



CRYSTALICUM



KRYSTAŁOWA GRA KARCIANA

Zasady gry

Crystalicum: Kryształowa Gra Karciana

Autorzy: Małgorzata Majkowska, Tomasz Z. Majkowski, Marcin Podsiadło

Projekt graficzny i kierownictwo artystyczne: Agnieszka Bała

Opracowanie graficzne: combinat.net, Agnieszka Bała

Ilustratorzy kart: Agata Jędras, Marta Kost, Joanna Krótka, Barbara Malczewska, Agnieszka Mirosław, Katarzyna Niemczyk, Joanna Suchwałko,

Agnieszka Szajewska, Katarzyna Talar, Katarzyna Zbroja, Gracjana Zielińska, Radosław Gruszewicz, Marcin Oracz, Andrzej Wojciechowski

Tekst instrukcji: Tomasz Z. Majkowski

Redakcja: Małgorzata Majkowska

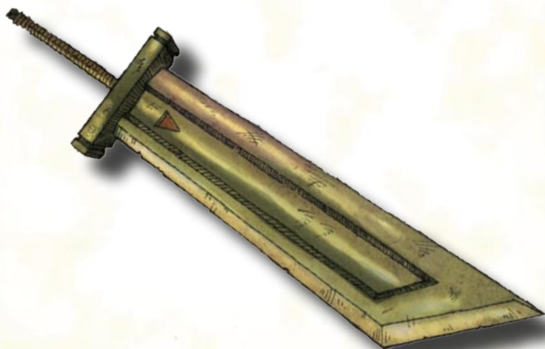
Skład i łamanie: Agnieszka Bała

Korekta: Własna

Druk: Trefl

Grę testowali: Katarzyna Bodziony, Hanna Bogus, Iwona Jarzębska, Monika Krzynówek, Magdalena Madej, Grażyna Wcisło, Grzegorz Bielecki, Tomasz Borsuk, Bartłomiej Jańczyk, Daniel Kucz, Sebastian Mazurski, Mariusz Oścień, Robert Pająk, Maciej Reputakowski, Krzysztof Siemianowicz, Michał Sołtysia, Marcin Sternicki, Jakub Surówka, Szymon Szweda, Marcin Tomczyk

Autorzy pragną podziękować Katarzynie Bodziony, Szymonowi Szwedzie, Marcinowi Tomczykowi oraz wszystkim którzy pomagali przy realizacji projektu.



Witaj!

Pozwól, że powitamy cię nie tylko w instrukcji do gry karcianej „Crystalicum”, lecz i w całym Uniwersum, którego losy weźmiesz teraz w swoje ręce. Znany Wszechświat, z którym zapoznasz się dzięki naszej grze, to twór inny od większości światów znanych z książek, filmów czy komiksów fantasy. Nie ograniczają go góry ani pustynie – lecz międzygwiazdna Pustka, jest to bowiem uniwersum niezliczonej ilości światów, orbitujących wokół różnobarwnych słońc. Jego mieszkańcy, przedstawiciele wielkich ras, wędrują przez bezmiar Przestrzeni na pokładach żaglowców, napędzanych światłem słońc oraz magiczną mocą Kryształu, odkrywając coraz to nowe światy, niezwykle istoty i niepojęte cuda. Znany Wszechświat jest więc miejscem, w którym przygoda nie kończy się nigdy.

Jeśli nigdy nie grałeś w kolekcjonerską grę karcianą, musisz, przed przystąpieniem do zabawy, oswoić się z pewną koncepcją. Klasyczne gry, w których używa się kart – jak Piotruś, brydż czy kanasta – posługują się niezmiennych ich zestawem. W grach kolekcjonerskich dzieje się inaczej. Oferujemy ci ponad trzysta wzorów kart, spośród których samodzielnie złożysz liczącą przynajmniej 60 kart Talię Zasobów i nie mniejszą niż 20 kart Talię Światów, stosując takie karty, by jak najlepiej współpracowały ze sobą oraz przydawały się w strategii, którą wybierzesz.

Siadając do gry bierzesz w ręce los jednej z wielkich cywilizacji Znanego Wszechświata – od ciebie zależy, która z nich zdominuje Świat „Crystalicum” na najbliższe kilkadziesiąt lat. Twoim zadaniem jest nie tylko zwycięstwo, które osiągniesz dzięki sprytnemu łączeniu dyplomacji, siły militarnej i odkrywaniu nowych światów. Biorąc udział w oficjalnych turniejach zyskasz bowiem faktyczny wpływ na przyszłość Znanego Wszechświata i być może zdołasz doprowadzić do dominacji twojej ulubionej rasy. Zapraszamy zatem – „Crystalicum” czeka na ciebie.



Zasady gry

Zasady kardynalne

Poniższe zasady kardynalne są nienaruszalną podstawą reguł „Crystalicum”. Stosuj je zawsze i bez wyjątku.

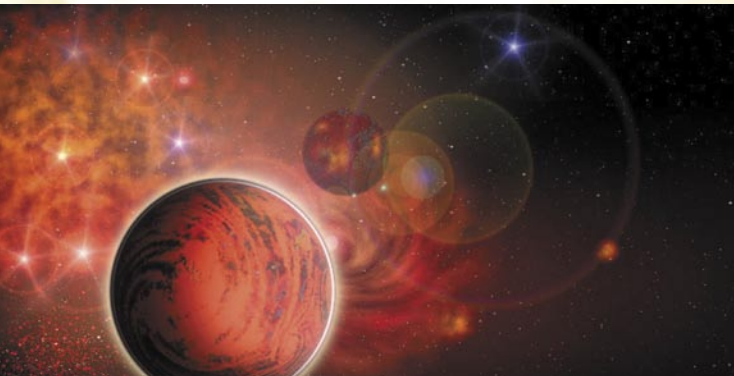
1. Jeśli tekst na którejś z kart stoi w sprzeczności z zasadami opisanymi w niniejszej broszurze, stosuj zawsze wersję wydrukowaną na karcie.
2. Jeżeli jakieś efekty mają miejsce równocześnie, o ich kolejności decyduje Rozgrywający (patrz niżej).
3. Po wyjęciu jakiegokolwiek karty z talii zawsze ją przetasuj.

Rodzaje kart

W „Crystalicum” pojawia się wiele rodzajów kart. Poniżej przyjrzymy się szczegółowo wszystkim, omawiając kolejno ich elementy.

Świat Ojczysty

Świat Ojczysty jest specyficznym rodzajem karty – nie dość, że wolno ci używać tylko jednego egzemplarza, to jeszcze nie umieszczasz go w talii. Karta ta symbolizuje stolicę twojej frakcji, ośrodek jej władzy i miejsce, z którego się wywodzi. Gdy rozpoczynasz grę, kładziesz ją przed sobą. Mimo to, gdy zasady mówią o „Światach”, za taki uważa się również Świat Ojczysty.





1. **Nazwa.**
2. **Oznaczenie frakcji.** Kolor tła karty informuje, że karta należy do konkretnej frakcji.
3. **Ciało.** Ta liczba informuje o sile twojego Świata Ojczystego – jest miarą jego obronności.
4. **Produkcja.** Stąd dowiesz się, ile Kryształów produkuje w każdej turze twój Świat.
5. **Eksploracja.** Określa ilość zakrytych Światów, które możesz mieć w grze jednocześnie.
6. **Skarbiec.** Początkowe fundusze frakcji. Rozpoczynasz grę, dysponując taką właśnie ilością Kryształu.
7. **Zdolność specjalna.** Możesz jej używać zgodnie z zasadami korzystania ze zdolności specjalnych (str. 20).

Świat

Światy to karty reprezentujące nieskończone bogactwo Znanego Wszechświata, które tylko czeka, by je odkryć. Każdy Świat to okrążający swoje słońce glob, na którym egzystuje jakaś kultura, gotowa, by stać się częścią twojego międzygwiazdowego morcarstwa. Światy nie mieszają się z pozostałymi rodzajami kart – tworzą specjalną Talię Światów.

Uwaga! Wszystkie Światy uznawane są za **karty unikatowe** (patrz str. 13).



1. Nazwa

2. **Ciało.** Cecha odpowiedzialna za obronność Świata.

3. **Produkcja.** Tyle Kryształów produkuje Świat w każdej turze.

4. **Koszt.** Ilość Kryształów, które przeznaczyć musisz na Eksplorację danego Świata, by móc go odkryć.

5. **Szczęście.** Współczynnik o różnorodnym zastosowaniu. To właśnie jego wartość liczy się zawsze, gdy zasady każą ci „ciągnąć Szczęście”.

6. **Zdolność specjalna.** Możesz jej używać zgodnie z zasadami korzystania z zasad specjalnych (str. 20).

7. **Cytat.** Dodatkowe informacje, które przybliżają ci Znany Wszechświat i jego mieszkańców.

Postać

Postaci to istotne osoby wszechświatowej polityki, znani wojownicy, nieustraszeni kapitanowie i potężni magowie, którzy stanowią najważniejsze zaplecze twojej frakcji.



1. Nazwa

2. Oznaczenie frakcji. Kolor tła informuje, do której frakcji Postać przynależy. Postaci na fioletowym tle nie należą do żadnej frakcji – uznaje się je za **Postaci niezależne**.

3. Ciało. Określa, jak dobrze Postać radzi sobie w bitwie i pojedynku.

4. Umysł. Określa maksymalną ilość kart, jaką dołączyć można do tej Postaci.

5. Duch. Niezbędny do wykonywania Akcji Politycznej (patrz str. 28).

6. Koszt. Tyle Kryształów zapłacić musisz, by wystawić tę Postać.

7. Zdolność specjalna. Możesz jej używać zgodnie z zasadami korzystania z zasad specjalnych (str. 20).

8. Cytat. Powie ci nieco więcej o tej Postaci.

Statek

Karty Statków reprezentują zasilane Kryształem żaglowce, które unoszą się w międzygwiazdnej Przestrzeni. To przy ich pomocy toczyć będziesz bitwy gwiazdne, odkrywać nowe światy i dokonywać inwazji na tereny przeciwników.



1. **Nazwa.**

2. **Oznaczenie frakcji.** Część żaglowców konstruowana jest przez konkretną frakcję – określa to kolor karty. Jeśli jest fioletowy, okręt uznawany jest za **Statek niezależny**.

3. **Ciało.** Siła dział Statku.

4. **Umysł.** W wypadku Statku odpowiada za ładowność – tak, czy inaczej, określa ilość kart, które można do żaglowca dołączyć lub przewieźć nim, by dokonać inwazji.

5. **Koszt.** Ilość Kryształu, którą musisz zapłacić, by zagrać Statek.

6. **Zdolność specjalna.** Możesz jej używać zgodnie z zasadami korzystania z zasad specjalnych (str. 20)

7. **Cytat.** Dodatkowe informacje o tym rodzaju żaglowca.

Miejsce

Wyjątkowe miejsca, znajdujące się w obrębie twojego mocarstwa. Przeznaczeniem niektórych jest przynosić ci dodatkowy dochód, inne zaś posiadają specjalne zastosowanie.



1. Nazwa

2. Produkcja. Tyle Kryształów Miejsce produkuje w każdej turze. Jeśli jest ujemny, znaczy, że w każdej turze musisz zapłacić taką właśnie ilość Kryształów lub odrzucić tę kartę.

3. Koszt. Tyle Kryształów musisz zapłacić, by wprowadzić tę kartę do gry.

4. Zdolność specjalna. Możesz jej używać zgodnie z zasadami korzystania z zasad specjalnych (str. 20)

5. Cytat. Dodatkowe informacje o Miejscu.

Oddział

Oddziały to zazwyczaj jednostki wojskowe, oddane pod komendę twoich Postaci – mogą jednak reprezentować również wiernych służących, zaufanych doradców lub błyskotliwych oficerów.



1. **Nazwa**
2. **Ciało.** Siła bojowa Oddziału.
3. **Koszt.** Ilość Kryształu, którą musisz zapłacić, by zagrać Oddział.
4. **Zdolność specjalna.** Możesz jej używać zgodnie z zasadami korzystania z zasad specjalnych (str. 20)
5. **Cytat.** Kilka słów na temat tego Oddziału.

Ekwipunek

Do Ekwipunku zaliczamy wszystkie przedmioty, które posiadać mogą Postaci – najróżniejszą broń, zbroje i tak dalej.



1. Nazwa.

2, 3, 4. Modyfikatory Cech. Jeśli na karcie pojawia się jedna z tych ikon oraz związana z nią liczba, znaczy, że modyfikuje ona daną Cechę Postaci (Ciało, Umysł lub Ducha) o podaną wartość.

5. Koszt. Tyle zapłacić musisz, by zagrać ten Ekwipunek.

6. Zdolność specjalna. Możesz jej używać zgodnie z zasadami korzystania z zasad specjalnych (str. 20)

7. Cytat. Dodatkowe informacje na temat tego Ekwipunku.

Akcja

Karty Akcji różnią się od pozostałych tym, że wchodzi w życie natychmiast po zagranieniu, potem zaś zostają od razu odrzucone. Reprezentują rzeczy najróżniejsze – od działania twoich Postaci, poprzez szczęśliwy traf po wydarzenia, które wstrząsają całym Znanym Wszechświatem.



1. Nazwa

2. Zdolność specjalna. Możesz jej używać zgodnie z zasadami korzystania z zasad specjalnych (str. 20)

3. Cytat. Kilka słów na temat tej Akcji.

Przygotowanie do gry

Zanim przystąpisz do zabawy, musisz poświęcić nieco czasu na skonstruowanie talii, następnie znaleźć partnerów i wreszcie przygotować odpowiednio stół, na którym wszystko rozegracie.

Konstruowanie talii

Konstruowanie talii do Crystalicum jest zajęciem równie przyjemnym i zajmującym, jak sama rozgrywka, musisz bowiem spośród wszystkich kart, które posiadasz, wybrać te, które najlepiej ze sobą współdziałają. Przystępując do rzeczy pamiętaj, że choć zasady określają minimalną ilość kart, które musisz zawrzeć w każdej z dwóch talii, nie ma wartości maksymalnej – wolno ci włożyć do talii tyle kart, ile ci się podoba. Istnieje jednak ograniczenie innego rodzaju: **wolno ci posiadać w talii maksymalnie trzy kopie każdego wzoru karty** – a więc nie więcej, niż trzy Wsie, Galeony, Chryzanthemy czy Waleczności. Wyjątkiem są karty unikatowe, o których poniżej.

W niniejszym zestawie otrzymałeś 60 kart Zasobów i 20 kart Świątów – kolejne znajdziesz w specjalnych zestawach dodatkowych, dostępnych w sklepach.

Karty unikatowe

Nazwa niektórych kart uzupełniona jest o specjalny znaczek: ✨

Oznacza on, że Postać, przedmiot czy Statek jest **unikatowy**, a więc jedyny w swoim rodzaju, zupełnie wyjątkowy i niepowtarzalny. Gdy konstruujesz talię, możesz włożyć do niej **tylko jedną kopię karty unikatowej**. Co więcej, tylko jedna kopia takiej karty może pojawić się na raz w grze i jeżeli kontroluje ją przeciwnik, tobie nie będzie wolno jej zagrać. Jedynym sposobem na wystawienie karty unikatowej, którą kontroluje przeciwnik, jest odrzucenie lub zniszczenie kopii, która znajduje się już w grze i zagraniem własnej.

Przykład: „Kompania Braci” to Oddział unikatowy. Znaczy to, że możesz umieścić w talii tylko jeden egzemplarz tej karty. Ponadto, jeśli ktoś okaże się szybszy od ciebie, i wystawi własną jego kopię, nie będziesz mógł go zagrać tak długo, jak długo cudza kopia „Kompanii” będzie w grze.

Uwaga! Wszystkie karty Świątów uznawane są automatycznie za unikatowe.

Karty doświadczone

Fabula „Crystalicum” będzie rozwijać się w czasie, nic więc dziwnego, że wraz z nią zmieniać się będą również jej bohaterowie. Dlatego właśnie niektóre karty posiadają funkcję „Doświadczony”, po której następuje liczba – bez trudu zorientujesz się, że to kolejne wersje Postaci, Miejsc czy Statków. Tę samą Postać (czy inny rodzaj karty), różniącą się poziomem doświadczenia, uznaje się za tożsamą na potrzeby zasad unikatowości – to znaczy, że możesz mieć w talii tylko jedną kartę unikatową o danej nazwie, niezależnie od jej doświadczenia. Kart o tej samej nazwie, lecz różniących się doświadczeniem nie uznaje się natomiast za tożsame na potrzeby zasady ograniczającej maksymalną liczbę wzorów jednej karty nieunikatowej w talii.

Przykład 1: Sandra Celeste, Sandra Celeste (Doświadczona 1) oraz Sandra Celeste (Doświadczona 2), choć różnią się ilustracją i zasadami, na potrzeby unikatowości uznawane są za tę samą kartę. Znaczy to, że w twojej talii i na stole może znajdować się na raz tylko jedna kopia Sandry Celeste, niezależnie od tego, ile posiada doświadczenia.

Przykład 2: Chrysanthe jest Postacią nieunikatową, ale Chrysanthe (Doświadczona 1) już tak. Znaczy to, że w twojej talii mogą znajdować się trzy kopie podstawowej Chrysanthe oraz jedna kopia Chrysanthe (Doświadczona 1), która jest kartą unikatową.

Jeśli posiadasz w grze kartę o tej samej nazwie i mniejszym poziomie Doświadczenia oraz w ręce kartę o poziomie Doświadczenia wyższym, możesz, w ramach akcji, zamiast wystawić tę kartę na normalnych zasadach, podmienić ją z kartą mniej doświadczoną, będącą w grze. Odrzucasz w tym celu kartę o mniejszym Doświadczeniu i kładziesz w jej miejsce kartę bardziej doświadczoną, zachowując wszystkie karty dołączone do karty pierwotnej (o ile nowa karta spełnia ich wymagania). Nie płacisz żadnego kosztu zagrania nowej karty. Nie można podmieniać karty bardziej doświadczonej na mniej doświadczoną.

Przykład: W grze znajduje się Sandra Celeste (Doświadczona 1), a gracz ma w ręce Sandrę Celeste (Doświadczoną 3). Decyduje się podmienić karty, odrzuca więc Sandrę Celeste (Doświadczoną 1) i w jej miejsce zagrywa Sandrę Celeste (Doświadczoną 3). Wszystkie karty, które dołączone były do Sandry Celeste (Doświadczonej 1), są teraz dołączone do Sandry Celeste (Doświadczonej 3). Gracz nie płaci kosztu zagrania tej karty. Gdyby na stole znajdowała się Sandra Celeste (Doświadczona 3), gracz nie mógłby podmienić jej na Sandrę Celeste (Doświadczoną 1), ponieważ jej doświadczenie jest mniejsze.

Talia Światów

W Talii Światów znajdują się wyłącznie karty Światów – to właśnie z niej wystawiasz zakryte Światy do Eksploracji (patrz str. 24). Za każdym razem, gdy zasady każą ci „pociągnąć Szczęście” odsłaniasz górną kartę z tej właśnie talii, odczytujesz wartość Szczęścia, a następnie ją odrzucasz. Minimalna liczba kart w Talii Światów wynosi 20.

Talia Zasobów

Talia Zasobów reprezentuje potencjał twojego mocarstwa – to z niej dobierasz karty na rękę, a następnie wprowadzasz je do gry. Składa się ona z kart Postaci, Oddziałów, Statków, Ekwipunku, Miejsc oraz Akcji. Nie możesz przystąpić do gry posiadając w niej mniej, niż 60 kart.

Przeciwnicy

By grać w Crystalicum potrzeba przynajmniej dwóch osób – choć możliwa jest rozgrywka przy większej ich ilości. Nic nie stoi na przeszkodzie, by kilka osób grało tą samą frakcją, jedynym bowiem utrudnieniem będzie w tym wypadku fakt, że nie wszyscy będą mogli wystawić swoje unikatowe Postaci czy Statki.

Przygotowanie stołu

Nim rozpoczniecie rozgrywkę, powinniście wyposażyć się w dwa rodzaje znaczników. Jeden z nich reprezentował będzie Kryształy – „walutę” Crystalicum, którą zarabiać będziesz na początku każdej tury i za którą wystawiać będziesz karty. Drugie przydadzą się do oznaczania Punktów Polityki, niezbędnych do zwycięstwa. Możesz posługiwać się czymkolwiek, od specjalnych znaczników, które kupić można w sklepach z grammi karcianymi, poprzez guziki, zapałki, spinacze, aż po kostki, na których oznaczać możesz posiadane ilości Kryształu i Polityki. Pamiętaj tylko, że muszą wyraźnie się od siebie odróżniać i wszyscy gracze powinni posługiwać się takimi samymi znacznikami. Pozwoli wam to uniknąć nieporozumień.

Ułóżcie więc znaczniki w dostępnym dla wszystkich punkcie, niech wszyscy siądą do stołu i każdy położy przed sobą kartę Świata Ojczystego. Na prawo od niej ułóżcie przetasowaną Talię Światów oraz Talię Zasobów. Możemy rozpocząć zabawę.



Rozgrywka

Układ kart

W miarę rozwoju gry na stół trafiać będzie coraz więcej kart – wszystkie one tworzą układ, który na nasze potrzeby staje się Znanym Wszechświatem. Pamiętaj, że nie wszystkie karty zagrywać można we wszystkie miejsca twojego fragmentu stołu, dzieli się on bowiem na następujące części:

1. Przestrzeń. Środkowa część stołu symuluje bezmiar Znanego Wszechświata. Tu właśnie zagrywać się będzie Statki. Przestrzeń dzieli się na Orbity. Każda z nich związana jest z którymś ze Światów. Rozmieszczone w Przestrzeni Statki zawsze znajdują się na którejś Orbicie – nie ma czegoś takiego, jak „otwarta Przestrzeń”, nie związana z żadnym ze Światów.

2. Układy Gwiazdne. Poniżej Przestrzeni znajduje się strefa Układów Gwiazdnych. Zagrywa się do niej wyłącznie zakryte Światy. Częścią tej strefy jest również Świat Ojczysty – choć nie Światy, które odkryłeś i włączyłeś w obręb swego państwa. Każdy ze Światów wystawionych w strefie Układów automatycznie posiada odpowiadającą mu Orbitę w strefie Przestrzeni.

3. Ojczyzna. Strefa Ojczyzny obejmuje większość kart, które kontrolujesz. Znajduje się pod strefą Układów Gwiazdnych, jednak wszystkie znajdujące się w niej karty uznaje się za połączone ze Światem Ojczystym – Ojczyzna nie dzieli się na Orbity. W Ojczyźnie znajdują się mogą Postaci ze wszystkimi kartami dołączonymi, Miejsca oraz Światy, które odkryłeś.

4. Ambasada. Najniżej położona część stołu reprezentuje twoje stosunki dyplomatyczne z pozostałymi frakcjami w grze. Znajdować się tu mogą wyłącznie Postaci oraz karty do nich dołączone.

Statusy kart

Karty, którymi grasz, przyjmować będą podczas zabawy rozmaite statusy – ich znajomość jest niezbędna, by umiejętnie posługiwać się różnymi efektami i akcjami.

Karty w grze. Tak nazywamy każdą kartę, którą zagrano i która znajduje się na stole. W grze znajduje się każdy Świat Ojczysty, Postaci, Statki czy Oddziały wszystkich graczy. Jedyńm wyjątkiem jest zakryty jeszcze Świat – choć jest już częścią strefy Układów Gwiazdnych i posiada swoją Orbitę, za kartę w grze uznawać się go będzie dopiero po odkryciu.

Orbity



Układy Gwiazdne



Światy
odrzucone

Ojczyzna



Talia zasobów



Karty
odrzucone

Karty
zniszczone

Ambasada

Karty poza grą. Każda karta odrzucona, zniszczona, znajdująca się w talii lub na ręce. Zakryte Światy znajdujące się już na stole nie są również kartami poza grą.

Karty w ręce. Karty, które pociągnąłeś z talii, ale jeszcze nie zagrałeś. Zagranie karty znajdującej się w ręce zawsze wymaga opłacenia jej kosztu.

Karty kontrolowane przez ciebie. Wszystkie karty, które zagrałeś i znajdują się na stole. Analogicznie, karty zagrane przez innych graczy są przez nich kontrolowane. Możesz korzystać ze zdolności specjalnych wyłącznie tych kart, które kontrolujesz. Kartę, którą kontrolujesz nazywamy również „twoją kartą”.

Karty odrzucone. Wszystkie karty, które zagrano i odrzucono – a więc zagrane karty Akcji oraz wszystko, co na skutek działania rozmaitych efektów opuściło grę, a nie zostało zniszczone. Tworzą stos kart odrzuconych – kiedy skończy się twoja Talia Zasobów, możesz go potasować i w ten sposób utworzyć nową talię. Odrzuconych Światów się nie tasuje: jeśli skończy ci się Talia Światów, nie możesz ani prowadzić Eksploracji, ani ciągnąć Szczęścia.

Karty zniszczone. Karty, które odrzucono poza grę na skutek rezultatu bitwy lub działania efektów. Tworzą stos kart zniszczonych. Nie mogą wrócić do gry – nie tasujesz ich, kiedy skończy ci się Talia Zasobów.

Początek gry

Położ przed sobą Świat Ojczysty oraz talie, jak opisano powyżej. Weź tyle Kryształu, ile wynosi Skarbiec twojej frakcji. Pociągnij do ręki sześć kart z Talii Zasobów. Grę rozpoczyna ten z graczy, którego Skarbiec jest najmniejszy. W razie remisu pociągnąć należy Szczęście – rozpoczyna grający, który wyciągnął wyższą wartość.

Sekwencja tury

Każda tura rozgrywki w „Crystalicum” przebiega według określonego schematu:

- 1. Faza Otwierająca.** Podczas tej fazy gracze odznaczają karty, wystawiają zakryte Światy, zbierają dochód i przeznaczają fundusze na Eksplorację.
- 2. Faza Akcji.** Podczas tej fazy grający na przemian zagrywają karty z ręki, korzystają ze zdolności specjalnych, przemieszczają Statki i Postaci oraz wzywają na pojedynki.
- 3. Faza Bitew.** W tej Fazie toczy się bitwy gwiazdne i dokonuje inwazji.
- 4. Faza Końcowa.** W ostatniej Fazie odkrywa się Światy, ogłasza i odnosi zwycięstwo oraz dobiera karty.

Wszystkie fazy omówimy szczegółowo poniżej.

Rozgrywający

Chociaż w każdej turze gracze zagrywają akcje na przemian, jeden z nich rozpoczyna działania podczas kolejnych faz. Tego właśnie gracza nazywamy Rozgrywającym. W pierwszej turze jest nim osoba grająca frakcją o najniższym Skarbcu, w kolejnej gracz siedzący po jego lewej i tak dalej.

Akcje i Reakcje

Działania kart dzielą się na Akcje i Reakcje. Te pierwsze zagrywa się w Fазie Akcji, chyba, że w konkretnym wypadku opis mówi inaczej. Gracze zagrywają Akcje naprzemian.

Akcje zagrywane „w dowolnym momencie” gracz może zagrać zawsze, gdy przychodzi jego kolej zagrywania Akcji – a więc w odpowiednich momentach Fazy Otwierającej, Fazy Bitew i Fazy Końcowej, w Fазie Akcji i podczas walki. Poza tym stosuje się do nich normalne zasady zagrywania Akcji – gracz może skorzystać z nich, gdy nadejdzie jego kolej.

Reakcja jest specyficznym rodzajem Akcji, można ją bowiem zagrać wyłącznie, jeśli zaistniały okoliczności opisane na karcie – na przykład kartę, której działanie rozpoczynają słowa „zagraj, gdy przeciwnik odznacza Postać” zagrać można tylko wtedy, kiedy inny gracz odznacza zaznaczoną Postać – i w żadnym innym momencie. Każdy z grających ma prawo zagrać Reakcję na każdą z Akcji. Nie istnieje limit ilości Reakcji, które można zagrać na jedną Akcję.

Zagrywanie Reakcji deklaruje się natychmiast po zaistnieniu okoliczności umożliwiających jej wykonanie, niezależnie od Fazy tury. Jako pierwszą rozstrzyga się Reakcję, którą zagrano jako ostatnią.

Przykład: Gosia przemieszcza swój Statek. To okoliczność, w której zagrać można Reakcję „Gwiezdne manowce”, sprawiącą, że to przeciwnik wybiera, na którą Orbitę okręt trafi. Przeciwnik Gosi korzysta z tej okazji i zagrywa taką właśnie kartę. Szczęśliwie, właścicielka okrętu jest na to przygotowana – zagrywa „Nie tak szybko!”, Reakcję, którą zagrywa się, kiedy przeciwnik zagra kartę Reakcji. Ponieważ przeciwnik nie reaguje na to w żaden sposób, karty wchodzi w życie. Jako pierwszą rozpatruje się kartę Gosi („Nie tak szybko!”, zagrana jako ostatnią). Powoduje ona, że Reakcja jej przeciwnika zostaje anulowana. W związku z tym „Gwiezdne manowce”, które rozpatrywane byłyby jako drugie, nie działają i okręt może przemieścić się na Orbitę wybraną przez Gosię.

Zdolności specjalne

Karty, które pozostają w grze: Postaci, Oddziały, Statki, Ekwipunek, Światy, Miejsca i Świat Ojczysty posiadają Zdolności Specjalne. Dzielią się one na trzy odmiany, precyzujące, kiedy można z danej zdolności skorzystać.

Zdolność specjalną poprzedzoną słowem „Akcja” wykorzystuje się tak, jak wszystkie inne Akcje – podczas Fazy Akcji, gdy przyjdzie twoja kolej – chyba, że jej opis mówi inaczej. Każdą taką zdolność można wykorzystać tylko raz na turę, nawet, jeśli Postać po raz drugi będzie spełniała wszystkie wymagania (na przykład, jeśli Akcja wymaga zaznaczenia i w jakiś sposób odznaczyliśmy Postać, nie możemy zagrać jej drugi raz).

Przykład: Cesarz Lodowych Elfów, Gerasimos Pagos, posiada Zdolność Specjalną: „Akcja: Zaznacz w dowolnym momencie, by do końca tury odjąć jego Ducha od Ciała innej Postaci w grze.” Znaczący to, że w dowolnej chwili gracz może skorzystać z tej niezbyt przyjemnej możliwości, znacznie zmniejszając potencjał bojowy przeciwnika. Zdolność tę poprzedza słowo „Akcja”, co znaczący, że nawet jeśli Gerasimos zostanie odznaczony, nie będzie mógł zmniejszyć Ciała kolejnej Postaci aż do rozpoczęcia następnej tury.

Zdolność poprzedzona słowem „Reakcja” działa dokładnie tak samo, jak wszystkie inne Reakcje, a więc gdy zajdzie odpowiednia okoliczność. Można z niej skorzystać tylko raz na turę, nawet, jeśli ta okoliczność pojawi się po raz drugi, a Postać byłaby w stanie po raz kolejny wykonać Reakcję.

Przykład: Gerasimos Pagos posiada również drugą zdolność: „Reakcja: Gdy wykona Akcję Polityczną, odznacz go.” Można by zatem sądzić, iż ten szczywany intrygant potrafi wykonać dowolną ilość Akcji Politycznych w turze. Zdolność poprzedza jednak słowo „Reakcja”, precyzujące, iż może skorzystać z niej tylko raz. A więc Gerasimos może zaznaczyć się podczas Akcji Politycznej, odznaczyć dzięki Zasadzie, a następnie zaznaczyć jeszcze raz, wykonując drugą Akcję Polityczną – i tym razem pozostać musi zaznaczonym.

Zdolności, których nie poprzedza żadne z powyższych słów działają stale. Można z nich korzystać dowolnie często, o ile Postać spełnia wszystkie wymagania.

Przykład: Szermierz Lodowych Elfów, Demetrios Flevotomos, posiada zdolność mówiącą: „Gdy zwyciężasz w pojedynku, jego Ciało wzrasta do końca gry o +1.” Nie poprzedza jej ani słowo „Akcja”, ani „Reakcja” – co znaczący, że jeśli zwyciężysz on w tej samej turze aż cztery Postaci, jego Ciało wzrośnie za każdym razem, w sumie o +4.

Funkcja

Niektóre Postaci, Ekwipunki, Statki czy Oddziały posiadają Funkcje, wypisane pogrubioną czcionką przed ich Zdolnością Specjalną. Określają one pewne specjalne właściwości tej karty – używa się ich, gdy inna karta mówi o tej Funkcji. Jeśli więc Akcja wymaga zaznaczenia Ambasadora, znaczy, że musisz zaznaczyć Postać posiadającą funkcję Ambasador, a skoro zasady mówią, że Postać może mieć tylko jedną Broń, wolno ci dołączyć do niej tylko jedną kartę Ekwipunku posiadającą tę właśnie Funkcję.

Jeśli w nazwie Funkcji mieści się cała nazwa innej Funkcji, karta, na której ją wypisano uznawana jest za posiadającą obydwie te Funkcje. Znaczy to, że Postać o Funkcji **Cesarz Lodowych Elfów** automatycznie uznawana jest za **Lodowego Elfa**, a **Mistrz Zakonu Ziemi** za Postać z **Zakonu Ziemi**.



Cechy aktualne i pierwotne

Cechy to zbiorcza nazwa trzech współczynników, pojawiających się na części kart: Ciała, Umysłu i Ducha. Często podlegają one modyfikacjom – i zwykle, gdy jakaś karta odnosi się do wysokości którejś z Cech, chodzi o **wartość aktualną**, a więc po doliczeniu wszystkich modyfikatorów z Akcji, Ekwipunku i tak dalej. Za każdym razem jednak, kiedy mowa jest o **wartości pierwotnej**, efekt odnosi się do tej wysokości Cechy, którą wydrukowano na karcie.

Przykład: „Fingin Mac Niall”, bohater z Imperium Kryształowego, bierze udział w inwazji, uzbrojony w „Miecz z nadmetalu” i zakuty w „Zbroję Zakonu Ziemi”. Pierwotne Ciału Postaci, wydrukowane na jego karcie, wynosi raptem 1. Ponieważ jednak bierze udział w inwazji, otrzymuje premię +2, wynikającą z jego zdolności specjalnej. „Miecz z nadmetalu” zapewnia mu dalsze +2, a „Zbroja Zakonu Ziemi”, w którą gracz zainwestował mocno przed walką, +5. Dla pewności grający zagrywa jeszcze kartę „Zarliwa wiara”, dającą premię do Ciała +3 Postaci z Imperium Kryształowego. Aktualne Ciału Fingina wynosi zatem 1 (wartość pierwotna) +2, +2, +5, +3 = 13.

Pamiętaj, jeśli jakaś karta nie precyzuje wyraźnie, że odnosi się do wartości pierwotnej Cechy, stosuj zawsze wartość aktualną.

Wymagania

Zasady Specjalne oraz reguły gry precyzują, w jakich okolicznościach można zagrywać niektóre karty – na przykład mówią, że wolno je zagrać tylko osobie grającej Imperium Kryształowym lub dołączyć wyłącznie do Kapitana. Tego rodzaju ograniczenia nazywamy Wymaganiami. By zagrać daną kartę trzeba spełnić wszystkie wypisane na niej Wymagania – jeśli więc jakiś Ekwipunek dołączyć można tylko do Maga, Lodowego Elfa o Duchu większym niż 3, nie wystarczy, że Postać jest Magiem czy Lodowym Elfem – musi spełniać wszystkie trzy postulaty.

Przykład: „Berło” to Ekwipunek, który „Dołączyć możesz wyłącznie do Smoczego Krasnoluda Maga”. Znaczy to, iż nie wolno ci dołączyć go ani do Postaci Smoczego Krasnoluda nie posiadającej Funkcji Mag, ani do Maga żadnej innej rasy – oraz, oczywiście, do Postaci pozbawionej obydwu Funkcji.

Koszt

Zagrywanie części kart wymaga opłacania Kosztu – i jeśli nie możesz go zapłacić, nie wolno ci zagrać danej karty. Koszt wyrażony jest zazwyczaj w Kryształach, niektóre karty wymagają jednak również zaznaczania twoich Postaci lub innych działań (na przykład odrzucania karty z ręki, odrzucenia Punktów Polityki i tak dalej). Każde działanie tego rodzaju również jest częścią Kosztu – i tak należy je traktować zawsze, gdy mowa o Koszcie.

Przykład: Tekst karty „Wojna na górze” zaczyna się od słów: „Zaznacz X swoich Ambasadorów.”. Taki jest właśnie koszt zagnania karty – by móc z niej skorzystać, nie musisz wprawdzie zapłacić Kryształów, ale zaznaczać Postaci posiadające Funkcje Ambasador.



Zaznaczanie

Niektóre akcje i zasady specjalne wymagają zaznaczenia jakiejś karty. W tym celu przekręć ją o 90 stopni. Karta zaznaczona nie może zaznaczyć się ponownie, chyba, że zostanie w jakiś sposób odznaczona. Każda karta zaznacza się oddzielnie – jeśli zaznaczasz, dajmy na to, Postać, nie zaznaczasz przy tym kart, które są do niej dołączone. Szczegółowe efekty zaznaczenia omawiać będziemy poniżej.

Anulowanie Akcji i Reakcji

Niekiedy zdarza się, że Akcja bądź Reakcja zostaje Anulowana. Jej efekt nie zostaje wówczas wprowadzony w życie – jednak osoba, która tę Akcję zagrała musi wciąż opłacić jej koszt. Jeżeli więc nasza Akcja wymagała zapłaty 5 Kryształów, zaznaczenia Kapitana oraz odrzucenia karty z ręki, a przeciwnik ją Anulował, wciąż musimy wydać Kryształ, zaznaczyć Kapitana i odrzucić kartę, choć sama Akcja nie przyniesie żadnego efektu.

Przykład: Podczas bitwy gwiazdnej Szymon zagrywa kartę Akcji „Wszyscy na pokład!”, zaznaczając Kapitana, by odznaczyć Statek, do którego jest dołączony. Niestety, szczywany przeciwnik anuluje działanie tej karty. Statek pozostaje zaznaczonym – niestety, zaznaczony jest również jego Kapitan, Szymon wciąż musi bowiem opłacić koszt zagrania Akcji.

Punkty Polityki

Niektóre działania zaowocować mogą zdobyciem Punktów Polityki. Zawsze, gdy to nastąpi, weź odpowiednią ilość znaczników z puli i ułóż przed sobą tak, by wszyscy gracze widzieli, jak dużo Polityki posiadasz. Zdobywanie Punktów Polityki to bardzo istotny aspekt gry – zależy od nich jeden z rodzajów zwycięstwa. Pełną listę akcji, które powodują zdobycie lub utratę Punktów Polityki znajdziesz na stronie 47.

Zwycięstwo

W „Crystalicum” zwycięstwo odnieść można na dwa sposoby. Pierwszy z nich wymaga zniszczenia Światów Ojczystych wszystkich pozostałych graczy – przeciwnik, którego Świat Ojczysty został zniszczony odpada z gry. Zniszczenie ostatniego z takich Światów powoduje natychmiastowe zwycięstwo.

Drugi sposób wymaga zgromadzenia 40 lub więcej Punktów Polityki. Omówimy go szczegółowo przy okazji prezentacji Fazy Końcowej.

Sekwencja tury

Poniżej omówimy szczegółowo przebieg rozgrywki w „Crystalicum”, objaśniając przy okazji wszystkie pozostałe jeszcze niejasności. Fazy gry dzielą się na segmenty, które zazwyczaj następują w określonej kolejności, opisanej poniżej.

Faza Otwierająca

Pierwsza faza tury przebiega według następującego schematu:

- 1. Odznaczanie kart**
- 2. Zagrywanie kart**
- 3. Produkcja**
- 4. Zagrywanie zakrytych Światów**
- 5. Alokacja funduszy na Eksplorację**

Odznaczanie kart

Wszyscy gracze odznaczają jednocześnie swoje zaznaczone karty.

Zagrywanie kart

Na początku fazy każdy z graczy ma prawo zagrywać karty, których używa się „na początku tury”. Jako pierwszy jedną kartę zagrać może Rozgrywający, następnie gracz siedzący po jego lewej stronie i tak dalej. Jeśli któryś z graczy nie zagrywa karty, mówi „pas”. Kiedy wszyscy gracze konsekwentnie spaszują, segment się kończy.

Produkcja

Wszyscy gracze jednocześnie biorą z puli tyle Kryształów, ile produkują wszystkie kontrolowane przez nich karty. Jeśli jakaś karta wymaga opłacania w każdej turze jakiejś ilości Kryształów, gracz musi w tym segmencie zapłacić go lub odrzucić tę kartę. Opłacić musisz wszystkie karty, które posiadają ujemną Produkcję oraz te, których zasady tego wymagają.

Wyprodukowane w tej fazie Kryształy oraz ewentualne Kryształy pozostałe z faz wcześniejszych tworzą aktualny Skarbiec. Za każdym razem, gdy płacisz koszt w Kryształach musisz posługiwać się Kryształami zgromadzonymi w Skarbcu. Jeśli nie masz w nim już Kryształów, nie możesz opłacać kosztu ani dysponować nim w inny sposób.

W pierwszej turze gry pomini ten segment.

Zagrywanie zakrytych Światów

Poczynając od Rozgrywającego, każdy z graczy może zagrywać z Talii Światów zakryte karty, które układa w strefie Układów Gwiezdnych. Maksymalna liczba zakrytych kart Światów, które można mieć w grze jednocześnie, równa jest współczynnikowi

Eksploracji Świata Ojczystego frakcji. Każdy z zakrytych Światów posiada własną Orbitę w strefie Przestrzeni.

Alokacja funduszków na Eksplorację

Poczynając od Rozgrywającego, każdy z graczy może położyć na zakrytych kartach Światów dowolną ilość Kryształów ze swojego Skarbcza. Reprezentują one środki, które twoje mocarstwo przeznaczna na odkrywanie i wcielanie w swoje granice nowych Światów. Kryształy, ułożone na karcie Świata pozostają na niej do chwili, gdy zostaną zniszczone (patrz Faza Bitew) lub Świat zostanie odkryty (patrz Faza Końcowa). Raz alokowanych Kryształów nie możesz wziąć z powrotem do Skarbcza.

Gdy wszyscy zdecydują, czy przeznaczają Kryształ na Eksplorację i ewentualnie ułożą go na kartach zakrytych Światów, Faza Otwierająca się kończy i rozpoczyna się Faza Akcji.

Faza Akcji

W Fazie Akcji każdy z graczy, kolejno, może wykonać jedną z wymienionych poniżej Akcji. Pierwszą z nich zagrywa Rozgrywający, następnie gracz siedzący po jego lewej stronie i tak dalej. Nie istnieje limit Akcji, które można wykonać w ciągu jednej Fazy Akcji – jeśli któryś z graczy nie chce dłużej ich zagrywać, gdy przychodzi jego kolej, mówi „pas”. Faza kończy się, gdy wszyscy konsekwentnie spasują.

W Fazie Akcji wykonywać można następujące Akcje:

1. Zagrać kartę z ręki:

- 1.1 Zagrać Postać
- 1.2 Zagrać Statek
- 1.3 Zagrać Miejsce
- 1.4. Dołączyć kartę

2. Wykonać ruch

- 2.1 Przemieścić Postać
- 2.2. Przemieścić Statek

3. Podejrzeć zakryty Świat

4. Przenieść karty dołączone

5. Wykonać Akcję Polityczną

6. Wyzwać na pojedynek

7. Zagrać kartę Akcji lub Akcję będącą Specjalną Zdolnością karty, którą kontrolujesz

Zagrywanie kart

Aby zagrać kartę z ręki, należy pokazać ją wszystkim graczom, sprawdzić, czy spełniasz wszystkie jej wymagania, a następnie opłacić jej Koszt. Od chwili, gdy karta trafia na stół uważa się ją za „kartę w grze”. Zagrywanie różnych rodzajów kart różni się rozmaitymi detalami, wyszczególnionymi poniżej.

Zagrywanie Postaci

Postać wystawić możesz w Ojczyźnie lub w Ambasadzie. Pewnym wyjątkiem od tej zasady jest Postać z Funkcją Kapitan, którą możesz wystawić w Ojczyźnie i Ambasadzie lub dołączyć do Statku (patrz niżej).

Kiedy zagrywasz Postać, należącą do frakcji innej, niż twoja, musisz zapłacić jej podwojony koszt. Ograniczenie to nie obejmuje Postaci niezależnych (oznaczonych fioletowym tłem).

Przykład: Gosia, grająca Lodowymi Elfami, postanowiła wystawić „Fingina Mac Nialla”. Wprawdzie jest on tanią Postacią (jego Koszt wynosi tylko 5), jednak należy do innej frakcji – Imperium Kryształowego. Gosia musiałaby zapłacić dwa razy więcej, a więc 10 Kryształów. A że w jej Skarbcu znajduje się tylko 9 Kryształów, postanawia przeznaczyć je raczej na „Sandrę Celeste”. Ta wprawdzie nie jest Lodową Elfką, nie należy jednak do żadnej frakcji, jej koszt liczy się więc normalnie.

Zagrywanie Statków

Statki wystawiać możesz wyłącznie na Orbicie Świata Ojczystego. Kiedy zagrywasz Statek, należący do frakcji innej, niż twoja, musisz zapłacić podwojony koszt. Ograniczenie to nie obejmuje Statków niezależnych (oznaczonych fioletowym tłem).

Przykład: Grającemu Astonię Marcinowi zamarzył się „Krążownik Ziemi”, potężny Statek Imperium Kryształowego. Przeprowadza więc szybką kalkulację: Krążownik kosztuje 16, ale jako iż przynależy do innej frakcji, Marcin musiałby zapłacić dwa razy więcej, czyli aż 32 Kryształy. Rezygnuje zatem z tego kosztownego ruchu i 30 Kryształów przeznacza na uroczą flotyllę astońskich Bestii.

Zagrywanie Miejsc

Miejsca wystawia się zawsze w Ojczyźnie.

Dołączanie kart

Niektóre karty nie egzystują w grze samodzielnie – by je do gry wprowadzić, musisz dołączyć je do odpowiedniego rodzaju karty. Karta dołączona jest „związana” z kartą, do której ją dołączono – jeśli ta karta przemieszcza się, wszystkie karty dołączone przemieszczają się wraz z nią, a jeśli zostaje zniszczona lub odrzucona, analogicznie zniszczone lub odrzucone zostają wszystkie karty dołączone. Pewnym wyjątkiem od tej zasady jest zaznaczanie, każdą kartę zaznacza się bowiem niezależnie.

Aby dołączyć kartę pokaż ją wszystkim graczom, sprawdź, czy karta, do której chcesz ją dołączyć spełnia wszystkie wymagania i zapłać Koszt. Następnie połóż ją pod kartą, do której została dołączona w taki sposób, by widoczna była nazwa i ewentualne modyfikatory Cech. Karty dołączać można wyłącznie do kart, które kontrolujesz.

Karty, które należy zawsze dołączać do innej karty, to Oddziały oraz Ekwipunek, dołączane zawsze do Postaci. Ponadto, Postać posiadającą Funkcję Kapitan dołączyć można do Statku. Każda Postać oraz Statek mogą posiadać tylko tyle dołączonych kart, ile wynosi ich Umysł. W przypadku Statku do limitu tego wlicza się również karty dołączone do Kapitana.

Każda Postać może posiadać tylko jedną kopię określonej karty Ekwipunku oraz tylko jeden Ekwipunek o określonej Funkcji (a więc jedną Zbroję, jedną Broń i tak dalej). Do każdego Statku dołączony może być tylko jeden Kapitan. Oddział o Funkcji Załoga dołączyć można tylko do Kapitana – poza tym nie istnieją ograniczenia w dołączaniu Oddziałów.

Przykład: „Fingin Mac Niall” to Postać o Umysle 3, można więc dołączyć do niego aż trzy karty. Gracz skwapliwie korzysta z tej możliwości. Najpierw dołącza do bohatera „Miecz z nadmetal” (ponieważ karta ta posiada Funkcję „Broń”, do Fingina nie można dołączyć więcej Broni, na przykład sztyletu), następnie „Zbroję Zakonu Ziemi” (z Funkcją Zbroja – Fingin może zapomnieć o „Ciężkiej zbroi”). Wreszcie, wyposaża go w Oddział – „Piechotę”.

Kiedy Fingin przemieści się z Ojczyzny do Ambasady, wszystkie dołączone karty przemieszczą się wraz z nim, jeśli jednak zaznaczy się, by wyzwąć kogoś na pojedynek, Zbroja, Miecz i Piechota pozostaną odznaczone. Gdy pojedynek przegra, wszystkie karty dołączone do Postaci zostaną odrzucone wraz z nią.

Ruch

Karty Postaci oraz Statków znajdują się zawsze w określonej lokalizacji. W wypadku Postaci jest to zawsze Ambasada, Ojczyzna, Statek lub Ojczyzna przeciwnika (co ma miejsce właściwie wyłącznie podczas inwazji, patrz niżej). Statki znajdują się zawsze na Orbicie któregoś ze Światów Ojczystych lub jednego ze Światów zakrytych. Każda Postać i Statek może wykonać tylko jeden ruch w turze.

Przemieszczenie Postaci

Postaci przemieszczać możesz z Ambasady do swojej Ojczyzny (i odwrotnie) lub z Ojczyzny na Statek, znajdujący się na orbicie Świata Ojczystego (i odwrotnie). Ten ostatni ruch możliwy jest wyłącznie, jeśli Postać posiada Funkcję Kapitan i jest równoznaczny z dołączeniem jej do Statku. Postać przemieszcza się wraz ze wszystkimi kartami dołączonymi.



Przemieszczanie Statków

Statek przemieścić możesz z Orbity na której się znajduje na dowolną inną Orbitę – a więc do dowolnego Świata Ojczystego oraz zakrytego.

Podglądanie zakrytych Światów

Jeśli na Orbicie wystawionego przez ciebie, zakrytego jeszcze Świata znajduje się kontrolowany przez ciebie Statek, możesz go zaznaczyć i podejrzeć ten Świat – na chwilę odkryć jego kartę i zapoznać się z jej treścią. Nie musisz pokazywać podglądanego Świata pozostałym graczom. Nie wolno podglądać Światów wystawionych przez przeciwników.

Przenoszenie kart dołączonych

Karty dołączone do twoich Postaci oraz Statków można przenieść na inną Postać lub Statek, które spełniają wszystkie wymagania przenoszonych kart.

Obie Postaci lub Statki muszą znajdować się w tej samej lokalizacji – a więc w Ambasadzie, Ojczyźnie lub na Orbicie tego samego Świata. Gdy przenosisz karty dołączone musisz zaznaczyć obie Postaci lub Statki. Możesz, w ramach jednej akcji, przenieść dowolną ilość kart dołączonych między dwiema Postaciami lub Statkami – ale nie z jednej karty na kilka lub z kilku na jedną.

Przykład: Gnający Imperium stwierdza, że Postać nazwiskiem „Malcolm Ó Duncan” będzie lepszym właścicielem kart, w które wyposażył „Fingina Mac Nialla”. Sprowadza zatem tego drugiego z Ambasady do Ojczyzny, gdzie znajduje się Malcolm. Następnie zaznacza obydwie Postaci i przemieszcza karty dołączone do Fingina, dołączając je teraz do Malcolmna. Obydwie Postaci posiadają Umysł 3, ilość kart nie stanowi więc problemu. Jedyny kłopot sprawiać może „Zbroja Zakonu Ziemi”, którą dołączyć można wyłącznie do członka Zakonu Ziemi. Szczęśliwie, Malcolm posiada tę funkcję, może więc otrzymać potężny pancerz.

Wykonywanie Akcji Politycznej

Akcja Polityczna reprezentuje działania dyplomatyczne, które umocnić mają pozycję twojej frakcji w Znanym Wszechświecie. Aby ją wykonać, zaznacz dowolną ilość Postaci, które kontrolujesz, znajdujących się w Ambasadzie. Zsumuj ich Ducha. Za każde pełne 5 punktów Ducha zaznaczonych Postaci otrzymujesz 1 Punkt Polityki. Możesz wykonać dowolną ilość Akcji Politycznych w turze – co więcej, jeśli w jakiś sposób odznaczysz Postać, może ona wziąć udział w kolejnej Akcji Politycznej.

Przykład: Grająca Lodowymi Elfami Gosia wykonuje Akcję Polityczną. Zaznacza „Gerasimosa Pagos” (Duch 6), dwa egzemplarze „Kyriakosa” (Duch 3), „Syrgiannesą” (Duch 3), oraz Sandrę Celeste (Duch 4). Następnie sumuje ich Ducha, pamiętając o Zasadzie Specjalnej swojego Świata Ojczystego (+1 do Ducha Lodowych Elfów, wykonujących Akcję Polityczną). Uzyskuje zatem $(6+1) 7$ (Gerasimos) + $(3+1) 4$ (Kyriakos) + $(3+1) 4$ (Kyriakos) + $(3+1) 4$ (Syrgiannes) + 4 (Sandra. Nie jest Lodowym Elfem, nie otrzymuje więc premii +1) = 23. Ponieważ Punkt Polityki uzyskuje się za każde pełne 5 punktów Ducha, zaznaczonych w ten sposób, Gosia bierze aż 4 znaczniki.

Wyzywanie na pojedynki

Pojedynek reprezentuje publiczne zmaganie dwóch Postaci z przeciwnych stronictw, którego celem jest zwiększenie prestiżu frakcji zwycięskiej. Uważany jest on za specyficzny rodzaj walki i, podobnie jak każda walka, przebiega w trzech etapach.

1. Inicjacja

Aby wyzwąć na pojedynek musisz zaznaczyć swoją Postać, znajdującą się w Ambasadzie, i wskazać Postać przeciwnika, znajdującą się w Ambasadzie. Może ona odmówić pojedynku, zaznaczając się – jeśli jest zaznaczona, musi przyjąć wyzwanie. Postać, która zaznaczyła się, by wyzwąć na pojedynek, nazywana jest atakującym, wyzwana zaś – obrońcą.

2. Starcie

Po wyznaczeniu walczących Postaci obydwaj gracze, poczynając od atakującego, zagrywają na przemian Akcje, które zagrywać można „w pojedynku” lub „podczas walki”. Jeśli któraś ze stron nie chce zagrywać Akcji, mówi „pas”. Kiedy obydwaj gracze konsekwentnie spasują, przechodzi się do rozstrzygnięcia.

3. Rozstrzygnięcie

Podczas rozstrzygnięcia pojedynku każdy z graczy może, choć nie musi, pociągnąć Szczęście i dodać je do Ciała. Jeśli obydwaj gracze się na to zdecydują, ciągną Szczęście jednocześnie. Następnie porównuje się aktualną wysokość Ciała obydwu walczących – w razie remisu ciągnie się Szczęście tak długo, aż uzyska się różnicę. Postać, której Ciało okazuje się mniejsze, zostaje odrzucona wraz ze wszystkimi dołączonymi do niej kartami, a gracz, który ją kontroluje traci 1 Punkt Polityki. Postać o wyższym Ciele pozostaje w grze, a gracz, który ją kontroluje otrzymuje tyle Punktów Polityki, ile wynosił pierwotny Duch odrzuconej Postaci.

Uwaga: Jeśli na skutek efektu karty w pojedynku porównywano inną Cechę, Szczęście, ciągnięte podczas rozstrzygnięcia dolicza się do tej właśnie Cechy. Nie dotyczy to jednak zagrywanych w pojedynku Akcji.

Uwaga: W przeciwieństwie do pozostałych rodzajów walki, Ciało zaznaczonych Postaci, biorących udział w pojedynku nie zmniejsza się do połowy.

Przykład: „Fingin Mac Niall” zaznacza się, by wyzwać na pojedynek „Syrgiannesa”, Lodowego Elfa. Wyzwanie zostaje przyjęte – tym samym pojedynek zostaje zainicjowany.

Rozpoczyna się starcie. Ciało Fingina wynosi (1 + 2 dzięki Mieczowi z nadletału + 3 ze Zbroi Zakonu Ziemi) 6. Ciało Syrgiannesa to tylko 2. Fingin jest usatysfakcjonowany i pasuje. Syrgiannes zagrywa „Maksymalny potencjał”, dodając do Ciała swój Umysł.

A że ten wynosi 2, Ciało Postaci wzrasta do 4. Fingin znów pasuje, więc Syrgiannes zagrywa „Lodową Twarz”, dodając do Ciała +3 – jego Ciało to teraz (2 + 2 + 3) = 7 – zdobywa przewagę nad Finginem. Rycerz nie rezygnuje jednak – zagrywa kartę „Waleczność”, dzięki której jego Ciało zwiększa się o +3. W odpowiedzi Syrgiannes gra „Salwę butrową” dodając do Ciała +2. Fingin znów pasuje, a Elf zagrywa kolejną „Lodową Twarz” (+3 do Ciała). Fingin znów mówi „pas” – skończyły mu się przydatne akcje. Syrgiannes pasuje również. Pod koniec starcia aktualne Ciała przeciwników wynosi zatem:

Fingin Mac Niall: 1 + 2 (Miecz) + 3 (Zbroja) + 3 (Waleczność) = 9

Syrgiannes: 2 + 2 (Maksymalny potencjał) + 3 (Lodowa twarz) + 2 (Salwa burtowa) + 3 (Lodowa Twarz) = 12

Gracze przystępują do rozstrzygnięcia. Obydwaj decydują się ciągnąć Szczęście. Finginowi sprzyja los – na pociągniętej karcie Świata widnieje Szczęście 5. Syrgiannes pociągnął tylko 2. Ciało Fingina wynosi zatem (9 + 5) 14. Syrgiannes osiągnął (12 + 2) 14, a więc tyle samo. Gracze mają obowiązek pociągnąć Szczęście jeszcze raz – tym razem Fingin uzyskuje 3, Syrgiannes natomiast 6. Ostateczny rezultat wynosi zatem 17 w wypadku Fingina i 20 dla Syrgiannesa.

Pojedynek zwycięża Lodowy Elf – Fingin i wszystkie karty do niego dołączone trafiają na stos kart odrzuconych, a Imperium traci 1 Punkt Polityki. Elfy zyskują za to 3 Punkty Polityki – tyle wynosił pierwotny Duch pokonanego Rycerza Ziemi.

Zagrywanie kart Akcji oraz korzystanie ze Zdolności Specjalnych

Karty Akcji oraz będące Akcjami Zdolności Specjalne, w tekście których nie sprecyzowano, w której Fazie należy je zagrać, zagrywa się właśnie w Fazie Akcji. Aby posłużyć się Akcją trzeba opłacić jej Koszt i sprawdzić, czy spełnia ona wszystkie warunki. Po zagraniu, Akcja wchodzi natychmiast w życie. Karty Akcji nie pozostają w grze – zostają odrzucone natychmiast po zagraniu. Efekt Akcji trwa tak długo, jak sprecyzowano w jego opisie (czyli, na przykład, do końca tury, w czasie walki, do końca Fazy i tak dalej).

Jeżeli Akcja jest Zdolnością Specjalną jakiejś karty lub jej zagranie wymagało zaznaczenia karty będącej w grze, można ją zagrać wyłącznie na karty znajdujące się w tej samej lokalizacji, co karta, na której Akcję wydrukowano lub którą zaznaczono. Znaczy to, że Zasady Specjalne Statków działają tylko na karty znajdujące się na Orbicie tego samego Świata, a Postaci czy Ekwipunku na znajdujące się w Ambasadzie lub tej samej Ojczyźnie.

Przykład: Suban, astońska bestia, potrafi zablokować działanie Zdolności Specjalnej Statku przeciwnika. Musi jednak wybrać spośród Statków znajdujących się na tej samej Orbicie – nie może zablokować działania Zdolności Specjalnej żaglowca, znajdującego się na Orbicie Świata Ojczystego przeciwnika, jeśli znajduje się właśnie przy jednym z zakrytych Światów Astonii.

Wyjątkiem od tej reguły są karty znajdujące się w Ambasadzie – ich Zasady Specjalne oraz Akcje, wymagające zaznaczenia, oddziaływać mogą na dowolną kartę znajdującą się w grze. A zatem z Ambasady można zagrywać Akcje na Postaci znajdujące się w Ojczyźnie przeciwnika, nie można jednak z Ojczyzny zagrywać Akcji na karty umieszczone w Ambasadzie przeciwnika. Powyższe dotyczy również Reakcji.

Przykład: Lodowy Elf „Tryfillos Prosechio” może zaznaczyć się, by zaznaczyć inną Postać. Jeśli znajduje się w Ojczyźnie, może zaznaczyć Postać, przebywającą w Ojczyźnie Lodowych Elfów – a więc kontrolowaną przez właściciela Tryfillosa lub bohatera przeciwnika, jeśli bierze właśnie udział w inwazji przeciwko Lodowym Elfom.

Jeśli jednak Tryfillos przebywa w Ambasadzie, to ograniczenie go nie dotyczy – może zaznaczyć dowolną Postać w grze.

Faza Bitew

Gdy wszyscy gracze konsekwentnie spaszują podczas Fazy Akcji, ta kończy się i rozpoczyna się Faza Bitew. Przebiega ona w dwóch następujących po sobie segmentach. Obydwa rodzaje starć, które inicjować można w tej Fazie – bitwa gwiezdna i inwazja – uznawane są za odmiany walki. Cała Faza przebiega według następującego schematu:

1. Zagrywanie kart

2. Bitwy gwiezdne

2.1 Inicjacja

2.2 Starcie

2.3 Rozstrzygnięcie

3. Inwazje

3.1 Inicjacja

3.2 Starcie

3.3 Rozstrzygnięcie

Zagrywanie kart

Na początku fazy każdy z graczy ma prawo zagrywać karty, których używa się „w Fazie Bitew” (ale nie „podczas bitwy”). Jako pierwszy jedną kartę zagrać może Rozgrywający, następnie gracz siedzący po jego lewej stronie i tak dalej. Jeśli któryś z graczy nie zagrywa karty, mówi „pas”. Kiedy wszyscy gracze konsekwentnie spaszują, segment się kończy.

Bitwy gwiazdne

Każdy gracz, poczynając od Rozgrywającego, ma prawo zainicjować bitwę gwiazdną na Orbicie, na której nie inicjował jeszcze w tej turze bitwy gwiazdnej. Jeśli ktoś nie ma takiego zamiaru, mówi „pas”. Jeżeli wszyscy konsekwentnie spasują, przechodzi się do segmentu Inwazji.

1. Inicjacja

Aby zainicjować bitwę gwiazdną, wskaż kontrolowane przez siebie Statki znajdujące się na Orbicie któregoś ze Światów. Jeżeli znajdują się tam Statki przeciwnika, może on zdecydować się bronić lub uciec przed bitwą (patrz niżej). Jeśli na Orbicie znajdują się wyłącznie Statki atakującego, przechodzi się od razu do Starcia.

Po zainicjowaniu bitwy obrońca może zdecydować, że część jego Statków nie weźmie w niej udziału – musi w tym celu zaznaczyć każdy z nich i przenieść na Orbitę Świata Ojczystego (co może zrobić nawet, jeśli dany Statek wykonywał ruch w Fazie Akcji). Zaznaczone okręty nie mogą wycofać się z bitwy. Wszystkie Statki, które pozostaną na Orbicie Świata, w którym zainicjowano bitwę, automatycznie biorą w niej udział. Statki każdego z przeciwników określane są podczas bitwy zbiorczą nazwą floty.

Gdy skład obydwu flot zostanie ustalony, etap Inicjacji kończy się.

2. Starcie

Następnie obydwaj przeciwnicy, zaczynając od atakującego, na przemian zagrywają Akcje, które można zagrać „podczas walki” lub „w bitwie gwiazdnej”. Osoba, która nie chce zagrywać Akcji mówi „pas”. Jeśli obydwaj gracze konsekwentnie spasują, przechodzi się do kolejnego etapu. Strona, która nie ma we flocie żadnych Statków nie może zagrywać w bitwie gwiazdnej Akcji.

3. Rozstrzygnięcie

Podczas Rozstrzygnięcia zsumuj aktualne Ciało wszystkich znajdujących się w twojej flocie Statków. Żaglowce, które podczas Rozstrzygnięcia są zaznaczone, dodają do sumy Ciała floty tylko połowę swojego aktualnego Ciała (zaokrąglając w dół). Do sumy nie wlicza się Ciała kart dołączonych do Statków – Kapitanów czy Oddziałów. Jeżeli któraś ze stron nie ma w bitwie żadnych Statków, suma Ciała jej floty wynosi 0.

Następnie każdy z graczy deklaruje, czy zamierza pociągnąć Szczęście – jeśli obydwaj się na to decydują, ciągną je jednocześnie. Wyciągniętą wartość dolicza się do sumy Ciała floty (to jedyny sposób, by zwiększyć sumę Ciała floty, w której nie masz żadnych Statków).

Po pociągnięciu Szczęścia porównuje się sumę Ciała obydwu flot – ta, która osiągnęła wyższy wynik, zwycięża w bitwie. W wypadku remisu Szczęście ciągnie się tak długo, aż osiągnie się różnicę.

Po ostatecznym ustaleniu wartości Ciała floty odejmuje się Ciałą floty pokonanej od Ciała floty zwycięskiej. Uzyskaną różnicę nazywa się Przewagą. Pokonany gracz musi zniszczyć tyle kart, biorących udział w starciu, ile wynosi Przewaga – sam decyduje, które karty niszczy. Pokonany traci następnie 1 Punkt Polityki za każdą zniszczoną kartę, zwycięzca zaś zyskuje 1 Punkt Polityki za każdą kartę, którą udało mu się zniszczyć.

Jeśli we flocie strony zwycięskiej nie ma podczas Rozstrzygnięcia żadnych Statków, pokonany nie musi niszczyć kart niezależnie od Przewagi.

Przykład: Gosia, grająca Lodowymi Elfami dysponuje na orbicie zakrytego Świata jedną „Elfia Fregatą” (Ciało 6), jednym „Elfim Katamaranem” (Ciało 4), który został zaznaczony celem podejrzenia Świata oraz „Karaką” (Ciało 3) z dołączonym Kapitanem. Szymon, grający Imperium, posiada na tej samej Orbicie dwa „Imperialne Holki” (Ciało 6) – jeden z Kapitanem. Szymon jest Rozgrywającym i inicjuje bitwę na tej Orbicie.

Obydwie strony zaczynają formować flotę – Gosia nie decyduje się uciekać, choć mogłaby zaznaczyć Elfia Fregatę oraz Karakę i wycofać je do innego Świata. Postanawia jednak walczyć, w skład floty wchodzić więc będą wszystkie wyszczególnione powyżej okręty. Kończy się inicjacja i strony przechodzą do starcia.

Szymon zaczyna od zagnania „Waleczności” na jeden z Holków (+3 do Ciała). Tymczasem Gosia gra „Niezlomność” – kartę, dzięki której Ciałą jej zaznaczonych kart liczyć się będzie normalnie. Szymon kontynuuje swoją strategię, zagrywając „Salwę burtową” (+3 do Ciała) na drugi Holk. Tymczasem jego przeciwniczka gra „Błyskotliwy manewr” – zaznacza swojego Kapitana i dodaje jego Umysł (3) do Ciała Karaweli. Rozdrażniony Szymon zagrywa „Taranowanie” na jeden ze swoich Holków. Potem obydwie strony pasują. Ciałą floty przedstawia się więc następująco:

*Lodowe Elfy: Fregata (Ciało 6) + Katamaran (zaznaczony, ale dzięki Niezlomności jego Ciałą wynosi 4) + Karaka (Ciało 3 + Umysł Kapitana 3 = 6) = 16
Imperium Kryształowe: Holk (Ciało 6 +3 z Waleczności = 9, x2 Taranowania = 18) + Holk (Ciało 6 +3 z Salwy burtowej 9) = 27*

Podczas Rozstrzygnięcia Gosia postanawia ciągnąć Szczęście – Szymon z tego rezygnuje. Jego przeciwniczka ma fart i wyciąga 6, dzięki czemu Ciałą jej floty wzrasta ostatecznie do 22. To jednak wciąż za mało – przegrywa bitwę. Przewaga Szymona to (27-22) = 5, więc Gosia musi zniszczyć pięć kart. Na jej flotę składały się trzy okręty i kapitan – wszystko to zostaje zniszczone. Lodowe Elfy tracą w związku z tym 4 Punkty Polityki, a Imperium zyskuje taką właśnie ich liczbę.

Potem Szymon niszczy Holka, na którego zagnął Taranowanie, na skutek działania tej karty.

Przewaga pozostała po zniszczeniu kart

Czasem zwycięzca osiąga Przewagę większą, niż ilość kart przeciwnika podczas bitwy. Jeśli po zniszczeniu przez pokonanego wszystkich kart zwycięzca dysponuje jeszcze Przewagą może dojść do jednej z dwóch sytuacji:

- Jeżeli bitwa odbyła się na orbicie zakrytego Świata wystawionego przez zwycięzcę lub na orbicie Świata Ojczystego któregokolwiek z graczy, dodatkowa Przewaga przepada.

- Jeżeli bitwa odbyła się na orbicie zakrytego Świata wystawionego przez pokonanego, za każdy dodatkowy punkt Przewagi musi on odrzucić jeden Kryształ, przeznaczony na Eksplorację tego Świata.

Przykład: Bitwa między Szymonem i Gosią rozegrała się na orbicie Świata wystawionego przez pokonanego. Po zniszczeniu przez Elfy czterech kart Imperium dysponuje wciąż jednym punktem Przewagi. Dlatego Gosia musi zniszczyć jeden Kryształ przeznaczony na Eksplorację tego Świata.

Inwazje

Po zakończeniu segmentu Bitew Gwiazdnych każdy z graczy, poczynając od Rozgrywającego, może zadeklarować Inwazję – czyli wtargnąć swoimi wojskami na tereny przeciwnika. Każdy gracz może zadeklarować

tylko jedną Inwazję w turze – jeśli nie ma na to ochoty, powinien powiedzieć „pas”. Segment – a z nim cała Faza – kończy się, gdy każdy z grających przeprowadzi Inwazję lub spasuje. Inwazja rozgrywa się zawsze w Ojczyźnie Obrońcy – choć Atakujący nie prznosi do niej kart, traktuj obydwie wojska, jakby znajdowały się właśnie w tej lokalizacji na potrzeby zagrywania Akcji.

1. Inicjacja

By zainicjować Inwazję musisz zaznaczyć dowolną ilość Statków, znajdujących się na orbicie Świata Ojczystego przeciwnika, będącego celem ataku. Następnie wybierz Postaci, które wezmą udział w Inwazji – ich liczba nie może przekroczyć sumy aktualnego Umysłu zaznaczonych Statków (a więc po odliczeniu ewentualnych kart, dołączonych do Statków). Podczas Inwazji Postaci te oraz wszystkie dołączone do nich karty nosić będą zbiorczą nazwę twoich wojsk. Wskaż wreszcie jeden ze Światów przeciwnika – będzie on celem Inwazji.



Następnie swoje wojska formuje Obrońca. Może on zaznaczyć każdą z Postaci, znajdujących się w jego Ojczyźnie i przesunąć ją natychmiast do Ambasady oraz każdą z Postaci, znajdujących się w Ambasadzie i przemieścić ją do Ojczyzny. Gdy przemieści już wszystkie Postaci, te, które pozostały w Ojczyźnie, wszystkie karty do nich dołączone oraz Świat będący celem inwazji uznaje się za jego wojska.

2. Starcie

Następnie obydwaj przeciwnicy, zaczynając od atakującego, na przemian zagrywają Akcje, które można zagrać „podczas walki” lub „podczas inwazji”. Osoba, która nie chce zagrywać Akcji mówi „pas”. Jeśli obydwaj gracze konsekwentnie spasują, przechodzi się do kolejnego etapu.

3. Rozstrzygnięcie

Podczas rozstrzygnięcia obydwaj gracze sumują aktualne Ciało wszystkich kart, które wchodzi w skład ich wojsk. Karty, które podczas rozstrzygnięcia są zaznaczone, dodają do sumy tylko połowę swojego Ciała (zaokrąglając w dół). Następnie każdy z graczy może, choć nie musi, pociągnąć Szczęście – jeśli decydują się na to obydwaj, ciągną Szczęście jednocześnie. Wartość Szczęścia dolicza się do sumy Ciała. W wypadku remisu ciągniecie Szczęście do chwili uzyskania różnicy. Pamiętaj, że poza sytuacją remisu ciągnięcie Szczęścia nie jest obowiązkowe.

Po doliczeniu Szczęścia porównuje się sumę Ciała obydwu stron – ta, która osiągnęła wyższy rezultat, zwycięża. Następnie odejmuje się Ciało pokonanego od Ciała zwycięzcy. Różnicę nazywamy Przewagą.

Przykład: Szymon, grający Imperium Kryształowym, planuje inwazję przeciwko Kasi, grającej Smoczymi Krasnoludami. Jakimś cudem udało mu się rozgromić krasnoludzką flotę i inicjuje inwazję. Zaznacza następnie „Imperialnego Holka”, znajdującego się na orbicie Terra Nostra, Świata Ojczystego Krasnoludów. Zasada tego Statku stanowi, że można za jego pomocą przydzielić do inwazji o pięć Postaci więcej, niż to wynika z jego umysłu. Całe szczęście, gdyż Holk ma kapitana i załogę, a więc jego aktualny Umysł wynosi (2 – dwie dołączone karty) 0.

Szymon deklaruje, że obiektem najazdu będzie Laban Zabadi, Świat o Ciele 8. Do swoich wojsk przydziela „Fingina Mac Nialla” (Ciało 1) uzbrojonego w „Miecz z nadmetal”, „Zbroję Zakonu Ziemi” i dowodzącego „Piechotę”, „Cathasacha Ó Selbach” (Ciało 3), z dołączonymi dwoma Oddziałami „Kawalerii” oraz „Aileann Ó Máel Muire”, do której nie dołączył żadnych kart.

Teraz wojsko formuje Kasia. Po pierwsze, zaznacza i przenosi do Ambasady dwie Postaci, które do tej pory znajdowały się w Ojczyźnie – mają niewielkie Ciało i są zbyt cenne, by Kasia ryzykowała ich śmierć w walce. Zaznacza za to i przesuwa z Ambasady do Ojczyzny „Baltasara Mafaraxas y Tuñon Escalante” (Ciało 4), z dołączonym „Krasnoludzkim Mieczem”.

Poza tym w Ojczyźnie znajduje się „Arias Donayre y Martil” (Ciało 3) z dwoma Oddziałami „Piechoty” i „Smoczą Gwardią” oraz „Lodovico Bianconero” (Ciało 4), Postać niezależna. Te wszystkie Postaci składać się będą na jej wojska. Na tym kończy się inicjacja i rozpoczyna starcie.

Starcie otwiera Szymon, jako atakujący. Zagrywa, tradycyjnie już, „Waleczność” (+3 do Ciała) na Cathassacha. Kasia odpowiada „Mistrzem taktyki”, wskazując Ariasa i zaznaczając Cathassacha. Szymon, dzięki „Manewrowi oskrzydłajacemu” zaznacza swoją „Piechotę” by zniszczyć „Smoczą Gwardię” Kasi. Ta zagrywa „Krasnoludki charakter” (+3 do Ciała) na Ariasa, a Szymon – „Żarliwą wiarę” (+3 do Ciała) na Aileann. Kasia pasuje, a Szymon zaznacza jeszcze swój Świat Ojczysty, by obniżyć Ciało atakowanego Świata o 2. Na tym starcie się kończy – przed rozstrzygnięciem wojska obu stron prezentują się wiece następująco:

Smocze Krasnoludy: Laban Zabadi (Ciało 8 – 2 z zasady specjalnej Imperium) 6 + Baltasar (Ciało 4 +1 za Krasnoludzki Miecz, zaznaczony, więc liczy się tylko połowa Ciała) 2 + Arias (Ciało 3 +3 za Krasnoludzki Charakter) 6 + dwie Piechoty (każda Ciało 2) 4 + Lodovico (Ciało 4) 4 = 22

Imperium Kryształowe: Fingin (Ciało 1 + 2 za zasadę specjalną + 2 za Miecz z nadmetalalu + 4 za Zbroję Zakonu Ziemi) 9 + Piechota (Ciało 2, zaznaczona) 1 + Cathassach (Ciało 3 + 3 z Waleczności, zaznaczony) 3 + dwie Kawalerie (Ciało 3) 6 + Aileann (Ciało 4 + 3 z Żarliwej wiary) 7 = 26

Obydwie strony decydują się na ciągnięcie Szczęścia.

Zwycięstwo obrońcy

Jeżeli zwyciężył obrońca, atakujący musi zniszczyć jedną kartę, która znajduje się w jego wojskach, za każdy punkt Przewagi. Nadwyżka Przewagi przepada. Pokonany traci 1 Punkt Polityki za każdą kartę, którą niszczy. Zwycięzca otrzymuje 1 Punkt Polityki za każdą kartę, którą przeciwnik musiał zniszczyć. Potem Inwazja się kończy.



Uwaga: Jeśli podczas Rozstrzygnięcia jedyną kartą w wojskach zwycięskiego Obrońcy jest Świat, będący celem inwazji, Atakujący nie musi niszczyć żadnych kart, niezależnie od Przewagi.

Przykład: Kasia ciągnie Szczęście 5 (atakującego więc Ciało jej wojsk wynosi teraz 27), Szymon zaś – 1 (również 27). Ciągną Szczęście ponownie i tym razem Kasia uzyskuje 5, a atakujący Szymon 2. Ciało wojsk krasnoludzkich ostatecznie osiąga zatem 32, Imperium – 29. Kasia wygrywa z Przewagą (32-29) = 3. Szymon musi zniszczyć trzy karty – decyduje się poświęcić obie kawalerie i piechotę. Następnie traci 3 Punkty Polityki, a Kasia tyle właśnie Punktów Polityki zyskuje. Inwazja kończy się – wojska Szymona wracają do Ojczyzny.

Zwycięstwo atakującego

Jeżeli zwyciężył atakujący, obrońca musi zniszczyć jedną kartę, która znajduje się w jego wojskach za każdy punkt Przewagi.

Jeśli po zniszczeniu wszystkich kart (w tym atakowanego Świata) zwycięzca wciąż pozostała Przewaga, pokonany musi zniszczyć tyle kontrolowanych przez siebie Miejsc, by suma ich Produkcji była równa lub większa od pozostałej Przewagi. Miejsca, których produkcja wynosi 0 lub mniej na potrzeby tej zasady traktowane są, jakby ich produkcja wynosiła 1.

Pokonany traci 1 Punkt Polityki za każdą kartę, którą niszczy. Zwycięzca otrzymuje 1 Punkt Polityki za każdą kartę, którą przeciwnik musiał zniszczyć. Jeżeli wśród zniszczonych kart był atakowany Świat, zamiast 1 Punktu Polityki zwycięzca otrzymuje za niego tyle Polityki, ile wynosi wartość jego Szczęścia. Potem Inwazja się kończy.

Przykład: Kasia pociągnęła Szczęście 1 (a więc Ciało jej wojsk wynosi 23), Szymon zaś 6 (Ciało jego wojsk wzrasta do 32). Imperium zwycięża zatem z Przewagą (32-23) = 9. Kasia musi zniszczyć aż 9 kart – niestety, w jej wojskach zostało tylko 6 kart. Niszczy je wszystkie, a następnie Laban Zabadi, Świat będący celem ataku.

To wciąż nie wystarczy – pozostały dwa punkty Przewagi, więc Kasia musi zniszczyć jeszcze tyle Miejsc, by suma ich Produkcji wynosiła dwa lub więcej. W tym celu niszczy jedną Krasnoludzką faktorię (produkcja 3). Następnie traci 8 Punktów Polityki – 6 za zniszczone wojska, 1 za Świat i 1 za utracone Miejsce. Szymon zyskuje 8 Punktów Polityki (6 za zniszczone wojsko, 1 za zniszczony Świat, tyle bowiem wynosiło jego Szczęście, i 1 za zniszczony budynek). Inwazja kończy się.

Jeśli podczas Inwazji zniszczony został Świat Ojczysty któregoś z graczy, natychmiast odpada on z gry.

Faza Końcowa

Ostatnia Faza tury rozpoczyna się po zakończeniu wszystkich inwazji i przebiega według następującego schematu:

1. Zagrywanie kart
2. Odkrywanie Światów
3. Ogłaszanie zwycięstwa
4. Odnoszenie zwycięstwa
5. Dobieranie kart

Zagrywanie kart

Na początku fazy każdy z graczy ma prawo zagrywać karty, których używa się „w Fазie Końcowej”. Jako pierwszy jedną kartę zagrać może Rozgrywający, następnie gracz siedzący po jego lewej stronie i tak dalej. Jeśli któryś z graczy nie zagrywa karty, mówi „pas”. Kiedy wszyscy gracze konsekwentnie spasują, segment się kończy.

Odkrywanie Światów

Każdy z graczy, poczynając od Rozgrywającego, może odkryć jeden z wystawionych przez siebie, zakrytych Światów. W tym celu odsłania kartę, a następnie porównuje Koszt z ilością Kryształów, które do tej pory na nim położył. Jeśli jest ona większa bądź równa Kosztowi Świata gracz przejmuje nad nim kontrolę – przenosi kartę do swojej Ojczyzny, a wszystkie znajdujące się na tej Orbicie Statki na Orbitę Świata Ojczystego kontrolujących je graczy. Otrzymuje następnie tyle Punktów Polityki, ile wynosi Szczęście odkrytego Świata.

Przykład: Kasia decyduje się odkryć Świat. W ciągu trzech Faz Otwierających zgromadziła na nim aż 15 Kryształów – i słusznie, okazuje się bowiem, że koszt Świata wynosił 11 i szczęśliwie nie odkrył go jeszcze żaden z graczy. Zadowolona, przenosi Świat do Ojczyzny, Statki znajdujące się na jego Orbicie na Orbitę Świata Ojczystego, i bierze 3 Punkty Polityki, tyle bowiem wynosiło Szczęście Świata.

Jeśli ilość Kryształów okaże się mniejsza od Kosztu odkrywanych Świata lub Świat ten jest już w grze, pod kontrolą innego gracza, karta zostaje odrzucona. Wszystkie Statki znajdujące się na Orbicie tego Świata przeniesione zostają na Orbitę Świata Ojczystego kontrolujących je graczy.

Przykład: Szymon odkrywa Świat, na którym zgromadził 6 Kryształów. Niestety, okazuje się, że Koszt Świata wynosił 8. Ponieważ nie alokował wystarczających funduszy na Eksplorację, Świat zostaje odrzucony.

W każdej turze wolno odkryć dowolną ilość Światów. Jeśli któryś z graczy nie ma na to ochoty, powinien powiedzieć „pas”. Kiedy wszyscy konsekwentnie spasują, segment się kończy.

Ogłaszanie zwycięstwa

Każdy z graczy, który posiada 40 lub więcej Punktów Polityki, może ogłosić zwycięstwo. Jeśli utrzyma tę ilość Polityki do końca następnej tury, odniesie zwycięstwo.

Odnoszenie zwycięstwa

Gracz, który w poprzedniej turze ogłosił zwycięstwo i wciąż posiada 40 lub więcej Punktów Polityki może ogłosić, że oto odniósł zwycięstwo. Gra kończy się jego triumfem.

Jeśli więcej, niż jednak osoba ogłosiła zwycięstwo w tej samej turze, odnosi je ten, który w Fazie Końcowej tury następnej posiada więcej Punktów Polityki (oczywiście, wciąż musi posiadać ich 40 lub więcej) W wypadku remisu remisujący ciągną Szczęście tak długo, aż uzyskają różnicę. Jeśli nie mogą ciągnąć dłużej Szczęścia, partia kończy się remisem.

Dobieranie kart

Każdy z graczy może, choć nie musi, odrzucić jedną kartę z ręki, a następnie dobiera tyle kart, by mieć ich w ręce 6. Jeżeli w tej Fazie ma w ręce więcej, niż 6 kart, musi nadliczbowe karty odrzucić.

Gdy wszyscy dobiorą już karty, tura się kończy i rozpoczyna się turę następną. Rozgrywającym zostaje osoba siedząca po lewej stronie poprzedniego Rozgrywającego.

Zakończenie gry

Gra kończy się w dwóch przypadkach:

- Gdy po Fazie Bitew okazuje się, że w grze pozostał tylko jeden gracz – pozostali odpadli, gdyż zniszczono ich Świąty Ojczyste. Gracza, który jako jedyny pozostał w grze ogłasza się zwycięzcą.

- Gdy ktoś ogłosi, a następnie odniesie zwycięstwo dzięki zebraniu odpowiedniej ilości Punktów Polityki. Osoba ta ogłoszona zostaje zwycięzcą.



Dodatek A

Przykład rozgrywki

Gosia, Marcin i Szymon siadają do gry w Crystalicum. Gosia gra Lodowymi Elfami, jej początkowy Skarbiec wynosi więc 21. Marcin, który gra Astonią, posiada Skarb 18, Szymon zaś (Imperium) – 20. Pierwszym Rozgrywającym będzie więc Marcin, potem zaś Gosia, która wprawdzie posiada największy skarbiec, ale siedzi na lewo od Marcina.

Wszyscy dobierają karty do sześciu i rozpoczyna się Faza Otwierająca. Cała trójka wystawia tyle zakrytych Światów, ile pozwala im Eksploracja: Marcin 2, Gosia 3, Szymon 4. Następnie Marcin przeznaczą 8 Kryształów na eksplorację pierwszego Świata – kładzie je na koszulce zakrytej karty. Gosia przeznaczą po 5 Kryształów na eksplorację dwóch Światów, a Szymon – 5 na eksplorację jednego. Potem Faza Otwierająca kończy się.

Rozpoczyna się Faza Akcji, którą otwiera Marcin, zagrywając Wieś (Miejsce). Gosia płaci 3 Kryształy i wystawia w Ambasadzie Tzykalasa (Postać). Szymon, za 10 Kryształów, wystawia Imperialny Holk (Statek). Następnie Marcin płaci 6 Kryształów i wystawia Suraha (Statek). Gosia wyposażą Tzykalasa w Wytworny strój (Ekwipunek, zwiększający Ducha). Szymon pasuje. Marcin przesuwa Suraha na Orbitę Świata, na eksplorację któregołożył. Gosia, za pozostałe 2 Kryształy wystawia Sieć Intryg (Miejsce). Szymon znów pasuje. Marcin, nie przeczuwając pułapki, zaznacza Suraha i podgląda zakryty Świat, na Orbicie którego ptak się znalazł. Gosia zaznacza Tzykalasa i wykonuje Akcję Polityczną – on sam posiada 2 punkty Ducha, Wytworny strój daje mu dalsze 2, a zasada Świata Ojczystego Lodowych Elfów +1 na potrzeby Akcji Politycznej. Ma więc w sumie 5 Ducha, co wystarcza, by Gosia zyskała pierwszy Punkt Polityki.

Szymon przestaje czekać – za pozostałe 5 Kryształów wystawia Fingina Mac Nialla w Ambasadzie. Marcin pasuje. Gosia pasuje. Szymon przemieszcza Imperialny Holk na Orbitę, na której znajduje się Surah. Marcin, który nie ma ani jednej karty przydatnej w takich okolicznościach, pasuje. Gosia również i Szymon, z uśmiechem, zaznacza Fingina by wyzwać Tzykalasa na pojedynek. Ponieważ Elf jest zaznaczony, nie może odmówić. Ciało obydwu Postaci wynosi 1, ale Szymon zagrywa Waleczność (+3 do Ciała). Gosia jest jednak przygotowana – zagrywa Maksymalny potencjał (dodając Umysł Tzykalasa, 3, do jego Ciała). Szymon pasuje, a Gosia gra dalej – dorzuca Wytrawnego szermierza (+3 do Ciała). Koniec końców podczas rozstrzygnięcia Fingin ma Ciało 4, Tzykalas zaś 7. Obie strony ciągną Szczęście – Gosia wyciąga wprawdzie tylko 2, ale Szymon ciągnie 3, pojedynek kończy się więc zwycięstwem Elfa (Ciało 9) nad Rycerzem Ziemi (Ciało 7). Fingin zostaje odrzucony i Gosia zyskuje 3 Punkty Polityki (duch pokonanego). Szymon, który nie ma jeszcze Polityki, nic nie traci. Kolejną Akcję na prawo wykonać Marcin, pasuje jednak. Pasuje również Gosia, a po niej Szymon. W ten sposób Faza Akcji kończy się.

Rozpoczyna się Faza Bitew. Marcin może zainicjować Bitwę Gwiezdną jako pierwszy, jednak rezygnuje z tego przywileju. Gosia również pasuje. Szymon jednak ani myśli spasować – inicjuje bitwę na Orbicie, gdzie znajduje się jego Holk i Surah Marcina. Ponieważ astońska karta jest zaznaczona, nie może się wycofać. Ciało Holka wynosi 6, a Szymon dodaje do niego jeszcze Żarliwą wiarę (+3 do Ciała). Marcin nie ma kart bojowych, więc pasuje. Ponieważ jego karta jest zaznaczona, jej Ciało dzieli się podczas rozstrzygnięcia na pół, wynosi więc 1. Widząc tak niekorzystny stosunek, Marcin rezygnuje ze Szczęścia – Szymon również go nie ciągnie. Bitwa kończy się zwycięstwem Szymona, który uzyskał $(9-1) = 8$ punktów Przewagi. Marcin niszczy Suraha i siedem z ośmiu Kryształów, za które chciał odkrywać Świat. Szymon zyskuje 1 Punkty Polityki za zniszczoną kartę, a Marcin, który Polityki nie posiada, nie traci nic.

Marcin wciąż nie inicjuje bitwy gwiazdnej (nie na zresztą już Statków), pozostali również pasują. Teraz wszyscy, poczynając od Marcina, mogą zainicjować jedną Inwazję, nikt jednak nie korzysta z tej możliwości. W ten sposób Faza Bitew kończy się.

W Fazie Końcowej Marcin rezygnuje z odkrywania Świata. Gosia ryzykuje i odkrywa pierwszy z globów, na których położyła podczas Otwierającej pięć Kryształów – ma szczęście, gdyż jego Koszt wynosi tylko 4. Zadowolona, przenosi Świat do Ojczyzny i bierze 3 Punkty Polityki (Szczęście odkrytego Świata). Szymon nie decyduje się odkrywać Świata w ciemno. Marcin również pasuje. Gosia odkrywa drugi ze Światów, tym razem jednak nie ma tyle szczęścia – ponieważ kosztował 15, a dziewczyna przeznaczyła na eksplorację tylko 5 Kryształów karta zostaje odrzucona, a Kryształy przepadają. Następnie wszyscy konsekwentnie pasują. Ponieważ nikt nie ma jeszcze 40 Punktów Polityki, nikt nie ogłasza ani nie odnosi zwycięstwa. Marcin i Szymon odrzucają po jednej karcie, a potem cała trójka dobiera do sześciu kart. Tura kończy się.

Kolejna Faza Otwierająca rozpoczyna się od odznaczenia zaznaczonych kart, czyli Tzykalasa Gosi i Holka Szymona. Następnie wszyscy otrzymują wyprodukowany Kryształ – Marcin zarabia 5 Kryształów dzięki produkcji Świata Ojczystego i 1 ze Wsi – w sumie 6 Kryształów. Gosia otrzymuje 3 Kryształy wyprodukowane przez Świat Ojczysty, 3 z Sieci intryg i 4 z odkrytego Świata. Szymon zarabia 4 Kryształy. Rozgrywającym jest w tej turze Gosia, która uzupełnia zakryte Światy o 2, które odkryła w zeszłej turze, a następnie rezygnuje z alokowania Kryształów na eksplorację w tej turze. Szymon przeznacza wszystkie 4 Kryształy na odkrycie Świata, w który zainwestował już w poprzedniej turze – teraz na zakrytej karcie leży już 9 Kryształów. Marcin alokuje 4 Kryształy w Świat, na Orbicie którego toczyła się bitwa, a więc ich suma wynosi teraz 5. Potem rozpoczyna się Faza Akcji – i zdarzyć się może wszystko.

Dodatek B

Słowniczek

Akcja Polityczna: Zaznaczanie Postaci w Ambasadzie celem zdobywania Punktów Polityki.

Akcja: 1) Rodzaj karty, który po zagranii zostaje od razu odrzucony. 2). Sposób funkcjonowania Zdolności Specjalnej, analogiczne do działania Karty Akcji. Można z niego skorzystać tylko raz w turze. 3) Działanie gracza podczas Fazy Akcji.

Alokacja: Przeznaczanie funduszy na odkrywanie zakrytych Światów. Polega na układaniu Kryształów na zakrytych Światach.

Ambasada: Część stołu, w której znajdować się mogą tylko Postaci i karty do nich dołączone. Postaci tam umieszczone mogą oddziaływać na wszystkie karty w grze.

Atakujący: W pojedynku, bitwie gwiazdnej i inwazji gracz, który zainicjował walkę.

Bitwa gwiazdna: Walka dwóch flot, rozgrywająca się na Orbicie.

Cecha aktualna: Ciało, Umysł lub Duch karty, do którego doliczono wszystkie premie z Ekwipunku, Zdolności Specjalnych i Akcji.

Cecha pierwotna: Ciało, Umysł lub Duch karty w wysokości wydrukowanej na tej karcie.

Cecha: Ciało, Umysł i Duch. Jeden z trzech parametrów opisujących karty w Crystalicum.

Ciało: Jedna z Cech, mierzy wartość bojową karty.

Cytat: Dodatkowe informacje umieszczone na karcie, nie wpływają na grę.

Dobieranie lub Ciągnięcie: Wymaga wzięcia kart lub karty z wierzchu Talii Zasobów do ręki.

Dołączanie: Zagrywanie kart w taki sposób, że zostają połączone z inną kartą, będącą w grze.

Duch: Jedna z Cech, odpowiada za umiejętności polityczne Postaci.

Eksplokacja: Odkrywanie nowych Światów.

Ekwipunek: Rodzaj karty, dołączany do Postaci.

Faza Akcji: Jedna z faz gry. W jej trakcie gracze na przemian wykonują Akcje.

Faza Bitew: Jedna z faz gry. Podczas jej trwania wszczynają się i rozstrzyga bitwy gwiazdne oraz inwazje.

Faza Końcowa: Ostatnia faza tury. W jej trakcie odkrywa się Światy, odnosi zwycięstwo i dobiera karty.

Faza Otwierająca: Pierwsza faza tury. Gdy trwa, można alokować Kryształ na eksplorację, oznaczać zaznaczone karty i czerpać dochód ze Światów i Miejsc.

Flota: Wszystkie Statki jednej ze stron bitwy gwiazdnej, które znajdują się na Orbicie, na której bitwa się rozgrywa.

Frakcja: Stronnictwo czy rasa, z której wywodzą się potraci. Każda Frakcja ma swój Świat Ojczysty.

Funkcja: Słowa, wypisane wytłuszczonym drukiem na niektórych kartach.

Inwazja: Rodzaj walki, w którym Postaci i Oddziały atakującego starają się zniszczyć jeden ze Światów obrońcy.

Kapitan: Jedna z Funkcji. Postaci, które ją posiadają, można dołączać do Statków.

Karta dołączona: Karta, włożona pod inną kartę. Przemieszcza się wraz z kartą, do której jest dołączona, ale zaznacza niezależnie od niej.

Karta odrzucona: Karta, która znalazła się na stosie odrzuconych na skutek wyrzucenia z ręki lub z gry. Stos kart odrzuconych przetasowuje się po wyczerpaniu Talii Zasobów, tworząc nową talię tego rodzaju.

Karta zniszczona: Karta usunięta z gry na skutek bitwy lub specyficznego efektu. Nie może pojawić się w grze ponownie.

Kontrola: Możliwość korzystania z kart będących na stole. Gracz kontroluje karty, które wystawił.

Koszt: Czynności, które trzeba wykonać, by karta mogła zostać zagrana. Najczęściej ograniczają się do wydawania Kryształu i zaznaczania określonych kart.

Kryształ: Waluta gry Crystalicum. W Znanym Wszechświecie posiada magiczne moce.

Miejsce: Rodzaj karty. Reprezentuje posiadłości oraz miejsca, znajdujące się w Światach gracza.

Obrońca: W pojedynku, bitwie gwiazdnej i inwazji gracz, przeciwko któremu walkę zapoczątkował atakujący.

Oddział: Rodzaj karty dołączanej do Postaci. Reprezentuje wojska, walczące po stronie gracza.

Odnaznaczanie: Przekręcenie karty do normalnej pozycji. Odnaznaczoną kartę można zaznaczyć ponownie.

Ojczyzna: Część stołu gry, w której znajdują się Światy, Miejsca i część Postaci gracza.

Orbita: Część Przestrzeni, związana z któryś ze Światów Ojczystych lub zakrytych.

Podglądanie Świata: Zaznaczanie Statku, znajdującego się na Orbicie zakrytego Świata, by go zobaczyć.

Pojedynek: Rodzaj walki. Rozgrywa się między Postaciami w Ambasadzie. Ciało zaznaczonych Postaci w Pojedynku liczy się normalnie. Przegrany nie ginie, lecz zostaje odrzucony.

Produkcja: Ilość Kryształu, które otrzymuje gracz dzięki danej karcie w każdej Fazie Otwierającej.

Przeźren: Część stołu gry, w której znajdują się Statki.

Punkty Polityki: „Punkty Zwycięstwa”, zdobywane w rozmaity sposób.

Reakcja: Specyficzny rodzaj Akcji, który zagrać można, gdy zaistnieją odpowiednie okoliczności.

Ręka: Karty, które gracz trzyma przed sobą, ukryte przed pozostałymi. Może z nich korzystać we właściwy sposób.

Rozgrywający: Gracz, który rozpoczyna każdą Fazę tury.

Ruch: Przemieszczenie Statku lub Postaci.

Statek: Rodzaj karty, napowietrzny okręt wędrujący między Światami.

Szczęście: Cecha, znajdująca się wyłącznie na kartach Światów. Wpływa na wynik walki i efekt Eksploracji.

Świat Ojczysty: Specyficzna karta Świata. Każdy gracz rozpoczyna grę, mając Świat Ojczysty na stole.

Świat: Rodzaj karty. Glob, orbitujący wokół gwiazdy. Światy umieszczone są w osobnej talii.

Talia Światów: Talia, w której znajdują się Światy. Zawiera przynajmniej 20 kart. Gdy się skończy, nie zostaje przetasowana.

Talia Zasobów: Talia zawierająca pozostałe rodzaje kart. To z niej dobiera się rękę.

Tura: Część gry, rozpoczynająca się Fazą Otwierającą i trwająca do końca Fazy Końcowej.

Układy Gwiazdne: Część stołu gry, w której znajdują się Świąty Ojczyste oraz Świąty zakryte.

Umysł: Jedna z Cech, Odpowiada za liczbę kart, którą można dołączyć do Statku lub Postaci.

Unikat: W każdej talii i grze może znajdować się tylko jedna kopia karty, oznaczonej jako unikat.

Walka: Pojedynek, bitwa gwiazdna lub inwazja.

Wojsko: Wszystkie Postaci i Oddziały jednej ze stron inwazji, które znajdują się w Ojczyźnie obrońcy. W wypadku Obrońcy w skład wojsk wlicza się również Świat, będący celem najazdu.

Wymagania: Warunki, które musi spełniać karta, zanim można będzie dołączyć do niej kartę posiadającą wymagania.

Zagrywanie: Używanie kart znajdujących się w ręce lub Akcji wydrukowanych na kartach w grze.

Załoga: Funkcja Oddziału. Załogi dołączać można tylko do Kapitanów.

Zasada specjalna: Specjalne działanie karty, znajdującej się w grze.

Zaznaczanie: Polega na przekręceniu karty o 90 stopni. W czasie bitwy gwiazdnej i inwazji karta zaznaczona ma tylko połowę Ciała. Karty zaznaczonej nie można ponownie zaznaczyć, zanim nie zostanie odznaczona.





Więcej informacji o Kryształowej Grze Karcianej
oraz samym Uniwersum Crystalicum
znajdziecie na:

Oficjalna strona Crystalicum

www.crystalicum.pl

Strona wydawnictwa Wolf Fang

www.wolf-fang.pl

oraz na portalach internetowych:

www.anime.com.pl

www.gildia.pl

www.polter.pl

www.valkiria.net

Sposoby zyskiwania i utraty Polityki

Punkty Polityki zyskuje się za:

Wykonywanie Akcji Politycznych: 1 Punkt Polityki za każdy 5 punktów Ducha zaznaczonych Postaci.

Zwycięzanie w pojedynkach: Ilość Punktów Polityki równą pierwotnemu Duchowi pokonanej Postaci.

Zwycięzanie w bitwach i inwazjach: 1 Punkt Polityki za każdą zniszczoną przez przeciwnika kartę.

Niszczanie Światów: Ilość Punktów Polityki równą Szczęściu zniszczonego podczas inwazji Świata.

Odkrywanie Światów: Ilość Punktów Polityki równą Szczęściu Świata, nad którym przejąłeś kontrolę.

Punkty Polityki traci się za:

Przegrywanie pojedynków: 1 Punkt Polityki za przegrany pojedynek.

Przegrywanie bitew i inwazji: 1 Punkt Polityki za każdą kartę, którą niszczysz na skutek porażki w bitwie gwiazdnej lub inwazji.



Sekwencja tury

1 Faza Otwierająca

- 1.1. Odznaczanie kart
- 1.2. Zagrywanie kart
- 1.3. Produkcja
- 1.4. Zagrywanie zakrytych Światów
- 1.5. Alokacja funduszy na Eksplorację

2. Faza Akcji (w dowolnej kolejności)

- 2.1. Zagrywanie karty z ręki
- 2.2. Ruch
- 2.3. Podglądanie zakrytych Światów
- 2.4. Przenoszenie kart dołączonych
- 2.5. Akcje Polityczne
- 2.6. Pojedyunki
- 2.7. Zagrywanie Akcji

3. Faza Bitew

- 3.1 Zagrywanie kart
- 3.2 Bitwy gwiazdne
- 3.3 Inwazje

4. Faza Końcowa

- 4.1 Zagrywanie kart
- 4.2 Odkrywanie Światów
- 4.3 Ogłaszanie zwycięstwa
- 4.4 Odnoszenie zwycięstwa
- 4.5 Dobieranie kart

