

ПРОЄКТ «ГАЯ»

У грі «Проект «Гая»» ви керуєте однією з 14 фракцій у спробі мирно колонізувати галактику Терра Містика. Кожна фракція потребує унікального середовища для існування на планеті. Це призвело до розвитку тераформування, яке дозволяє фракціям змінювати умови життя на різних типах планет і робити їх придатними для існування.

Під час гри ви будете колонізувати нові планети, перетворювати шахти в розвинуті споруди та об'єднувати планети у федерації. Вам вирішувати: займати території поблизу інших фракцій, щоб взаємодіяти з ними, чи шукати усамітнення, щоб мати більше простору для розширення. Крім того, ви проведете дослідження та відкриватимете нові технології для поліпшення своїх умінь. Урешті-решт, переможе найрозвиненіша фракція.

ЗМІСТ

Вміст гри	2	6) Дії з витрачанням енергії чи КУБів	15
Приготування до гри	4	7) Спеціальні дії	16
Мета гри та ігровий процес	8	8) Пас	16
Цикл енергії	9	9) Додаткові дії	16
6 раундів гри	10	10) Пасивна дія: заряджання енергії	17
I. Дохід	10	IV. Оновлення	17
II. Гая	10	Завершення гри та підрахунок очок	18
III. Дії	10	Приготування до гри для досвідчених гравців	19
1) Будівництво шахти	11	Додатки	20
2) Початок проєкту «Гая»	12	I. Фракції	20
3) Поліпшення зведених споруд	13	II. Поле досліджень / III. Комірки дій	22/23
4) Утворення федерації	14	IV. Підсилювачі раунду / V. Плитки очок раунду	23/24
5) Прогрес у сфері досліджень	15	VI. Плитки технологій	24

ВМІСТ ГРИ

10 плиток секторів космосу
Пронумеровані від «01» до «10».
Плитки «05», «06» та «07» —
двосторонні.



1 поле досліджень



7 двосторонніх планишетів фракцій
На кожній зі сторін — інша фракція.



1 поле підрахунку очок



10 плиток очок раунду
по 1 кожного типу:



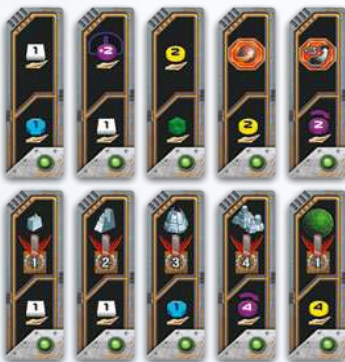
по 2 кожного типу:



6 плиток фінального підрахунку очок



10 підсилювачів раунду



36 плиток стандартних технологій
по 4 кожного типу:



15 плиток поліпшених технологій



12 жетонів планет
типу «Гая»



1 жетон
загубленої планети



6 космічних станцій



19 жетонів федерації
по 3 кожного типу:



1 жетон
федерації
фракції глінів

15 жетонів пакту



20 жетонів дій



Карти Автоми:

7 карт фракцій



1 пам'ятка щодо
тераформування



17 карт рішень



1 книжка правил
Автоми

1 пам'ятка
Автоми

4 пам'ятки гравця 1 карта порядку ходів



Споруди (кожного з семи кольорів):

жовті, оранжеві, коричневі, білі, сірі, сині, червоні



8 шахт

4 торгові
станції

3 дослідницькі
лабораторії

2 академії

1 планетарний
інститут

Інші фішки

(кожного з семи кольорів): жовті,
оранжеві, коричневі, білі, сірі, сині, червоні



3 гаяформери

7 фішок
гравця

25 супутників

14 маркерів
кредитів



7 маркерів
руди



7 маркерів
знань



30 КУБів
(квантових
уніфікаторів
безмежності)



50 жетонів
енергії



1 мозковий
камінь



1 жетон
першого гравця



Кількість фішок супутників, жетонів енергії, КУБів, жетонів дій і жетонів планет типу «Гая» не обмежена кількістю компонентів.
Якщо вони вичерпалися, використовуйте будь-які замітники.

ТВОРЦІ

Гру «Проект "Гая"» розробили Гельге Остертаг і Єнс Дрьогемюллер.

Денніс Логаузен відповідав за ілюстрації та графічне оформлення. Книгу правил уклали Бастіан Вінкельгауз і Франк Герен, які також відповідали за редактування та виробничі процеси цієї гри.

Велика подяка Інзі Кьойтманн за англійський переклад, Крістіні Конрад — за правила та компонування карт, Бастіану Вінкельгаузу — за багато тестових партій, Йоганнезу Грімму — за вичитку книги правил, а також Александару Ортлову, Андреа Деллагніз і Джулії Фаєті — за редактування англійської версії правил. Ми також хочемо подякувати Мортену Монраду Педерсену та його команді «Automa» за соло режим «Автома», «Panda Games» — за підтримку у сфері реалізації гри, а також Баррі — за надання майданчика для тестування. Команда «Automa» дякує Джеймсу Атаей-Качуей за вичитку правил для соло-гри.

© 2017 Feuerland Verlagsgesellschaft mbH

Nassaustraße 3

65719 Hofheim am Taunus

www.feuerland-spiele.de



УКРАЇНСЬКЕ ВИДАННЯ

Випускова редакторка: Алла Костовська

Перекладач: Володимир Хільченко

Редактор: Володимир Вахрушкін

Дизайн та верстка: Артур Патрихалко

Особлива подяка: Андрій Журба, Олександр Малишев, Володимир Рибаків, Видавничі процеси: Владислав Бондаренко, Дмитро Худобін, Оксана Таран

Видавництво «ROZUM» — настільні ігри та товари для розвитку.

Група компаній «ФАКТОР».



ROZUM

© 2024 ROZUM

www.rozum.com.ua.

ПРИГОТУВАННЯ ДО ГРИ

Граючи вперше, виконайте описані нижче приготування до гри. Згодом ви зможете виконувати розширені приготування до гри (описані на с. 18), які дозволяють створювати власне ігрове поле та вибирати будь-які фракції.

Правила соло-гри див. у книжці правил Автоми. Граючи вдвох, утрюх або вчотирьох, поверніть карти Автоми та пам'ятку Автоми в коробку.

Визначте першого гравця у будь-який спосіб. Цей гравець бере жетон першого гравця.



Ігрове поле

Приготування для гри утрюх або вчотирьох

Складіть ігрове поле з усіх 10 плиток секторів, як показано нижче. Переконайтеся, що плитки «05», «06» та «07» лежать суцільними цифрами догори.



Суцільні цифри



Контурні цифри



Групи блакитних зірок на плитках секторів від «01» до «04» допоможуть вам розкласти їх правильно.

Поле досліджень і жетони федерації

Покладіть **поле досліджень** поруч з ігровим полем.



Візьміть 9 **плиток стандартних технологій** із зеленими позначками на звороті та навмання покладіть кожен з них горілиць на окрему комірку технологій на полі досліджень. Тоді покладіть решту плиток стандартних технологій на відповідні розкладені на полі плитки. Так утвориться 9 стосів по 4 однакові плитки в кожному.

Навмання розмістіть по 1 **плитці поліпшених технологій** горілиць на кожній комірі між рівнями 4 і 5 шести сфер досліджень. Покладіть невикористані плитки поліпшених технологій назад у коробку.

Покладіть жетон загубленої планети на рівень 5 сфери досліджень «Навігація».

Відкладіть убік **жетон федерації**, зображений праворуч: це жетон федерації фракції глінів. З решти жетонів федерацій виберіть навмання один і покладіть його на рівень 5 сфери досліджень «Тераформування».



(Дві сторони)

Посортуйте за типами решту **жетонів федерації** та складіть їх у 6 стосів зеленою стороною догори. Покладіть їх поруч з ігровим полем. *Виняток: жетони федерації з 12 ПО сірі з обох сторін.*



1 жетон
федерації
(вибраний
навмання)

Жетон
загубленої
планети

9 × 4 плитки
стандартних
технологій
(викладені
у випадковому
порядку)



6 плиток
поліпшених
технологій
(вибраних
навмання
і викладених
у випадковому
порядку)

Поле переможних очок

Розмістіть **поле переможних очок** поруч з ігровим полем.

Покладіть горілиць по 1 випадковій **плитці очок раунду** на кожен пронумеровану комірку поля переможних очок. Решту поверніть у коробку.

Покладіть по 1 випадковій **плитці фінального підрахунку очок** горілиць на кожен з комірок праворуч від зелених треків першості. Решту поверніть у коробку. (Маленькі цифри в правому нижньому куті плиток потрібні тільки для гри соло та гри вдвох. Докладніше про це читайте на с. 8 у розділі «Особливі правила для 1–2 гравців: нейтральний гравець».)



6 плиток очок раунду

2 плитки
фінального
підрахунку очок

Підсилювачі раунду та загальний запас

Навмання виберіть стільки **підсилювачів раунду**, скільки є гравців, плюс 3 (наприклад, 7 підсилювачів для гри вчотирьох) та покладіть їх поруч з ігровим полем. Решту поверніть у коробку.

Покладіть усі жетони дій, жетони планет типу «Гая», жетони енергії, КУБи та жетони пакту поруч з ігровим полем, утворивши загальний запас.



7 підсилювачів раунду для гри вчотирьох.



Вибір фракції

Перша гра

Для першої гри використовуйте одну з таких комбінацій фракцій:

- 1 гравець: гадж-галли (*гравець*), таклони (*Автома*)
2 гравці: гадж-галли, кеєноси

- 3 гравці: террани, таклони, геодени
4 гравці: террани, таклони, гадж-галли, кеєноси

Перший гравець вибирає фракцію з вищенаведеного списку і бере відповідний **планшет фракції**. Потім решта гравців по черзі за годинниковою стрілкою вибирають собі фракції серед тих, що залишилися. Покладіть планшет фракції перед собою стороною з вибраною фракцією догори. Особливості кожної з фракцій наведені на с. 20–21.

Візьміть усі споруди та гаяформери свого кольору. Покладіть **споруди** на відповідні комірки планшета фракції, а **гаяформери** — поруч із планшетом.



Споруди та гаяформери терранів.

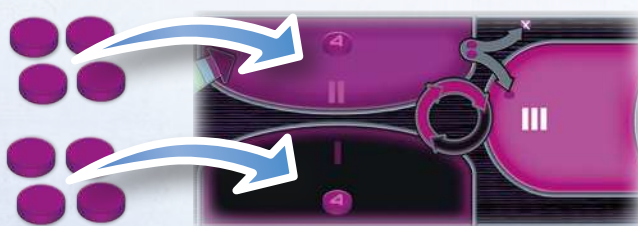
Візьміть 1 **маркер руди**, 1 **маркер знань** і 2 **маркери кредитів** та покладіть їх на стартові поділочки вашого треку ресурсів. Невикористані маркери поверніть у коробку.



На початку гри террани мають 3 знання, 4 руди та 15 кредитів.

Якщо на вашому планшеті під назвою фракції зображено принаймні 1 **КУБ**, візьміть відповідну кількість КУБів із запасу та покладіть на свій планшет.

Для кожної зони циклу енергії візьміть із запасу вказану кількість жетонів енергії та покладіть у відповідну зону.



Террани кладуть 4 жетони енергії у зону I та 4 жетони у зону II.

Візьміть 6 **фішок гравця** вашого кольору та покладіть на нульові рівні кожної зі сфер досліджень на полі досліджень.



Івіти починають на нульовому рівні в кожній сфері досліджень.

Якщо на планшеті вашої фракції вказаний рівень 1 у певній сфері досліджень, пересуньте вашу фішку на перший рівень у відповідній сфері. Якщо на цьому рівні зображено ресурс, позначений зірочкою та білим контуром, негайно отримайте цей **ресурс** як **одноразовий бонус**.

Отримуючи руду, перемістіть маркер руди на відповідну кількість поділок праворуч на вашому треку ресурсів.

Отримуючи КУБ, візьміть КУБ із запасу та покладіть його на ваш планшет.

Отримуючи гаяформер, візьміть один із ваших відкладених гаяформерів та покладіть на ваш планшет.

Примітка: бонуси рівня 1 сфер досліджень «Економіка» та «Наука» — це бонуси, які ви отримуйте у фазі доходу. Ви не отримуйте ці ресурси під час приготувань до гри.

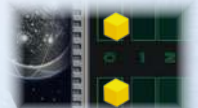
На планшеті фракції терранів вказаний рівень 1 у сфері досліджень «Проект «Гая»». Гравець переміщує фішку на перший рівень та отримує 1 гаяформер.



Візьміть сьому фішку гравця свого кольору та покладіть на клітинку «10» (10 ПО) треку переможних очок як маркер ПО.



Візьміть усі супутники свого кольору. Покладіть по 1 на кожну поділочку «0» поля переможних очок, а решту — поруч із вашим планшетом.



Візьміть одну пам'ятку гравця та покладіть її горілиць поруч із вашим планшетом.

Якщо ви граєте за таклонів, візьміть мозковий камінь та покладіть його в зоні I вашого циклу енергії.

Якщо ви граєте за глінів, візьміть жетон федерації глінів та покладіть його поруч зі своїм планшетом.

Якщо ви граєте за івітів, візьміть шість космічних станцій та покладіть їх поруч зі своїм планшетом.



Розміщення початкових споруд

Перша гра

Граючи вперше, розмістіть шахти так, як зображено нижче. Завжди беріть шахти з вашого планшета зліва направо.

Розміщуючи початкові споруди, ви колонізуєте свої перші планети та звільняєте комірки на планшетах. Від цього залежить ваш дохід. Докладніше це роз'яснено на с. 10.

1 гравець



2 гравці



3 гравці



4 гравці



Перший підсилювач раунду

Починаючи з останнього гравця й далі проти годинникової стрілки, кожен з гравців вибирає один із **підсилювачів раунду** та кладе його горілиць перед собою. Решту залиште поруч з ігровим полем. Вони стануть доступними в першому раунді.

Невикористані компоненти

Покладіть усі **невикористані** планшети гравців, споруди, гаяформери, фішки гравців, супутники, маркери руди, знань і кредитів, пам'ятки гравців, мозковий камінь, жетон федерації глінів і космічні станції назад у коробку.

Також покладіть у коробку карту порядку ходів. Вона необхідна лише в партіях зі змінним порядком ходів (див. розширені правила на с. 19).



МЕТА ГРИ ТА ІГРОВИЙ ПРОЦЕС

У грі перемагає той, хто здобув найбільше ПО (переможних очок).

Ви здобуваєте ПО впродовж гри, а також наприкінці гри. Ви відстежуєте свої ПО вашою фішкою гравця на треку ПО. Різні способи здобути ПО наведені нижче.

Шість **плиток очок раунду** розміщені на полі переможних очок, по одній на кожен раунд. У кожному з раундів ви здобуваєте ПО, коли виконуєте дію, вказану на плитці.

Докладніше про плитку очок раунду див. у додатку V на с. 24. Числа у верхній частині плити (ліворуч і праворуч від зеленого кола) необхідні лише для соло-гри й пояснені в книжці правил Автоми.



Щоразу коли в поточному раунді ви підвищуєте рівень у будь-якій сфері досліджень, ви здобуваєте 2 ПО.

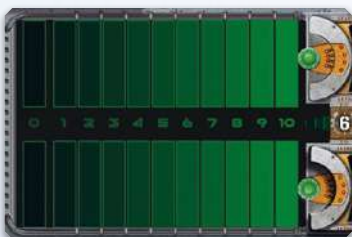
Дві **плитки фінального підрахунку очок** кладуть на поле підрахунку очок під час приготувань до гри. Наприкінці гри гравці здобувають ПО відповідно до того, як добре вони виконали вказані на плитках умови.

Поруч із плитками фінального підрахунку очок розміщені два треки рейтингу. Під час гри за допомогою супутників, розміщених на них, гравці позначають свій прогрес у виконанні умов, указаних на плитках фінального підрахунку очок. Наприкінці гри гравець із найвищим рейтингом здобуває найбільше ПО, а решта гравців здобувають менше ПО відповідно до свого рейтингу.

Докладніше про плитку фінального підрахунку очок див. на с. 18.



Ця плитка фінального підрахунку очок дає ПО за колонізацію якомога більшої кількості планет типу «Гая». Щоразу коли гравець колонізує таку планету, він пересуває свій супутник на треку на 1 поділку вперед.



Порада. У першій половині гри можете ігнорувати ці треки, але в другій половині ліпше уважно стежити за прогресом ваших суперників.

Поруч із плитками фінального підрахунку очок розміщені два треки рейтингу. Під час гри ви можете відстежувати свій прогрес у виконанні умов, указаних на плитках. Для цього розмістіть на кожен трек по 1 супутнику свого кольору (додайте другий супутник, щоб відстежувати значення, більші від 10).

Об'єднавши планети у федерації, ви отримуєте **жетони федерації**, які можуть давати ПО та ресурси.



Коли гравець отримує цей жетон федерації, він негайно здобуває 6 ПО та 2 знання.

Наприкінці гри за **кожен рівень 3, 4 та 5**, якого ви досягли в кожній зі сфер досліджень на **полі досліджень**, ви здобуваєте 4 ПО (тобто досягнувши рівня 5 у «навігації», ви здобудете $4 + 4 + 4 = 12$ ПО). Кожен досягнутий рівень на полі досліджень також дає різні бонуси під час гри.



Ці позначення на полі підрахунку очок слугують нагадуванням про ПО, які ви здобудете за досягнуті рівні досліджень в кінці гри.

Плитки обох видів технологій (стандартних і поліпшених) можуть давати ПО або підвищувати ваш рівень у певній сфері досліджень.



Ця плитка стандартної технології дає вам 3 ПО щоразу, коли ви колонізуєте планету типу «Гая».

Особливі правила для 1–2 гравців: нейтральний гравець

У грі соло чи вдвох необхідно додати нейтрального гравця для впливу на фінальний підрахунок очок. Візьміть 2 супутники одного з невикористаних кольорів та покладіть їх по одному на кожен із треків першості поруч із плитками фінального підрахунку очок. Число на кожній плитці визначає позицію супутника на відповідному треку. Під час фінального підрахунку очок вважайте ці супутники нейтральним гравцем на відповідній позиції. Невикористані супутники поверніть у коробку.



У грі вдвох покладіть нейтральний супутник на поділку 8 треку першості цієї плитки.



ЦИКЛ ЕНЕРГІЇ

Під час гри енергія циркулюватиме по трьох з'єднаних пронумерованих зонах на вашому планшеті. Заряджання енергії дозволить вам переміщувати жетони енергії в бік зони III, а використання енергії переміщуватиме ці жетони із зони III у зону I.

Ліворуч від зон енергії розташована зелена зона «Гая», пов'язана з циклом енергії. Докладніше про неї читайте на с. 10.



Цикл енергії гадж-галлів на початку гри.

Заряджання енергії

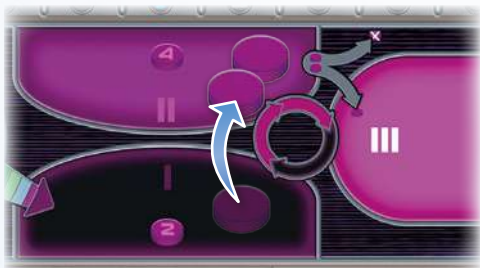
Перш ніж витратити енергію, її необхідно зарядити. Ефекти, що дають змогу заряджати енергію, позначені символами, подібними до наведеного праворуч.

Для кожної одиниці енергії, яку ви маєте зарядити, виконайте наступне:

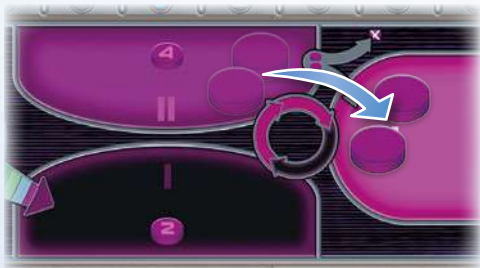
1. Якщо у зоні I є хоча б один жетон енергії, перемістіть 1 жетон із зони I у зону II.
2. Якщо зона I порожня, перемістіть один жетон із зони II в зону III.
3. Якщо зони I та II порожні, ви не можете заряджати енергію.



Символ
«Зарядити
4 енергії»



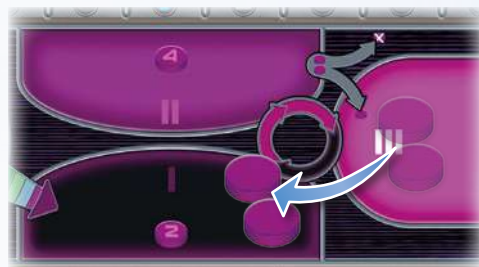
Ефект дає вам змогу зарядити 4 енергії. Для цього спершу перемістіть жетон енергії із зони I у зону II.



Зона I тепер порожня, тому перемістіть 2 жетони енергії із зони II в зону III. Тепер зони I та II порожні, тож ви більше не можете заряджати енергію.

Витрачання енергії

Для того щоб виконати деякі дії, потрібно витратити енергію. Ви можете витрачати лише ті жетони енергії, що розміщені в зоні III. Витрачаючи енергію, переміщуйте її із зони III в зону I.



Дія вимагає 2 енергії, тож необхідно перемістити 2 жетони енергії із зони III в зону I.

Отримання й скидання енергії

Загальна кількість жетонів енергії в циклі енергії може змінюватися впродовж гри — деякі ефекти дають змогу отримувати чи скидати енергію.

Отримуючи енергію, візьміть жетони енергії із запасу та покладіть їх у зону I. Ефекти, що дають змогу отримувати енергію, позначені символами на кшталт наведеного праворуч.

Скидаючи енергію, візьміть жетон енергії з планшета й поверніть його в запас. Якщо не вказано інакше, можете скидати жетони з **будь-якої** зони, крім зони «Гая».



Символ
«Отримайте
1 енергію»



Ефект дає вам змогу отримати 1 енергію. Візьміть 1 жетон енергії із запасу та покладіть у зону I.



Інший ефект змушує вас скинути 2 енергії. Візьміть 2 жетони енергії з ваших зон енергії та поверніть у запас.

6 РАУНДІВ ГРИ

Гра триває 6 раундів. Кожен з раундів складається з таких фаз:

- Фаза I. Дохід
- Фаза II. «Гая»
- Фаза III. Дії
- Фаза IV. Оновлення

Фаза I. Дохід

На початку кожного раунду, зокрема першого, кожен гравець отримує ресурси відповідно до свого доходу. Дохід позначений символом, наведеним праворуч.



Ви отримуєте дохід з **планшета фракції, підсилювача раунду, плиток технологій** та поточного рівня у кожній сфері досліджень на **полі досліджень**.

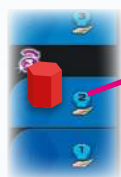


3 руди



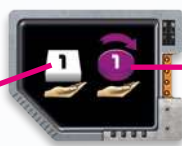
Отримайте 2 енергії

1 руда



2 знання

1 руда



Зарядіть 1 енергію

Кількість **руди, знань та кредитів** відстежуйте за допомогою відповідних маркерів на треку ресурсів вашого планшета. Отримуючи або витрачаючи ресурс, переміщуйте маркер на нове значення. Максимальне значення на треку — 15, тож ви не можете мати більше ніж 15 руди, 15 знань та 30 кредитів (по 15 на маркер).



Гадж-галли отримують 1 руду та 1 знання.

Ви самі вибираєте порядок **заряджання й отримання енергії**. Отримуючи дохід з одного джерела (окремого символу доходу), ви повинні отримати його повністю, перш ніж почати отримувати дохід з іншого джерела.



Ви можете спершу зарядити 4 енергії, а тоді додати ще один жетон енергії в зону I, або навпаки.

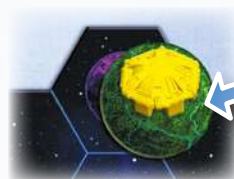
Фаза II. «Гая»

Якщо в зоні «Гая» вашого планшета є жетони енергії, перемістіть їх у **зону I** циклу енергії (як показано стрілкою).



Виняток. Террани переміщують жетони енергії відразу в **зону II**, а не в зону I (як показано стрілкою на планшеті їхньої фракції).

Якщо у вас є гаяформер на міжвимірній планеті, покладіть на неї жетон планети типу «Гая». Відтепер вважайте цю планету планетою типу «Гая». Гаяформер залишається на цій планеті, доки ви не побудуєте на ній шахту. Докладніше про проекти «Гая» читайте на с. 12.



Під час фази «Гая» фіолетова міжвимірна планета з гаяформером перетворюється на зелену планету типу «Гая».

Фаза III. Дії

Починаючи з першого гравця й далі за годинниковою стрілкою, гравці ходять по черзі, виконуючи по одній дії. Так триває, доки всі гравці не виконають дію «пас». Коли гравець **спасує**, він більше не може виконувати дії до кінця цієї фази. Фаза дій закінчується, коли спасують усі гравці.

За винятком пасу, більшість дій можна виконувати кілька разів упродовж однієї фази (але завжди тільки 1 дію за хід). Дію «пас» можна виконати лише один раз на раунд, адже так ви завершуєте свою участь у ньому.

У свій хід ви можете виконувати додаткові дії перед основною дією чи після неї. Додаткові дії наведені на с. 16.

Під час ходів інших гравців ви можете заряджати енергію, якщо ваші суперники виконують дії, які активують вашу пасивну дію «зарядіть енергію». Докладніше про це читайте на с. 17.



На пам'ятці гравця зображені можливі дії.

1) Будівництво шахти

Ви можете збудувати шахту на планеті, тим самим колонізувавши її.

Щоб збудувати шахту, необхідно витратити **2 кредити** й **1 руду** (вартість вказана ліворуч від шахт на планшета). Для цього у вас на планшеті повинна бути принаймні 1 шахта.



Збудувати шахту можна лише на планеті, що відповідає таким умовам:

- вона порожня (тобто на ній немає споруд);
- вона досяжна з однієї з ваших планет;
- вона придатна для вашої фракції. Інакше ви повинні заплатити необхідні ресурси, щоб зробити її придатною для життя.

Якщо ці умови виконані й ви заплатили всі необхідні ресурси, візьміть крайню ліву фішку шахти з планшета й поставте на планету.

Ви повинні виконати цю дію повністю, і можете виконати її, лише якщо негайно сплатите всі необхідні ресурси. Ви не можете виконати лише частину цієї дії: наприклад, тераформувати планету частково чи тераформувати планету, не збудувавши шахту.

Для будівництва шахти на планеті типу «Гая» з гаяформером є спеціальні правила. Вони наведені наприкінці цього розділу.

Досяжність

Досяжність планети визначається вашим прогресом у сфері досліджень «Навігація». Якщо ваша фішка розміщена на нульовому рівні чи рівні 1, базова дальність дорівнює 1. Це означає, що ви можете будувати шахти лише на тих планетах, які перебувають на відстані в 1 гекс від колонізованих вами планет (тобто суміжні з ними). На рівнях 2 і 3 базова дальність дорівнює 2, на рівні 4 базова дальність дорівнює 3, а на рівні 5 базова дальність дорівнює 4.



Досягнувши другого рівня у сфері досліджень «Навігація», івіти мають базову дальність, що дорівнює 2.

Щоб визначити дальність, виберіть найкоротший шлях від однієї з ваших планет до бажаної планети. Шлях може проходити через інші планети — колонізовані чи ні.

Ваша дальність — це завжди максимально можлива відстань. Проте ви можете колонізувати планети, розташовані ближче в межах вашої дальності.

Крім того, вибираючи планету для будівництва шахти, ви можете витратити будь-яку кількість КУБів, щоб **збільшити вашу дальність на 2 гекси** за кожен витрачений КУБ.



На планшеті фракції є нагадування про таке використання КУБів.



Івіти (червоні) мають другий рівень «Навігації». Вони витрачають 1 КУБ, що дає їм дальність 4, якої якраз вистачає, щоб дістатися до коричневої планети.

Придатність для життя

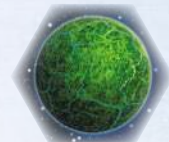
У «Проекті «Гая»» є 10 типів планет. Лише один із них — відповідний типу рідної планети кожної з фракцій — придатний для цієї фракції. Колір вашого планшета відповідає кольору та типу вашої рідної планети.

Щоб збудувати шахту на планеті, тип якої не рідний для вашої фракції, ви маєте дотримуватися таких правил:

- Ви не можете будувати на **міжвимірних планетах**. Однак можете перетворити міжвимірну планету на планету типу «Гая» за допомогою проекту «Гая». Докладніше про це читайте на с. 12.



- Планету типу «Гая» можна зробити придатною для життя, витративши **1 КУБ**. Тип рідної планети вашої фракції не впливає на цю вартість.



Вартість перетворення планети типу «Гая» на придатну для життя планету вказана на планшеті.

Після перетворення міжвимірної планети на планету типу «Гая» гаяформер залишається на ній. Правила нижче стосуються планет типу «Гая» з гаяформерами на них:

- колонізувати цю планету може лише та фракція, що встановила гаяформер;
- цю планету вважають досяжною для цієї фракції;
- вам **не** потрібно витрачати КУБ, щоб зробити цю планету придатною для життя;
- збудувавши на цій планеті шахту, поверніть гаяформер на планшет.



Лише ітари можуть збудувати шахту на цій планеті типу «Гая».



Террани будують шахту на планеті типу «Гая», де розміщений їхній гаяформер. Для цього вони витрачають 1 руду та 2 кредити та повертають гаяформер на свій планшет.

- У грі є сім різнокольорових типів планет, які спершу необхідно тераформувати. Залежно від того, наскільки умови життя на такій планеті подібні на умови вашої рідної планети, цей процес може складатися з 1, 2 чи 3 етапів тераформування. На планшетах фракції вказана необхідна кількість етапів тераформування для перетворення планети кожного типу на придатну для життя.

Терранам потрібно виконати 2 етапи тераформування, щоб перетворити чорну чи оранжеву планету на придатну для життя.



1 етап тераформування
2 етапи тераформування
3 етапи тераформування

На кожен етап тераформування необхідно витратити певну кількість руди. Цю кількість визначає ваш прогрес у сфері дослідження «Тераформування». На нульовому рівні чи рівні 1 кожен етап коштує 3 руди. На рівні 2 кожен етап коштує 2 руди, а на рівні 3 та вищих рівнях кожен етап коштує 1 руду.



Геодени досягли рівня 3 у тераформуванні, тож вони витрачають лише по 1 руді за кожен етап тераформування.

Деякі дії з використанням енергії та спеціальні дії дозволяють виконати 1 чи більше етапів тераформування безплатно. Виконуючи такі дії, ви не витрачаєте руду на ці етапи тераформування. Перелік таких дій наведений на с. 15–16. Якщо цих етапів тераформування недостатньо, щоб зробити планету придатною для життя, ви повинні витратити руду на виконання додаткових етапів.



Геодени виконують спеціальну дію, яка передбачає 1 безплатний етап тераформування. Однак їм необхідно виконати 2 етапи, щоб зробити коричневу планету придатною для життя. Геодени досягли рівня 3 у тераформуванні, тому витрачають 1 руду для виконання другого етапу.

- Загублена планета** — останній тип планет. Її можна відкрити, лише досягнувши рівня 5 у сфері досліджень «Навігація». Докладніше про загублену планету читайте на с. 22.

2) Початок проєкту «Гая»

Як описано в попередній дії, ви не можете будувати на міжвимірній планеті. Спершу необхідно перетворити таку планету на планету типу «Гая» за допомогою проєкту «Гая». Проєкти «Гая» завершуються під час фази «Гая» наступного раунду, після чого ви зможете збудувати шахту на такій планеті.

Щоб розпочати проєкт «Гая»:

- ви повинні мати доступний гаяформер;
- міжвимірною планетою без гаяформера повинна бути досяжною;
- ви повинні витратити необхідну кількість енергії.

Якщо ці умови виконані, візьміть один зі своїх вільних гаяформерів і покладіть його на міжвимірну планету.

Доступність

Гаяформер, розміщений на одній із трьох відповідних комірок на планшетах, вважають доступним. Ви отримуєте перший гаяформер, коли досягаєте рівня 1 у сфері досліджень «Проєкт «Гая»». Візьміть один із гаяформерів, відкладених убік під час приготувань до гри, і покладіть його на одну з відповідних комірок планшета. Ви отримуєте другий гаяформер, коли досягаєте рівня 3, а третій — коли досягаєте рівня 4.



Після завершення проєкту «Гая» гаяформер залишається на перетвореній планеті. Ви не зможете використати його для початку нового проєкту «Гая», поки не збудуєте на цій планеті шахту, повернувши цією дією гаяформер назад на планшетах.

Досяжність

Досяжність міжвимірної планети визначається за тими самими правилами, що наведені в дії «Будівництво шахти». Планета з гаяформером не вважається колонізованою фракцією-власницею гаяформера. Тому таку планету не можна використати як «відправну точку» для визначення досяжності іншої планети (міжвимірної чи будь-якої іншої).

Вартість

Щоб розпочати проєкт «Гая», ви повинні перемістити енергію із зон I, II чи III в зону «Гая». Необхідна кількість енергії визначається вашим прогресом у сфері досліджень «Проєкт «Гая»». На рівнях 1 і 2 вартість становить 6 енергії за проєкт. На рівні 3 — 4 енергії, а на рівнях 4 і 5 — 3 енергії. Вартість однакова для усіх ваших гаяформерів, незалежно від того, коли ви їх отримали.



Террани мають 2 гаяформери. Щоб розпочати проєкт «Гая», їм необхідно перемістити 4 жетони енергії із зон I, II чи III в зону «Гая».

Проєкт «Гая» можна завершити лише в наступному раунді, тож якщо ви розпочали його в останньому раунді, то не встигнете завершити.

3) Поліпшення зведених споруд

Ви можете поліпшувати свої споруди (включно з початковими шахтами) на один рівень за один раз, щоб отримувати більше ресурсів та інші переваги. На порожніх планетах можна будувати лише шахти. Решта споруд — це поліпшення, що замінюють споруду, яка вже є на полі. З'єднані між собою зони різних споруд на планшетах нагадують про те, як ці споруди можна поліпшувати.

Щодо всіх поліпшень діють такі правила:

- Поліпшуючи споруду, заберіть її з поля й поставте у відповідну зону на планшетах в **крайню праву** вільну комірку.
- Беріть торгові станції та дослідницькі лабораторії з планшета, починаючи з **крайньої лівої** споруди — так само як шахти.
- Щоб поліпшити споруду, сплатіть руду та кредити. Вартість поліпшення споруди вказана на планшетах ліворуч від зони цієї споруди.

Виконуючи цю дію, можете здійснити одне з таких 4 поліпшень:



Шахта → Торгова станція

Поліпшення шахти до торгової станції коштує 6 кредитів і 2 руди. Якщо **по сусідству** з вашою шахтою є споруда **суперника**, вартість зменшується до 3 кредитів і 2 одиниць руди. **У зону сусідства** шахти входять усі планети, розташовані в межах дальності 2.



Торгова станція → Планетарний інститут

Поліпшення торгової станції до планетарного інституту коштує 6 кредитів і 4 руди. Коли ви створюєте планетарний інститут, ваша фракція отримує особливе вміння чи унікальну комірку дії. Усі планетарні інститути наведені в додатку I на с. 20–21.



Торгова станція → Дослідницька лабораторія

Поліпшення торгової станції до дослідницької лабораторії коштує 5 кредитів і 3 руди. Збудувавши дослідницьку лабораторію, негайно **отримайте 1 плитку технологій** (див. далі на цій сторінці).



Дослідницька лабораторія → Академія

Поліпшення дослідницької лабораторії до академії коштує 6 кредитів і 6 руди. Під час поліпшення вирішіть, яку з академій хочете отримати. Одна з них дає вам 2 знання у фазі доходу щораунду, а інша — дію для отримання 1 КУБа. Збудувавши академію, негайно **отримайте 1 плитку технологій** (див. далі на цій сторінці).

Отримання плиток технологій

Плитки технологій дають різноманітні переваги, такі як бонусні ресурси чи збільшення доходу. Тримайте свої плитки технологій поруч із планшетом. Отримуючи плитку технологій, ви можете підвищити на 1 свій рівень в одній зі сфер на полі досліджень. Прогрес у сферах досліджень наведений на с. 15. Правила нижче стосуються отримання плиток технологій:

- Ви можете взяти плитку будь-якої стандартної технології, окрім тієї, яку вже маєте. **Жодна фракція не може мати дві однакові плитки технологій**, навіть якщо одна з них накрита плиткою поліпшеної технології.

- Якщо ви берете одну з плиток безпосередньо під сферами досліджень, ви можете підвищити свій рівень лише у сфері досліджень, розташованій над нею. Якщо у вас уже максимальний рівень у цій сфері, ваш прогрес не змінюється.

Івіти отримують плитку стандартної технології та підвищують свій рівень у сфері досліджень над нею.



- Якщо ви берете одну з 3 плиток нижнього ряду, то можете підвищити свій рівень у будь-якій зі сфер досліджень.
- Замість плитки стандартної технології ви можете взяти плитку поліпшеної технології. Узявши плитку поліпшеної технології, підвищте свій рівень у будь-якій сфері досліджень. Щоб узяти плитку поліпшеної технології, ви повинні виконати такі **3 умови**:

- Ви повинні мати **рівень 4 чи 5** у сфері досліджень, з якої хочете взяти плитку поліпшеної технології.
- Ви повинні мати принаймні 1 жетон федерації, розміщений **зеленою стороною догори**. Щоб узяти плитку поліпшеної технології, переверніть один зі своїх жетонів федерації на сіру сторону. Докладніше про федерації читайте на с. 14.
- Ви повинні мати принаймні 1 ненакриту плитку стандартної технології. Узявши плитку поліпшеної технології, покладіть її горілиць на одну зі своїх плиток стандартних технологій. Накрита плитка стандартної технології не має ефекту. На ній може бути розміщена лише 1 плитка поліпшеної технології. Не можна замінювати одну плитку поліпшеної технології іншою.

Івіти можуть узяти плитку поліпшеної технології зі сфери досліджень «Навігація» (посередині) чи «Штучний інтелект» (праворуч). Вони перевертають жетон федерації на сіру сторону та кладуть плитку поліпшеної технології на плитку стандартної технології.



Запас плиток поліпшених технологій **не** поповнюють під час гри. У кожній партії є лише 6 плиток поліпшених технологій.

Докладніше про плитки технологій читайте в додатку VI на с. 24.

4) Утворення федерації

Цією дією ви можете утворити федерацію з кількох колонізованих вами планет. Утворивши федерацію, візьміть із запасу жетон федерації на ваш вибір. Упродовж гри ви можете утворити необмежену кількість федерацій, виконавши відповідні умови.

Енергоємність

Федерацію можна утворити лише з колонізованих вами планет. Загальне значення енергоємності споруд на цих планетах повинно дорівнювати **щонайменше 7**. Споруди мають таку енергоємність:



Шахти мають 1 одиницю енергоємності.

Торгові станції та дослідницькі лабораторії мають 2 одиниці енергоємності.

Планетарні інститути та академії мають 3 одиниці енергоємності.

Значення енергоємності кожного виду споруд також наведене під їхньою вартістю на планшетах фракції.

З'єднання планет

Щоб утворити федерацію, вам необхідно з'єднати вибрані планети. Колонізовані планети, розташовані на суміжних гексах, вже з'єднані між собою. Щоб з'єднати несуміжні планети, треба негайно збудувати супутники.

Щоб збудувати супутник, **скиньте 1 енергію**. Тоді візьміть один зі супутників поруч із вашим планшетом та покладіть на гекс, суміжний з колонізованою вами планетою або вашим супутником. Супутники не можна розміщувати на планетах. На 1 гексі може перебувати не більше 1 супутника кожного з гравців. Можете будувати стільки супутників, скільки необхідно, щоб з'єднати вибрані вами планети, але ви повинні зробити це за одну дію.

Утворивши федерацію, візьміть із запасу жетон пакту та покладіть його на будь-яку з планет цієї федерації як нагадування про її створення. Якщо ж для утворення федерації ви збудували принаймні 1 супутник, жетон пакту класти не потрібно.



Отримання жетонів федерації

Утворивши федерацію, візьміть із запасу 1 жетон федерації на свій вибір. Покладіть його перед собою зеленою стороною догори. Узявши жетон федерації, ви негайно отримуєте все, що на ньому зображено. Зазвичай це ПО та ресурси.

Примітка. Існує тип жетонів федерації, який дає 12 ПО. Ці жетони сірі з обох сторін, тож кладіть їх будь-якою стороною догори.



Узявши такий жетон федерації, ви здобуваєте 6 ПО та 2 знання. Пізніше ви зможете перевернути його, щоб отримати плитку поліпшеної технології чи досягти рівня 5 у якійсь сфері досліджень.

Пізніше ви зможете перевернути жетон федерації, щоб отримати плитку поліпшеної технології чи досягти найвищого рівня (рівня 5) у певній сфері досліджень.

Додаткові правила

- Ви самі **вибираєте** планети для утворення федерації, але загальне значення енергоємності споруд на них має дорівнювати **щонайменше 7**. Ви навіть можете об'єднувати планети, розташовані далі одна від одної, щоб отримати мінімальне значення енергоємності.
- Ви **не можете** утворити федерацію, з'єднавши більшу кількість планет і супутників, ніж це необхідно для її утворення. Тобто якщо з утворюваної федерації можна вилучити принаймні 1 планету та 1 супутник, не зменшуючи при цьому значення енергоємності нижче 7, ви повинні змінити таку федерацію.
- Кожна планета чи супутник може входити **лише в 1** федерацію. Колонізуючи планети, суміжні з планетами вашої федерації, ви додаєте їх до існуючої федерації. Ви не можете використати їх для нової федерації. Об'єднання двох федерацій шляхом колонізації планети, суміжної з ними обома, не має ніякого ефекту.

Підсумок

- **Загальне значення енергоємності** з'єднаних споруд повинно дорівнювати **щонайменше 7**.
- З'єднуйте споруди якомога меншою кількістю супутників. Будуйте супутники, скидаючи енергію.
- Планети й супутники новоутвореної федерації **не можуть** бути суміжними з планетами чи супутниками інших ваших федерацій.





Супутники, обведені червоним і блакитним, зображають два варіанти утворення федерації з планетарного інституту (енергоємність 3) і 2 торгових станцій (енергоємність по 2).

У червоний варіант також входить шахта, що збільшує загальне значення енергоємності до 8. В обох випадках необхідні 2 супутники, тому червоний варіант теж дозволений.



Утворення такої федерації заборонене.

Шахта (енергоємність 1) і супутник, обведений блакитним, не потрібні для отримання 7 одиниць енергоємності — для цього достатньо супутника, обведеного червоним.



Така федерація можлива, але це доволі неефективно, адже загальне значення енергоємності дорівнює 11. Ксеносам краще було б згодом утворити дві окремі федерації, бо кожна група з трьох суміжних споруд має майже достатнє значення енергоємності, щоб утворити окрему федерацію.

5) Прогрес у сфері досліджень

Витратьте 4 знання, щоб підвищити на 1 свій рівень в будь-якій сфері досліджень.

Якщо на такому рівні зображено ресурс, позначений зірочкою та білим контуром, негайно отримайте вказаний ресурс як **одноразовий бонус**. Будь-який інший ефект активується відразу й продовжує діяти, доки ви маєте відповідний рівень. Сфери досліджень та їхні рівні наведені в додатку II на с. 22.



Ксеноси витрачають 4 знання, щоб підвищити свій рівень з нульового до 1 у сфері досліджень «Тераформувannya». Вони негайно отримують одноразовий бонус: 2 руди.



Щоб досягти рівня 5 у певній сфері досліджень, на додачу до інших витрат ви повинні перевернути один зі своїх жетонів федерації із зеленої сторони на **сіру** (за отримання поліпшеної плитку технології ви платите таку саму вартість).

Лише один з гравців може досягти рівня 5 кожної сфери досліджень.

Щоразу коли ви досягаєте рівня 3 у будь-якій сфері досліджень, ви заряджаєте 3 енергії (навіть якщо ви досягли рівня 3, взявши плитку технології).



Символ між рівнями 2 і 3 кожної сфери досліджень нагадує про необхідність зарядити 3 енергії, коли ви переміщуєте свою фішку повз нього.

Наприкінці гри ви здобуваєте 4 ПО за кожен рівень 3, 4 і 5, досягнутий чи пройдений на полі досліджень (за кожен рівень у кожній сфері).

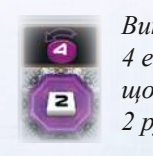
6) Дії з витратою енергії чи КУБів

У нижній частині поля досліджень зображені восьмикутні фіолетові та зелені комірки дій. Щоб виконати дію з витратою енергії (фіолетові комірки), **витратьте** вказану кількість енергії. Щоб виконати дію з витратою КУБів (зелені комірки), витратьте вказану кількість КУБів.

Після цього застосуйте вказаний ефект. Ефекти цих дій наведені в додатку III на с. 23.



Кожну з дій із витратою енергії чи КУБів можна виконати лише 1 раз на раунд. Виконавши таку дію, покладіть **жетон дії** на комірку цієї дії, щоб показати, що цю дію більше не можна виконувати в цьому раунді.



Витратьте 4 енергії, щоб отримати 2 руди.



7) Спеціальні дії

Комірки спеціальних дій — це оранжеві восьмикутники. Ці дії мають негайний ефект. На відміну від дій з витратою енергії чи КУБів, спеціальні дії не мають вартості й доступні лише тому гравцю, який має компонент гри з коміркою такої дії. Комірки спеціальних дій є на планшетах фракцій, плитках технологій і підсилювачах раунду.



Івіти зможуть виконувати цю спеціальну дію, коли матимуть планетарний інститут.



Лише власник цієї плитки технології може виконувати цю дію.



Лише власник цього підсилювача раунду може виконувати цю дію.

Усі спеціальні дії можна виконувати лише 1 раз за раунд. Виконавши спеціальну дію, покладіть **жетон дії** на комірку цієї дії, щоб показати, що її більше не можна виконувати в цьому раунді.

Спеціальну дію **не можна** поєднувати з іншою спеціальною дією чи дією з витратою енергії чи КУБів.

Спеціальні дії пояснені в додатках, що описують ті компоненти гри, на яких містяться ці дії.

8) Пас

Якщо ви більше не можете чи не хочете виконувати дії в поточному раунді, у свій хід ви повинні спасувати. Після цього ваш хід завершується й до кінця раунду ви більше не виконуєте ходи.

Спасувавши, візьміть 1 із 3 доступних підсилювачів раунду (включно з тими, які інші гравці повернули в цьому раунді), а той, що був у вас, поверніть. Ви не можете залишити собі той самий підсилювач (тобто не можна використовувати той самий підсилювач два раунди поспіль). В останньому раунді не беріть новий підсилювач, а лише поверніть свій.

Покладіть новий підсилювач раунду перед собою **долілиць**, щоб показати, що ви вже спасували. Коли всі гравці спасують, фаза дій поточного раунду завершується.

Повернувши підсилювач, ви берете інший і кладете його перед собою долілиць.



Деякі підсилювачі раунду мають ефекти, що активуються, коли ви пасуєте. На це вказує червоний символ. Такі ефекти активуються в наступному раунді (коли ви повертаєте такий підсилювач). На деяких плитках технологій теж є такий символ. Їхні ефекти активуються щоразу, коли ви пасуєте. Докладніше про це читайте на с. 24.

Ці ефекти активуються, коли ви пасуєте.



Гравець, який першим пасує у раунді, отримує жетон першого гравця.



9) Додаткові дії

У свій хід, на додачу до основної дії, ви також можете виконати будь-яку кількість додаткових дій. Додаткові дії можна виконувати до чи після основної, але не під час неї. Можете виконувати кожну додаткову дію необмежену кількість разів.

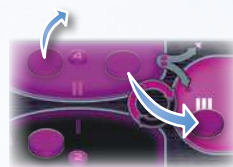
Додаткові дії можна виконувати до пасу, але не після (пас — це основна дія).

Не можна виконувати додаткові дії не у свій хід (наприклад, якщо ви вже спасували, під час пасивної дії, під час іншої фази тощо).

Вам доступні такі додаткові дії:

- Скиньте 1 жетон енергії із зони II енергетичного циклу, а тоді перемістіть 1 жетон енергії із зони II в зону III. Ви можете виконувати цю дію, навіть якщо маєте жетони енергії в зоні I.

Додатковою дією ви можете скинути 1 жетон енергії, щоб перемістити 1 жетон енергії із зони II в зону III.



- Витратьте 4 енергії, щоб отримати 1 КУБ.
- Витратьте 3 енергії, щоб отримати 1 руду.
- Витратьте 1 КУБ, щоб отримати 1 руду.
- Витратьте 4 енергії, щоб отримати 1 знання.
- Витратьте 1 енергію, щоб отримати 1 кредит.
- Витратьте 1 знання, щоб отримати 1 кредит.
- Витратьте 1 руду, щоб отримати 1 кредит.
- Витратьте 1 руду, щоб отримати 1 енергію (в зону I).



На пам'ятці в правій частині планшета фракції вказані ці дії обміну.

10) Пасивна дія: заряджання енергії

Щоразу коли гравець будує шахту чи поліпшує споруду, всі інші гравці, що мають по сусідству (в межах дальності 2) принаймні 1 споруду, можуть витратити ПО, щоб зарядити енергію.

Витратьте на 1 ПО менше, ніж кількість енергії, яку хочете зарядити (щоб зарядити 1/2/3/4 енергії, витратьте 0/1/2/3 ПО). Ви можете не витратити ПО і не заряджати енергію.

Якщо в зоні сусідства у вас є декілька споруд, ви можете зарядити енергію лише спорудою з найбільшим значенням енергоємності (про енергоємність споруд читайте на с. 14). Якщо декілька споруд мають однакову енергоємність, ви можете зарядити енергію лише за допомогою однієї з них.



Івіти (червоні) будують шахту, а отже ксеноси (жовті) та ітарі (білі) можуть витратити ПО, щоб зарядити енергію. Ксеноси витрачають 0 ПО, щоб зарядити 1 енергію своєю шахтою. В ітарів найбільше значення енергоємності має планетарний інститут, тому вони можуть витратити 2 ПО, щоб зарядити 3 енергії.

Ви не можете витратити менше ПО, щоб зарядити енергію на менше значення, ніж максимальне. Ви повинні або зарядити уся енергію, або не заряджати її зовсім. Проте є 2 винятки:

- Якщо ви не можете зарядити всю енергію, бо це більше, ніж необхідно, щоб перемістити усі жетони в циклі енергії в зону III, зарядіть максимально можливу кількість, витративши відповідну кількість ПО.



Гадж-галли можуть зарядити лише 1 енергію, хоча планетарний інститут дає їм змогу зарядити 3 енергії. Вони витрачають 0 ПО, щоб зарядити 1 енергію.

- Якщо ви не можете витратити необхідну кількість ПО, бо не маєте достатньої кількості, витратьте стільки, скільки у вас є, і зарядіть відповідну кількість енергії.



Івіти мають лише 1 ПО. Навіть якщо їхня споруда дає змогу витратити 2 ПО, щоб зарядити 3 енергії, вони можуть лише витратити своє єдине ПО, щоб зарядити 2 енергії.

Додаткові правила

- Гравець, який буде чи поліпшує споруду, повинен вказати, хто з суперників може зарядити енергію.
- Починаючи з гравця ліворуч від активного й далі за годинниковою стрілкою гравці вирішують, чи хочуть вони заряджати енергію.
- Гравець, що спасував, все одно може заряджати енергію.
- ПО потрібно витратити лише на таке пасивне заряджання енергії. Заряджаючи енергію будь-яким іншим способом, витратити ПО не потрібно.

фаза IV. Оновлення

Фаза оновлення — це приготування до наступного раунду. Наприкінці шостого раунду пропустіть цю фазу та переходьте до підрахунку очок.

- Приберіть усі жетони дій з усіх комірок дій (з використанням енергії чи КУБів та особливих дій) та поверніть їх у запас.
- Переверніть усі підсилювачі раунду горілиць.
- Приберіть плитку очок цього раунду з поля підрахунку очок та поверніть її в коробку.

Після закінчення цієї фази починається наступний раунд.



КІНЕЦЬ ГРИ ТА ПІДРАХУНОК ОЧОК

Гра завершується після фази дій шостого раунду. Після цього відбувається підрахунок очок.

Плитки фінального підрахунку очок

Гравці здобувають ПО за кожну з плиток фінального підрахунку очок на полі підрахунку очок залежно від позиції на відповідному треку:

- Гравець на першому місці здобуває 18 ПО.
- Гравець на другому місці здобуває 12 ПО.
- Гравець на третьому місці здобуває 6 ПО.
- Гравець на четвертому місці здобуває 0 ПО.

Якщо одне місце розділили декілька гравців, додайте очки за зайняте місце та кожне наступне місце за кожного додаткового гравця й розділіть порівну між ними.

Приклад. Два гравці розділили перше місце. Вони додають ПО за перше та друге місця й ділять їх порівну ($18+12=30$ ПО; кожен з них здобуває по 15 ПО).

У грі соло чи вдвох не забувайте враховувати нейтральних гравців, як зазначено на с. 8.

Шість плиток фінального підрахунку очок:



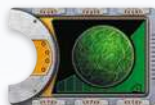
Мати найбільше споруд у складі федерації (враховуючи шахту на загубленій планеті).



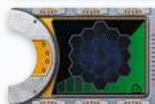
Мати найбільше споруд (враховуючи шахту на загубленій планеті).



Колонізувати найбільше планет різних типів (враховуючи загублену планету та планети типу «Гая»).



Колонізувати найбільше планет типу «Гая».



Мати найбільше секторів із колонізованими планетами (принаймні 1 споруда на сектор, враховуючи загублену планету).



Збудувати найбільше супутників. (Космічні станції івітів трактуйте як супутники.)

Очки за дослідження

За кожен рівень 3, 4 і 5, якого ви досягли або пройшли в кожній зі сфер на полі досліджень, здобудьте 4 ПО (тобто, досягнувши рівня 5 у «Навігації», ви здобуваєте $4 + 4 + 4 = 12$ ПО).



Нагадування про ПО наприкінці гри за кожен сферу досліджень.

Очки за ресурси

Ви здобуваєте 1 ПО за кожні ваші 3 кредити, знання чи руди (у будь-якому поєднанні).



Нагадування про ПО, які ви здобудете в кінці гри за свої ресурси.

Переможець

Перемагає гравець, який здобув найбільше ПО. У разі нічиєї всі претенденти стають переможцями.



РОЗШИРЕНІ ПРИГОТУВАННЯ ДО ГРИ ДЛЯ ДОСВІДЧЕНИХ ГРАВЦІВ

Опанувавши основні правила гри, ви можете грати з більш гнучкими приготуваннями.

Вибір фракції

Замість того, щоб вибирати фракцію зі списку, перший гравець вибирає будь-який із 7 планшетів фракцій, тоді вибирає одну з двох фракцій на ньому та кладе його стороною з вибраною фракцією догори. Потім інші гравці по черзі за годинниковою стрілкою виконують те саме.

Розміщення початкових споруд

Не розміщуйте початкові шахти так, як вказано в базових приготуваннях до гри. Натомість виконайте описані кроки:

Починаючи з першого гравця й далі за годинниковою стрілкою кожен гравець ставить 1 шахту на будь-яку планету рідного для своєї фракції типу (такого ж кольору). Тоді, починаючи з останнього гравця й далі проти годинникової стрілки, кожен гравець ставить другу шахту на будь-яку іншу планету рідного для своєї фракції типу.

Не виконуйте пасивну дію заряджання енергії за розміщення початкових споруд іншими гравцями. Не забувайте, що з планшета завжди потрібно брати крайню ліву шахту.

Ксеноси ставлять свою третю шахту після того, як кожен інший гравець виставив другу шахту. Івіти ставлять свій планетарний інститут після того, як усі гравці виставлять усі шахти (включно з третьою шахтою ксеносів).



Будуючи початкові шахти, ви відкриваєте комірки на планшетах. Це важливо для вашого доходу (див. «Фаза I. Дохід» на с. 10).

Змінний порядок ходів

Замість того, щоб передавати хід за годинниковою стрілкою, ви можете використовувати карту порядку ходів.

Під час приготувань покладіть карту порядку ходів поруч з ігровим полем. Починаючи з першого гравця й далі за годинниковою стрілкою, кожен із гравців кладе супутник на найвище вільне місце на лівій стороні карти порядку ходів. Під час гри, коли ви пасуєте, переміщуйте свій супутник на найвище вільне місце протилежної сторони карти порядку ходів (сторони чергуватимуться щораунду). Числа на карті вказують порядок ходів під час раунду.



Змінне ігрове поле

Десять плиток секторів космосу дають змогу створити безліч варіантів ігрового поля. Не складайте поле так, як вказано на початку книжки правил. Натомість ігрове поле складає гравець, який останнім вибиратиме собі фракцію. Гравці також можуть домовитися скласти його разом.

Щоб скласти поле, використовуйте вказані нижче способи. Зауважте, що дві планети одного типу (крім планет типу «Гая» та міжвимірних планет) ніколи не можуть бути суміжними.

Гра втрьох чи вчотирьох

Використайте всі 10 плиток секторів космосу, розмістивши плитки «05», «06» і «07» **суцільними цифрами догори**.



- **Спосіб 1.** Розмістіть плитки з «01» по «04» так, як вказано в базових приготуваннях. Тоді розкладіть плитки з «05» по «10» навмання, утворивши поле такої ж форми, як і в базових приготуваннях. Можете повертати кожену плитку на свій розсуд.
- **Спосіб 2.** Розкладіть плитки з «01» по «04» навмання у тому ж положенні, що й у базових приготуваннях до гри. Тоді розкладіть плитки з «05» по «10» навмання, створивши поле такої ж форми, як і в базових приготуваннях. Можете повертати кожену плитку на свій розсуд.
- **Спосіб 3.** Розкладіть усі плитки навмання, створивши поле такої ж форми, як і в базових приготуваннях. Можете повертати кожену плитку на свій розсуд.

Гра соло чи вдвох

Використайте плитки секторів космосу з «01» по «07», розмістивши плитки «05», «06» і «07» **контурними цифрами догори**.



Розкладіть усі плитки навмання, утворивши поле такої ж форми, як і в базових приготуваннях. Можете повертати кожену плитку на свій розсуд.

Ще більше варіантів

Коли станете справді досвідченими гравцями, спробуйте створювати поля різних форм. Граючи втрьох, можете вилучити плитки «09» і «10», щоб зменшити розмір поля.

Додаток І. Фракції

Террани



Тип планет: земний

Уміння. Під час фази «Гая» переміщуйте жетони енергії із зони «Гая» в зону II, а не в зону I.

Планетарний інститут. Переміщуючи жетони енергії із зони «Гая» в зону II під час фази «Гая», можете отримувати ресурси так, ніби ви витратили таку ж кількість енергії на додаткові дії. *Приклад. Під час фази «Гая» ви перемістили 4 енергії із зони «Гая» в зону II. Це дає вам змогу отримати 1 руду та 1 кредит.*

Лантіги



Тип планет: земний

Уміння. Виконуючи дію «Будівництво шахти», можете збудувати шахту на планеті, колонізованій суперником (зокрема й на загубленій планеті). Поставте свою шахту поруч зі спорудою суперника. Не платіть за тераформування; утім, ви зобов'язані сплатити за будівництво шахти. Така шахта вважається звичайною шахтою, однак: її **не можна** поліпшити; не враховуйте її для ефектів, що стосуються кількості типів колонізованих планет чи колонізованих планет типу «Гая».

Планетарний інститут. Щоразу коли ви будете шахту на колонізованій суперником планеті, отримуйте 2 знання.

Ксеноси



Тип планет: пустельний

Уміння. Ви ставите третю початкову шахту після того, як інші гравці виставлять усі свої шахти.

Планетарний інститут. Можете утворювати федерації із загальним значенням енергоемності 6 (а не 7). Ви отримуєте 1 КУБ як бонус у фазу доходу (замість 1 жетона енергії).

Гліни



Тип планет: пустельний

Уміння. Коли отримуєте КУБ, натомість отримайте руду. Коли ви створите вказану на планшеті академію, цей ефект більше не діятиме. Ви витрачаєте 1 руду (замість 1 КУБа), щоб зробити планету типу «Гая» придатною для життя. Щоразу коли будете шахту на планеті типу «Гая», здобуйте 2 додаткові ПО.

Планетарний інститут. Щойно ви створите планетарний інститут, негайно візьміть жетон федерації глінів (отримавши зображені ресурси як зазвичай). Вважайте отримання цього жетона утворенням федерації. Сам планетарний інститут все ще може стати частиною звичайної федерації.



Жетон федерації глінів.

Таклони



Тип планет: болотяний

Уміння. Вважайте мозковий камінь **одним жетоном енергії** (щоб розпочати проєкт «Гая», збудувати супутник тощо), але ви можете витратити його так, ніби він містить 3 енергії.



Планетарний інститут. Щоразу коли заряджаєте енергію пасивною дією, отримуйте 1 жетон енергії. Можете отримати його до чи після заряджання.

Амбі



Тип планет: болотяний

Уміння. Відсутнє.

Планетарний інститут. Один раз за раунд спеціальною дією можете поміняти місцями свій планетарний інститут з однією зі своїх шахт на ігровому полі (це може допомогти утворити нову федерацію). Це не впливає на існуючі федерації, навіть якщо їхня енергоемність стає меншою за 7. Це **не вважають** дією будівництва чи поліпшення споруди — ніхто не здобуває за це ПО чи енергії.

Гарж-галли



Тип планет: кислотний

Уміння. Відсутнє.

Планетарний інститут. Ви можете витрачати кредити (замість енергії), щоб виконувати додаткові дії, які приносять ресурси. *Приклад. Можете витратити 3 кредити, щоб виконати додаткову дію, яка приносить 1 руду.*

Івіти



Тип планет: кислотний

Уміння. Під час приготувань до гри не розміщуйте шахти на ігровому полі. Натомість після того, як решта гравців розмістить свої шахти (включно з третьою шахтою ксеносів), розмістіть планетарний інститут на будь-якій червоній планеті.

Упродовж гри ви можете мати лише 1 федерацію, але на відміну від решти фракцій зможете розширювати її для отримання додаткових жетонів федерації. Щоб виконати дію «Утворення федерації» після утворення своєї першої федерації, ви повинні приєднати планети до існуючої федерації. Значення енергоемності споруд на нових планетах повинні збільшити загальне значення енергоемності федерації щонайменше до 7X, де X — це кількість наявних у вас жетонів федерації плюс 1 (за винятком жетона федерації, отриманого за досягнення рівня 5 в «Тераформуванні»). Решта правил щодо утворення федерації залишаються в силі. Щоб під час цієї дії збудувати супутник, ви повинні витратити 1 КУБ (замість скидання 1 жетона енергії).

Планетарний інститут. Спеціальною дією можете покласти космічну станцію на гекс у зоні вашої досяжності, де немає планети чи іншої космічної станції. Досяжність гекса визначається за тими ж правилами, що наведені в дії «Будівництво шахти». Космічні станції можуть бути з'єднані супутниками, як і планети. Енергоемність станції дорівнює 1 (для утворення федерації). Станція — не споруда, тож її розміщення не дозволяє суперникам заряджати енергію. Станцію не вважають колонізованою планетою, проте її можна використовувати як початкову точку відліку для визначення досяжності планет (тобто дальність до планети можна рахувати від станції). Ваші суперники можуть будувати супутники на гексі зі станцією.

Геодени



Тип планет: вулканічний

Уміння. —

Планетарний інститут. Уперше збудувавши шахту на планеті нового типу, отримайте 3 знання. Ви не отримуєте знання за типи планет, колонізовані до створення планетарного інституту.

Бал-т'аки



Тип планет: вулканічний

Уміння. Ви не можете підвищувати свій рівень у сфері досліджень «Навігація» (навіть якщо візьмете плитку технології під цією сферою досліджень).

Додатковою дією можете перемістити гаяформер із комірки на планшеті в зону «Гая», щоб отримати 1 КУБ. Гаяформери в зоні «Гая» недоступні до початку наступної фази «Гая». Під час наступної фази «Гая» перемістіть гаяформери з зони «Гая» назад на їхні комірки.

Планетарний інститут. Тепер можете підвищувати свій рівень у сфері досліджень «Навігація».

Фіраки



Тип планет: титановий

Уміння. —

Планетарний інститут. Спеціальною дією можете безплатно «погіршити» дослідницьку лабораторію до торгової станції, щоб негайно підвищити на 1 свій рівень у будь-якій сфері досліджень (докладніше про цей процес читайте на с. 15). Вважайте це дією «Поліпшення споруди до торгової станції». Згодом ви зможете поліпшити торгову станцію назад до дослідницької лабораторії за звичайними правилами (зокрема отриманням нової плитку технології).

Бескоди



Тип планет: титановий

Уміння. Розташування планетарного інституту та академії на вашому планшеті поміняє місцями, як і дохід, який ви отримуєте, будуючи торгові станції та дослідницькі лабораторії. Створення академії чи дослідницької лабораторії дає вам змогу отримати плитку технології як зазвичай.

Один раз за раунд спеціальною дією можете підвищити свій рівень у тій сфері досліджень, рівень якої у вас найнижчий (не витрачаючи знання). Якщо таких сфер декілька, виберіть одну з них на свій розсуд. Щоб таким способом досягти рівня 5, ви повинні перевернути жетон федерації як зазвичай. Пам'ятайте: лише один гравець може досягти рівня 5 у певній сфері досліджень.

Планетарний інститут. Енергоємність ваших споруд на сірих планетах (рідних) збільшується на 1 (на додачу до інших ефектів).

Невли



Тип планет: крижаний

Уміння. Додатковою дією можете перемістити 1 жетон енергії із зони III циклу енергії в зону «Гая», щоб отримати 1 знання (застосовуйте до таких жетонів звичайні правила фази «Гая»). Це не вважають витрачанням енергії.

Планетарний інститут. Можете витрачати жетони енергії із зони III циклу енергії так, ніби кожен із них містить 2 енергії. У решті випадків вважайте їх 1 жетоном (щоб розпочати проєкт «Гая», збудувати супутник тощо). Якщо ви маєте витратити непарну кількість енергії (1, 3, 5 тощо), її надлишок марнується.

Ітари



Тип планет: крижаний

Уміння. Щоразу коли скидаєте жетон енергії із зони II циклу енергії, щоб перемістити інший жетон у зону III, кладіть скинутий жетон у зону «Гая» (а не в запас).

Планетарний інститут. Під час фази «Гая» можете скинути 4 жетони енергії із зони «Гая», щоб негайно взяти плитку технології (стандартної чи поліпшеної). Відповідні правила наведені на с. 13. Можете робити це необмежену кількість разів.



Додаток II. Поле досліджень

На полі досліджень зліва направо розміщені такі сфери досліджень: тераформування, навігація, штучний інтелект, проєкт «Гая», економіка, наука. Досягнувши певного рівня, розіграйте відповідний ефект. Перелік усіх ефектів наведено нижче. Ви отримуєте ефект лише того рівня, на якому розміщена ваша фішка (ефекти попередніх рівнів більше не діють). **Бонуси, позначені зірочкою та білим контуром, — одноразові.**



Тераформування



- Рівень 0.** Кожен етап тераформування коштує 3 руди.
- Рівень 1.** Кожен етап тераформування коштує 3 руди. Негайно отримайте 2 руди.
- Рівень 2.** Кожен етап тераформування коштує 2 руди.
- Рівень 3.** Кожен етап тераформування коштує 1 руду.
- Рівень 4.** Кожен етап тераформування коштує 1 руду. Негайно отримайте 2 руди.
- Рівень 5.** Кожен етап тераформування коштує 1 руду. Негайно отримайте розміщений тут жетон федерації. Вважайте отримання цього жетона федерації утворенням федерації. Пам'ятайте, що вам необхідно мати інший жетон федерації, щоб досягти рівня 5 у цій сфері досліджень та отримати цей жетон федерації.

Навігація



- Рівень 0.** Ваша базова дальність дорівнює 1.
- Рівень 1.** Ваша базова дальність дорівнює 1. Негайно отримайте 1 КУБ.
- Рівень 2.** Ваша базова дальність дорівнює 2.
- Рівень 3.** Ваша базова дальність дорівнює 2. Негайно отримайте 1 КУБ.
- Рівень 4.** Ваша базова дальність дорівнює 3.
- Рівень 5.** Ваша базова дальність дорівнює 4. Негайно покладіть жетон загубленої планети на досяжний гекс, який не містить планету, супутник чи космічну станцію. Досяжність гекса визначається за тими ж правилами, що наведені в дії «Будівництво шахти». Вважайте це дією «Будівництво шахти»: ви можете здобути ПО, а ваші суперники — зарядити енергію. Вважайте, що на загубленій планеті розміщена ваша шахта, але не кладіть фішку шахти на неї. Ви не можете поліпшити цю шахту. Вважайте цю планету колонізованою вами — покладіть на неї свій супутник як нагадування. Загублена планета — це окремий тип планет.

Штучний інтелект



- Рівень 0.** Ефекту немає.
- Рівень 1.** Негайно отримайте 1 КУБ.
- Рівень 2.** Негайно отримайте 1 КУБ.
- Рівень 3.** Негайно отримайте 2 КУБи.
- Рівень 4.** Негайно отримайте 2 КУБи.
- Рівень 5.** Негайно отримайте 4 КУБи.

Проект «Гая»



- Рівень 0.** Ефекту немає. Ви не можете розпочати проєкт «Гая».
- Рівень 1.** Щоб розпочати проєкт «Гая», ви повинні перемістити 6 жетонів енергії в зону «Гая». Негайно отримайте 1 гаяформер.
- Рівень 2.** Щоб розпочати проєкт «Гая», ви повинні перемістити 6 жетонів енергії в зону «Гая». Негайно отримайте 3 жетони енергії.
- Рівень 3.** Щоб розпочати проєкт «Гая», ви повинні перемістити 4 жетони енергії в зону «Гая». Негайно отримайте 1 гаяформер.
- Рівень 4.** Щоб розпочати проєкт «Гая», ви повинні перемістити 3 жетони енергії в зону «Гая». Негайно отримайте 1 гаяформер.
- Рівень 5.** Щоб почати проєкт «Гая», ви повинні перемістити 3 жетони енергії в зону «Гая». Негайно здобудьте 4 ПО та 1 додаткове ПО за кожен тип планети типу «Гая» з вашою спорудою (ви не здобуваєте ПО за планети, на яких розміщені гаяформери).

Економіка



- Рівень 0.** Ефекту немає.
- Рівень 1.** Під час кожної фази доходу отримуйте 2 кредити та заряджайте 1 енергію.
- Рівень 2.** Під час кожної фази доходу отримуйте 1 руду, 2 кредити та заряджайте 2 енергії.
- Рівень 3.** Під час кожної фази доходу отримуйте 1 руду, 3 кредити та заряджайте 3 енергії.
- Рівень 4.** Під час кожної фази доходу отримуйте 2 руди, 4 кредити та заряджайте 4 енергії.
- Рівень 5.** Негайно отримайте 3 руди, 6 кредитів і зарядіть 6 енергії. Пам'ятайте, що ви більше не отримуєте дохід рівня 4.

Наука



- Рівень 0.** Ефекту немає.
- Рівень 1.** Під час кожної фази доходу отримуйте 1 знання.
- Рівень 2.** Під час кожної фази доходу отримуйте 2 знання.
- Рівень 3.** Під час кожної фази доходу отримуйте 3 знання.
- Рівень 4.** Під час кожної фази доходу отримуйте 4 знання.
- Рівень 5.** Негайно отримайте 9 знань. Пам'ятайте, що ви більше не отримуєте дохід рівня 4.

Додаток III. Комірки гій із витратою енергії чи КУБів

Комірки дій на полі досліджень доступні всім гравцям, але кожен таку дію можна виконати лише 1 раз за раунд. Щоб виконати таку дію, ви повинні витратити вказану над нею кількість енергії чи КУБів.



1 Дії: отримайте 2 чи 3 знання, 2 руди, 7 кредитів або 2 жетони енергії

Виконавши одну з цих дій, негайно отримайте зображений ресурс.

2 Дії: виконайте 1 чи 2 безплатні етапи тераформування

Виконавши одну з цих дій, негайно виконайте дію «Будівництво шахти». Можете виконати вказану кількість безплатних етапів тераформування, щоб зробити планету придатною для життя. Якщо ви отримуєте 2 безплатні етапи, але вам потрібен лише 1, другий марнується. Можете витратити руду на додаткові етапи, але не можете поєднувати цю дію з іншою.

3 Дії: отримайте плитку технології

Виконавши цю дію, негайно візьміть будь-яку плитку технології (стандартної чи поліпшеної) і підвищте свій рівень у сфері досліджень як зазвичай (див. «Отримання плитку технології» на с. 13).

4 Дія: повторно здобудьте ПО й ресурси з жетона федерації

Виконавши цю дію, негайно здобудьте всі ПО й ресурси, зображені на одному з ваших жетонів федерації (тобто здобудьте зображені ПО й ресурси ще раз). Ви не отримуєте новий жетон федерації та не перевертаєте назад один із жетонів зеленою стороною догори. Тобто ви не можете отримати ще одну плитку поліпшеної технології чи ще раз досягти рівня 5 в певній сфері досліджень за допомогою одного жетона федерації. Якщо у вас немає жетонів федерації, ви не можете виконувати цю дію.

5 Дія: здобудьте ПО за різні типи планет

Виконавши цю дію негайно здобудьте 3 ПО та 1 додаткове ПО за кожен колонізований вами тип планет (ви не здобуваєте ПО за гаяформери на планетах типу «Гая» чи міжвимірних планетах). Планети типу «Гая» та загублена планета — це окремі типи планет.

Додаток IV. Підсилювачі раунду

У грі є 10 різних підсилювачів раунду. Кожен із них дає бонуси, які ви отримуєте у фазі доходу, а деякі мають додаткові ефекти. Ці ефекти поширюються на вас, доки ви маєте відповідний підсилювач.



1 Під час фази доходу отримайте 1 руду та 1 знання.

2 Під час фази доходу отримайте 2 кредити та 1 КУБ.

3 Під час фази доходу отримайте 2 жетони енергії та 1 руду.

4 Під час фази доходу отримайте 2 кредити. Спеціальною дією можете виконати дію «Будівництво шахти» з 1 безплатним етапом тераформування. Можна витратити руду на додаткові етапи, але не можна поєднати цю дію з іншою.

5 Під час фази доходу зарядіть 2 енергії. Спеціальною дією можете виконати дію «Будівництво шахти» чи «Початок проекту «Гая»» за звичайними правилами, але збільшивши свою базову дальність на 3. Цю дію не можна поєднати з іншою.

6 Під час фази доходу отримайте 1 руду. Повертаючи цей підсилювач раунду під час пасування, здобудьте 1 ПО за кожен свою шахту на ігровому полі (включно із загубленою планетою).

7 Під час фази доходу отримайте 1 знання. Повертаючи цей підсилювач раунду під час пасування, здобудьте 3 ПО за кожен свою дослідницьку лабораторію на ігровому полі.

8 Під час фази доходу отримайте 1 руду. Повертаючи цей підсилювач раунду під час пасування, здобудьте 2 ПО за кожен свою торгову станцію на ігровому полі.

9 Під час фази доходу зарядіть 4 енергії. Повертаючи цей підсилювач раунду під час пасування, здобудьте 4 ПО за кожен свій планетарний інститут чи академію на ігровому полі.

10 Під час фази доходу отримайте 4 кредити. Повертаючи цей підсилювач раунду під час пасування, здобудьте 1 ПО за кожен колонізовану вами планету типу «Гая» (ви не здобуваєте ПО за гаяформери на планетах типу «Гая» чи міжвимірних планетах).

Додаток V. Плитки очок раунду

Кожна плитка очок раунду на полі підрахунку очок діє впродовж одного раунду. У центральній частині плитки зображено, як здобути додаткові ПО впродовж цього раунду. Числа у верхній частині плитки (ліворуч і праворуч від зеленої позначки) потрібні лише для соло-гри. Докладніше про них читайте в книжці правил Автоми.



Здобуйте 2 додаткові ПО, коли будете шахту.



Здобуйте 3 чи 4 додаткові ПО (залежно від плитки), коли створюєте торгову станцію.



Здобуйте 5 додаткових ПО, коли створюєте академію чи планетарний інститут.



Здобуйте 3 чи 4 додаткові ПО (залежно від плитки), коли будете шахту на планеті типу «Гая».



Здобуйте 2 додаткові ПО, коли підвищуєте свій рівень у сфері досліджень.



Здобуйте 5 додаткових ПО, коли отримуєте (будь-яким способом) жетон федерації.



Здобуйте 2 додаткові ПО за кожен виконаний (будь-яким способом) етап тераформування.

Додаток VI. Плитки технологій

Більшість плиток технологій дають вам змогу отримати ресурси чи ПО:



Руда



Кредити



Знання



КУБ



Енергія



ПО

Ви отримуєте зображені ресурси чи ПО:



негайно (коли берете таку плитку).



щоразу, коли виконуєте вказані умови.



коли пасуєте та повертаєте підсилювач раунду.



Бонуси, які ви отримуєте у фазі доходу.



Спеціальна дія, яку ви можете виконати 1 раз на раунд.

Обсяг ресурсів чи доходу визначає одна з наступних умов:



за кожен колонізований вами тип планет (включно з планетами типу «Гая» та загубленою планетою);



за кожен колонізований вами тип планет типу «Гая»;



за кожен сектор, де ви колонізували планету (включно із загубленою планетою);



за кожен ваш жетон федерації.

Приклади



Коли пасуєте, здобуйте 3 ПО за кожен ваш жетон федерації.



Щоразу коли підвищуєте свій рівень у сфері досліджень, здобуйте додаткові 2 ПО.



Отримавши цю плитку технології, негайно отримайте 1 руду за кожен сектор, у якому маєте колонізовану планету.



Під час кожної фази доходу отримуйте 1 знання та 1 кредит.



Коли пасуєте, здобуйте 1 ПО за кожен колонізований вами тип планет.



Щоразу коли будете шахту на планеті типу «Гая», здобуйте 3 додаткові ПО.



Спеціальною дією отримайте 1 КУБ і 5 кредитів.



Енергоємність ваших академій і планетарного інституту тепер дорівнює 4. Якщо накриєте цю плитку плиткою поліпшеної технології, їхня енергоємність знову дорівнюватиме 3. Це не впливає на вже утворені федерації.