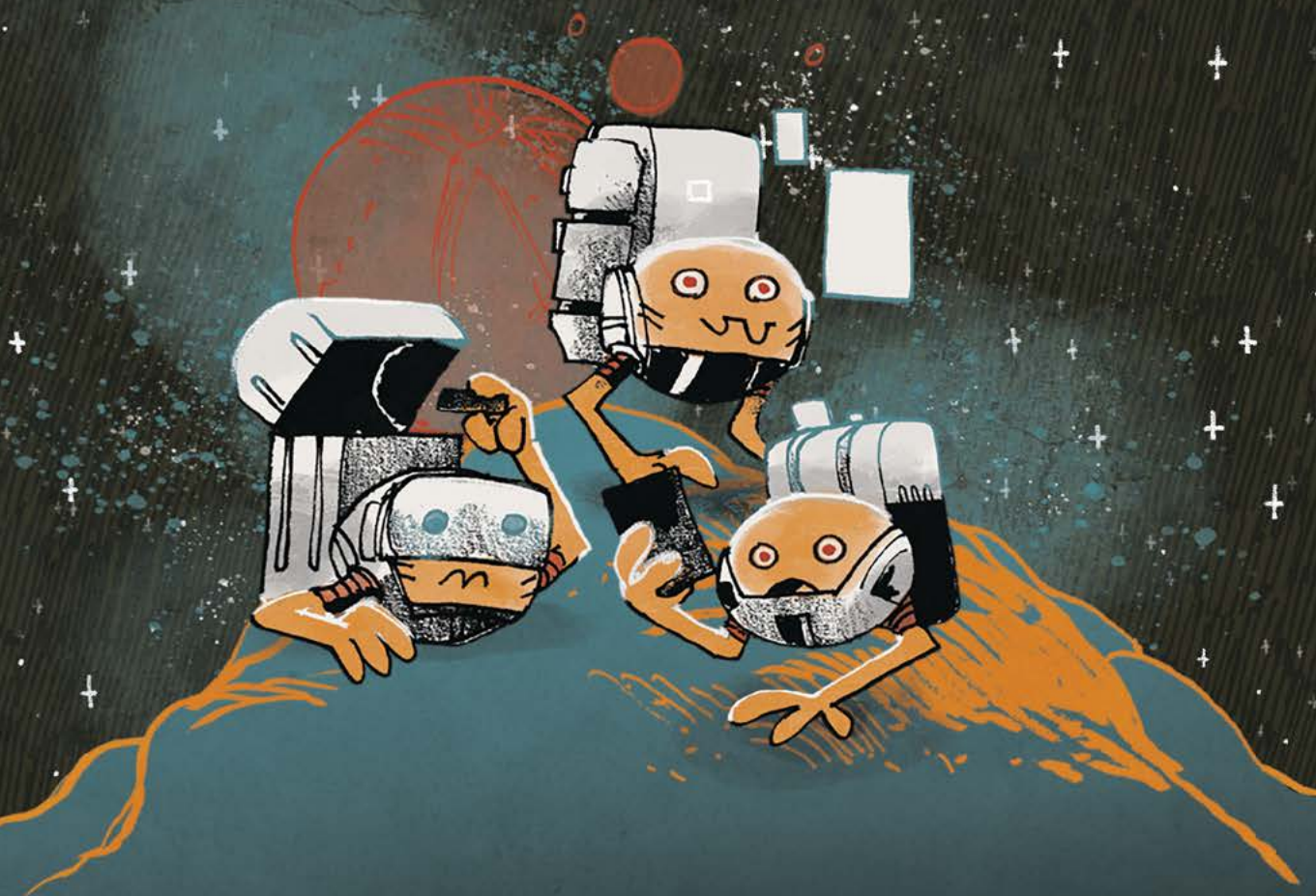


ARCS



SPIS TREŚCI

Wprowadzenie.....	2	Zakończenie Rozdziału	18
Komponenty	2	Pozostałe Akcje.....	20
Przygotowanie rozgrywki	4	Wiedza i Liderzy	21
Główne założenia.....	6	Ważne informacje.....	22
Rozgrywanie Rozdziału	8	Słowniczek pojęć.....	23
Standardowe Akcje	12	Twórcy	23
Zasoby	17	Indeks	24
Karty Gildii.....	17		

WPROWADZENIE

W grze Arcs każdy z was przewodzi podróżującą w przestrzeni kosmicznej społeczność w toku epickiej sagi, kiedy staracie się przetrwać na trudnej i pełnej niebezpieczeństw Rubieży galaktyki. Rozgrywka w Arcs trwa do momentu, aż dowolny gracz uzyska wystarczającą **Potęę**, co odmierzone jest liczbą punktów Potęgi. W rozgrywkach na 4 graczy konieczne jest zdobycie przynajmniej **27 punktów Potęgi**, przy 3 graczach: **30 punktów Potęgi**, a przy 2 graczach: **33 punkty Potęgi**. Na koniec gry, gracz z największą liczbą punktów Potęgi wygrywa.

Punkty Potęgi zyskujecie realizując **Ambicje**, będące celami deklarowanymi przez was podczas rozgrywki. Punktowane są one na końcu każdego **Rozdziału**, kiedy każdemu skończą się karty Akcji. Gra może toczyć się przez różną liczbę Rozdziałów, zwykle od trzech do pięciu.

Wasza pierwsza rozgrywka w Arcs powinna wam zająć około 45 minut na gracza. Po kilku rozgrywkach powinna zajmować już około 30 minut na gracza.

Jeżeli chcecie nauczyć się Arcs oglądając film, odpowiedni link znajdziecie na ostatniej stronie tej instrukcji!

KOMPONENTY

MAPA



To właśnie na Mapie Rubieży dzieje się cała akcja. Możecie przemieszczać po niej swoje statki, toczyć bitwy z Rywalami i kontrolę nad ich Systemami oraz zbierać podatki z zasobów miast, które budujecie na znajdujących się w nich Planetach.

KOMPONENTY GRACZA

Każdy gracz dysponuje zestawem poniższych komponentów. Pudełko z grą zawiera komponenty dla 4 graczy.



PLANSZA GRACZA

Na tej planszy trzymane są zasoby, wasze niewybudowane Miasta oraz komponenty należące do Rywali, które zdobyliście jako Trofea i Więźniów.



STATKI (15)

Statki mogą poruszać się po Mapie i angażować w Bitwy.



PORTY KOSMICZNE (5)

Porty kosmiczne są budowane na Planetach i używane do budowy Statków.



MIASTA (5)

Miasta są budowane na Planetach i można je opodatkowywać, aby zdobyć znaczniki zasobów na wasze plansze Gracza.



AGENCI (10)

Agenci są umieszczani na kartach Dworu, czyli w rządzie kart obok Mapy. Gdy macz najwięcej Agentów na danej karcie, możecie ją zabrać.



ZNACZNIKI POTĘGI (2)

Ten znacznik określa na dolnej krawędzi Mapy aktualną liczbę punktów Potęgi gracza. Drugi z nich jest używany w rozszerzeniach do oznaczania ujemnej i bardzo wysokiej wartości Potęgi.

KARTY



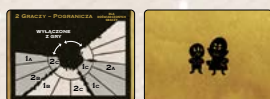
AKCJA (28)

Te karty są zagrywane, aby wykonywać Akcje i deklarować Ambicje. Grając na 2 lub 3 graczy nie używajcie kart Akcji o numerach „1” i „7”.



GILDIA (25)

Te karty reprezentują wsparcie udzielane przez mistrzów Gildii oraz grupy zadaniowe. Pozyskuje się je z Dworu, często zapewniają nowe Akcje i można je kraść.



PRZYGOTOWANIE (12)

(Po 4 dla gier na 2-4 graczy)
Jedna z tych kart jest używana podczas przygotowania rozgrywki, aby rozstawić komponenty Początkowe Graczy i zakryć niektóre części Mapy.



LIDER (8)

Te karty zapewniają specjalne moce oraz wskazują Początkowe komponenty i zasoby graczy. Są używane w trybie rozgrywki: Wiedza i Liderzy (str. 21).



WIEDZA (14)

Te karty reprezentują dawno utracone technologie i trudne do uchwycenia wartości wynikające z przywództwa, uroku osobistego i stanowiska. Są one używane w trybie rozgrywki: Wiedza i Liderzy (str. 21).

POZOSTAŁE KOMPONENTY



ZNACZNIKI ZASOBÓW (25)

(Po 5: Materiału, Paliwa, Broni, Relikwii i Psioników)
Zasoby odzwierciedlają zarówno konkretne dobra, jak i istoty wyszkolone w ich wykorzystywaniu. Liczą się do Ambicji i mogą być wydawane na specjalne Akcje.



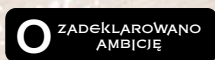
ZNACZNIKI AMBICJI (3)

Te znaczniki wskazują, jakie Ambicje zostały aktualnie zadeklarowane. Rozpoczynają grę niebieską stroną ku górze, na której znajdują się niższe wartości.



KOŚCI BITEWNE (18)

(Po 6: Ataku, Potyczki i Najazdu)
Te kości są używane do rozpatrywania Bitew.



ZNACZNIK ZERO

Ten znacznik zakrywa numer na karcie Wiodącej, zmieniając go na 0, gdy dochodzi do zadeklarowania Ambicji.



ZNACZNIK ROZDZIAŁU

Ten znacznik wskazuje na Mapie aktualny Rozdział gry.



ZNACZNIK INICJATYWY

Ten znacznik wskazuje, który gracz ma Inicjatywę i jako pierwszy rozegra swoją Turę w danej Rundzie.



ZNACZNIKI TRAS (4)

(Po 2: długie i krótkie)
Są one dodawane na Mapę podczas przygotowania rozgrywki. Zakrywają niektóre Bramy, wyłączając je z gry i łącząc Bramy sąsiadujących Gromad gwiezdnych.



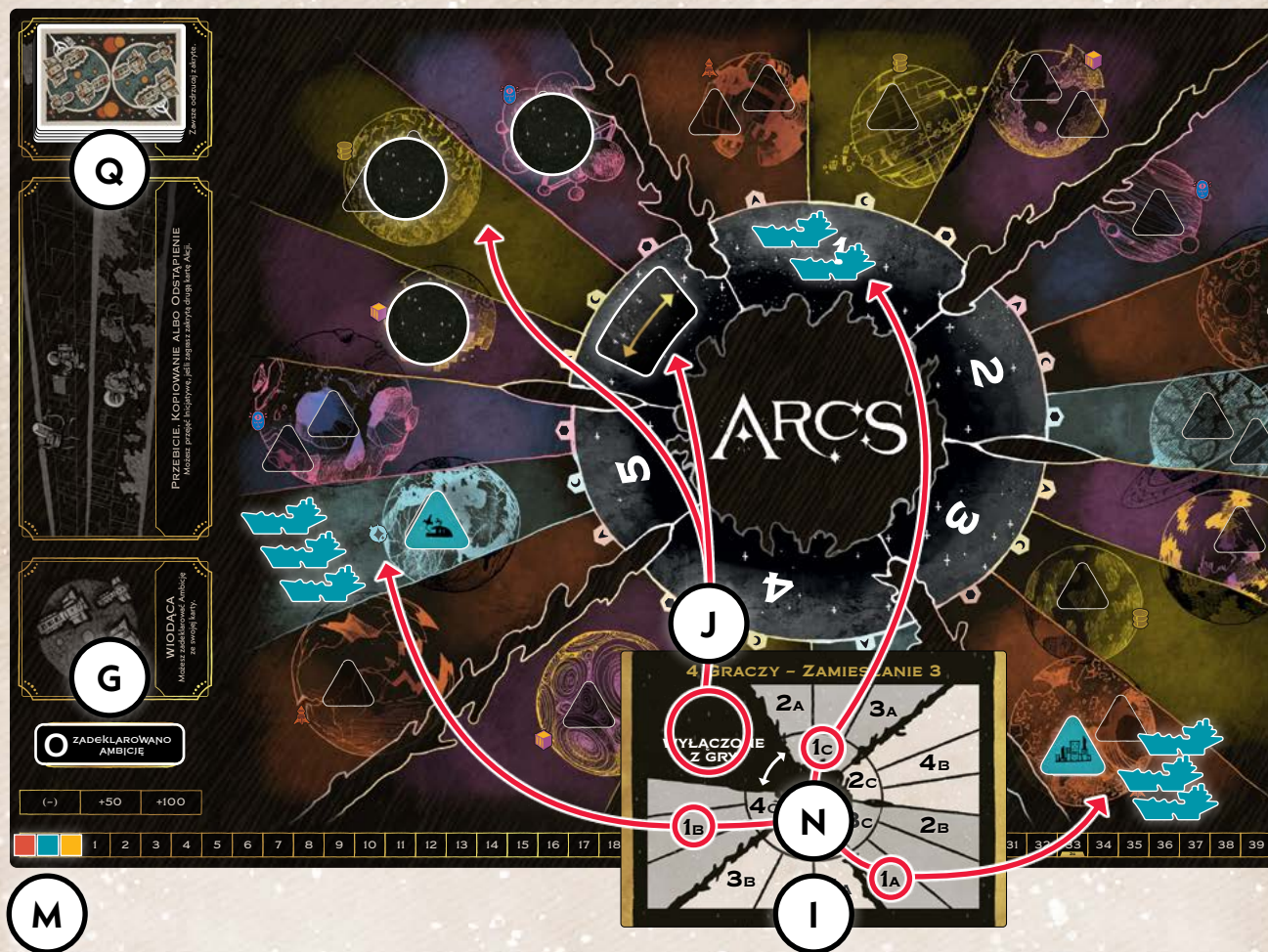
ZNACZNIKI WYŁĄCZENIA Z GRY (6)

Są one dodawane na Mapę podczas przygotowania rozgrywki. Zakrywają Planety, które nie biorą udziału w rozgrywce.



ARKUSZE POMOCY (4)

Te arkusze podsumowują zasady gry oraz Akcje, jakie mogą być wykonywane.



PRZYGOTOWANIE ROZGRYWKI

1. PRZYGOTOWANIE OBSZARU GRY

- Rozłóżcie **Mapę** i umieśćcie obok niej **18 kości bitewnych** oraz **25 znaczników zasobów**.
 - Dajcie **znacznik Inicjatywy** losowo wybranemu graczowi.
 - Potasujcie **20 kart Akcji** oznaczonych cyframi od „2” do „6”, tworząc z nich początkową talię Akcji.
 - Tylko dla 4 graczy:** Wtasujcie **8 kart Akcji oznaczonych cyframi „1” i „7”** do talii Akcji (W przeciwnym razie odłóżcie je do pudełka).
 - Umieśćcie na Mapie **3 znaczniki Ambicji** odkryte, niebieską stroną (z niższymi wartościami) ku górze, w sekcji „Dostępne Znaczniki”.
 - Umieśćcie na Mapie **znacznik Rozdziału** na polu „1” Toru Rozdziału.
 - Umieśćcie na Mapie **znacznik Zero** na polu „Zadeklarowano Ambicję”.
 - Potasujcie razem wszystkie **6 kart Komunikatów z 25 kartami Gildii**, aby stworzyć talię Dworu.
- Dobierzcie z niej 3 karty (przy 2 graczach) albo 4 karty (przy 3-4 graczach) i umieśćcie odkryte w rzędzie, aby utworzyć **rzód Dworu**.
- Potasujcie **karty Przygotowania**, na których wskazano liczbą graczy biorących udział w rozgrywce. Dobierzcie 1 z tych kart.
 - Na 2 Gromadach (przy 2-3 graczach) lub na 1 Gromadzie Mapy (przy 4 graczach), wskazanych na dobranej karcie jako „Poza Rozgrywką”, połóżcie po **znaczniku Trasy** na ich numerowanych Bramach i po **znaczniku wyłączenia z gry** na 3 Planetach przylegających do tych Bram.
 - Tylko na 2 graczy:** Umieśćcie **6 znaczników zasobów**, odpowiadających 6 Planetom zakrytym przez znaczniki wyłączenia z gry, na następujących polach Ambicji:
 - ♦ Materiał i Paliwo na Potencie,
 - ♦ Broń na Wodzu,
 - ♦ Relikwie na Opiekunie,
 - ♦ Psioniki na Empacie.

E **AMBICJE**
DOSTĘPNE ZNACZNIKI

5 3 2
3 2 0

2 **POTENTAT**

3 **TYRAN**
WIEŹNIOWIE
ZWRACANI PORZĄDKOWANIA

4 **WÓDZ**
TROFEA
ZWRACANI PORZĄDKOWANIA

K **5** **OPIEKUN**

F **6** **EMPATA**

ROZDZIAŁ

2 3 4 5

40 41 42 43 44 45 46 47 48 49 50

A  **x6 każda**

B  **x5 każdy**

C 

D 

O **KAŻDY GRACZ...**

ZASOBY
Materiał wyprodukowany
Podczas swojej tury, po zagranie karty Akcji, dla przed wyliczeniem jakiegokolwiek jej punktu Akcji.
Niegodne zasoby nie mogą być wstawiane na mapę. Postrzeżenie jest opłatem w ramach swojej tury.

MATERIAŁ
Budowa albo Naprawa.

BALIWÓD Burt.

BRON W tej turze twój kartę Akcji powiesz na Bronie.

RELUKWIA Edykcja.

PSIONIE Wykonaj Akcję karty Władcy.

TROFEA
ZNISZCZENIA INNYCH

WIEŹNIOWIE
ZABEZPIECZANIE I OPOWARTOWANIE INNYCH

L  **x5**  **x15**  **x10**

P 

H 

2. PRZYGOTOWANIE GRACZY

- L. Każdy gracz wybiera kolor i bierze w tym kolorze: **planszę Gracza**, **5 Miast**, **5 Portów kosmicznych**, **15 Statków** i **10 Agentów**, po czym umieszcza Miasta na trójkątnych polach wzdłuż górnej krawędzi swojej planszy Gracza.
- M. Każdy gracz umieszcza swój **znacznik Potęgi** na polu „0” toru Potęgi na Mapie.
- N. Gracze równocześnie umieszczają na Mapie swoje **komponenty Początkowe** w sposób podany niżej. Gracz z Inicjatywą wykonuje poniższe polecenia:
- ♦ Umieść **3 Statki** i **1 Miasto** w Systemie oznaczonym **1A** na karcie przygotowania. Umieść tam Miasto pierwsze od lewej na twojej planszy Gracza.
 - ♦ Umieść **3 Statki** i **1 Port kosmiczny** w Systemie oznaczonym **1B**.
 - ♦ Umieść **2 Statki** w Systemie (przy 3-4 graczach) lub w 2 Systemach (przy 2 graczach) oznaczonych **1C**.
- Pozostali gracze, w kolejności zgodnej z kierunkiem ruchu wskazówek zegara, zaczynając od gracza z Inicjatywą, 2-gi, 3-ci i 4-ty gracz roztawiają swoje komponenty w taki sam sposób, odpowiednio w Systemach oznaczonych **2A-C**, **3A-C** i **4A-C**.
- O. Każdy gracz otrzymuje po **2 znaczniki zasobów**, odpowiadające ikonom z jego Systemów A i B, kładąc te znaczniki odpowiednio na pierwszym i drugim od lewej okrągłym polu na swojej planszy Gracza.
- P. Każdy gracz dobiera na rękę **6 kart Akcji**. **Tylko na 2 graczy:** Teraz gracz, który nie ma Inicjatywy może odrzucić wszystkie 6 kart Akcji z ręki i dobrać 6 nowych.
- Q. Odrzućcie wszystkie **karty Akcji**, które nie znajdują się na rękach graczy, na zakryty stos odrzuconych kart Akcji na Mapie, następnie potasujcie go.

== GŁÓWNE ZAŁOŻENIA ==

MEANDRY ROZGRYWKI

Grę Arcs rozgrywacie w toku określonej liczby **Rozdziałów**, zazwyczaj od trzech do pięciu. Każdy Rozdział składa się z kilku **Rund**.

W każdej Rundzie, poczynając od gracza z Inicjatywą, każdy gracz rozegra jedną **Turę**, zagrywając kartę Akcji, aby wykonywać różne Akcje. Po tym, jak każdy rozegra już swoją Turę, gracze sprawdzają, kto będzie mieć Inicjatywę w kolejnej Rundzie. Więcej o tym przeczytacie w sekcji **Rozgrywanie Rozdziału** (str. 8)!

Kontynuujecie rozgrywanie Rund do momentu, aż żaden z graczy nie będzie miał kart na ręce. W tym momencie Rozdział się kończy, gracze zyskują punkty Potęgi z Ambicji, które zrealizowali. Każdy z graczy dobiera nową rękę kart. Dowiedzie się o tym więcej w sekcji **Zakończenie Rozdziału** (str. 18)!

POTĘGA I AMBICJE

Gracze zyskują punkty Potęgi poprzez realizację **Ambicji**. Gracz z Inicjatywą może zdecydować się na zadeklarowanie Ambicji nadrukowanej na karcie Akcji, którą zagrywa w swojej Turze, zaznaczając odpowiednie pole Ambicji przy prawej krawędzi Mapy.

Na końcu Rozdziału gracze zyskują punkty Potęgi z zadeklarowanych Ambicji, które najlepiej udało im się zrealizować. Nie ma przy tym znaczenia czy daną Ambicję zadeklarował ten czy inny gracz – każdą zadeklarowaną Ambicję może zrealizować każdy gracz.

MAPA

Mapa jest podzielona na 6 **Gromad** (gwiazdnych). Każda Gromada posiada 4 **Systemy**: 3 **Planety** i 1 **Bramę**, na której znajduje się numer Gromady.

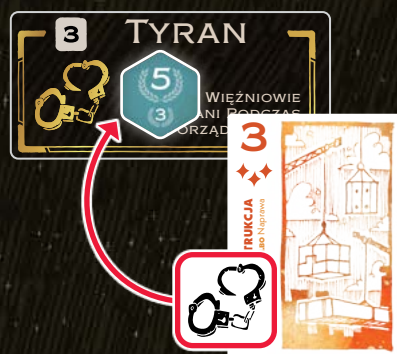
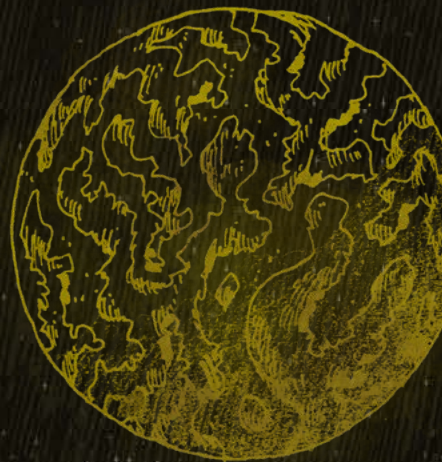
Dany System **przylega** do innych Systemów, jeśli oddziela go od nich cienka granica. Przyleganie jest najistotniejsze przy poruszaniu się (str. 13).

- ♦ Każda Brama przylega do 3 Planet w swojej Gromadzie oraz do Bram 2 sąsiadujących z nią Gromad.
- ♦ Każda Planeta przylega do Bramy w swojej Gromadzie oraz do jednej lub obu sąsiadujących z nią Planet. Planety oddzielone grubą, nieregularną granicą, nie przylegają do siebie.

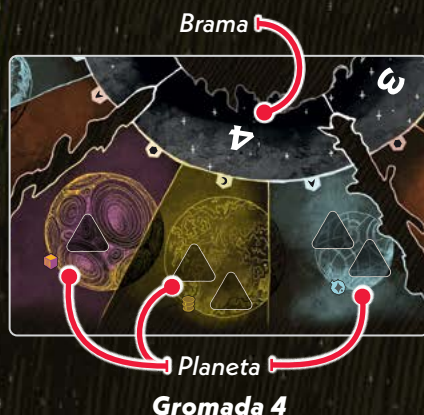
Centrum Mapy z logo Arcs nie bierze udziału w rozgrywce.

W czasie przygotowania rozgrywki 1 lub 2 Gromady są zakrywane **znacznikami wyłączenia z gry** na ich Planetach i **znacznikami tras** na ich Bramach. Te Gromady nie biorą udziału w grze w żaden sposób. Znacznik trasy łączy ze sobą Bramy dwóch sąsiadujących z nimi Gromad, umożliwiając poruszanie się między nimi w pojedynczym ruchu.

Każda **Planeta** posiada **typ Planety**, jak również 1 lub 2 **pola na Budowlę**, gdzie można budować Miasta i Porty kosmiczne. (Każda Planeta ma też **Identyfikator** w postaci ▲, ● albo C, używany w rozszerzeniach do gry).



Deklarowanie Ambicji



Typy Planety



Pole na Budowlę



Zasoby



Pola na Początkowe zasoby



Wpływ na Dwór



Przewróć Statek lub Odwróć Budowlę, aby Uszkodzić



Czerwony Kontroluje



Zabieranie Trofeum



ZASOBY I MIASTA

Istnieje 5 typów **zasobów**, odpowiadających 5 typom Planet. Zazwyczaj pozyskujecie je opodatkowując Miasta (str. 12) i najeżdżając Rywali w czasie Bitew (str. 16).

Zasoby mogą być wydawane na różne Akcje (str. 17), a niektóre z nich dodawane są też do Ambicji, takich jak: **Potentat**, **Opiekun** oraz **Empata** (str. 18).

Znaczniki zasobów przechowujecie na **polach zasobów** na waszych planszach Gracza. Budując **Miasta** odblokowujecie pola zasobów i odkrywacie bonusy do Potęg za realizowanie Ambicji.

AGENCI I DWÓR

Wasi Agenci są biurokratami i dyplomatami, którzy zarządzają waszymi Miastami i potężnie wpływają na interesy na Rubieży.

W toku gry możecie umieszczać Agentów na kartach na **Dworze**, czyli w rzędzie kart leżących wzdłuż krawędzi Mapy (**Wpływ**, str. 13). Jeśli dany gracz posiada najwięcej Agentów na jakiejś karcie na Dworze, może ją zabrać (**Zabezpieczenie**, str. 13).

USZKODZENIA I KONTROLA

Komponenty rozpoczynają grę **nieuszkodzone** – Statki są nieuszkodzone, gdy stoją prosto, zaś nieuszkodzone Budynki leżą odkrytą, pełnokolorową stroną ku górze.

W wyniku uczestniczenia w Bitwach, Komponenty te mogą zostać **uszkodzone**, co zaznacza się przez ich odwrócenie (znaczniki) lub przewrócenie na bok (Statki). Jeżeli uszkodzony komponent zostanie uszkodzony ponownie, zostaje **zniszczony** i usuwa się go z Mapy.

Gracz **kontroluje** dany System i to, co się w nim znajduje, jeśli ma w nim **więcej nieuszkodzonych Statków**, niż każdy z **Rywali** (inny gracz). W przypadku remisu nikt nie kontroluje Systemu.

Kontrolowanie Systemu pozwala na opodatkowywanie znajdujących się tam Miast Rywali, chwyatanie ich Agentów i ograniczanie ruchu ich Statków oraz uszkadza budowane przez nich komponenty (str. 12-13).

TROFEA I WIĘZNIOWIE

Jeśli **zniszczysz** jakieś komponenty Rywala, umieść je na **polu Trofeów** na twojej planszy Gracza. Trofea dodawane są do Ambicji **Wodza**. Akcje, takie jak Bitwa (str. 14), umożliwiają niszczenie komponentów Rywali.

Jeśli **schwytasz** Agentów Rywala, umieść ich na **polu Więźniów** na twojej planszy Gracza. Więźniowie dodawani są do Ambicji **Tyrana**. Akcje takie jak Opodatkowanie (str. 12) i Zabezpieczenie (str. 13) umożliwiają chwyatanie Agentów Rywali.

ROZGRYWANIE ROZDZIAŁU

Gra w Arcs toczy się przez maksymalnie 5 **Rozdziałów**. W każdym Rozdziale rozgrywasz pewną liczbę **Rund**. Podczas Rundy każdy z graczy rozgrywa jedną **Turę**, zaczynając od gracza z Inicjatywą.

Podczas swojej Tury musisz zagrać 1 **kartę Akcji**, która pozwala ci na wykonanie jednej lub większej liczby Akcji.

Na końcu Rundy znacznik Inicjatywy może trafić do innego gracza, w zależności od tego, jakie karty zostały zagrane.

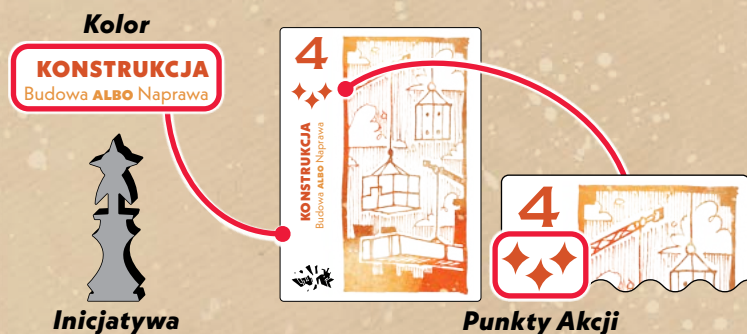
Kontynuujecie rozgrywanie Rund do momentu, aż wszystkim graczom skończą się karty Akcji. W tym momencie następuje Zakończenie Rozdziału (str. 18).

KROK 1: TURA GRACZA Z INICJATYWĄ

Będąc graczem z Inicjatywą, musisz zagrać jedną kartę Akcji jako odkrytą **kartę Wiodącą**. Możesz teraz wykonać po jednej Akcji (str. 12-13) za każdy **punkt Akcji** na tej karcie Wiodącej, zgodnie z jej kolorem:

- ♦ Punkt **ADMINISTRACJI** pozwala na **Opodatkowanie**, **Naprawę** albo **Wpływ**.
- ♦ Punkt **AGRESJI** pozwala na **Bitwę**, **Ruch** albo **Zabezpieczenie**.
- ♦ Punkt **KONSTRUKCJI** pozwala na **Budowę** albo **Naprawę**.
- ♦ Punkt **MOBILIZACJI** pozwala na **Ruch** albo **Wpływ**.

Umieść zagrana kartę na polu przy lewej krawędzi Mapy, oznaczonym słowem „WIODĄCA”, aby gracze mogli odwoływać się do niej podczas Rundy.



Marta ma Inicjatywę, więc zagrywa kartę Wiodącą. Zagrywa kartę Konstrukcji, która pozwala jej na Budowę lub Naprawę.

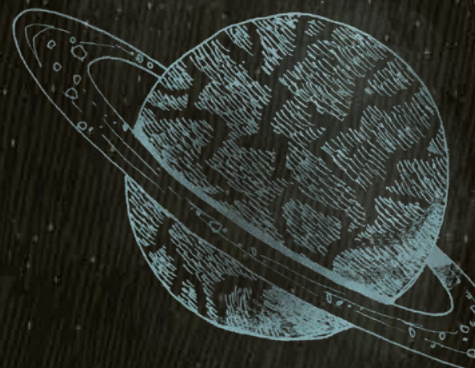
Ta karta ma 3 punkty Akcji. Marta wydaje jeden, aby Budować; drugi, aby Naprawić i decyduje się nie wykonywać trzeciej Akcji.

PRZEKAZYWANIE INICJATYWY

Jeśli posiadasz Inicjatywę, ale nie masz już kart na ręce albo po prostu spaszujesz, decydując się pominąć swoją Turę, musisz **przekazać Inicjatywę**.

Gdy przekazujesz Inicjatywę, oddaj znacznik Inicjatywy najbliższemu graczowi na lewo od ciebie, który ma jeszcze jakieś karty na ręce, po czym natychmiast zakończ swoją Rundę. Gracz, który aktualnie posiada Inicjatywę, zagra kartę Wiodącą kolejnej Rundy.

Jeśli wszyscy gracze z kartami na ręce kolejno spaszują, odrzucicie wszystkie karty Akcji i zakończcie Rozdział (str. 18).



Możesz zadeklarować Ambicję, która została już zadeklarowana we wcześniejszej Rundzie! Po prostu połóż kolejny znacznik Ambicji na tym samym polu.

Nie możesz jednak zadeklarować Ambicji kilka razy, używając tej samej karty.

Deklarowanie nie zmienia liczby punktów Akcji na twojej karcie.

DEKLAROWANIE AMBICJI

Jeśli posiadasz Inicjatywę, możesz **zadeklarować Ambicję** nadrukowaną na twojej karcie Wiodącej, przed wykonaniem **jakichkolwiek Akcji**:

- ♦ Karty z numerem „1” **nie posiadają** Ambicji. (Tylko na 4 graczy).
- ♦ Karty z numerami od „2” do „6” pozwalają zadeklarować **odpowiadającą im** Ambicję. (Wymienione na str. 18).
- ♦ Karta z numerem „7” pozwala na zadeklarowanie **dowolnej** Ambicji. (Tylko na 4 graczy).

Weź z obszaru dostępnych znaczników Ambicji przy prawej krawędzi Mapy znacznik z najwyższą liczbą i umieść go na polu Ambicji odpowiadającym zadeklarowanej Ambicji.

Położ znacznik Zero na karcie Wiodącej w taki sposób, aby zakrywał **numer karty** w jej lewym górnym rogu. Numer tej karty wynosi teraz 0.

Nie możesz zadeklarować Ambicji, jeśli wszystkie znaczniki Ambicji zostały już wykorzystane.

Przed wykonaniem swoich Akcji, Marta deklaruje Ambicję Wodza na swojej karcie.

Kładzie dostępny znacznik Ambicji warty najwięcej punktów Potęgi na pole Ambicji Wodza na Mapie.

Następnie zakrywa numer na swojej karcie znacznikiem Zero, zmieniając numer karty na 0. Nadal jednak dysponuje 3 punktami Akcji!



Symbol Wodza

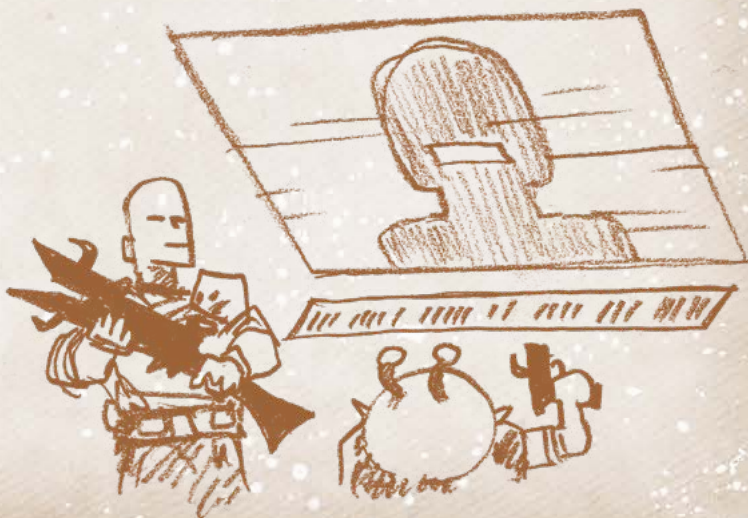


Znacznik Ambicji

Znacznik Zero

0 ZADEKLAROWANO AMBICIĘ

Numer karty



KROK 2: TUR Y POZOSTAŁYCH GRACZY

Po tym, jak Turę rozegra gracz z Inicjatywą, swoje Tury rozgrywają pozostali gracze, w kolejności zgodnej z kierunkiem ruchu wskazówek zegara. Gracz nie posiadający kart na ręce pomija swoją Turę.

W swojej Turze musisz zagrać kartę Akcji na jeden z trzech sposobów:

- ♦ **Przebicie:** Zagraj odkrytą kartę Akcji w kolorze karty Wiodącej. Numer zagranej karty musi być wyższy, niż numer karty Wiodącej. Możesz wykonać Akcje w liczbie nie większej, niż liczba punktów Akcji na **twojej karcie**.
- ♦ **Kopowanie:** Zagraj zakrytą dowolną kartę Akcji. Możesz wykonać tylko jedną Akcję z **karty Wiodącej**.
- ♦ **Odstąpienie:** Zagraj odkrytą kartę Akcji w kolorze innym, niż karta Wiodąca. Może mieć dowolny numer. Możesz wykonać tylko jedną Akcję z **twojej karty**.

Umieść zagrywaną kartę w miejscu na karty przy lewej krawędzi Mapy, oznaczonym słowami „PRZEBICIE, KOPIOWANIE ALBO ODSZCIEPIENIE”, aby pozostali gracze mogli się z nią zapoznać.

Przebicie wymaga karty wyższej jedynie od karty Wiodącej, a nie od każdej zagranej!

Odstępowanie nie zmienia koloru karty Wiodącej.

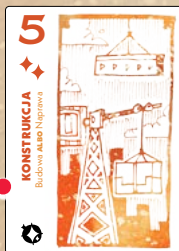
Odstępujesz – 1 Akcja!

AGRESJA
Bitwa **ALBO** Ruch
ALBO Zabezpieczenie



Przebicie – 2 Akcje!

KONSTRUKCJA
Budowa **ALBO** Naprawa



Po tym, jak Marta zagrała swoją kartę Konstrukcji jako Wiodącą w tej Rundzie, swoją Turę rozgrywa Daniel. Zagrywa kartę Agresji, aby Odstąpić i decyduje się wykonać Ruch.

Kolejną Turę rozgrywa Leszek, zagrywając kartę Konstrukcji z numerem „5”. Odpowiada ona kolorem Wiodącej karty Konstrukcji, a jej numer jest wyższy niż „0”, zatem Leszek Przebija i Buduje dwa razy.

PRZEJĘCIE INICJATYWY

Gdy zagrywasz kartę, przed wykonaniem **jakichkolwiek** Akcji, możesz **przejąć Inicjatywę** od gracza, który ją posiada. Można to zrobić na dwa sposoby:

- ♦ **Możesz zdecydować się na zagranie dodatkowej karty Akcji.** Umieść ją zakrytą obok zagranej przez siebie karty, dla przypomnienia. **Nie otrzymujesz** za nią żadnych Akcji.
- ♦ **Przebijasz kartą z numerem „7”.** Nadal możesz wykonywać z niej Akcje. (Karty „7” są tylko w grach na 4 graczy).

Zabierz znacznik Inicjatywy i połóż go na boku, zaznaczając, że został przejęty. Do końca tej Rundy gracze nie mogą już przejmować Inicjatywy.

Gracz mający Inicjatywę nie może jej przejąć.



Aby Przebić, twój kolor musi się zgadzać z Wiodącą kartą!

Jeśli Inicjatywa została przejęta, nadal możesz Przebić kartą z numerem „7” – po prostu nie przejmiesz Inicjatywy.

KROK 3: SPRAWDZENIE INICJATYWY

Po tym, jak każdy gracz rozegrał swoją Turę, sprawdźcie, czy znacznik Inicjatywy przechodzi do nowego gracza.

Jeżeli w tej Rundzie nikt nie przejął Inicjatywy, przekazcie Inicjatywę graczowi, który **Przebił kartą o najwyższym numerze**. Jeśli nikt nie Przebił, Inicjatywa pozostaje przy tym, kto ją posiada.

Jeżeli jakiś gracz przejął w tej Rundzie Inicjatywę, zatrzymuje ją.

Leszek zagrał w tej Rundzie kartę Konstrukcji o najwyższym numerze, aby Przebić.

Nikt nie przejął Inicjatywy, więc Leszek zabiera znacznik Inicjatywy.

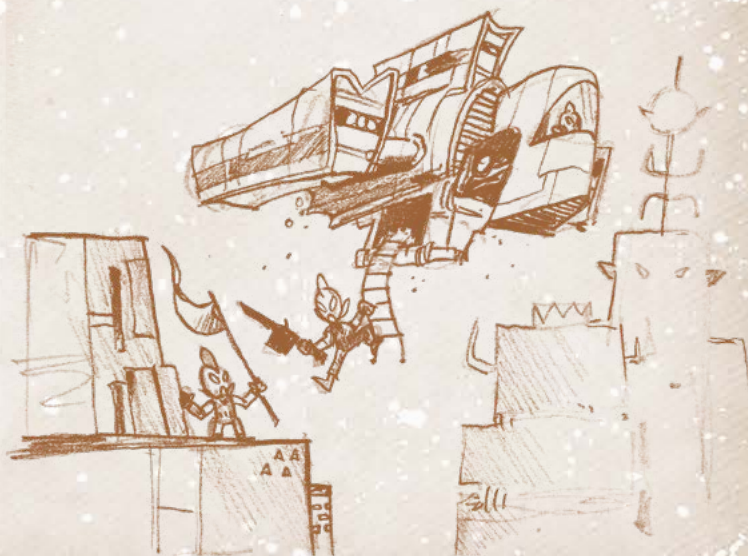
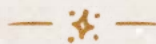
Numer karty



KROK 4: ODRZUCENIE KART I SPRAWDZENIE CZY JEST NOWA RUNDA

Odrzućcie **zakryte** wszystkie zagrane karty Akcji oraz karty Akcji użyte do przejęcia Inicjatywy na stos odrzuconych kart Akcji na Mapie.

Jeśli dowolny gracz ma jeszcze karty Akcji na ręce, rozpocznijcie kolejną Rundę. W przeciwnym razie zakończcie Rozdział (str. 18).



= STANDARDOWE AKCJE =

OPODATKOWANIE (ADMINISTRACJA)

Wybierz Lojalne Miasto lub Miasto Rywala, które kontrolujesz.

Zyskujesz z zapasów 1 zasób typu Planety, na której znajduje się to Miasto.

Jeśli opodatkowujesz Miasto Rywala, chwytasz też 1 Agenta tego Rywala z jego zapasów, nawet jeśli nie zyskałeś zasobu.

Limit Podatku: Nie możesz opodatkować danego Miasta więcej niż raz na Turę.

Więźniowie: Umieść schwytych Agentów na polu Więźniów na twojej planszy Gracza. Są oni dodawani do twojej Ambicji **Tyrana** (str. 18).

Lojalne komponenty to komponenty w twoim kolorze.

Komponenty Rywala to komponenty w kolorze innego gracza.

Kontrola oznacza, że masz najwięcej nieuszkodzonych Statków w danym Systemie.

*Zasoby, które zyskujesz, trafiają na puste pola zasobów na twojej planszy Gracza – patrz: **Zasoby** (str. 17).*



Marta Opodatkowała dwa razy – jedno jej Miasto z Materiałami i jedno Miasto Daniela z Psionikami, które kontroluje.

Zyskuje 1 Materiał i 1 Psionika. Ponieważ opodatkowała Miasto Daniela, przenosi też 1 Agenta z puli osobistej Daniela na pole Więźniów na jej planszy Gracza.

BUDOWA (KONSTRUKCJA)

Możesz Zbudować **Budowlę** albo **Statek**:

- ♦ **Budowla:** Umieść 1 Port kosmiczny albo Miasto na pustym polu na Budowlę w Systemie w którym znajduje się twój Lojalny komponent. Jeśli Budujesz Miasto, użyj pierwszego z lewej Miasta z twojej planszy Gracza.
- ♦ **Statek:** Umieść 1 Statek przy Lojalnym Porcie kosmicznym. Każdy Port kosmiczny może Zbudować tylko jeden statek na Turę.

Jeżeli Budujesz cokolwiek w Systemie, który jest kontrolowany przez kogoś innego, umieszczasz Zbudowany komponent jako uszkodzony.

Uszkodzone Statki leżą na boku, a uszkodzone Budowle są odwrócone ich ciemniejszą stroną ku górze (z ciemnymi narożnikami).



Daniel dwukrotnie Buduje. Najpierw Buduje Port kosmiczny na Planecie, na której posiada Statek.

Następnie Buduje Statek. Może umieścić go przy dowolnym ze swoich Portów kosmicznych, więc umieszcza go przy Porcie kosmicznym, który właśnie Zbudował.

System może być Bramą lub Planetą (str. 6).

Systemy oddzielone pojedynczą cienką granicą są przylegające.

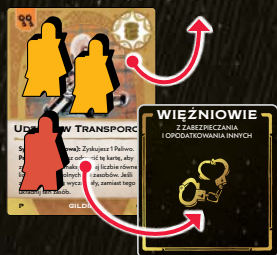
Gdy wykonujesz **Katapultowanie**, sprawdź kontrolę w miejscu docelowym zanim się poruszysz, a nie po tym.

Nie możesz się Katapultować z Portów kosmicznych Rywali, które kontrolujesz.

Leszek porusza 2 Lojalne statki z Lojalnego Portu kosmicznego, więc wykonują one **Katapultowanie**.

Poruszają się z Planety do Bramy „4”. Standardowo zakończyłyby tutaj swój ruch, lecz **Katapultowanie** pozwala im poruszać się dalej.

Teraz poruszają się trasą do Bramy „5”, która jest kontrolowana przez Martę, zatem muszą się tam zatrzymać. Leszek będzie musiał wykonać następną Akcję Ruchu, aby poruszyć je dalej.



Nie możesz natychmiast użyć Akcji Preludium z Zabezpieczanej karty (str. 20).

RUCH (MOBILIZACJA I AGRESJA)

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

Jeśli poruszasz się z Systemu z Lojalnym Portem kosmicznym, możesz wykonać **Katapultowanie** – poruszaj Statki **dowolną** liczbą razy, pozostawiając je po drodze według własnego uznania do momentu, aż poruszysz się na dowolną Planetę lub Bramę, która jest kontrolowana przez kogoś innego.

Gromady wyłączone z gry: Nie możesz poruszać się do żadnych Systemów znajdujących się w Gromadach wyłączonych z gry. Znacznik trasy leżący na wyłączonej z gry Bramie powoduje, że dwie sąsiadujące z nią Bramy przylegają do siebie.



NAPRAWA (KONSTRUKCJA I ADMINISTRACJA)

Postaw 1 uszkodzony Lojalny Statek albo odwróć na drugą stronę 1 uszkodzoną Budowlę. (Może znajdować się gdziekolwiek na Mapie!).

WPŁYW (MOBILIZACJA I ADMINISTRACJA)

Umieść 1 Agenta na dowolnej karcie znajdującej się na Dworze. (Dwór to rząd kart leżących wzdłuż krawędzi Mapy).

ZABEZPIECZENIE (AGRESJA)

Zabierz 1 kartę z Dworu, jeśli masz na niej więcej Lojalnych Agentów, niż każdy Rywal. Odłóż z niej wszystkich Lojalnych Agentów do swoich zapasów i schwytaj wszystkich znajdujących się na niej Agentów Rywali.

Rozpatrz Akcję **Gdy Zabezpieczono** z tej karty, jeśli taką zawiera. Jeśli nakazuje ci odrzucić tę kartę, umieść ją na odkrytym stosie odrzuconych kart Dworu obok talii Dworu.

Na koniec dobierz kartę z talii Dworu i umieść ją odkrytą na Dworze w tym samym miejscu, w którym leżała Zabezpieczona karta.

Więźniowie: Umieszczaj Agentów, których schwytałeś, na polu Więźniów na twojej planszy Gracza. Liczą się do twojej Ambicji **Tyrana** (str. 18).

BITWA (AGRESJA)

1. **Wybór Systemu Bitwy:** Wybierz 1 System, w którym masz co najmniej jeden 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 pewne 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 za 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. (**Najazd**, str. 16).

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 broniące się komponenty jako Trofea. Broniący się zabiera zniszczone atakujące komponenty jako Trofea.

Trofea: Umieść zabrane komponenty jako Trofea na polu Trofeów na planszy Gracza. Liczą się one do Ambicji **Wodza** (str. 18).

System może być Bramą albo Planetą (str. 6).

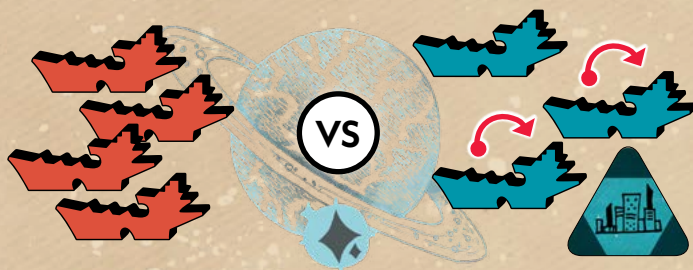


Możesz dobierać mniej kości, niż dopuszczalne maksimum. Możesz też mieszać ich typy, ale nie możesz dobrać więcej niż 6 kości jednego typu.



Aby uniknąć wszelkich wątpliwości, atakujący rzuca i rozpatruje wszystkie wyniki. Broniący się co do zasady nie dokonuje żadnych wyborów.

Marta toczy Bitwę z Leszkiem przy Planecie z Relikwiami. Marta ma 4 nieuszkodzone Statki. Leszek ma 1 nieuszkodzony Statek, 2 uszkodzone Statki i 1 uszkodzone Miasto.



Marta może dobrać do 4 kości. Dobiera 2 kości Ataku i 2 kości Najazdu.

Rzuca tymi kośćmi i uzyskuje wynik: 🔥 ○ ☀️ ⚡️ 🔑 🔑.



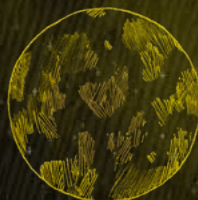
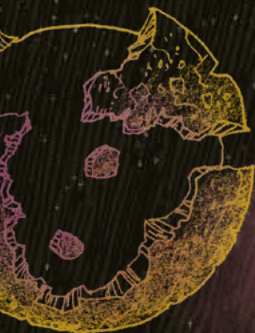
Najpierw Marta musi przyjąć trafienia. Przyjmuje 2 trafienia – 1 za symbol 🔥 i 1 za symbol ○, gdyż Leszek ma 1 nieuszkodzony Statek. Marta decyduje się uszkodzić dwa ze swoich Statków, zamiast zniszczyć jeden.



Następnie Marta przydziela trafienia.

Za symbol ☀️ Marta decyduje się uszkodzić ostatni z nieuszkodzonych statków Leszka.

Za symbol ⚡️ Marta musi uszkodzić Miasto Leszka, co powoduje jego zniszczenie. Wędruje ono na pole Trofeów Marty na jej planszy Gracza.



NISZCZENIE MIAST

Gdy zniszczysz Miasto (nawet poza Bitwą!), wykonaj poniższe czynności:

1. **Wywołanie Oburzenia.** Odrzuć wszystkie posiadane zasoby i karty Gildii typu Planety tego Miasta, umieszczając odrzucone karty na odkrytym stosie kart odrzuconych Dworu obok talii Dworu. Umieść Agentą na twojej planszy Gracza, aby zakryć symbol Oburzenia typu Planety zniszczonego Miasta – jej zasób jest teraz **Niegodny** (patrz niżej).
2. **Płądrowanie Dworu.** Zabezpiecz dowolną kartę, na której znajduje się **dowolna liczba** Agentów broniącego się. Każdego Agentą z takiej karty zabierasz jako **Trofeum**, a nie jako Więźnia.

Oburzenie: Nie możesz wydawać **Niegodnych** zasobów w celu wykonania jego standardowej Akcji Preludium (str. 17).

Jeżeli nie masz już dostępnych Lojalnych Agentów, użyj dowolnego zamiennika, do momentu, aż któryś z twoich Agentów stanie się dostępny.

Jeśli wywołałeś już Oburzenie w danym typie Miasta, nadal wykonujesz oba kroki, ale nie umieszczasz Agentą.

Nadal możesz opodatkowywać Niegodne zasoby i liczyć je do twoich Ambicji.



Ponieważ Marta zniszczyła Miasto Relikwii, odrzuca wszystkie swoje Relikwie i karty Gildii w typie Relikwii, po czym zakrywa Agentem symbol Relikwii na jej planszy Gracza.

Następnie Marta zabiera kartę z Dworu, na której Leszek ma 1 Agentą. Przenosi z niej wszystkich 3 Agentów Rywali na pole Trofeów na jej planszy Gracza. Na koniec dobiera kartę z talii Dworu, by uzupełnić rząd Dworu.

NAJAZD

Jeśli po rozpatrzeniu trafień pozostały ci jakieś atakujące Statki, możesz wydać wyrzucone na kościach symbole , aby kraść zasoby i karty Gildii od broniącego się. Robisz to pojedynczo, wydając liczbę  wskazaną w **koszcie Najazdu**, widocznym nad polem zasobu na planszy Gracza lub w lewym górnym rogu karty Gildii (str. 17).



Marta wydaje swoje  , aby ukraść 1 Materiał i 1 Broń z planszy Gracza Leszka.

Gdyby wyrzuciła o jeden symbol  więcej, mogłaby zamiast tego ukraść 1 Relikwię.

Twoje **Preludium** zaczyna się, gdy zagrywasz kartę Akcji, a kończy, gdy wydajesz jakiegokolwiek punkty Akcji z tej karty.

Nie możesz wydawać zasobów, jeśli przekazujesz Inicjatywę albo nie masz już kart.

Broń traktuj tak, jakbyś do zagranej karty dodał tekst „ALBO Bitwa”.

Broń nie może zmieniać Akcji z innych zasobów na Akcje Bitwy.



Możesz odblokowywać pola na zasoby, Budując Miasta!

Koszt Najazdu

Barwa



ZASOBY

Podczas Preludium swojej Tury (str. 20) możesz wydać dowolną liczbę swoich znaczników zasobów dowolnego typu (niezależnie od Oburzenia), aby **opcjonalnie** użyć ich Akcji:

	Materiał: Wykonaj Akcję Budowy albo Naprawy.
	Paliwo: Wykonaj Akcję Ruchu.
	Broń: W tej Turze możesz wydać dowolne punkty Akcji z zagranej karty na Akcje Bitwy.
	Relikwia: Wykonaj Akcję Zabezpieczenia.
	Psionik: Wykonaj Akcję z karty Wiodącej.

Zasoby są przechowywane na polach zasobów. Kiedy zabierasz lub zyskujesz zasób, umieść go na twoim pustym polu zasobów. Aby to zrobić, możesz przeorganizować zasoby na twoich polach, ale musisz odrzucić te zasoby, których nie możesz zmieścić.

Jeżeli Miasto wraca na twoją planszę Gracza i zakrywa pole zasobów, przeorganizuj i odrzuć zasoby w sposób opisany powyżej.

Każde pole zasobów posiada **koszt Najazdu**: to liczba , którą atakujący w Bitwie musi wydać, by ukraść stamtąd zasób.

Na niektórych kartach zapisano, że przechowują zasoby.

Zasadniczo te zasoby mogą być wydawane i są dodawane do Ambicji, ale mogą zostać skradzione tylko wtedy, gdy karta tak stanowi. Jeśli skradziona zostanie karta przechowująca zasoby, pozostają one na tej karcie. Gdy karta zostaje zakopana, odrzucona lub wyrzucona, zasoby z niej wracają do zapasów.

KARTY GILDII

Zyskujesz karty Gildii, najpierw Wpływając na nie na Dworze, a następnie je Zabezpieczając (str. 13).

Karty Gildii mają 3 części: **barwę**, **zasady** i **koszt Najazdu**.

Barwa: Symbol barwy odpowiada jednemu z 5 zasobów. Liczą się do Ambicji tak samo, jak zasoby – Materiał i Paliwo liczą się do Ambicji Potentata, Relikwie do Ambicji Opiekuna, a Psioniki do Ambicji Empaty. Karty z Bronią nie liczą się do żadnej Ambicji.

Zasady: Karty Gildii zapewniają dostęp do nowych Akcji i modyfikatorów (str. 20).

Koszt Najazdu: Wskazuje ile atakujący musi wydać w Bitwie, aby ukraść tę kartę.

ZAKOŃCZENIE ROZDZIAŁU

Rozdział kończy się, gdy każdemu graczowi skończyły się karty Akcji lub wszyscy posiadający karty przekazali Inicjatywę.

Gdy Rozdział się kończy, rozpatrzcie poniższe kroki w podanej kolejności.

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 i Zabezpieczenia**).
- ♦ **Wódz.** Posiadaj najwięcej Trofeów na twojej planszy Gracza (pozyskanych 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, który zdobył w niej **drugie miejsce**, zdobywa punkty Potęgi w liczbie niższej wartości wskazanej na każdym znaczniku znajdującym się na polu tej Ambicji.

Zdobyte przez ciebie punkty Potęgi oznacz na torze Potęgi przy dolnej krawędzi Mapy, przesuwając twój znacznik w prawo o liczbę pól równą liczbie punktów Potęgi, które zdobyłeś.

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. (Na przykład, jeśli zadeklarowano Wodza, a nikt nie ma Trofeów, nikt nie zdobywa punktów Potęgi).

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”.

PUNKTOWANIE NA 2 GRACZY

Podczas przygotowania gry na 2 graczy, na polach Ambicji umieszcza się 6 znaczników zasobów odpowiadających Planetom zakrytym znacznikami wyłączenia z gry.

Na potrzeby punktowania Ambicji podliczcie te zasoby tak, jakby posiadał je trzeci gracz. Broń na polu Wodza liczy się jako Trofeum. Poza powyższym, te zasoby nie obowiązują w rozgrywce.



Pole Ambicji Potentata



Pola Trofeów i Więźniów

Pierwsze miejsce



Drugie miejsce albo remis na pierwszym miejscu



Dodatkowa Potęga Miast

Możesz zdobyć dodatkowe punkty Potęgi tylko raz dla każdej Ambicji, niezależnie od tego, ile jest na niej znaczników Ambicji.

Potentat wart jest 7 punktów Potęgi. Marta ma kartę Gildii z 1 Paliwem i 1 Materiałem, a Daniel ma 2 znaczniki Materiału. Remisują, więc każdy z nich zdobywa po 3 punkty Potęgi.

Marta mogłaby zdobyć dodatkowe 2 punkty Potęgi z pola „+2 do wygranych Ambicji”, gdyby nie zremisowała, tylko samodzielnie zajęła pierwsze miejsce.



Porty kosmiczne i Statki wracają do zapasów ich graczy.

Miasta wracają na pierwsze od prawej wolne pola Miasta na planszy Gracza, z której pochodzą.



Sześć kart!



KROK 2: UPORZĄDKOWANIE GRY I ODWRÓCENIE ZNACZNIKA AMBICJI

Jeśli punktowano Wodza, zwróćcie wszystkie Trofea. Jeśli punktowano Tyrana, zwróćcie wszystkich Więźniów.

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.

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, przesuniecie znacznik Rozdziału na kolejne pole.

KROK 4: DOBRANIE KART

Potasujcie wszystkie karty Akcji. Każdy gracz dobiera z nich po **6 kart Akcji** na rękę.

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

Gracz posiadający Inicjatywę rozpoczyna kolejny Rozdział!

MULLIGAN NA 2 GRACZY

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



POZOSTAŁE AKCJE

AKCJE PRELUDIUM

Wiele kart i wszystkie zasoby (str. 17) zapewniają **Akcje Preludium**. Na kartach Akcje te zaczynają się od zwrotu „**Preludium:**”.

Twoje Preludium zaczyna się, gdy zagrywasz kartę Akcji, a kończy, gdy wydajesz jakiegokolwiek punkty Akcji z tej karty. Możesz wykonać dowolną liczbę Akcji Preludium, z dwoma ograniczeniami:

- ♦ Zasoby wydane podczas Preludium wracają do zapasów dopiero **na końcu** twojego Preludium, więc do tego czasu nie możesz ich odzyskać.
- ♦ Nie możesz używać Akcji Preludium z kart, które zabezpieczyłeś z Dworu w tym samym Preludium.

Niektóre Akcje Preludium na kartach zmuszają cię do odrzucenia tych kart. Odłóż je na odkryty stos odrzuconych kart Dworu obok talii Dworu.

NOWE AKCJE

Karty mogą zapewniać wam **nową Akcję**, z dodaną w nawiasie Akcją standardową, jak na przykład „**Zamorduj (Bitwa)**”.

Gdy poprzez wydanie punktu Akcji lub zasobu (poza Niegodnymi) miałaby być wykonana wskazana wyżej Akcja standardowa, możesz zamiast tego wykonać tę nową Akcję.

MODYFIKATORY

Karty mogą zapewnić wam **modyfikatory** do standardowych Akcji, które są nadrukowane **pogrubiłym krojem pisma**, na przykład „Podczas **Bitwy** dobierz 1 dodatkową kość”. Modyfikatory te nie modyfikują nowych Akcji, ale modyfikują Akcje standardowe, dostępne w ramach tych nowych Akcji.

Modyfikatory mogą też wpływać na krytyczne momenty rozgrywki, takie jak **przygotowanie rozgrywki** (str. 4-5), **punktowanie** (Krok 1, str. 18), **deklarowanie Ambicji** (str. 9) i **przejmowanie Inicjatywy** (str. 10).



Preludium: Możesz umieścić tę kartę przy odkrytej zagranej karcie Administracji. Gdy Runda się kończy, dobierz tę kartę Administracji na rękę, a Związek Administratorów odrzuć.

P

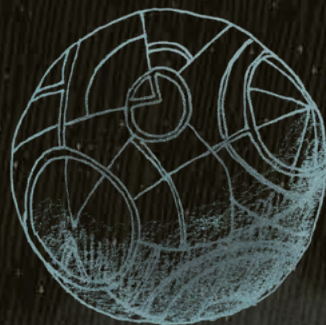
GILDIA

04

Jeszcze przed Akcjami Preludium, musisz zdecydować czy zadeklarować Ambicję, czy przejąć Inicjatywę.

Na przykład, jeśli wydajesz punkt Akcji, aby wykonać Akcję Bitwy, możesz zamiast tego Zamordować. Możesz to zrobić nawet wtedy, gdy wydałeś Broń podczas swego Preludium, aby to umożliwić.

Na przykład na karcie wiedzy „Żyjące Struktury” jest napisane: „Pielęgnuj (Budowa): Opopatkuje Lojalne Miasto”. W tym przypadku modyfikatory do Budowy nie modyfikują Akcji Pielęgnacji, ale modyfikatory Podatku modyfikują dostępną w jej ramach Akcję Podatku.



WIEDZA I LIDERZY



Karta Wiedzy



Początkowe zasoby i komponenty Lidera

Po rozegraniu jednej, czy dwóch rozgrywek, będziecie gotowi na granie z **Wiedzą i Liderami**! Ten tryb udostępnia graczom losowe, unikatowe zdolności, lecz mogą być one trudne do opanowania dla kogoś, kto dopiero zaczyna przygodę z Arcs. **Naprawdę, z Wiedzą i Liderami nie grajcie przy pierwszych rozgrywkach.**

- ♦ Twoja **karta Lidera** zapewni ci unikatowe moce oraz Początkowe zasoby i komponenty.
- ♦ **Karty Wiedzy** dodają trwałe moce. Nie posiadają ikony Gildii ani kosztu najazdu, zatem nie liczą się do Ambicji i nie można ich kraść.

PRZYGOTOWANIE

Zastąpcie kroki od N do O przygotowania rozgrywki (str. 5) następującymi:

Wyłóżcie **karty Wiedzy** i **karty Liderów** odkryte w rzędach, z których każdy będzie zawierać liczbę kart równą **liczbie graczy plus jeden**.

W kolejności odwrotnej do kolejności Tur – czyli zaczynając od gracza po prawej stronie gracza ze znacznikiem Inicjatywy i dalej odwrotnie do kierunku ruchu wskazówek zegara – każdy gracz może wziąć jedną kartę Lidera albo Wiedzy.

Kontynuujecie to, dopóki każdy gracz będzie miał 1 kartę Lidera i 1 kartę Wiedzy. Nie możesz wziąć karty Lidera, jeśli już jakąś masz i nie możesz wziąć karty Wiedzy, jeśli już jakąś masz.

Każdy z graczy umieszcza swoje komponenty Początkowe na Mapie w Systemach oznaczonych na karcie Przygotowania w sposób wskazany **na polach A, B i C na jego karcie Lidera**. Kropki pod ikoną Statku wskazują ile Statków należy umieścić.

Każdy gracz otrzymuje **2 znaczniki zasobów wskazanych na jego karcie Lidera** i umieszcza je na swoich 2 pierwszych od lewej polach zasobów, w kolejności wskazanej na karcie.

Mystyk rozpoczyna z zasobami Psioników i Relikwii.

Posiada Inicjatywę, więc umieszcza 3 Statki i Miasto w Systemie 1A, 3 Statki i Port kosmiczny w Systemie 1B oraz 2 Statki w Systemie 1C.



Możecie przygotować tyle kart wiedzy, ile chcecie, ale wtedy zwiększacie ryzyko, że wszyscy poczną się przytłoczeni. Decydujcie rozważnie!

Na koniec, jeśli dowolny z wybranych Liderów posiada dodatkowe kroki przygotowania, gracze wykonują je w kolejności Tur.

Jeśli macie ochotę jeszcze bardziej zwiększyć chaos i unikatowość rozgrywki, można pozwolić graczom na wybranie drugiej karty wiedzy. Po prostu dodajcie po 1 dodatkowej karcie wiedzy na gracza do początkowego rzędu i dobierajcie, dopóki każdy będzie miał 1 kartę Lidera i 2 karty Wiedzy.

WAŻNE INFORMACJE

ROZSTRZYGANIE REMISÓW I KOLEJNOŚĆ WYBORU

Jeśli zachodzi remis, a nie wskazano jak go rozstrzygnąć, zróbcie to zgodnie z kolejnością Tur. Podobnie, jeśli macie podjąć jakąś decyzję, a nie wiadomo w jakiej kolejności, zróbcie to w kolejności Tur. (*Zaczynając od gracza z Inicjatywą i dalej zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara*).

Jeśli kilka rzeczy następuje w tym samym czasie, ale muszą być rozpatrzone po kolei, gracz właśnie rozgrywający swoją Turę decyduje o tej kolejności. Jeśli aktualnie nikt nie rozgrywa Tury, decyduje gracz z Inicjatywą.

ELIMINACJA I USTĘPSTWO

W rzadkich przypadkach gracz może nie mieć na Mapie Portów kosmicznych ani Statków. Jeśli tak się stanie, to na końcu swojej Tury umieszcza on 3 swoje nieuszkodzone Statki na dowolnej Bramie.

Czasami, zazwyczaj w grze na 2 graczy, może się stać oczywiście, że jakiś gracz już zwyciężył. Nie krępujcie się wtedy, by odpuścić dalszą grę!

KOMPONENTY I ICH LIMITY

Komponenty są limitowane zawartością pudełka z grą, z jednym wyjątkiem: jeśli potrzebujesz Agenta do umieszczenia na polu Oburzenia, ale nie masz żadnego w zapasach, użyj dowolnego zamiennika, po czym, gdy Agent pojawi się w zapasach, użyj go usuwając zamiennik.

Jeśli jakaś zasada nakazuje ci **umieszczenie** jakiegoś komponentu, to zasadniczo odnosi się to do Lojalnych, nieuszkodzonych komponentów.

Komponenty, które **umieszczasz** i **zwracasz** domyślnie pochodzą i wracają do zapasów, w których pierwotnie się znajdowały. Wyjątkiem są Miasta, które pochodzą i wracają na pierwsze od prawej wolne pole Miasta na planszy Gracza swojego pierwotnego gracza. (*Pamiętajcie, komponenty często trafiają do Trofeów i Więźniów, zamiast z powrotem do zapasów*).

Jeśli musisz **umieścić** lub **zwrócić** więcej komponentów niż to możliwe, użyj tyłu, ilu się da.

Jeżeli **zastępujesz** komponent, zwróć go i umieść na jego miejscu inny komponent. Jeśli zwracany komponent był uszkodzony, nowy także umieszczany jest jako uszkodzony. (*Zastępowanie komponentu nie niszczy go*).

Możesz Budować nawet, jeśli pula odpowiednich komponentów (Budynków lub Statków) jest wyczerpana.

HIERARCHIA ZASAD

Niniejsza Księga zasad ma pierwszeństwo przed arkuszami Pomocy i planszami Graczy.

Karty mają pierwszeństwo przed Księgą zasad, ale każda zasada zawierająca wyrażenie „**nie można**” jest nienaruszalna – nic nie ma przed nią pierwszeństwa, chyba że wyraźnie napisano inaczej, używając słowo „**ignoruje**”. (*Na przykład „Ignorujesz Oburzenie przy wydawaniu Materiału na jego Akcję Preludium”*).

Uwagi na bocznych paskach, podobnie jak tekst zapisany kursywą oraz w nawiasach (*taki jak ten*) to wyjaśnienia i przypomnienia, przed którymi pierwszeństwo mają zasady, do których się odnoszą.

NEGOCJACJE

Gracze mogą zawierać układy i składać sobie obietnice, ale nie są one wiążące. Gracze nie mogą przekazywać sobie komponentów, chyba że jakaś zasada to umożliwia.

PRYWATNE INFORMACJE

Gracze nie mogą nikomu pokazywać kart Akcji na swojej ręce.

ETYKIETA PODCZAS TURY

Mimo, że deklarowanie Ambicji i przejmowanie Inicjatywy ma miejsce przed wszystkimi innymi Akcjami, zazwyczaj pozwalamy graczom je wykonać podczas ich Tury, jeśli tylko nie pojawiła się żadna nowa informacja – jak rzucanie kością lub dobranie karty – i nie zastosowano właściwych modyfikatorów. Nie ma co grzęznąć w technikaliach, dopóki nie wpływają na rozgrywkę. Arcs najjaśniej błyszczy przy płynnej rozgrywce!

DZIELONE STOSY KART ODRZUCONYCH

Standardowo wszystkie karty Akcji są odrzucane zakryte, w tym nawet te wcześniej zagrane jako odkryte. To przyspiesza rozgrywkę, lecz faworyzuje graczy posiadających dobrą pamięć.

Jeśli jednak rozgrywacie Turniej lub poszukujecie bardziej strategicznej, choć wolniejszej rozgrywki, możecie podzielić stos odrzuconych kart Akcji na dwa stosy – jeden na karty zagrane jako zakryte, a drugi na karty zagrane jako odkryte.

W razie gdy wymaga się od was dobierania ze stosu kart odrzuconych, dobierajcie z tego z kartami zakrytymi. W rzadkim przypadku, gdy nie będzie w nim wystarczająco kart, najpierw potasujcie razem oba stosy zakryte.

SŁOWNICZEK

Budowla: Miasto i Port kosmiczny.

Kolejność Tur: Rozpoczynając od gracza z Inicjatywą i podążając zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara.

Komponent: Dowolny komponent gry.

Kontrola: Kontrolujesz System i to, co się w nim znajduje, jeśli masz tam więcej nieuszkodzonych Statków, niż każdy z Rywali. W przypadku remisu, nikt nie kontroluje Systemu.

Lojalny: W twoim kolorze gracza.

Nieuszkodzony: Nie będący **uszkodzonym** – Statek stojący prosto oraz Miasto z jaśniejszą stroną ku górze.

Obszar gry: Na i obok twojej planszy Gracza.
(Większość komponentów trafia na konkretne miejsce twojego obszaru gry).

Oddaj: Dodaj wskazany komponent do obszaru gry Rywala.

Preludium: Patrz: **Akcje Preludium** (str. 20).

Przejmij Inicjatywę: Weź znacznik Inicjatywy. Nie możesz tego zrobić, jeśli już go masz, albo ktoś już w tej Rundzie przejął Inicjatywę.

Przylegający: Oddzielony cienką granicą (**Mapa**, str. 6).

Pusty: Nie ma w nim lub na nim żadnych komponentów.

Rozdział: Czas, w którym gracze rozgrywają Rundy, do momentu, aż skończą im się karty Akcji.

Rywal: W kolorze innego gracza, odnosi się też do samego innego gracza.

Runda: Czas, w jakim wszyscy gracze rozgrywają po jednej Turze.

Schwytaj: Umieść wskazany komponent na polu Więźniów na twojej planszy Gracza.

Trafienie: Połóż na boku/odwróć nieuszkodzony komponent na Mapie albo usuń z niej uszkodzony komponent.

Tura: Czas, w którym gracz zagrywa kartę Akcji i może wykonywać Akcje.

Ukradnij: Dodaj wskazany komponent do swojego obszaru gry z **obszaru gry Rywala**. (Należy to odróżnić od **wzięcia**, gdyż niektóre zasady uniemożliwiają kradzież).

Umieść: Patrz: **Komponenty i ich limity** (str. 22).

Uszkodzony: Nie będący **nieuszkodzonym** – Statek leżący na boku lub Miasto leżące ciemniejszą stroną ku górze.

Weź: Dodaj wskazany komponent do swojego obszaru gry.

Wyczyść: Zwróć wszystkie komponenty ze wskazanego obszaru.

Wydaj: Gdy odnosi się do zasobu, zwróć ten zasób do jego zapasów.

Wyłączony z gry: Nie można wchodzić z nim w interakcje.

Wymień: Jednocześnie oddaj wskazany komponent i weź wskazany komponent.

Wyrzuć: **Wyłącz z gry** na stałe.

Zakop: Umieść na spodzie talii Dworu.

Zapasy: Ogólne zapasy obejmują zasoby i inne komponenty wspólne dla graczy, natomiast zapasy graczy zawierają ich Lojalne statki i Agentów.

Zastąp, Zwróć: Patrz: **Komponenty i ich limity** (str. 22).

Zniszcz: Zwróć uszkodzony lub nieuszkodzony komponent z Mapy. (Często *wędruje on na pole Trofeów*).

Zyskaj: Dodaj wskazany komponent do twojego obszaru gry z **jego zapasów**. (Nie możesz go zyskać, jeśli zapasy są puste).



CREDITS

Projekt gry: Cole Wehrle

Ilustracje: Kyle Ferrin

Redakcja wersji angielskiej: Joshua Yearsley

Projekt graficzny: Pati Hyun (kierownik) z Cole'm Wehrle'm, Kyle Ferrinem i Joshua Yearsley'em

Rozwój gry: Cole Wehrle i Joshua Yearsley (współkierownicy) z Nickiem Brachmann'em

Zespół produkcyjny: Patrick Leder, Kyle Ferrin, Caryl Tan, Cole Wehrle, Nick Brachmann, Clay Capra, Pati Hyun, Brooke Nelson, Joshua Yearsley, Ted Caya, Claire Donaghue, Andrea Francisco i Anne Kinner

Współpracownicy i stażyści: Cory DeVore (modelowanie 3d), Jeff Fraser (moderator sprawdzania tekstu), George Georgeadis (producent wideo na Kickstartera), Emily Mattingley (asystentka przy projekcie graficznym), Alita Robertson (asystentka produkcji), Amanda Valentine (adiustatorka), Q. Bryant i Dylan Kistler (stażyści produkcji), Sam Buan, Michael Cauthorn i Finn Powers-Tiffin (stażyści przy testowaniu)

Testowanie i sprawdzanie tekstu: Nathan Adams, Jo Attwood, Celena Baker, Dominik Batók, Todd Berman, Q. Bryant, Sam Buan, Cat Bult, Christina Berkley, Luke Bridwell, Ran C, Brenda Carrasco, Michael Cauthorn, Lili Chin, Jacob Church, Joshua

Clark Orkin, Benjamin Cochrane, Justin Dowd and the Brass Cat crew, Erin, Zane Fisher, Andrew Grimes, Tonke Groot, Lily Gould, Daniel Hallinan, Haze, Sophia Hercher, April Higgins, Kevin Hulse, John Keller, Dylan Kistler, Ben Lang, Patrick Lefebvre, JC Lumsargis, Jai Manacsa, jermcurry, Jules Marciano, Vixen Martin, Arthur McCool, Kirby Morris, Caitlin Moran, Joe Moran, Paul Mussoni, Elias Nichols, Hung Nguyen, Nathaniel Olin, Mark Overstreet, Finn Powers-Tiffin, Daniel Preston, Kristopher Reynolds, Alita Robertson, Arden Rogow-Bales, Malachi Ray Rempen, Evan Rowland, Guerric Samples, Marius Schneider, Jaden Servant, S.P. Shaman, Sarah Shirley (Sarai), Mar Hepto, Matilda Simonsson, Charles Simon, Nicole Smith, Matt Snow, Kiaran Smalldon, Frack the Snail, Francis Snyder, Rho Sternjäger, turmoilbyrd, uropb, Samuel Vriezen, Steve Owen, Jackson Wray, Drew Wehrle, Chris Weidner i wielu innych!

Wersja polska: Zespół Portal Games

Tłumaczenie: Dawid Kubaty

Redakcja: Marcin Zalewski

Skład: Radosław Dawid

Specjalne podziękowania za pomoc w przygotowaniu polskiej edycji kierujemy do Darii Kaczor i Mateusza Krysztofa.

INDEKS

- Akcje, 8, 10, 20
 - Bitwa, 14
 - Budowa, 12
 - Wpływ, 13
 - Ruch, 13
 - Naprawa, 13
 - Zabezpieczenie, 13
 - Opodatkowanie, 12
- Ambicje 18
 - Ich deklarowanie, 9
 - Ich punktowanie, 18
- Bramy, 6 (Mapa)
- Dwóór, 7
 - Umieszczanie na nim Agentów, 13 (Wpływ)
 - Plądrowanie, 16
 - Zabezpieczanie z niego kart, 13 (Zabezpieczenie)
- Komponenty
 - Budowla, 12
 - Ich uszkodzanie i niszczenie, 7, 14
 - Ich limity, 22
- Gra na 2 graczy, 4, 19
- Gromady, 6 (Mapa)
- Inicjatywa
 - Jej zmienianie na koniec Rundy, 11
 - Jej przekazywanie, 8
 - Jej przejmowanie, 10
- Karty
 - Akcji, 8-11
 - Gildii, 17
 - Wiedzy i Liderów, 12
- Kontrola, 7
 - I Budowanie uszkodzonych, 12
 - I Katapultowanie, 13
 - I Opodatkowywanie Rywali, 12
- Mapa, 6
- Miasta
 - Punkty Potęgi z nich, 18
 - Pola zasobów z nich, 7
 - Opodatkowanie zasobów z nich, 12
- Najazd, 16
 - Jego koszt, 16, 17
 - Jego limit kości, 14
- Negocjacje, 22
- Nie można, 22 (Hierarchia Zasad)
- Oburzenie, 16
- Planety, 6 (Mapa)
- Potęga, 18-19
- Porty kosmiczne
 - Budowanie w nich Statków, 12
 - Katapultowanie z nich, 13
- Preludium Akcje, 20
- Przechwytywanie, 14 (Krok 4.2)
- Przejmowanie Inicjatywy, 10
- Przekazywanie Inicjatywy, 8
- Przyleganie, 6 (Mapa)
- Remisy, 22
- Symbole na kościach, 14
- Systemy, 6 (Mapa)
 - Ich przyleganie, 6
 - Poruszanie między nimi, 13 (Ruch)
- Trafienia, 14
- Trofea, 7
 - I punktowanie Wodza, 18
 - Ich zabieranie, 7, 14
 - Ich zwracanie, 19 (Krok 2)
- Uszkodzenia
 - I kontrola, 7
 - Ich zadawanie i przyjmowanie, 14
 - Ich naprawianie, 13 (Naprawa)
- Więźniowie, 7
 - I punktowanie Tyrana, 18
 - Ich chwywanie, 12 (Opodatkowanie), 13 (Zabezpieczanie)
 - Ich zwracanie, 19 (Krok 2)
- Wywoływanie Oburzenia, 16
- Zasoby, 17

SZYBKA NAUKA, SZYBKA GRA!

Jeśli chcecie nauczyć się Arcs oglądając film instruktażowy, użyjcie poniższego kodu QR.

<https://www.youtube.com/@ZakuBoardgames>



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: <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. mini-rozszerzenia, FAQ), znajdziesz na naszej stronie internetowej: <https://sklep.portalgames.pl/arcs>



PORTAL GAMES Sp. z o.o.
ul. H. Sienkiewicza 13
44-190 Knurów
Wszystkie prawa zastrzeżone.