kości Najazdu** kradną rzeczy obrońcy i mogą go uszkodzić, ale ponosisz największe ryzyko.

Limit kości Najazdu: Możesz dobierać kości Najazdu tylko wtedy, gdy są jakieś **broniące się Budowle** albo obrońca nie ma Lojalnych Budowli w żadnym Systemie na Mapie.

4. **Rzut i rozpatrzenie kości:** Rzuć dobranymi kośćmi. Musisz rozpatrzyć wszystkie wyrzucone wyniki w podanej kolejności:
 1. Raz na każdy symbol , trafiasz dowolny z twoich **atakujących Statków**.
 2. Jeśli wyrzuciłeś dowolną liczbę symboli , obrońca cię **przechwytuje** – raz za każdy nieuszkodzony broniący się Statek, trafiasz dowolny z twoich **atakujących Statków**. (Tylko raz na Bitwę!).
 3. Raz za każdy symbol , trafiasz dowolny **broniący się Statek**. Jeśli nie ma już broniących się Statków, zamiast tego trafiasz dowolną broniącą się Budowlę.
 4. Raz za każdy symbol , trafiasz dowolną **broniącą się Budowlę**.
 5. Wydając , Najeżdżasz **zasoby i karty** broniącego się, jeśli pozostały ci jakieś atakujące statki. Możesz kraść karty i zasoby, wydając odpowiednią liczbę .

Trafianie w komponenty i zyskiwanie Trofeów

Jeśli trafiasz nieuszkodzony komponent, staje się on **uszkodzony** – połóż go, jeśli to Statek lub odwróć, jeśli to Budowla.

Jeśli trafiasz uszkodzony komponent, zostaje on **zniszczony** – usuń go. Atakujący zabiera zniszczone komponenty broniącego się jako **Trofea**. Broniący się zabiera zniszczone komponenty atakującego jako Trofea. Trofea liczą się do **ambicji Wodza**.

Niszczenie Miast

Gdy niszczysz Miasto, wykonaj poniższe czynności:

1. **Wywołanie Oburzenia.** Odrzuć wszystkie posiadane zasoby i karty Gildii typu Planety tego Miasta. Umieść Agentą na twojej planszy Gracza, aby zakryć symbol Oburzenia typu Planety zniszczonego Miasta – jej zasób jest teraz **Niegodny**. Nie możesz wydawać Niegodnego zasobu w celu wykonywania jego standardowej Akcji Preludium.
2. **Płądrowanie Dworu.** Zabezpiecz dowolną kartę, na której znajduje się **dowolna liczba** Agentów broniącego się. Każdego Agentą z takiej karty zabierz jako **Trofeum**, a nie jako Więźnia.

ZAKOŃCZENIE ROZDZIAŁU

Rozdział kończy się, gdy każdemu skończyły się karty Akcji lub wszyscy posiadający karty przekazali Inicjatywę. Rozpatrzenie poniższe kroki w podanej kolejności, następnie gracz z Inicjatywą rozpoczyna kolejny Rozdział!

Krok 1: Punktowanie Ambicji

Punktowana jest każda Ambicja, która na swoim polu Ambicji na Mapie ma co najmniej jeden znacznik Ambicji.



Potentat. Posiadaj najwięcej symboli Materiałów i Paliwa w zasobach i na kartach Gildii.



Tyran. Posiadaj najwięcej Więźniów na twojej planszy Gracza.
(Pozyskanych z Opodatkowania Miast Rywali i Zabezpieczania kart z Agentami Rywali).



Wódz. Posiadaj najwięcej Trofeów na twojej planszy Gracza.
(Pozyskanych z niszczenia komponentów Rywali, najczęściej w Bitwach).



Opiekun. Posiadaj najwięcej symboli Relikwii w zasobach i na kartach Gildii.



Empata. Posiadaj najwięcej symboli Psioników w zasobach i na kartach Gildii.

Gracz, który zdobędzie w danej Ambicji **pierwsze miejsce**, zdobywa punkty Potęgi w liczbie wyższej wartości wskazanej na każdym znaczniku znajdującym się na polu tej Ambicji.

Gracz na **drugim miejscu** zdobywa punkty Potęgi w liczbie niższej wartości wskazanej na każdym znaczniku znajdującym się na polu tej Ambicji.

Remisy: W przypadku remisu na pierwszym miejscu, wszyscy remisujący gracze zajmują drugie miejsce oraz punkty Potęgi za drugie miejsce. W przypadku remisu na drugim miejscu, remisujący gracze nie zajmują żadnego miejsca oraz nie zdobywają żadnych punktów Potęgi.

Kwalifikowanie się: Nie możesz zdobyć punktów Potęgi z Ambicji, jeśli nie masz niczego, co jest do niej doliczane.

Dodatkowa Potęga Miast: Za każdym razem, gdy zdobędziesz w jakiejś Ambicji pierwsze miejsce (*ale nie remis*), zdobywasz 2 dodatkowe punkty Potęgi, jeśli na twojej planszy Gracza odkryte jest pole Miasta „+2 do wygranych Ambicji”, albo 5 dodatkowych punktów, jeśli odkryte są oba pola Miast: „+2 do wygranych Ambicji” oraz „+3 do wygranych Ambicji”.



Krok 2: Uporządkowanie gry i odwrócenie znacznika Ambicji

Zwróćcie wszystkie znaczniki Ambicji na pola Dostępnych znaczników na Mapie.

Odwróćcie znacznik Ambicji z **najmniejszą liczbą punktów Potęgi**, który nie był jeszcze odwracany, na jego stronę z większą liczbą punktów Potęgi.

Jeśli punktowano Wodza, zwróćcie wszystkie Trofea. Jeśli punktowano Tyrana, zwróćcie wszystkich Więźniów.
(Miasta umieszczane są na polach na planszy Gracza w kolejności od prawej do lewej).

Krok 3: Zakończenie gry albo przejście do kolejnego Rozdziału

Gra kończy się w tym kroku, gdy dowolny gracz zdobędzie przynajmniej **27 punktów Potęgi** (na 4 graczy), **30 punktów Potęgi** (na 3 graczy) lub **33 punkty Potęgi** (na 2 graczy), albo gdy znacznik Rozdziału znajduje się aktualnie na Rozdziale 5.

Jeśli gra się kończy, gracz z największą liczbą punktów Potęgi zostaje zwycięzcą. W przypadku remisu na pierwszym miejscu zwycięża ten z remisujących graczy, który jest pierwszy w kolejności Tur.

Jeżeli gra się nie skończyła, przesunąć znacznik Rozdziału na kolejne pole.

Krok 4: Dobranie kart

Potasujcie razem wszystkie karty Akcji.

Każdy gracz dobiera z nich **po 6 kart Akcji**.

Tylko na 2 graczy: Po dobraniu kart, gracz, który **nie posiada** Inicjatywy, może odrzucić wszystkie 6 kart, aby dobrać 6 nowych kart Akcji. Te nowe karty Akcji musi już zachować.

Odrzućcie wszystkie karty Akcji, które nie znajdują się na rękach graczy, na **zakryty** stos odrzuconych kart Akcji na Mapie.



x6