***Roll for the Galaxy – это игра в кости на тему создания космических империй для 2-5 игроков. Кубики представляют собой рабочих, которые разрабатывают новые технологии, осваивают миры и торгуют товарами.***

В Roll for the Galaxy каждый игрок создает галактическую цивилизацию с помощью найма рабочих (представленных специальными кубиками), которые осваивают миры и разрабатывают новые технологии (представленные в виде игровых тайлов) в течении нескольких игровых раундов.

Игроки начинают каждый раунд, тайно бросая кубики своих рабочих, чтобы увидеть возможные варианты действий на текущий раунд. Каждый игрок использует одного рабочего чтобы выбрать одну из 5-ти возможных фаз, а затем все игроки показывают своих рабочих. Все выбранные фазы отыгрываются в строгом порядке, согласно номеру фазы.

Рабочие, выполнившие поставленные задачи переходят в Население игрока.

После отыгрыша фаз, игроки управляют своими империями, тратя Галактические Кредиты (ГК) для найма рабочих из их Населения обратно в свои стаканы, чтобы использовать их в следующем раунде.

Игрок, который лучше других распорядится своими рабочими, чтобы создать самую большую империю из миров, разработок и жетонов ПО, победит.

**5 Фаз:**

 **Поиск** для получения новых тайлов или ГК.

 **Улучшение** технологий для модификации игры.

 **Освоение** миров для увеличения количества населения и места для хранения товаров.

 **Производство** товаров в мирах и подготовка к отгрузке.

 **Отгрузка** товаров за ГК или ПО.

**Цвета кубиков и их количество**

|  |  |
| --- | --- |
|  | Домашние (белый, 25)  Военные (красный, 22)  Потребление(фиолетовый, 9)  Новинки (голубой, 20)  Редкие элементы (коричневый, 14)  Гены (зеленый, 12)  Инопланетные технологии (желтый, 9)  Этот оттенок означает любой из вышеперечисленных |

**Setup.**

***Победные очки.***

Используйте 12ПО на человека (жетоны 1ПО и 5ПО):

**2 - 24**

**3 - 36**

**4 - 48**

**5 - 60**

Отложите жетоны 10ПО для использования в финальном раунде. Остальные жетоны ПО верните в коробку.

***Стартовый стол.***

Каждому игроку выдайте один тайл фракции и один тайл стартового мира (выбирайте случайным образом). Верните остальные в коробку. Каждый игрок помещает эти тайлы лицом вверх в своей игровой зоне формируя начальную империю – стартовый стол.

***3. Каждый игрок тянет игровые тайлы:***

Вытяните 2 тайла из мешка и разместите их в *строительной зоне* вашей *игровой доски*. Разместите тайл «стороной улучшений» слева и «стороной мира» справа.

*В вашей первой игре поместите двухсторонние тайлы так, чтобы улучшение и мир лежали сторонами с наименьшей стоимостью.*

***4. Каждый игрок берет кубики:***

а) Поместите 3 Домашних (белых) кубика с свой стакан.

б) Поместите 2 Домашних кубика в свое Население.

в) Возьмите все кубики предоставленные мирами вашей империи. Поместите их, как обозначено, в Население, в игровой стакан для кубиков или, как товар, поместите на этот мир.

Не берите кубики для мира в вашей строительной зоне. Кубик за этот мир вы получите, когда мир окажется в вашей игровой зоне на столе.

***Тонкости.***

- Кубики от вашей фракции и домашнего мира берите только на этапе Setup.

- Домашний мир Doomed World не дает кубик; вместо этого игрок начинает игру с 8-ю ГК.

- Фракция Destroyed Colony имеет два мира; они оба приносят по одному кубику.

**Раунды.**

RlFTG играется за несколько раундов (обычно 11-14). Каждый раунд состоит из 5 шагов:

*- Бросок кубиков*

*- Назначение*

*- Показать*

*- Отыгрыш фаз* – активируются выбранные игроками фазы.

- *Управление империей*

Каждый шаг игроками разыгрывается одновременно.

Следует повторять раунды, пока не будет соблюдено одно или оба условия окончания игры: все ПО разобраны или, по крайней мере у одного игрока, выложены 12 или более тайлов в его игровой зоне. После заключительного раунда игроки подсчитывают заработанные ими ПО.

**Бросок кубиков.**

Игроки одновременно бросают своих рабочих (кубики в стакане) позади своих ширм.

**Назначение.**

Первоначально, назначьте рабочих на фазы, размещая их ниже полосы фаз колонками в соответствии с символами выпавшими на кубиках и обозначениями фаз.

Все выпавшие символы «\*» считаются универсальными и таких рабочих можно назначить на любую фазу.

**Выбор фазы.** Каждый игрок выбирает фазу, беря одного любого рабочего и размещая его на любом месте на полосе фаз. Только выбранные фазы отыгрываются.

*Этот рабочий назначается на эту фазу. Игрок далее игнорирует символ на этом кубике и считает его, как будто на кубике символ данной фазы.*

**Переназначение.** У некоторых улучшений есть способность ***Переназначать*** рабочих на другие фазы, помещая те кубики в колонки соответствующих фаз под полосой фаз.

У всех игроков есть одно «встроенное» ***Переназначение, Предписание***, показанные на полосе фаз.

Чтобы ***Предписать***, разместите любого рабочего справа от полосы фаз (область Предписания), а затем ***Переназначьте*** другого рабочего к любой колонке. Рабочий в области Предписания будет возвращен в стакан.

Каждое свойство ***Переназначения*** может быть использовано один раз за раунд. Многие свойства выполнять не обязательно, в этом случае в описании будет указано слово «*may*».

Когда все игроки выполнили Назначение своих рабочих и использовали свои Переназначения, тогда следует переходить к следующему шагу.

*Игроки должны ожидать, пока последний из них не закончит свои действия. Каждый, завершивший свои распределения рабочих должен как-нибудь проинформировать об этом других, например, перевернутым стаканом, дном вниз.*

Tip: Переместите Переназначенного рабочего не вращая кубик, чтобы показать новый символ. Это позволяет легче «демонтировать» использование свойства до снятия ширмы.

**Показать.**

Каждый игрок убирает свою ширму, чтобы показать размещение своих рабочих, объявляя фазу, которую он выбрал. Переверните жетоны общих фаз со стороны «Х» на черную сторону для используемых в этом раунде фаз.

*При игре с 2-я игроками бросьте один белый кубик. Если выпавший символ – фаза, и она не была выбрана ни одним из игроков, то поверните ее тоже черной стороной (активная фаза). Эта фаза также будет играться в текущем раунде.*

Верните в стаканы игроков всех рабочих, назначенных на не используемые фазы «Х» и всех рабочих в области ***Предписания***.

**Фазы**.

Одновременно все игроки выполняют выбранные фазы в порядке их очередности. При розыгрыше фазы используйте всех рабочих, назначенных на эту фазу, включая рабочего, который выбрал эту фазу.

*Не выполняйте фаз, которые не были выбраны.*

|  |  |
| --- | --- |
|  | **разведайте** случайно новый тайл и замените один из тайлов в строительной зоне  **снабжение** позволяет получить 2 ГК  **улучшите** тайл находящийся в строительной зоне на вашей игровой доске (переместите законченный тайл улучшений в вашу игровую зону)  **освойте** тайл мира находящийся в строительной зоне на вашей игровой доске (переместите законченный тайл мира в вашу игровую зону)  **произведите** товар на не сером мире в вашей игровой зоне  **продайте** товар на 3-6 ГК  **потребите** товар за 1-3 ПО |

Рабочий выполняет задачу в зависимости от той фазы на которую он был назначен.

В каждой фазе все рабочие **ДОЛЖНЫ** быть использованы (если возможно). Они используются одновременно и могут быть задействованы в любой последовательности. Для Исследования и Отгрузки вначале необходимо выполнить одну задачу, прежде чем начинать следующую.

После выполнения задач все использованные рабочие возвращаются к Населению.

*Во время Управления Империей, ГК тратятся чтобы принять на работу кубики из Населения в стакан, чтобы стать рабочими для следующего раунда. ГК зарабатываются в различных фазах. Свойства используют символ «$» для указания на ГК (например, +2$). ГК отслеживаются с помощью маркера на соответствующей дорожке на игровой доске. У игрока никогда не может быть более 10$ за один раз. Любые лишние кредиты теряются.*

Если после завершения всех возможных задач у игрока остаются не использованные рабочие на фазе, то верните их в чашку.

У большинства улучшений есть способности. Эти способности могут затронуть как фазу, так и рабочих выполняющих задачу.



Используйте каждый *Поиск* для *Разведки*  или *Снабжения* . Переместите рабочих в Население  после использования.

 **Разведка**. После сброса любого количества тайлов из вашей строительной зоны, вы тянете 1 или более тайлов из мешка и исследуете их. Затем, в любом порядке выбираете, будет ли каждый из тайлов улучшением или миром и добавляете их в стек строительной зоны.

Вытяните число тайлов на 1 больше, чем число сброшенных вами из строительной зоны тайлов.

*Вы можете просто вытянуть 1 тайл; вы не обязаны сбрасывать тайлы.*

*Если в мешке заканчиваются тайлы, то см. страницу 10.*

Тайлы можно сбрасывать с любой позиции в стеке строительной зоны.

Поместите сброшенные тайлы под жетон фазы Поиска.

*Вы можете сбросить тайлы каждый раз, когда вы производите Разведку, включая тайлы, которые были взяты в предыдущих задачах Разведки.*

В конце фазы Поиска возвратите все тайлы, сброшенные вами, обратно в мешок.

Во время Поиска, разработчики и колонисты остаются лежать на своих стеках строительной зоны, даже если стек пуст из-за сброса тайлов.

*Правило, что в обоих стеках строительной зоны должны лежать по одному тайлу, применяется только во время начальной расстановки, не во время игры.*

 **Снабжение.** Добавьте 2 ГК к общему количеству.



Помещайте *разработчиков* по одному на самый верхний тайл *улучшений* в строительной зоне.

Если число *разработчиков*  равняется стоимости самого верхнего *улучшения*, то *улучшение* считается выполненным. Переместите тайл этого *улучшения* в игровую зону игрока, а использованных *разработчиков*  в Население.

Используйте оставшихся *разработчиков*, чтобы выполнить *улучшение* следующего тайла в стеке. Игрок может завершить более одного *улучшения* в фазе Улучшений.

Если после завершения всех *улучшений* (стек пуст) остаются еще *разработчики*, то они возвращаются в стакан.

Иногда, свойства Поиска или Разведки, позволяют построить самый верхний тайл *улучшений* в фазу Поиска. Не перемещайте его в игровую зону и не возвращайте своих *разработчиков* до наступления фазы Улучшений. В начале фазы Улучшений, переместите законченные *улучшения* в игровую зону, а задействованных *разработчиков*  к Населению.

После завершения строительства *улучшения*, обладающие особыми способностями, сразу же могут быть использованы. Способности используются на шаге Назначения или в указанной на тайле фазе(ах). Способности являются обязательными, если только текст не включает слово «may».

*3 улучшения имеют «мгновенный эффект», подобно мирам (см. ниже).*



Помещайте *колонистов* по одному на самый верхний тайл *мира* в строительной зоне.

Если число *колонистов*  равняется стоимости самого верхнего *мира*, то *мир* считается колонизированным. Переместите тайл этого *мира*  в игровую зону игрока, а использованных *колонистов*  в Население.

Используйте оставшихся *колонистов*, чтобы колонизировать *мир*  следующего тайла в стеке. Игрок может завершить более одного *мира*  в фазе Освоения.

Если после завершения всех *освоений* (стек пуст) остаются еще *колонисты*, то они возвращаются в стакан.

Иногда, свойства Поиска или Разведки, позволяют колонизировать самый верхний тайл *мира* в фазу Поиска. Не перемещайте его в игровую зону и не возвращайте своих *колонистов*  до наступления фазы Освоения. В начале фазы Освоения, переместите колонизированные *миры*  в игровую зону, а задействованных *колонистов*  к Населению.

Каждый мир имеет мгновенный эффект, показанный на тайле. Он выполняется единожды при вводе тайла мира в игру. Все миры предоставляют кубики. Некоторые миры также дают ГК. Выполняя мгновенный эффект, который заставляет удалить один из ваших кубиков, возвратите любой из расположенных в центре.

Tip: Чтобы получить больше кубиков, осваивайте больше миров. Избегайте "locking up" (блокировки) слишком многих рабочих, пытающихся построить дорогие тайлы.



Каждый *производитель*  создает *товар* на не сером мире в игровой зоне игрока.

Кубик *производителя* становится *товаром* ; положите его на мир.

Любой кубик *производителя* (любого цвета) может стать *товаром* на любом не сером мире.

Соответствие цвета *товара* с цветом мира имеет значение только, если *товар* будет Потреблен, не в случае Продажи (см. ниже).

Каждый мир может иметь не более 1 *товара* (если игрок не владеет улучшением «*Galactic*

*Reserves*»).

Возвратите излишки *производителей* в стакан.



Каждый *грузоотправитель* берет *товар* с мира в игровой зоне игрока и либо Торгует , либо Потребляет  его. Переместите оба кубика (*грузоотправитель* и *товар*) к Населению.

 Каждая **Торговля** позволяет заработать игроку ГК согласно цвету *мира* с товаром (*не* цвет кубика):



Некоторые способности тайлов могут увеличивать значения этих сумм.

*Tip: Торгуйте, чтобы нанять больше рабочих на следующие раунды.*

 Каждое **Потребление** позволяет заработать на отгрузке от 1 до 3 ПО:

1 ПО всегда;

+1 ПО, если цвет *товара* совпадает с цветом *мира* на котором он выложен;

+1 ПО, если цвет *грузоотправителя* совпадает с цветом *мира* товара;

Фиолетовые кубики Потребления, если используется как *товар* или как *грузоотправитель*, считаются любым цветом и всегда позволяют заработать дополнительные ПО.

*Используя 2 кубика при Потреблении, как товар и как грузоотправитель, всегда старайтесь зарабатывать дополнительные ПО.*

Некоторые способности тайлов могут увеличивать количество зарабатываемых ПО или позволяют получать дополнительные ГК.

Если начальный пул жетонов ПО иссякнет, то добавьте отложенные жетоны по 10 ПО. Используйте их, чтобы продолжить получать ПО за еще не законченные задачи Потребления.

Очистка начального пула ПО является одним из двух условий окончания партии. Игра заканчивается после завершения всего раунда.

*Tip: Используйте кубики Потребления (фиолетовые), чтобы получать дополнительные ПО при Потреблении.*

**Конец фазы**. Возвратите излишки *грузоотправителей* в стакан.

**Управление империей**

**Вербовка.** Завербуйте рабочих из числа вашего Населения, помещая их в стакан, уменьшая количество ваших ГК на 1 за каждый кубик. Выполняйте вербовку пока не закончатся кубики Населения, либо пока не опустеет казна ГК. После вербовки, если ваши ГК=0, сместите маркер на «1» (как показано на игровой доске).

Если у игрока ГК меньше, чем кубиков Населения, то игрок вправе сам выбирать какие из кубиков вербовать.

**Повторная вербовка**. Вы можете повторно завербовать любых *разработчиков*, *колонистов* (из строительной зоны) и *товары* (с миров). Поместите их в свой стакан.

*Повторная вербовка кубиков в отличии от вербовки не стоит ГК.*

**Сброс.** Переверните все жетоны фаз стороной «Х» вверх.

**Проверка окончания игры.** Если пул ПО был исчерпан или любой игрок имеет 12 или более тайлов в своей игровой зоне (считая двойного размера фракцию, как два тайла), то игра считается законченной (см. Победа ниже).

**Победа.**

Общий счет для каждого игрока:

- жетоны ПО

- ПО, равное стоимости всех улучшений и миров (числа в ромбиках и кружках). Числа с тайлов фракции также считать. Не считать тайлы в зоне строительства.

- бонусные ПО для улучшений стоимостью «6+» (то, что приносят сверх 6 ПО), как указано в условиях на данных тайлах. При подсчете бонуса, округление идет до следующего целого числа ПО.

**Игрок с наибольшим количеством ПО выигрывает!**

Если два или более игрока набрали равное количество очков, то каждый из них добавляет к своему результату:

- количество кубиков в его чашке;

- количество ГК.

Игрок с наибольшей суммой выигрывает. Если вновь равенство, то все эти игроки считаются победителями.

**Синхронизация.**

Сама игра может и должна происходить одновременно. Тем не менее есть случаи, когда порядок имеет значение:

- когда игрок может построить 12 или более тайлов (запуск конца игры), или

- когда пул ПО исчерпан (запуск конца игры).

Когда важен порядок выполнения фаз, тогда ходы игроками должны выполняться по часовой стрелке, начиная с игрока с наименьшим номером фракции (на тайле фракции в левом верхнем углу).

**Этикет.**

Информация о тайлах в стеках строительной зоны другого игрока является секретной. Игрок может просматривать тайлы своих стеков в любое время. Если его спрашивают, он обязан сказать другим игрокам размер каждого своего стека.

Тайлы, сброшенные во время фазы Поиска под жетон фазы Поиска являются секретными.

Также секретной является информация о выброшенных значениях на кубиках и их распределении по фазам, выполняемыми за ширмой каждым из игроков.

*Нет никакого способа проверить действия игроков позади ширм. Здесь все полностью построено на доверии и внимательности игроков.*

**Для игроков в Race for the Galaxy.**

Здесь приведены некоторые отличия RollFTG от RaceFTG:

- Порядок фаз отличается; Потребление происходит после, а не до Производства.

- Нет бонусов для выбранной фазы (хотя вы гарантируете, что выбранная фаза будет сыграна).

- Игроки не ограничиваются постройкой одного тайла в течении одной фазы.

- Все улучшения являются уникальными.

- ПО тайлов равны их стоимости (за исключением «6+» улучшений).

- Нет прямых военных завоеваний. Вместо этого «военные» кубики смещены в сторону Улучшений и Освоений, представляющих расширение империи военным путем.

- Торговые цены от 1$ и выше. Например, генный товар продается за 5$, а не 4 карты.

- Игрок может торговать несколько раз в фазе Отгрузки (столько, сколько имеет пар товар-грузоотправитель).

**Тонкости.**

**Q:** Какие различия между терминами кубиков, такими как: рабочие, грузоотправители, товары?

**A:** Рабочие – кубики в стакане игрока, которые нужно распределить ниже полосы фаз игрока и выбрать одну из фаз. Кубики, которые не находятся в собственности игрока, в области Населения или в областях Распределения, не являются рабочими. После присвоения рабочих одной из фаз они становятся: разведчиками, разработчиками, колонистами, производителями или грузоотправителями. Производители, помещенные на миры становятся товарами.

**Q:** Почему значки Производства изображены по разному на разных по цвету кубиках?

**A:** Это средство для страдающих дальтонизмом игроков.

**Q:** Почему у тайлов зеленых миров есть маленькая точка в верхних левых углах?

**A:** Только у Генных (зеленые) миров они есть, чтобы помочь страдающим дальтонизмом игрокам различить Генные (зеленые) и Редкоземельные (коричневые) миры.

**Setup.**

**Q:** Должен ли я выбирать два моих начальных тайла так, чтобы выкладывать их всегда меньшей ценой вверх?

**A:** Нет (это только для Вашей первой игры).

**Q:** Могу ли я поместить оба моих начальных тайла только в одном стеке в строительной зоне?

**A:** Нет.

**Q:** Могу ли я повторно вербовать товары с моих начальных миров вначале игры?

**A:** Нет. Вы можете совершать повторную вербовку кубиков только во время Управления Империей.

**Назначение.**

**Q:** Должен ли символ на кубике совпадать с соответствующей фазой, которой он присвоен?

**A:** Нет. Символ может и не соответствовать фазе, если кубик был Переназначен или он используется для выбора фазы.

**Q:** Могу ли я присвивать рабочих, у которых выпало «\*» на другие фазы после того, как были убраны ширмы?

**A:** Нет. Все рабочие должны быть присвоены фазам прежде, чем они будут Показаны.

**Q:** Я должен выбрать фазу перед использованием свойства Переназначения?

**A:** Да.

**Поиск.**

**Q:** Я должен использовать всех своих разведчиков во время фазы Поиска?

**A:** Да (каждый разведчик должен или Разведать или пополнить Запас).

**Q:** Я должен объявлять заранее, что будут делать мои разведчики?

**A:** Нет. Вы каждый раз определяете новую задачу одну за другой , выбирая каждый раз между Разведкой и Запасом для каждого разведчика.

**Q:** Что происходит, если игрок выполняющий Разведку должен вытянуть больше тайлов, чем есть в мешке?

**A:** После взятия последних тайлов из мешка он заканчивает эту Разведку. Затем берет все тайлы которые он сбросил (под жетоном фазы Улучшений) и помещает их в мешок. Далее он вытаскивает остальную необходимую часть тайлов.

**Q** (очень редкий): Что происходит, если все еще нет достаточного количества тайлов после выполнения вышеупомянутого?

**A:** Игрок, выполняющий Разведку, помещает все тайлы, которые он до сих пор вытянул в его строительной зоне. Затем, каждый из игроков (в том числе и игрок-Разведчик), по крайней мере с 3-мя тайлами в его строительной зоне, должен сбросить по 1 тайлу в мешок. Игрок-Разведчик вновь тянет тайлы, чтобы завершить задачу.

*Когда тайлы начинают заканчиваться в мешке, игроки могут разыгрывать фазу Поиска по очереди, согласно правилу синхронизации на странице 9.*

**Улучшение и Освоение.**

**Q:** Должен ли я использовать всех своих разработчиков (или колонистов)?

**A:** Да. Разработчики (или колонисты) должны быть помещены по одному на верхний тайл одного из стеков в строительной зоне, если там есть еще хотя бы одно улучшение или мир.

**Q:** Должен ли я использовать все применимые в данной ситуации скидки, которые я имею (такие как *Роботы Репликанты*)?

**A:** Да.

**Q:** У меня может быть больше чем 12 тайлов в моей игровой зоне?

**A:** Да. Игрок может иметь более 12 тайлов, если он выложил несколько тайлов во время заключительного раунда.

**Производство и Отгрузка.**

**Q:** Должны ли производители соответствовать цвету мира, чтобы произвести на нем товар?

**A:** Нет. Любой цветной производитель может произвести товар на любом не сером мире, переместившись на этот мир.

**Q:** Цена продажи цена товара определяется цветом мира, а не товара?

**A:** Да.

**Q:** Я должен объявить заранее, что сделают все мои грузоотправители?

**A:** Нет. Вы каждый раз определяете новую задачу одну за другой , выбирая каждый раз между Торговлей и Потреблением для каждого грузоотправителя.

**Q:** Символы «\*» на кубиках обеспечивают дополнительные ПО, когда задействованы в Потреблении?

**A:** Нет (только *цвета* кубиков имеют значения, а не их символы при Потреблении).

**Q:** Могу я сознательно не выкладывать кубики так, чтобы складывались соответствия по цветам между товарами, грузоотправителями и мирами, чтобы заработать меньше жетонов ПО, когда я Потребляю?

**A:** Да (иногда, это может иметь стратегический смысл).

**Управление Империей**

**Q:** Должен ли я принимать на работу так много кубиков, сколько может предоставить мне мое Население?

**A:** Да.

**Q:** Есть ли какая-нибудь причина, чтобы призвать рабочих в заключительном раунде?

**A:** Да. Правило равенства ПО (см. Победа, страница 8). Количество кубиков в стакане идет в общий подсчет результата. Рабочие в строительной зоне и товарах не учитываются.

**Мгновенные Эффекты**

**Q:** Если мгновенный эффект требует удалить кубик, то я могу удалить любой из своих кубиков?

**A:** Да.

**Q:** Удаление такого кубика из стакана, полосы фаз, строительной зоны или с одного из миров приводит к какому-либо эффекту (кроме самого удаления)?

**A:** Нет. (Если Вы удаляете кубик, который служил для выбора фазы, то вы все еще разыгрываете эту фазу).

**Способности Улучшений**

**Q:** Когда я могу использовать способности улучшений?

**A: Переназначение** может использоваться только во время шага Назначения. Все другие способности определяют фазу(ы), в которой они могут использоваться (исключение: *Галактические Резервы*, см. раздел ниже).

**Q:** Сколько раз способность может быть использована в течении одной фазы?

**A:** Столько раз, сколько раз эта способность может быть активирована.

*Пример: Общественные работы приносят +1$ после того, как его владелец завершает улучшение. Игрок, который выкладывает этот тайл, а затем завершает еще 2 улучшения получил бы +2$ от Общественных работ в фазе Улучшений.*

**Q:** Нужно ли мне использовать рабочих, чтобы активировать способности?

**A:** Нет.

**Q:** Могу ли я использовать способность улучшения в той же фазе в которой я ввел в игру этот тайл со способностью?

**A:** Да (см. пример выше).

**Q:** Я могу **Переназначить** кубик, находящийся в области Предписания?

**A:** Нет.

**Q:** Можно ли с помощью способности **Переназначения**, которая переназначает несколько работников, назначить их на разные столбцы?

**A:** Да.

**Q:** Могу ли я использовать **Переназначение** для рабочих с символом «\*»?

**A:** Да (хотя редко имеет смысл так делать).

**Q:** Может ли способность **Переназначение,** назначить кубик на фазу, символа которой нет на данном кубике?

**A:** Да (Только столбец в котором лежит кубик, а не его символы на поверхности определяют кто этот рабочей по специализации).

**Q:** Некоторые способности обращаются к **Поискам Чужих(Alien Explorer).** Как я могу к ним обратиться, если кубик Чужих(желтый) не имеет грани с Поиском?

**A:** Используйте **Переназначение**, чтобы поместитькубик Чужих на столбец Поиска, либо используйте грань с символом «\*», чтобы поместить кубик в Поиск.

**Q:** Могут ли способности влиять на кубики, присвоенные фазе, если символы на кубиках не совпадают с символом фазы на которую указывает способность?

**A:** Да (Только столбец в котором лежит кубик, а не его символы на поверхности определяют кто этот рабочей по специализации).

**Q:** Считаются ли кубики Потребления (фиолетовые), как кубики любого цвета при выполнении условий активации способностей или при подсчете ПО в конце игры?

**A:** Нет. Они совпадают с иным цветом только во время Потребления, чтобы заработать жетоны ПО.

**Q:** Что означает "округление до следующего полного" для способностей улучшений?

**A:** Считайте любую не полную сумму в качестве одного полного блока.

*Пример 1: Space Piracy дают его владельцу 1 ГК за каждые 2 Военных кубика среди Населения его владельца в конце каждой фазы Отгрузки. Если игрок с Space Piracy в игровой зоне имеет 3 Военных кубика, то происходит округление до 4-х кубиков и соответственно +2 ГК.*

*Пример 2: Новый Галактический Порядок обеспечивает 2 ПО в конце игры для каждого набора из 3-х Военных кубиков, которые имеет его владелец. Игрок с 4-мя Военными кубиками имеет 1 полный набор из 3-х кубиков и второй неполный, который округляется до 2-го целого набора. Итого получается 2 набора по 2 ПО = 4ПО.*

**Отдельное разъяснение способностей**

**Advanced Logistics:** Используйте эту способность столько раз, сколько пожелаете во время фазы Поиска, но лишь до того момента, пока не вытяните тайл *Alien Research Team*. Если выполняете Поиск со строгой синхронизацией, то вы можете использовать данную способность только во время вашей очереди Поиска.

**Alien Archaeology:** См. вопрос по **Alien Explorer** в разделе Способностей Улучшений.

**Alien Research Team:** Возьмите дополнительный тайл после того, как все игроки выполнят свои задачи, но прежде чем возвратить любые тайлы, которые хотите сбросить, чтобы закончить фазу. Также см. вопрос по **Alien Explorer** в разделе Способностей Улучшений.

**Biological Adaptation:** Это не способность **Переназначения** (хотя и содержит ключевую фразу «повторно назначить»).

**Conscription:** См. раздел Мгновенных эффектов.

**Executive Power:** См. вопросы по **Переназначению** в разделе Способностей Улучшений.

**Former Penal Colony:** См. раздел Мгновенных эффектов.

**Free Trade Zone:** Например, серый мир стоимостью 3 или 4 стоил бы 2 (если у вас были бы еще и *Replicant Robots*, то в этом случае стоимость была бы равна 1).

**Galactic Mandate:** См. вопросы по **Переназначению** в разделе Способностей Улучшений.

**Galactic Reserves:** Эта способность имеет продолжительный эффект. После того, как данное улучшение вступает в игру, вы можете иметь до двух товаров (одинаковых или различных цветов) на всех своих не серых мирах. Каждый товар все еще требует одного грузоотправителя в фазу Отгрузки.

**Genetics Lab:** Эта способность считает только число Генных кубиков, используемых в качестве товаров, а *не* числа товаров на Генных мирах.

**Information Tech:** См. раздел Мгновенных эффектов.

**Isolation Policy:** См. вопросы по **Переназначению** в разделе Способностей Улучшений.

**Mad Scientists:** If no one has any Novelty worlds, this *does* count as “tying for most,” so you may use this power to **Reassign** 1 die. Если ни у кого нет голубых миров *Novelty*, то вы можете использовать способность **Переназначение** для 1 кубика.

**Nanotechnology:** См. вопросы по **Переназначению** в разделе Способностей Улучшений.

**Organic Shipyards:** One of its extra shippers being a Genes die matters only if you use it to Consume a good from a Genes *world*.

**Rebel Miners:** См. раздел Мгновенных эффектов.

**Rebel Warrior Race:** См. раздел Мгновенных эффектов.

**Space Marines:** См. раздел Мгновенных эффектов.

**Space Tourism:** If there are multiple worlds tied for highest cost, you get the extra $1 only if you own all of them. Use only the *printed*, not discounted, costs when determining the highest-cost world.

**Часто пропускаемые правила.**

• Игра происходит одновременно (нет никаких отдельных раундов для игроков).

• Кубик, помещенный на полосу фаз (чтобы выбрать фазу) все еще является рабочим.

• Каждый игрок может выбрать только одну фазу. Каждый Переназначенный рабочий, включая одного присвоенного Предписанием, выставляются вне полосы фаз.

• Все рабочие выполняют свои задачи последовательно, по одному. Игроки не должны объявлять

заранее, какую из задач будет выполнять тот или иной рабочий.

• Рабочие, которые завершают задачи, перемещаются в Население (не в стакан).

• Неиспользованные рабочие возвращаются в стакан (не в Население).

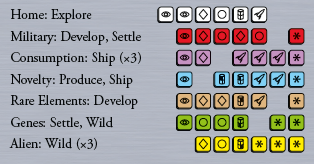
• Тайлы, которые сбрасываются в фазу Поиска, возвращаются в мешок.

• Каждый (фиолетовый) кубик Потребления, при использовании его или как товар, или как грузоотправитель во время Потребления, зарабатывает +1 VP.

• Фракция каждого игрока и домашние миры считаются, как 3 тайла и входят в подсчет 12 тайлов инициирующих окончание партии.

**Символы на кубиках и Распределение тайлов**

Различные по цвету кубики различаются и символами на гранях. Каждый тип специализируется на различных фазах:



Эта информация также представлена (в другой форме) на правой стороне ширм игроков.

У каждой из 55 игровых тайлов изображен мир на одной стороне и улучшение на другой со стоимостью от 1 до 6.

Таблица показывает распределение типов тайлов в зависимости от стоимости:

