

DENNIS K. CHAN i JOSEPH SUMMA

BEYOND THE SUN

EDYCJA POLSKA

LIDERZY NOWEJ ERY




rebel

RIO
GRANDE
GAMES

Po wynalezieniu w 2246 roku technologii umożliwiającej podróże w hiperprzestrzeni cały Układ Słoneczny znów ogarnęło poczucie jedności i celu. Najważniejsze frakcje muszą szybko podjąć kroki, by wykorzystać tę niepowtarzalną okazję. Tylko silne przywództwo może zapewnić prowadzenie w wyścigu kolonizacyjnym.

Dzięki możliwości przeszukiwania wszechsieci, czyli bazy informacji, która obejmuje całą populację Układu Słonecznego, każda frakcja może znaleźć kandydatów o dokładnie takich cechach i umiejętnościach, jakie są potrzebne, zarówno w sferze społecznej, jak i wojskowej. Czy Twojej frakcji uda się pozyskać i przygotować wybitnych i odważnych liderów, którzy zapewnią jej dominację w galaktyce?

Elementy rozszerzenia

Wszystkie karty z tego rozszerzenia są oznaczone symbolem , dzięki czemu łatwo je rozpoznać i oddzielić od kart z gry podstawowej.

20 kart liderów:
po 10 kart liderów społecznych i wojskowych



3 karty prognoz (używane w rozgrywce z frakcją Androidowa Wszechsieć Świadomości Zbiorowej)



5 żetonów o wartości 1 punktu zwycięstwa (używane w rozgrywce z frakcją Androidowa Wszechsieć Świadomości Zbiorowej)



żeton kredytu (używany w rozgrywce z kartą lidera Inwestor)

żeton siły militarnej statku kosmicznego „+1” (używany w rozgrywce z kartą lidera Taktyk walki partyzanckiej)

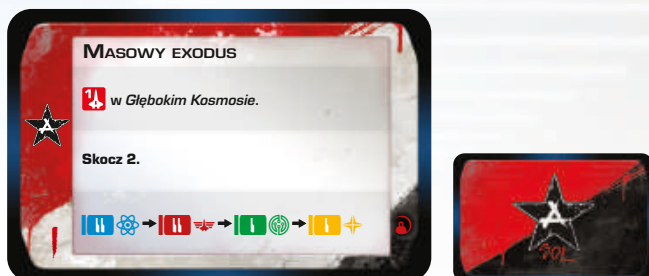


8 żetonów siły militarnej baz „+1” (używane w rozgrywce z kartą lidera Specjalista obrony orbitalnej)

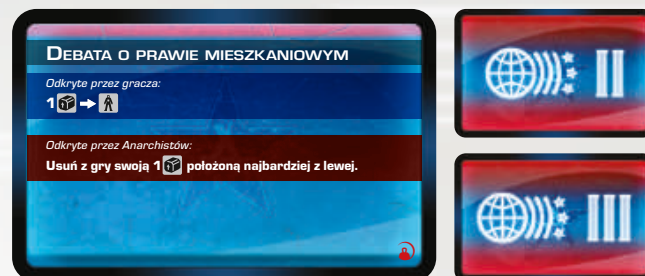


Elementy do wariantu solo

16 kart akcji Anarchistów:
4 karty poziomu I, po 6 kart poziomów II i III



12 kart wydarzeń Anarchistów:
po 6 kart poziomów II i III



Tor anarchii



Instrukcja do wariantu solo

Dodatkowe elementy do gry podstawowej

8 kart technologii: po 4 karty poziomów II i III

4 puste karty technologii do własnego wykorzystania

4 karty wydarzeń: po 2 karty poziomów II i III

12 kart układów: 8 kart A i 4 karty B

2 planszeczki frakcji (Androidowa Wszechnie Świadomości Zbiorowej, Kolektyw Kosmicznych Korsarzy)

W polskiej edycji gry *Beyond the Sun* 4 karty technologii zostały wydrukowane w nowych, poprawionych wersjach. Dzięki temu gracze mogli cieszyć się bardziej zbalansowaną rozgrywką już w grze podstawowej. W związku z tym w rozszerzeniu dołożone zostały 4 puste karty technologii, które gracze mogą dowolnie wykorzystać, tworząc np. własne, unikatowe technologie.

Wprowadzenie

Rozszerzenie do gry *Beyond the Sun* zawiera nowe karty, które można dodać do gry podstawowej. Te elementy i moduły można w dowolny sposób włączyć do rozgrywki – razem albo osobno. Przygotowanie i zasady poszczególnych modułów są opisane w dalszej części instrukcji.

Moduły można dowolnie łączyć, ale zachęcamy do wykorzystania wszystkich elementów rozszerzenia i gry z modułem *Liderzy*. Pozwoli to najpełniej doświadczyć gry. Zaawansowane planszeczki frakcji są jednak zawsze opcjonalne.

I. Liderzy

W rozgrywce z modulem *Liderzy* podczas przygotowania do gry gracze rekrutują po 2 liderów: społecznego i wojskowego. Liderzy mają różnego rodzaju zdolności: bonusy otrzymywane podczas przygotowania do gry, prywatne pola akcji, zdolności limitowane i stałe efekty.

Zmiany w przygotowaniu

Po kompletnym przygotowaniu standardowej wersji gry i wybraniu pierwszego gracza należy wykonać poniższe kroki.

1. Należy podzielić karty liderów na 2 talie według oznaczenia na rewersach. W ten sposób powstanie talia liderów społecznych (niebieska talia A) i talia liderów wojskowych (czerwona talia B). Każdą talię należy osobno potasować.
2. Należy odkryć w rzędzie tyle niebieskich kart liderów społecznych, ilu jest graczy + 2.
3. Następnie w taki sam sposób należy przygotować rząd czerwonych kart liderów wojskowych (liczba graczy + 2).
4. Pozostałe karty liderów należy odłożyć do pudełka. Nie będą potrzebne w tej rozgrywce.
5. Zaczynając od **ostatniego gracza**, a potem w **kolejności odwrotnej do kolejności rozgrywania tur** każdy z graczy wybiera po 1 karcie lidera – niebieską kartę lidera społecznego albo czerwoną kartę lidera wojskowego – i kładzie ją odkrytą przed sobą.
6. Następnie zaczynając od **pierwszego gracza**, a potem **zgodnie z kolejnością rozgrywania tur** każdy z graczy wybiera po 1 karcie lidera tego rodzaju, którego wcześniej nie wybrał, i kładzie ją odkrytą przed sobą (pierwszy gracz weźmie 2 karty z rzędu). Na koniec tego kroku każdy z graczy powinien mieć przed sobą 2 odkryte karty liderów: 1 niebieską kartę lidera społecznego i 1 czerwoną kartę lidera wojskowego.
7. Niewybrane karty liderów należy odłożyć do pudełka.
8. W kolejności rozgrywania tur gracze wykonują dodatkowe kroki przygotowania opisane na ich kartach liderów w sekcji **PRZYGOTOWANIE DO GRY** (a także na planszecie frakcji, jeśli są na niej opisane dodatkowe kroki przygotowania). Jeśli obydwie karty (i być może również planszетка) mają sekcję **PRZYGOTOWANIE DO GRY**, aktywny gracz wybiera, w jakiej kolejności je rozpatrzy.
9. Jeśli na karcie lidera znajduje się pole oznaczone symbolem ★, gracz umieszcza na nim wskazaną liczbę swoich dysków ★.
10. Żetony dołączone do tego rozszerzenia służą do oznaczania i śledzenia niektórych bonusowych zdolności. Jeśli karta lidera wykorzystywana w rozgrywce wymaga użycia żetonów, należy je teraz przygotować.

Zdolności liderów

Karty liderów zapewniają zdolności 1 albo kilku rodzajów.

1. Zdolności aktywowane podczas przygotowania do gry

- a. Takie zdolności należy rozpatrzeć podczas przygotowania do gry. W dalszej części rozgrywki tej sekcji karty nie bierze się już pod uwagę.
- b. Karty: *Astrobotanik*, *Astrochemik*, *Dyspozytor floty*, *Erudyta*, *Etyczny szmugler*, *Główny inżynier*, *Inwestor*, *Perfekcjonista*, *Prymus*, *Przemysłowiec wojskowy*, *Taktyk walki partyzanckiej*.

2. Zdolności pasywne

- a. Aby użyć tych zdolności, nie trzeba wykonywać akcji. Są aktywowane, gdy zostaną spełnione określone warunki, albo zapewniają stałe efekty, które działają podczas rozgrywki.
- b. Karty: *Etyczny szmugler*, *Główny inżynier*, *Inwestor*, *Mistrz gildii*, *Prymus*, *Przemysłowiec wojskowy*, *Specjalista obrony orbitalnej*, *Taktyk walki partyzanckiej*.

3. Akcje nielimitowane

- a. Akcje nielimitowane są przedstawione za pomocą pola akcji ● na karcie, która nie ma pola ★. Gracz może wykonać taką akcję zgodnie ze standardowymi zasadami (tj. pole akcji nie może być zajęte, a pionek akcji musi zostać w każdej turze gracza przesunięty). Jest to akcja prywatna, dostępna tylko dla właściciela karty. Inni gracze nie mogą wykonywać tej akcji ani jej kopiować za pomocą żadnych zdolności.
- b. Karty: *Innowator*, *Logistyk*, *Perfekcjonista*.

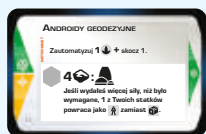
4. Zdolności limitowane

- a. Zdolności limitowane są przedstawione za pomocą pola ★ i albo pola akcji ●, albo opisu aktywowanego efektu zawierającego symbol ☞. Podczas przygotowania do gry na karcie lidera należy umieścić dyski ★ w liczbie wskazanej na karcie. Gracz zdejmuje z karty dysk ★, gdy wykonuje akcję albo rozpatruje efekt tej karty. Jeśli gracz zdejmie z karty wszystkie dyski ★, nie może już korzystać z jej zdolności w tej rozgrywce.
- b. Karty: *Bezwzględny kolonizator*, *Dyspozytor floty*, *Erudyta*, *Inżynier prototypów*, *Navigator w hiperprzestrzeni*, *Oportunistą*.

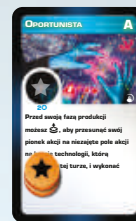
5. Bonusy na koniec gry

- a. Bonus na koniec gry (w postaci z góry ustalonej liczby punktów zwycięstwa albo punktów zależnych od spełnienia określonych warunków ☞) jest wskazany w tekście karty. Symbol w prawym dolnym rogu jedynie przypomina o bonusie (np. *Astrobotanik* na koniec gry zapewnia 2 punkty zwycięstwa, a nie 4).
- b. Karty: *Astrobotanik*, *Astrochemik*, *Gwiazda terraformacji*, *Logistyk*, *Prymus*.

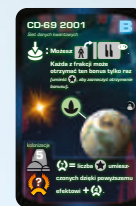
Franek ma następujące karty liderów: *Oportunistą* (lider społeczny) ze zdolnością limitowaną i *Gwiazda terraformacji* (lider wojskowy) z bonusem na koniec gry. Na karcie *Oportunistą* wciąż znajdują się 2 dyski ★. Franek skolonizował 2 układy, więc *Gwiazda terraformacji* już zapewnia mu ☞ na koniec gry.



W swojej turze Franek wykonuje akcję „Zbadaj technologię poziomu II” i bada technologię *Androidy geodezyjne*. W ramach natychmiastowego bonusu automatyzuje 1 ☞ i wykonuje 1 skok, dzięki któremu przejmuje kontrolę nad układem *CD-69 2001*. Następnie otrzymuje bonus *Po zdobyciu kontroli*, który zapewnia ta karta, czyli „Możesz zbadać wynalezioną technologię poziomu II” i umieszcza ★ na *CD-69 2001*. Postanawia zbadać technologię *Krążownik Terranova*. W ten sposób kończy fazę akcji.



Przed fazą produkcji Franek używa zdolności *Oportunisty*. Zdejmuje z tej karty dysk ★, a następnie przesuwa swój pionek akcji na ● na karcie *Androidy geodezyjne*, aby wykonać jej akcję (wciąż musi zapłacić 4 kryształki rudy za wykonanie akcji). Mógłby wybrać pole akcji na karcie *Krążownik Terranova*, gdyby nie było zajęte. Postanawia skolonizować układ *TZ Arietis*, który obecnie kontroluje. Dzięki temu *Gwiazda terraformacji* zapewni mu na koniec gry maksymalny bonus ☞.



Na karcie *Oportunistą* został 1 ★, więc Franek będzie mógł jeszcze raz użyć zdolności tego lidera podczas rozgrywki.

II. Nowe planszетки frakcji

Frakcje z tego rozszerzenia nie mają planszettek w wersji podstawowej, więc gracze muszą wspólnie zdecydować o użyciu zaawansowanych planszettek, jeśli chcą włączyć do rozgrywki nowe frakcje. Podczas przygotowania do gry gracze wybierają spośród wszystkich 6 zaawansowanych planszettek frakcji (w kolejności odwrotnej do kolejności rozgrywania tur).

III. Nowe karty technologii

Nowe karty technologii nie są technologiami hybrydowymi (obie części dużego trójkąta po lewej stronie są tego samego koloru), więc podczas badania technologii pasują tylko do 1 rodzaju kart technologii niższego poziomu. Nowe karty technologii należy wtasować do odpowiednich talii technologii.

IV. Nowe karty wydarzeń

Podczas przygotowania do gry nowe karty wydarzeń należy potasować z kartami wydarzeń odpowiedniego poziomu. Zgodnie ze standardowymi zasadami podczas przygotowania wydarzeń muszą zostać użyte 4 karty wydarzeń z gry podstawowej, które pozwalają odblokować gildie (karty z jasnym obramowaniem, po 2 każdego poziomu).

V. Nowe karty układów

Podczas przygotowania rozgrywki z nowymi kartami układów należy wykonać następujące kroki:

1. Należy potasować 2 nowe karty układów startowych z 4 kartami układów startowych z gry podstawowej, a następnie wylosować 2 karty i umieścić je na polach „A” na planszy eksploracji (w rozgrywce 1- i 2-osobowej – 1 kartę).
2. Pozostałe karty układów startowych i wszystkie nowe karty układów należy wtasować do odpowiednich talii układów.

Wyjaśnienia zasad i kart

★ Użycie dysku

W rozgrywce z tym rozszerzeniem dyski ★ są używane jako znaczniki wielu zdolności. Jeśli nie jest wskazane inaczej, te znaczniki nie liczą się jako osiągnięcia i nie bierze się ich pod uwagę podczas sprawdzania warunku końca gry. Gdyby graczowi skończyły się dyski ★, co jest mało prawdopodobne, powinien użyć zamienników.

Termin „zbuduj”

Termin „zbuduj” występuje na kilku kartach i w kilku efektach w rozszerzeniu. Oznacza umieszczenie kostki 📌 na planszy eksploracji w różnych sytuacjach i z różnych powodów. Ten termin może dotyczyć akcji, bonusów, zdolności liderów i frakcji itp. Jeśli w treści efektu występuje sformułowanie „w swojej turze”, gracz może go rozpatrzyć wyłącznie w swojej turze.

Karty liderów

Dyspozytor floty

- Gracz może używać zdolności tego lidera także poza swoją turą (np. jeśli uzyska skok w turze przeciwnika).

Erudyta

- Jeśli wybrana technologia poziomu I w ramach natychmiastowego bonusu pozwala zbudować nowy statek kosmiczny, ten statek nie liczy się jako 📌 startowy i nie wpływają na niego inne zdolności aktywowane podczas przygotowania do gry, np. *Głównego inżyniera*.

Etyczny szmugler

- Prywatny układ wciąż się liczy jako część planszy eksploracji na potrzeby ruchu statków kosmicznych i ich umieszczenia, kontroli nad układami i efektów, które wymagają sprawdzenia planszy eksploracji podczas punktowania na koniec gry. Żadne wydarzenie nie może jednak wpłynąć na ten układ, a przeciwnicy nie mogą w żaden sposób umieścić na nim swoich statków.

Główny inżynier

- Zmiany kontroli nad układami wynikające ze zdolności tego lidera należy rozpatrzyć natychmiast, przed rozpatrzeniem kolejnych efektów (np. skoków).

Innowator

- Jeśli na żadnym z torów produkcji nie ma już dysków, gracz może zautomatyzować dysk ★ i rozpatrzyć dowolny bonus.

Nawigator w hiperprzestrzeni

- Zmiany kontroli nad układami wynikające z umieszczenia statku według specjalnych zasad tego lidera należy rozpatrzyć natychmiast, przed rozpatrzeniem kolejnych efektów (np. skoków).



Przykład. Aktywny gracz buduje 📌, używając akcji na karcie technologii Wąskie wiązki laserowe, i decyduje się zdjąć ★ z karty lidera Nawigator w hiperprzestrzeni, aby ten 📌 umieścić od razu na układzie Groombridge 34, na którym przeciwnik ma tylko 📌. Aktywny gracz natychmiast przejmuje kontrolę nad Groombridge 34 i wykorzystuje bonus, który ten układ zapewnia po zdobyciu nad nim kontroli, aby zbudować kolejny statek kosmiczny. Gdy buduje bonusowy statek, zdejmuje drugi dysk ★ z karty lidera Nawigator w hiperprzestrzeni, aby także ten nowy statek umieścić na dowolnym obszarze i być może znów doprowadzić do zmiany kontroli. Dopiero po wykonaniu wszystkich opisanych wyżej działań aktywny gracz rozpatruje pozostałą część akcji technologii Wąskie wiązki laserowe (tj. „Skocz 3”).

Oportunista

- Gracz musi opłacić koszt tej bonusowej akcji.
- Bonusowa akcja wciąż się liczy jako akcja i jej koszt może zostać obniżony albo zmodyfikowany za pomocą innych zdolności.

Prymus

- Dodatkowy 📌 na Układzie Słonecznym nie liczy się jako 📌 startowy i nie wpływają na niego inne zdolności aktywowane podczas przygotowania do gry, np. *Głównego inżyniera*.

- Prywatne osiągnięcie, włącznie z zapewnianym przez nie dodatkowym , należy uwzględnić podczas punktowania karty *Generator światów równoległych (technologia III)*. Innymi słowy, *Generator światów równoległych* może podwoić  uzyskane dzięki temu osiągnięciu.

Specjalista obrony orbitalnej

- Dodatkowej siły militarnej zapewnionej przez bazę nie uwzględnia się w kroku sprawdzania minimalnej siły militarnej podczas kolonizacji, nie można też jej wydać, opłacając kolonizację.
- Żeton siły militarnej „+1” umieszcza się pod bazą dopiero po przejęciu kontroli nad układem. Gracz nie może uwzględnić dodatkowej siły militarnej, gdy dopiero próbuje przejąć kontrolę nad układem. Innymi słowy, ta dodatkowa siła jest przydatna tylko podczas „obrony” układów, które gracz kontroluje.
- Dodatkową siłę militarną należy uwzględnić podczas rozpatrywania bonusów na koniec gry, np. *Międzygwiazdny wyścig zbrojeń (wydarzenie III)*, *Budowa megafлоты (technologia III)* itp.

Taktyk walki partyzanckiej

- Dodatkową siłę militarną statku kosmicznego należy uwzględnić w krokach „Sprawdzenie warunków kolonizacji” i „Osiedlenie załogi statków kosmicznych o wymaganej sile militarnej” podczas kolonizacji.
- Dodatkową siłę militarną należy uwzględnić podczas rozpatrywania bonusów na koniec gry, np. *Międzygwiazdny wyścig zbrojeń (wydarzenie III)*, *Budowa megafлоты (technologia III)* itp.
- Dodatkowej siły militarnej **nie można** użyć na potrzeby wydarzenia *Muzeum wysłużonych statków kosmicznych (wydarzenie III)*.
- Jeśli gracz nie ma żadnych statków kosmicznych na planszy eksploracji, żeton wraca do niego. Umieści go pod następnym statkiem, który zbuduje.

Zaawansowane planszетки frakcji

Androidowa Wszechnica Świadomości Zbiorowej

Zdolność specjalna A

- Jeśli w rozgrywce są też używane karty liderów, gracz wykonuje kroki przygotowania tej frakcji i swoich kart liderów w tym samym czasie.

Zdolność specjalna B


- Gracz bierze bonusowe zasoby przed rozpatrzeniem karty wydarzenia, ale po opłaceniu kosztu akcji, której używa.

Kolektyw Kosmicznych Korsarzy

Zdolność specjalna A

- Bonusowy  należy umieścić przed rozpatrzeniem efektów skoku. Innymi słowy, gracz może użyć efektu skoku, aby przesunąć ten bonusowy statek.

Zdolność specjalna B

- Gracz nie musi deklorować wyboru zdolności, dopóki nie będzie chciał z niej skorzystać. Umieszcza wtedy  i druga opcja przestaje być dostępna.
- Nawet gdy zdolność jest już wybrana, gracz musi spełniać jej wymagania za każdym razem, gdy jej używa.

Karty technologii

Działa elektromagnetyczne (technologia II)

- „Ulepsz” i „skocz” to 2 osobne efekty, więc kontrolę nad układami należy sprawdzić dwukrotnie – natychmiast po ulepszeniach, a następnie ponownie po skokach.

Karty wydarzeń

Mecenat megakorporacji (wydarzenie II)

- Drugie pole na karcie osiągnięcia jest dostępne tylko w rozgrywce 4-osobowej, tak jak w przypadku standardowych osiągnięć.
- To dodatkowe osiągnięcie należy uwzględnić podczas punktowania karty *Generator światów równoległych (technologia III)*.

Szczyt liderów sektora zewnętrznego (wydarzenie II)

- Dobraną kartę wydarzenia można również wsunąć pod nieskolonizowany układ odkryty w efekcie wydarzenia, np. *Szczelina międzywymiarowa (wydarzenie II)*, *Sfera Dysona, model I (wydarzenie III)* i *Stacja kosmiczna Phoenix (wydarzenie III)*.
- Dobranej karty wydarzenia nie można wsunąć pod prywatny układ uzyskany dzięki *Etycznemu szmuglerowi (lider)*.

Karty układów

CD-69 2001 (układ B)

- Umieszczane dyski ★ nie oznaczają kontroli i należy je kłaść w oddaleniu od dysku bazy.
- Natychmiastowy bonus uzyskany dzięki zbadaniu wybranej technologii należy rozpatrzyć przed kontynuowaniem tury.
- Gracz musi mieć zbadane wszystkie wymagane technologie niższego poziomu zgodnie ze standardowymi zasadami.

HD 49995 (układ B)

- Liczy się liczba statków kosmicznych, a nie ich siła militarna.
- Statki kosmiczne na układach poza planszą eksploracji, które są uznawane za jej część, też się liczą (np. *Szczelina międzywymiarowa (wydarzenie II)*), nie bierze się jednak pod uwagę statków usuniętych z gry (np. *Muzeum wysłużonych statków kosmicznych (wydarzenie III)*, *Sagittarius A* (karta promocyjna)*).
- Statki kosmiczne na prywatnym układzie uzyskanym dzięki *Etycznemu szmuglerowi (lider)* też się liczą.

LHS 292 (układ A)

- Bonus „Skocz 1” należy rozpatrzyć po wykonaniu wszystkich wcześniejszych skoków i zaktualizowaniu kontroli nad układami. Gracz, który uzyskał ten bonus, wykonuje wtedy pojedynczy skok, który może spowodować ponowną zmianę kontroli. Może to wywołać łańcuch zmian kontroli (np. jeśli aktywny gracz straci kontrolę nad *LHS 292*, a inny zdobędzie kontrolę nad tym układem).

LP 944-020 (układ A)

- Akcje związane z kolonizacją to takie, które zawierają efekt kolonizacji (albo jest on częścią kopiowanej akcji). Jeśli akcja obejmuje wybór albo efekty opcjonalne, gracz musi wybrać i rozpatrzyć kolonizację, aby mógł skorzystać z obniżenia kosztu.

Testerzy i twórcy

Dave Perkins, Will Sullivan, Andrew Shih, Tom Helmuth, Tyler Chamberlin, Anthony Clark, Bharath „hellfirebam” Murthy, David Shewan, Radu Stanculescu, Cluj Napoca, nmego, Ross Jacobs, Mark Gillham, Chester Yannatone, Deanna Summa, Jordan Hummel, James Stafford, Lyle Rhodebeck, Jeff Horger, Richard Cox, Alex Box, Walker Yeatman, Matthew Hamill, Ryan Flaherty, Matthew Salvitti, Erik Lundblad, Matthew Yee, Jim Nally, Peter Harvey, P. Shannon Pendergras, Mike Zehnal, Peter Stein, Valerie i Eric Matthews, Leo Tischer, Joe Huber, Mary Prasad, Scott Tepper, Cato Marchetti, Terrence Tong.

Już po rozgrywce?

Podziel się wrażeniami z innymi graczami w grupie PLANSZOWA REBELIA.

FB/groups/planszowarebelia



Projekt gry: Dennis K. Chan i Joseph Summa

Ilustracje: Franz Vohwinkel

Kierowanie produkcją i rozwój: Ken Hill

Tłumaczenie: Agnieszka Chrzanowska

Redakcja: zespół Rebel

Rebel Sp. z o.o.

ul. Budowlanych 64c

80-298 Gdańsk, Polska

wydawnictwo@rebel.pl

www.wydawnictworebel.pl

Rio Grande Games, PO Box 1033

Placitas, NM 87043, USA

RioGames@aol.com

www.riograndegames.com

© 2022 Rio Grande Games

Wszystkie prawa zastrzeżone.



rebel