

**TOMO LEMANO**  
žaidimas



Svarbiausi anglišku terminų atitikmenys iš originalių taisyklių pažymėti skliausteliuose  
paryškintu ir pabrauktu tekstu.

Tai yra neoficialus oficialių taisyklių vertimas.

Visos teisės priklauso:

© 2004 - 2007 Tom Lehmann

© 2007 Rio Grande Games

Žaidimo taisyklės Lietuvių kalba | 2010 | Mindaugas Aputis | [www.hexagon.lt](http://www.hexagon.lt)



TOMAS LEMANAS

Tyrinėti, Kolonizuoti, Vystyti, Prekiauti, Vartoti ar Gaminti? Ko tau reikia labiausiai? Kuri iš buvusių Žemės kolonijų sėkmingiausiai kolonizuos galaktiką, kuomet egzistuoja Šuolio Mechanizmas? Kas atskleis mistiškai dingusių Ateivių Valdovų paslaptis?

Jūsų tikslas: sukurti labiausiai klestinčią ir galingiausią kosmoso imperiją!

## APŽVALGA

Žaidime „**Lenktynės dėl Galaktikos**“ (**Race for the Galaxy**) žaidėjai kuria civilizacijas su žaidimo kortomis, kurios vaizduoja pasaulius arba technologinius ir socialinius išsivystymus.

Kiekvienas raundas sudarytas iš vienos arba daugiau galimų **fazių (phases)**. Kiekviename raunde žaidėjai vienu metu slapta pasirenka po vieną **veiksmo kortą (Action card)** ir tuomet jas atverčia. Vykdomos tik žaidėjų pasirinktos fazės. Visi žaidėjai atlieka pasirinktos fazės **veiksma (action)**, tačiau žaidėjas, kuris pasirinko fazę, gauna **premiją (bonus)**.

Pavyzdžiui, jeigu bent vienas žaidėjas pasirinko **Išsivystymo (Develop)** veiksmą, tuomet bus vykdoma išsivystymo fazė; priešingu atveju ši fazė praleidžiama. Jos metu visi žaidėjai gali pasirinkti, kurį iš rankose turimų išsivystymų statyti. Po to, kai visi žaidėjai atskleidžia savo pasirinktus išsivystymus, jie juos pasideda prieš save ant stalo savo **žaidėjo zonoje (tableu)** ir sumoka už ją išmesdami iš rankų kortų kiekį atitinkantį išsivystymo kortelės vertę (ji nurodyta ant kortelės). Visi žaidėjai, kurie pasirinko **Išsivystymą**, sumoka viena kortele mažiau – tai yra išsivystymo veiksmo kortos suteikta premija ją pasirinkusiam žaidėjui.

**Tyrinėjimas (Explore)** leidžia žaidėjams traukti korteles ir pasirinkti, kurias pasilikti rankose. **Kolonizavimas (Settle)** leidžia pasidėti savo žaidėjo zonoje pasaulio kortą. Kai kurie pasauliai gamina **resursus (goods)**, kurie vaizduojami užverstomis kortomis ir jie atsiranda pasirinkus **Gavybos (Produce)** fazę. Šie resursai **Vartojimo (Consume)** fazėje gali būti iškeisti į pergalės taškus arba į kortas. Su kortomis žaidėjai gali kolonizuoti naujus pasaulius ir statyti daugiau išsivystymų, tokiu būdu pelnant daugiau pergalės taškų bei kaupiant kortų galias, kurios suteikia pranašumą tam tikrose fazėse.

Žaidėjas, kuris kurdamas savo imperiją sugebės geriausiai suderinti kortas, fazes ir fazių premijas bei kortelių galias – taps nugalėtoju.

**Nugalėtojas yra daugiausiai pergalės taškų surinkęs žaidėjas.**

## KOMPONENTAI

Kai kurios trijose kaladėse esančios kortos yra iš anksto surūšiuotos ir paruoštos Jūsų pirmajam žaidimui (žiūrėkite **PASIRUOŠIMA**). Atsargiai išpakuokite kortas.

5 **pradinių pasaulių (start worlds)** kortos (sunumeruotos nuo „0“ iki „4“, pažymėtos raudonais ir mėlynais kvadratais viršutiniuose kairiuose ir apatiniuose dešiniuose kampuose)

109 žaidimo kortos (kaip ir pradinių pasaulių kortelės, šios taip pat yra su tokiomis pačiomis nugarėlėmis, kuriose pavaizduotas žaidimo pavadinimas)

59 pasauliai (pažymėti simboliais ○○)

50 išsivystymų (pažymėti simboliu ◇)

4 **rinkiniai** po 7 veiksmo kortas kiekvienam žaidėjui (naudojamos kiekvieno raundo fazijų ir premijos pasirinkimui; šių kortų nugarėlės yra skirtingų spalvų ir be jokio teksto)

8 papildomos kortos (dublikatai), kurios skirtos patyrusių dviejų žaidėjų žaidimui (pažymėtos simboliu ☒)

4 santraukų lapai (glausta paaiškinamoji informacija)

28 **pergalės taškų žetonai** (PT; **VP**): 18 po 1, 6 po 5, 4 po 10

Atsargiai išimkite iš dėmių pergalės taškus.

## PASIRUOŠIMAS

Atrinkite 1 ir 5 vertės pergalės taškų žetonų po 12 kiekvienam žaidėjui; juos suberkite visiems prieinamoje vietoje ant stalo. Padėkite į šoną 10-ies pergalės taškų vertės žetonus (ir visus kitus likusius) – jie bus naudojami tik paskutiniame raunde.

Visi žaidėjai pasiima po vieną 7-ių *skirtingų veiksmo kortų* rinkinį.

Atrinkite ir sumaišykite penkis **pradinius pasaulius**. Padalinkite kiekvienam žaidėjui po vieną.

**Jūsų pirmasis žaidimas:** nedalinkite visų pasaulių, tačiau jeigu žaidžia tik 2 žaidėjai, naudokite pradinius pasaulius 1-2; jeigu žaidžia 3 žaidėjai - 1-3; žaidžiant 4 žaidėjams – 1-4.

Sumaišykite likusias pradinių pasaulių kortas su visomis **žaidimo kortomis**. Padalinkite kiekvienam po 6 užverstas žaidimo kortas. Tada visi žaidėjai atidžiai peržiūri gautas kortas ir dvi išmeta į panaudotų kortų krūvelę. Likusios žaidimo kortos yra suformuota pradinė **kortų traukimo kaladė**.

**Jūsų pirmasis žaidimas:** nedalinkite žaidėjams kortų, tačiau atrinkite kiekvienam kortas, kurių numeriai sutaptų su jų pradinių pasaulių numeriais. Atrinktos kortos bus žaidėjų turimos rankose kortos. Sumaišykite likusias kortas, įskaitant ir sunumeruotas žaidimo kortas bei pradinius pasaulius. Pradiniai pasauliai, paruoštos žaidimo kortos ir veiksmo kortų rinkiniai pirmam Jūsų žaidimui jau surūšiuoti iš anksto.

Jeigu vienas iš pradinių pasaulių yra **Alpha Centauri**, tuomet padėkite ant jo užverstą kortą iš kortų traukimo kaladės – tai bus šio pasaulio pradinis sėkmingas (**Windfall**) resursas.

Prieš kiekvieną žaidėją esanti stalo zona, vadinama **žaidėjo zona (tableu)** Ji susideda iš vienos ar kelių kortų eilių – pasaulio ir išsivystymo kortų. Kai kurie pasauliai gali būti su *resursais*, kurie vaizduojami ant jų uždėtomis užverstomis kortomis. Iš pradžių žaidėjo zonoje yra tik pradinis pasaulis (ir to pasaulio sėkmingas resursas, jeigu jis yra).

## ŽAIDIMO EIGA

Žaidimas žaidžiamas kelis raundus (dažniausiai nuo 7 iki 11). Kiekvieno raundo pradžioje žaidėjai slapta ir vienu metu pasirenka po vieną veiksmo kortą, kurią padeda užverstą prieš save. Kai visi žaidėjai išsirinko ir padėjo veiksmo kortas, tuomet visos jos atverčiamos. Tuomet žaidėjai vykdo iš eilės visas pasirinktas fazes (I: Tyrinėjimas; II: Išsivystymas; III: Kolonizavimas; IV: Vartojimas; V: Gavyba) praleisdami tas, kurių niekas nepasirinko.

Kiekvienos fazės metu atliekamas **veiksmas**, kurį atlieka **visi** žaidėjai. Be to, žaidėjai, kurie pasirinko fazes, gauna tų fazių **premijas (bonus)**.

**Svarbu:** fazė vykdoma tik vieną kartą, net jeigu tą pačią fazę pasirinko daugiau nei vienas žaidėjas, tačiau fazės premiją gauna visi, kurie ją pasirinko.

Fazės **premija** gali būti **koreguojanti** (pavyzdžiui sumažina kainą arba padidina gaunamų pergalės taškų kiekį) arba **pridedanti** (pavyzdžiui leidžia traukti papildomų kortų arba suteikia galimybę parduoti resursus).

Žaidėjams gali būti patogiau, jeigu jie užvers ką tik įvykdytos fazės veiksmo kortas prieš vykdant sekančią fazę.

Naujiems žaidėjams gali būti patogiau, jeigu jie atverstas veiksmo kortas sudėlios pagal jų eiliškumą. Patyrusiems žaidėjams, kurie jau žino fazių eiliškumą, tai nėra būtina.

Jeigu raundo pabaigoje atlikus paskutinės fazės veiksmus žaidėjai rankose turi daugiau nei 10 **žaidimo kortų**, tuomet jie turi išmesti iš rankų tiek kortų, kad jų liktų **ne daugiau kaip 10**. Tai atlikus visi žaidėjai pasiima atgal savo **veiksmo kortas**.

Tokia pačia tvarka vykdomi visi sekantys raundai tol, kol vienas ar daugiau žaidėjų įvykdo reikalavimus, leidžiančius skelbti žaidimo pabaigą (žiūrėkite skyrių **Žaidimo pabaiga**).

Žaidimo kortos turi tris paskirtis: naudojamos kaip **išsivystymai** ar **pasauliai** ir dedamos žaidėjų zonoje; naudojamos kaip **turtas** ir išmetamos iš rankų sumokant už padėtą išsivystymo ar pasaulio kortą; naudojamos kaip **resursai** ir dedamos užverstos ant pasaulių kortų kolonizavimo arba gavybos fazės metu.

### I: TYRINĖJIMAS (EXPLORE)

**Veiksmas:** visi žaidėjai traukia po dvi kortas ir vienu metu pasirenka, kurią iš jų pasilikti rankose, o kurią išmesti į panaudotų kortų krūvelę.

Visi traukimai turi būti atlikti prieš kam nors išmetant kortas.

Yra dvi galimos **Tyrinėjimo** premijos, priklausomai nuo to, kurią **Tyrinėjimo** veiksmo kortą žaidėjas pasirinko.

Žaidėjas, kuris pasirinko **Tyrinėjimas: +5**, prieš pasirenkant kortas traukia papildomas 5. Tokiu atveju žaidėjas iš viso traukia 7 kortas ir pasirenka 1, kurią pasilikis rankose.

Žaidėjas, kuris pasirinko **Tyrinėjimas +1,+1**, prieš pasirenkant kortas traukia papildomą vieną kortą ir pasilieka rankose papildomą vieną kortą. Tokiu atveju žaidėjas tyrinėja traukdamas 3 kortas ir pasilika 2 iš jų rankose.

Tai reiškia, kad žaidėjas, priklausomai nuo pasirinktos **Tyrinėjimo** veiksmo premijos, gali turėti galimybę arba rinktis iš daugiau kortų, arba pasilikti viena korta daugiau.

Įvairios žaidėjo zonoje esančių **kortų galios** gali pakoreguoti šias taisykles. Pavyzdžiui jos gali leisti traukti daugiau kortų arba pasilikti daugiau kortų rankose.

## II: IŠSIVYSTYMAS (DEVELOP)

**Veiksmas:** žaidėjai išsirenka iš savo rankų ir padeda prieš save po vieną užverstą išsivystymo kortą (arba nededa nieko, jeigu jie neketina statyti išsivystymo). Tada visi žaidėjai jas atverčia vienu metu ir sumoka atitinkamą jų kainą. Fazėje galima statyti tik vieną išsivystymo kortą.


*Jeigu norite, tuomet galite savo išsivystymo kortą padėti po veiksmo korta ir atidengti ją tada, kuomet visi bus pasiruošę.*

Visos išsivystymo kortos pažymėtos simboliu  su jame įrašyta **kaina**, kuri būna nuo 1 iki 6. Už išsivystymą sumokama išmetant iš rankų tiek užverstų kortų, koks skaičius yra nurodytas simbolyje.

Žaidėjai, kurie pasirinko **Išsivystymą**, gauna tos fazės premiją ir sumoka už išsivystymą viena korta mažiau. Jeigu specialiųjų galių dėka žaidėjui už išsivystymą nereikia išmesti nė vienos kortos, tuomet premija negalioja.

Žaidėjas negali statyti išsivystymo, jeigu jis savo žaidėjo zonoje jau turi tokį patį pasistatęs.

Prie išsivystymo kortos rombo formos simbolio yra nurodyta jos vertė pergalės taškais. Šie taškai pridedami skaičiuojant bendrą žaidėjo pergalės taškų sumą žaidimo pabaigoje.

Išsivystymo kortose, kurių kaina yra 6, vietoj pergalės taškų skaičiaus nurodytas simbolis . Šis simbolis nurodo, kad kortelės pergalės taškų vertė yra kintanti ir bus galutinai žinoma tik žaidimo pabaigoje įvykdžius joje nurodytas sąlygas.

*Įvairios kortų galios gali pakoreguoti šias taisykles, jeigu jos yra padėtos žaidėjo zonoje dar prieš prasidedant išsivystymo fazei.*

## KORTŲ GALIOS (CARD POWERS)

Visi išsivystymai ir dauguma pasaulių turi vieną ar daugiau **galių**. **Paprastos galios** nurodytos ikonomis be jokių tekstinių paaiškinimų (žiūrėkite pagalbinį lapą). **Specialios galios** pažymėtos ikonomis, paryškintomis frazėmis ir fazės numeriu prasidedančiais informaciniais tekstais kortelės apačioje.

Visos galios pakeičia taisykles ir yra kombinuojamos. Galios pakeičia tik jos aprašyme nurodytas taisykles; visos kitos taisyklės galioja toliau.

„**Traukti**“ – visose fazėse išskyrus **Tyrinėjimą** – reiškia, kad reikia traukti kortą ir pasilikti ją rankose. **Tyrinėjimo** fazėje tai reiškia, kad reikia traukti kortą ir pridėti ją prie kortų, iš kurių bus renkama ką pasilikti rankose.

*Jeigu dėl kortų galių vertė sumažinama iki 0, tuomet vertė yra 0. Jeigu taip atsitinka, tuomet žaidėjas negauna kortos kaip „atlygio“.*

Kortos galia neveikia toje pačioje fazėje, kurioje ji buvo padėta; kortos galia pradeda veikti kitoje fazėje.

*Be to, **Public Works** kortos galia (traukti vieną kortą pastačius išsivystymą) neveikia pačiai **Public Works** kortai.*

Jeigu kortos galios aprašyme nėra žodžio „**galima**“ („**may**“), kortos galia **turi** būti panaudota, jei įmanoma – toje pačioje fazėje, kurioje ji veikia. Tačiau žaidėjai gali patys nuspręsti, koku eiliškumu fazėje naudoti kortų galias Apie tai bus paaiškinta **Vartojime**.

*Papildoma galia, (pavyzdžiui **Colony Ship**) privalo būti panaudota, jeigu ji reikalinga pastatant išsivystymą ar pasaulį, kurį žaidėjas pasirinko ir po to atvertė.*

Kortų galios vykdomos iš eilės, net jeigu jų galios yra kombinuotos. Žaidėjas negali „sutrikdyti“ su kortos galia kitos kortos galios.

### III: KOLONIZAVIMAS (SETTLE)

**Veiksmas:** žaidėjai išsirenka iš savo rankų ir padeda prieš save po vieną užverstą pasaulio kortą (arba nededa nieko, jeigu žaidėjas pasaulio nekolonizuos). Tada visi žaidėjai tuo pačiu metu atverčia padėtas pasaulių kortas ir sumoka atitinkamą jų kainą.

Dauguma pasaulių pažymėti juodu apskritimo simboliu ○ su jame įrašyta **kaina**, kuri būna nuo 0 iki 6. Už pasaulį sumokama išmetant iš rankų tiek užverstų kortelių, koks skaičius yra nurodytas simbolyje.





Žaidėjai, kurie pasirinko **Kolonizavimą** ir sumokėjo už pasaulį visą jo kainą, gauna premiją – traukia vieną kortą iš traukimo kaladės ir pasilieka ją rankose.

Šalia pasaulio kortos apskritimo simbolio yra jos vertė pergalės taškais. Žaidimo pabaigoje ši vertė sumuojasi prie bendros žaidėjo pergalės taškų sumos.

Įvairios kortų galios gali pakoreguoti Kolonizavimo fazės taisykles, jeigu kortos su tomis galiomis buvo pastatytos **iki Kolonizavimo fazės**.

**Sėkmingi resursai (Windfalls):** kai kurių pasaulių apskritimo simboliai yra su „aureole“, kuri reiškia, kad šie pasauliai yra **sėkmingų resursų pasauliai (windfall worlds)** ir ant jų užversta resurso korta padedama pirmą kartą juos kolonizavus. Tai daroma taip: žaidėjas savo **žaidėjo zonoje** padeda pasaulį ir tuo pačiu traukia iš kortų traukimo kaladės vieną kortą ir nežiūrėdamas padeda ją užverstą ant pasaulio kortos taip, kad ji neuždengtų pasaulio kortos pergalės taškų ir galių informacijos. Resursas yra tokios pačios rūšies kaip ir pasaulio „aureolės“ spalva.

Žaidime yra keturių rūšių resursai:

-  Ateivių technologijos; išnykusių Ateivių Valdovų palikti artefaktai.
-  Genai; genetikos medžiagos, naudojamos biologiniams tyrinėjimams.
-  Retieji elementai; transuraniniai elementai, kuriais varomas Šuolio Mechanizmas.
-  Naujieji resursai; tokie kaip meno kūriniai ir pramogos.

**Užkariavimas:** kai kurie pasauliai pažymėti raudonu apskritimo simboliu, kuriame pavaizduotas raudonais kontūrais apvestas skaičius nuo 1 iki 7; tai yra pasaulio **gynybinė galia**. Šie pasauliai **negali** būti padėti sumokant, tačiau turi būti **užkariaujami**. Kad užkariauti pasaulį, žaidėjo **Karinė galia** turi būti lygi arba didesnė nei pasaulio gynybinė galia. Tada žaidėjas tiesiog padeda jį savo žaidėjo zonoje kartu su sėkmingu resursu (jeigu pasaulis su „aureole“) nieko už jį nemokėdamas ir pasiima vieną kortą iš kortų traukimo kaladės (jeigu žaidėjas pasirinko **Kolonizavimą**).

Karinę galią suteikia įvairūs pradiniai bei kiti pasauliai, išsivystymai ir galioja iki kolonizavimo fazės pabaigos.

Kai kurie išsivystymai ir pasauliai, pavyzdžiui **Empath World**, sumažina žaidėjo bendrą karinę galią.

**New Military Tactics** gali būti išmetama iš žaidėjo zonos už +3 **Karinės galios** suteikimo iki kolonizavimo fazės pabaigos.

**Contact Specialist** leidžia žaidėjui pasidėti karinį pasaulį ir sumokėti už jį (išskyrus **Ateivių** karinius pasaulius) kainą, kuri yra lygi pasaulio **gynybinei galiai** sumažintai vienetu.

**Svarbu:** ši kaina nėra sumažinama su žaidėjo **Karinė galia (Karinė galia** ir mokėjimai **niekada** nekombinuojami).

**Replicant Robots, Mining robots** ir panašių kortų galios gali būti kombinuojamos su **Contact Specialist** galia kainos sumažinimui kariniam pasauliui. Pavyzdžiui: **Colony Ship** leidžia **Contact Specialist** pastatyti karinį (ne **Ateivių**) pasaulį nemokamai.

Tokiu būdu yra du visiškai skirtingi variantai įsigyti karinį pasaulį.

#### IV. VARTOJIMAS (CONSUME)

**Veiksmas:** visi žaidėjai **privalo** naudoti savo vartijimo galias išmetant resursus už pergalės taškų **žymeklius** ir/arba kortų traukimus.

Kai kurios galios suvartoja kelis resursus. Kitos vartoja tik **tam tikrus** resursus. Kai kurios, pavyzdžiui **Deficit Spending**, vartoja **kortas iš rankų**, o ne resursus. Keletas galių, tokių kaip **New Economy**, nesusijusios su jokiais išmetimais ir naudojimais; jos paprasčiausiai veikia **Vartojimo** fazės metu.

Resursų kortos išmetamos užverstos nežiūrint į jas. Kiekvienas išmetamas resursas naudojamas tik vienai vartojimo galiai. Vartoti galima ant bet kurios pasaulio kortos esantį resursą. Jeigu vartojimo galia gali suvartoti keltą resursų, tuomet žaidėjas pats pasirenka kurį ar kuriuos resursus jam suvartoti.

Vartojimas yra privalomas. Tačiau žaidėjas gali pats pasirinkti, kuria tvarka vartos resursus, net jeigu dėl to ir liks nesuvartotų resursų, kurių būtų nelikę pasirinkus kitokį eiliškumą (pavyzdžiui: likę resursai nepanaudotoms vartojimo galioms netinka, nes jų yra **netinkama rūšis**).

Visos vartojimo galios gali būti naudojamos tik kartą fazės metu. Kai kurios galios leidžia suvartoti daugiau resursų („iki“ tam tikro skaičiaus) ir už kiekvieną suvartojimą gauti tam tikrą efektą. Jeigu įmanoma - aktyvavus tokias galias jos turi būti išnaudots pilnai.

Be to, žaidėjas savo zonoje turėdamas tis **naujuosius resursus** bei **New Vinland** ir **Free Trade Association**, negali suvartoti du resursus naudodamas **FTA** galią (suvartoti iki 3 **naujųjų resursų** už 1 pergalės tašką ir vieną kortą) ir tuomet, sprendžiant iš gautų kortų, suvartoti trečią **naująjį resursą** naudojant **New Vinland** galią (suvartoti resursą už dvi kortas). Trečiasis resursas dabar turi būti sunaudotas su FTA galia.

(Šios galios gali būti vykdomos atvirkštine tvarka, tačiau šis pasirinkimas turi būti atliktas prieš aktyvuojant **Free Trade Association** galią – aktyvuotos galios nebegalima sutrikdyti su kitos kortos galia.)

Galimos dvi **Vartojimo** premijos, priklausomai nuo to, kuri **Vartojimo** veiksmo korta buvo pasirinkta žaidėjo.

**\$: Prekyba:** žaidėjai, kurie pasirinko **Vartojimas: Prekyba (Consume: Trade)** turi parduoti vieną resursą (prieš naudojant vartojimo galias) išmesdami jį ir traukdami kortų skaičių, kuris nurodytas priklausomai nuo parduoto resurso **rūšies**: **Ateivių technologijos**: 5 kortos; **Genai**: 4 kortos; **Retieji elementai**: 3 kortos; arba **Naujieji resursai**: 2 kortos.

Tik žaidėjas, kuris pasirinko **Vartojimas: Prekyba** gali parduoti resursus.

Žaidėjas, pasirinkęs **Vartojimas: Prekyba** taip pat pritaiko ir visas susijusias su šiuo pardavimu **Prekybos** specialiasias galias (surašytas prie \$; dažniausiai galios leidžia traukti papildomų kortų).

Žaidėjai, kurie pasirinko **Vartojimas: 2xPT (Consume: 2xVP)**, padvigubina iš **Vartojimo** galių gaunamų pergalės taškų žymeklių skaičių, tačiau neįtakoja jokių kitų efektų.

**Išimtis: pergalės taškai**, gaunami už kortų išmetimą iš rankų (pavyzdžiui **Deficit Spending** ar **Merchant World**) – nėra dvigubinami su šia premia.

## V. GAVYBA (PRODUCE)

**Veiksmas:** padėkite **resursą** ant kiekvieno **gavybos pasaulio** (**production world**; pasauliai, kurių apskritimo simbolis užpildytas viena iš keturių resursų rūšių spalva), jeigu ant jo dar **nėra resurso**: traukite iš kortų traukimo kaladės užverstą kortą ir nežiūrėdami į ją padėkite ant pasaulio taip, kad nebūtų uždengta pasaulio pergalės taškų ir galių informacija. Šis resursas yra tokios pačios rūšies, kaip ir pasaulio apskritimo spalva (ir tokia pati kaip ir atitinkamos **Gavybos** galios spalva).

Nė vienas pasaulis negali turėti daugiau nei vieną resursą. Dėkite resursus taip, kad neuždengtumėte pasaulio pergalės taškų ir galių informacijos. Kai kurie pasauliai, pavyzdžiui **Gem World**, leidžia išgaunant resursą dar ir traukti papildomą kortą ir pasilikti ją rankose. Jeigu resursas jau yra, tuomet kortos traukti negalima.

Žaidėjai, kurie pasirinko **Gavybą**, gauna premiją ir gali išgauti resursą (jeigu tai įmanoma) ant vieno iš savo **sėkmingų resursų pasaulių** (**windfall world**), ant kurio dar nėra resurso.

Kai kurios kortos, pavyzdžiui **Genetic Lab**, gali taip pat išgauti resursus ir ant sėkmingų resursų pasaulių, ant kurių dar nėra resursų.

Kitos, pavyzdžiui **Pan-Galactic League**, leidžia traukti po kortą už kiekvieną tam tikros rūšies pasaulį, esantį žaidėjo zonoje (pavyzdžiui Genų pasauliai, kurie pažymėti žalia spalva užpildytu apskritimo simboliu arba žalia „aureole“).

## RAUNDO PABAIGA, KORTOS IR ŽETONAI

Kai visų pasirinktų fazių veiksmai atlikti, žaidėjai iki sekančio raundo pradžios turi išmesti iš rankų tiek žaidimo kortų, kad jų rankose liktų ne daugiau kaip 10.

Visos kortos išmetamos užverstos. Palikite panaudotų kortų krūvelę šiek tiek „netvarkingą“ – tai padės lengviau atskirti ją nuo kortų traukimo kaladės. Kai kortų traukimo kaldėje kortos pasibaigia, tuomet išmaišomos visos panaudotos kortos ir suformuojama nauja kortų traukimo kaladė.

Visi žaidėjų pergalės taškų žetonai ir žaidimo kortų skaičius rankose turi būti visiems matomi. Pergalės taškų žetonus esant poreikiui galite išsikeisti.

## ŽAIDIMO PABAIGA


Žaidimas baigiasi raundo pabaigoje (įskaitant ir kortų išmetimą iš rankų viršijus jų skaičių) esant šioms sąlygoms:

- Žaidėjas savo žaidėjo zonoje turi 12 ar daugiau kortų (žaidėjas gali turėti daugiau nei 12 kortų savo žaidėjo zonoje, jeigu paskutiniame raunde jis pasidėjo išsivystymą ir pasaulį)

**arba**

- Atiduotas paskutinis pergalės taškų žetonas

Jeigu pasibaigė pergalės taškų žetonai, pridėkite papildomai 10 pergalės taškų žetonų ir esant reikalui iškeiskite juos tam, kad visi pelnyti taškai paskutinėje vartojimo fazėje būtų gaunami.

Susumuokite kiekvieno žaidėjo išsivystymų ir pasaulių pergalės taškų vertes, turimus pergalės taškų žetonus ir visas žaidimo pabaigoje veikiančias išsivystymų, kurių vertė 6 , pergalės taškų vertes (žiūrėkite paskutinį puslapį).

Žaidėjas, surinkęs daugiausiai pergalės taškų – laimi!

Jeigu lygiosios, tuomet laimi tas žaidėjas, pas kurį rankose yra daugiau kortų (po raundo pabaigos išmetimo) bei pas ką daugiau resursų ant pasaulių.

Jeigu vis dar lygiosios, tuomet laimi visi žaidėjai, kurie surinko lygiasias.



## LAIKO SUDERINIMAS

Dažniausiai žaidime visų žaidėjų veiksmai gali būti ir turėtų būti atliekami vienu metu.

Tačiau yra keletas situacijų, kuomet žaidėjų eiliškumas yra svarbus:

- Kuomet kort traukimo kaladėje lieka tik kelios kortos, arba
- Kuomet **Vartojimo** fazėje pasibaigia pergalės taškų žetonai, arba
- Kuomet žaidėjai kolonizuoja prieš pat žaidimo pabaigą.

Jeigu prieš pat žaidimo pabaigą keli žaidėjai turi **New Military Tactics** arba **Colony Ships**, jie prieš nusprenddami ar naudoti patiems tokią kortą, gali norėti žinoti, kurią iš šių kortų kitas žaidėjas naudos (ir išmes) **arba** padės dvyliką kortą savo žaidėjo zonoje ir tokiu būdu užbaigs raundą.

Šioje ir panašioje situacijai vykdykite fazes pagal laikrodžio rodyklę pradedant nuo žaidėjo, kurio pradinio pasaulio numeris prasidėjus žaidimui buvo mažiausias.

## DVIEJŲ ŽAIDĖJŲ ŽAIDIMAS (patyrusiems žaidėjams)

Iš pradžių du žaidėjai turėtų žaisti pagal standartines taisykles. Kuomet jau esate susipažinęs su žaidimu, galite žaisti su šiais pakeitimais:

- Abu žaidėjai naudoja pilną veiksmo kortų rinkinį iš 9 kortų ir kiekvieno raundo pradžioje pasirenka **dvi** veiksmo kortas.
- Jeigu žaidėjas pasirinko abi **Tyrinėjimo** premijas, tuomet jis traukia iš viso aštuonias kortas ir pasilieka dvi iš jų (papildomai taikomi ir kortų galių efektai).
- Jeigu žaidėjas pasirinko du **Išsivystymo** arba du **Kolonizavimo** veiksmus, tuomet **dvi pilnos fazės viena po kitos** ir bus vykdomos (premijos taip pat gaunamos už kiekvieną iš jų). Jeigu priešininkas taip pat pasirinko **vieną** tokią pačią fazę, tuomet priešininkas gauna premiją tik už **pirmąją** iš dviejų fazių. Kortų, pastatytų pirmoje fazėje, galios **gali** būti naudojamos antroje.
- Žaidėjas, kuris pasirinko abi **Vartojimo** premijas, turi perduoti vieną resursą prieš vartojant kitus už dvigubą pergalės taškų skaičių.