

TWILIGHT INSCRIPTION



INSTRUKCJA

Imperium Lazaxów upadło. Po krwawej rebelii, która doprowadziła do wyniszczającej wojny i eksterminacji dumnych niegdyś Lazaxów, wiele ras galaktyki wycofało się do swoich macierzystych światów. Spragnione stabilności uczyły się żyć na nowo jako niezależne społeczeństwa. Teraz są już gotowe, żeby znów eksplorować rozległą galaktykę. Każda z ras szuka sposobów na poszerzenie wpływów swojej wspianej cywilizacji.

Izolacja wzbudza jednak nieufność. Obalenie Lazaxów ujawniło niepohamowane ambicje największych graczy galaktyki. Nie tak łatwo zapomnieć o ich okrucieństwie. Każda z ras dostrzega ryzyko, że ktoś inny może sięgnąć po tron i objąć władzę w galaktyce. I żadna z nich nie chce do tego dopuścić.

O GRZE

W **Twilight Inscription** każdy z graczy kontroluje 1 z głównych ras z uniwersum **Twilight Imperium**. Każda z nich chce się stać najpotężniejszą siłą w galaktyce. Dąży do tego poprzez ekspansję, rozwój technologii, wzrost gospodarczy i wzmacnianie siły militarnej.

Twilight Inscription to rywalizacyjna gra typu roll-and-write dla od 1 do 8 graczy. Podstawowymi elementami rozgrywki są arkusze, na których gracze rysują i piszą za pomocą suchociernych markerów. Podczas rozgrywki gracze wprowadzają na arkuszach różne oznaczenia i starają się zdobyć jak najwięcej punktów zwycięstwa. Gracz, który uzyska ich najwięcej, wygra!

KOLONIALIZM W TWILIGHT IMPERIUM

Osadzenie gry w uniwersum **Twilight Imperium** pozwala śledzić rozwój głównych ras po uwolnieniu się spod jarzma sił imperialnych, które kontrolowały całą galaktykę. Gorzkie doświadczenia kolonializmu sprawiły, że rasy takie jak Xxcha i Naaz-Rokha chcą się rozwijać poprzez ekspansję opartą na współpracy i szacunku. Baronia Letnev i Nekrowirus stosują natomiast okrutne metody – od wyzyskującej kolonizacji po ludobójstwo.

Uważamy, że nawet fikcyjna fabuła może się przyczynić do wzmocnienia fałszywych narracji na temat kolonializmu, dlatego w tym uniwersum nie przedstawiamy go w sposób wyidealizowany. Najeźdźców i ciemieńców pokazujemy jako takie właśnie postacie, a przemoc wobec mieszkańców planety opisujemy wprost. Ponadto gra została zaprojektowana w taki sposób, żeby gracze mogli poszerzać wpływy swoich ras, nie podbijając innych społeczeństw.

ELEMENTY



instrukcja i przewodnik
„Szybki start”



32 arkusze graczy
(8 nawigacji, 8 ekspansji, 8 przemysłu, 8 wojskowości)



arkusz Mecatol Rex



24 karty ras



25 kart wydarzeń



12 kart zadań



16 kart relikwów



12 kart polityki



karta mówcy



8 kart pomocy



8 suchościernych
markerów



3 czarne kości



3 kości intensyfikacji

MARKERY

Przed pierwszym użyciem markerów trzeba je przygotować – jeszcze **przed otwarciem** należy nimi potrząsać przez 20 sekund. Markery powinny być przechowywane zamknięte.

Końcówki ścierające przydają się, jeśli zajdzie konieczność wprowadzenia drobnych poprawek. Przed starciem farba musi jednak schnąć przez 10 sekund, dzięki czemu się nie rozmaże.

Po rozgrywce arkusze należy oczyścić za pomocą **suchych** ręczników papierowych. Do usuwania gromadzącego się osadu można używać lekko wilgotnych ręczników papierowych.

PRZYGOTOWANIE DO GRY

Aby przygotować grę, należy wykonać opisane niżej kroki. Jeśli nowi gracze wolą rozpocząć rozgrywkę od razu i uczyć się zasad stopniowo, mogą skorzystać z przewodnika „Szybki start” zamiast z tej instrukcji.

1. **Przygotowanie arkuszy graczy.** Każdemu z graczy należy losowo rozdać po 1 arkuszu nawigacji, ekspansji, przemysłu i wojskowości. Każdy z graczy umieszcza arkusze przed sobą, tak jak pokazano na ilustracji niżej.

Jeśli gracze chcą, mogą wprowadzić do rozgrywki asymetrię, wykorzystując stronę A arkuszy – na każdym arkuszu strona A wygląda inaczej. Strona B pozwala na symetryczną rozgrywkę, w której wszyscy gracze mają takie same możliwości. Oznaczenie strony każdego arkusza znajduje się w rogu w pobliżu jego nazwy.

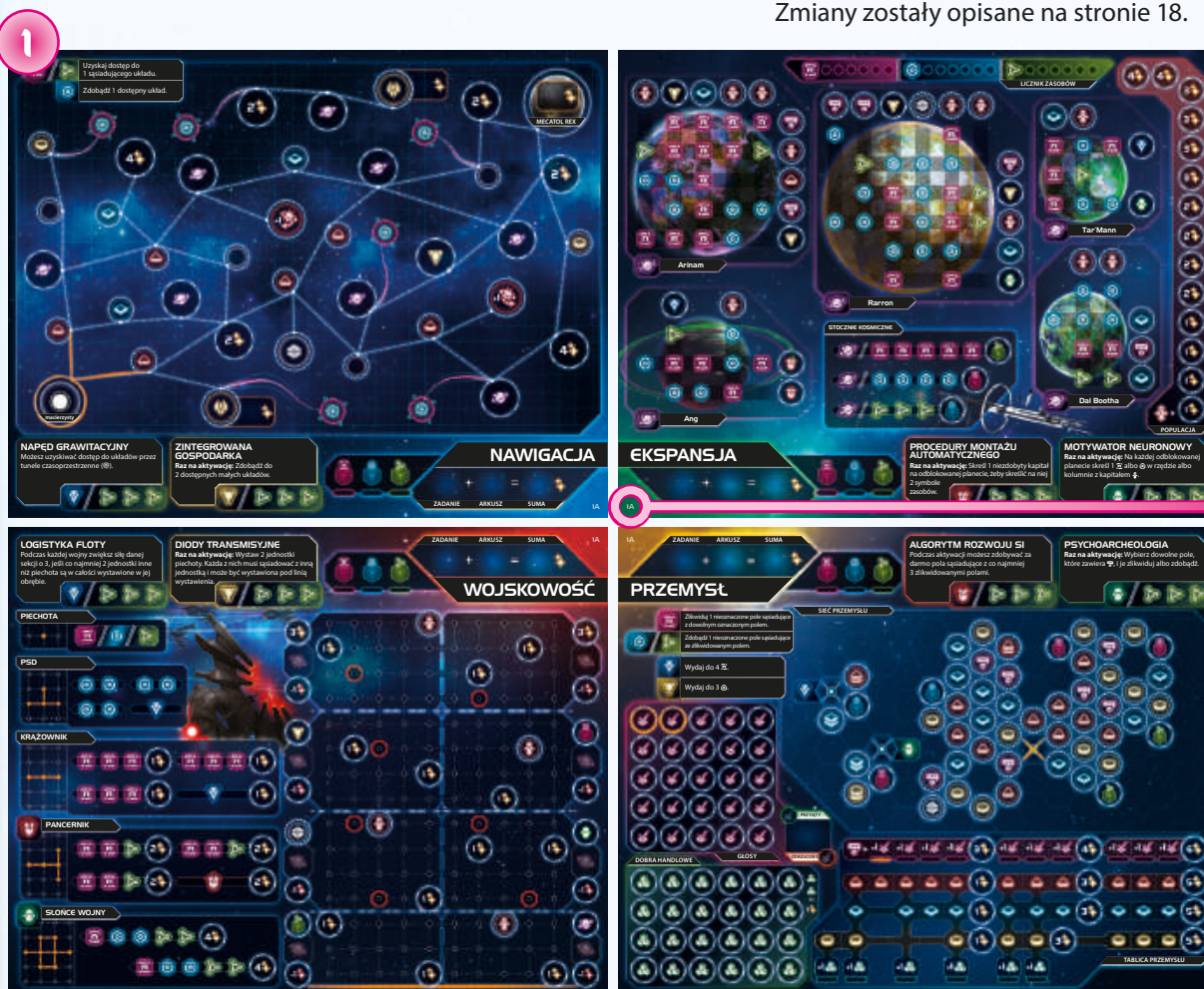
2. **Wybór ras.** Należy potasować karty ras i rozdać każdemu z graczy po 3. Każdy z graczy wybiera 1 z kart i kładzie ją obok swoich arkuszy, a pozostałe odkłada do pudełka. Jeśli na wybranej karcie znajduje się sekcja „**Przygotowanie do gry**”, teraz należy rozpatrzyć opisany w niej efekt.

3. **Przygotowanie arkusza Mecatol Rex.** Arkusz Mecatol Rex należy umieścić pośrodku stołu, tak jak pokazano na ilustracji na następnej stronie. Należy potasować karty polityki etapu II (zgodnie z oznaczeniem na rewersie) i umieścić 1 zakrytą kartę poniżej arkusza Mecatol Rex. Pozostałe karty etapu II odkłada się do pudełka. Następnie należy w ten sam sposób przygotować karty polityki etapu III i IV.



karta polityki etapu II

W rozgrywce 1- i 2-osobowej ten krok przygotowania wygląda inaczej i gracze wybierają dodatkowo poziom trudności. Zmiany zostały opisane na stronie 18.



oznaczenie strony arkusza



karta rasy

arkusze gracza

UŁOŻENIE ARKUSZY GRACZA

Zalecamy rozłożyć arkusze tak, jak pokazano na ilustracji. Gracze mogą je jednak rozłożyć w dowolny sposób, w zależności od miejsca na stole, tak aby było im wygodnie pisać. Mogą też dowolnie zmieniać ułożenie arkuszy w trakcie rozgrywki.

4. Przygotowanie talii wydarzeń. Karty należy podzielić na 10 zakrytych stosów według rewersów (karty 5 etapów w 2 kolorach). Każdy stos należy potasować. Następnie należy uporządkować zakryte karty etapu V tak, aby karty niebieskie i czarne były ułożone naprzemiennie, zaczynając od niebieskiej karty na spodzie. Karty pozostałych etapów należy uporządkować w taki sam sposób. Utworzone stosy należy potem złożyć w 1 talię, tak aby karty etapu V znalazły się na spodzie, a etapu I na wierzchu. Talię wydarzeń kładzie się obok arkusza Mecatol Rex.

5. Przygotowanie kart zadań. Karty zadań należy podzielić według rodzaju (nawigacja, ekspansja, przemysł i wojskowość) i potasować każdy rodzaj oddzielnie. Następnie należy wylosować po 1 karcie każdego rodzaju i umieścić wylosowane karty nad arkuszem Mecatol Rex, tak aby widoczna była strona, na której w dolnej części znajdują się 2 wartości punktów zwycięstwa (♣). Pozostałe karty zadań odkłada się do pudełka.



Uporządkowane karty etapu V umieszczają się na spodzie talii.



kości



karty zadań

widoczna strona karty z 2 wartościami PZ

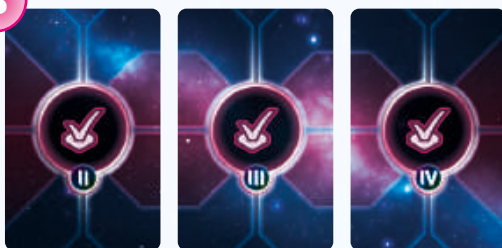


talia reliktyw



arkusz Mecatol Rex

3



karty polityki

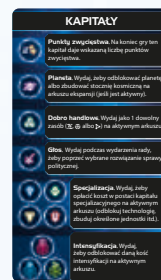


talia wydarzeń

6. Przygotowanie pozostałych elementów. Należy potasować talię reliktyw i umieścić z kośćmi obok arkusza Mecatol Rex. Każdy z graczy otrzymuje po 1 karcie pomocy i markerze.



marker



karta pomocy

7. Wybór mówcy. Kartę mówcy otrzymuje najbardziej doświadczony gracz – będzie czuwał nad przebiegiem gry. Mówca rozpoczyna 1. rundę, odkrywając kartę z wierzchu talii wydarzeń.



karta mówcy

PODSTAWOWE POJĘCIA

W tej sekcji są omówione podstawowe pojęcia związane z zasadami gry **Twilight Inscription**.

ARKUSZE GRACZA

Każdy z arkuszy gracza przedstawia jego postępy w dążeniu do zdobycia dominacji w galaktyce. Każdy z graczy decyduje, na których arkuszach się skoncentruje, czyli w jakich obszarach chce się rozwijać: odkrywaniu galaktyki, zbrojeniu się, pokojowej ekspansji lub przemyśle.



Gracz może wygrać, koncentrując się tylko na niektórych arkuszach albo efektywnie inwestując we wszystkie 4 obszary. Nowych graczy uczących się zasad gry zachęcamy, aby skupili się na nawigacji i ekspansji.

Arkusze gracza należą wyłącznie do niego. Żaden z graczy nie może nic zaznaczać na arkuszach innych graczy.

KAPITAŁY

Gracze wprowadzają na swoich arkuszach oznaczenia, dążąc do zdobycia **KAPITAŁÓW**. Kapitały to symbole otoczone kropkami albo kreskami. Na każdym arkuszu kapitały zdobywa się w inny sposób. Jest wiele rodzajów kapitałów, gracze powinni jednak zwracać szczególną uwagę na kapitał punktowy (✦), ponieważ liczy się go podczas punktacji końcowej.



kapitał punktowy

Gdy gracz zdobędzie kapitał, zakreśla go na arkuszu okręgiem.



Kapitał otoczony **kropkami** ma efekt, który gracz musi rozpatrzyć natychmiast. Kapitał otoczony **kreskami** nie ma natychmiastowego efektu. Gracz może go zachować na później, aż zdecyduje się go wydać. Gdy gracz wydaje kapitał, przekreśla go pojedynczą ukośną kreską.



wydanie kapitału ✦

Pełna lista rodzajów kapitałów i omówienie ich efektów znajduje się na stronie 15.

ZASOBY

Gracze wprowadzają na swoich arkuszach oznaczenia przede wszystkim poprzez wydawanie **ZASOBÓW**. W grze występują 3 rodzaje zasobów: surowce (⚙️), wpływ (⚙️) i badania (🔬). Te zasoby – zapewniane przez kości i karty – gracze wydają na swoich arkuszach.



surowiec

wpływ

badania

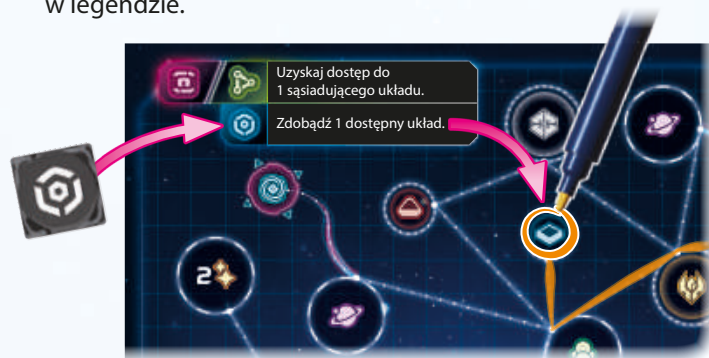
Na każdym z arkuszy zasobów używa się w inny sposób, obowiązują jednak 2 zasady:

- ♦ **Skreśl pasujący symbol.** Gracze mogą wydać zasób, żeby skreślić taki sam symbol.



Wydaj 3 ⚙️ na arkuszu wojskowości, żeby zbudować krążownik.

- ♦ **Korzystaj z legendy.** Na arkuszach nawigacji i przemysłu w ramach znajdują się opisy symboli wyjaśniające, na co można wydawać poszczególne zasoby. Gracze mogą wydać dany zasób, aby rozpatrzyć efekt opisany obok jego symbolu w legendzie. Gracze nie zaznaczają symboli w legendzie.



Wydaj 1 ⚙️ na arkuszu nawigacji, żeby zdobyć układ.

Pełne zasady wprowadzania oznaczeń na arkuszach opisano w dalszej części instrukcji.

ROZGRYWKA

Rozgrywka jest podzielona na rundy. W każdej rundzie mówca odkrywa kartę z wierzchu talii wydarzeń, odczytuje na głos jej treść, po czym gracze postępują zgodnie z poleceniami na karcie. Następnie kartę odrzuca się na stos obok talii i rozpoczyna się następna runda. Gra przebiega w ten sposób do czasu, aż gracze rozpatrzą kartę wydarzenia etapu V „Tron czeka na władcę”, która oznacza koniec gry.

W grze są 4 rodzaje kart wydarzeń: strategiczne, wojenne, rady i produkcyjne. Dalej opisano zasady dotyczące każdego z tych rodzajów kart.



rodzaj karty wydarzenia

ODKŁADANIE MARKERÓW

Wszystkie karty wydarzeń sprawiają, że gracze jednocześnie wprowadzają na swoich arkuszach różne oznaczenia. Mówca przygląda się graczom i upewnia się, czy wszyscy już skończyli pisać – jeśli tak, sygnalizuje przejście do kolejnego kroku. Aby ułatwić mówcy zadanie, gracze powinni pokazać, że skończyli wprowadzać oznaczenia, zamykając swoje markery i odkładając je obok arkusza.



Podczas rozgrywki gracz powinien pamiętać, który z jego arkuszy jest „aktywny”, nawet gdy kończy wprowadzać na nim oznaczenia. Aby uniknąć pomyłek, najlepiej zawsze odkładać marker przy aktywnym arkuszu.

KARTY WYDARZEŃ STRATEGICZNYCH

Większość kart wydarzeń zawiera wydarzenia strategiczne zapewniające zasoby, które gracze wydają, aby wprowadzać na swoich arkuszach oznaczenia. Aby rozpatrzyć wydarzenie strategiczne, gracze wykonują jednocześnie następujące kroki:

1. **Wybranie aktywnego arkusza i wydanie zasobów z karty.** Każdy z graczy wybiera 1 ze swoich 4 arkuszy – będzie to jego **AKTYWNY ARKUSZ** do końca tej rundy. Następnie gracze wydają zasoby zapewnione przez kartę wydarzenia, żeby wprowadzić oznaczenia na swoim aktywnym arkuszu.



zasoby na karcie wydarzenia strategicznego

2. **Rzut kośćmi.** Mówca rzuca 6 kośćmi.
3. **Wydanie zasobów z kości.** Każdy z graczy wydaje zasoby zapewnione przez **czarne kości**, żeby wprowadzić oznaczenia na swoim aktywnym arkuszu. Jeśli gracz odblokował na swoim aktywnym arkuszu któreś z kości intensyfikacji, wydaje też zasoby z tych odblokowanych kości (kości intensyfikacji opisano na str. 16).



Wydaj te zasoby na aktywnym arkuszu.



Jeśli kości są odblokowane, wydaj dodatkowo te zasoby na aktywnym arkuszu.

Podczas wydarzeń strategicznych gracze mogą także wydawać swoje zdobyte kapitały, żeby wprowadzać oznaczenia na aktywnym arkuszu. Gracz może wydawać kapitały ze swoich **dowolnych** arkuszy.

Ograniczenia:

- ◆ Gracze **nie mogą** wprowadzać oznaczeń na nieaktywnych arkuszach oprócz przekreślania wydanego kapitału lub wprowadzania oznaczeń wynikających z efektów w grze.
- ◆ Gracze **nie mogą** patrzeć na arkusze innych graczy, dopóki nie skończą wprowadzać oznaczeń na swoim aktywnym arkuszu.

Każdy arkusz ma inne zasady wprowadzania oznaczeń. W dalszej części instrukcji opisano zasady dotyczące wprowadzania oznaczeń na poszczególnych arkuszach.

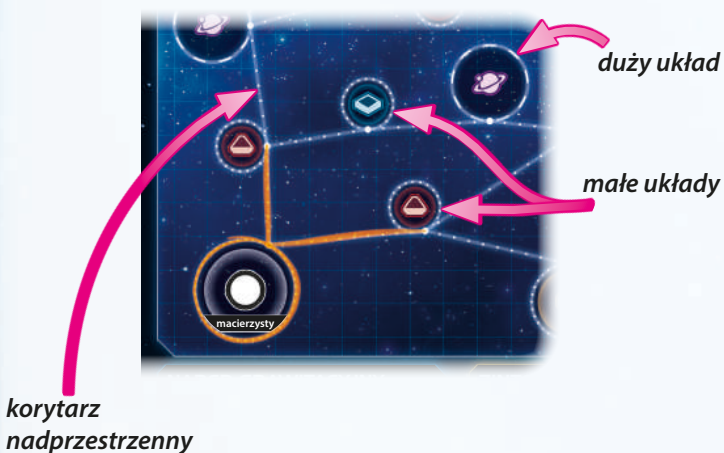
NAWIGACJA

Arkusze nawigacji pozwala graczowi badać galaktykę. Gracz gromadzi w ten sposób kapitały, ma też szansę dotrzeć na Mecatol Rex, zniszczoną stolicę Imperium Lazaxów. Szczególnie ważne na tym arkuszu są kapitały planetarne (☾), ponieważ można je wydawać na arkuszu ekspansji, żeby odblokować planety.



Arkusze nawigacji przedstawia sieć **KORYTARZY NADPRZESTRZENNYCH**, oznaczonych kropkowaną linią, i **UKŁADÓW** w postaci małych i dużych okręgów połączonych z korytarzami. Większość układów zawiera kapitał, niektóre są jednak puste.

Gracze wydają zasoby, żeby uzyskiwać dostęp do układów i je zdobywać. Układ jest dostępny, gdy prowadzi do niego linia, a zdobyty – gdy jest zakreślony okręgiem. Na początku rozgrywki układ macierzysty każdego z graczy jest już zdobyty, a niektóre pobliskie układy są dostępne, czyli prowadzi do nich nadrukowana pomarańczowa linia.



DOSTĘP DO UKŁADU

Aby uzyskać dostęp do układu, gracz wydaje zasób surowiec (⚙️) albo badania (🔬) zgodnie z legendą objaśniającą symbole. Następnie prowadzi linię ciągłą wzdłuż korytarza nadprzestrzennego od dostępnego układu do jeszcze niedostępnego układu.



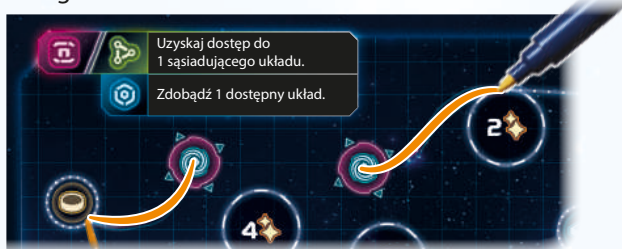
Gracz wydaje 1 ⚙️, aby uzyskać dostęp z układu ☞ do sąsiadującego układu ☞.

Niektóre układy są połączone z tunelami czasoprzestrzennymi (🌀). Tunele czasoprzestrzenne pozwalają dostać się na skróty do odległych terytoriów i uzyskać dostęp do cennych kapitałów. Gracze muszą jednak najpierw odblokować technologię „Napęd grawitacyjny” (technologie opisano na str. 16) – dopiero wtedy będą mogli korzystać z tuneli czasoprzestrzennych.



tunel czasoprzestrzenny

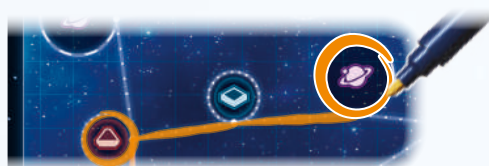
Aby uzyskać dostęp do układu przez tunel czasoprzestrzenny, gracz prowadzi linię ciągłą do tunelu, a następnie wybiera na swoim arkuszu inny tunel i prowadzi z niego linię ciągłą do połączonego z nim układu.



Gracz wydaje 1 ⚙️, żeby uzyskać dostęp z układu ☞ do układu 2☞ przez tunel czasoprzestrzenny.

ZDOBYCIE UKŁADU

Aby zdobyć dostępny układ, gracz wydaje zasób wpływ (💰) zgodnie z legendą objaśniającą symbole. Następnie zakreśla ten układ okręgiem. Jeśli układ zawiera kapitał, gracz go zdobywa.



Gracz wydaje 1 💰, żeby zdobyć układ ☞, do którego ma dostęp.

Zdobycie układu Mecatol Rex zapewnia więcej nagród. Najkorzystniejsze nagrody uzyska gracz, który zdobędzie go jako pierwszy. Układ Mecatol Rex jest opisany w sekcji „Arkusze Mecatol Rex” na stronie 16.

EKSPANSJA

Arkusz ekspansji zapewnia graczowi wiele kapitałów, które pozwalają mu efektywniej inwestować w pozostałe obszary. Ten arkusz jest też głównym źródłem populacji, która na koniec gry może zapewnić wiele punktów.



Na arkuszu ekspansji znajdują się różne **PLANETY**. Na początku rozgrywki są one zablokowane i nie można ich rozwijać. Aby odblokować planetę, gracz musi wydać kapitał planetarny (🪐) i skreślić symbol 🪐 obok nazwy tej planety.



Gracz wydaje 1 kapitał 🪐 z arkusza nawigacji, żeby odblokować planetę Arinam.

Aby rozwijać odblokowaną planetę, gracz wydaje zasoby – za każdy wydany zasób skreśla na planecie taki sam symbol. Gdy skreśli wszystkie symbole zasobów w rzędzie albo kolumnie, zdobywa kapitał widoczny obok tego rzędu albo nad tą kolumną.



Gracz wydaje 2 🪐 i zdobywa kapitał 🪐, ponieważ wszystkie symbole zasobów w tym rzędzie są już skreślone.

Na arkuszu ekspansji znajdują się też 3 stocznie kosmiczne, które można zbudować. Aby zbudować stocznie kosmiczną, gracz musi wydać albo 1 kapitał planetarny (🪐), albo tyle zasobów, ile symboli znajduje się w rzędzie danej stoczni. Po zbudowaniu stoczni gracz zdobywa kapitał, który ta stocznia zapewnia – zakreśla ten kapitał okręgiem.



Aby zbudować stocznie z dolnego rzędu, gracz musi wydać 1 kapitał 🪐 albo jeszcze 1 zasób 🪐.

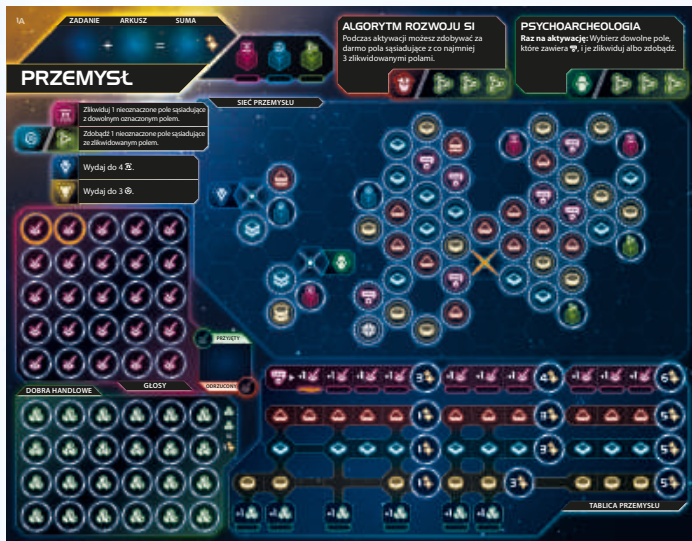
LICZNIK ZASOBÓW

W górnej części arkusza ekspansji znajduje się licznik zasobów. **Nie ma on wpływu na rozgrywkę.** Gracz zaznacza na nim, ile zasobów wydał w danej rundzie, żeby uniknąć pomyłek. Na koniec rundy gracz czyści licznik – może go znów używać w następnej rundzie. Gracz może korzystać z licznika zasobów niezależnie od tego, który arkusz jest aktywny.



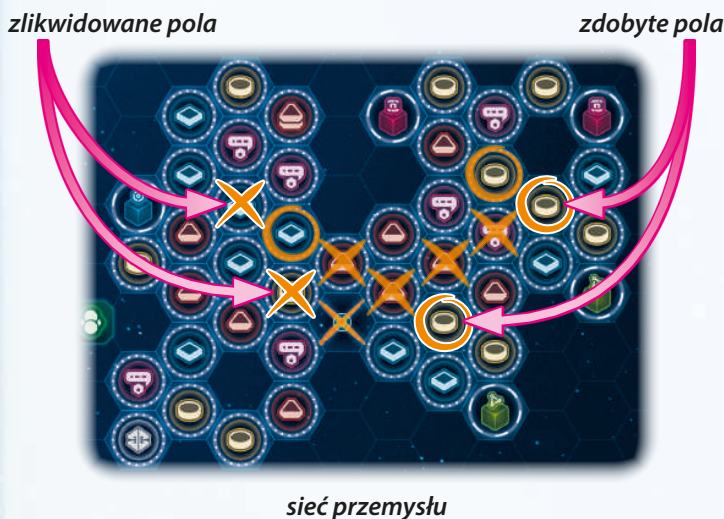
PRZEMYSŁ

Arkusze przemysłu odzwierciedla inwestycje rasy w infrastrukturę i gospodarkę.



Arkusze przemysłu przedstawia sieć przemysłu rasy. Gracz wydaje zasoby, żeby likwidować (skreślać) albo zdobywać (zakreślać okręgiem) pola sieci. Nie można oznaczyć 1 pola na obydwa sposoby: zdobytego pola nie można zlikwidować, a zlikwidowanego pola nie można zdobyć. Na początku gry w każdej sieci znajduje się 1 zlikwidowane pole (nadrukowane).

Prawie każde pole sieci zawiera kapitał. Zlikwidowanie pola oznacza zniszczenie jego kapitału, często jest to jednak niezbędna inwestycja – nie można zdobywać pól, jeśli nie sąsiadują ze zlikwidowanym polem. Kluczowe jest zachowanie właściwej równowagi między likwidowaniem i zdobywaniem pól.



Aby zlikwidować pole, gracz wydaje zasób surowiec (⚙️) zgodnie z legendą objaśniającą symbole. Następnie skreśla pole sąsiadujące z dowolnym **zlikwidowanym albo zdobytym** polem (innymi słowy, z dowolnym oznaczonym polem).

Aby zdobyć pole, gracz wydaje zasób wpływ (💰) albo badania (🔬) zgodnie z legendą objaśniającą symbole. Następnie zakreśla okręgiem kapitał znajdujący się na polu sąsiadującym ze **zlikwidowanym** polem.

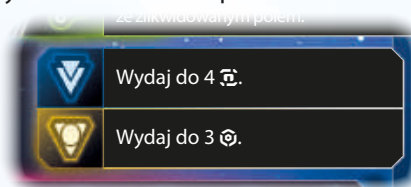


Tych 7 pól można zlikwidować...



...ale tylko 5 z nich można zdobyć.

Zgodnie z legendą 2 rodzaje kapitału specjalizacyjnego (▼ i ♥️) można wydawać jako kilka zasobów ⚙️ albo 💰. Te zasoby wydaje się po jednym naraz, a w trakcie ich wydawania nie można wydawać innych zasobów ani kapitałów.



Na niektórych polach sieci znajduje się wykropkowany „X”, a obok niego etykieta z symbolem kapitału specjalizacyjnego. Pól tych nie można likwidować w standardowy sposób. Aby zlikwidować takie pole, gracz musi wydać kapitał specjalizacyjny wskazany na etykiecie. Daje mu to szybki dostęp do oddalonej części sieci albo umożliwia korzystanie z oddzielonej części sieci.



Gracz może wydać 1 kapitał ▼, żeby zlikwidować pole z wykropkowanym „X”.

TABLICA PRZEMYSŁU

Arkusz przemysłu zawiera też tablicę, która odzwierciedla liczbę radnych (☞) i towarów (△, ◇ i ○) zdobytych przez gracza.



tablica przemysłu

Radni pozwalają graczowi zdobywać głosy (☞) podczas wydarzeń rady. Gdy gracz zdobywa radnego, niezależnie od tego, na którym arkuszu to robi, **natychmiast** odblokowuje na tablicy pierwszy od lewej symbol „+1☞”, co zaznacza, podkreślając go. Jeśli gracz odblokowuje wszystkie symbole „+1☞” na lewo od kapitału punkowego (⚡), zdobywa ten kapitał ⚡.



Gdy gracz zdobywa kapitał ⚡, odblokowuje następny symbol „+1☞” na tablicy przemysłu.

Towary pozwalają graczowi zdobywać dobra handlowe (☞) podczas wydarzeń produkcyjnych. Występują 3 rodzaje towarów: △, ◇ i ○. Każdy kapitał towarowy ma wartość 1 albo 2 towarów danego rodzaju.



pojedyncze i podwójne towary każdego rodzaju

Gdy gracz zdobywa towar, niezależnie od tego, na którym arkuszu to robi, natychmiast skreśla na tablicy pierwszy od lewej nieskreślony symbol towaru tego rodzaju. Jeśli gracz skreśli wszystkie symbole towarów na lewo od kapitału punkowego (⚡), zdobywa ten kapitał ⚡. Jeśli gracz skreśli wszystkie symbole towarów nad symbolem „+1☞”, odblokowuje ten symbol, co zaznacza, podkreślając go.

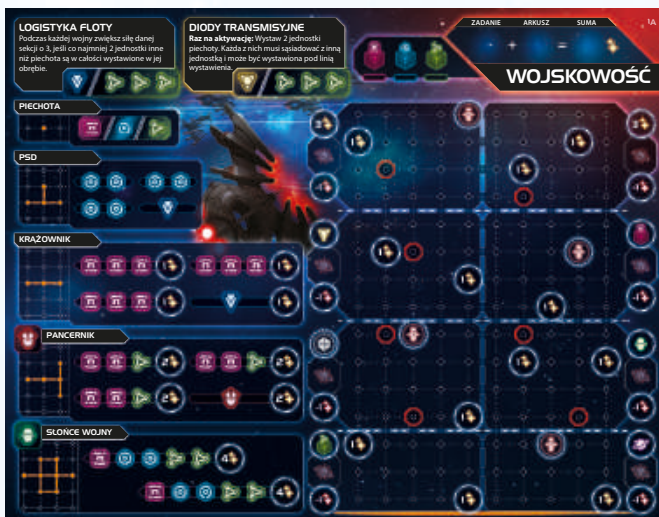


Gracz zdobywa 1 △ i 1 ○. Wszystkie symbole towarów znajdujące się nad 2. symbolem „+1☞” są teraz skreślone, więc gracz odblokowuje ten symbol.



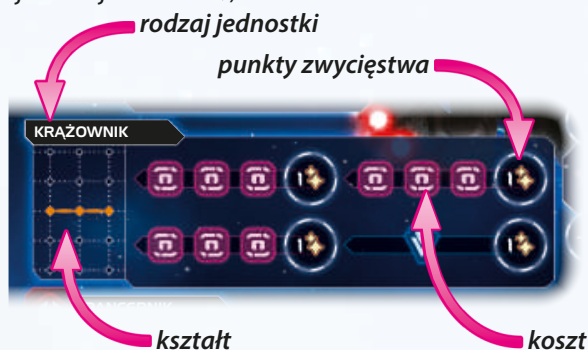
WOJSKOWOŚĆ

Arkusze wojskowości przedstawia siły zbrojne gracza i wyniki konfliktów z jego 2 **SĄSIADAMI**, czyli graczami siedzącymi po jego lewej i prawej stronie. Każdy z graczy wydaje zasoby, żeby budować jednostki i wystawiać je do walki z sąsiadami oraz zdobywać łupy wojenne.



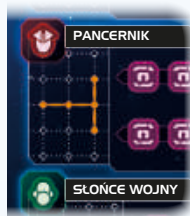
BUDOWANIE JEDNOSTEK

Arkusze przedstawia kilka rodzajów jednostek. Każda jednostka ma określony koszt i kształt, niektóre zapewniają też kapitał punktowy (♣). Koszt i kapitał punktowy pojedynczej jednostki są pokazane na jednym poziomym pasku (np. 1 krążownik kosztuje 3 ♣ i jest wart 1♣).



Gdy gracz **BUDUJE** jednostkę, wydaje zasoby i skreśla odpowiadające im symbole w koscie tej jednostki. Symbole można skreślać w dowolnej kolejności. Gdy zostanie skreślony ostatni brakujący symbol w koscie, dana jednostka zostaje zbudowana – gracz zdobywa kapitał punktowy (♣) tej jednostki i musi ją wystawić, co opisano dalej. Koszt zbudowania piechoty to 1 zasób dowolnego rodzaju. Gracz może zbudować dowolną liczbę jednostek piechoty, liczba jednostek pozostałych rodzajów jest natomiast ograniczona do tych dostępnych na arkuszu.

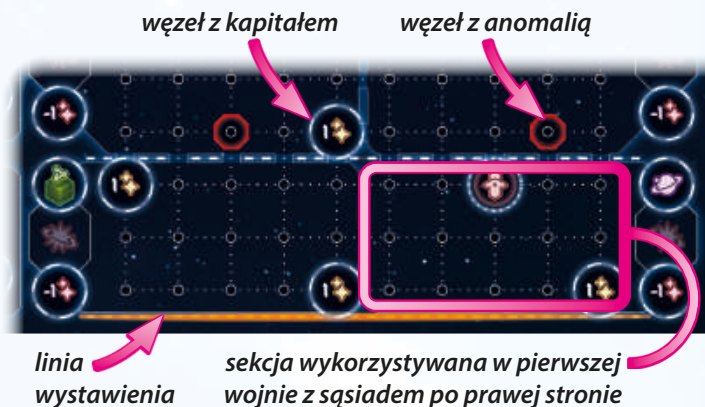
Dwa rodzaje jednostek, które znajdują się na arkuszu najniżej, czyli pancernik i słońce wojny, na początku rozgrywki są zablokowane. Gracz może zacząć je budować dopiero wtedy, gdy wyda wskazany obok nazwy jednostki kapitał specjalizacyjny (♣ albo ♣) i skreśli jego symbol.



WYSTAWIANIE JEDNOSTEK

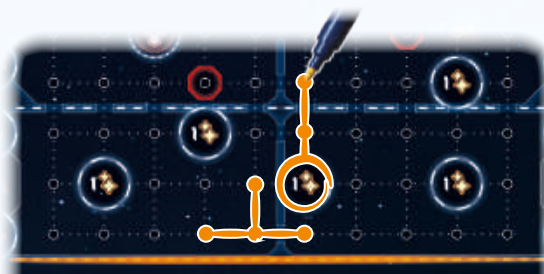
Jednostki wystawia się na siatkę wojny, która jest podzielona na 8 **SEKCJI** – 4 w lewej połowie i 4 w prawej połowie. Jednostki, które gracz wystawia w lewej połowie, walczą z sąsiadem po jego lewej stronie, a te wystawione w prawej połowie – z sąsiadem po prawej stronie. Dwie dolne sekcje są używane podczas pierwszego wydarzenia wojennego, kolejne 2 sekcje podczas drugiego wydarzenia wojennego itd.

Dolna linia siatki stanowi początkową **LINIĘ WYSTAWIENIA**, która wskazuje, gdzie gracze rozpoczynają wystawianie jednostek. Jednostki wystawia się na **WĘZŁACH** siatki. Niektóre z węzłów siatki zawierają kapitały albo **ANOMALIE**.



Aby **WYSTAWIĆ** jednostkę, gracz musi narysować jej kształt na siatce wojny według następujących zasad:

- ◆ Kształt może być dowolnie obrócony i może być lustrzanym odbiciem.
- ◆ Cały kształt musi się znaleźć nad linią wystawienia.
- ◆ Część kształtu musi się znajdować w pierwszym rzędzie węzłów nad linią wystawienia **lub** musi sąsiadować z inną jednostką.
- ◆ Kształtu nie można rysować na węźle z anomalią ani na węźle zajmowanym przez inną jednostkę.
- ◆ Jeśli jednostka przykryje węzeł z kapitałem, gracz zdobywa ten kapitał (zakreśla go okręgiem).



Gracz wystawia planetarny system defensywny – PSD. Następnie wystawia krążownik, tak aby sąsiadował z PSD, i zdobywa kapitał 1♣.

Podczas wojny każdy oznaczony węzeł wpływa na siłę gracza. Wojny rozpatruje się wtedy, gdy zostanie dobrana karta wydarzenia wojennego. Karty wydarzeń wojennych omówiono na następnej stronie.

KARTY WYDARZEŃ WOJENNYCH

Karty wydarzeń wojennych reprezentują istniejące w galaktyce napięcia, które mogą przerodzić się w otwarty konflikt zbrojny. Każdy etap w talii wydarzeń, oprócz etapu I, zawiera wydarzenie wojenne. Gdy zostanie odkryta 1 z tych kart, wszyscy gracze rozpatrują wojnę przeciwko **każdemu ze swoich sąsiadów**. Wygrana wojna zapewnia graczowi cenny kapitał, porażka jest natomiast okupiona punktami zwycięstwa.

Siłę gracza podczas wojny określa liczba oznaczonych węzłów na arkuszu wojskowości. Każdy oznaczony węzeł (w tym węzły z kapitałem) zwiększa siłę sekcji, w której się znajduje, o 1.



W pierwszym wydarzeniu wojennym gracz ma siłę 3 przeciwko sąsiadowi po lewej i siłę 4 przeciwko sąsiadowi po prawej.

Siła nie jest dodawana do sekcji znajdujących się wyżej, dlatego gracze muszą wystawiać jednostki w kolejnych sekcjach, żeby utrzymać swoją potęgę militarną w kolejnych wojnach.

Aby rozpatrzyć kartę wydarzenia wojennego, gracze muszą wykonać następujące kroki.

- Przesunięcie linii wystawienia.** Każdy z graczy rysuje linię ciągłą na kolejnej przerywanej linii na siatce wojny. To nowa linia wystawienia.
- Określenie całkowitej siły przeciwko sąsiadowi po lewej.** Każdy z graczy liczy oznaczone węzły w lewej sekcji znajdującej się bezpośrednio pod nową linią wystawienia. Następnie dodaje premie z innych źródeł (np. technologii „Logistyka floty”) i zapisuje sumę w okienku po lewej stronie tej sekcji.
- Określenie całkowitej siły przeciwko sąsiadowi po prawej.** Każdy z graczy powtarza krok 2 w odniesieniu do prawej sekcji znajdującej się bezpośrednio pod nową linią wystawienia.
- Porównanie siły z siłą sąsiada po lewej.** Każdy z graczy porównuje siłę obliczoną dla lewej sekcji na swoim arkuszu z siłą prawej sekcji gracza po lewej. Jeśli jego siła jest większa niż siła sąsiada, wygrywa wojnę i zakreśla okręgiem kapitał nad okienkiem siły lewej sekcji. Jeśli jego siła jest mniejsza niż siła sąsiada, przegrywa wojnę i zakreśla okręgiem kapitał „-1” widoczny poniżej okienka siły lewej sekcji. W razie remisu gracz skreśla obydwa kapitały (nad i pod lewym okienkiem siły – nie wygrał ani nie przegrał wojny).
- Porównanie siły z siłą sąsiada po prawej.** Każdy z graczy powtarza krok 4 w odniesieniu do siły obliczonej dla prawej sekcji, którą porównuje z siłą lewej sekcji gracza po prawej.

Gdy każdy z graczy rozpatrzy wojny, w których bierze udział, rozpoczyna się następna runda.

PRZYKŁAD WYDARZENIA WOJENNEGO

Podczas pierwszego wydarzenia wojennego Emiraty Hakanów rozpatrują wojny z Tytanami (sąsiad po lewej) i Arborekami (sąsiad po prawej).

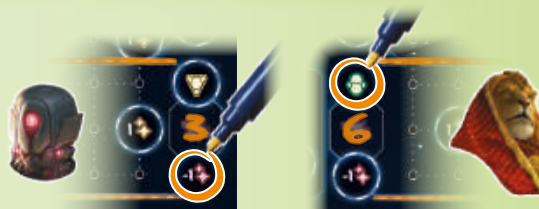
- Gracz kontrolujący Emiraty Hakanów przesuwa najpierw linię wystawienia, tak aby znajdowała się nad pierwszą parą sekcji siatki wojny. Te 2 sekcje będą uwzględniane podczas rozpatrywania tego wydarzenia wojennego.



- W sekcji po lewej stronie gracz kontrolujący Emiraty Hakanów ma 6 oznaczonych węzłów, wpisuje zatem „6” w okienku siły tej sekcji. Jego siła w prawej sekcji wynosi 2.



- Siła Hakanów (6) jest większa niż siła Tytanów (3), więc Emiraty Hakanów wygrywają wojnę. Gracz kontrolujący Emiraty Hakanów zdobywa kapitał 6 znajdujący się nad okienkiem siły, a Tytani zdobywają kapitał -1.



- Emiraty Hakanów i Arborekowie mają taką samą siłę, więc gracze remisują. Skreślają obydwa kapitały przy swoich okienkach siły.



KARTY WYDARZEŃ PRODUKCYJNYCH

Karty wydarzeń produkcyjnych pozwalają każdej z ras urzeczywistnić swoją potęgę gospodarczą. W trakcie całej rozgrywki rozpatruje się 3 wydarzenia produkcyjne (podczas etapu II, III i IV).

Gdy zostanie odkryta karta wydarzenia produkcyjnego, gracze zdobywają dobra handlowe. Każdy z graczy zakreśla okręgiem na swoim arkuszu przemysłu 1 kapitał w postaci dobra handlowego (☞) za każdy symbol „+1☞”, który odblokował na swojej tablicy przemysłu.

Gdy każdy z graczy zakończy produkcję, rozpoczyna się następna runda.



Gracz odblokował 2 symbole „+1☞”, więc zdobywa 2 dobra handlowe.

KARTY WYDARZEŃ RADY

Wydarzenia rady odzwierciedlają zebranie się Rady Galaktycznej. Podczas wydarzenia rady każdy z graczy bierze udział w głosowaniu dotyczącym najpilniejszych spraw politycznych w nadziei, że wynik będzie dla niego korzystny. W trakcie całej rozgrywki rozpatruje się 3 wydarzenia rady (podczas etapu II, III i IV).

Gdy zostanie odkryta karta wydarzenia rady, gracze zdobywają głosy. Każdy z graczy zakreśla okręgiem na swoim arkuszu przemysłu 1 kapitał w postaci głosu (☑) za każdy symbol „+1☑”, który odblokował na swojej tablicy przemysłu. Pierwszy symbol „+1☑” jest odblokowany od początku rozgrywki, więc gracze zawsze zdobywają po co najmniej 1 głosie.



Gracz odblokował na swojej tablicy przemysłu 2 symbole „+1☑”, więc zdobywa 2 ☑.

Gdy gracze zdobędą głosy, mówca odkrywa kartę polityki wskazaną na karcie wydarzenia rady. Na każdej karcie polityki przedstawiony jest tytuł wniosku i 2 możliwe rozwiązania: „Przyjęty” i „Odrzucony”. Gracze mogą głosować na dowolne z tych rozwiązań albo wstrzymać się od głosu.

Głosowanie przebiega w następujący sposób:

- 1. Przedstawienie wniosku.** Mówca odczytuje na głos treść karty polityki, po czym gracze dyskutują na temat zalet każdego z możliwych rozwiązań.
- 2. Oddanie głosów.** Każdy z graczy bierze swój arkusz przemysłu. Następnie **potajemnie** zaznacza w okienku głosowania rozwiązanie, na które głosuje, czyli „Przyjęty” albo „Odrzucony”, i wpisuje liczbę głosów (☑), jaką oddaje. Jeśli gracz wstrzymuje się od głosu, nic nie zaznacza ani nie wpisuje w okienku głosowania.
- 3. Ogłoszenie wyników.** Zaczynając od gracza po lewej stronie mówcy, a potem zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara, gracze ujawniają, jak głosowali. Mówca liczy głosy oddane na każde z rozwiązań i zapisuje wyniki na arkuszu Mecatol Rex.
- 4. Rozpatrzenie rozwiązania.** Gracze rozpatrują rozwiązanie, które uzyskało więcej głosów. Jeśli na obydwa rozwiązania oddano tyle samo głosów, mówca rzuca 1 czarną kością. Jeśli wypadnie wynik 1, rozpatruje się rozwiązanie „Przyjęty”, jeśli natomiast wypadnie 2 albo 3, rozpatruje się rozwiązanie „Odrzucony”.
- 5. Wydanie głosów.** Każdy z graczy przekreśla 1 zdobyty kapitał w postaci głosu (☑) za każdy głos, który oddał. Następnie gracze czyszczą okienka głosowania na swoich arkuszach i wyniki zapisane na arkuszu Mecatol Rex.



Gracz oddał 3 głosy, więc przekreśla 3 zdobyte kapitały w postaci głosów (☑).

Gdy każdy z graczy skreśli głosy, które oddał, rozpoczyna się następna runda.



DODATKOWE ZASADY

W tej sekcji opisano dodatkowe zasady, które są ważne podczas rozgrywki.

KAPITAŁY

Kapitały to symbole otoczone kropkami albo kreskami. Kapitały otoczone **kropkami** mają efekt natychmiastowy, który gracz musi rozpatrzyć w momencie, gdy zdobywa dany kapitał. Tych kapitałów się nie wydaje, dlatego ich symboli się nie przekreśla. Niektóre zdolności pozwalają jednak graczowi wydać kapitał otoczony kropkami, żeby uzyskać dodatkowy efekt.

Kapitały otoczone **kreskami** nie mają natychmiastowego efektu. Ich efekt jest rozpatrywany wtedy, gdy gracz zdecyduje się je wydać podczas **wydarzenia strategicznego**. Gdy gracz wydaje kapitał, przekreśla go pojedynczą ukośną kreską.



Niżej są opisane efekty poszczególnych rodzajów kapitału.



Punkty zwycięstwa. Na koniec gry ten kapitał jest wart tyle punktów zwycięstwa, ile wskazuje liczba obok symbolu.



Planeta. Gracz wydaje ten kapitał na arkuszu ekspansji, żeby odblokować planetę albo zbudować stocznię.



Dobro handlowe. Gracz może wydawać dobra handlowe podczas rozpatrywania karty wydarzenia strategicznego. Każde wydane przez gracza dobro handlowe zapewnia mu dowolny zasób (🍷, 🍷 albo 🍷), który gracz wydaje na swoim aktywnym arkuszu. Gdy gracz ma wydać „darmowe” dobra handlowe, nie zdobywa ani nie przekreśla żadnych kapitałów w postaci dóbr handlowych.



Głos. Gracz wydaje głosy, żeby poprzeć wybrane rozwiązanie sprawy politycznej. Gdy gracz ma wydać „darmowe” głosy, nie zdobywa ani nie przekreśla żadnych kapitałów w postaci głosów.



Specjalizacja. Gracz wydaje kapitały specjalizacyjne, żeby odblokować technologie. Dodatkowo wydaje się je na arkuszu wojskowości, żeby odblokować zaawansowane jednostki (pancernik i słońce wojny) albo zbudować określone jednostki. Na arkuszu przemysłu niektóre rodzaje kapitału specjalizacyjnego wydaje się zgodnie z opisem w legendzie albo po to, żeby zlikwidować określone pola sieci.



Intensyfikacja. Gdy gracz wydaje 1 z tych kapitałów, odblokowuje na aktywnym arkuszu odpowiednią kość intensyfikacji. Pozwala mu to wydawać zasoby z odblokowanej kości, gdy ten arkusz jest aktywny.



Intensyfikacja. Gdy gracz wydaje 1 z tych kapitałów, odblokowuje na aktywnym arkuszu odpowiednią kość intensyfikacji. Pozwala mu to wydawać zasoby z odblokowanej kości, gdy ten arkusz jest aktywny.



Towary. Gdy gracz zdobywa towar, natychmiast skreśla na tablicy przemysłu kolejny symbol towaru tego samego rodzaju. Wypełnianie rzędów na tablicy przemysłu pozwala zdobywać kapitały punktowe (🔱), a wypełnianie kolumn – więcej dóbr handlowych (🍷) podczas wydarzeń produkcyjnych.



Radny. Gdy gracz zdobywa radnego, natychmiast odblokowuje na swojej tablicy przemysłu następny symbol „+1🗳️”, co zaznacza, podkreślając go. Odblokowując te symbole, gracze mogą zdobywać kapitały punktowe (🔱) i więcej głosów (🗳️) podczas wydarzeń rady.



Populacja. Gdy gracz zdobywa ten kapitał, natychmiast zdobywa następny kapitał punktowy (🔱) na torze populacji (👤) na arkuszu ekspansji, zaczynając od dołu toru.



Rasa. Gdy gracz zdobywa ten kapitał, natychmiast rozpatruje zdolność swojej rasy 🦁.



Relikt. Gdy gracz zdobywa ten kapitał na arkuszu nawigacji, natychmiast dobiera kartę z wierzchu talii relikwów i zapisuje wartość punktową (🔱) tej karty w okienku obok układu 🗺️.

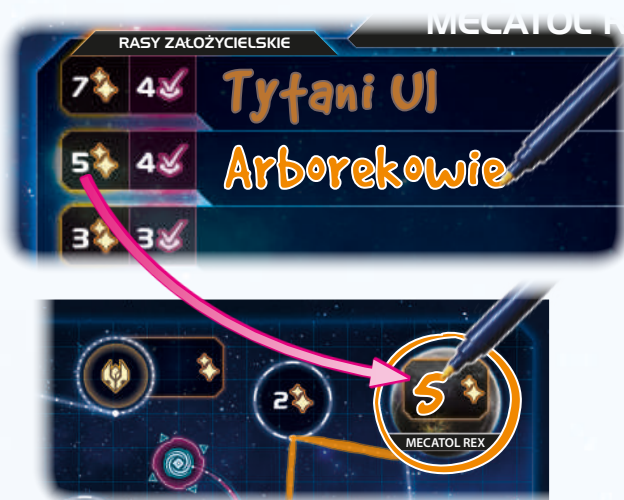


Sąsiad. Ten kapitał, oznaczający terytorium sąsiada, zwiększa siłę gracza o 1 podczas każdej wojny z sąsiadem, którego wskazuje strzałka (np. symbol u góry zwiększa siłę o 1 podczas wojen z sąsiadem po lewej). Gdy gracz zdobywa ten kapitał, wpisuje „+1” w każdym okienku siły w odpowiedniej połowie siatki wojny, aby o nim pamiętać.



ARKUSZ MECATOL REX

Mecatol Rex to stolica upadłego imperium Lazaxów i siedziba Rady Galaktycznej. Gdy gracz zdobędzie układ Mecatol Rex na swoim arkuszu nawigacji, wpisuje nazwę swojej rasy na arkuszu Mecatol Rex w pierwszej wolnej rubryce od góry. Natychmiast zdobywa tyle głosów (✓), ile wskazuje liczba obok tej rubryki, co zaznacza, zakreślając okręgiem głosy na swoim arkuszu przemysłu. Następnie zapisuje liczbę punktów zwycięstwa (✦), jaką daje ta rubryka, w pustym okienku obok układu Mecatol Rex.



Gracz kontrolujący Arboreków zdobywa układ Mecatol Rex jako drugi. Zdobycie 4 głosy i 5 punktów zwycięstwa.

Jeśli kilku graczy zdobędzie układ Mecatol Rex w tym samym kroku rundy, wpisują nazwy swoich ras według standardowych zasad, ale każdy z nich zdobywa nagrody widoczne przy najwyższej z wypełnionych w tym kroku rubryk (np. jeśli 3. i 4. rubryka zostaną wypełnione w tym samym kroku, obydwaj gracze zdobywają po 3 punkty zwycięstwa i 3 głosy, czyli nagrody widoczne przy 3. rubryce).

TECHNOLOGIE

Na każdym arkuszu znajdują się 2 technologie, które można odblokować. Gracz może wydawać zasób badania (🔍), żeby skreślać symbole 🔍 widoczne przy technologiach na jego aktywnym arkuszu. Technologia zostaje odblokowana, gdy wszystkie symbole 🔍 w jej koszcie zostaną skreślone. Alternatywnie gracz może odblokować technologię, wydając kapitał specjalizacyjny widoczny w jej koszcie.



technologie na arkuszu nawigacji

Odblokowane technologie rozpatruje się zgodnie z ich opisami na arkuszach. Jeśli w opisie technologii znajduje się warunek „Raz na aktywację”, można ją rozpatrzyć tylko raz podczas rundy, w której dany arkusz jest aktywny.

KOŚCI INTENSIFYKACJI

Kości intensyfikacji reprezentują inwestycje rasy w określony obszar rozwoju jej cywilizacji. Na każdej kości znajdują się symbole zasobów 1 rodzaju, przy czym na 2 ściankach widoczne są 2 symbole zamiast 1.

Mimo że mówca wykonuje rzut kośćmi intensyfikacji podczas każdego wydarzenia strategicznego, gracz nie może skorzystać z kości intensyfikacji, jeśli nie odblokował jej na aktywnym arkuszu. Aby odblokować kość intensyfikacji, gracz musi wydać odpowiadający jej kapitał intensyfikacji. Następnie podkreśla symbol tej kości na aktywnym arkuszu w pobliżu jego nazwy. Gdy arkusz jest aktywny, gracz wydaje też zasoby uzyskane w rzucie odblokowaną kością (nawet w rundzie, w której ta kość została odblokowana).



Gracz odblokował czerwoną kość intensyfikacji (🔴).

KARTY RAS

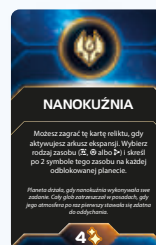
Każdy z graczy kontroluje 1 z ras ze świata Twilight Imperium, co pokazuje leżąca obok jego arkuszy karta rasy. Karty ras mają potężne zdolności, które zapewniają graczom korzyści w niektórych obszarach gry.

Z pierwszej zdolności swojej rasy gracz może korzystać od początku rozgrywki. Rozpatruje ją zgodnie z opisem na karcie. Drugą zdolność gracz rozpatruje za każdym razem, gdy zdobywa kapitał rasy (💰).



KARTY RELIKTÓW

Karty reliktyw zapewniają potężne jednorazowe efekty, dają też punkty zwycięstwa. Gdy gracz zdobywa na arkuszu nawigacji układ z reliktem (🏛️), dobiera kartę reliktu i zapisuje jej wartość punktową w pustym okienku obok tego układu 🏛️.



Gracz dobiera kartę reliktu wartą 4 punkty zwycięstwa, więc zapisuje „4” obok tego układu.

Karty reliktyw zagrywa się zgodnie z ich opisem. Jeśli karta reliktu nie musi być zagrana natychmiast, gracz zachowuje ją zakrytą (nie pokazuje jej pozostałym graczom) do chwili, aż zdecyduje się ją zagrać. Gdy gracz zagra kartę reliktu, kładzie ją odkrytą obok swojej karty rasy.

ZADANIA

Zadania pozwalają graczom zdobyć dodatkowe punkty zwycięstwa. Najwięcej punktów za zadanie zdobędzie ten gracz, który zrealizuje je jako pierwszy.

Każde z zadań wiąże się z 1 z 4 arkuszy gracza. Gdy gracz spełni warunek przedstawiony na karcie zadania, ogłasza to i zapisuje na odpowiednim arkuszu w polu „Zadanie” liczbę punktów zwycięstwa (✦), jaką zdobył.

Każde zadanie ma 2 wartości punktowe. Gracz, który zrealizuje zadanie jako pierwszy, otrzymuje wartość wyższą. Każdy kolejny gracz, który zrealizuje to zadanie, otrzymuje wartość niższą. Gdy zadanie zostanie zrealizowane po raz pierwszy, kartę należy odwrócić na drugą stronę, na której wyższa wartość punktowa nie jest już dostępna.

Jeśli zadanie zostaje zrealizowane po raz pierwszy przez kilku graczy w tym samym kroku rundy, każdy z nich otrzymuje wyższą wartość punktową.



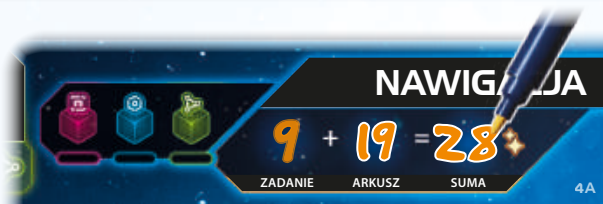
Ten gracz jako pierwszy zrealizował zadanie „Merkantylista”, więc zapisuje na swoim arkuszu nawigacji „7”, a potem odwraca kartę na drugą stronę.



WYGRANA

Gra kończy się po rozpatrzeniu karty wydarzenia etapu V: „Tron czeka na władcę”. Gracze przechodzą wtedy do liczenia punktów.

Na każdym arkuszu gracz sumuje zdobyte kapitały punktowe (✦) i zapisuje wynik w polu „Arkusz”. Następnie sumuje punkty wpisane w polu „Arkusz” i w polu „Zadanie” (jeśli zrealizował zadanie związane z danym arkuszem). Uzyskany wynik wpisuje w polu „Suma”.



Na arkuszu nawigacji gracz zdobył 19 punktów zwycięstwa (✦). Wcześniej zrealizował zadanie związane z tym arkuszem za 9 punktów. Suma dla tego arkusza wynosi zatem 28.

Ważne! Na arkuszu przemysłu gracz dodaje do sumy 1 za każde 2 zdobyte dobra handlowe (☼), których nie wydał.

Następnie każdy z graczy dodaje sumy z poszczególnych arkuszy, uzyskując w ten sposób wynik końcowy. Mówca zapisuje wyniki końcowe graczy na arkuszu Mecator Rex obok nazw ich ras. Jeśli na arkuszu brakuje nazwy którejś z ras, mówca dopisuje ją teraz, gracz jednak nie otrzymuje nagród z danej rubryki.

Gracz, który zdobył najwięcej punktów zwycięstwa, zostaje nowym władcą galaktyki i wygrywa rozgrywkę!

W razie remisu zwycięzcą zostaje ten z remisujących graczy, któremu zostało najwięcej niewydatych zdobytych głosów. Jeśli remis się utrzymuje, gracze zawierają sojusz i dzielą się zwycięstwem.



ROZGRYWKA 1- I 2-OSOBOWA

Twilight Inscription daje możliwość rozgrywki 1- i 2-osobowej. W grze symuluje się wtedy postęp rasy kontrolowanej przez sztuczną inteligencję (SI).

Rasę SI reprezentuje druga strona arkusza Mecatol Rex pokazana na ilustracji poniżej. Na tej stronie arkusza znajduje się 6 torów. Każdy z nich odpowiada ściance kości intensyfikacji. Tory I i II określają odpowiednio siłę i głosy rasy SI. Pozostałe 4 tory to **TORY CELÓW**. Odzwierciedlają one postęp SI w realizacji zadań i dążeniu do zdobycia Mecatol Rex. W trakcie rozgrywki SI będzie robić postępy na tych torach w zależności od wyników rzutów kośćmi intensyfikacji.



W rozgrywkach 1- i 2-osobowych należy uwzględnić zasady opisane w poniższych sekcjach. Wszystkie standardowe zasady wciąż obowiązują, zmienia się jedynie przygotowanie do gry i sposób rozpatrywania wydarzeń rady.

PRZYGOTOWANIE DO GRY

Grę należy przygotować zgodnie ze standardowymi zasadami z następującymi zmianami:

- ♦ **Przygotowanie arkusza Mecatol Rex.** Arkusz Mecatol Rex należy umieścić na stole stroną SI do góry. Należy potasować poszczególne talie kart polityki i umieścić je poniżej arkusza Mecatol Rex (zamiast tylko po 1 karcie z każdej talii).
- ♦ **Określenie sąsiada (tylko w rozgrywce 2-osobowej).** Mówca rzuca 1 czarną kością. Wynik 1 oznacza, że przez całą rozgrywkę gracze będą dla siebie sąsiadami po lewej stronie. Wynik 2 albo 3 oznacza natomiast, że będą dla siebie sąsiadami po prawej stronie.
- ♦ **Wybór poziomu trudności.** Należy wybrać poziom trudności dla rasy SI.
 - ❖ Łatwy. Przygotowanie bez zmian.
 - ❖ Średni. Na każdym torze celów należy skreślić pierwszy symbol od lewej. Ponadto na torze siły (I) należy skreślić pierwszy od lewej nieskreślony symbol w sekcji etapu II i w sekcji etapu III.
 - ❖ Trudny. Na każdym torze celów należy skreślić 2 pierwsze symbole od lewej. Ponadto na torze siły (I) i na torze głosów (II) należy skreślić pierwszy od lewej nieskreślony symbol w sekcji etapu II i w sekcji etapu III.

WYDARZENIA STRATEGICZNE

Po wykonaniu rzutu kośćmi podczas wydarzenia strategicznego mówca zaznacza postęp SI na arkuszu Mecatol Rex. Skreśla pierwszy od lewej nieskreślony symbol na torze, który odpowiada wynikowi rzutu każdą kością intensyfikacji.



Wynik rzutu zieloną kością intensyfikacji to 3, więc mówca skreśla kolejny symbol.

TORY CELÓW

Na każdym torze celów znajduje się co najmniej 1 cel (np. konkretny rodzaj zadania). Jeśli zostaną skreślone wszystkie symbole na lewo od celu, SI zdobywa ten cel.



SI realizuje zadanie dotyczące ekspansji.

Jeśli cel wskazuje kartę zadania, SI realizuje to zadanie i odwraca jego kartę na drugą stronę (jeśli nie została odwrócona wcześniej). Jeśli cel wskazuje Mecatol Rex, mówca wpisuje nazwę „Rasa SI” w pierwszej wolnej rubryce od góry na arkuszu Mecatol Rex. Rasa SI nic nie otrzymuje za osiągnięcie celów, ale może sprawić, że gracze nie uzyskają najlepszych nagród za realizację zadań albo zdobycie Mecatol Rex. Jeśli gracz zrealizuje zadanie albo zdobędzie Mecatol Rex w tej samej **rundzie** co SI, rozpatruje remis według standardowych zasad.

Jeśli wszystkie symbole na torze celów zostaną skreślone, SI traktuje wszystkie kolejne wyniki tego rodzaju jak wynik wskazany na końcu danego toru.



WYDARZENIA WOJENNE

Podczas wydarzenia wojennego siła SI jest brana pod uwagę w każdej wojnie, w której gracz nie ma sąsiada. W rozgrywce 1-osobowej oznacza to, że siła SI jest brana pod uwagę w obydwu wojnach.

Siłę SI wskazuje liczba nad pierwszym od prawej skreślonym symbolem na torze siły (I) w sekcji odpowiadającej aktualnemu etapowi (np. podczas rozpatrywania wydarzenia wojennego etapu II uwzględnia się sekcję II).

Po rozpatrzeniu wydarzenia wojennego należy narysować poziomą linię, przekreślając wszystkie nieskreślone symbole 1 na tej sekcji toru. Odzwierciedla to przesunięcie linii wystawienia SI.



W obydwu wojnach etapu II SI ma siłę 5.

WYDARZENIA RADY

Podczas wydarzenia rady gracze zdobywają głosy według standardowych zasad. Głosowanie przebiega jednak w inny sposób:

1. **Dobranie pierwszej karty polityki.** Mówca dobiera kartę z wierzchu talii polityki odpowiadającej aktualnemu etapowi i wsuwa ją odkrytą pod kartę mówcy, tak aby było widoczne tylko rozwiązanie „Przyjęty”.
2. **Dobranie drugiej karty polityki.** Mówca kontynuuje dobieranie kart z talii polityki tego samego etapu, aż dobierze odpowiednią kartę rozwiązania „Odrzucony”. Jeśli karta wsunięta pod kartę mówcy ma symbol gwiazdki obok napisu „Przyjęty”, druga karta nie może mieć takiego symbolu, i odwrotnie. Mówca wsuwa pod kartę mówcy pierwszą kartę spełniającą ten warunek, tak aby było widoczne tylko rozwiązanie „Odrzucony”.



3. **Oddanie głosów.** Gracze oddają głosy, nie zaznaczają jednak w okienku głosowania, które rozwiązanie wybierają („Przyjęty” albo „Odrzucony”). Następnie mówca rysuje na arkuszu SI poziomą linię, przekreślając wszystkie nieskreślone symbole ☹️ w odpowiedniej sekcji toru siły (☹️), **oraz** rzuca 1 czarną kością. SI oddaje tyle głosów, ile wskazuje liczba nad pierwszym od prawej skreślonym symbolem na torze siły (☹️) w sekcji odpowiadającej aktualnemu etapowi, oraz dodatkowe głosy zależne od wyniku rzutu kością: 0 za wynik 1, 1 za wynik 2 i 2 za wynik 3.



Podczas wydarzenia rady etapu II SI oddaje 3 głosy: 1 zgodnie z pozycją na torze ☹️ i 2 za wynik rzutu kością.

4. **Rozpatrzenie rozwiązania.** Każdy gracz, który oddał **więcej** głosów niż SI, rozpatruje rozwiązanie, przy którym znajduje się symbol gwiazdki, czyli rozwiązanie pozytywne. Każdy gracz, który oddał **mniej albo tyle samo** głosów co SI, musi rozpatrzyć rozwiązanie **bez** symbolu gwiazdki, czyli rozwiązanie negatywne. Rozwiązania rozpatrywane są indywidualnie i nie wpływają na innych graczy.
5. **Wydanie głosów.** Zgodnie ze standardowymi zasadami każdy z graczy przekreśla 1 zdobyty głos (☹️) za każdy głos, który oddał.

WYGRANA

Gracz, który zdobył więcej punktów zwycięstwa, wygrywa, pod warunkiem że uzyskany przez niego wynik jest lepszy niż „Porażka” dla wybranego poziomu trudności – zob. ramka „Ranking wyników w rozgrywce 1- i 2-osobowej” po prawej.

TWÓRCY

Projekt i opracowanie gry: James Kniffen

Dodatkowe opracowanie: Philip D. Henry

Producent: Jason Walden

Fabula: Dane Beltrami i Daniel Lovat Clark

Redakcja techniczna: Adam Baker

Redakcja i korekta: Mark Pollard

Kierownik działu gier planszowych: Chris Winebrenner-Palo

Konsultacja fabuły Twilight Imperium: MJ Newman

Konsultacja treści wrażliwych: zespół FFG ds. treści wrażliwych

Dyrektor kreatywny ds. fabuły i uniwersum: Katrina Ostrander

Projekt graficzny: Christopher Hosch oraz Michael Silsby i Laurence Smith

Kierownik projektu graficznego: Mercedes Opheim

Ilustracja na pudełku: Anders Finér

Ilustracje na elementach gry: Anders Finér, Tomasz Jedruszek, Alex Kim i Stephen Somers

Dyrektor artystyczny: Jeff Lee Johnson

Zarządzający dyrektorem artystycznym: Tony Bradt

Specjalista kontroli jakości: Zach Tewalthomas

Zarządzanie produkcją: Justin Anger i Austin Litzler

Dyrektor kreatywny ds. elementów wizualnych: Brian Schomburg

Starszy kierownik projektu: John Franz-Wichlacz

Dyrektor strategii produktu: Jim Cartwright

Projektant wykonawczy gry: Nate French

Szef studia: Chris Gerber

Tłumaczenie: Agnieszka Chrzanowska

Redakcja wersji polskiej: zespół Rebel

TESTERZY

Alex Antosh, Rita Asangarani, Craig Bishell, Bryan Block, Frank Brooks, Michael Carney, Federico Castelo, Kara Centell-Dunk, Ryann Collins, Paul „Robofish” Couch, Aaron Creller, Samuel Devine, Ben DiFrancesco, Ricardo Basilio Donoso, Robert Evans, Tony Fanchi, Tyler Finck, Grant Flesland, Alex Garcia, Gary Garitson, Chris Haycroft, Elizabeth Hildick, Robin Hildick, Rory Hildick, Emma Hunt, Paul Klecker, Nate Koski, Billy Krueger, José Anselmo Lapini Jr., Michael Laska, Micah Leininger, Josh Massey, Travis Milam, Erik Miller, Jacob Miller, Spencer Miller, Mark Miltenburg, Roderick Mitchell Jr., Matt Murtaugh, Kandice Nelson, John Price, Jim Roberts, Bryan Robertson, Matt Ryan, Peter Schumacher, Patrick Smalley, Rodrigo Marques de Souza, Rithvik Subramanya, Anna Svítlová, Kevin Van Sloun, Sam Vaughn, Ronnie Weissbard i Kevin Wickland.

Specjalne podziękowania dla wszystkich beta-testerów gry.

RANKING WYNIKÓW W ROZGRYWCE 1- I 2-OSOBOWEJ

Łatwy	Średni	Trudny	
Porażka	Porażka	Porażka	Zagubieni w Mrocznych Wiekach
40	Porażka	Porażka	Załączek cywilizacji
60	60	Porażka	Wschodzące mocarstwo
80	80	80	Potęga galaktyczna
-	100	100	Dominująca cywilizacja
-	-	120	Potężniejszy niż Lazaxowie

OBJAŚNIENIA

Ta sekcja zawiera odpowiedzi na pytania, które mogą pojawić się w trakcie rozgrywki.

EKSPANSJA

- ◆ Jeśli efekt karty pozwala graczowi zbudować stocznę kosmiczną, gracz może skreślić dowolny z kosztów tej stoczni.
- ◆ Efekt technologii „Motywator neuronowy” odnosi się do kolumny albo rzędu z kapitałem , nawet jeśli ten kapitał jest skreślony.

INFORMACJE NIEJAWNE

- ◆ Gracz nie pokazuje pozostałym graczom kart relikwów, których jeszcze nie zagrał.
- ◆ Gracz nie może patrzeć na arkusze innych graczy, jeśli wciąż wprowadza oznaczenia na swoim arkuszu. Innymi słowy, gracze mogą oglądać arkusze innych graczy, gdy wszyscy odłożą markery.
- ◆ Gracz może poczekać z ogłoszeniem, że zrealizował zadanie albo że zdobył układ Mecatol Rex do końca bieżącego kroku rundy. Dzięki temu nie wpłynie na to, jak inni gracze wydają zasoby.
 - ◆ Jeśli gracz zapomni ogłosić, że zrealizował zadanie albo zdobył układ Mecatol Rex, może to zrobić później. Jest jednak traktowany tak, jakby zrealizował zadanie albo zdobył układ Mecatol Rex wtedy, gdy to ogłasza.

KAPITAŁY

- ◆ Kapitał otoczony kreskami można wydać podczas tego samego kroku, w którym został zdobyty.
- ◆ Liczba głosów () i dóbr handlowych () jest ograniczona do tych dostępnych na arkuszu przemysłu.

NAWIGACJA

- ◆ Nawet jeśli dostępny układ nie jest jeszcze zdobyty, można uzyskać z niego dostęp do kolejnego układu.
- ◆ Jeśli w wyniku działania efektu karty układ zostanie skreślony, zanim zostanie zdobyty, nie można go już zdobyć.
- ◆ Każdy tunel czasoprzestrzenny może być wykorzystany tylko jednokrotnie.

PRZEMYSŁ

- ◆ Sześciokątne obszary sieci przemysłu, które nie zawierają kapitału ani wykropkowanego „X”, nie są polami i nie mogą być zlikwidowane ani zdobyte.

TECHNOLOGIE

- ◆ Technologie mogą być wykorzystane w tej samej rundzie, w której zostały odblokowane.
- ◆ Jeśli efekt karty pozwala graczowi odblokować technologię, gracz może skreślić dowolny z kosztów tej technologii.

WYDARZENIA RADY

- ◆ Jeśli zgodnie z treścią rozwiązania na karcie polityki gracz, który oddał najwięcej głosów, ma dokonać wyboru, a kilku graczy remisuje, każdy z remisujących graczy rzuca czarną kością. Gracze rzucają tak długo, aż tylko 1 z nich uzyska wynik . Ten gracz dokonuje wyboru.

WYDARZENIA WOJENNE/ /WOJSKOWOŚĆ

- ◆ Niektóre zdolności pozwalają zaznaczać węzły z anomaliami. Zaznaczone anomalie dodaje się do siły sekcji tak jak inne węzły.
- ◆ Gdy zostanie dobrana karta wydarzenia wojennego, każdy z graczy rozpatruje 2 wojny (1 z sąsiadem po lewej i 1 z sąsiadem po prawej). Efekt, który rozpatruje się podczas wojny / po wojnie, może być rozpatrywany w odniesieniu do obydwu tych wojen.
- ◆ Podczas wydarzenia wojennego po wykonaniu kroku 3 obliczone siły poszczególnych sekcji nie mogą się już zmienić, chyba że jakaś zdolność wprost mówi inaczej.
- ◆ Gracze mogą zacząć budowę jednostek w jednej rundzie, a zakończyć w innej rundzie. Mogą nawet zacząć budowę kilku jednostek tego samego rodzaju.
- ◆ Jeśli efekt karty pozwala graczowi wystawić jednostkę, gracz wystawia tę jednostkę na siatce wojny bez budowania. Jednostka ta nie liczy się do limitu jednostek danego rodzaju, a dany rodzaj jednostki nie musi być odblokowany.
- ◆ Wystawiane jednostki muszą w całości zmieścić się w obrębie siatki wojny.
- ◆ Jeśli jednostka nie może zostać wystawiona po wybudowaniu, mimo to zostaje zbudowana, a gracz zdobywa zapewniany przez nią kapitał punktowy ().
- ◆ Jeśli zdolność daje graczowi dodatkową siłę w przyszłych wojnach, może wpisać w odpowiednich okienkach siły „+1”, żeby o tym pamiętać. Jeśli jest tam już wpisana premia, gracz sumuje ich wartości (np. „+1” zmienia na „+2”).
- ◆ Na koniec gry na arkuszu wojskowości można uzyskać ujemną liczbę punktów zwycięstwa.

ZASOBY

- ◆ Gracze nie mogą zrezygnować z wydania zasobów.

ZDOLNOŚCI/EFEKTY

- ◆ Jeśli efekt karty stoi w sprzeczności z instrukcją, efekt karty jest ważniejszy.
- ◆ Jeśli efekt karty zawiera słowo „może/możesz”, rozpatrzenie tego efektu jest opcjonalne.
- ◆ Gdy gracz rozpatruje efekt karty, musi rozpatrzyć go w takim stopniu, w jakim jest to możliwe.
- ◆ Zdolność, która zawiera warunek „gdy aktywujesz arkusz”, musi zostać rozpatrzona przed wydaniem zasobów i kapitałów.
- ◆ Jeśli zdolność może wpłynąć na „dowolny” element (arkusz, pole itp.), należy zignorować standardowe ograniczenia dotyczące wyboru tego elementu. Ponadto ta zdolność wpływa tylko na 1 element wskazanego rodzaju, chyba że jest napisane inaczej. Na przykład zdolność „wydaj 3  na dowolnym arkuszu” oznacza, że gracz musi wydać wszystkie 3 zasoby  na 1 arkuszu, ale może to być arkusz nieaktywny.