

TOM LEHMANN

New Frontiers

Po wynalezieniu Hipernapędu, każda kolonia mogła rozpocząć ekspansję na nowe planety i marzyć o stworzeniu imperium...

W *New Frontiers* gracze na różne sposoby budują swoje imperium: rozwijają technologie, odkrywają i kolonizują nowe planety, produkują dobra i wymieniają je na kredyty lub punkty zwycięstwa.

Czy to Ty zbudujesz największe galaktyczne imperium?

ZAWARTOŚĆ

- 8 plansz Imperium, ponumerowanych od 1 do 8
- 60 dóbr w postaci sześciątów w czterech kolorach:
 - 19 niebieskich, 17 brązowych, 13 zielonych, 11 żółtych
- 60 znaczników Kolonistów
- 2 plansze Technologii
- 56 kafli Technologii
- 60 kafli Planet
- 7 szarych kafli Akcji
- 8 złotych kafli Celów (opcjonalne, opis na str. 11)
- 5 złotych plansz Magazynów (opcjonalne, opis na str. 11)
- 1 płytką z opisem przygotowania do gry/miejscem dla Kolonistów
- 1 płytką z opisem Planet
- 40 sześciokątnych żetonów Punktów Zwycięstwa (PZ):
 - osiem żetonów o wartości „10”, siedem „5”, dwadzieścia pięć „1”
- 56 prostokątnych żetonów Kredytów Galaktycznych:
 - osiem żetonów o wartości „10”, osiem „5”, czterdzieści „1”
- 1 tor pierwszeństwa
- 10 pionów graczy, po 2 w każdym z 5 kolorów
- 1 woreczek
- 1 instrukcja

Przed pierwszą rozgrywką starannie wypchnij z formatek plansze, kafle Technologii i Planet, kafle Akcji, kafle z opisami, tor pierwszeństwa, kafle Celów, plansze Magazynów, żetony Kredytów Galaktycznych i żetony Punktów Zwycięstwa.

Następnie włóż do woreczka i starannie wymieszaj wszystkie okrągłe kafle Planet.



Każde dobro składa się z dwóch plastikowych, dobrze spasowanych części. Jeśli któreś dobro rozpadło się na dwie części podczas transportu, złóż i ściśnij je ze sobą.

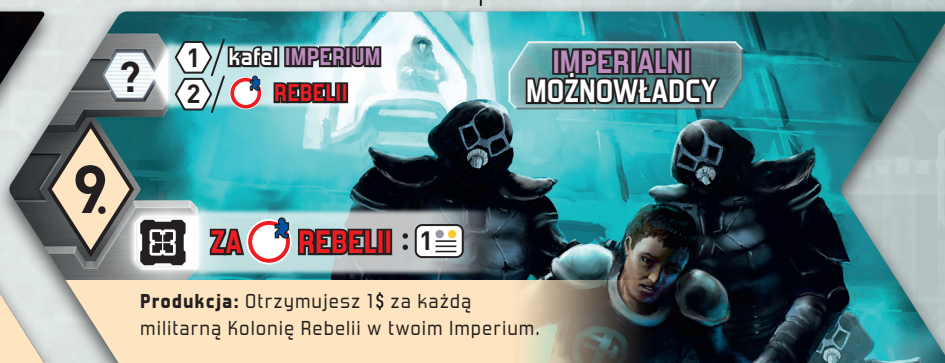


Planeta

„mała” Technologia



„duża” Technologia



PRZYGOTOWANIE DO ROZGRYWKI

Położ na środku stołu obie plansze Technologii i rozmieść na nich żetony Technologii:

Pierwsza rozgrywka: 8 dużych kafli Technologii umieść stroną oznaczoną białym kwadratem (□) do góry, na odpowiednich miejscach na planszy. Następnie w zależności od tego czy gracie we 2, 3-4 lub 5 graczy, umieść odpowiednio po 1, 2 lub 3 małe kafle Technologii na przeznaczonych dla nich miejscach na drugiej planszy, również stroną oznaczoną białym kwadratem (□) do góry. Pozostałe kafle Technologii odłóż do pudełka.

Kolejne rozgrywki: rozłóż kafle Technologii według powyższej instrukcji. Następnie rzuć monetą za każdy duży kafel Technologii i za każdy stos małych kafli Technologii, które znajdują się w dwóch kolumnach po prawej stronie plansz Technologii. „Reszka” oznacza, że kafle pozostają bez zmian na swoim miejscu, po wyrzuceniu „orła” odwróć kafel/stos kafli na drugą stronę.

Położ 7 kafli Akcji w rzędzie pomiędzy planszami Technologii. Pamiętaj, by zostawić im trochę wolnej przestrzeni, tak by w trakcie gry można było przesunąć do połowy w dół aktywowane kafle Akcji.

Pierwsza rozgrywka: użyj strony *Izolacja* oznaczonej białym kwadratem (□). Odłóż kafle Celów i plansze Magazynów do pudełka.

Kolejność ułożenia kafli Akcji nie ma znaczenia. Przy nauce gry polecamy następującą kolejność: *Izolacja*, *Rozwój Technologii*, *Odkrywanie*, *Kolonizacja*, *Produkcja*, *Sprzedaż / Konsumpcja* oraz *Wystanie dyplomatów*.

Kolejne rozgrywki z wykorzystaniem opcjonalnych Celów (więcej na str. 11): odwróć kafel Akcji *Izolacja* na stronę *Przegląd galaktycznych Celów*. Potasuj 8 kafli Celów i utwórz z nich zakryty stos. Rozdaj każdemu graczowi planszę Magazynu.

Stwórz wspólną pulę Punktów Zwycięstwa (PZ), dokładając do niej po 12 PZ za każdego gracza (skorzystaj z żetonów PZ o wartościach „1” i „5”). Pozostałe żetony PZ o wartościach „1” i „5”, odłóż do pudełka. Żetony o wartości „10” będą potrzebne w ostatniej rundzie gry, na razie odłóż je na bok.

Stwórz wspólną pulę Kolonistów, dokładając do niej po 12 Kolonistów za każdego gracza. Odłóż pozostałych Kolonistów do pudełka.

Na koniec stwórz pulę dóbr oraz żetonów Kredytów Galaktycznych, kładąc je w dogodnym miejscu na stole.

Kafle Planet włóż do woreczka i *dokładnie* je wymieszaj.

Po tym jak każdy z graczy wybierze swój kolor, ustal losowo początkową kolejność graczy i zgodnie z nią ułóż, od lewej do prawej, pionki graczy na torze pierwszeństwa. Pierwsze pole musi pozostać puste.

Rozgrywka dwuosobowa: po położeniu po jednym pionie przez obu graczy na torze pierwszeństwa, ułóż w tej samej kolejności po kolejnym pionie każdego z graczy.

Rozdaj każdemu graczowi po 3 Kredyty Galaktyczne. Ostatni gracz otrzymuje dodatkowo 1 Kredyt (łącznie 4 Kredyty Galaktyczne). W rozgrywce na 4 i 5 graczy, także przedostatni gracz otrzymuje dodatkowy Kredyt.

Potasuj 8 plansz Imperium i rozdaj po jednej każdemu graczowi.

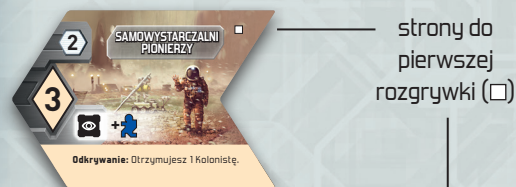
Pierwsza rozgrywka: wszyscy gracze korzystają ze stron plansz Imperium oznaczonych cyfrą wpisaną w biały kwadrat.

Kolejne rozgrywki: zgodnie z kolejnością, każdy gracz wybiera dowolną stronę planszy Imperium ustalając w ten sposób swoją Rodzimą Kolonię.

W rozgrywce na 3 lub więcej graczy, każdy gracz kładzie swój drugi pion na okrągłym polu z cyfrą na swojej planszy Imperium (w rozgrywce dwuosobowej drugi pion został wcześniej umieszczony na torze pierwszeństwa).

Następnie każdy gracz otrzymuje po 1 Kolonistę z puli i kładzie go na oznaczonym miejscu na swojej Rodzimej Kolonii na planszy Imperium. Jeśli Rodzima Kolonia ma symbol Planety otoczony kolorową poświatą, jej właściciel kładzie na niej dobro w kolorze poświaty (patrz ilustracja po prawej).

Czas zacząć rozgrywkę.



strony do pierwszej rozgrywki (□)



duże kafle Technologii na planszy



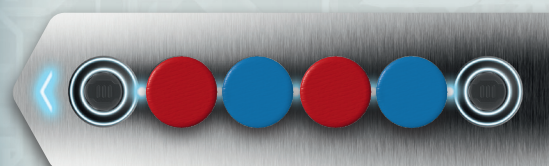
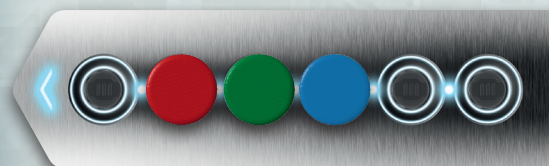
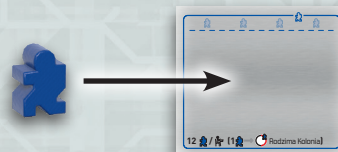
kafle Akcji



stosy małych kafli Technologii na planszy



liczba graczy	wielkość stosu małych techn.	pula Kolonistów i PZ
2	1	24
3	2	36
4	2	48
5	3	60



symbol Planety

PRZEBIEG GRY

Rozgrywka trwa na ogół od 12 do 15 rund.

W każdej rundzie pierwszy gracz wybiera jeden z kafli Akcji i przesuwa go w dół, tak by można go było łatwo odróżnić od pozostałych kafli w rzędzie. Oprócz tego przesuwa swój pion na pozycję między pierwszymi dwoma polami na torze pierwszeństwa. Następnie każdy gracz, zgodnie z kolejnością na torze pierwszeństwa, rozpatruje tę **Akcję**, z tym że tylko pierwszy gracz otrzymuje jej **bonus**.

Przykład: Pierwszy gracz wybrał kafel Akcji *Rozwój Technologii*. Zaczynając od niego, każdy gracz może zakupić 1 kafel Technologii - czyli rozpatrzeć Akcję *Rozwój Technologii* - i umieścić go na swojej planszy Imperium. Pierwszy gracz korzysta z bonusu tego kafela Akcji, czyli kupuje Technologię ze zniżką wynoszącą 1 Kredyt.

Po rozpatrzeniu tej Akcji przez wszystkich graczy, pierwszy gracz przesuwa do końca swój pion na torze pierwszeństwa, zajmuje on teraz pierwsze pole na torze.

Następnie zgodnie z kolejnością na torze pierwszeństwa, kolejny gracz wybiera kafel Akcji, który jeszcze nie został wybrany w tej rundzie i przesuwa swój pion, tak by znalazł się w połowie drogi do pierwszego od lewej pustego pola na torze pierwszeństwa. Tak jak poprzednio, zaczynając od gracza, który wybrał kafel Akcji, **każdy** gracz zgodnie z kolejnością rozpatruje tę Akcję. Może to oznaczać, że po tym jak akcję wykona gracz, którego pion zajmuje ostatnie pole na torze pierwszeństwa, jako kolejną akcję rozpatruje gracz, którego pion jest na pierwszym polu na torze, i tak dalej, zgodnie z kolejnością. Gracz, który wybrał kafel, jako jedyny korzysta z bonusu i tak jak poprzednio po rozpatrzeniu Akcji przez wszystkich graczy przesuwa swój pion w całości na pierwsze wolne miejsce (czyli tuż za pion pierwszego gracza).

Gracze wybierają w ten sposób kolejne kafle Akcji, dopóki każdy z graczy nie wybierze jednego z nich.

Rozgrywka dwuosobowa: w każdej rundzie gracze wybierają po 2 kafle Akcji. Każda wybrana Akcja jest wykonywana przez każdego z graczy tylko raz.

Jeśli w trakcie rundy żaden z graczy nie wybrał kafela *Produkcji*, na koniec rundy połóż na nim 1 Kredyt Galaktyczny. Następnie przesuń do góry wszystkie wybrane kafle Akcji, tak by znów znajdowały się w jednym rzędzie i przesuń wszystkie pioniki na torze pierwszeństwa o jedno pole w prawo. Czas rozpocząć kolejną rundę.

Uwagi:

- Niektóre kafle Akcji nie umożliwiają wykonania akcji, a jedynie dostarczają bonus graczowi, który je wybierze.
- Akcje są rozpatrywane zgodnie z kolejnością na torze, a *nie* zgodnie z ruchem wskazówek zegara. Zaczynając od aktywnego gracza i jeśli to konieczne przeskakując do graczy, których pioniki znajdują się na początku toru - tak by każdy gracz mógł rozpatrzeć kafel Akcji.
- Kolejność na torze pierwszeństwa nie zmienia się po zakończeniu rundy, chyba, że jeden z graczy wybrał odpowiedni kafel Akcji (*Wystanie dyplomatów* lub, jeśli włączyłeś do gry Cele, *Przegląd galaktycznych Celów*), który zmienia tę kolejność.
- Rozpatrzenie kafela Akcji jest obowiązkowe, o ile to możliwe, chyba że w opisie jego działania użyto słowa „możesz”.

Rozgrywka może zakończyć się na cztery różne sposoby (patrz str. 9). Jeśli choć jeden z warunków zostanie spełniony, po zakończeniu obecnej rundy gracze podliczają zdobyte PZ z kafli w swoim Imperium, żetonów PZ oraz premii. **Gracz, który zdobył największą liczbę PZ wygrywa grę!**

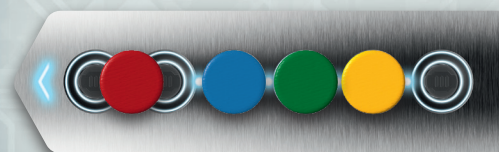
W kolejnych sekcjach zapoznasz się ze szczegółowym opisem każdego kafela Akcji.

IZOLACJA

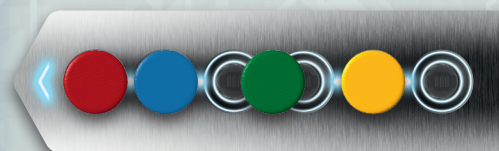
Akcja: brak.

Bonus: otrzymujesz 2 Kredyty Galaktyczne.

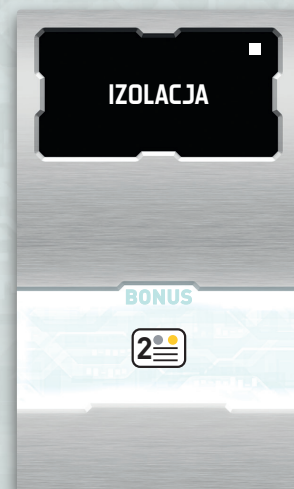
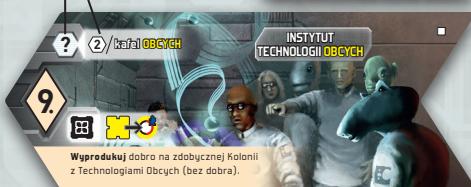
Wybierając ten kafel nie rozpatrujesz żadnej Akcji, otrzymujesz jedynie jako bonus 2 Kredyty Galaktyczne.



Pierwsza Akcja



Trzecia Akcja, wybiera Zielony, Akcja jest rozpatrywana w kolejności: Zielony, Żółty, Czerwony i Niebieski. Po rozpatrzeniu Akcji przez wszystkich graczy, Zielony przesuwa swój pion w lewą stronę.



ROZWÓJ TECHNOLOGII

Akcja: kup 1 Technologię.

Bonus: -1 do kosztu zakupu.

Gracze zgodnie z kolejnością mogą zakupić po jednej Technologii, płacąc tyle Kredytów, ile wynosi jej koszt, czyli cyfra (od 1 do 9) wpisana w romb na kaflu Technologii. Gracz, który wybrał kafel Akcji płaci o 1 Kredyt mniej.

Jeśli dowolna zdolność lub bonus *Technologii* zmniejszają koszt zakupu Technologii poniżej zera, to pozostaje on równy zero.

Nie możesz kupić Technologii, która już się znajduje w twoim Imperium.

Kafle Technologii umieszczasz w środkowej części swojej planszy Imperium.

Większe Technologie, o koszcie równym 9, zajmują dwa pola na planszy. Możesz swobodnie zmieniać układ swoich Technologii, aby lepiej je dopasować, ale nie możesz umieszczać żadnych kafli na „czerwonej” części swojej planszy, dopóki wszystkie pozostałe dziesięć pól nie będzie już zajęte.

Jeśli któryś gracz zakrył więcej niż 10 pól Technologii po rozpatrzeniu Akcji *Rozwoju Technologii*, gra zakończy się po zakończeniu tej rundy.

Większość Technologii zapewnia *Zdolność*, która zmienia reguły gry (patrz poniżej).

Każda zakupiona Technologia dostarczy tyle Punktów Zwycięstwa na koniec gry, ile wskazuje liczba zapisana w sześciokątnej ikonice. Pytajnik („?”) na Technologiach o koszcie 9 podkreśla, że liczba PZ zapewnionych na koniec gry przez ten kafel jest zmienna, co też jest szczegółowo opisane na samym kaflu. Jeśli posiadasz więcej niż 1 Technologię (lub Kolonię) z „?”, każdą z nich rozpatrzysz osobno, tj. jeżeli jedna Kolonia spełnia warunki różnych Technologii/Kolonii, zdobywasz PZ dla każdej z nich.

ZDOLNOŚCI

Większość Technologii i wiele Planet posiada Zdolności, które zmieniają zasady. Symbol w czarnej ikonice, otoczonej białym obrysem, wskazuje, którą *Akcję* modyfikuje. Akcja ta jest również wymieniona pogrubioną czcionką w opisie działania Zdolności w dolnej części kafla.

- Nie można użyć Zdolności kafla w tej samej Akcji, w której został on umieszczony w Imperium.
- Rozpatrzenie Zdolności jest obowiązkowe, o ile to możliwe, chyba że w opisie jej działania użyto słowa „możesz”.
- Działanie Zdolności wykorzystanych w tej samej Akcji może się kumulować.
- Jeśli kiedykolwiek Zdolności obniżą koszt poniżej zera, to pozostaje on równy zero.
- Niektóre Zdolności dotyczą kosztów nadrukowanych na kaflach, przed zastosowaniem zniżek.
- Każdej Zdolności można użyć tylko raz na Akcję, chyba że napisano inaczej.

Zdolność, która zmienia zasadę (np. poprzez zmniejszenie kosztu Kolonizacji Planety) zmienia ją tylko i wyłącznie w opisanym zakresie; inne zasady dotyczące tej Akcji (np. liczba Kolonistów wymagana do Kolonizacji Planety) nadal obowiązują.

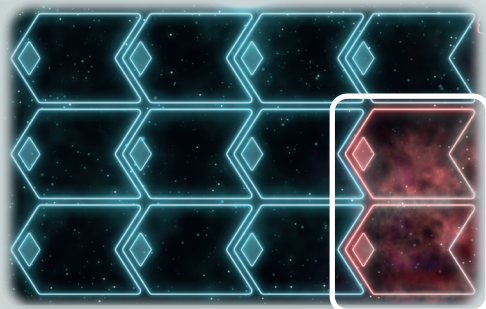
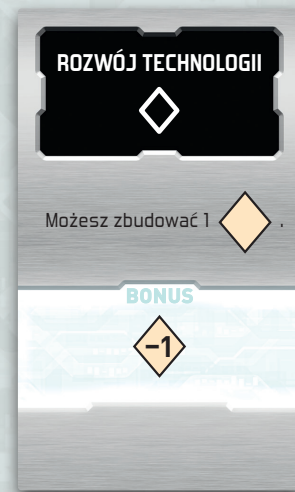
Niektóre Zdolności są warunkowe, aktywują się w zależności od tego, czy dany warunek, taki jak np. Produkcja dobra na Planecie albo Kolonizacja Planety, zostanie spełniony. Te Zdolności działają tylko wtedy, gdy ich warunek zostanie spełniony podczas rozpatrywania bieżącej Akcji.

Jeżeli dany warunek, taki jak Kolonizacja Planety zostanie spełniony dwa razy w jednej Akcji *Kolonizacji* (np. dzięki Technologii *Ulepszona logistyka*), wówczas Zdolności o takim warunku, również są dwukrotnie aktywowane (np. *Zdolność Robotów terraformujących*).

Rodzime Kolonie są uważane za *Kolonie* (patrz kolejna sekcja) na potrzeby wszystkich zasad, Zdolności i efektów.

Zdolności zostały opisane słownie na kaflach. Sprawdź sekcję „Uwaga” pod Akcją, której dotyczy dana Zdolność, by poznać ew. dodatkowe szczegóły dotyczące działania tej Zdolności.

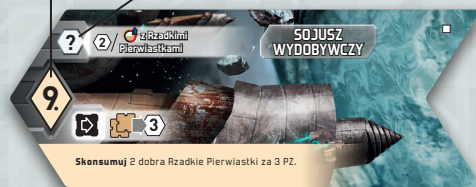
Działanie *Rafinerii Obcych w Obłoku Oorta* nie jest Zdolnością i działa od momentu umieszczenia kafla w Imperium. Jego właściciel określa jej *rodzaj* - Nowości (niebieski), Rzadkie Pierwiastki (brązowy), Geny (zielony) lub Technologie Obcych (żółty) - raz w każdej Akcji, na czas rozpatrywania tej Akcji. Nie ma to wpływu na dobro, które wcześniej się na niej znalazło.



„czerwona” strefa zakończenia gry kafli Technologii



koszt PZ



modyfikowana Akcja

zdolności



- ◊ Rozwój Technologii
- 👁️ Odkrywanie
- 👤 Kolonizacja
- 🏠 Produkcja
- 💰 Sprzedaż
- 👉 Konsumpcja



ODKRYWANIE

Akcja: wybierz 1 Planetę z 7 Planet wylosowanych z woreczka.

Bonus: wybierz drugą Planetę (po tym jak wszyscy wybiorą Planetę).

Dobierz siedem kafelków Planet z woreczka i ułóż je *szarą stroną do góry* na środku stołu.

Zaczynając od gracza, który wybrał kafel Akcji i zgodnie z kolejnością, każdy z graczy wybiera jedną Planetę i dodaje ją do Odkrytych Planet w swoim Imperium. Po tym gdy wszyscy gracze to zrobią, gracz, który wybrał kafel Akcji, wybiera drugą Planetę i dodaje ją do swojego Imperium. Następnie odłóż niewybrane kafele Planet do woreczka.

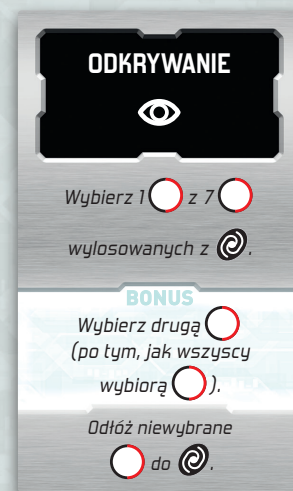
Ważne. Odkryte Planety nie są Koloniami.

Aby wyraźnie oddzielić Odkryte Planety od Kolonii, umieszczaj je w swoim Imperium, zaczynając od prawego końca planszy. Po skolonizowaniu Planety odwróć ją na kolorową stronę i umieść na pierwszym wolnym miejscu z lewej strony planszy Imperium.

Zdolności działające podczas Akcji *Odkrywania* (*odkrywające*), takie jak *Drużyna zwiadowców*, i pozwalające na dobranie dodatkowego kafele Planety, są aktywowane *po tym* jak gracz wybierze kafel Planety ze środka stołu (lub, jeśli aktywował je gracz wybierający kafel Akcji, po tym jak wybierze *obie* Planety), ale *zanim* niewybrane Planety wrócą do woreczka.

Suma twoich Odkrytych Planet i Kolonii, wliczając twoją Rodzimą Kolonię, pod koniec Akcji Odkrywania nie może być większa niż dziewięć. Jedyne w przypadku gdy masz więcej niż dziewięć Kolonii i Odkrytych Planet, odkładasz nadmiarowe Odkryte Planety do woreczka, wybierając spośród wszystkich Odkrytych przez siebie Planet te, które chcesz zatrzymać.

Uwaga: wszystkie Zdolności, właściwości oraz Punkty Zwycięstwa Odkrytej Planety są nieaktywne, aż do momentu gdy zostanie ona *skolonizowana*, stając się Kolonią (patrz kolejna strona).



Kolonie

Odkryte Planety

KOLONIZACJA

Bonus: otrzymujesz 1 Kolonistę.

Akcja: otrzymujesz 2 Kolonistów *lub* kolonizujesz 1 Planetę.

Najpierw gracz, który wybrał kafel Kolonizacji, otrzymuje jednego Kolonistę, a następnie zaczynając od niego każdy z graczy otrzymuje dwóch Kolonistów lub kolonizuje jedną z Odkrytych Planet w swoim Imperium, odwracając ją na stronę Kolonii.

Gracz, który wybrał Akcję może wykorzystać Kolonistę otrzymanego jako bonus do skolonizowania Planety w tej samej Akcji Kolonizacji.

Gracze, którzy mają możliwość skolonizowania Planety, nie są do tego zobowiązani, mogą zamiast tego otrzymać dwóch Kolonistów. Każdy gracz *musi* jednak wybrać między otrzymaniem dwóch Kolonistów lub kolonizacją Planety; „pas” nie jest możliwy.

Umieść nowych Kolonistów na wyznaczonym miejscu na planszy Imperium, przesuając ich na Planety podczas kolonizacji.

Aby skolonizować Odkrytą Planetę, gracz musi mieć zarówno wymaganą liczbę Kolonistów - jednego lub dwóch - jak i wystarczającą liczbę Kredytów (w przypadku Planety nie-militarnej) lub co najmniej taką siłę militarną jak wartość obrony danej Planety (w przypadku Planety militarnej).

Planeta nie-militarna ma czarny obrys i czarną cyfrę, oznaczającą koszt w Kredytach, który należy zapłacić, aby ją skolonizować.

Planeta militarna ma czerwony obrys i zarysowaną czerwoną cyfrę, oznaczającą siłę jej obrony. Aby skolonizować taką Planetę, całkowita siła militarna twojego Imperium musi być równa lub wyższa od tej wartości. Siła militarna jest zwiększana przez Zdolności Technologii oraz wszystkich Kolonii (łącznie z Rodzimą).

Nie możesz łączyć siły militarnej i płatności w Kredytach podczas kolonizacji Planety.

Po skolonizowaniu Planety, odwróć jej kafel na stronę Kolonii, umieść na niej Kolonistów i dodaj ją do swojego Imperium, na pierwszym wolnym miejscu od lewej strony planszy Imperium. Jeśli Planetę otacza kolorowa „poświata” - niebieska, brązowa, zielona lub żółta - dostarcza ona zdobywcze dobro po skolonizowaniu. Umieść dobro o pasującym kolorze na *zdobywczej* Kolonii.

Jeśli po akcji *Kolonizacji* któryś z graczy ma więcej niż siedem *Kolonii* w swoim Imperium (*wliczając* jego Rodzimą Kolonię) **lub** jeśli zostało mniej niż pięciu Kolonistów na płytce Kolonistów, po zakończeniu tej rundy następuje koniec gry.

Wiele Kolonii ma *Zdolności*, które zmieniają zasady gry.

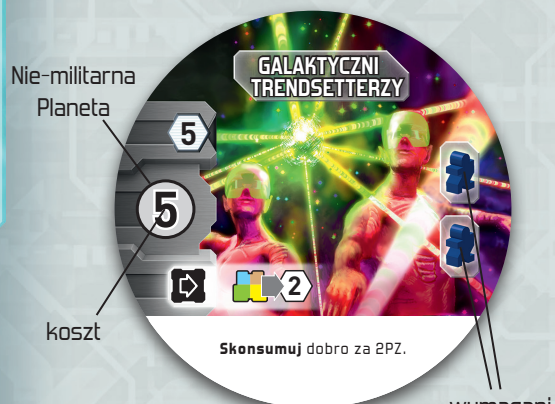
Każda Kolonia dostarczy na koniec gry tyle Punktów Zwycięstwa, ile wskazuje liczba zapisana w sześciokątnej ikonie. Pytajnik („?”) na niektórych Koloniach podkreśla, że liczba PZ zapewnionych przez ten kafel na koniec gry jest zmienna, co też jest szczegółowo opisane na samym kaflu. Jeśli posiadasz więcej niż 1 Kolonię (lub Technologię) z „?”, każdą z nich rozpatrujesz osobno, tj. jeżeli jedna Kolonia spełnia warunki różnych Technologii/Kolonii, zdobywasz PZ dla każdej z nich.

Uwaga: Niektóre *Zdolności kolonizacyjne* zapewniają *wyspecjalizowaną* siłę militarną, działającą przeciwko konkretnemu rodzajowi Planet militarnych, takich jak Planety ze słowem kluczowym *Rebelia* czy Planety militarne z Rzadkimi Pierwiastkami. Pewne *Zdolności kolonizacyjne* pozwalają graczowi odrzucić dobro, aby zwiększyć *tyczasowo* siłę militarną podczas tej Akcji. To dobro można odrzucić z dowolnej Kolonii w twoim Imperium.

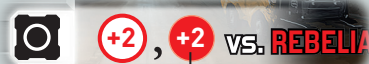
Korzystając z *Ulepszonej logistyki*, aby skolonizować dwie Planety w jednej akcji Kolonizacji, każda tymczasowa siła militarna użyta do skolonizowania pierwszej Planety, *może* być użyta do skolonizowania drugiej, ale żadna *Zdolność* Planety skolonizowanej jako pierwszej w tej Akcji *nie może* zostać wykorzystana do skolonizowania drugiej Planety. *Zdolności*, których warunkiem aktywacji jest kolonizacja Planety, takie jak *Zdolność Robotów terraformujących*, są w takiej sytuacji aktywowane dwukrotnie.

Specjalista ds. kontaktów pozwala Ci na kolonizację militarnej Planety nie-Obcych tak, jakby była nie-militarną Plantą, płacąc koszt obniżony o 1 Kredyt (plus inne ewentualne obniżki).

Roboty terraformujące pozwalają na wylosowanie Planety z woreczka, po tym gdy skolonizujesz Planetę. Jeśli masz w sumie więcej niż 9 Odkrytych Planet



Planety zdobywcze i dobra



wyspecjalizowana siła militarna
tyczasowa siła militarna



i Kolonii (*wliczając* swoją Rodzimą Kolonię) pod koniec akcji Kolonizacji, odłóż nadmiarowe Odkryte Planety do woreczka, wybierając spośród wszystkich odkrytych przez siebie Planet te, które chcesz zatrzymać.

Inżynierowie ds. terraformacji pozwalają na zastąpienie nie-militarnej Kolonii inną nie-militarną Planetą tego samego rodzaju, czyli taką z Nowościami (niebieską), z Rzadkimi Pierwiastkami (brązową), z Genami (zieloną), z Technologiami Obcych (żółtą) lub - tylko na potrzeby tej Zdolności - szarą, której koszt jest wyższy o od 0 do 3 Kredytów. Skorzystanie z tej Zdolności nie jest Akcją Kolonizacji. Nie możesz jej połączyć z żadną Zdolnością kolonizacyjną oraz nie możesz jej użyć na Kolonii skolonizowanej w tej Akcji.

Nie możesz wybrać rodzaju Planety *Rafineria Obcych w Obłoku Oorta* jako „szary”, gdy korzystasz z tej Zdolności. Ponadto zignoruj wszystkie obniżki, porównując jedynie *nadrukowany* koszt Planet. Zastąpioną Planetę odłóż do woreczka na koniec *Kolonizacji* (chyba że była to twoja Rodzima Kolonia). Jeśli było na niej dobrze, odłóż je do wspólnej puli. Jeśli nowa Planeta jest *zdobywcza*, połóż na niej odpowiednie dobro.

Przy rozpatrywaniu tej Zdolności oraz Zdolności *Umierającej Kolonii*, jeżeli nowa Planeta wymaga więcej Kolonistów niż zastępowana Kolonia, musisz później dodać Kolonistę, aby móc skorzystać z tych Zdolności. Po zamianie Planet odłóż ewentualnych nadmiarowych Kolonistów na przeznaczone dla nich miejsce na swojej planszy Imperium.

Warunek zakończenia gry w postaci liczby Kolonistów na płycie Kolonistów mniejszej niż pięć jest sprawdzany wyłącznie na koniec Akcji *Kolonizacja*. Jeśli taka sytuacja będzie miała miejsce podczas innych Akcji, kontynuujcie rozgrywkę. Choć to mało prawdopodobne, może się zdarzyć, że zabraknie Kolonistów na płycie przed zakończeniem rozpatrywania Akcji *Kolonizacja*. Gracze rozpatrujący ją na końcu otrzymują tylu Kolonistów, ile jest to możliwe (jednego lub wcale) i nie muszą kolonizować Planet.

PRODUKCJA

Akcja: wyprodukuj dobro na wszystkich Koloniach produkcyjnych (na których nie ma dóbr).

Bonus: zbierz wszystkie Kredyty z tego kafla *oraz* wyprodukuj dobro na jednej Kolonii zdobywczej (na której nie ma dobra).

Jeśli Akcja *Produkcji* nie została wybrana podczas poprzedniej rundy (poprzednich rund), na tym kafelku będzie się znajdować jeden lub więcej Kredytów. Gracz wybierający tę akcję zbiera z kafla wszystkie żetony Kredytów.

Następnie, połóż na każdej Kolonii *produkcyjnej* (z ikoną wypełnioną niebieskim, brązowym, zielonym lub żółtym kolorem), na której nie znajduje się dobro, znacznik dobra w odpowiednim kolorze. Szare kolonie nigdy nie mogą mieć dóbr. Kolonia w żadnym momencie nie może mieć więcej niż jednego dobra.

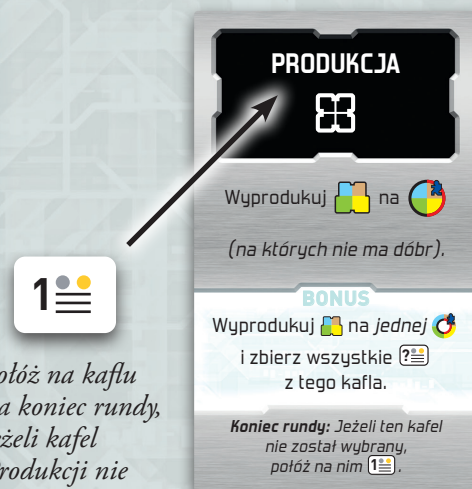
Na koniec wybierający gracz produkuje odpowiednie dobro na jednej ze swoich *zdobywczych* Planet, o ile to możliwe.

Pod koniec każdej rundy, jeżeli kafelek Akcji *Produkcja* *nie został* podczas niej wybrany, połóż na nim 1 Kredyt (*zanim* przesuniesz w górę wszystkie kafle Akcji, które zostały wybrane podczas tej rundy).

Uwaga: Niektóre Kolonie, takie jak *Strefa występowania komet*, zapewniają Kredyty, gdy wyprodukujesz na nich dobro. Jeśli dobro już wcześniej znajdowało się na Kolonii, to nie otrzymujesz dodatkowego Kredytu (Kredytów).

Podobnie, *Zdolność Przemysłu wydobywczego* porównuje liczbę dóbr na Planetach z Rzadkimi Pierwiastkami wyprodukowanych wyłącznie w tej Akcji.

Liczba dóbr w pudełku wystarcza dla wszystkich Planet w grze. Jednakże, jeśli wykorzystujesz w rozgrywce Cele, a wśród nich znajduje się *Cel Magazynowanie zasobów* to może jednak ich zabraknąć. W takim przypadku gracze produkują swoje dobra, w tym wszelkie dobra zdobywcze, zgodnie z kolejnością, zaczynając od gracza, który wybrał kafelek Akcji. Gracze, rozpatrujący *Produkcję* jako ostatni, mogą nie otrzymać części swoich dóbr (lub nawet żadnego). Jeżeli masz więcej Kolonii produkcyjnych niż odpowiednich dóbr, które mogą one wyprodukować, to ty decydujesz, na których z nich umieścić dobra.



połóż na kaflu na koniec rundy, jeżeli kafelek *Produkcji* nie został wybrany



Planety produkcyjne i dobra

Aby ułatwić rozpoznawanie Planet graczom, którzy mają problem z rozróżnianiem kolorów, każda z nich na ikonie ma „księżyc” umieszczony w innej pozycji na krawędzi. Podobnie dobra odróżniają się między sobą nie tylko barwą, ale także wielkością.

SPRZEDAŻ, KONSUMPCJA

Bonus: zdobywasz 1 żeton PZ.

Bonus jest wymieniony jako pierwszy na tym kaflu, ponieważ w przeciwnym razie, wybierający gracz często zapominałby wziąć swój dodatkowy Punkt Zwycięstwa. Weź go natychmiast!

Akcja: możesz sprzedać 1 dobro, a następnie musisz użyć Zdolności *konsumpcyjnych* do zamiany dóbr na żetony PZ i/lub Kredyty, odkładając wydane dobra do wspólnej puli.

Ta akcja składa się z dwóch części. Każdy z graczy wykonuje obie, zgodnie z kolejnością i rozpoczynając od gracza wybierającego kafel Akcji.

Sprzedaż. Każdy z graczy może sprzedać jedno dobro, zwracając je do wspólnej puli, otrzymując w zamian od 1 do 4 Kredytów, w zależności od *rodzaju* dobra: Nowości (niebieskie), Rzadkich Pierwiastków (brązowe), Genów (zielone) lub Technologii Obcych (żółte). Aby sprzedać dobro nie potrzebujesz specjalnej Zdolności. Zdolności dotyczące *Sprzedaży* zwiększają liczbę otrzymanych Kredytów wyłącznie gdy sprzedajesz dobro. Jeśli nie sprzedajesz dobra, to nie możesz skorzystać z tych Zdolności.

Konsumpcja. Następnie, jeśli masz jakieś dobra i Zdolności *konsumpcyjne*, **musisz** z nich skorzystać - w dowolnej kolejności - aż do momentu, gdy albo wykorzystasz wszystkie dostępne Zdolności *konsumpcyjne* albo nie posiadasz już żadnych dóbr, które można skonsumentować. Każda Zdolność może być użyta tylko raz. Gracz bez Zdolności *konsumpcyjnych* nie może skonsumentować żadnych dóbr.

Jeśli w startowej wspólnej puli zabraknie żetonów Punktów Zwycięstwa, dodaj żetony o wartości „10” (odłożone na bok podczas przygotowania do gry) i odpowiednio wymień żetony PZ posiadane przez graczy, tak aby każdy gracz otrzymał należne żetony Punktów Zwycięstwa otrzymane w tej Akcji. Jednocześnie oznacza to, że rozgrywka skończy się po zakończeniu tej rundy.

Uwaga: Ceny *Sprzedaży* w *New Frontiers* są o jeden niższe niż w grze *Race for the Galaxy*. Niektóre Zdolności, takie jak Zdolność *Świata ze złożami przypraw*, mają zastosowanie tylko w przypadku *Sprzedaży* dobra określonego *rodzaju*. Dobro na *Rafinerii Obcych w Obłoku Oorta* nie może zostać sprzedane.

Wiele Zdolności *konsumpcyjnych* wymaga odrzucenia 1 dobra w zamian za Punkty Zwycięstwa i/lub Kredyty; inne konsumują 2 dobra w zamian za 3 Punkty Zwycięstwa, albo wymagają dobra o określonym *rodzaju*, jak na przykład Zdolność *Galaktycznej sieci informacyjnej*. Niektóre Zdolności *konsumpcyjne* kaflki, takich jak *Imperialna fabryka broni* lub *Rynek konsumencki*, konsumują „do” dwóch lub trzech dóbr, co oznacza, że otrzymujesz żetony Punktów Zwycięstwa i Kredyty wyłącznie za dobra faktycznie skonsumentowane. Jeśli korzystasz z takiej Zdolności, musisz w pełni wykorzystać jej możliwości (o ile to możliwe).

Gildia handlowa ma zarówno Zdolność związaną zarówno ze *Sprzedażą* jak i *Konsumpcją*; ale jej Zdolność *konsumpcyjna* jest opcjonalna.

Zdolności *Bogatej gospodarki* oraz *Galaktycznego salonu* nie konsumują dóbr. Zamiast tego otrzymujesz 1 dodatkowy PZ za każde dobro, które skonsumentowałeś, oraz 1 PZ, jeśli posiadasz także *Galaktyczny salon* (znajduje się on w grze zamiast *Okrętów Desantowych*).

Przykład: jeśli posiadasz zarówno *Bogatą gospodarkę*, jak i *Galaktyczny salon* i korzystasz z *Nowej Winlandii* do *Konsumpcji* 1 dobra za 2 Kredyty, ze *Starej Ziemi*, by skonsumentować 2 dobra za 3 PZ, a z *Galaktycznego salonu*, by otrzymać 1 PZ (korzystając z jego Zdolności), wówczas dzięki *Bogatej gospodarce* otrzymasz 4 PZ, w sumie 2 Kredyty i 8 PZ.

Możesz korzystać ze swoich Zdolności *konsumpcyjnych* w dowolnej kolejności, nawet jeśli kolejność w jakiej ich użyjesz sprawi, że pozostaną w twoim Imperium dobra, które mogłyby zostać skonsumentowane, w przypadku innej kolejności.



1 2 3 4

Ceny sprzedaży dóbr



WYSŁANIE DYPLOMATÓW

Akcja: brak.

Bonus: zdobywasz 1 żeton PZ i przesuwasz pion na pierwszą pozycję na torze pierwszeństwa.

Jeśli wybrałeś ten kafel, nie rozpatrujesz żadnej Akcji. Otrzymujesz za to dwa bonusy: 1 PZ oraz przesuwasz swój pion na torze pierwszeństwa z obecnie zajmowanej pozycji na pierwszą (przesuwasz pion znajdujące się uprzednio przed tobą o jedno pole w prawo, tak by zrobić miejsce dla twojego piona).

Uwaga: Przy rozpatrywaniu wszystkich pozostałych Akcji w tej rundzie obowiązuje już nowa kolejność. W grze 2-osobowej ta akcja może skutkować wyborem kafa Akcji dwa razy z rzędu przez tego samego gracza. Jeśli startowa pula PZ zostaje opróżniona na skutek bonusu tego kafa Akcji, gra zakończy się po dograniu bieżącej rundy do końca.

KONIEC RUNDY

Jeśli żaden z warunków końca gry nie został spełniony, wtedy:

- Jeśli nikt nie wybrał *Produkcji* w tej rundzie, *połóż* jeden Kredyt ze wspólnej puli na jej kaflu.
- Przesuń wszystkie kafle Akcji wybrane uprzednio przez graczy w górę.
- Przesuń wszystkie pionki graczy o jedno pole w prawo.

Kontynuuj rozgrywkę, zaczynając od pierwszego gracza, który wybiera kafel Akcji.

KONIEC GRY

Gra może zakończyć się na jeden (lub więcej) z następujących sposobów:

- Technologie należące do jednego z graczy zajmują więcej niż 10 pól na jego planszy Imperium.
- Dowolny gracz ma więcej niż 7 *Kolonii* (wliczając w to Rodzimą Kolonię).
- Liczba Kolonistów we wspólnej puli po zakończeniu rozpatrywania Akcji *Kolonizacji* (i tylko wtedy) jest mniejsza niż 5.
- Startowa pula żetonów PZ uległa wyczerpaniu (w dowolnym momencie).

We wszystkich przypadkach rozpatrz wszystkie Akcje bieżącej rundy przed końcową punktacją.

WYGRANA

Przed punktowaniem każdy gracz usuwa wszystkie Odkryte Planety ze swojego Imperium.

Właściciel *Rafinerii obcych w Obłoku Oorta* wybiera jej *rodzaj* na potrzeby końcowego punktowania.

Przy podliczaniu punktów pamiętaj o swojej Rodzimej Kolonii. Jeśli graliście z Celami (patrz strona 11), odkryj wszystkie zakryte Cele każdego z graczy.

Wynik każdego gracza jest sumą:

- *żetonów* Punktów Zwycięstwa zdobytych podczas rozgrywki,
- *wartości* kafli Technologii i Kolonii w jego Imperium (w Punktach Zwycięstwa),
- liczby *dotychczasowych* Punktów Zwycięstwa pochodzących z Technologii o koszcie 9 (oraz kilku Planet) z symbolem „?”,
- (jeśli graliście z Celami) *dotychczasowych* Punktów Zwycięstwa otrzymanych za każdy Cel w grze.

Wygrywa gracz, który zdobył najwięcej Punktów Zwycięstwa!

W przypadku remisu, wygrywa ten z remisujących graczy, który posiada łącznie więcej Kredytów i dóbr w swoim Imperium (Kredyty i dobra na kaflach Magazynów nie są brane pod uwagę). Jeśli nadal jest remis, remisujący gracze wspólnie wygrywają.

WYSŁANIE DYPLOMATÓW

BONUS

Przesuwasz swój pion na pierwszą pozycję na torze pierwszeństwa.

1



wskaźnik końca gry na planszy Imperium dotyczący liczby Kolonii



Przykład punktowania przez kafel z premią: zdobywasz 2 PZ za każdą Planetę Genów (militarną lub nie-militarną) w twoim Imperium, oraz 1 PZ za każdą inną Planetę militarną w twoim Imperium.

Jeśli Planeta lub Technologia spełnia więcej niż jeden warunek punktowania pojedynczej premii, musisz wybrać jeden z nich.

Większość kafli z premią także spełnia swój warunek i dostarcza PZ (choć akurat nie ten na powyższej ilustracji).

OGRANICZENIA, SAVOIR-VIVRE ORAZ MOMENT ROZPATRYWANIA AKCJI

Gracz może posiadać dowolną liczbę żetonów Kredytów Galaktycznych. W przeciwieństwie do Kolonistów, dóbr i kafli, liczba żetonów Kredytów Galaktycznych nie jest ograniczona. Jeśli kiedykolwiek ich zabraknie (co jest mało prawdopodobne), użyjcie dowolnych zamienników.

Liczba posiadanych żetonów Punktów Zwycięstwa i Kredytów jest jawną informacją. Gracze w trakcie gry mogą wymieniać żetony Kredytów i Punktów Zwycięstwa na żetony o innych nominałach, oprócz żetonów 10 PZ, do momentu gdy nie zostaną dołożone do gry.

Gracze nie mogą rozdawać ani wymieniać między sobą kafli, dóbr, Kolonistów, żetonów Kredytów i Punktów Zwycięstwa.

O ile Akcje *Odkrywania* i *Rozwoju Technologii* należy rozpatrywać zgodnie z kolejnością (z powodu ograniczonej liczby kafelków), to akcje *Kolonizacji*, *Produkcji* i *Sprzedaży / Konsumpcji* mogą być wykonywane jednocześnie przez wszystkich graczy. Jednakże, jeśli jeden z warunków zakończenia gry może zostać spełniony podczas bieżącej Akcji (co może wpłynąć na decyzje podejmowane przez graczy), rozpatrzenie ją zgodnie z kolejnością.

1

5

10

PODSUMOWANIE PLANET

Woreczek zawiera 60 Planet: 26 Planet militarnych oraz 34 nie-militarne.

Wartość obrony	1	2	3	4	5	6	7	8	9
Liczba Planet (26)	5	6	3	3	2	2	1	2	2

Koszt	0	1	2	3	4	5	6	7
Liczba Planet (34)	1	3	12	5	4	6	2	1

Podział Planet	Koloniści		dobra			rodzaje				
	1	2	ZD	Prod. „szara”	N	R	G	O	dow.	
militarne	18	8	12	6	8	3	4	6	5	-
nie-militarne	21	13	11	20	3*	12	9	5	4	1

*1 szara Planeta to Planeta Obcych

Słowa kluczowe	Imperium	Rebelia	Wspomagana	PZ	Bonus „?”
militarne	3	11*	6	0-9	Rebelia, Wspomagana
nie-militarne	4	-	4	0-6	Imperium, Wspomagana

*1 Planeta Rebelii zawiera również słowo kluczowe Wspomagana

CELE (OPCJONALNE)

Przygotowanie do gry: Zastąp Akcję *Izolacja* Akcją *Przegląd galaktycznych Celów* odwracając kafel Akcji na drugą stronę. Daj każdemu z graczy planszę Magazynu. Wymieszaj zakryte kafle Celów i ułóż je w stosie poniżej kafela Akcji *Przegląd galaktycznych Celów*.

Przegląd galaktycznych Celów

Akcja: brak.

Bonus: otrzymujesz +1 do kolejności i 1 kredyt. Dobierz 3 Cele, zachowaj 1 rewersem do góry i odłóż pozostałe 2 zakryte na spód stosu Celów.

Jeśli wybrałeś ten kafel nie rozpatrujesz żadnej Akcji. Otrzymujesz za to trzy bonusy:

- +1 do kolejności na torze pierwszeństwa. Zamień swój pion miejscami z pionem sąsiadującym z lewej strony,
- 1 Kredyt, oraz
- dobierasz i sprawdzasz trzy wierzchnie kafle Celów (lub wszystkie, jeśli jest ich mniej niż 3), wybierając jeden, który kładziesz przed sobą rewersem do góry i odkładając pozostałe kafle zakryte na spód stosu Celów (w dowolnej kolejności).

Następnie odkryj kafel Celu wybrany wcześniej przez dowolnego gracza (w danym momencie może być tylko jeden zakryty kafel Celu w grze).

Trzy spośród Celów nagradzają graczy za odpowiednią liczbę dóbr, Kredytów lub Odkrytych Planet zgromadzonych na planszy Magazynu na koniec gry. Jeśli Cel z Magazynem jest odkryty w momencie rozpatrywania wymienionej na nim Akcji, każdy gracz może zmagazynować na swojej planszy Magazynu elementy opisane na kafle Celu. Opis na kafle Celu informuje także jaką *maksymalną* liczbę elementów możesz zmagazynować. Nie możesz usunąć zmagazynowanych elementów. Możesz zmagazynować na potrzeby Celu *Odkrywanie* nie więcej niż jedną Planetę na każdą Akcję *Odkrywania* lub *Kolonizacji*.

W trakcie gry, po wybraniu przez dowolnego gracza kafela Akcji, ale zanim ktokolwiek rozpatrzy Akcję, możesz odkryć kafel Celu z Magazynem leżący przed tobą (umożliwiając wszystkim graczom magazynowanie pasujących elementów).

Na koniec gry punktuja *wszystkie* Cele będące w grze, jeśli jakiś cel jest zakryty, odkryj go przed końcową punktacją:

- na koniec gry Cele z pionowymi liniami w opisie zapewniają PZ, zależnie od tego, do ilu kategorii wymienionych w opisie Celu pasuje choć jedna z Technologii lub Kolonii w twoim Imperium. Zdobywasz PZ podane przy liczbie zrealizowanych kategorii, ich *kolejność* na kafle Celu nie ma znaczenia.

Przykład: Posiadasz w Imperium kafle z czterema z sześciu różnych rodzajów Zdolności wymienionych w opisie Celu *Wykwalifikowana siła robocza*, zdobywając dzięki temu 2 PZ. Posiadanie więcej niż jednej Kolonii lub Technologii z danej kategorii nie zwiększa liczby zdobytych PZ.

- na koniec gry Cele z ilościami elementów wymienionych w opisie zapewniają PZ, zależnie od tego, ile odpowiednich elementów zgromadzisz w swoim Imperium lub na planszy Magazynu (dla Celów z Magazynem). Każdy gracz sprawdza, w którym zakresie mieści się liczba zgromadzonych przez niego pasujących elementów i zdobywa odpowiednią liczbę PZ.

Przykład: na koniec gry masz na planszy Imperium sześciu niewykorzystanych Kolonistów, zdobywasz dzięki temu 5 PZ za Cel *Pobór do wojska*.

Uwaga: Jeśli kafel Celu *Odkrywanie* jest odkryty i masz w swoim Imperium Technologię *Roboty terraformujące*, możesz dobrać, a następnie odrzucić i zmagazynować dziesiątą Planetę w Akcji *Kolonizacji*. Jeśli w grze znajdują się Cel *Magazynowanie zasobów* lub Cel *Odkrywanie*, może zabraknąć dóbr we wspólnej puli lub Planet w woreczku. Rozpatrywanie Akcji, w której może zabraknąć danego elementu, odbywa się zgodnie z kolejnością, zaczynając od gracza, który wybrał kafel Akcji. Gracze, którzy będą dobierać na końcu, mogą otrzymać mniej (lub nie otrzymać wcale) elementów danego rodzaju.

Na potrzeby Celu *Wykwalifikowana siła robocza*, Technologia *Gildia handlowa* ma zarówno Zdolność dotyczącą *Sprzedaży* jak i *Konsumpcji*, a przy rozpatrywaniu Celu *Służby cywilne* ma Zdolność *konsumpcyjną*.

PRZEGLĄD GALAKTYCZNYCH CELÓW

BONUS

+1 do kolejności



Dobierz trzy kafle Celów, wybierz jeden i połóż zakryty przed sobą, pozostałe dwa odłóż na spód stosu.

Odkryj wybrany wcześniej kafel Celu.



Plansza Magazynu

MAGAZYNOWANIE ZASOBÓW

Możesz zmagazynować część lub całość dóbr po Akcji *Produkcja*.



2	2
5	4
8	6

PZ za zmagazynowane dobra.

Przykładowy Cel
(wszystkie Cele zostały przedstawione na kolejnej stronie).

KAFLE CELÓW

SŁUŻBY CYWILNE

2	2
5	4
8	6+

PZ za liczbę Zdolności **Konsumpcyjnych**.

TOLERANCJA

0	OBCA
0	IMPERIALNA
2	REBELII
5	TERRAFORMUJĄCA
8	WSPOMAGANA

2, 5, lub 8 PZ za odpowiednio 3, 4 lub 5 różnych słów kluczowych.

WYKWALIKOWANA SIŁA ROBOCZA

0	
0	
0	
2	
5	
8	

2, 5 lub 8 PZ za odpowiednio 4, 5 lub 6 różnych rodzajów Zdolności.

ZRÓŻNICOWANIE

0	
0	
3	
8	

3 lub 8 PZ za odpowiednio 3 lub 4 różne rodzaje kolonii.

MAGAZYNOWANIE ZASOBÓW
Możesz zmagazynować część lub całość dóbr po Akcji **Produkcja**.

2	2
5	4
8	6

PZ za zmagazynowane dobra.

ODKRYWANIE
Możesz zmagazynować 1 odrzuconą Planetę po Akcji **Odkrywanie** (lub Kolonizacja).

2	1
5	2
8	4

PZ za zmagazynowane Planety.

PODATEK OBROTOWY
Możesz zmagazynować część lub całość Kredytów pochodzących ze **Sprzedaży**.

2	3	
5	5	
8	7	

PZ za zmagazynowane Kredyty.

POBÓR DO WOJSKA

2	3	
5	5	
8	7+	

PZ za niewykorzystanych Kolonistów w twoim Imperium.

TWÓRCY

Projektowanie, rozwój i zasady gry: Tom Lehmann
 Oryginalna grafika: Wei-Hwa Huang
 Ilustracje okładki i kafli: Martin Hoffmann, Claus Stephan
 Grafika i produkcja: Martin Hoffmann

Inspiracje i specjalne podziękowania: Andreas Seyfarth

Testy i porady

Iain Alexier, Chris Bishop, Dan Blum, Claire i Eric Brosius, Ed Bryan, Bay Chang, Eric Christian, Andrew Conway, Melissa i Will deMorris, David desJardins, Eric Dobson, Jeroen Doumen, Thomas Draper, Dave Duffield, Theresa Durringer, Bianca van Duyl, Brian Dysart, Dave Eisen, Barry Eynon, Chris i Kim Farrell, David Finberg, Aaron Fuegi, Jeff Gates, Mark Geary, Erin Haberle, Dave Helmbold, Jeremy Higdon, Jay Heyman, Jake i Kathleen Holli, Jenny Hoover, Robert Householder, Beth, Bryan, Jason, i Tommy Howard, Trisha i Wei-Hwa Huang, Joe Huber, Steve Jones, Jeff Kahan, John Knoerzer, Siy Kutin, Eu-Ming Lee, Jeremiah Lee, Larry Levy, Chris Lopez, Terry Lyzen, Ian Mackey, Paul Markarian, Joe Masinter, Sean McCarthy, Fraser McHarg, Graham Miller, Mari Mock, Mike Moor, Linnsey Nil, Debbie Ohi, Aliza Panitz, Charles Patrick, Mary i Ravindra Prasad, Marshall Quier, Jeff Rawlings, Doug Richardson, Jeff Ridpath, Melissa Rogerson, Dan Rosart, Larry Rosenberg, Eric i Quincy Rosenzweig, Ed Rothenheber, Joe J. Rushanan, Tony Sait, Ron Sapolsky, Rob Shankly, Leanna i Michael Shuster, Hardeep Singh, David Smith, Michael Smith, Alex Sorbello, Sarah Spikes, Al Sweigart, Steve Thomas, John Todd, Daniel Tregear, Michael Tsuk, Terrence Tung, Ana Ulin, Matthew Utting, Lou Wainwright, Rob Watkins, Kevin Whitmore, Joanna Winter, Don Woods, Jason Woolever, Rae Yip i wielu innych.

Przepraszam szczerze wszystkich, o których zapomniałem!

Wersja polska: Zespół Portal Games

Skład wersji polskiej: Bartosz Makświej

Międzygalaktyczny szacunek: Jay Tummelson, Wei-Hwa Huang, Rob Shankly

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 tym nasz Dział Obsługi Klienta za pośrednictwem formularza kontaktowego na naszej stronie: <https://portalgames.pl/pl/reklamacje/>

© 2020 Tom Lehmann
 © 2020 Rio Grande Games
 Wydawca na terenie Polski:
 Portal Games Sp. z o.o.

