

# TORTUGA


2199

ZASADY GRY



## Dziennik planetarny...

Tortuga – była kolonia górnicza, niegdyś należąca do Konfederacji Międzyplanetarnej. Planeta wyróżnia się niezwykle agresywną florą i fauną. Zlokalizowana jest wewnątrz strefy neutralnej sektora Omega. Jej głównym skarbem są pokłady Helium-3, którego jest głównym dostawcą. Od czasu rebelii górników rozdarta jest pomiędzy przeróżnych watażków i podzielone pomiędzy sobą klany górnicze. Zanotowano także aktywność licznych przemysłowców oraz prywatnych firm wojskowych. Nie zaleca się odwiedzania przez statki Konfederacji.

The background of the entire image is a detailed, stylized illustration of a spaceship's cockpit. In the foreground, there is a desk with a keyboard that has glowing green keys. To the left, a monitor displays a blue-tinted interface with various data points and graphs. In the center, another monitor shows a similar interface. To the right, a third monitor is visible. The cockpit is filled with various control panels, buttons, and cables, creating a complex and futuristic atmosphere. The lighting is primarily blue and green, with some red highlights on the control panels.

W grze „Tortuga 2199” wcielisz się w rolę kapitana pirackiego statku kosmicznego. Twoim celem jest stać się najbardziej wpływowym z kapitanów i zjednoczyć wszystkie sektory oraz klany pod swoim przywództwem. Ulepszaj swój statek, rekrutuj załogę, eksploruj i podbijaj sektory planety Tortuga. Walcz z kosmicznymi bestiami i przygotuj się do abordażu innych pirackich statków. Wszystko po to, aby zwiększyć swoje wpływy, co przybliży cię do twojego celu. Powodzenia i pomyślnych wiatrów, Kapitanie!



# KOMPONENTY

11 heksagonalnych  
kafli sektorów



3 żetony  
Twierdzy



3 żetony  
Targu



4 miniatury Statków  
kosmicznych



11 żetonów kontroli  
Sektorów



10 żetonów  
Minerałów



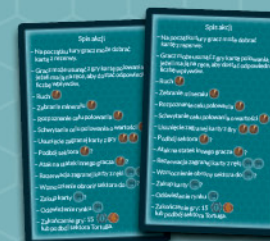
40 kolorowych znaczników graczy



10 żetonów Polowania



4 karty spis akcji



31 kart  
Sektora Tortugi



10 kart  
Sektora Fortecy



10 kart  
Sektora Laboratorium



10 kart  
Sektora Kopalni



10 kart  
Sektora Wiru



10 kart Polowania



4 karty Statków kosmicznych



12 kart Manewrów



4 karty Dopalaczy



20 kart Wydobywania





# PRZYGOTOWANIE GRY

## 1. Rozłożenie planszy

Umieść kafel Tortugi na środku stołu.

W zależności od liczby graczy umieść kafelki Targów i Twierdz tak, jak na ilustracji.

Sześć kafli sektorów dla 3-4 graczy. Cztery kafle sektorów dla 2 graczy.

W losowy sposób umieść cztery pozostałe kafle sektorów (Wiru, Laboratorium, Kopalni i Fortecy) w miejscach zaznaczonych na ilustracji literą X.

2 graczy

3 graczy

Przykładowe rozmieszczenie sektorów na początku gry.

Przygotuj bank żetonów wpływów w pobliżu planszy.





Umieść po jednym żetonie Mineratów w każdym sektorze z wyjątkiem Tortugi.



4 graczy

Umieść żetony kontroli w sektorach zgodnie z ich wartością wpływów.



Umieść żetony Targu i Twierdzy w odpowiadających im sektorach.



Umieść losowo po jednym znaczniku Polowania w każdym sektorze z wyjątkiem Tortugi. Żetony te powinny leżeć stroną z wykrzyknikiem do góry, tak aby nikt na początku gry nie wiedział, co się czai w sektorze.



Gracze zaczynają grę w Tortudze, umieść tam figurki Statków kosmicznych.





## 2. Przygotowanie rynku kart

Rozdziel karty sektora T (T) na talie o tej samej cenie i umieść je w pobliżu planszy awerssem do góry.

Potasuj talie odpowiadającą każdemu sektorowi (Wir, Laboratorium, Kopalnie i Forteca) i umieść ją w pobliżu tego sektora awerssem w dół.

Odkryj po 2 karty z każdej talii sektorów: Wir, Laboratorium, Kopalnie, Forteca i umieść je obok odpowiadających im sektorów. Jest to rynek danego sektora.

Umieść karty Polowań w pobliżu planszy awerssem do góry. Każdy gracz w dowolnym momencie może przeglądać talię Polowań.

Karty sektora T



Karty sektora Kopalni



Karty Polowania



Karty sektora Laboratorium



Karty sektora Fortecy



Karty sektora Wiru





### 3. Przygotowanie komponentów poszczególnych graczy

Losowo wyłonie pierwszego gracza. Zaczynając od pierwszego gracza, każdy wybiera statek kosmiczny oraz otrzymuje odpowiadającą mu kartę.

Każdy gracz otrzymuje startowe karty: 5 kart *Wydobycie*, 3 karty *Manewr*, 1 kartę *Dopalacz*. Każdy gracz tasuje wszystkie otrzymane karty, tworząc w ten sposób swoją początkową talię składającą się z 10 kart.

Każdy gracz otrzymuje 10 znaczników w wybranym kolorze. Każdy gracz wyznacza miejsce, które będzie jego ładownią, i tam umieszcza swoje 10 znaczników.

Każdy gracz umieszcza swoją talię w ładowni awersem w dół oraz wyznacza miejsce na stos kart odrzuconych. Każdy gracz umieszcza swój statek w sektorze Tortuga.



W zależności od liczby graczy, każdy gracz zaczyna grę z następującą liczbą kart:

Liczba graczy  
Pierwszy gracz  
Drugi gracz  
Trzeci gracz  
Czwarty gracz

2 graczy  
4 karty  
5 kart

3 graczy  
3 karty  
4 karty  
5 kart

4 graczy  
3 karty  
4 karty  
4 karty  
5 kart

Od drugiej tury podstawowy limit kart na ręce to 5.



## DEFINICJE

**Ręka** – wszystkie karty, które gracz ma w danej chwili na swojej ręce, gotowe do zagrania. Na koniec tury odrzuca się wszystkie zagrane, niezagrane oraz kupione karty. Następnie gracz dobiera 5 nowych kart ze swojej talii.

**Talia gracza** – stos zakrytych kart, które znajdują się w ładowni danego gracza (na początku gry talia składa się z 10 kart). Jeśli w jakimkolwiek momencie gry gracz musi dobrać kartę, a w talii nie znajduje się żadna karta, gracz tasuje wszystkie karty znajdujące się w stosie kart odrzuconych i tworzy nową talię. (Jeśli zdarzy się to podczas rozgrywania tury gracza, należy pamiętać, że zagrane w tej turze karty nie znajdują się jeszcze na stosie kart odrzuconych).

**Stos kart odrzuconych** – talia odkrytych kart w ładowni gracza. Co do zasady są to wcześniej zagrane i kupione przez gracza karty oczekujące na przetasowanie.

**Ładownia** – miejsce na stole, w którym znajduje się talia, stos kart odrzuconych, znaczniki gracza, żetony bonusów, kontroli i wpływów. Wszystkie te rzeczy oprócz talii są jawne dla wszystkich graczy, więc postarajcie się, aby każdy miał do nich niezakłócony wgląd.

**Sektor** – fragment planety przedstawiony w grze poprzez kafel sektora. Oferuje on przeróżne dobra i usługi kapitanom statków kosmicznych.

**Zarezerwowana karta** – karta umieszczona w ładowni awersem w dół. Gracz umieszcza kartę w rezerwie, wykonując akcję rezerwowania karty. Proponujemy umieścić tę kartę horyzontalnie, tak aby odróżnić ją od talii gracza.

**Rezerwa** – miejsce w ładowni gracza na zarezerwowaną kartę. W rezerwie może znajdować się tylko 1 karta.

**Przyległy sektor** – sektor, który z drugim sektorem styka się przynajmniej jedną krawędzią.

**Sektor pod kontrolą** – sektor podbity i kontrolowany przez gracza.

**Usunięcie karty** – odłożenie karty do pudełka, tak aby nie była już dostępna w tej rozgrywce.

### Warunki zwycięstwa



Każdy gracz wciela się w rolę kapitana statku kosmicznego walczącego o wpływy na odległej planecie Tortuga. Ostatecznym celem jest zdobycie 15 punktów wpływów lub posiadanie największej liczby punktów wpływów w momencie, gdy sektor Tortuga zostaje podbity.




## PRZEBIEG TURY I KONCEPCJA GRY

- Gra składa się z serii tur. Począwszy od pierwszego gracza, a następnie zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara, gracze rozgrywają swoje tury.
- Każdy gracz co do zasady rozpoczyna swoją turę z 5 kartami na ręce. (Pierwsza tura to przykład odstępstwa).
- Podczas swojej tury gracze zagrywają karty z ręki, aby wykonać umieszczone na nich akcje bądź pozyskać odpowiednie zasoby.
- Zagrane karty na koniec tury odrzucone są na stos kart odrzuconych danego gracza.
- Na koniec tury wszystkie pozostałe graczowi karty na ręce są także odrzucone na stos kart odrzuconych.
- Ostatnim krokiem jest dobranie przez gracza kart ze swojej talii do 5 kart na ręce.
- Jeśli gracz miałby dobrać kartę, a talia jest pusta, taki gracz tasuje stos kart odrzuconych, tworzy nową talię i kontynuuje dobieranie kart. (Jeśli zdarzy się to podczas tury gracza, należy pamiętać, że zagrane, odrzucone lub kupione w tej turze karty nie znajdują się jeszcze na stosie kart odrzuconych).

W grze występują 2 rodzaje zasobów:

- Crypto  – waluta używana do zakupu nowych kart (oraz czasami wpływów), oraz
  - Manewry  – używane w trakcie potyczki, polowań i zdobywania sektorów.
- Jeśli gracz zagrywa kartę, by pozyskać zasoby, może je wydać w dowolnym momencie swojej tury (do jej zakończenia).
  - Gracz może dowolnie dzielić zasoby, aby wykonać akcje lub kupić dowolną ilość kart.
  - Wszystkie niewydane zasoby przepadają na koniec tury gracza.
  - W każdym momencie gry gracze mogą przeglądać swoje stosy kart odrzuconych oraz karty usunięte z gry.
  - Jeśli na karcie znajduje się zdolność, to w momencie zagrania tej karty gracz musi się zdecydować, czy korzysta z tej zdolności czy nie. Jeśli na karcie jest więcej niż jedna zdolność, to gracz może użyć ich wszystkich lub tylko wybranych i może to zrobić w dowolnej kolejności.

## KONSTRUKCJA KART

- Na większości kart w prawym górnym rogu zapisana jest cena zakupu. Oznacza ona, ile Crypto gracz musi wydać, aby kupić wybraną kartę. Litera w lewym górnym rogu karty symbolizuje przynależność danej karty do odpowiedniego sektora. Karty początkowe oraz karty Polowań nie mają przynależności, więc nie mają takiego oznaczenia w lewym górnym rogu.
- W ramce na dole karty znajdują się: nazwa karty, zasoby, które karta generuje, i/lub dodatkowe zdolności kart.
- Zdolności kart używające sformułowań *gdy się bronisz* / *gdy atakujesz* mogą zostać użyte jedynie w trakcie potyczki z innym graczem.
- Na karcie Polowania w prawym górnym rogu określono liczbowo trudność polowania (czyli ile  gracz musi wydać, aby schwytać cel), a w lewym górnym rogu – ilość wpływów, które dana karta może przynieść w przyszłości.





# AKCJE DOSTĘPNE W TURZE GRACZA

Podczas swojej tury gracz może wykonać dowolną liczbę akcji z listy przedstawionej poniżej, w dowolnej kolejności.

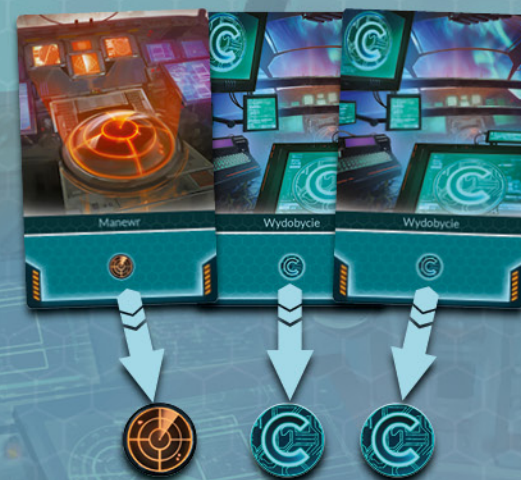
## 1. Dobranie karty wcześniej odłożonej do rezerwy (tylko na początku tury)

Na początku tury (przed podjęciem jakichkolwiek innych akcji) gracz może dobrać zarezerwowaną wcześniej kartę. W takim przypadku gracz wyjątkowo zacznie turę z 6 kartami na ręce.



## 2. Zagranie karty

Gracz zagrywa kartę, umieszczając ją przed sobą na stole, pobiera przy tym płynące z niej profity, takie jak Crypto czy Manewry. Niektóre karty mają też zdolności, które gracz może rozpatrzyć w dowolnej kolejności i kombinacji. Gracz może też w ogóle z takiej zdolności nie korzystać.



## 3. Zakup karty

Gracz może wydać Crypto i/albo żetony minerałów, aby kupić dowolną liczbę kart z sektora, w którym znajduje się obecnie jego statek. Koszt takiej karty znajduje się w jej prawym górnym rogu, a przynależność do sektora - w lewym. Po zakupie takiej karty gracz uzupełnia rynek danego sektora, odkrywając kolejną kartę z odpowiedniej talii.

Sektor



Koszt karty



#### 4. Odświeżenie rynku sektora (z wyłączeniem sektora T)

Gracz może wydać 1 Crypto, aby odłożyć jedną z kart rynku w sektorze, w którym znajduje się jego statek, na spód odpowiedniej talii i zastąpić ją nową kartą z tego sektora. Ta akcja nie może być wykonana w sektorze oznaczonym literą T.



#### 5. Ruch

Gracz może wydawać Manewry, aby przemieścić swój statek kosmiczny. Koszt ruchu z sektora do sektora mu przyległego to 1 Manewr. W jednym sektorze może znajdować się dowolna liczba statków. Statki wroga nie blokują możliwości ruchu, więc dopóki gracz nie zdecyduje się zaatakować wrogiego statku, bez przeszkód może obok niego przelecieć. Niektóre karty mają dodatkowe zdolności wpływające na ruch, pozwalające poruszyć się o kilka sektorów w ramach jednej akcji (np. Dopalacz).



#### Przykład zagrywania i zakupu kart

Gracz decyduje się zagrać wszystkie 5 kart: 4 karty *Wydobycie* i 1 kartę *Manewr*. Daje mu to 4 Crypto i 1 pkt *Manewrów*. Gracz wydaje 1 *Manewr*, aby przemieścić się z sektora *Tortuga* do przyległego mu sektora *Targu*. W sektorze *Targu* gracz kupuje 2 karty *Haker*, płacąc po 2 Crypto za każdą. Gdy gracz postanowi zakończyć turę, odkłada wszystkie zagrane oraz zakupione karty na stos kart odrzuconych i dobiera pięć nowych kart na rękę ze swojej talii.





## 6. Zdobyć minerałów

Będąc w sektorze, w którym znajduje się znacznik Minerałów, gracz może pozyskać taki znacznik. W tym celu musi wydać 1 punkt Manewrów; gdy to zrobi, bierze taki żeton Minerałów i umieszcza go w swojej ładowni. Podczas swojej tury gracz może wydać dowolną liczbę takich żetonów, aby uzyskać 1 Crypto za każdy odrzucony żeton Minerałów.

Wydane żetony Minerałów trafiają na kafel sektora Kopalni (K).

Niewykorzystane żetony Minerałów – w przeciwieństwie do Crypto – nie znikają na koniec tury, co pozwala graczowi przygotować się do większych zakupów w przyszłości.



## Przykład pozyskiwania, wydawania Minerałów i Rozpoznawania Polowań

Na początku tury gracz posiada 5 kart na ręce: 3 karty *Manewr*, 1 kartę *Wydobyć* i 1 kartę *Dopalacz*.

Decyduje się zagrać 4 karty:

3 karty *Manewr* i 1 kartę *Wydobyć*.

Dzięki temu gracz uzyskuje 3 punkty Manewrów i 1 jednostkę Crypto. Statek gracza znajduje się obecnie w sektorze Tortuga.

Gracz wydaje 1 punkt Manewrów, aby poruszyć swój statek do sąsiedniego sektora, którym jest sektor Targu. Następnie wydaje kolejny punkt Manewrów, aby zdobyć żeton Minerałów z sektora do swojej ładowni. Po tym zagrywa kartę *Dopalacz*, aby przemieścić się o 2 sektory, do sektora Wir. Następnie wydaje trzeci, ostatni punkt Manewrów, aby rozpoznać cel polowania. W sekrecie podgląda żeton Polowania z sektora, dowiaduje się, że jest to Bot (trudność polowania 2), po czym odkłada żeton Polowania z powrotem do sektora (awersem w dół) i umieszcza swój znacznik gracza na tym żetonie.

Na sam koniec kupuje kartę *Najemnik* (W), wydając dwie jednostki Crypto. Jedną jednostkę Crypto posiada z wcześniej zagranej karty *Wydobyć*, a resztę dopłaca, wydając posiadany żeton Minerałów, odkładając go do sektora Kopalni. Kupiona nowa karta, jak i wszystkie zagrane lądują na stosie kart odrzuconych. Na sam koniec gracz dobiera pięć nowych kart i kończy turę.

## 7. Rozpoznanie celu polowania

Będąc w sektorze, w którym znajduje się żeton Polowania, gracz może wydać 1 pkt Manewrów, aby w tajemnicy podejrzeć ten żeton Polowania. Po zapoznaniu się z żetonem Polowania gracz odkłada go z powrotem do sektora (zakryty) i umieszcza na nim znacznik gracza w swoim kolorze.

Oznacza to, że gracz rozpoznał cel polowania i w dowolnym momencie gry może ponownie podejrzeć ten żeton bez ponoszenia kosztów, ponadto jego statek nie musi znajdować się w tym sektorze, aby to zrobić.

**WAŻNE:** Tylko ROZPOZNANE żetony Polowań mogą być zdobywane przez graczy.





## 8. Rezerwowanie karty

Gracz może wydać 2 jednostki Crypto, aby umieścić w rezerwie jedną z niezagranych w tej turze kart z ręki. Rezerwowana karta jest odkładana do rezerw zakryta. Jeśli w rezerwie znajduje się już karta, akcja rezerwowania karty jest niedostępna.



## 9. Usuwanie kart z gry

Gracz może wydać 2 punkty Manewrów, aby usunąć wcześniej zagrana w danej turze kartę z gry. Gracz może wydawać pozyskane z takiej karty zasoby, nawet jeśli ta karta nie znajduje się w grze. Usuwana karta odkładana jest do pudełka i nie weźmie już udziału w tej rozgrywce.



## Przykład rezerwowania i usuwania kart

Na początku tury gracz ma 5 kart na ręce: 2 karty Wydobycie i 3 karty Manewr. Zagrywa 2 karty Wydobycie i zyskuje 2 jednostki Crypto. Następnie wydaje 2 jednostki Crypto, aby umieścić jedną z kart Manewr w rezerwie, po czym zagrywa 2 karty Manewr, co daje mu 2 punkty Manewrów, które wydaje, aby usunąć wcześniej zagrana kartę Wydobycie i umieszcza ją w pudełku. Wszystkie pozostałe zagrane karty są odrzucone na stos kart odrzuconych. Na sam koniec gracz dobiera 5 kart na rękę ze swojej talii.

## 10. Polowanie

Gracz może przejąć kontrolę nad celem przedstawionym na żetonie Polowania, który wcześniej rozpoznał (znajduje się na nim znacznik tego gracza), jeśli jego statek znajduje się w sektorze z takim żetonem. Pochwycenie celu wymaga wydania odpowiedniej liczby Manewrów, która jest przedstawiona na żetonie Polowania w prawym górnym rogu. Jeśli liczba punktów Manewrów jest taka sama lub wyższa, to polowanie się udaje. Gracz otrzymuje jeden punkt wpływów (z banku), a następnie umieszcza żeton tego polowania w swojej ładowni, aby można było się zorientować, ile kart Polowań znajduje się w jego talii. Gracz odnajduje w talii Polowań kartę Polowania odpowiadającą zdobytemu żetonowi i umieszcza ją na swoim stosie kart odrzuconych. Następnie wszystkie znaczniki graczy, które znajdowały się na tym żetonie, zwracane są ich właścicielom.





### 11. Uzyskanie nagrody za polowanie

Jeśli gracz posiada na ręce kartę Polowania, zamiast zagrywać ją w normalny sposób, może usunąć taką kartę z gry, aby zyskać liczbę punktów wpływu wskazaną w jej lewym górnym rogu. Usuwana karta, jak i jej żeton umieszczone są w pudełku i nie wezmą już udziału w tej rozgrywce.

Gracz może zrezygnować z nagrody za polowanie, w tym przypadku może normalnie zagrać taką kartę, aby użyć znajdujących się na niej zasobów albo wykorzystać jej zdolność. Gracz podejmuje decyzję, czy zagrać kartę Polowania czy ją usunąć z gry (aby pozyskać wpływy), za każdym razem, gdy ma taką kartę na ręce.

Ilość wpływów uzyskiwana podczas usuwania karty

Nazwa karty Polowania



Trudność polowania



Karta Polowania

### 12. Podbój sektora

Gracz może zyskać kontrolę nad każdym sektorem. W tym celu statek danego gracza musi znajdować się w sektorze, który chce podbić. Aby podbić sektor, gracz musi wydać tyle punktów Manewrów, ile wynosi wartość obrony tego sektora + 1. Te wartości znajdują się przy krawędziach kafla każdego sektora.

Na początku gry każdy sektor ma swoją minimalną wartość podboju:

1. Targ/Twierdza wymaga 3 punktów Manewrów do podboju.
2. Wir/Laboratorium/Kopalnie/ Forteca wymaga 5 punktów Manewrów do podboju.
3. Tortuga wymaga 15 punktów Manewrów do podboju.

Po tym, jak gracz podbije sektor, umieszcza znacznik gracza w swoim kolorze na polu z cyfrą równą liczbie Manewrów wydanych, aby podbić ten sektor. Gracze nie mogą wydawać większej liczby Manewrów, aby podczas podboju zwiększyć obronę sektora o więcej niż 1 (np. jeśli znacznik gracza znajduje się na polu z obroną 3, to możliwe jest wydanie jedynie 4 punktów Manewrów przez innego gracza, aby podbić sektor i podnieść jego obronę do 4).

Gdy gracz podbije sektor, a znajdują się tam żetony kontroli lub żetony profitów (żeton Twierdzy/Crypto) – gracz przejmuje nad nimi kontrolę i umieszcza je w swojej ładowni.

Jeśli sektor został przejęty od innego gracza, to gracz tracący ten sektor przekazuje zwycięzcy odpowiednie żetony.

Żetony kontroli podbitych sektorów przechowywane są w ładowni graczy i zwiększają ich punkty wpływu. Żetony Twierdzy i Targu są także przechowywane w ładowni graczy i pomagają śledzić korzyści, które ten gracz czerpie z podboju takiego sektora. Jeżeli inny gracz przejmie kontrolę nad sektorem, to gracz ją tracący musi przekazać żeton kontroli Twierdzy lub Targu zwycięzcy.

Jeśli sektor osiągnie maksymalną wartość obrony (8/10), nadal może zostać podbity poprzez wydanie liczby Manewrów wynikającej z jego maksymalnej obrony +1. Po podbiciu takiego sektora znaczniki graczy zostają podmienione w miejscu maksymalnej wartości obrony takiego sektora.



Uwaga! Jeśli sektor jest pod kontrolą innego gracza, a jego statek kosmiczny znajduje się w tym sektorze, to próba podboju takiego sektora będzie skutkowałą potyczką pomiędzy tymi graczami. W tym przypadku stosuje się zasady *Atak na statek kosmiczny innego gracza*.



#### Przykład użycia kart z rezerwy, polowania oraz podboju sektora

Na początku swojej tury gracz decyduje się dobrać kartę z rezerwy (Dopalacz). Teraz posiada 6 kart na ręce. Zagrywa 5 z nich: 3x kartę Manewr, 1x kartę Ochroniarz (T) i 1x kartę Najemnik (W). Dzięki temu gracz ma do dyspozycji 8 punktów Manewrów. Jego statek znajduje się w sektorze Wir (W), gdzie znajduje się żeton Polowania z jego znaczkiem gracza, decyduje się więc wykonać akcję polowania. Gracz wydaje 2 punkty Manewrów i zdobywa ten cel (Bot trudność 2). Następnie umieszcza ten żeton i żeton (I) wpływów (z banku) w swojej ładowni. Gracz także odnajduje kartę Bot w talii Polowania i umieszcza ją na swoim stosie kart odrzuconych.

Gracz decyduje się zagrać pozostałą mu na ręce kartę Dopalacz i przemieszcza swój statek o 3 sektory, kończąc ruch w sektorze Targ (T). Ten sektor jest obecnie pod kontrolą innego gracza, ale jego statek znajduje się w innej części planety, więc próba podboju nie wywoła potyczki pomiędzy tymi graczami. Obrona Targu to obecnie 5, więc gracz decyduje się wydać pozostałe mu 6 punktów Manewrów i podbija ten sektor, co powoduje, że umieszcza swój znacznik gracza na polu z cyfrą 6 (teraz obrona sektora to 6). Gracz, który właśnie stracił kontrolę nad tym sektorem, jest zmuszony przekazać nowemu właścicielowi żeton profitu, żeton wpływów oraz usuwa swój znacznik z pola z cyfrą 5. Teraz wszystkie zagrane karty gracza, którego tura właśnie trwa, zostają odrzucone na jego stos kart odrzuconych i gracz ten dobiera nową rękę 5 kart, co kończy jego turę.



### 13. Wzmocnienie sektora

Gracz może wydać X Crypto, aby przesunąć znacznik obrony sektora pod swoją kontrolą na X.

**WAŻNE:** Statek takiego gracza nie musi się znajdować we wzmacnianym sektorze.



## ZASADY DOTYCZĄCE POTYCZKI

### 14. Atak na statek innego gracza

Gracz może zaatakować statek innego gracza. Jest to możliwe tylko wtedy, jeśli figurka jego statku znajduje się w tym samym sektorze co figurka statku gracza, który jest celem ataku. Jeśli w sektorze znajduje się więcej niż jeden przeciwnik, gracz atakujący wybiera, kogo atakuje.

**A**

Podczas starcia gracz inicjujący potyczkę uważany jest za atakującego, a gracz atakowany – za obrońcę.

**B**

Na początku starcia gracz atakujący wybiera dowolną liczbę kart z ręki, na których znajdują się symbole Manewrów, i zagrywa je zakryte na stół, deklarując liczbę zagryanych kart.

**C**

Następnie swoje karty wybiera gracz broniący się i zagrywa je odkryte na stół.

**D**

Po czym atakujący gracz odkrywa wcześniej zagrywane karty.

**E**

Teraz gracze mogą rozpatrzyć zdolności kart odnoszące się do potyczki. Zaczynając od atakującego.

**F**

Każdy gracz zlicza liczbę Manewrów na swoich zagryanych kartach.

**G**

Każdy gracz dodaje także 1 punkt Manewrów za każdy żeton Twierdzy, który posiada w swojej ładowni.

**H**

Jeśli potyczka toczy się w sektorze kontrolowanym przez obrońcę, to obrońca dodaje 1 punkt Manewrów za każde pełne 2 punkty obrony tego sektora.




## Wynik starcia:

Gracz z większą liczbą punktów Manewrów zostaje zwycięzcą. W razie remisu starcie wygrywa obrońca. Gracz, który przegrał potyczkę, losowo usuwa z gry jedną z kart w niej użytych (jeśli gracz nie użył żadnej karty, niczego nie usuwa). Przegrany zabiera też figurkę swojego statku i umieszcza ją w swojej ładowni. Na początku swojej następnej tury musi umieścić go na jednym z sektorów, które kontroluje, lub na sektorze Tortuga. Zwycięzca potyczki zawsze zabiera pokonanemu 1 żeton wpływów (I); ponadto, jeśli zwycięzcą jest gracz atakujący, to otrzymuje on dodatkowo 1 punkt wpływów (I) z banku.

Jeśli pokonany gracz nie ma żadnych żetonów wpływów, zwycięzca potyczki nie przejmuje żadnego żetonu wpływów od pokonanego. Jeżeli starcie odbyło się w sektorze kontrolowanym przez przegranego, to przekazuje on kontrolę zwycięzcy, zgodnie z zasadami podboju sektora, oraz traci na rzecz wygranego wszelkie płynące z tego tytułu profity (żetony Twierdzy/Crypto/kontroli). Zwycięzca umieszcza swój znacznik kontroli na pierwszym wolnym miejscu powyżej znacznika kontroli pokonanego.

Pokonany gracz usuwa swój znacznik gracza do swojej ładowni. Obrońca dobiera karty do 5 kart na ręce. Symbole Crypto i nie odnoszące się do starć zdolności na kartach użytych podczas potyczki nigdy nie są rozpatrywane. Na koniec użyte w tym starciu karty zostają odrzucone na stosy kart odrzuconych ich właścicieli.

**WAŻNE:** Karty, które nie zapewniają żadnych symboli Manewrów, nie mogą być użyte podczas starcia. Każda zagrana karta musi mieć przynajmniej 1 symbol 

Po zakończeniu akcji gracz odrzuca wszystkie zagrane i niezagrane karty na swój stos kart odrzuconych i dobiera 5 nowych kart na ręce. Następnie rozpoczyna się tura następnego gracza w kolejności zgodnej z ruchem wskazówek zegara. Jeśli skończą się karty w talii gracza, a ten gracz miałby dobrać kartę/-y, to ten gracz tasuje swój stos kart odrzuconych, tworzy nową talię i kontynuuje dobieranie kart.

## OPIS SEKTORÓW I ICH ZDOLNOŚCI



### Forteca

Niegdyś należąca do Konfederacji Międzyplanetarnej forteca była ostoją prawa i porządku. Teraz jest kontrolowana przez dezertersów wojskowych. Będąc w tym sektorze, gracz może kupować karty oznaczone literą (F).

Jeśli gracz kontroluje Fortecę, a jego statek znajduje się w tym sektorze, uzyskuje jeden punkt Manewrów do wykorzystania w tej turze. + 

Maksymalna wartość obrony sektora to 10.



### Laboratorium

Ogromny obiekt badawczy znajdujący się na odludziu planety. Obecnie kontrolowany przez tajemniczego Profesora.

Będąc w tym sektorze, gracz może kupować karty oznaczone literą (L).

Jeśli gracz kontroluje Laboratorium (R), a jego statek znajduje się w tym sektorze, to może wykonać akcję rezerwowania karty za darmo.



Skrytka sektora



### Kopalnie

Helium-3 – niezwykle cenny surowiec, z którego słynie planeta – uczyniło Kopalnie centrum rebelii na planecie. Zarząd nad sektorem sprawuje nieprzebijający w środkach Klan górniczy.

Będąc w tym sektorze, gracz może kupować karty oznaczone literą (K).

Jeśli gracz kontroluje Kopalnie, a jego statek znajduje się w tym sektorze, może pobrać 1 żeton Mineratów ze skrytki znajdującej się w sektorze.

Maksymalna wartość obrony sektora to 10.

**WAŻNE:** Wszystkie żetony minerałów wydawane przez graczy w trakcie rozgrywki należy umieścić w skrytce sektora. Gracze nie mogą pobierać żetonów ze skrytki, wykonując akcję zdobycia minerałów.



### Wir

Wielka anomalia orbitalna znajdująca się nad jednym z obszarów przemysłowych planety. Kontrolę nad sektorem przejął Klan Najemników Cienia.

Będąc w tym sektorze, gracz może kupować karty oznaczone literą (W).

Jeśli gracz kontroluje Wir, a jego statek znajduje się w tym sektorze, gracz może usunąć z gry kartę zagraną w tej turze.

Maksymalna wartość obrony sektora to 10.



### Targ

Podmiejska część stolicy, która jest centrum handlu planetarnego i międzyplanetarnego Tortugi.

Będąc w tym sektorze, gracz może kupować karty oznaczone literą (T).

Jeśli gracz kontroluje Targ, otrzymuje żeton Targu. Każdy taki żeton może być użyty tylko raz na turę i zapewnia graczowi 1 Crypto (po użyciu Crypto z tego żetonu NIE odrzucasz go ze swojej ładowni).

Żeton ten staje się aktywny od razu po jego otrzymaniu.

Maksymalna wartość obrony sektora to 8.



### Twierdza

Znajdujący się na obrzeżach stolicy system umocnień. Najeżony stanowiskami strzeleckimi oraz działami przeciwlotniczymi.

Będąc w tym sektorze, gracz może kupować karty oznaczone literą (T).

Jeśli gracz kontroluje Twierdzę, otrzymuje żeton Twierdzy. Każdy taki żeton zapewnia graczowi punkt Manewrów podczas potyczek z innymi graczami.

Żeton ten staje się aktywny od razu po jego otrzymaniu.

Maksymalna wartość obrony sektora to 8.





### Tortuga

Centralny sektor stolicy. Tu ma swoją siedzibę rząd tymczasowy planety.

Będąc w tym sektorze, gracz może kupować karty oznaczone literą (T) oraz punkty wpływów. Możliwy jest zakup 1 punktu wpływów za 7 Crypto i można to zrobić dowolną liczbę razy w turze. 7 =

Sektor Tortugi zawsze wymaga 15 punktów Manewrów do podbicia.

Uwaga! Gdy któryś z graczy podbije sektor Tortuga, a żaden gracz nie posiada 15 punktów wpływów, rozpoczyna się ostatnia runda gry.

### Przykład potyczki i użycia zdolności sektora przez gracza go kontrolującego

Na początku tury gracz decyduje się dobrać z rezerwy kartę Dopalacz, więc zaczyna akcję, posiadając 6 kart na ręce: 2 karty Haker (T), 2 karty Ochroniarz (T), 1 karta Najemnik (W) i z rezerwy 1 karta Dopalacz. Gracz decyduje się zagrać 2 karty Haker (T), przez co otrzymuje 4 Crypto do wydania w tej turze. Następnie używa zdolności sektora Wir (nad którym ma kontrolę), aby usunąć z gry jedną z zagryanych kart Haker.

Teraz zagrywa Dopalacz, aby przenieść statek o trzy sektory – do sektora Kopalni. Nad sektorem kontrolę posiada gracz, którego statek obecnie się tam znajduje, a obrona sektora to 5.

Aktywny gracz decyduje się zaatakować przeciwnika i rozpoczyna się potyczka. Gracz atakujący zagrywa trzy zakryte karty na stół, następnie obrońca decyduje się również zagrać 3 karty. Teraz gracze odkrywają swoje karty i zliczają swoje wartości Manewrów. Na odkrytych kartach nie ma zdolności odnoszących się do potyczki i gracze nie posiadają bonusów z żetonów Twierdzy.

Po podliczeniu wychodzi, że atakujący posiada 8 punktów Manewrów (2x Ochroniarz (po 3 punkty Manewrów) i 1x Najemnik (2 punkty Manewrów)). Obrońca uzbierał z kart 5 punktów Manewrów, ale dodaje do wyniku 1 punkt Manewrów za każde 2 pełne punkty obrony sektora, czyli 2 (obrona 5). Oznacza to, że potyczkę wygrał atakujący, mając 8 punktów Manewrów przeciwko 7 punktom obrońcy. Obrońca ponosi porażkę i jest zmuszony losowo usunąć z gry jedną z użytych w tej walce kart.

Zwycięzca umieszcza swój znacznik gracza na polu obrony z cyfrą 6, a przegrany usuwa swój znacznik z pola 5. Pokonany gracz przekazuje także żeton kontroli sektora zwycięzcy. Następnie pokonany usuwa swój statek z planszy, odrzuca pozostałe 2 karty użyte w potyczce na stos kart odrzuconych i dobiera karty do 5 kart na ręce.

Potyczka się kończy i aktywny gracz może kontynuować swoją turę. Gracz decyduje się użyć zdolności nowo zdobytego sektora Kopalni i pobiera jeden żeton minerałów ze skrytki w sektorze. Teraz, ponieważ posiada jeszcze 4 jednostki Crypto z wcześniej zagryanych kart Haker, postanawia dopłacić, odrzucając żeton minerałów z powrotem do skrytki, i zakupić kartę Poszukiwacz (K) o koszcie 5.

Tura gracza dobiega końca, więc odrzuca wszystkie zagrane karty i dobiera nową rękę kart.



## ZAKOŃCZENIE GRY

Gra kończy się w dwóch przypadkach.

### 1. Zwycięstwo polityczne

Jeśli w którymkolwiek momencie gry którykolwiek z graczy posiada w swojej ładowni 15 punktów wpływów – gra automatycznie się kończy, a ten gracz zostaje zwycięzcą.



### 2. Zwycięstwo poprzez uzurpację

Gdy któryś z graczy podbije sektor Tortuga, a żaden gracz nie posiada 15 punktów wpływów, taki gracz staje się uzurpatorem i rozpoczyna się ostatnia runda gry. Wszyscy gracze z wyjątkiem uzurpatora rozgrywają swoją ostatnią turę. Jeśli któryś gracz podczas takiej tury osiągnie 15 punktów wpływów – to on zostaje zwycięzcą, a uzurpator zostaje obalony.

**WAŻNE:** Po upadku Tortugi zbiera się Rada Piracka. W swoich ostatnich turach gracze nie mogą wykonywać akcji *podbój sektora* i akcji *atak na statek innego gracza*.

Kiedy wszyscy gracze zakończą swoje tury, zliczane są punkty wpływów każdego z graczy. Gracz z najwyższą ich liczbą zostaje ogłoszony zwycięzcą. Jeśli po ostatecznym podliczeniu punktów gracze z najwyższą liczbą punktów remisują, a jednym z nich jest uzurpator, wtedy on zostaje zwycięzcą.

W innym przypadku remisu zwycięzcą zostaje gracz kontrolujący największą liczbę sektorów. Jeśli nadal jest remis, gracze dzielą się zwycięstwem.



## SPIS AKCJI

Na początku tury gracz może  
dobrać kartę z rezerwy.




- ruch
- zebranie Mineratów
- rozpoznanie żetonu Polowania



- usunięcie karty z gry



- \* X – schwywanie celu polowania o koszcie X
- podbój sektora, gdzie X to wartość obrony sektora +1

Karty z  – atak na statek innego gracza



- odświeżenie rynku sektora



- rezerwacja karty z ręki



- \* X – zakup karty o koszcie X
- wzmocnienie sektora do X  
(może być przeprowadzone z innego sektora)

Gracz może usunąć z gry kartę Polowania, jeśli ma ją na ręce,  
aby dostać odpowiednią ilość wpływów.

Zakończenie gry:

15x



lub podbój Tortugi



## Scenariusz 1

**Agresywni piraci – Wszyscy na pokład!**

Wariant jest przewidziany dla agresywnych kapitanów, którzy nie ugną się przed zagrożeniami. Manewry są tu na wagę złota.

## Scenariusz 2

**Pokojowi Piraci – W poszukiwaniu skarbów!**

Wariant przewidziany dla spokojniejszych, rodzinnych rozgrywek, gdzie Crypto ma większy potencjał, a interakcje między graczami są ograniczone.

## Zmiany zasad

1. Po zwycięstwie atakujący gracz odbiera przeciwnikowi 2 punkty wpływów ALBO pobiera 3 punkty wpływów z banku (zwycięzca wybiera).
2. Pokonany decyduje, jaką kartę usuwa – w przeciwieństwie do normalnej rozgrywki, gdzie robi to losowo.
3. Jeśli wygrywa obrońca, nie odbiera on punktów wpływów atakującemu.
4. Po zdobyciu Tortugi gra automatycznie się kończy i uzurpator wygrywa. Nie można atakować Tortugi, jeśli zdobycie jej nie spowoduje, że gracz będzie posiadał przynajmniej 15 punktów wpływów po jej podbiciu.

## Zmiany zasad

1. Gracze nie mogą atakować innych graczy.
2. Sektory można podbijać, wydając Manewry albo Crypto (w tym celu nie można łączyć tych zasobów). Nie można podbić sektora, jeśli znajduje się w nim statek jego właściciela.



## PRZYPISY

Twórcy gry:  
Michael Loyko i Denis Plastinin  
Dyrektor kreatywny: Denis Plastinin  
Grafika: Andrei Mironov  
Projekt: Svetlana Argat  
Lokalizacja w języku angielskim: Igor Kozlov  
Kierownik projektu: Roman Shamolin

Specjalne podziękowania za nieocenioną pomoc w tworzeniu tej gry: Irina Plastinina, Evgeny Khramov, Alexander Nikitin, Ilya Murseev, Grigory Finozhenkov, Slava „Zordok” Yumin, Volodya Naumov, Andrey Aganov, Artyom Lis, Anna Lavrinenko, Kirill Khrustalyov, Mortemanes Martines, Alyona Gretchko, Konstantin Maslennikov, Yulia Zotova, Sasha Vesolov, Pavel Maksimov, Yury Tapilin, Sergey Abramenko, Nikolay Pegasov, Nikolay Afinogentov, Pavel “What You Wanted To Say With This Game?” Medvedev, Anatoly Nouvelle, Valery Kruzhalov, Pavel and Zoya Maslov, Dana Bebris, Sergey Yarushok, Maria Loiko, Igor Treskunov...

...i wielu innych, którzy nam pomagali, udzielali przydatnych rad i uczestniczyli w testowaniu gry.  
Dziękuję Wam wszystkim bardzo!

WERSJA POLSKA:

© 2020 PHALANX  
Vertima Sp. z o.o. sp. k.  
al. Przyjaźni 59L/7  
45-572 Opole  
[www.phalanxgames.pl](http://www.phalanxgames.pl)

Tłumaczenie na język polski:  
Bartosz Rudkowski  
Skład wersji polskiej:  
Krzysztof Klemiński  
Korekta:  
Krzysztof Szymczyk





*Jet  
Games  
Studio*



PHALANX