

EMINENT

DOMAIN

КОСМИЧЕСКАЯ ЭРА

ПРАВИЛА ИГРЫ

ОБЗОР ИГРЫ

Исследуйте галактику и расширяйте свои владения. Колонизируйте близлежащие планеты или покоряйте их силой. Производите ресурсы и изучайте новые технологии, чтобы построить величайшую империю и выиграть игру!

В игре «Eminent Domain: Космическая эра» вы строите звёздную империю с помощью колоды карт ролей. В начале игры у всех участников колоды одинаковые. В свой ход вы должны выбрать, какую роль хотите сыграть, и добавить в свою колоду одну новую карту роли. Играя роль, вы можете усилить её эффект, сыграв с руки карты, подходящие к выбранной роли. Например, чем чаще ваша империя уделяет внимание науке, тем эффективнее будут исследования — потому что у вас в колоде окажется больше карт науки.

Во время игры участники увеличивают своё влияние на галактику, расширяя свои владения или занимаясь наукой и торговлей. Отправляйте поисковые отряды, чтобы найти новые планеты. Колонизируйте или завоёвывайте их, чтобы присоединить к своей империи и получить доступ к их ресурсам и влиянию. Производите ресурсы и продавайте их или исследуйте новые технологии. Игрок, чья империя получит наибольшее влияние к концу игры, станет властелином галактики!

СОСТАВ ИГРЫ



КАРТЫ РОЛЕЙ × 96



ВСПОМОГАТЕЛЬНЫЕ КАРТЫ РОЛЕЙ × 5

ОТЛИЧАЮТСЯ ОТ КАРТ РОЛЕЙ ОБОРОТОМ И ЦВЕТНОЙ ОБВОДКОЙ НА ЛИЦЕВОЙ СТОРОНЕ



КАРТЫ ПЛАНЕТ × 27



КАРТЫ НАЧАЛЬНЫХ ПЛАНЕТ × 6

НА ОБОРОТАХ СТОИТ ПОМЕТКА «СТАРТ»



КАРТЫ БОНУСНЫХ ПЛАНЕТ × 9

НА ОБОРОТАХ КАРТ УКАЗАН ТИП
«ПРЕСТИЖНАЯ» ИЛИ «УТОПИЯ»



КАРТЫ ТЕХНОЛОГИЙ × 39

13 ДЛЯ РАЗВИТЫХ ПЛАНЕТ,
13 ДЛЯ ПЛОДОРодНЫХ ПЛАНЕТ,
13 ДЛЯ ПЛАНЕТ, БОГАТЫХ МЕТАЛЛАМИ



ЖЕТОНЫ ИСТРЕБИТЕЛЕЙ × 35



ЖЕТОНЫ РЕСУРСОВ × 24

6 ЕДЫ, 6 ВОДЫ, 6 ЖЕЛЕЗА, 6 КРЕМНИЯ



ПАМЯТКИ × 4

1 С ПОМЕТКОЙ «ПЕРВЫЙ ИГРОК»



ЖЕТОНЫ ВЛИЯНИЯ × 32

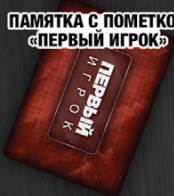
КОЛОДА ПЕРВОГО ИГРОКА



СТОПКА СБРОСА



ПАМЯТКА С ПОМЕТКОЙ «ПЕРВЫЙ ИГРОК»



ИМПЕРИЯ ИГРОКА 1



НАЧАЛЬНАЯ ПЛАНЕТА

ВСПОМОГАТЕЛЬНЫЕ КАРТЫ РОЛЕЙ

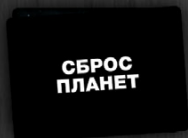


СТОПКИ КАРТ РОЛЕЙ

СТОПКА ПЛАНЕТ



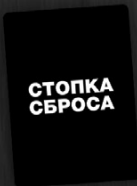
СБРОС ПЛАНЕТ



ПАМЯТКА



СТОПКА СБРОСА



ИМПЕРИЯ ИГРОКА 4



ЖЕТОНЫ ВЛИЯНИЯ



ЖЕТОНЫ РЕСУРСОВ



ЖЕТОНЫ



ОБУЧАЮЩАЯ ПАРТИЯ

Некоторых игроков поначалу может смутить обилие карт технологий. Если вы играете в первый раз, попробуйте сыграть обучающую партию, описанную на стр. 8.

ПОДГОТОВКА

- Возьмите 5 вспомогательных карт ролей и положите их в ряд посередине стола рубашкой (стороной без текста) вверх.
- Каждый игрок получает 1 карту политики. Оставшиеся карты политики уберите в коробку.
- Разделите карты остальных ролей по типам на 5 **стопок**. Положите эти **стопки** лицевой стороной вверх на соответствующие вспомогательные карты ролей.
- Начальная колода каждого игрока состоит из следующих карт:

- 1 карта политики
- 1 карта завоевания
- 2 карты колонизации
- 2 карты науки
- 2 карты поиска
- 2 карты **производства/продажи**

Набрав нужные карты из стопок, игроки переешивают свои начальные колоды.

- Каждый игрок получает случайную карту начальной планеты и кладёт её в свою **империю** лицевой стороной вниз. Оставшиеся начальные планеты уберите в коробку.
- Перемешайте карты планет и сложите их в колоду лицевой стороной вниз в центре стола. Если это ваша первая партия, не используйте 9 бонусных планет — уберите их в коробку.
- Каждый игрок получает случайную памятку. Тот, у кого на обратной стороне памятки указано «Первый игрок», ходит первым. Неиспользованные памятки уберите в коробку.
- 8 жетонов **влияния** имеют синюю обводку. Отложите их в сторону, а остальные 24 выложите на середину стола — это запас **влияния**.
- Разложите технологии по типам планет



(«Развитые», «Плодородные», «Богатые металлами») в три стопки лицевой стороной вверх. Игроки могут просматривать их в любой момент партии.

- Возьмите на руку 5 карт из своей начальной колоды и начинайте игру!

ХОД ИГРЫ

В свой ход каждый участник разыгрывает три фазы в указанном порядке и передаёт ход соседу слева.

1. Фаза действия (по желанию)
2. Фаза роли (обязательная)
3. Фаза очистки (обязательная)

1. Фаза действия (по желанию)

Сыграйте карту с руки и примените её эффект действия.

- Нельзя **усилить** или **повторить** действие.
- Можно не выполнять действие и пропустить эту фазу.

Выполнив действие, положите сыгранную карту в свою стопку сброса.



2. Фаза роли (обязательная)

Выберите одну из 6 ролей: колонизация, наука, производство, продажа, поиск или завоевание. Примените эффект выбранной роли, включая бонус **ведущего**.

- Выберите одну из ролей.
- Возьмите карту из соответствующей **стопки** (если она ещё не пуста) и положите её в свою игровую зону.
- Вы можете **усилить** выбранную роль, сыграв с руки сколько угодно карт с символами этой роли. Символы на картах планет вашей **империи**, лежащих лицевой стороной вверх, тоже можно использовать для **усиления** роли. Карты, сыгранные в фазе действия, роль не **усиливают**.
- Примените эффект роли, включая бонус **ведущего**. Учитывайте все символы, использованные, чтобы **усилить** роль.

1. ВЫБЕРИТЕ РОЛЬ ИЗ СТОПКИ



2. УСИЛЬТЕ ЭФФЕКТ РОЛИ КАРТАМИ С РУКИ



Теперь каждый соперник в порядке по часовой стрелке должен либо **отказаться от роли**, либо **повторить её**.

- **Отказаться от роли:** соперник берёт на руку 1 карту из своей колоды.
- **Повторить роль:** соперник играет с руки карты с символами той же роли и применяет эффект этой роли (но не бонус **ведущего**). Символы на картах планет, лежащих в **империи** лицевой стороной вверх, тоже можно использовать при **повторении** роли. Обратите внимание: роли можно **повторять**, не играя карт с руки. Достаточно использовать символы карт, входящих в **империю**.

Роль можно выбрать, даже когда её **стопка** опустела. В этом случае продажа, производство и наука дают дополнительный бонус **ведущему**. Этот бонус указан на вспомогательных картах ролей и появляется, только когда **стопка** пуста!

3. Фаза очистки (обязательная)

Сбросьте ненужные карты с руки и доберите новые до предела руки.

- Каждый игрок сбрасывает карты, сыгранные в фазе роли (кроме тех, что подложены под планеты как **колонии**), в свою стопку сброса.
- Вы можете сбросить сколько угодно карт с руки.
- Теперь вы должны добрать карты на руку (либо сбросить лишние), чтобы количество карт у вас на руке соответствовало пределу руки.
- Приводить руку в порядок можно только в своей фазе очистки, а не в ход соперника.

Если игрок должен взять карту, а его колода пуста, перемешайте стопку сброса — теперь это новая колода.

Стопки сброса не тайна. Любой игрок может их просматривать в любой момент.

Обычно предел руки равен 5 картам. Но этот предел могут изменить планеты вашей **империи**.

КОГДА ЗАКОНЧИЛАСЬ СТОПКА РОЛИ

Когда все роли в **стопке** заканчиваются и остаётся только вспомогательная карта роли, переверните её лицевой стороной вверх. Этим вы показываете, что **стопка** роли закончилась, но эту роль по-прежнему можно выбирать во второй фазе своего хода. Выбирая роль из закончившейся **стопки**, вы не берёте на руку вспомогательную карту роли — она остаётся на столе до конца игры.

КОНЕЦ ИГРЫ

Если закончился ЛИБО запас жетонов **влияния**, ЛИБО определённое число стопок ролей, это служит сигналом конца игры.

После этого игра доигрывается до того момента, когда все игроки сделают одинаковое число ходов. Участник, сидящий справа от первого игрока, делает последний ход игры.

Если жетоны **влияния** закончились, игроки всё равно могут их зарабатывать. Возьмите запасные 8 жетонов, которые вы отложили в начале игры, а если и их не хватит — используйте жетоны ресурсов или истребителей как замену.

Определяем победителя

Сложите очки, полученные за жетоны **влияния**, карты технологий и карты планет, лежащие в вашей **империи** лицевой стороной вверх. Подсчитайте свой результат. Игрок с наибольшим количеством очков побеждает. При ничьей побеждает тот из претендентов, у которого больше жетонов ресурсов и истребителей. Если и в этом случае вышла ничья, сыграйте ещё раз!

ВАРИАНТЫ

Обучающая партия

Неопытные игроки легко могут запутаться в картах технологий. Им стоит попробовать вариант обучающей игры, который поможет разобраться в тонкостях игры. Обучающая партия проходит точно так же, как и обычная, но без роли науки. Уберите из игры карты технологий и 3 развитые планеты с символами науки. Переверните **стопку** карт науки лицевой стороной вниз и не используйте её.

Чтобы привыкнуть к игре, в следующий раз используйте только технологии первого уровня. Добавляйте 2-й и 3-й уровни, когда начнёте понимать, как играется роль науки.

Расширенная игра для троих

Этот вариант подойдёт для троих участников, которые хотят сыграть более продолжительную партию. При подготовке уберите из каждой **стопки** 2 карты ролей каждого типа. Исключение — колода завоевания, из неё уберите только 1 карту. Играйте, пока в запасе не закончатся жетоны **влияния** или пока не опустеют любые 2 **стопки** ролей.

ИГРА	СИГНАЛ К ОКОНЧАНИЮ
2 игрока, стандартная	1 стопка опустела
3 игрока, стандартная	1 стопка опустела
3 игрока, расширенная*	2 стопки опустели
4 игрока, стандартная	2 стопки опустели

* О расширенной версии см. ниже.

СЛОВАРЬ ИГРОВЫХ ТЕРМИНОВ

Ведущий — игрок, который выбирает роль в фазе роли.

Влияние — ваши победные очки. Игрок, у которого больше влияния в конце игры, побеждает.

Заселить — перевернуть планету, под которую подложено нужное число колоний, указанное на карте планеты. Подложенные колонии уходят в личный сброс.

Захватить — перевернуть планету, потратив столько истребителей, сколько указано на карте планеты. Потраченные истребители возвращаются в запас.

Империя — ваша игровая зона.

Колония — символ колонизации на карте, подложенной под планету.

Отказаться от роли — взять 1 карту из колоды вместо того, чтобы повторять роль соперника.

Повторить — принять участие в роли, выбранной соперником.

Стопки — общий запас карт ролей, по 1 стопке на каждый тип.

Усилить — сыграть символы, соответствующие выбранной вами роли.

КАРТЫ ПЛАНЕТ




Оборот карты планеты



Лицевая сторона карты планеты

- Каждый символ на карте планеты, лежащей в вашей **империи** лицевой стороной вверх, учитывается при применении эффекта роли, соответствующей этому символу.
- В ячейках ресурсов хранятся жетоны ресурсов. Каждая ячейка предназначена для своего типа ресурса.



На некоторых планетах в зоне эффектов указано . Это значит, что ваш предел руки увеличен на 1 карту.

КАРТЫ РОЛЕЙ ПОЛИТИКА

Действие:

- Уберите карту политики из игры. Возьмите на руку 1 карту роли из любой стопки.
- Карты политики нельзя использовать, чтобы **усилить** или **повторить** роль.




ПОИСК

Действие:

- Возьмите 2 карты из вашей колоды на руку.

Роль:

- Просмотрите определённое число карт планет: на одну меньше, чем число сыгранных . Изучите эти карты с обеих сторон, выберите 1 карту и добавьте её в свою **империю** лицевой стороной вниз. Карты планет, которые вы не выбрали, положите в стопку сброса планет лицевой стороной вверх.
- Если колода планет пуста, замешайте сброс в новую колоду.

Бонус ведущего:

- Можете просмотреть 1 дополнительную карту планеты.

ЗАВОЕВАНИЕ

Действия (выберите одно):

- Возьмите 1 жетон истребителя (любой) из запаса и поместите в свою **империю**.
- **Захватите** 1 планету: верните в запас X жетонов истребителей (любых) из вашей империи и переверните 1 карту планеты в вашей **империи** лицевой стороной вверх. X — это затраты на завоевание, указанные на выбранной карте планеты.

Роль:

- Возьмите 1 истребитель за каждый сыгранный символ завоевания.

Бонус ведущего:

- Вместо того чтобы брать истребители, **захватите** 1 планету. Верните в запас X жетонов истребителей и переверните 1 карту планеты в вашей **империи** лицевой стороной вверх. X — это затраты на завоевание, указанные на выбранной карте планеты.

Важно:

- На лицевых сторонах планет указано число очков **влияния** — оно нужно для подсчёта итогов игры. Не берите жетоны **влияния** из запаса, когда **захватываете** планету!
- Игроки могут **захватывать** только планеты, лежащие лицевой стороной вниз в их **империях**.
- Игрок, который **повторяет** чужую роль завоевания, не может захватить планету.
- Когда **захватываете** планету, уберите все **колонии** с этой планеты в свою стопку сброса.



КОЛОНИЗАЦИЯ

Действия (выберите одно):

- **+1 колония:** подложите карту колонизации под планету так, чтобы были видны символы **колонии** и все игроки могли видеть, сколько **колоний** на планете.
- **Заселите 1 планету:** если на планете уже достаточно **колоний**, переверните её. Необходимое число **колоний** (затраты на колонизацию) указано на карте планеты. Уберите все **колонии** с этой планеты в свою стопку сброса.



Роль:

- **+1 колония** за каждый [символ]. Подложите все сыгранные карты под любое количество карт планет в вашей **империи**, лежащих лицевой стороной вниз. Символы колонизации на этих картах считаются колониями на этих планетах.

Бонус ведущего:

- **Заселите 1 планету** вместо того, чтобы размещать **колонии**: если на планете достаточно колоний, переверните её. Необходимое число колоний указано на карте планеты. Уберите все **колонии** с этой планеты в свою стопку сброса.

Важно:

- На лицевых сторонах планет указано число очков **влияния** — оно нужно для подсчёта итогов игры. Не берите жетоны **влияния** из запаса, когда **заселяете** планету!
- Не запрещается размещать на планете больше **колоний**, чем необходимо, чтобы **заселить** её.
- Игрок, который **повторяет** чужую роль колонизации, не может **заселить** планету.



Каждый символ колонизации в вашей **империи** снижает на 1 число **колоний**, необходимое для **заселения** планеты. При **заселении** можете считать эти символы виртуальными **колониями** на каждой планете **империи**.



У Сергея есть планета, лежащая лицевой стороной вниз, и 3 колонии на ней. Затраты на её колонизацию — 4 колонии.



Но в его империи также есть планета с символом колонизации, лежащая лицевой стороной вверх.



Применив эффект действия колонизации, Сергей заселяет планету.

ПРОИЗВОДСТВО


Действия:

- Положите 1 жетон ресурса в пустую ячейку ресурса в вашей **империи**.


Роль:

- Положите 1 жетон ресурса за каждый ваш символ производства в пустые ячейки ресурсов в вашей **империи**.

Бонус ведущего:

- Не действует, пока **стопка** не опустеет.
- Когда **стопка** опустеет, + .

Важно:

- Тип ресурса (кремний, вода, еда или железо) определяется ячейкой ресурса. Разные типы ресурсов важны для разных карт технологий.
- Производство можно **усилить** или **повторить** только при помощи символа производства: .
- Ресурсы не ограничены числом жетонов. Если жетоны одного цвета кончились, используйте как замену любые другие.



ПРОДАЖА


Действия:

- Верните в запас 1 жетон ресурса из вашей **империи**. Возьмите за это 1 жетон **влияния**.


Роль:

- Верните в запас 1 жетон ресурса из вашей **империи** за каждый ваш символ продажи. Возьмите 1 жетон **влияния** за каждый отданный таким способом жетон ресурса.

Бонус ведущего:

- Не действует, пока **стопка** не опустеет.
- Когда стопка опустеет, + .

Важно:

- Нельзя продать больше ресурсов, чем есть в вашей **империи**.
- **Влияние** вы получаете только за отданные в запас ресурсы. Символы продажи **влияния** не прибавляют.
- Продажу можно **усилить** или **повторить** только при помощи символа продажи: .



НАУКА

Действия:

- Уберите из игры в коробку 1 или 2 карты с руки. В их число можно включить карту науки, которую вы играете сейчас.

Роль:

- Есть 3 типа технологий, соответствующие 3 типам планет: развитые, плодородные и богатые металлами.
- Возьмите на руку 1 любую карту из любой **стопки** технологий, покрыв затраты на науку (сыграв нужное число символов науки) и выполнив планетарное условие (нужное число планет соответствующего типа должно лежать в вашей **империи** лицевой стороной вверх).



Бонус ведущего:

- Не действует, пока **стопка** не опустеет.
- Когда **стопка** опустеет, +

Важно:

- В игре есть 6 двусторонних карт технологий, которые не нужно брать на руку — они остаются у вас в игровой зоне. Приобретая такую карту, вы выбираете, какой стороной она будет сыграна. Другая сторона не учитывается до конца игры.

Уровень технологии	Условие*	Затраты*
1-й уровень	1 планета	3 символа науки
2-й уровень	2 планеты	5 символов науки
3-й уровень	3 планеты	7 символов науки

* Затраты и планетарное условие указаны на самих картах.



- На картах технологий 2-го и 3-го уровней указаны очки **влияния**. Они учитываются при подсчёте итогов и определении победителя. Не берите жетоны **влияния**, когда получаете карту технологии.
- Не запрещается выбрать роль науки и при этом не брать карту технологии, а просто добавить новую карту науки в вашу колоду.



В империи лежат лицевой стороной вверх две развитые планеты: Эхо Роза и Окейно.



В свой ход в фазе роли Ольга берёт из стопки ролей карту науки и усиливает эту роль тремя картами науки с руки. Карта Эхо Роза даёт ей пятый символ науки.



Ольга выбирает из стопки технологий карту «Оружейный магазин». Для этого она выполнила планетарное условие (две развитые планеты в империи) и покрыла затраты на науку (пять символов науки).

ИГРА С ДОПОЛНЕНИЕМ «БОНУСНЫЕ ПЛАНЕТЫ»

При подготовке добавьте в колоду планет 9 бонусных планет. Среди них 3 престижные планеты и 6 утопий. Их добавление разнообразит процесс поиска новых планет и делает вашу стратегию поиска более вариативной.

Престижные планеты

На престижных планетах обосновались самые влиятельные граждане вашей **империи**. У каждой из престижных планет свои параметры затрат на колонизацию и завоевание. В конце игры эти планеты принесут вам немало очков **влияния**, однако по ходу игры не помогут выполнить планетарное условие для изучения технологий и не дадут вам дополнительных символов ролей и дополнительных ячеек для ресурсов.



Утопии

На утопических планетах можно производить любые ресурсы и изучать любые технологии. У всех утопий одинаковые параметры затрат на колонизацию и завоевание. Ячейки на утопических планетах могут хранить ресурсы любого типа, так что, когда вы производите ресурс, вы сами выбираете его тип.



Когда вы изучаете технологию, вы сами выбираете, какого типа планетой будет считаться утопия, чтобы помочь вам выполнить планетарное условие. Но помимо утопии у вас должна быть хотя бы одна планета нужного типа. Кроме того, применяя эффект роли науки, вы можете задействовать только одну утопическую планету, даже если у вас их несколько.

Например, если в вашей **империи** одна развитая планета и две утопии, вы сможете выбрать карты технологий развитых планет только 1-го или 2-го уровня, но не 3-го. И вы не сможете выбрать карты технологий плодородных и богатых металлом планет, поскольку у вас нет планет соответствующего типа, а есть только развитые и утопии.

СОЗДАТЕЛИ ИГРЫ

Разработчик: Сет Джеффи

Вёрстка и иллюстрации: Гейвен Браун

Иллюстрации: Эрик Дж. Картер, Райан Джонсон, Джеймс

Вольф Стрель, Патрик Макэвой, Джереми Девературда

Copyright 2011 | Tasty Minstrel Games, L.L.C. | Tucson, AZ

www.tastyminstrelgames.com



Искренние благодарности

Благодарности получают следующие люди, без которых игра Eminent Domain не появилась бы на свет:

За тестирование игры: Тайлер Морган, Джон Хедер и Стив Карлсон.

За тестирование версии Print & Play и продвижение по зову долга и души: Карлос Робельдо, Том Гурганус, Кенни Вен Осдел, Дэвид Этертон, Скотт Андерсон, Адам Кюнсмиллер, Хэнк Панетьер, а также все, кто распечатал копию игры, сыграл в неё, написал обзор или отчёт или как-то ещё рассказал миру про Eminent Domain.

За помощь в редактировании правил: Джим Коут, Брэд Перри, Хайдрун Спор, Ларс Роуз, Адам Кюнсмиллер, Ши Паркс, Дэвид Этертон, Кенни Вен Осдел, Дуг Орлинс, Минти Хантер и все, кто присылал свои комментарии по интернету.

За то, что сделали Eminent Domain реальностью (причём потрясающей реальностью): Майкл Миндес, Гэйвен Браун, Эрик Картер, Райан Джонсон, Джеймс Вольф Стрель, Патрик Макэвой и Джереми Девературда.

Особая благодарность команде Tasty Minstrel Street за распространение информации об Eminent Domain: Дэвид Фристром, Дэн Фостер, Вайстен Бенбоу, Адам Дж. О'Брайен, эсквайр, Фунь Чун Пинь, Том Гурганус. Кристиан Спир, Джон Холл, Дэн Скогстад, Боб Менцел, Фрэн Хэмрик, Аллен Сэм, Элиндо Кастро, Ричард Уолтер, Марк Спектер, Леви Эпплгейт, Тодд Дершайд, Кевин О'Брайен, Юрая Оттинг, Майкл Б. Кук, Кристиан Янсен Джейч, Луки Силбах VI, Дуг Орлинз, Кэти Гриффин, Майк Logan, Хэнк Панетьер, Майкл Сэтр, Дэвид Хоффман, Дарт, Дэниел Грант, Майк Бетцел, Дэвид Этертон, Мэтт Боумен.

РУССКОЕ ИЗДАНИЕ: ООО «МИР ХОББИ»

Общее руководство: Михаил Акулов, Иван Попов

Руководство редакцией: Владимир Сергеев

Главный редактор: Александр Киселев

Переводчик: Александр Гагинский

Редактор: Валентин Матюша

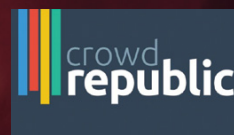
Дизайнер-верстальщик: Кристина Соозар

Корректор: Ольга Португалова

Предпечатная подготовка: Иван Суховей

Вопросы издания игр: Николай Пегасов (nikolay@hobbyworld.ru)

Особая благодарность выражается Илье Карпинскому.




Перепечатка и публикация правил, компонентов и иллюстраций игры без разрешения правообладателя запрещены.

© 2016 ООО «Мир Хобби». Все права защищены.

Выпущено при поддержке Crowd Republic.

www.hobbyworld.ru

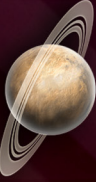
КАРТЫ ТЕХНОЛОГИЙ: КРАТКАЯ СПРАВКА



ТЕХНОЛОГИИ БОГАТЫХ МЕТАЛЛОМ ПЛАНЕТ



ТЕХНОЛОГИИ ПЛОДОРОДНЫХ ПЛАНЕТ



ТЕХНОЛОГИИ РАЗВИТЫХ ПЛАНЕТ

УРОВЕНЬ 2

ПОИСКОВАЯ ГРУППА

ДЕЙСТВИЕ
Возьмите верхнюю карту колоды планет и поместите себе в империю планету стороны выки.

УРОВЕНЬ 2

ТЕРАФОРМИРОВАНИЕ

ДЕЙСТВИЕ
Добавьте эту карту к планете как 2 колонки. Если это позволит покрыть затраты на колонизацию, заселите эту планету.
Прим.: не возвращайте все карты на стол, заселите в вашей империи.

УРОВЕНЬ 2

СЕТЬ ОБМЕНА ДАННЫМИ

ДЕЙСТВИЕ
Возьмите 2 карты. Уберите из игры любое количество карт с руки.

УРОВЕНЬ 2

МОБИЛИЗАЦИЯ

ДЕЙСТВИЕ
Возьмите 2 истребителя. Можете заставить 1 планету в этот ход после фазы роли.

УРОВЕНЬ 2

ИСКУССТВЕННЫЙ ИНТЕЛЛЕКТ

ДЕЙСТВИЕ
Возьмите на руку 2 карты роли из любых стопок.

УРОВЕНЬ 2

МНОГОПРОФИЛЬНОСТЬ

ДЕЙСТВИЕ
+ за каждый ТИП ресурса, который вы продаете в этот ход.

УРОВЕНЬ 2

ГРОЗА ВОЙНЫ

ДЕЙСТВИЕ
Захватите 2 или меньше планет.

УРОВЕНЬ 2

ГЕННАЯ МОДИФИКАЦИЯ

ДЕЙСТВИЕ
+ за каждый ТИП ресурса, который вы продаете в этот ход.

УРОВЕНЬ 2

УЗКА СПЕЦИАЛИЗАЦИЯ

ДЕЙСТВИЕ
Выберите 1 ТИП ресурса. + за каждый ресурс этого ТИПА, который вы продаете в этот ход.

УРОВЕНЬ 2

ЛИЦО
ИНТЕРДИКЦИЯ

ДЕЙСТВИЕ
Постоянная

УРОВЕНЬ 2

ЛИЦО
ПЛОДОРОДНАЯ ПОЧВА

ДЕЙСТВИЕ
Постоянная

УРОВЕНЬ 2

ЛИЦО
ОПТИМИЗАЦИЯ

ДЕЙСТВИЕ
Постоянная
Можете продавать истребители как ресурсы. — это не тип ресурса.

УРОВЕНЬ 2

ОБОРОТ
ТАКТИКА ВЫЖИВЕННОЙ ЗАЩИТЫ

ДЕЙСТВИЕ
Постоянная
—2 к вашим затратам на завоевание. Когда вы захватите планету, поместите на неё истребитель. На этой планете нельзя ходить ресурс.

УРОВЕНЬ 2

ОБОРОТ
ИСОБИЛИЕ

ДЕЙСТВИЕ
Постоянная
Планеты, которые вы заселите или захватите эту, выйдут в игру сразу с заданными квантами ресурсов.

УРОВЕНЬ 2

ОБОРОТ
ОПТИМИЗАЦИЯ

ДЕЙСТВИЕ
Постоянная
Каждый ход можете убирать из игры 1 карту с руки.

УРОВЕНЬ 3

ЛИЦО
ПЕРЕВОЗКИ

ДЕЙСТВИЕ
Постоянная
В свой ход играйте фазу действия и фазу роли действия в любом порядке.

УРОВЕНЬ 3

ЛИЦО
РАКЕТЫ

ДЕЙСТВИЕ
Постоянная
Берите 1 дополнительную карту, когда отбавляете роль.

УРОВЕНЬ 3

ЛИЦО
ПРИСПОСОБЛЕННОСТЬ

ДЕЙСТВИЕ
Постоянная
Ваши обычные карты науки получают все символы. Их можно использовать, чтобы усилить или подорвать любую роль.

УРОВЕНЬ 3

ОБОРОТ
ПРОИЗВОДИТЕЛЬНОСТЬ

ДЕЙСТВИЕ
Постоянная
В фазе действия можете сыграть дополнительную карту и применить её эффект действия.

УРОВЕНЬ 3

ОБОРОТ
БОРЬБА

ДЕЙСТВИЕ
Постоянная
Можете использовать бонус ведущего, когда повторяете роль колонизации или завоевания.

УРОВЕНЬ 3

ОБОРОТ
ГИПЕРЭФЕКТИВНОСТЬ

ДЕЙСТВИЕ
Постоянная
Каждый ход можете убирать из игры любое количество карт с руки.

УРОВЕНЬ 1

УЛУЧШЕННАЯ КОЛОНИЗАЦИЯ

ДЕЙСТВИЕ
Заселите 1 планету. Заселите еще 1 планету. Или +1 колонки. Прим.: можно заселить +1 колонки, не заселив планету.

УЛУЧШЕННЫЙ ПОИСК

ДЕЙСТВИЕ
Возьмите 3 карты.

УЛУЧШЕННОЕ ПРОИЗВОДСТВО

ДЕЙСТВИЕ
Произведите 2 ресурса.

УЛУЧШЕННОЕ ЗАВОЕВАНИЕ

ДЕЙСТВИЕ
Возьмите 2 истребителя или захватите 1 планету.

УЛУЧШЕННАЯ ПРОФАЗА

ДЕЙСТВИЕ
Возьмите из закупа.

УЛУЧШЕННАЯ НАУКА

ДЕЙСТВИЕ
Возьмите 1 карту. Уберите из игры 3 или меньше карт с руки.