



Istraživanje, naseljavanje, razvoj, trgovina, potrošnja ili proizvodnja? Što Vam najviše treba? Sad kad postoji JumpDrive koja će bivša Zemljina kolonija biti najuspješnija u naseljavanju galaksije? Tko će otkriti tajne zagonetno nestalih vanzemaljskih vladara? Vaš zadatak: izgraditi najuspješnije i najmoćnije svemirsko carstvo.

PREGLED

U igri Race for the Galaxy igrači grade svoju galaktičku civilizaciju pomoću karata koje predstavljaju svjetove ili tehnički i društveni razvitak.

Svaki krug se sastoji od jedne ili više od pet mogućih faza. U svakom krugu, svaki igrač tajno i istovremeno izabire jednu od sedam različitih akcijskih karata koje potom svi istovremeno otkrivaju. Samo se izabrane faze odigravaju. Za svaku fazu svi igrači odigravaju akcije iz te faze, samo što igrač koji je izabrao fazu dobija i bonus.

Na primjer, ako je jedan od igrača izabrao akciju **Razvoj** onda će se faza **Razvoj** odigrati (inače se preskače). U toj fazi svaki igrač može istovremeno izabrati kartu razvitka koju će odigrati. Nakon otkrivanja karte svaki igrač dodaje svoju kartu razvitka u svoj prostor za igru na stolu i onda odbacuje karte iz ruke u vrijednosti odigrane karte. Svatko tko je izabrao fazu **Razvoj** odbacuje jednu kartu manje kao bonus.

Faza **Istraživanje** omogućuje igraču povlačenje karata i odabir koje će ostaviti u ruci.

Faza **Naseljavanje** omogućuje igraču odigravanje svijeta. Neki svjetovi proizvode dobra (predstavljaju ih karte okrenute licem prema dolje) kad je faza **Proizvodnje** izabrana. Ta dobra mogu biti odbačena za pobjedničke bodove ili prodana za karte kod odabira faze **Potrošnja**. Kartama igrači naseljavaju nove svjetove i razvijaju nove tehnologije te na taj način osvajaju pobjedničke bodove i nove sposobnosti na kartama koje im donose prednost u određenim fazama igre.

Igrač koji najbolje organizira svoje karte, faze, bonuse i sposobnosti na kartama, kako bi izgradio najbolje svemirsko carstvo, pobjeđuje.

Pobjednik je igrač s najviše pobjedničkih bodova (VP bodovi /VP- victory points).

Igrači istovremeno izabiru koje će se faze odigravati. Faze koje nitko ne izabere neće se odigrati. Svaki igrač dobije bonus u fazi koju je izabrao.




Karte se koriste na tri načina: kao karte razvitka ili svjetovi koji se odigravaju; kao novac; ili kao dobra koja se troše ili prodaju.

Igrači traže korisne karte, razvijaju tehnologije, naseljavaju svjetove i proizvode dobra. Dobra mogu biti potrošena za bodove ili prodana za karte.

Igrač s najviše bodova pobjeđuje!

SADRŽAJ

Neke karte iz tri špila su unaprijed složene za prvu igru (vidi poglavlje "Postava"). Pažljivo raspakirajte špilove karata.

- 5 karata početnih svjetova (numeriranih od "0" do "4" u crvenim i plavim kvadratima u gore-lijevim ili dolje-desnim kutevima karata)
- 109 karata za igru (kao početni svjetovi, imaju natpis na poledini)
 - 59 svjetova ( oznaka)
 - 50 razvitaka ( oznaka)
- 4 seta od 7 akcijskih karata (koriste se za odabir faza i bonusa u svakom krugu; nemaju natpis na poledini)
- 8 dvostrukih akcijskih karata za naprednu igru 2 igrača ( oznaka)
- 4 sažeta pravila
- 28 žetona (VP žetoni) koji predstavljaju pobjedničke bodove (VP bodove) u apoenima: 18 po 1 bod, 6 po 5 bodova i 4 po 10 bodova

Pažljivo izvadite VP žetone iz okvira prije prve igre.



primjer karata za igru
(licem gore)

POSTAVA

Stavite 12 VP bodova po igraču (u apoenima od 1 i 5) u igru. Stavite sa strane žetone u apoenima od 10 (i sve preostale žetone), oni se koriste samo u završnom krugu igre.

Svaki igrač uzme svoj set od sedam **različitim akcijskih karata**.

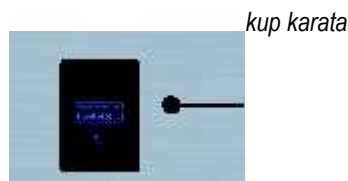
Pronađite i zamiješajte pet **početnih svjetova**. Podijelite svakom igraču jedan svijet licem prema gore. Ta karta formira igračev **prostor za igru**.

Vaša prva igra: za dva igrača koristite početne svjetove 1 i 2; za tri igrača koristite početne svjetove 1 – 3; za četiri igrača koristite početne svjetove 1 – 4.

Umiješajte neiskorištene početne svjetove s ostalim **kartama za igru**. Podijelite 6 karata svakom igraču licem prema dolje. Ostatak karata je početni **kup karata**.

Vaša prva igra: svaki igrač uzme četiri numerirane karte pazeći da broj na kartama odgovara broju njegovog početnog svijeta. Kad pronađe te početne karte zamiješa sve ostale karte zajedno uključujući i sve preostale početne svjetove i početne karte.

Ako je **Alpha Centauri** u igri stavite na nju kartu iz kupa karata licem dolje (kao početno "windfall" dobro).



početni svjetovi

karte složene za početnu igru

Početni svjetovi imaju numerirane crvene i plave kvadrate u gornjem lijevom i donjem desnom kutu (te boje se koriste i u budućim nadogradnjama igre). Karte za početnu igru imaju brojeve bez kvadrata.

Izaberite 12 VP žetona po igraču u apoenima od 1 i 5.

Stavite sa strane žetone u apoenima od 10 za kasniju upotrebu.

Svaki igrač dobije set od sedam akcijskih karata i jedan početni svijet slučajnim odabirom.

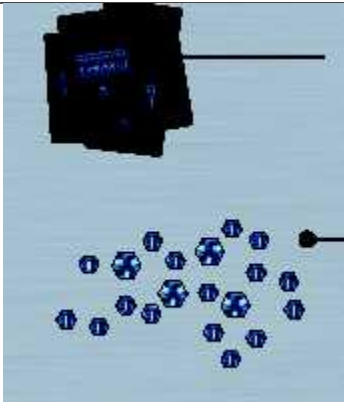

Neiskorišteni početni svjetovi umiješaju se s ostalim kartama za igru. Svaki igrač dobije 6 karata i odbacuje 2.


Preostale karte su početna kup karata.


Karte u početnom kupu karata i u hrpi odbačenih karata su licem prema dolje. Kako se ne bi pomiješale neka početni kup bude uredan, a hrpa odbačenih karata "neuredna".


Koristite 12 žetona po igraču.

Svaki igrač stavlja svoje razvojne karte i svjetove u svoj prostor za igru.

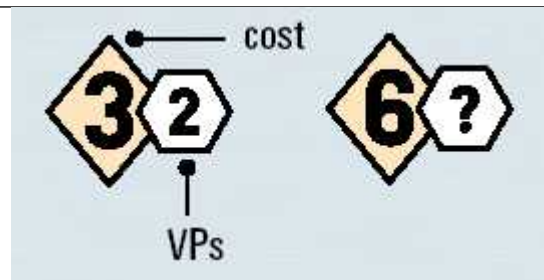
| | | |
|---|--|---|
|  | <p><i>kup odbačenih karata (karte su okrenute licem prema dolje i pomalo "neuredne").</i></p> <p><i>VP žetoni 3 igrača: uklonite 12 bodova 2 igrača: uklonite 24 boda (sa strane pripremite VP žetone od 10 bodova).</i></p> | |
| <p>Alpha Centauri – svijet s početnim windfall dobrom.</p> |  <p><i>set od sedam različitih akcijskih karata</i></p> | |
| <p>Prostor za igru svakog igrača nalazi se ispred njega. Sastoji se od jednog ili više redova karata okrenutih licem prema gore: razvojne tehnologije i svjetovi. U početku sadrži samo igračev početni svijet.</p> | | |
| <p>IGRANJE IGRE</p> <p>Igra se u nekoliko krugova (uobičajeno od 7 do 11). Na početku kruga svaki igrač istovremeno i potajno izabire jednu akcijsku kartu, stavlja je licem prema dolje ispred sebe. Kad su svi igrači spremni okreću tu kartu. Nakon toga izvode se izabrane faze po redu (I: Istraživanje; II: Razvoj; III: Naseljavanje; IV: Potrošnja; V: Proizvodnja), preskaču se faze koje nisu izabrane od barem jednog igrača.</p> <p>Svaka faza ima akciju koju odrađuju svi igrači. Uz to, igrači koji su izabrali tu fazu dobivaju bonus.</p> <p>Važno: ako je više igrača izabralo istu fazu njena akcija se i dalje radi samo jednom (svi igrači koji su izabrali tu fazu dobivaju bonus).</p> <p>Bonus akcije je modificira (smanjuje cijenu odigravanja ili udvostručava VP bodove) ili dodaje (vučenje karata ili mogućnost prodaje dobara).</p> <p>Akcijske karte nakon izvođenja faze preokrenite licem prema dolje prije nego što krenete na slijedeću fazu.</p> <p>Novi igrači mogu stavljati izabrane akcijske karte u centar po redu. Kako se budu usavršavali u igri to više neće biti potrebno.</p> | | <p>Svaki krug svi igrači tajno izaberu i istovremeno otkriju akcijsku kartu.</p> <p>Samo izabrane faze se odigravaju.</p> <p>Odigrajete izabrane faze numeričkim redoslijedom: I Istraživanje - Explore II Razvoj - Develop III Naseljavanje - Settle IV Potrošnja - Consume V Proizvodnja - Produce</p> <p>Faza ima akciju koju izvršavaju svi igrači i bonus koji dobivaju samo igrači koji su izabrali tu akcijsku kartu.</p> <p>Na kraju kruga igrači moraju odbaciti sve karte iz ruke koje su prekobrojne (više od 10).</p> <p>Karte se mogu iskoristiti na tri načina:</p> <ul style="list-style-type: none"> • karte razvoja ili svjetovi |

| | |
|---|--|
| <p>Kad su sve izabrane faze odigrane svaki igrač mora u ruci imati najviše 10 karata (odbacuje višak karata za igru). Nakon toga uzima odigranu akcijsku kartu.</p> <p>Igraju se uzastopni krugovi istog oblika dok se ne ispune uvjeti za kraj igre (vidi KRAJ IGRE ispod).</p> <p>Karte se koriste na tri načina: kao karte razvoja ili svjetovi koji se odigravaju u prostor za igru; kao novac kojim se plaća razvoj nove tehnologije ili naseljavanje novog svijeta (odbacivanjem iz ruke); kao dobro koje se stavlja licem prema dolje na svijet koji je upravo naseljen ili u fazi proizvodnje.</p> | <ul style="list-style-type: none"> • novac kojim se plaća • dobro (na svijetu) |
| <p>I. ISTRAŽIVANJE (EXPLORE)</p> <p>Akcija: svaki igrač vuče dvije karte i onda istovremeno odabire koju će ostaviti u ruci, a koju će licem dolje odbaciti u središnji prostor.</p> <p>Sve karte se moraju podijeliti prije nego što se počne odbacivati.</p> <p>Postoje dva moguća bonusa u fazi istraživanje, zavisno koju su akcijsku kartu istraživanja izabrali igrači.</p> <p>Igrač koji je izabrao istraživanje (explore): +5 vuče pet karata više prije nego što mora odlučiti. Taj igrač vuče 7 karata i izabire jednu koju uzima u ruku.</p> <p>Igrač koji je izabrao istraživanje (explore): +1/+1 vuče jednu kartu više i zadržava jednu kartu više. Taj igrač vuče 3 karte i izabire 2 koje mu ostaju u ruci.</p> <p>Dakle, zavisno od bonusa na akcijskoj karti istraživanja, igrač može ili izabrati iz većeg broja karata ili zadržati jednu kartu više.</p> <p>Karte imaju dodatna pravila i sposobnosti koja mogu izmijeniti ova pravila ukoliko ih igrač ima u svojem prostoru za igru, moguće je vući više karata ili zadržati više karata.</p> | <p>AKCIJA: vuci dvije karte; jednu zadrži u ruci, jednu odbaci.</p> <p>Sve karte koje se vuku u fazi istraživanja moraju se povući prije odbacivanja karata.</p> <p>Bonus (bazira se na izabranoj akcijskoj karti): vuci 5 karata više ili vuci 1 kartu više i zadrži 1 kartu više</p> <p>Primjer: sa ovom sposobnošću</p>  <p>istraživanja (bez bonusa) igrač će vući 4 karte i zadržati će 2.</p> |
| <p>II. RAZVOJ - DEVELOP</p> <p>Akcija: svaki igrač stavlja kartu razvoja iz ruke licem prema dolje, ili ne stavlja kartu ako nema namjeru staviti development. Jednom kad su svi igrači pripremljeni istovremeno se karta okreće prema gore i plaća se za nju.</p> <p>Po želji igrači mogu staviti kartu razvoja ispod svoje akcijske karte i otkriti je kad su svi spremni.</p> <p>Svaka karta razvoja ima oznaku u kojoj piše cijena između 1 i 6. Kako bi platio razvoj igrač odbacuje (licem prema dolje) toliko karata iz ruke koliko piše na karti.</p> <p>Igrači koji su izabrali razvoj, kao bonus, odbacuju jednu kartu manje. Ukoliko, radi specijalnih sposobnosti, igrač ne odbacuje karte bonus se ne dobija.</p> <p>Igrač ne može staviti kartu razvoja u igru ako je ista (istog naziva) već u njegovom prostoru za igru.</p> | <p>AKCIJA: odigraj i plati za kartu razvoja.</p> <p>Kako bi pokazali da ne odigravaju razvojnu kartu neki igrači pokucavaju o stol, neki stave svijet licem dolje i okreću ga, neki stave kartu dolje ali kažu "NE" kad ju trebaju odigrati. Dogovorite se oko načina odigravanja.</p> <p>Bonus: odbacite jednu kartu manje nakon odigravanja karte razvoja.</p> <p>Samo jedna karta razvoja s istim nazivom može biti u igračevom prostoru za igru.</p> <p>Razvojne karte donose VP bodove.</p> |

Do  oznake na razvojnoj karti je njena VP vrijednost. Ona se dodaje na igračev zbroj bodova na kraju igre.

Razvojne karte kojima je cijena 6 imaju  umjesto VP vrijednosti. One imaju promjenjivu vrijednost na kraju igre kao što je napisano na tim kartama.

Sposobnosti na raznim kartama mogu promijeniti ova pravila ako ih igrač ima u prostoru za igru **prije** nego što započne faza razvoja.



CARD POWERS

Svaka karta razvoja i većina svjetova imaju jednu ili više **sposobnosti**.

Standardne sposobnosti su opisane pomoću ikona bez teksta (vidi referentnu tablicu). **Specijalne sposobnosti** imaju ikonu, naglašenu fazu i tekstualni opis na dnu karte koja počinje s odgovarajućim brojem faze.

Sve sposobnosti mijenjaju pravila i nadodaju se na njih. Sposobnost mijenja samo ona pravila koja su napisana u opisu; sva ostala pravila se i dalje primjenjuju.

Povuci kartu – u svim fazama osim u fazi **istraživanje** – znači povuci karti i stavi je u ruku. U fazi **istraživanje** – znači povuci kartu i dodaj je u karte između kojih ćeš izabrati (pravila faze **istraživanje**).

Ukoliko radi pravila cijena odigravanja padne ispod 0 onda postaje 0. Igrač ne dobija kartu kao "povrat" ako se to dogodi.

Sposobnost ne počne djelovati odmah čim se karta odigra. Tek u slijedećoj fazi može početi djelovati.

Dakle, sposobnost **Public Works** karte (vuci kartu nakon što vlasnik odigra kartu razvoja) ne odnosi se na samu Public Works kartu.

Ukoliko se u opisu sposobnosti ne spominje "may" (može) sposobnost se "must" (mora) primijeniti u fazi na koju se odnosi (iako igrač može slobodno odlučiti redoslijed kojim će se sposobnosti odigravati). (dalje objašnjeno pod fazom **potrošnja**).

Sposobnosti se rješavaju sekvencijalno (iako njihov efekt može biti kumulativan). Igrač ne može prekinuti jednu sposobnost drugom.

Razvojne karte i većina svjetova omogućavaju razne sposobnosti.



standardna sposobnost



specijalna sposobnost

Sposobnosti su otisnute s lijeve strane karte, razmještene od I. do V. faze kako bi se igrači lako snalazili na svom prostoru za igru.

Chromosome ikona ,



UPLIFT , IMPERIUM i

TERRAFORMING će se koristiti u budućim nadogradnjama igre

Sposobnost karte se može iskoristiti tek nakon faze u kojoj je karta postavljena.

Sposobnost se mora iskoristiti ukoliko na karti ne piše drugačije.

III. NASELJAVANJE - SETTLE

Akcija: svaki igrač stavi svoj svijet iz ruke licem dolje, ukoliko ne želi igrati svijet ne stavi kartu. Kad su svi igrači to napravili karte **istovremeno** okreću licem prema gore i plaćaju za njih (ili ih osvajaju).

Puno svjetova ima crni broj (od 0 – 6) u crnom krugu; to je **cijena** svijeta. Da bi igrač platio za taj svijet mora odbaciti licem dolje jednak broj karata iz ruke. Igrači koji izaberu akciju **naseljavanje**, kao bonus vuku jednu kartu nakon postavljanja i plaćanja svijeta (ili osvajanja).

Kraj kruga nalazi se broj koji predstavlja VP bodove. Taj broj se pridodaje igračevom ukupnom zbroju bodova na kraju igre.

Sposobnosti na različitim kartama mogu promijeniti pravila faze naseljavanja ukoliko ih igrač ima u prostoru za igru **prije** nego je počela faza naseljavanja.

Windfall svjetovi (svjetovi s jednokratnim bogatstvom): neki svjetovi imaju obojenu "aureolu" oko svojeg kruga, to je oznaka za **windfall svjetove** i podsjetnik da treba staviti dobro na kartu čim se svijet naseli. Da bi se to napravilo kao dio stavljanja svijeta u prostor za igru igrač uzima iz kupa karata (bez gledanja u kartu) stavlja ju licem prema dolje na kartu windfall svijeta (kut dolje-desno, kako bi izbjegao prekrivanje opisanih sposobnosti i brojeva na karti). Ta karta predstavlja dobro one vrste koje je boje aureola svijeta.

Postoje četiri vrste dobra u igri:

• **Alien technology – vanzemaljska tehnologija:**  artefakti koji su ostali

nakon nestalih vanzemaljskih vladara

• **Genes – genetski materijali:**  genetički materijali koji se koriste u

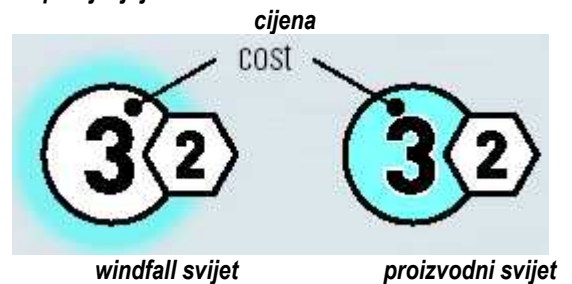
biološkim istraživanjima.

• **Rare elements – rijetki elementi:**  transuranski elementi koji pokreću

JumpDrive.

• **Novelty goods – pomodna dobra:**  razne umjetnine ili zabavna dobra.

Akcija: odigrajte i platite za svijet, windfall pravila se primjenjuju.



Bonus: povucite kartu nakon postavljanja i plaćanja za svijet.



Svjetovi donose VP bodove.

Windfall dobro dobija se jednom, odmah nakon postavljanja svijeta.

Vojno osvajanje: neki svjetovi imaju crvene krugove i unutar njih ocrtani crveni broj (od 1 – 7); to je **obrana** svijeta. Ti svjetovi ne mogu se staviti u igru plaćanjem, umjesto toga mora biti **osvojen**.

Kako bi osvojili svijet igračeva **vojna snaga** mora biti jednaka ili veća od obrane svijeta. Igrač jednostavno stavlja svijet u prostor za igru (i windfall dobro ukoliko je to svijet s aureolom) bez plaćanja (i povlači kartu ukoliko je taj igrač izabrao fazu naseljavanja).

Vojna snaga se dobija pomoću sposobnosti početnih svjetova, raznim razvojnim tehnologijama ili svjetovima i traje do kraja faze naseljavanja.

Neke razvojne tehnologije i svjetovi, kao **Empath World**, smanjuju igračevu ukupnu vojnu snagu.

Karta **New Military Tactics** može biti odbačena iz igračevog prostora za igru za +3 vojne snage do kraja faze razvoja.

Karta **Contact Specialist** omogućava igraču odigravanje i plaćanje za vojni svijet (osim vanzemaljskog vojnog svijeta – Alien militay world) po cijeni za jedan manje nego sto je obrana svijeta.

VAŽNO: ta cijena **nije** smanjena igračevom vojnom snagom (vojna snaga i plaćanje **ne mogu** se kombinirati).

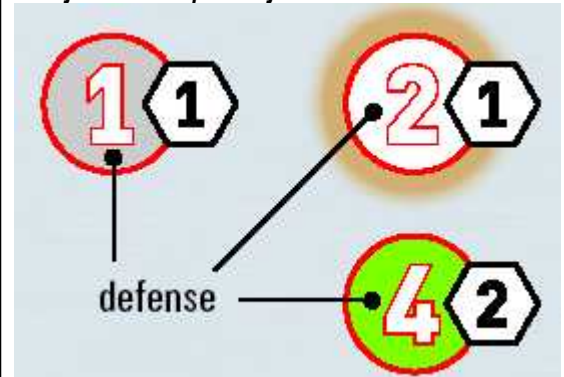
Karte **Replicant Robots**, **Mining Robots** i sl. mogu se kombinirati s kartom **Contact Specialist** kako bi se smanjila cijena vojnog svijeta. Slično tome karta **Colony Ship** omogućuje s **Contact Specialist** potavljanje vojnog svijeta (osim vanzemaljskog vojnog svijeta – non-Alien) potpuno besplatno.

Dakle postoje dva **potpuno neovisna** načina postavljanja vojnog svijeta.



Windfall dobra se stavljaju na kartu svjetova koji imaju obojene aureole oko svojeg cjenovnog kruga.

Vojni svjetovi (s crvenim krugovima) moraju se osvojiti da bi bili postavljeni.



obrana



Karta **Contact Specialist** dozvoljava igraču postavljanje vojnog svijeta pomoću plaćanja umjesto osvajanja.

IV. POTROŠNJA - CONSUME

Akcija: svi igrači **moraju** potrošiti svoja dobra za **VP bodove** i/ili za povlačenje karata.

Neke sposobnosti troše nekoliko dobra, druge sposobnosti troše dobra određene **vrste**. Neke, poput **Deficit Spending**, troše **karte** iz igračeve ruke, a ne dobra. Neke sposobnosti, kao **New Economy**, ne uključuju odbacivanje ičega; one samo preuzimaju efekt u fazi **potrošnje**.

Dobra se odbacuju licem prema dolje (bez gledanja u kartu). Svako odbačeno dobro odnosi se samo na jednu sposobnost potrošnje. Dobro može ali i ne mora biti na svijetu koji ga troši.

Potrošnja je obavezna. Međutim, sposobnosti potrošnje se mogu prizvati u bilo kojem željenom redu, čak i ako ostanu neka nepotrošena dobra koja bi drugim redosljedom bila potrošena.



Akcija: iskoristi sposobnosti faze potrošnje ako je moguće (uobičajeno je odbaciti dobra sa svjetova i preuzeti VP bodove).



Primjer sposobnosti u fazi potrošnje.

Svaka sposobnost u fazi potrošnje može se iskoristiti samo jednom. Neke sposobnosti omogućuju odbacivanje višestrukih dobara, do određenog broja, a svako dobro proizvodi svoj učinak. Nakon aktiviranja, ako je moguće, te sposobnosti moraju biti potpuno iskorištene.

Dakle, igrač koji u prostoru za igru ima tri dobra, i dvije karte **New Vinland** i **Free Trade Association**, ne može potrošiti dva dobra koristeći **Free Trade Association** sposobnost (potrošnja do tri plava dobra za 1 VP bod i povlačenje karte) i onda zavisno od dobivenih karata odlučiti da treće plavo dobro iskoristi preko **New Vinland** sposobnosti (potrošnja dobra za povlačenje dvije karte). I treće plavo dobro mora biti potrošeno preko **Free Trade Association** karte.

(Ove sposobnosti su se mogle prizvati obrnutim redoslijedom, ali izbor se mora napraviti prije nego što se prizove sposobnost **Free Trade Association** karte – jednom kad se sposobnost prizove ne može se prekinuti drugom sposobnošću).

Postoje dva bonusa faze potrošnje i zavise od akcijske karta potrošnje koja je odigrana.

\$: trgovina: igrači koji izaberu fazu potrošnja: trgovina (Consume: Trade) moraju prodati jedno dobro (prije primjenjivanja sposobnosti faze potrošnja), dobro se odbacuje i povlači se karata ovisno o vrsti dobra koje je prodano: **vanzemaljska tehnologija (žuto):** 5 karata, **genetski materijali (zeleno):** 4 karte, **rijetki elementi (smeđe):** 3 karte, **pomodno dobro (plavo):** 2 karte.

Samo igrači koji su izabrali fazu potrošnja: trgovina mogu prodati dobro.

Igrači koji su izabrali fazu potrošnja: trgovina također iskorištavaju sve specijalne sposobnosti faze trgovine (napisane do oznake \$ na karti) (tipično, povlačenje dvije karte više).

Igrači koji izaberu potrošnja: 2x VP bodovi - udvostručavaju broj VP bodova - ne dobivaju ni jedan drugi učinak – koji inače njihove sposobnosti potrošnje omogućavaju.

Iznimka: VP bodovi za odbacivanje karata iz ruke (sposobnost koju omogućuje karte **Deficit Spending** ili **Merchant World**) ne udvostručavaju se ovim bonusom.

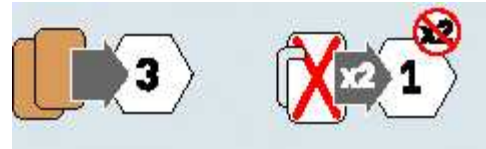
V. PROIZVODNJA - PRODUCE

Akcija: stavi dobro na svaki proizvodni svijet (svjetovi s ispunjenim obojenim krugovima). Da bi se to napravilo kao dio proizvodnje uzme se karta iz kupa karata (bez gledanja u kartu) i stavlja se licem prema dolje na kartu svijeta (kut dolje-desno, kako bi izbjegao prekrivanje opisanih sposobnosti i brojeva na karti). Ta karta predstavlja dobro one vrste koje je boje ispunjeni krug svijeta.

Ni jedan svijet ne može imati više od jednog dobra. Stavite dobro u kut dolje-desno kako bi izbjegli prekrivanje opisanih sposobnosti i brojeva. Neki svjetovi, kao **Gem world**, osiguravaju povlačenje karte kao dio proizvodnje dobra. Ukoliko je dobro već prisutno ne povlači se karta.

Igrači koji izaberu fazu proizvodnje kao bonus, proizvode dobra (ukoliko je moguće) na jednom od svojih windfall svjetova (koji već nemaju dobro na sebi).

Neke karte, kao **Genetics Lab**, mogu također proizvesti dobra na windfall svjetovima (koji su bez dobra).



Rijetki elementi
faza potrošnje
(2 dobra za 3 VP)

Deficit Spending

U fazi potrošnje, ako je moguće, sposobnosti moraju biti iskorištene u potpunosti, ipak smiju biti iskorišteni u bilo kojim redoslijedom.



Free Trade Association

New Vinland

Bonus (zavisan od izabrane akcijske karte): prodaj 1 dobro ili dvostruki VP bodovi.

Važno: Trgovina nije posebna faza, odvija se prije faze potrošnje samo za one koji su je odabrali.



primjer sposobnosti u fazi trgovine

Akcija: stavi dobro na svaki svijet koji ga može proizvesti (a nema ga na sebi).



Stavi proizvedeno dobro na proizvodne svjetove (s ispunjenim obojenim krugovima).

Bonus: proizvedi dobro na windfall svijetu.

Druge, kao **Pan-Galactic League**, omogućuju povlačenje karte za svaki svijet određene vrste u igračevom prostoru za igru (poput, na primjer, genetskih svjetova, bilo sa zelenom aureolom ili zelenim ispunjenim krugom).



Oznake za sposobnost proizvodnje su navedene dvaput. Jednom na oznaci lijevo i jednom u desnom gore kutu karte, kao pomoć kod dijeljenja karata.

ZAVRŠETAK KRUGA, KARTE I BODOVI

Kad su sve izabrane faze gotove igrači moraju odbaciti sve karte iz ruke koje su prekobrojne (više od 10) prije nego što počne slijedeći krug.

Svako odbacivanje karata vrši se **licem prema dolje**. Neka odbačene karte budu malo neuredne kako se ne bi pomiješale s početnim kupom karata. Čim je kup karata iskorišten odmah zamiješajte odbačene karte i formirajte novi kup karata. Svi VP bodovi i broj karata u ruci su podložni provjeri. Učinite promjene među VP bodovima ukoliko je potrebno.

Akcija: Na kraju kruga igrači moraju odbaciti sve karte iz ruke koje su prekobrojne (više od 10). Odbačene karte su licem prema dolje i pomalo neuredne.

ZAVRŠETAK IGRE

Igra završava na **kraju kruga** (uključujući i odbacivanje karata) u kojem:

- igrač ima 12 ili više karata u svom prostoru za igru ili (igrač može završiti igru s više od 12 karata u svom prostoru za igru tako što je stavio i kartu razvoja i svijet u završnom krugu)
- zadnji VP žeton je podijeljen
-

Ukoliko su svi VP žetoni podijeljeni dodajte žetone u apoenima od 10 i razmijenite ih kako bi svi bodovi zarađeni u zadnjem krugu mogli biti dodijeljeni.

Zbrojite sve VP bodove na kartama razvoja i svjetovima, VP žetone i sve VP bodove na kartama razvoja koje vrijede 6



Igrač s najviše bodova je pobjednik!

Ako dva ili više igrača imaju jednak zbroj bodova, pobjeđuje igrač s najviše karata u ruci nakon odbacivanja i dobrima na svjetovima.

Ako je još uvijek izjednačeno tada pobjeđuju svi izjednačeni igrači.

Igra završava ukoliko:

- igrač završi krug s 12 ili više karata u svom prostoru za igru ili
- su podijeljeni svi VP bodovi

Dovršite završni krug. Uzmite žetone koji vrijede 10 bodova ukoliko je potrebno.

Svaki igrač zbraja:

- VP bodove na kartama iz prostora za igru
- VP žetone
- VP za razvojne karte s oznakom



Igrač s najviše bodova pobjeđuje.



Nakon igre pronadite početne svjetove među odbačenim kartama (tražite uokvirene brojeve u desnim kutevima karte).

USKLAĐIVANJE - TIMING

Uglavnom, igrači mogu i trebali bi istovremeno odigravati.

Ipak postoji nekoliko slučajeva kad je bitan redosljed odigravanja, npr:

Razrješite problem istovremenog odigravanja u smjeru kazaljke na satu počevši od igrača koji je imao početni svijet s najmanjim brojem.

- kad je samo nekoliko karata ostalo u kupu karata
- kad je ostalo malo VP žetona u fazi **potrošnje**
- kad igrači naseljavaju svjetove blizu kraja igre

Pri kraju igre, ako nekoliko igrača imaju karte **New Military Tactics** ili **Colony Ships**, igrači bi htjeli znati hoće li drugi igrač iskoristiti (i odbaciti) neku od tih karata ili staviti dvanaestu kartu u prostor za igru (i završiti igru taj krug), prije nego što odluče sami iskoristiti tu kartu.

U tim ili sličnim slučajevima odigravajte fazu u smjeru kazaljke na satu počevši od igrača koji ima najmanji broj na početnom svijetu.

IGRA ZA 2 IGRAČA (za napredne igrače)

U početku dva igrača bi trebala igrati s uobičajenim pravilima. Jednom kad su upoznati s igrom mogu igrati sa sljedećim izmjenama:

- svaki igrač koristi set od devet akcijskih karata i bira **dvije** s kojima počinje sljedeći krug
- igrač koji izabere obje faze **istraživanja** kao bonus vuče osam karata i zadržava dvije (uz dodatak učinka primjenjivih sposobnosti)
- ako igrač izabere ili dvije faze **razvoja** ili dvije faze **naseljavanja** onda se odigravaju **dvije kompletne uzastopne faze** tog tipa (taj igrač dobija bonus za svaku). Ako je njegov protivnik također izabrao **jednu** od tih akcija on dobija bonus samo u **prvoj** od te dvije faze. Sposobnosti na kartama koje su odigrane u prvoj fazi mogu se iskoristiti u drugoj fazi.
- Igrač koji je izabrao obje faze **potrošnje** mora prodati jedno dobro prije prodaje ostalih dobara za dvostruke VP bodove.



Igra za 2 igrača: koristite svih 9 akcijskih karata, birajte dvije akcijske karte na početku svakog kruga.