



Kościana wersja gry Race for the Galaxy

Roll for the Galaxy to gra kościana dla 2 do 5 graczy o budowaniu międzygwiazdnych imperiów. Kości symbolizują robotników, którzy rozwijają nowe technologie, kolonizują planety, produkują dobra lub sprzedają je z jak największym zyskiem. Gracz, który będzie najsukuteczniej zarządzał swoimi robotnikami i stworzy najlepiej prosperujące imperium, zostanie zwycięzcą!

PODSTAWY ROZGRYWKI

W **Roll for the Galaxy** każdy z graczy, na przestrzeni kilku rund, tworzy Galaktyczne Imperium rekrutując Robotników (symbolizowanych przez kości) do kolonizowania nowych Planet i opracowywania Technologii (symbolizowanych przez kafle).

Na początku każdej rundy gracze rzucają w sekrecie swoimi kośćmi Robotników, aby określić zadania, jakie ich Robotnicy będą wykonywali w danej rundzie. Następnie każdy z graczy wybiera jednego ze swoich Robotników do aktywowania jednej z pięciu możliwych akcji, po czym wszyscy gracze jednocześnie ujawniają swoje plany. Akcje, które zostały aktywowane, są rozpatrywane, zaczynając od tej z najniższym numerem. Każdy z graczy, który przydzielił Robotników do aktywowanych akcji, używa swoich kości, by wykonać nimi określone zadania, po czym odkłada je na swoją planszę na pole Populacji.

Po rozpatrzeniu wszystkich akcji, nadchodzi czas na Zarządzanie Imperium, podczas którego gracze przygotowują się na kolejną rundę. Gracze rekrutują Robotników ze swojej Populacji z powrotem do kubków (płacąc za to koszt określony w Kredytach Galaktycznych), aby ponownie użyć ich w najbliższej rundzie.

Gracz, który będzie najlepiej zarządzał swoimi Robotnikami i stworzy największe Galaktyczne Imperium złożone z Planet i Technologii, przynoszące najwięcej Punktów Zwycięstwa, wygrywa grę.

ZAWARTOŚĆ PUDEŁKA

- 5 kubków na kości
- 5 znaczników Kredytów Galaktycznych
- 5 plansz gracza
- 5 zasłonek gracza
- 5 Pasków Wyboru Akcji
- 9 kafli Frakcji (szerokie z ciemnoszarymi rogami, ponumerowane od 1 do 9)
- 9 kafli Rodzimych Planet (z ciemnoszarymi rogami)
- 111 specjalnych kości (patrz ramka po prawej)
- 55 kafli do gry (dwustronne, przedstawiające Planety i Technologie)
- 1 płócienny woreczek (na kafle do gry)
- 33 żetony Punktów Zwycięstwa (PZ):
 - 20 małych żetonów o wartości 1 PZ
 - 8 średnich żetonów o wartości 5 PZ
 - 5 dużych żetonów o wartości 10 PZ
- 5 Kafli Akcji (z dużymi symbolami akcji, ponumerowane od I do V)
- Instrukcja

Przed pierwszą grą należy ostrożnie wypchnąć zasłonek, plansze graczy, Paski Wyboru Akcji oraz wszystkie kafle i żetony z ich wyprasek.



Odkrywaj nowe kafle lub zdobądź Kredyty Galaktyczne



Rozwijaj Technologie, aby uzyskać Zdolności, które modyfikują grę



Kolonizuj Planety, aby zwiększyć Populację i swoje możliwości wytwarzania dóbr



Produkuj dobra na Planetach, aby przygotować je do dostawy



Dostarczaj dobra za Kredyty Galaktyczne lub Punkty Zwycięstwa (PZ)

5 typów akcji w Roll for the Galaxy

	Kości Rodzimej Populacji - białe	25
	Kości Wojska - czerwone	22
	Kości Konsumpcji - fioletowe	9
	Kości Ulepszeń - niebieskie	20
	Kości Rzadkich Pierwiastków - brązowe	14
	Kości Genów - zielone	12
	Kości Tech. Obcych Cywilizacji - żółte	9
	Ten symbol oznacza którykolwiek kolor z powyższych	

Kolory, znaczenie i liczebność kości

PRZYGOTOWANIE DO GRY

1 Na środku obszaru gry należy umieścić następujące elementy:

Kafle Akcji (stroną X ku górze, w kolejności rosnącej: od I do V)



55 kafli do gry (w płóciennym woreczku)

Wszystkie kości (wspólna pula)



Żetony PZ (początkowa pula, wspólna dla wszystkich graczy)

Należy przygotować 12 PZ na każdego gracza w żetonach po 1 i 5 PZ:

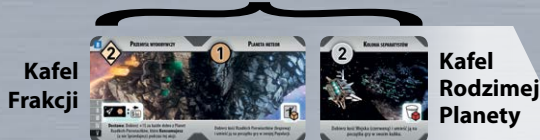
Liczba graczy	Liczba PZ
2	24
3	36
4	48
5	60

Żetony o wartości 10 PZ należy odłożyć na bok, do wykorzystania w dalszej części gry. Pozostałe niewykorzystane żetony PZ należy odłożyć z powrotem do pudełka. Nie będą one używane w grze.

2 Każdy z graczy otrzymuje:

- Kubek na kości
- Znacznik Kredytów Galaktycznych
- Planszę gracza (znacznik Kredytów Galaktycznych należy umieścić na polu o wartości 1 (\$))
- Zasłonkę gracza
- Pasek Wyboru Akcji
- Zestaw Początkowy, który tworzy załączek Imperium gracza (patrz ilustracja po prawej)

Zestaw Początkowy Imperium



Plansza gracza



Znacznik Kredytów Galaktycznych (na polu o wartości „1\$”)

Każdy z graczy otrzymuje po jednym kafle Frakcji i kafle Rodzimej Planety (obydwa wybrane losowo), czyli tzw. Zestaw Początkowy Imperium. Pozostałe niewykorzystane kafle Rodzimej Planety i Frakcji należy odłożyć z powrotem do pudełka.

Gracze kładą kładą oba kafle odkryte powyżej swojej planszy gracza. Jest to ich startowe Imperium, które w trakcie gry będą rozwijali o kolejne skolonizowane Planety i opracowane Technologie.

Kubek na kości



Pasek Wyboru Akcji (za zasłonką)

Zasłonka gracza

Koszt/PZ na końcu gry



Populacja (na kości gracza)

Strefa Rozbudowy (Technologie po lewej, Planety po prawej)






Pozostałe niewykorzystane elementy gry należy odłożyć z powrotem do pudełka.

3 Każdy z graczy dobiera kafle do gry:

Gracze dobierają po dwa losowe kafle z płóciennego woreczka i kładą je na odpowiednich polach w Strefie Rozbudowy na swojej planszy. Jeden kafel należy umieścić po lewej stronie w miejscu na Technologie \diamond , zaś drugi kafel w miejscu na Planety \circ , oba wybraną stroną do góry.

W pierwszej rozgrywce, podczas przygotowania do gry, sugerujemy umieścić oba kafle w taki sposób, aby widoczną stroną została położona Technologia i Planeta o najniższym koszcie. W kolejnych partiach gracze mogą wybrać dowolną stronę kafla.

4 Każdy z graczy dobiera kości:

- 3 kości Rodzimej Populacji (białe) należy umieścić w kubku ().
- Kolejne 2 kości Rodzimej Populacji należy umieścić na polu Populacji na planszy gracza ().
- Następnie należy pobrać wszystkie kości dostarczane przez Planety (\circ) w Imperium. Należy je umieścić zgodnie ze wskazaniem: na polu Populacji (), w kubku () lub jako dobro () na danej Planecie.

Planety w Strefie Rozbudowy nie dostarczają żadnych kości. Planety dają kości dopiero po zakończeniu akcji Kolonizacji, gdy zostają przesunięte do Zestawu Początkowego gracza, powiększając jego Imperium.



Rodzima Planeta

Zasady szczegółowe

- Kości dostarczane przez kafel Frakcji i kafel Rodzimej Planety są dobierane tylko raz na całą grę, w czasie przygotowania do gry.
- Kafel Rodzimej Planety „Umierająca planeta” nie daje kości; zamiast tego gracz rozpoczyna grę z 8 Kredytami Galaktycznymi.
- Kafel Frakcji „Zniszczona kolonia” ma dwie Planety, a każda z nich dostarcza określone kości.

Wskazówka: W każdym momencie gry można wymienić posiadane żetony PZ na żetony z puli o niższym lub wyższym nominale, o tej samej łącznej wartości.

RUNDY

Gra *Roll for the Galaxy* toczy się przez kilkanaście rund (zazwyczaj od 11 do 14). Każda runda ma ustalony przebieg i składa się z 5 faz:

- Rzut kośćmi
- Przydzielenie kości
- Odsłonięcie kości
- Rozpatrzenie **aktywowanych** akcji – w kolejności od I do V
- Zarządzanie Imperium

Każda faza jest wykonywana przez wszystkich graczy jednocześnie (nie ma podziału na tury graczy). Rundy są rozgrywane do momentu, gdy spełniony zostanie co najmniej jeden warunek zakończenia gry: tj. gdy skończą się żetony PZ w początkowej puli lub gdy przynajmniej jeden z graczy rozbuduje swoje Imperium do rozmiaru 12 lub więcej kafli, wliczając w to 3 kafle z Zestawu Początkowego Imperium (kafel Frakcji liczony jest podwójnie).

W takiej sytuacji należy dokończyć rundę, a następnie podliczyć PZ każdego z graczy.

RZUT KOŚĆMI

Gracze jednocześnie, każdy za swoją zasłonką i w ukryciu przed innymi graczami, rzucają wszystkimi swoimi Robotnikami (czyli kośćmi, które znajdują się w ich kubkach). Nie ma możliwości przerzutu.

PRYZDZIELENIE KOŚCI

Najpierw gracze w sekrecie (za zasłonkami) przydzielają kości do właściwych akcji i umieszczają je pod Paskiem Wyboru Akcji.

Wynik na kości (symbol na ściance) określa typ akcji, do której dana kość ma zostać przydzielona.

Ileokroć w instrukcji oraz na ikonach Zdolności na kafłach pojawia się symbol ? , odnosi się on do dowolnej kości Robotnika przydzielonej do akcji.

Wszystkie ścianki na kościach z symbolem * to Jokery. Kości Jokerów mogą być przydzielone do dowolnych akcji (tej samej lub różnych). Do jednej akcji może być przydzielony więcej niż jeden Joker.



Wybór Akcji. Następnie każdy z graczy wybiera jedną akcję, którą chciałby aktywować w danej rundzie. Aby to zaznaczyć, bierze jedną **dowolną** kość spośród tych znajdujących się pod Paskiem Wyboru Akcji i kładzie ją na wybranej akcji na Pasku. Umieszczenie kości na określonej akcji na Pasku Wyboru Akcji oznacza, że akcja została aktywowana i na pewno wydarzy się w danej rundzie. W rundzie rozpatrywane są tylko te akcje, które zostały aktywowane przez graczy (patrz rozdz. Rozpatrzenie akcji, strona 4).

Gracz może użyć dowolną kość, aby aktywować akcję. Wynik rzutu na wybranej kości (symbol na ściance) nie musi być taki sam, jak symbol akcji, którą chce się aktywować.

Przesunięcie kości. Niektóre Technologie posiadają Zdolności, które pozwalają graczowi ponownie przydzielić swoich Robotników do innych akcji i umieścić ich w dowolnym miejscu **pod** Paskiem Wyboru Akcji, z pominięciem zasady dopasowania wyniku na kości do symbolu akcji (?).

Wszyscy gracze mają jedną „wbudowaną” Zdolność **Przesunięcia kości** – daje ją **Dyktat**, który opisany jest na Pasku Wyboru Akcji.

Aby użyć **Dyktatu**, należy wziąć jedną dowolną kość Robotnika znajdującą się pod Paskiem Wyboru Akcji i umieścić ją na prawo od Paska (w obszarze Dyktatu), a następnie przesunąć jednego dowolnego Robotnika znajdującego się pod Paskiem w miejsce innej akcji (kość wciąż pozostaje pod Paskiem). Kość znajdującą się w obszarze Dyktatu nie wykona żadnego zadania, ale powróci do kubka gracza przed końcem rundy (patrz rozdz. Odsłonięcie kości, strona 4).

Każda Zdolność **Przesunięcia kości** może zostać wykorzystana maksymalnie **jeden raz na rundę**. Większość Zdolności na kafłach jest opcjonalna, oznaczono to używając w ich opisach określenia „możesz”.

Kiedy wszyscy gracze skończą przydzielać swoich Robotników i skorzystają (o ile chcą) ze Zdolności **Przesunięcia kości**, należy przejść do kolejnej fazy.

Ponieważ gracze planują i przydzielają kości z różną szybkością, wszyscy powinni zaczekać, aż każdy z nich będzie przygotowany do rozpoczęcia kolejnej fazy. Sugerujemy przyjęcie starej sprawdzonej zasady, że gdy gracz przydzielił już swoje kości, obraca kubek do góry dnem.



Akcja I: Odkrywanie



Akcja II: Rozwój Technologii



Akcja III: Kolonizacja



Akcja IV: Produkcja



Akcja V: Dostawa



Pasek Wyboru Akcji



Joker może zostać przydzielony do dowolnej akcji



Aktywowana akcja



Obszar Dyktatu



Dyktat - Przesunięcie kości



Zdolność „LOKALNE SUBWENCJE”



Technologia ze Zdolnością **Przesunięcia kości**

Wskazówka: Robotnika, który zmienił położenie dzięki Zdolności Przesunięcia kości, należy umieścić w nowym miejscu pod Paskiem Wyboru Akcji, nie zmieniając początkowego wyniku rzutu na kości. W ten sposób łatwiej jest cofnąć swój ruch, zanim wszyscy gracze przejdą do fazy Odsłonięcia kości.

ODSŁONIĘCIE KOŚCI

Każdy z graczy podnosi swoją zasłonkę i ujawnia, do jakich akcji przydzielił swoich Robotników (kości pod Paskiem Wyboru Akcji) oraz którą akcję zaznaczył jako aktywną (kość na Pasku). Kafle Akcji leżące na środku obszaru gry z symbolami tych samych akcji, które gracz aktywował, należy następnie odwrócić ze strony **X** na stronę „aktywną” (czarną).

W grze 2-osobowej: po odsłonięciu kości, jeden z graczy powinien wykonać dodatkowy rzut białą kością Rodzimej Populacji, która nie należy do żadnego z graczy. Jeśli na kości wypadnie symbol akcji, której żaden z graczy nie aktywował, wówczas należy obrócić ten Kafel Akcji na stronę „aktywną”. Oznacza to, że również i ta akcja została aktywowana i będzie rozpatrywana w bieżącej rundzie.

Kości Robotników znajdujące się pod Paskiem Wyboru Akcji, które przydzielono do nieaktywowanych akcji (te Kafle Akcji leżą stroną **X** ku górze) oraz kości z obszaru Dyktatu, należy odłożyć z powrotem do kubków graczy.



ROZPATRZENIE AKCJI

Akcje, które zostały aktywowane w danej rundzie, zachodzą jedna po drugiej, w kolejności określonej na Pasku Wyboru Akcji (od I do V). Wszyscy gracze, którzy przydzielili co najmniej jedną kość Robotnika do aktywowanej akcji, wykonują ją równocześnie. Aby rozpatrzeć akcję, należy użyć kości wszystkich przydzielonych do niej Robotników (te pod Paskiem), włącznie z kością użytą do jej wyboru (tą na Pasku).

Akcje, które nie zostały aktywowane w danej rundzie, nie są rozpatrywane.

Robotnik może wykonywać różne zadania w zależności od typu akcji, do której został przydzielony:

Odkrywca (👁️) → **Eksploruj** w poszukiwaniu nowego kafela gry, opcjonalnie wymień kafle w Strefie Rozbudowy (🔧) lub **Magazynuj**, aby otrzymać 2 Kredyty Galaktyczne (💰)

Inżynier (🔧) → **Rozwiń Technologię** (🔧) leżącą na wierzchu stosu Technologii w Strefie Rozbudowy (przenieś kafel opracowanej Technologii do swojego Imperium)

Kolonizator (🌐) → **Skolonizuj Planetę** (🌐) leżącą na wierzchu stosu Planet w Strefie Rozbudowy (przenieś kafel skolonizowanej Planety do swojego Imperium)

Producent (🏭) → **Produkuj dobra** (🏭) na Planetach (🌐) (za wyjątkiem szarych planet) w swoim Imperium

Handlarz (🚀) → **Sprzedawaj dobra**, aby otrzymać od 3 do 6 Kredytów Galaktycznych (💰) lub **Konsumuj dobra**, aby zdobyć od 1 do 3 PZ

Wszystkie kości Robotników przydzielone do aktywowanych akcji muszą zostać wykorzystane (jeśli jest to możliwe). Kości rozpatruje się pojedynczo w dowolnej kolejności (w ramach danej akcji). Podczas akcji Odkrywania i akcji Dostawy należy ukończyć zadanie jednego Robotnika, zanim wybierze się zadanie dla kolejnego. Nie trzeba od razu (z wyprzedzeniem) deklarować zadań dla wszystkich Robotników.

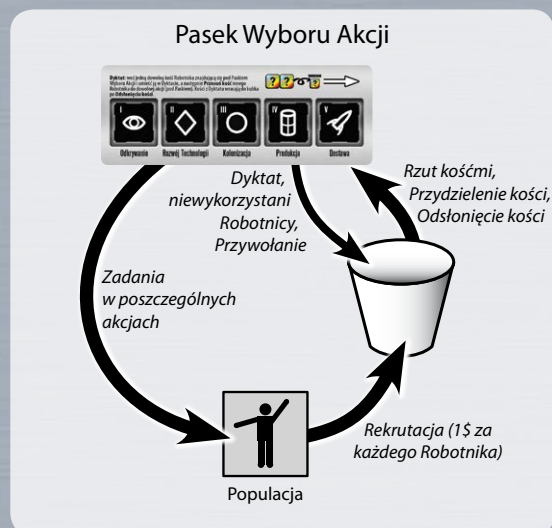
Kość Robotnika, który ukończył swoje zadanie, jest odkładana na planszę gracza, na pole Populacji (👤).

W czasie Zarządzania Imperium (patrz strona 8) gracze rekrutują ponownie swoich Robotników na kolejną rundę, płacąc koszt w Kredytach Galaktycznych (💰). Kości zrekrutowanych Robotników są przenoszone z pola Populacji z powrotem do kubka gracza.

Kredyty Galaktyczne (💰) zdobywane są w różnych akcjach. Kredyty oznaczane są symbolem \$ (np. „+2\$”). Liczbę posiadanych Kredytów zaznacza się za pomocą znacznika Kredytów Galaktycznych na planszy gracza. W żadnym momencie gry, gracz nie może posiadać więcej niż 10\$. Wszystkie Kredyty ponad tę liczbę przepadają.

Jeżeli po wykonaniu wszystkich możliwych zadań w ramach danej akcji, gracz nadal posiada kości Robotników, których nie wykorzystał, wracają one do jego kubka.

Większość Technologii ma swoją specjalną Zdolność. Zdolności mogą wpływać na poszczególne akcje lub na sposób wykonywania zadań przez Robotnika.



Schemat wykorzystania kości Robotnika

AKCJA I: ODKRYWANIE

Każda kość Odkrywcy, która została przydzielona do **akcji I: Odkrywanie**, może zostać wykorzystana do wykonania zadania: **Eksploracji** (👁️🔧) lub **Magazynowania** (👁️💰). Po wykonaniu zadania kość Robotnika wraca na planszę gracza, na pole Populacji (👤).

👁️🔧 Wykonując zadanie **Eksploracji**, gracz losuje 1 lub więcej kafli z płóciennego woreczka, po czym decyduje (dla każdego kafła osobno), czy chce je zatrzymać jako Planetę (🌐) czy Technologię (💡). Następnie kładzie wszystkie dobrane kafle w dowolnej kolejności **na spód** właściwego stosu/stosów w Strefie Rozbudowy.

Za każdą kość Odkrywcy, który wykonuje zadanie Eksploracji, gracz dobiera z woreczka 1 losowy kafel. Aby zwiększyć tę liczbę, gracz może odrzucić dowolną liczbę kafli, które ma w swojej Strefie Rozbudowy. Za każdy odrzucony kafel gracz dobiera z woreczka 1 dodatkowy kafel.

Gracz nie musi odrzucać żadnych kafli ze swojej Strefy Rozbudowy, wówczas za każdą kość Odkrywcy losuje tylko 1 kafel z woreczka.

Jeżeli skończą się kafle w woreczku, należy wykonać czynności opisane na str. 10: Zasady Szczegółowe: akcja Odkrywanie.

Odrzucone kafle odkłada się pod Kafel Akcji I: Odkrywanie, leżący na środku obszaru gry tak, aby pozostały niewidoczne dla innych graczy. Kafle wracają do woreczka, gdy wszyscy gracze rozpatrzą akcję Odkrywania.

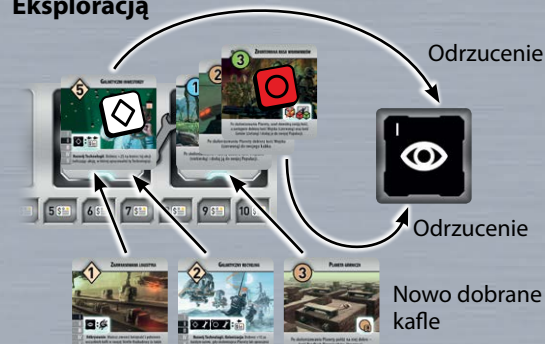
Gracz może odrzucić kafle zawsze, kiedy Eksplokuje. Odrzucony może zostać kafel dowolnego typu: Technologii lub Planet, w tym również kafel / kafle wylosowane w poprzednich zadaniach Eksploracji (patrz przykład poniżej).

Kości Inżynierów i Kolonizatorów, które znajdują się w Strefie Rozbudowy na odpowiednich stosach kafli Technologii i Planet, pozostają na swoich miejscach (na górnym kafelu), nawet jeśli stos pomniejsza się o kolejne kafle odrzucane podczas Eksploracji lub gdy stos zostanie pusty.

Zasadę mówiącą o co najmniej jednym kafelu na każdym polu Strefy Rozbudowy stosuje się tylko przy przygotowaniu gry, a nie podczas rozgrywki.

👁️💰 Wykonując zadanie **Magazynowania** gracz otrzymuje 2 Kredyty Galaktyczne (👤💰) za każdą kość użytą do tej akcji. Zdobyte Kredyty zaznacza się na planszy gracza przesuwając znacznik Kredytów Galaktycznych o odpowiednią liczbę pól w prawo.

Przed Eksploacją



Po Eksploacji



	Pierwsza Eksploacja	Druga Eksploacja	Trzecia Eksploacja
Strefa Rozbudowy przed Eksploacją			
Odrzucone kafle (umieszczone pod 👁️)		(brak)	
Nowo dobrane kafle, pierwszy dobrany po lewej (pokazane są obie strony)			
Strefa Rozbudowy po Eksploacji			

Przykład: Trzy kolejne zadania Eksploracji podczas akcji Odkrywania

AKCJA II: ROZWÓJ TECHNOLOGII

Kości Inżynierów, które zostały przydzielone do **akcji II: Rozwój Technologii** należy umieścić kolejno, jedną po drugiej, w Strefie Rozbudowy gracza, na kafłu znajdującym się na **wierzchu** stosu Technologii (🔧).

Jeżeli liczba Inżynierów ułożonych na kafłu jest równa jego kosztowi (wartość w 💎), Technologię uważa się za ukończoną. Kafel opracowanej Technologii należy przenieść do Imperium gracza, a kości Inżynierów, którzy ją opracowali, odłożyć na pole Populacji gracza.

Kości kolejnych Inżynierów układa się na następnym, nowo odsłoniętym kafłu na stosie Technologii. Gracz może opracować więcej niż jedną Technologię w danej rundzie (podczas Rozwoju Technologii).

Jeżeli gracz opracował wszystkie Technologie ze swojej Strefy Rozbudowy (stos Technologii jest pusty), a nadal posiada kości Inżynierów, których jeszcze nie użył, to wracają one do jego kubka.

Czasami, dzięki Zdolnościom działającym podczas wykonywania akcji Odkrywania lub Eksploracji, kafel z wierzchu stosu Technologii może zostać opracowany już w trakcie akcji I: Odkrywanie. Taki kafel, podobnie jak kości Inżynierów, które się na nim znajdują, pozostaje w Strefie Rozbudowy gracza do czasu wykonania akcji II: Rozwój Technologii. Na początku akcji Rozwój Technologii należy rozpatrzyć opracowane Technologie, wybierając, które kości Inżynierów zostaną odłożone do Populacji.

Po opracowaniu Technologii, gracz uzyskuje określoną Zdolność. Większość z nich (poza Zdolnością *Przesunięcia kości* i „Galaktycznymi rezerwami”) określa konkretną akcję, podczas której może zostać użyta. Aby skorzystać ze Zdolności opracowanej Technologii znajdującej się we własnym Imperium, gracz nie musi sam aktywować akcji, której ta Zdolność dotyczy (wystarczy, że zrobił to którykolwiek z graczy), nie musi mieć także przydzielonej kości Robotnika do tej akcji. Zdolność *Przesunięcia kości* działa wyłącznie podczas fazy Przydzielania kości.

Wykorzystanie Zdolności na kafłach jest obowiązkowe, chyba że w ich opisie użyto określenia „możesz”.

Trzy kafle Technologii mają „Natychnmiastowy Efekt” podobny do tego, jaki mają kafle Planet (patrz niżej).



Rozwój Technologii 🔧

AKCJA III: KOLONIZACJA

Kości Kolonizatorów, które zostały przydzielone do **akcji III: Kolonizacja**, należy umieścić kolejno, jedną po drugiej, w Strefie Rozbudowy gracza, na kafłu znajdującym się na **wierzchu** stosu Planet (🌐).

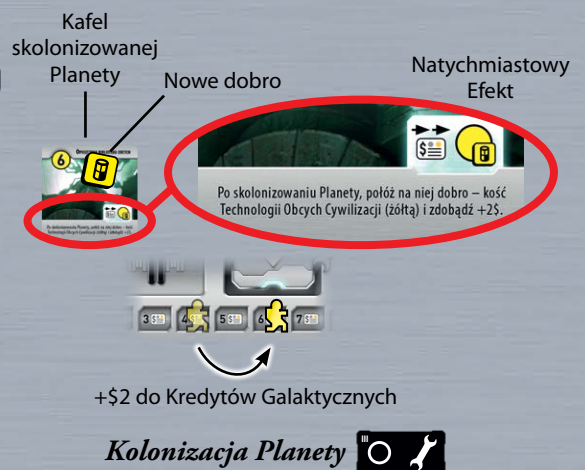
Jeżeli liczba Kolonizatorów ułożonych na kafłu jest równa jego kosztowi (wartość w 🌐), Planetę uważa się za skolonizowaną. Kafel skolonizowanej Planety należy przenieść do Imperium gracza, a kości Kolonizatorów, którzy ją zasiedlili, odłożyć na pole Populacji gracza.

Kości kolejnych Kolonizatorów układa się na następnym, nowo odsłoniętym kafłu na stosie Planet. Gracz może skolonizować więcej niż jedną Planetę w danej rundzie (podczas Kolonizacji).

Jeżeli gracz skolonizował wszystkie Planety ze swojej Strefy Rozbudowy (stos Planet jest pusty), a nadal posiada kości Kolonizatorów, których jeszcze nie użył, to wracają one do jego kubka.

Czasami, dzięki Zdolnościom działającym podczas wykonywania akcji Odkrywania lub Eksploracji, kafel z wierzchu stosu Planet może zostać skolonizowany już w trakcie akcji I: Odkrywanie. Taki kafel, podobnie jak kości Kolonizatorów, które się na nim znajdują, pozostaje w Strefie Rozbudowy gracza do czasu wykonania akcji III: Kolonizacja. Na początku akcji Kolonizacji należy rozpatrzyć skolonizowane Planety wybierając, które kości Kolonizatorów zostaną odłożone do Populacji.

Każda Planeta posiada „Natychnmiastowy Efekt” opisany na kafłu. Efekt jest rozpatrywany tylko raz, zaraz po skolonizowaniu Planety i umieszczeniu kafłu w Imperium gracza. Wszystkie skolonizowane Planety dostarczają kości (należy je umieścić zgodnie ze wskazaniem: na polu Populacji (👤), w kubku (🗑️) lub jako dobro (📦) na danej Planecie. Niektóre Planety dają również Kredyty Galaktyczne. W przypadku Planet, które mają „Natychnmiastowy Efekt” wymagający usunięcia jednej kości gracza, może to być kość z dowolnej lokacji (z kubka, z Paska Wyboru Akcji, ze Strefy Rozbudowy lub z Planety w Imperium gracza). Usuniętą kość odkłada się do wspólnej puli.



Wskazówka: Aby pozyskać więcej kości, należy skolonizować więcej Planet. Zaleca się unikania „blokowania” zbyt wielu Robotników do opracowywania droższych kafli (Planet i Technologii).

AKCJA IV: PRODUKCJA

Każda kość Producenta, która została przydzielona do **akcji IV: Produkcja**, może wyprodukować dobro (☰) na jednej z Planet (🌍) (z wyjątkiem szarych Planet) należących do Imperium gracza.

Kość Producenta (☰) staje się dobrem; w tym celu należy ją umieścić na wybranej Planecie.

Dowolna kość Producenta (dowolnego koloru) może stać się dobrem na dowolnej Planecie (poza szarymi). Dopasowanie koloru dobra do koloru Planety ma znaczenie tylko, jeżeli dobro będzie Konsumowane. Jeśli dobro ma być Sprzedane, kolor dobra nie jest istotny (patrz niżej).

Na każdej Planecie może znajdować się maksymalnie **1 dobro** (chyba że gracz posiada Technologię „Galaktyczne rezerwy”).

Niewykorzystane kości Producentów wracają do kubka gracza.



AKCJA V: DOSTAWA

Każda kość Handlarza bierze dobro (☰) znajdujące się na jednej z Planet w Imperium gracza i **Sprzedaje** je (☑️ \$) lub **Konsumuje** (☑️ 🗑️). Po wykonaniu akcji, obie kości (Handlarz i dobro) trafiają do Populacji gracza.

☑️ \$ Każda **Sprzedaż** daje graczowi Kredyty Galaktyczne (💵). Liczba otrzymanych kredytów zależy od koloru Planety, z której pochodzi dobro (kolor kości nie ma znaczenia):

Ulepszenia 🌊: 3 💵

Rzadkie Pierwiastki 🟠: 4 💵

Geny 🟢: 5 💵

Technologie Obcych Cywilizacji 🟡: 6 💵

Niektóre Zdolności dodatkowo zwiększają liczbę Kredytów Galaktycznych, które można otrzymać ze Sprzedaży dóbr.

☑️ 🗑️ Każda **Konsumpcja** daje graczowi od 1 do 3 PZ:

- 1 PZ (zawsze);
- bonus +1 PZ, jeżeli kolor kości dobra odpowiada kolorowi Planety, na której znajduje;
- bonus +1 PZ, jeżeli kolor kości Handlarza odpowiada kolorowi Planety, z której dobro pochodzi.

Kość Konsumpcji (fioletowa) użyta jako dobro lub Handlarz zastępuje dowolny kolor i zawsze daje +1 PZ.

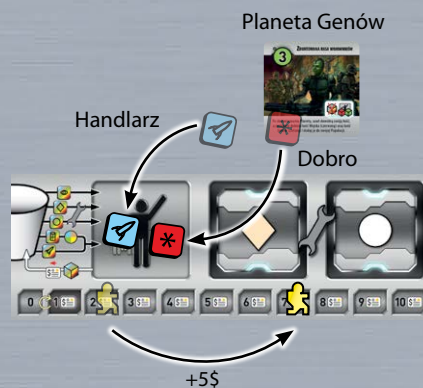
Użycie dwóch kości Konsumpcji, zarówno jako dobra jak i Handlarza, zawsze daje oba bonusy PZ.

Niektóre Zdolności zwiększają liczbę PZ, które można uzyskać za Konsumpcję dobra, a inne pozwalają również zdobyć Kredyty Galaktyczne.

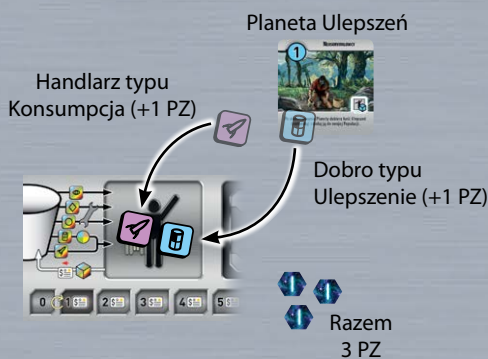
Jeżeli skończą się żetony PZ w początkowej puli, należy uzupełnić pulę żetonami o wartości 10 PZ. Mogą one zostać zużyte do zdobywania kolejnych PZ przy rozpatrywaniu kolejnych zadań Konsumpcji.

Zużycie wszystkich żetonów PZ z początkowej puli jest jednym z dwóch sposobów na zakończenie gry. W takiej sytuacji należy wykonać wszystkie akcje i dokończyć rundę. Gra kończy się dopiero wraz z końcem pełnej rundy.

Koniec akcji. Niewykorzystane kości Handlarzy wracają do kubka gracza.



Wskazówka: Im wcześniej Sprzedasz dobra, tym szybciej będziesz mógł zrekrutować więcej Robotników na kolejne rundy.



Wskazówka: Używaj kości Konsumpcji, aby zdobywać dodatkowe PZ w trakcie Konsumpcji.

ZARZĄDZANIE IMPERIUM

1. Rekrutacja. Po wykonaniu wszystkich akcji, gracze rekrutują swoich Robotników na kolejną rundę, płacąc 1 (👤) za każdego Robotnika. Każdy gracz wybiera, którą kość ze swojej Populacji chce użyć w następnej rundzie, po czym umieszcza ją w swoim kubku i przesuwa znacznik Kredytów Galaktycznych o jedno pole w lewo. Czynność tę powtarza się do momentu, gdy wszystkie kości zostały zrekrutowane lub gracz nie posiada więcej Kredytów Galaktycznych. Jeśli po zakończeniu rekrutacji znacznik Kredytów Galaktycznych znajduje się na polu „0”, to przed rozpoczęciem kolejnej rundy gracz odzyskuje 1 Kredyt. Znacznik Kredytów Galaktycznych należy przesuwać na pole o wartości „1\$”.

Jeżeli gracz posiada mniej Kredytów niż kości w Populacji, może dowolnie decydować, które kości zrekrutuje na kolejną rundę.

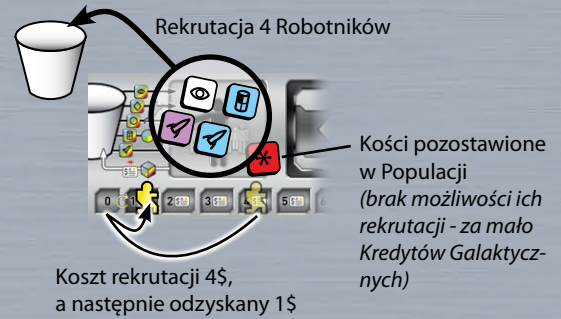
2. Przywołanie. Gracz może przywołać dowolną liczbę kości swoich Inżynierów i Kolonizatorów (z odpowiednich stosów ze Strefy Rozbudowy) oraz kości dóbr (z Planet znajdujących się w jego Imperium). Przywołane kości wracają od razu do kubka gracza.

Przywołanie kości jest darmowe, w przeciwieństwie do rekrutacji, i nie kosztuje Kredytów Galaktycznych.

Gracz musi przywołać co najmniej jedną kość, jeżeli po zakończeniu rekrutacji nie ma żadnej kości w kubku.

3. Ustawienie początkowe. Wszystkie Kafle Akcji leżące na środku obszaru gry należy odwrócić ponownie na stronę z symbolem „X”.

4. Sprawdzenie warunków zakończenia gry. Jeżeli skończyły się żetony PZ w początkowej puli (patrz akcja V: Dostawa, strona 7) lub którykolwiek z graczy ma w swoim Imperium 12 lub więcej kafli (kafel Frakcji liczy się podwójnie, kafel Rodzimej Planety liczy się jako jeden), gra dobiega końca.



Wskazówka: kości warto przywołać, jeśli gracz ma zbyt wielu Robotników w swojej Strefie Rozbudowy lub gdy posiada więcej dóbr niż planuje Sprzedać / Skonsumować.



13 kafli w Imperium gracza, warunek zakończenia gry został spełniony.

ZAKOŃCZENIE GRY – PODLICZANIE PUNKTÓW

Każdy z graczy podlicza punkty zdobyte z:

- **żetonów PZ;**
- **skolonizowanych Planet i opracowanych Technologii** znajdujących się w Imperium gracza. Liczba zdobytych PZ równa jest kosztowi kafła (wartość w \blacklozenge i \blackcircle). Należy również uwzględnić wartości PZ z kafła Frakcji oraz kafła Rodzimej Planety. Planety i Technologie znajdujące się w Strefie Rozbudowy nie dają PZ;
- **premii naliczanych na kafłach Technologii o koszcie 6+** (poza zwykłymi 6 PZ za samą Technologię). Premie nalicza się za spełnienie warunków określonych na kafłach, zaokrąglając wynik w górę do pełnej liczby.

Niektóre Technologie o koszcie 6+ dają premię, którą liczy się z uwzględnieniem tychże kafli, np.: Federacja Galaktyczna (patrz przykład punktacji po prawej).

Gracz z największą liczbą PZ zostaje zwycięzcą!

W przypadku remisu, remisujący gracze dodają do uzyskanego wyniku:

- liczbę kości w swoim kubku
- swoje Kredyty Galaktyczne

Gracz z najwyższym wynikiem (suma PZ, kości i Kredytów Galaktycznych) spośród wszystkich remisujących, wygrywa. Jeśli nadal jest remis, gracze dzielą się zwycięstwem.



13 PZ = wartość z kafli Technologii

3 PZ = wartość z kafli Planet

5 PZ = premia z kafła Technologii „Federacja Galaktyczna”

4 PZ = premia z kafła Technologii „Nowy Galaktyczny Porządek”

25 PZ = łączna liczba Punktów Zwycięstwa

PRZEBIEG ROZGRYWKI A KOLEJNOŚĆ GRACZY

Większa część rozgrywki w **Roll for the Galaxy** może, a nawet powinna, być wykonywana przez wszystkich graczy równocześnie. Istnieje jednak kilka przypadków, kiedy kolejność graczy może mieć znaczenie, na przykład:

- kiedy gracz ma możliwość dołożenia kolejnego kafła/kafli do swojego Imperium, w wyniku czego w jego Imperium znajdzie się 12 lub więcej kafli (spełniony zostanie warunek zakończenia gry); lub
- kiedy mogą skończyć się żetony PZ w początkowej puli (spełniony zostanie warunek zakończenia gry).

Kiedy istnieje potrzeba większej kontroli nad przebiegiem gry i kolejnością wykonywania akcji, gracze powinni wykonywać swoje ruchy w kolejności zgodnej z ruchem wskazówek zegara, rozpoczynając od gracza, który posiada kafel Frakcji o najniższym numerze.



SAVOIR-VIVRE

Gracze trzymają swoje kafle w Strefie Rozbudowy w sposób niewidoczny dla innych graczy (poza kafelkami na wierzchu obu stosów). Gracz nie ma obowiązku ujawniać, jakie kafle ma w swoim posiadaniu, lecz zapytany przez innego gracza musi jedynie powiedzieć ile kafli znajduje się w każdym jego stosie. Właściciel kafli może przeglądać zawartość swoich stosów w dowolnym momencie gry, ale nie może zmieniać ich kolejności w stosie.

Kafle odrzucane podczas wykonywania akcji Odkrywania (zadanie: Eksploracja) odkłada się pod *Kafel Akcji I: Odkrywanie* znajdujący się na środku obszaru gry tak, aby pozostały niewidoczne dla innych graczy.

Kolejną niejawną informacją w grze są kości Robotników, którymi gracze rzucają podczas fazy *rzutu kośćmi* i ich rozmieszczenie podczas fazy *przydzielania kości*. Gracze wykonują te dwie fazy za swoimi zasłonkami i w sekrecie przed pozostałymi graczami. Dopiero podczas fazy *odstąpienia kości* gracze ujawniają, do jakich akcji przydzielili swoich Robotników i którą akcję aktywowali.

Ponieważ nie ma sposobu na sprawdzenie działań, które gracze wykonują za swoimi zasłonkami (podczas fazy rzutu kośćmi i fazy przydzielania kości), ten fragment gry opiera się na zaufaniu do graczy i wierze w ich uczciwość i poprawność wykonywanych ruchów.

DLA GRACZY RACE FOR THE GALAXY

W tym rozdziale przedstawiamy zasady różniące rozgrywkę w **Roll for the Galaxy** od gry w **Race for the Galaxy**.

- Kolejność akcji jest inna: Dostawa (odpowiednik Konsumpcji) jest rozpatrywana **po**, a nie przed Produkcją.
- Gracz nie otrzymuje żadnej premii za aktywowanie akcji (położenie kości na Pasku Wyboru Akcji) poza samą pewnością, że wybrana przez niego akcja na pewno wydarzy się w bieżącej rundzie.
- Nie ma limitu kafli, które w trakcie jednej rundy mogą zostać dołożone do Imperium gracza. Gracz może opracować więcej niż jeden kafel Technologii, jak również skolonizować więcej niż jedną Planetę.
- Wszystkie kafle Technologii są niepowtarzalne i dają unikatowe Zdolności.
- Koszt kafła to równocześnie liczba PZ, które gracz otrzymuje na końcu gry (kafle Technologii o koszcie „6+” dają dodatkowe punkty). Tylko kafle znajdujące się w Imperium gracza punktuja na końcu gry.
- Nie ma bezpośredniego podboju militarnego. Zamiast tego, w grze występują *kości Wojska* (czerwone), które z uwagi na rozkład symboli na ściankach, łatwiej przydzielić do Rozwoju Technologii i Kolonizacji. Kości te symbolizują dążenie wojska do ekspansji terytorialnej.
- Ceny w handlu są o 1\$ wyższe. Na przykład, Sprzedaż dobra typu Geny daje 5\$, a nie 4 karty.
- Podczas jednej akcji Dostawy gracz może Sprzedać więcej niż jedno dobro z Planet znajdujących się w jego Imperium (maksymalnie tyle dóbr, ile posiada par kości Handlarz - dobro).

Pytanie: Jaka jest różnica między określeniami dla kości takimi jak: Robotnicy, Handlarze czy dobro?

Odpowiedź: Robotnicy to kości, które znajdują się w kubku gracza, pod Paskiem Wyboru Akcji lub na Pasku w celu aktywowania wybranej akcji. Kości, które znajdują się we wspólnej puli (nie należą do żadnego z graczy), w Populacji gracza czy w jego Dyktacie nie są Robotnikami. W zależności od tego do jakiej akcji została przydzielona kość Robotnika, staje się on Odkrywcą, Inżynierem, Kolonizatorem, Producentem lub Handlarzem. Producenci umieszczeni na Planetach stają się dobrami, które można następnie użyć podczas akcji Dostawy.

Pytanie: Czemu symbol Produkcji różni się na kościach o różnym kolorze?



Odpowiedź: Ma to pomóc graczom, którzy mają problem z rozróżnianiem kolorów.

Pytanie: Czemu zielone kafle Planet mają małą kropkę w lewym górnym rogu?



Odpowiedź: Tylko Planety Genów (zielone) mają to oznaczenie. Ma to pomóc graczom nie rozróżniającym kolorów, odróżnić te Planety od Planet Rzadkich Pierwiastków (brązowe).

Przygotowanie do gry

Pytanie: Czy dwa kafle, które losuje się podczas przygotowania do gry, muszą ułożyć w taki sposób, aby była odkryta ich strona z niższym kosztem?

Odpowiedź: Nie (jest to tylko sugestia dla pierwszej rozgrywki).

Pytanie: Czy mogę umieścić oba kafle na tym samym stosie w Strefie Rozbudowy?

Odpowiedź: Nie.


Pytanie: Czy mogę *Przywołać* kości dóbr z mojego Zestawu Początkowego, już na początku gry?

Odpowiedź: Nie. Kości wolno *Przywołać* wyłącznie podczas Zarządzania Imperium.

Przydzielanie kości

Pytanie: Czy wynik rzutu na kości musi być taki sam jak symbol akcji, do której kość jest przydzielona?

Odpowiedź: Nie. Kość może mieć inny symbol niż symbol akcji, o ile została przemieszczona w wyniku użycia Zdolności *Przesunięcia kości* lub jeżeli została ona użyta do zaznaczenia akcji, która ma zostać aktywowana (na Pasku Wyboru Akcji).

Pytanie: Czy mogę przydzielać Robotników z  po zakończeniu fazy przydzielania kości i odsłonięciu zasłonek graczy?

Odpowiedź: Nie. Wszyscy Robotnicy powinni zostać przydzieleni do określonych akcji przed odsłonięciem zasłonek.

Pytanie: Czy muszę najpierw przydzielić kość do aktywowania wybranej akcji (na Pasku), by móc użyć Zdolności *Przesunięcia kości*?

A: Tak.

Akcja Odkrywanie

Pytanie: Czy muszę użyć wszystkich swoich Odkrywców przydzielonych do akcji Odkrywania?

Odpowiedź: Tak (każda kość Odkrywcy musi wykonać zadanie Eksploracji lub Magazynowania).

Pytanie: Czy muszę z góry zadeklarować zadania dla wszystkich moich Odkrywców?

Odpowiedź: Nie. Gracz wykonuje zadania jedno po drugim, decydując dla każdego Odkrywcy oddzielnie, które z zadań: Eksploracja czy Magazynowanie, wykona każdy z nich.

Pytanie: Co dzieje się, jeżeli gracz wykonujący zadanie Eksploracji potrzebuje dobrać więcej kafli, niż znajduje się w woreczku?

Odpowiedź: Po dobraniu ostatniego kafła z woreczka, gracz bierze wszystkie kafle leżące pod Kaflem Akcji I: Odkrywanie i wkłada je do woreczka, po czym losuje tyle kafli, ile mu brakowało.

Pytanie (w rzadkich przypadkach): Co dzieje się, jeżeli pomimo wyżej opisanego przykładu, nadal nie ma wystarczającej liczby kafli?

Odpowiedź: Gracz wykonujący Eksplorację kładzie w swojej Strefie Rozbudowy wszystkie kafle, które do tej pory dobrał. Następnie każdy z graczy, który posiada co najmniej 3 kafle w swojej Strefie Rozbudowy, włączając w to gracza Eksplorującego, musi odrzucić jeden dowolny kafel do woreczka. Po czym gracz wykonujący Eksplorację dobiera losowo tyle kafli, ile potrzebuje, aby ukończyć zadanie.

Jeśli w woreczku jest mało kafli, wówczas gracze mogą zdecydować, że akcja I: Odkrywanie nie będzie rozpatrywana jednocześnie, lecz w kolejności określonej zgodnie z regulami opisanymi na stronie 9.

Akcja Rozwój Technologii i akcja Kolonizacja

Pytanie: Czy muszę wykorzystać wszystkich swoich Inżynierów (i analogicznie Kolonizatorów)?

Odpowiedź: Tak. Inżynierzy (i analogicznie Kolonizatorzy) muszą kolejno zostać umieszczeni na wierzchnim kafle właściwego stosu w Strefie Rozbudowy, o ile gracz posiada jakieś Technologie (lub Planety).

Pytanie: Czy muszę wykorzystywać wszystkie przysługujące mi zniżki (na przykład z Robotów Replikantów)?

Odpowiedź: Tak.

Pytanie: Czy mogę mieć więcej niż 12 kafli w swoim Imperium?

Odpowiedź: Tak. Gracz może zakończyć grę z więcej niż dwunastoma kafłami, jeśli w ostatniej rundzie udało mu się spełnić wymagania na kilku kafłach Planet lub Technologii, które następnie przeniósł do swojego Imperium.

Akcja Produkcja i akcja Dostawa

Pytanie: Czy Producenci muszą być takiego samego koloru co Planety, aby móc na nich *Produkować* dobra?


Odpowiedź: Nie. Producent dowolnego koloru może *Produkować* na dowolnej Planecie (poza szarymi), stając się dobrem.

Pytanie: Czy wartość handlowa dobra przeznaczonego na Sprzedaż zależy od koloru Planety, z której pochodzi, czy od koloru dobra (kości)?

Odpowiedź: To kolor Planety określa wartość handlową dobra, kolor samego dobra nie ma znaczenia podczas jego Sprzedaży.

Pytanie: Czy muszę z góry zadeklarować zadania dla wszystkich moich Handlarzy?

Odpowiedź: Nie. Gracz wykonuje zadania jedno po drugim, decydując dla każdego Handlarza osobno, które zadanie: Sprzedaż czy Konsumpcję wykona każdy z nich.

Pytanie: Czy Jokery  dają dodatkowe żetony PZ, kiedy używa się ich do Konsumpcji (podczas akcji Dostawy)?

Odpowiedź: Nie (tylko kolor kości, nie ich symbol, ma znaczenie przy Konsumpcji).

Pytanie: Czy mogę celowo nie dopasowywać kolorem dóbr i Handlarzy, by dostać mniej żetonów PZ w czasie Konsumpcji?

Odpowiedź: Tak (czasami może mieć to strategiczne znaczenie).

Zarządzanie Imperium

Pytanie: Czy muszę rekrutować tyle kości z mojej Populacji, na ile mnie stać?

Odpowiedź: Tak.

Pytanie: Czy jest jakiś powód by *Przywołać kości* w ostatniej rundzie?

Odpowiedź: Tak. Zasada rozstrzygnięcia remisów (patrz Zakończenie gry – podliczanie punktów na stronie 8) pozwala zwiększyć liczbę uzyskanych PZ o liczbę kości, którą gracz posiada w swoim kubku. Do wyniku nie dolicza się kości, które znajdują się w Strefie Rozbudowy ani kości dóbr na Planetach.

Natychmiastowe Efekty

Pytanie: Czy mogę wybrać dowolną kość podczas rozpatrywania „*Natychmiastowego Efektu*”, który wymaga usunięcia kości?

Odpowiedź: Tak.

Pytanie: Czy usunięcie kości z kubka, z Paska Wyboru Akcji, ze Strefy Rozbudowy lub Planety skutkuje jeszcze czymś dodatkowym poza samym usunięciem kości?

Odpowiedź: Nie. Jeżeli usunięta zostanie kość użyta do aktywowania akcji (z Paska Wyboru Akcji), to akcja ta nadal zostanie aktywowana.

Zdolności Technologii

Pytanie: Kiedy mogę użyć Zdolności Technologii?

Odpowiedź: Zdolności *Przesunięcia kości* mogą zostać użyte tylko w czasie fazy przydzielania kości. Wszystkie pozostałe Zdolności określają konkretną akcję(e), w których mogą zostać użyte (wyjątek stanowi Technologia „*Galaktyczne rezerwy*” - patrz ramka poniżej).

Pytanie: Ile razy w ciągu jednej akcji może zostać wykorzystana Zdolność danego kafla?

Odpowiedź: Tyle razy, ile razy zostanie spełniony warunek określony na kaflu.

Przykład: Zdolność „Prace społeczne” daje 1\$ po tym, jak właściciel kafla opracuje tę Technologię. Gracz, który rozwinię tę Technologię, a następnie opracuje 2 kolejne Technologie, zyska 2\$ ze Zdolności „Prace Społeczne” podczas jednej akcji.

Pytanie: Czy muszę mieć Robotników przydzielonych do akcji, aby uruchomić Zdolności, które w niej występują?

Odpowiedź: Nie.

Pytanie: Czy mogę użyć Zdolności z kafla Technologii w tej samej akcji, w której Technologia została opracowana?

Odpowiedź: Tak (patrz przykład powyżej).

Pytanie: Czy mogę użyć Zdolności *Przesunięcia kości*, by przenieść kość z obszaru Dyktatu?

Odpowiedź: Nie.

Pytanie: Czy dzięki Zdolności *Przesunięcia kości*, która dotyczy wielu Robotników, można przydzielić ich do różnych akcji pod Paskiem Wyboru Akcji?

Odpowiedź: Tak.

Pytanie: Czy mogę użyć Zdolności *Przesunięcia kości*, aby zmienić położenie Robotników z symbolem Jokera [X]?

Odpowiedź: Tak (ale rzadko będzie miało to sens).

Pytanie: Czy Zdolność *Przesunięcia kości* pozwala przydzielić kość bez symbolu danej akcji (na żadnej ze ścianek) do tej akcji?

Odpowiedź: Tak (to miejsce pod Paskiem Wyboru Akcji, w którym znajduje się kość, nie wynik na kości określają, jakim konkretnie Robotnikiem zostanie dana kość).

Pytanie: Niektóre Zdolności dotyczą Odkrywcy Obcych Cywilizacji - jak mogą mieć Odkrywcy Obcych Cywilizacji, gdy kości Technologii Obcych Cywilizacji nie mają ścianki Odkrywcy?

Odpowiedź: Użyj Zdolności *Przesunięcia kości*, aby umieścić kość Technologii Obcych Cywilizacji pod Paskiem Wyboru Akcji w miejscu akcji Odkrywania lub użyj kości Technologii Obcych Cywilizacji, by aktywować Odkrywanie lub przydziel Jokera [X] na kości Technologii Obcych Cywilizacji, aby Odkrywać.

Pytanie: Czy Zdolności mogą wpływać na kości przydzielone do właściwych akcji, nawet wtedy gdy symbol na kości różni się od tego w opisie Zdolności?

Odpowiedź: Tak (to miejsce pod Paskiem Wyboru Akcji, w którym znajduje się kość, nie wynik na kości określają, jakim konkretnie Robotnikiem zostanie dana kość).

Pytanie: Czy kość Konsumpcji (fioletowa) liczy się jako inne kolory kości przy rozpatrywaniu Zdolności lub podczas punktowania na końcu gry?

Odpowiedź: Nie. Kość Konsumpcji przyjmuje pożądaną kolor tylko przy zdobywaniu żetonów PZ podczas Konsumpcji.

Pytanie: Co oznacza „*zaokrąglając w górę*” (przy Zdolnościach Technologii)

Odpowiedź: Każdą wartość ułamkową (np. ½) traktuje się jako „jedną pełną jednostkę” podnosząc jej wartość w górę (czyli ½ wedle tej zasady będzie liczona jako 1).

Przykład 1: „*Kosmiczne Piractwo*” daje właścicielowi 1 Kredyt Galaktyczny za każde 2 kości Wojska w Populacji gracza na koniec każdej akcji Dostawy. Jeżeli gracz z *Technologią* „*Kosmiczne Piractwo*” ma w swoim Imperium 3 kości Wojska, daje mu to 1 ½ Kredytu, które zaokrąglię się w górę do pełnych 2 Kredytów.

Przykład 2: Zdolność „*Nowy Galaktyczny Porządek*” daje premię 2 PZ liczoną na końcu gry za każdy zestaw 3 kości Wojska, jakie gracz ma w swoim Imperium. Gracz z 4 kośćmi Wojska ma 1 ⅓ zestawu kości, co należy zaokrąglić do pełnych 2 zestawów, z których każdy jest wart 2 PZ. Gracz otrzymuje łącznie 4 PZ.

Wyjaśnienie poszczególnych Zdolności

Adaptacja biologiczna: Nie jest to Zdolność *Przesunięcia kości* (mimo iż zawiera kluczowe słowo „przesunięcia”).

Archeologia Obcych: Zobacz Odkrywca Obcych Cywilizacji i pytania o symbole w sekcji o Zdolnościach Technologii.

Dawna kolonia karna: Zobacz sekcja Natychmiastowe Efekty.

Galaktyczne rezerwy: Ta Zdolność ma długotrwały efekt; po jej opracowaniu i przeniesieniu do Imperium, gracz może ignorować ograniczenie 1 dobra na każdą (nie szarą) Planetę. Zamiast tego każda z jego Planet (za wyjątkiem szarych) może posiadać po dwa dobra (w tym samym lub różnych kolorach). Każde dobro nadal wymaga 1 Handlarza do wykonania akcji Dostawy.

Kosmiczni marines: Zobacz w sekcji: Natychmiastowe Efekty.

Kosmiczna turystyka: Jeżeli jest wiele Planet o najwyższym koszcie (remisują w najwyższym koszcie), gracz otrzymuje dodatkowy +1\$, ile posiada wszystkie te Planety w swoim Imperium. Ustalając Planetę z najwyższym kosztem, należy uwzględnić koszt Planety nadrukowany w lewym górnym rogu kafla (bez zniżek będących efektem określonych Zdolności).

Laboratorium genetyczne: Ta Zdolność liczy wyłącznie liczbę kości Genów użytych jako dobra, a nie liczbę dóbr na Planetach Genów.

Mandat galaktyczny: Zobacz pytania o *Przesunięcia kości* przy Zdolnościach Technologii.

Moc wykonawcza: Zobacz pytania o *Przesunięcia kości* przy Zdolnościach Technologii.

Nanotechnologia: Zobacz pytania o *Przesunięcia kości* przy Zdolnościach Technologii.

Organiczne stocznie: Ta Zdolność pozwala liczyć jednego dodatkowego Handlarza jak kość Genów, o ile wykonuje on zadanie Konsumpcji dobra na Planecie Genów.

Pobór: Zobacz w sekcji: Natychmiastowe Efekty.

Polityka izolacji: Zobacz pytania o *Przesunięcia kości* przy Zdolnościach Technologii.

Statak badawczy Obcych: Dodatkowy Odkrywca Technologii Obcych Cywilizacji (żółty), którego dostajesz, ma znaczenie dla kilku innych Zdolności.

Strefa wolnego handlu: Na przykład, szara Planeta o koszcie 3 lub 4 kosztowałaby 2 (chyba że gracz ma również Roboty Replikanty w swoim Imperium, w takim przypadku każda z tych Planet kosztowałaby tylko 1).

Szaleni naukowcy: Jeżeli żaden z graczy nie ma Planety Ulepszeń, Zdolność ta liczy się jako „remis w największej liczbie”, więc gracz może użyć tej Zdolności do przesunięcia i ponownego przydzielenia 1 kości.

Technologia informacyjna: Zobacz w sekcji: Natychmiastowe Efekty.

Zaawansowana logistyka: Użyj tej Zdolności tyle razy, ile chcesz podczas akcji Odkrywania, ale nie po pociągnięciu kafla dzięki Zdolności Zespół Naukowców Obcych. Jeżeli rozgrywacie akcję Odkrywania w ustalonej kolejności, możesz użyć tej Zdolności tylko wtedy, kiedy jest twoja kolej Odkrywania.

Zbuntowani górnicy: Zobacz w sekcji: Natychmiastowe Efekty.

Zbuntowana rasa wojowników: Zobacz w sekcji: Natychmiastowe Efekty.

Zespół naukowców Obcych: Dobierz z woreczka dodatkowy kafel (kafle), po tym jak wszyscy gracze zakończą swoje zadania, a przed uzupełnieniem woreczka o kafle odrzucone podczas Eksploracji. Zobacz również Odkrywca Obcych Cywilizacji i pytania o symbole w sekcji o Zdolnościach Technologii.

CZĘSTO POMIJANE ZASADY

- W **Roll for the Galaxy** nie ma klasycznego podziału na tury, a wszyscy gracze wykonują swoje ruchy jednocześnie (nie ma oddzielnych tur graczy).
- Kość umieszczona na Pasku Wyboru Akcji (użyta do aktywowania akcji) traktowana jest jako Robotnik i służy do wykonania akcji.
- Każdy gracz może wybrać tylko jedną akcję, którą chce aktywować. Każdą kość, która zmieniła położenie w wyniku użycia Zdolności **Przesunięcia kości** – wliczając w to tę przesuniętą przez **Dyktat** – należy położyć pod Paskiem Wyboru Akcji.
- Wszyscy Robotnicy przydzieleni do danej akcji wykonują zadania kolejno, po jednym Robotniku naraz. Gracze nie muszą deklarować z wyprzedzeniem, jakie zadania w ramach danej akcji będą wykonywać ich Robotnicy.
- Kości Robotników, którzy ukończą zadanie odkładane są do Populacji gracza (nie do kubka).
- Kości niewykorzystanych Robotników wracają do kubka (nie do Populacji).
- Odrzucone kafle (podczas Eksploracji) odkłada się pod Kafel Akcji I: Odkrywanie.
- Każda kość Konsumpcji (fioletowa), użyta jako dobro lub Handlarz podczas zadania Konsumpcji, daje dodatkowo +1 PZ.
- Zestaw Początkowy Imperium gracza składa się z dużego kafła Frakcji i małego kafła Rodzimej Planety, które razem liczą się jako 3 kafle. Zestaw Początkowy Imperium wlicza się do warunku posiadania 12 kafli potrzebnych do ukończenia gry.



ROZKŁAD SYMBOLI NA ŚCIANKACH KOŚCI I SYMBOLI NA KAFLACH

Kości tego samego koloru zawsze mają identyczny rozkład symboli na ściankach. Każdy typ kości specjalizuje się w innej akcji (akcjach):

Kość Rodzimej Populacji: Odkrywanie	
Kość Wojska: Rozwój Technologii, Kolonizacja	
Kość Konsumpcji: Dostawa (x3)	
Kość Ulepszeń: Produkcja, Dostawa	
Kość Rzadkich Pierwiastków: Rozwój Technologii	
Kość Genów: Kolonizacja, Joker	
Kość Technologii Obcych Cywilizacji: Joker (x3)	

Te informacje są także pokazane (w nieco innej formie) po prawej stronie załonek graczy.

Każdy z 55 kafli jest dwustronny. Z jednej strony kafła znajduje się Technologia, a z drugiej Planeta o koszcie w przedziale od 1 do 6. W tabeli poniżej znajduje się zestawienie ilustrujące liczbę kafli z uwzględnieniem ich typu i kosztu:

1	2	3	4	5	6	Koszt / PZ na końcu gry
5	6	4				15 Planet Ulepszeń
	5	6	2			13 Planet Rzadkich Pierwiastków
		3	4	2		9 Planet Genów
			2	2	3	7 Planet Technologii Obcych Cywilizacji
2	3	2	2	1	1	11 Innych Planet
1	1	1	6	5	4	18 Tech. ze Zdolnością Przesunięcia kości
9	4	3	8	5	5	34 Technologie z innymi Zdolnościami
		2	1			3 Tech. z „ <i>Natychmiastowym Efektem</i> ”
6	5	4	3	2	1	Koszt / PZ na końcu gry

TWÓRCY I PODZIĘKOWANIA

Projekt gry, opracowanie i zasady: Wei-Hwa Huang & Tom Lehmann
 Oryginalne ilustracje: Wei-Hwa Huang
 Ilustracje na kafłach: Martin Hoffmann, Claus Stephan
 Grafika: Mirko Suzuki

Testy i wsparcie: Corin Anderson, William Attia, Joe Black, Paul Blake, Dan Blum, Eric Burgess, Joe Casadonte, Ken Chaney, Bay Chang, Dave Cortwright, David desJardins, Sandra Emerson, Jeff Goldsmith, Ted Griggs, Dave Helmbold, Heydon Hensley, Jay Heyman, Trisha Huang, Rich Irving, Ron Krantz, Mike Linsc, Chris Lopez, Terry Lyzen, Paul Makarian, Alex Power, Bahman Rabii, Dan Rosart, Larry Rosenberg, Anthony Rubbo, Ron Sapolsky, Craig Silverstein, Greg Snyder, Jeffrey Stern, Mik Svellon, Steve Thomas, Andreas Walsh, Dayton Williams, Don Woods, Maciej Zencykowski, Doug Zongker, Magdalena Maroszek, Robert Deninis

Kredyt Galaktyczny: Jesse McGatha

© 2019 Wei-Hwa Huang, Tom Lehmann
 © 2019 Rio Grande Games
 © 2019 Portal Games Sp. z o.o. (edycja polska)
 Wszystkie prawa zastrzeżone



EDYCJA POLSKA

Wydawca na terenie Polski:

Portal Games Sp. z o.o.
 ul. św. Urbana 15, 44-100 Gliwice
 www.portalgames.pl

Kierownik projektu: Piotr Sobieraj

Skład i opracowanie graficzne:

Przemysław Kasztelaniec

Tłumaczenie: Piotr Maliszewski

Korekta: Anna Mann, Viola Kijowska, Grzegorz Polewka

Redakcja: Viola Kijowska

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 WWW:

<https://portalgames.pl/reklamacje/>