

POŚRÓD GWIAZD

AMBASADORZY

Minęło osiem lat od zawiązania Sojuszu. Okazuje się on kruchy, a budowa sieci stacji kosmicznych jest bardziej wymagająca niż się spodziewano. Niektóre rasy zaczynają wątpić w słuszność Sojuszu i oczekują podjęcia natychmiastowych działań.

Ambasadorzy poszczególnych ras są rozsyłani po wszystkich zakątkach galaktyki, aby nadzorować budowę stacji kosmicznych. Czy pomogą oni utrzymać jedność Sojuszu, czy może zmierza on ku rozpadowi?

AMBASADORZY NIE SĄ SAMODZIELNĄ GRĄ. DO ROZGRYWKI POTRZEBNY JEST EGZEMPLARZ GRY POŚRÓD GWIAZD.

KOMPONENTY DODATKU: 90 kart Lokacji, 20 kart Biur, 48 kart Ambasadorów, 4 karty Zadań, 6 żetonów Podpowiedzi, 10 żetonów Typu Lokacji, 1 żeton Rasy, instrukcja, Karty Ambasadorów

Karty Ambasadorów

Karty Ambasadorów dodają do gry nowe możliwości.



Aby dodać karty Ambasadorów do gry należy najpierw podzielić je na 2 talie zgodnie z symbolem na rewersie karty. Karty oznaczone symbolem I będą wykorzystywane w pierwszych dwóch rundach gry, zaś te z symbolem II będą używane w ostatnich dwóch latach gry.

Następnie każdy gracz otrzymuje 5 kart Biura, każdą innego typu. Gracze układają te karty przed sobą w odkrytym stosie. Karty te powinny być trzymane oddzielnie od budowanych Stacji.

Na początku pierwszej rundy należy przetasować 1 talię Ambasadorów i dobrać z niej 3 karty. Karty te wyklada się odkryte tak, aby wszyscy gracze je widzieli. Pozostałe karty układa się w zakrytym stosie.

Zaproszenie Ambasadora

Rozgrywki z Ambasadorami wprowadza nowy rodzaj akcji, jaką gracz może wybrać w turze: Zaproszenie Ambasadora.

Po wybraniu z ręki karty (i jej ujawnieniu jednocześnie z innymi graczami), zamiast dołączać ją do swojej Stacji, gracz może ją odrzucić, aby dobrać 1 z 3 dostępnych Ambasadorów. Gracz opłaca w normalny sposób jego koszt budowy i wyklada odkrytą kartę przed sobą. Na miejsce zabranej karty wyklada się nowego Ambasadora ze stosu, aby było ponownie dostępnych trzech.

UWAGA!

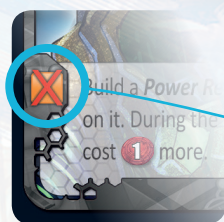
*Akacji Zaproszenie Ambasadora nie można wybrać w 1. turze 1. rundy.
Gracz nie może zaprosić Ambasadora jego własnej rasy (w przypadku rozgrywki z żetonami Ras).*

Po tym jak gracz zaprosił do siebie Ambasadora uznaje się, iż znajduje się on w Stacji gracza. Jednakże karty Ambasadora nie dokłada się do pozostałych kart Lokacji tworzących Stację, ale zamiast tego gracz wybiera jedną ze swoich 5 kart Biur i buduje w Stacji zgodnie z zasadami. Karta ta reprezentuje Biuro Ambasadora.

Po wybudowaniu Biura gracz wprowadza w życie efekt Ambasadora przedstawiony w dolnej części jego karty.

UWAGA!

Każdy gracz ma tylko 5 Biur, więc nie może zaprosić więcej niż 5 Ambasadorów.



Niektórzy Ambasadorowie oznaczeni są specjalnym symbolem na karcie (przedstawionym na rysunku powyżej). Po zaproszeniu takiego Ambasadora gracz nie dokłada Biura do swojej Stacji, ale odrzuca z gry jedną z posiadanych 5 kart Biura, której jeszcze nie dołożył do Stacji.

Na początku każdej nowej rundy odrzuca się wyłożonych Ambasadorów i dobiera na ich miejsce 3 nowych. W drugiej rundzie nadal używa się Ambasadorów z talii I, zaś w trzeciej i czwartej rundzie - z talii II.

Nowe karty Lokacji

Niniejszy dodatek zawiera 30 nowych, unikatowych Lokacji: 15 nowych Lokacji Podstawowych (po 4 kopie każdej) oraz 15 nowych Lokacji Specjalnych (po 2 kopie każdej). Rozgrywka z nowymi kartami zmienia nieznacznie sposób przygotowania talii do gry.

Przygotowanie talii do gry

W każdej rozgrywce należy użyć 15 Lokacji Podstawowych. Gracze wspólnie decydują, których kart użyją:

- tylko Lokacji z dodatku,
- tylko Lokacji z podstawowej gry,
- kombinacji Lokacji z dodatku i podstawowej gry.

Dla zachowania balansu gry ważne jest, aby w talii znalazły się po 3 Lokacje z każdego typu (Administracyjne, Biznesowe, Militarne, Rekreacyjne, Dyplomatyczne). Na naszej stronie www.portalgames.pl prezentujemy sugerowane zestawy.

Po wyborze Lokacji Podstawowych należy dodać do talii tyle kart każdej z nich, ilu jest graczy (czyli po 3 kopie w grze 3-osobowej albo 4 kopie w grze 4-osobowej).

Karty Lokacji Specjalnych z dodatku należy potasować razem z tymi z gry podstawowej. Przed rozpoczęciem gry należy dobrać 9 kart na gracza (tj. 27 w grze 3-osobowej albo 36 kart w grze 4-osobowej) i bez oglądania przetasować je z Lokacjami Podstawowymi. Pozostałe karty Lokacji Specjalnych należy ułożyć w zakryty stosie w pobliżu obszaru gry – niektóre karty albo zdolności Ras mogą odnosić się do tego stosu.

Pozostałe reguły przygotowania gry pozostają takie jak w podstawowej grze.

Dodatkowe warianty gry

WIĘKSZA RÓŻNORODNOŚĆ

Wariant ten sprawi, że gra będzie mniej przewidywalna, a Lokacja pojawiające się w grze bardziej zróżnicowane. Zamiast przygotowania talii do gry w normalny sposób, należy użyć 10 kart Lokacji Podstawowych oraz po 14 kart Lokacji Specjalnych na gracza (czyli 42 karty w grze 3-osobowej albo 56 kart w grze 4-osobowej).

PEŁNA INFORMACJA

Podczas przygotowania gry ujawnia się wszystkie karty Lokacji Specjalnych zanim zostaną wtasowane do talii. Dzięki temu gracze będą wiedzieć, jakie Lokacje pojawiają się w grze.

AUTORZY DODATKU: Vangelis Bagiartakis, Panagiotis Zinoviadis

ROZWÓJ GRY: Anastasios Grigoriadis

ILUSTRACJE: Antonis Papantoniou

PROJEKT GRAFICZNY: Giota Vorgia, Rafał Szyma

ROZWÓJ ŚWIATA GRY: Anastasios Grigoriadis

TŁUMACZENIE: Łukasz Piechaczek

Among the Stars. © 2011 Vangelis Bagiartakis © 2012 Artipia Games. All rights reserved.

Among the Stars: The Ambassadors © 2013 Vangelis Bagiartakis, Panagiotis Zinoviadis

© 2013 Artipia Games. All rights reserved.

© 2015 Portal Games (edycja polska), Ul. Św. Urbana 15, 44-100 Gliwice, www.portalgames.pl, portal@portalgames.pl

Pośród gwiazd & Portal Games (publisher), All rights reserved. Reproduction of any part of this work by any means without the written permission of the publisher is expressly forbidden.

INSTRUKCJA W WERSJI ROBOCZEJ