



UMESTO DA ČITATE
PRAVILA POGLEDAJTE
VIDEO SA UPUTSTVIMA
ZA IGRU!



PRAVILA

GODINE 2075. UBRZO NAKON ŠTO SU PREUZELE KONTROLU NAD SVETOM, MAČKE SU SE OKRENULE NOVOM IZAZOVU – SVEMIRU! SADA SE ZA PREVLAST BORE ŠIROM VASELJENE. TO JE ŽESTOKA TRKA, PUNA SMICALICA I RAKETA KOJE EKSPLODIRAJU! KO ĆE IZAĆI KAO POBEDNIK U OVOJ EPSKOJ TRCI, STAVITI ŠAPU NA BESKONAČNO BLAGO MLEČNOG PUTA I POSTATI PRAVI SVEMIRSKI OSVAJAČ?

KOMPONENTE



1 raketa



4 tokena ciljeva



64 tokena poena
(20 vrednosti 1, 20 vrednosti 3, 12 vrednosti 5 i
12 vrednosti 10)



1 marker rakete



6 kockica



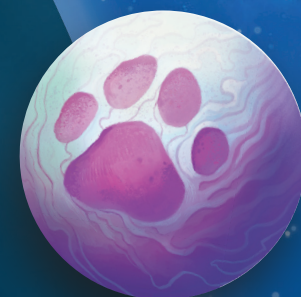
1 svemirska podloga



5 tabli za igrače (u 5 boja)



1 marker olupine



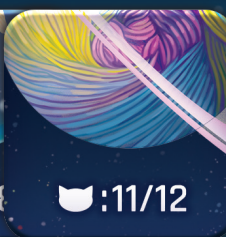
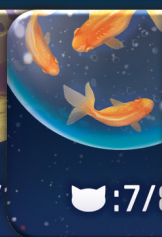
40 tokena ciconauta (u 5 boja)

ISTRAŽIVAČKA VARIJANTA:



20 tokena istraživanja

TAJNE MISIJE VARIJANTA:



20 tokena tajnih misija

NLO VARIJANTA:



5 NLO tokena



14 tokena ekspedicije



1 NLO marker

POSTAVKA

A Postavite svemirsku podlogu na sredinu stola.

B Postavite 4 tokena ciljeva pored podloge.

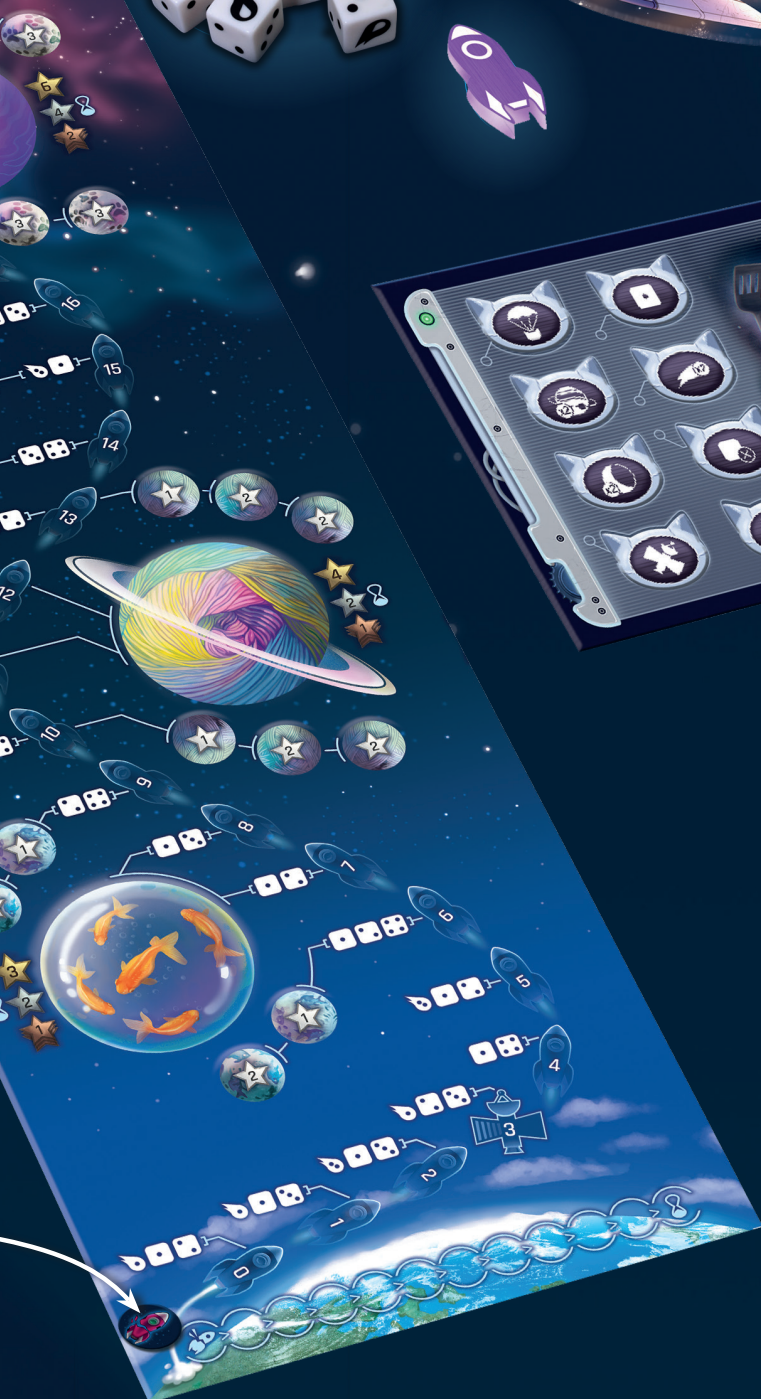
C Postavite sve tokene poena, tako da svi igrači mogu da ih dohvate.

D Postavite marker olupine na prvo polje skale svemirskog neuspjeha.



F

Komandant prve svemirske ekspedicije biće igrač koji je poslednji nahranio mačku. On uzima raketu, marker rakete i kockice, i stavlja ih ispred sebe.



E

Svaki igrač uzima po jednu tablu za igrača i sve tokene ciconauta odgovarajuće boje. Postavite tokene na tablu; redosled nije bitan.



Sve ostale komponente vratite u kutiju.



PAŽNJA! Tokeni istraživanja, tajnih misija, ekspedicija, NLO tokeni i NLO marker koriste se u naprednim varijantama igre. Preporučujemo vam da prvu partiju odigrate bez njih.



CILJ IGRE

Svaki igrač rukovodi jednim od pet centara Mačje Aeronautičke i Svemirske Agencije. Vaš cilj je da svoje ciconaute pošaljete do planeta, satelita i najudaljenijih kutaka novootkrivene galaksije. Igra se sastoji od nekoliko uzastopnih istraživačkih misija, na koje treba da pošaljete nekog od svojih ciconauta-stručnjaka. Pažljivo birajte, jer svaki od njih ima specijalnu sposobnost koju možete iskoristiti da ostvarite prednost. Što dalje odete, osvojićete više poena. Ali budite oprezni! Raketa s vašim ciconautima može da se sruši, i svi vaši planovi će propasti. Igra se završava kad se svi ciconauti jednog igrača nađu u svemiru, ili ako se raketa sruši 11 puta. Pobednik je igrač čiji su ciconauti osvojili najviše poena.

3... 2... 1... Polećemo!



SVEMIRSKA EKSPEDICIJA

Jedna svemirska ekspedicija sastoji se od faze poletanja i nekoliko uzastopnih faza putovanja i iskrcavanja. Svemirska ekspedicija se završava kad se svi ciconauti iskrcaju ili se raketa sruši.

Po završetku svemirske ekspedicije, igrač koji ju je započeo predaje raketu igraču sa svoje leve strane, koji zatim započinje sledeću.

Faza poletanja

Igrač koji započinje ekspediciju postavlja marker rakete na polje „0“ svemirske podloge.

Zatim bira jednog svog ciconauta i postavlja ga na prvo mesto u raketi.



Zatim, u smeru kretanja kazaljke na satu, ostali igrači biraju po jednog od svojih dostupnih ciconauta i postavljaju ih na prvo sledeće slobodno mesto u raketi. Igrač koji započinje ekspediciju je **komandant ekspedicije** sve dok se njegov ciconaut ne iskrca ili dok se raketa ne sruši.

PAŽNJA! Svaki ciconaut ima specijalnu sposobnost. Detaljna objašnjenja možete pronaći na strani 12.

Faza putovanja

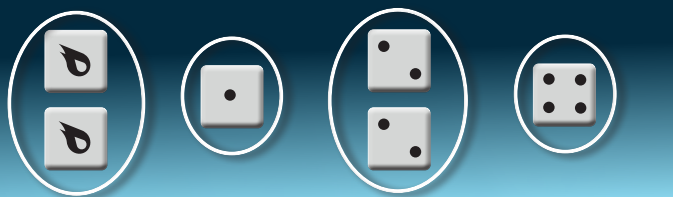
Faza putovanja se sastoji od sledećih koraka:

1. korak

Komandant ekspedicije baca sve raspoložive kockice (6 kockica u prvoj fazi putovanja). Zatim ih grupiše prema rezultatima (jedna kockica može da bude grupa).

Primer

Četiri grupe kockica posle bacanje šest kockica.



Obratite pažnju na simbole kockica pored polja na kojem se marker rakete trenutno nalazi. Bačene kockice koje ne odgovaraju prikazanim simbolima **ne mogu** se koristiti do kraja te faze putovanja.

Primer



2. korak

Od preostalih kockica (onih čije vrednosti odgovaraju simbolima pored polja na kom se nalazi marker rakete) komandant bira grupu ili grupe kockica koje će iskoristiti za putovanje. Ako izabere grupu u kojoj ima više od jedne kockice, komandant mora da iskoristi **sve** kockice iz te grupe.

Zatim treba da pomeri marker rakete onoliko polja koliko je zbir vrednosti izabranih kockica.

PAŽNJA! Vrednost simbola (dodatno sagorevanje) određena je trenutnom lokacijom markera rakete.



1 polje



2 polja



3 polja

Primer



Komandant je odlučio da iskoristi obe grupe kockica za putovanje. Simbol dodatnog sagorevanja ovde ima vrednost 1, što znači da se marker rakete pomera za 3 polja ($1 \times \text{flame} + 2 \times \text{dot}$). Takođe, komandant je mogao da izabere samo jednu grupu kockica, da bi pomerio raketu manji broj polja.

3. korak

Nakon što pomeri marker rakete, komandant odbacuje iskorišćene kockice – stavlja ih na svemirsku podlogu, kao podsetnik. Te kockice **ne može** ponovo da koristi do kraja te ekspedicije.

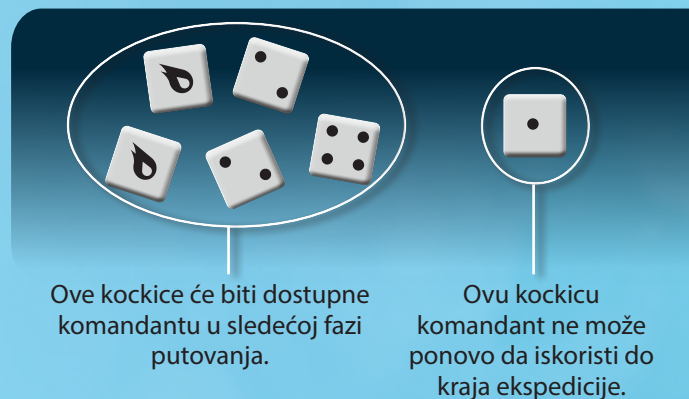
PAŽNJA! Simbol dodatnog sagorevanja  je izuzetak! Kockice sa simbolom  se nikada ne odbacuju, za razliku od drugih kockica. One će vam biti dostupne i tokom sledeće faze putovanja.

PAŽNJA! Ako na kraju ovog koraka ostane bez kockica, komandant uzima jednu kockicu sa svemirske podloge. Komandant uvek mora da ima barem jednu kockicu.

Time se završava faza putovanja. Ako se raketa nije srušila, pređite na fazu iskrcavanja.

Primer

Za putovanje, igrač koristi dve kockice sa simbolom  i jednu vrednosti . Kockice sa simbolom  se nikada ne odbacuju, tako da se odbacuje samo kockica vrednosti .



Rušenje rakete

Ako nijedna vrednost bačenih kockica ne odgovara simbolima pored polja na kojem se marker rakete trenutno nalazi, raketa se ruši. Komandant pomera marker olupine jedno polje unapred na skali svemirskog neuspeha.

Svi igrači uzimaju svoje ciconaute koji se nisu iskricali i vraćaju ih na svoje table.

PAŽNJA! Izuzetak je svaki ciconaut s padobranom, jer on ipak može da se iskrca na polje na kojem se marker rakete trenutno nalazi (pogledajte stranu 12).

Rušenjem rakete završava se trenutna svemirska ekspedicija. Igrač koji ju je započeo predaje raketu igraču sa svoje leve strane, koji zatim započinje sledeću svemirsku ekspediciju.



skala svemirskog neuspeha



Primer

Nijedna vrednost na kockicama ne odgovara simbolima pored polja gde se marker rakete trenutno nalazi. Raketa se ruši. Komandant pomera unapred marker olupine na skali svemirskog neuspeha.



Faza iskrcavanja

Posle svake faze putovanja koja se nije završila rušenjem rakete sledi faza iskrcavanja. Komandant ekspedicije prvi, a za njim i ostali igrači (prema rasporedu u raketi, odozgo nadole) odlučuju hoće li se njihov ciconaut iskrcati ili će ostati u raketi i nastaviti ekspediciju. Na poljima od 0 do 5 svemirske podloge nema ni satelita ni planeta – ako se marker rakete nalazi na jednom od tih polja, preskočite fazu iskrcavanja.

Iskrcavanje na satelite

Tokom faze iskrcavanja, ako se marker rakete nalazi na polju pored satelita, svaki igrač koji odluči da se iskrca stavlja svoj token ciconauta na najudaljeniji slobodni satelit (s najviše poena). Igrač koji je iskrcao ciconauta odmah dobija poene označene na tom satelitu.



PAŽNJA! Na svaki satelit može da se iskrca samo jedan ciconaut. Ako su svi sateliti pored lokacije markera rakete zauzeti, nijedan ciconaut ne može da se iskrca.

Iskrcavanje na planete

Tokom faze iskrcavanja, ako se marker rakete nalazi na polju pored planete, svaki igrač koji odluči da se iskrca premešta token svog ciconauta iz rakete na tu planetu. Ne postoji ograničenje broja ciconauta koji se mogu naći na istoj planeti.



PAŽNJA! Poeni za iskrcavanje na planete se dobijaju na kraju igre.



Ne postoji ograničenje broja ciconauta na jednoj planeti. Postavljajte ciconaute odozgo nadole da biste označili redosled kojim su se iskrcavali na planetu.

U narednim fazama iskrcavanja:

- ukoliko ciconaut sleti na planetu na kojoj se već nalazi ciconaut iste boje, stavite novog pored starog (formirajući red ciconauta u toj boji),
- ukoliko je ovo prvi ciconaut te boje na planeti, stavite ga na dno, formirajući novi red.



Iskrcavanje u dubokom svemiru

Ako marker rakete dosegne duboki svemir (poslednje polje na svemirskoj podlozi), svi ciconauti moraju da se iskrcaju. Komandant ekspedicije iskrcava svog ciconauta na kometu i odmah dobija 7 poena, svi ostali igrači iskrcavaju svoje ciconaute na galaksiju i dobijaju po 5 poena.



Ne postoji ograničenje broja ciconauta koji se mogu naći na galaksiji i kometi.

Promena komandovanja

Ako komandant iskrca svog ciconauta, igrač čiji je ciconaut sledeći u raketi odmah postaje novi komandant. Novi komandant dobija neiskorišćene kockice i nadalje će ih on bacati i birati koje će koristiti u fazi putovanja. Raketa ostaje ispred prvobitnog komandanta da se ne bi poremetio redosled igranja.

Kraj svemirske ekspedicije

Svemirska ekspedicija se završava ili kad se svi ciconauti iskrcaju ili kad se raketa sruši.

Ciljevi

Prvi igrač koji u fazi iskrcavanja ispuni uslov određen nekim tokenom cilja osvaja taj token. Kad igrač osvoji određen token cilja, taj token **niko drugi** ne može da dobije. Na kraju igre, svaki token cilja donosi pet poena.



Prvi igrač koji iskrca ciconaute na **četiri različite** planete.



Prvi igrač koji iskrca tri ciconauta na **jednu planetu**.



Prvi igrač koji iskrca ciconaute na četiri satelita.



Prvi igrač koji iskrca dva ciconauta u duboki svemir (galaksiju i/ili kometu).

KRAJ IGRE

Igra se završava kad se ispuni jedan od ova dva uslova:

- nakon 11 neuspeha, kad marker olupine dođe do poslednjeg polja na skali,
- kad neki igrač iskrca svih osam svojih ciconauta. U tom slučaju završite trenutnu svemirsku ekspediciju.

Bodovanje na kraju igre

Uračunajte poene za svaku planetu, počevši od one koja je najbliža početku. Svaka planeta ima bodovne vrednosti koje ćete dodeliti igračima u zavisnosti od broja ciconauta.



Simbol pešćanog sata služi kao podsetnik da ove poene dobijate na kraju igre.



Poeni za igrača s najviše ciconauta na planeti.



Poeni za igrača s drugim najvećim brojem ciconauta na planeti.



Poeni za sve ostale igrače koji imaju barem jednog ciconauta na planeti.

Primer

Plavi igrač je iskrcao najviše ciconauta na planetu i dobija pet poena. Svi ostali igrači su iskricali po jednog ciconauta na planetu, ali žuti igrač je bio prvi i zbog toga on dobija tri poena. Druga dva igrača s ciconautima na ovoj planeti dobijaju po dva poena.



Ukoliko dva ili više igrača imaju isti broj ciconauta, igrač koji se prvi iskrcao na planetu dobija veći broj poena. Dakle, samo jedan igrač može da dobije poene za prvo mesto. Takođe, samo jedan igrač može da dobije poene i za drugo mesto, a svi ostali igrači s ciconautima dobijaju poene za treće mesto.



Svaki igrač sabira svoje poene (za ciconaute iskracane na planetama, satelitima i u dubokom svemiru, kao i za ispunjene ciljeve). Pobjednik igre je igrač s najviše poena. U slučaju nerešenog rezultata, igrači dele pobjedu.



SPOSOBNOSTI CICONAUTA

Svaki igrač ima istovetan set od osam ciconauta sa sledećim sposobnostima:



Ako se ovaj ciconaut nalazi u raketi, marker rakete počinje svemirsku ekspediciju s polja označenog satelitom (3. polja).



PAŽNJA! Ako se u raketi nalazi više od jednog ovakvog ciconauta, raketa svejedno kreće s polja označenog satelitom.



Tokom faze iskrcaavanja, ovaj ciconaut može da se iskrca na jedno polje ispred (+1) ili na jedno polje iza (-1) polja na kojem se marker rakete trenutno nalazi.



PAŽNJA! Ako se ciconaut pomeri s polja 25 u duboki svemir, igrač odmah dobija samo 5 poena.



Ako se raketa sruši na polju s planetom ili slobodnim satelitom, ciconaut s padobranom ipak može da se iskrca na tom polju.



PAŽNJA! Ako na trenutnoj lokaciji nema slobodnog mesta ili igrač odluči da se ne iskrca, ciconaut se vraća igraču.



Ako se ovaj ciconaut iskrca na satelit, igrač udvostručuje poene osvojene za taj satelit.



Igrač udvostručuje poene osvojene za planetu na kojoj se nalazi ovaj ciconaut.



Ako se ovaj ciconaut iskrca u dubokom svemiru, igrač udvostručuje osvojene poene (dobija 10 ili 14 poena).



Kada se ovaj ciconaut iskrca, trenutni komandant ekspedicije mora da odbaci jednu kockicu (kao da ju je iskoristio za putovanje). Zapamtite da komandantu uvek mora da ostane bar jedna kockica.



Sve dok je ovaj ciconaut u raketi, tokom faze putovanja komandant može da ga iskoristi kao kockicu vrednosti jedan, uz bačene kockice. Komandant može iskoristiti sposobnost ovog ciconauta samo jednom po ekspediciji. Ako se više ovakvih ciconauta nalazi u raketi, komandant može da bira kog će iskoristiti (može da iskoristi više od jednog ovakvog ciconauta tokom jedne faze putovanja). Okrenite ciconauta licem nadole nakon što iskoristite njegovu sposobnost.



PAŽNJA! Da biste koristili ovu sposobnost, raketa mora da se nalazi na polju pored kojeg se nalazi simbol kockice koja ima vrednost jedan.



PAŽNJA! Ako nijedna vrednost bačenih kockica ne odgovara simbolima pored trenutne lokacije markera rakete, a to polje dozvoljava kretanje s kockicom vrednosti 1, komandant može da iskoristi ovog ciconauta da se kreće, kako ne bi došlo do rušenja rakete.

NAPREDNE VARIJANTE IGRE

Kad igrate osnovnu igru, možete da dodate bilo koju od sledećih varijanti kako biste je učinili zanimljivijom. Varijante se mogu dodavati nezavisno, u bilo kojoj kombinaciji.

NLO

Tokom postavke, nakon koraka opisanih na stranama 4 i 5, promešajte sve tokene ekspedicije i okrenite ih licem nadole. Zatim postavite NLO marker na poslednje polje na svemirskoj podlozi (obeleženo znakom „+“). Stavite NLO tokene pored podloge, na gomilu, od najveće do najmanje vrednosti (token na vrhu gomile treba da ima vrednost 5).



Na početku svake ekspedicije, komandant otkriva token ekspedicije s vrha gomile i stavlja ga pored rakete. Na svakom tokenu ekspedicije navedeno je:

- **Pomeranje NLO markera:** Pomerite NLO marker 0 do 3 polja prema početku staze. Posle svake ekspedicije NLO marker će biti bliži početku staze.
- **Broj kockica:** Komandant počinje ekspediciju s 4, 5 ili 6 kockica. Odbacite kockice koje ne koristite.
- **Dodatna sposobnost:** Postoje tri tipa dodatnih sposobnosti koje komandant može da koristi tokom ekspedicije.



Dodatne kockice: Dodatne kockice na tokenu ekspedicije mogu se koristiti nezavisno od bačenih kockica. Kad komandant koristi ovu dodatnu sposobnost, mora da od kockica prikazanih na tokenu upotrebi **sve** one koje odgovaraju simbolima pored polja na kojem se marker rakete trenutno nalazi.



PAŽNJA! Ukoliko se nijedna vrednost bačenih kockica ne poklapa sa simbolima pored polja na kojem se marker rakete trenutno nalazi, a komandant upotrebi dodatnu kockicu za putovanje, raketa se neće srušiti.

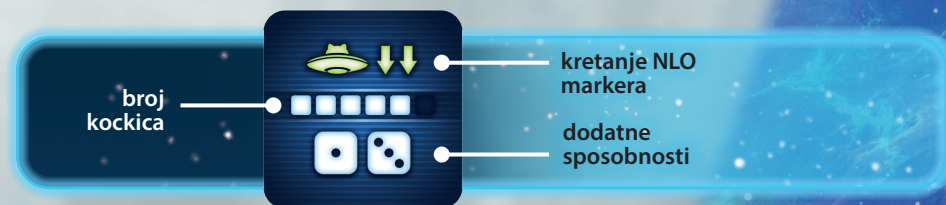


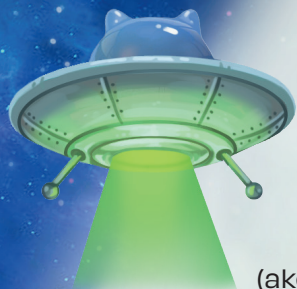
Zadržite kockice: Kockice koje iskoristite tokom ove faze putovanja se **ne odbacuju**.



Ponovno bacanje: Komandant može da još jednom baci **sve** dostupne kockice. Komandant mora da primeni nove rezultate.

Dodatnu sposobnost možete iskoristiti **samo jednom**. Kad to uradite, vratite token ekspedicije u kutiju. Ako se promeni komandant, a token ekspedicije još uvek nije upotrebljen, novi komandant može da ga iskoristi.





Kontakt s Neidentifikovanim letećim objektom. Ako marker rakete **završi** fazu putovanja na istom polju kao i NLO marker, komandant dobija gornji token s gomile NLO tokena (ako ih ima). Komandant drži token ispred sebe (licem nadole) i on mu donosi dodatne poene na kraju igre.

Istraživanje

Tokom postavke, nakon koraka opisanih na stranama 4 i 5, promešajte sve tokene istraživanja i okrenite ih licem nadole. Zatim otkrijte pet tokena istraživanja i stavite ih na odgovarajuća polja na svemirskoj podlozi.



efekat tokena
broj polja

Kada marker rakete **završi** fazu putovanja na polju na kojem se nalazi token istraživanja, taj token se odmah aktivira.



PAŽNJA! Uklonite token nakon što ga aktivirate, a zatim izvucite i postavite novi token istraživanja tako da ih na svemirskoj podlozi uvek ima pet. Kad ponestane tokena istraživanja, nemojte dodavati više tokena.

Tipovi tokena istraživanja:



1, 2 ili 3 poena: Komandant uzima token i stavlja ga, licem nadole, na svoju tablu. Poeni označeni na ovom tokenu dodaju se na kraju igre.



Povrati kockicu: Komandant dobija nazad jednu iskorišćenu kockicu. Tokom aktivacije ovog tokena, ako komandant ima na raspolaganju svih šest kockica, odbacite ovaj token ne primenivši njegov efekat. Vratite ovaj token u kutiju nakon što ga upotrebite.



PAŽNJA! Zapamtite da komandant prvo odbacuje iskorišćene kockice i tek onda primenjuje efekat tokena istraživanja.



Prostorno-vremenski tunel: Komandant rakete odmah pomera marker rakete četiri polja unapred. Faza putovanja se završava odmah nakon toga. Ukoliko se na mestu na koje ste pomerili token rakete nalazi drugi token istraživanja, aktivirajte i njega.

Tajne misije

Tokom postavke, nakon koraka opisanih na stranama 4 i 5, promešajte sve tokene tajnih misija i podelite po četiri tokena svakom igraču. Svaki igrač bira tri tokena koje će da zadrži, a jedan vraća u kutiju. Tokeni se čuvaju u tajnosti. Da bi ispunio tajnu misiju, igrač mora da postavi ciconauta na satelit ili planetu označenu na tokenu tajne misije. Brojevi na tokenima označavaju polja koja su cilj tajne misije.

Igrači osvajaju poene (2, 5 ili 10) za ispunjavanje jedne ili više tajnih misija. Poeni osvojeni za ispunjene tajne misije dodaju se konačnom rezultatu igrača na kraju igre.

Primer tokena tajne misije



Poeni za ispunjavanje tajnih misija



Zasluge

Autor igre: Reiner Knizia

Ilustrator: Joanna Rzepecka

Grafički dizajn: Joanna Rzepecka,
Bartłomiej Kordowski

Razvoj igre: Andrzej Olejarczyk,
Michał Szewczyk,
Przemek Wojtkowiak

Pravila: Studio Rebel

Koordinator projekta: Sławomir Gacal

Prelom: Ka Leszczyńska, Artur Mikucki

Reč autora:

Želim da zahvalim svim test igračima koji su pomogli da se napravi ova igra. Najveću zahvalnost zaslužuju: Sebastian Bleasdale, Rudi Gebhardt, Florian Gratzner, Florian Ionescu, Margret Klinkhammer, Dorette Peters, Bert Scholz, Vroni Sigl, Andreas Stamer, Dominik Volland, Peter Wimmer i Philipp Winter.

Rebel Studio takođe želi da zahvali grupi test igrača *Roboty Planszowe* koju čine: Arkadiusz Dymalski, Jakub Prażmowski, Jeremi Prażmowski, Jędrzej Modrzyński, Jarosław Piersiała, Michał Długaj, Bartosz Wyrwał.

© Dr Reiner Knizia, 2023.
Sva prava zadržana.



studio@rebel.pl
www.rebelstudio.eu

rebel

Rebel Sp. z o.o.
ul. Budowlanych 64c
80-298 Gdańsk, Polska
www.wydawnictworebel.pl
wydawnictwo@rebel.pl



© 2024. MIPL
Prvo srpsko izdanje
Uvoznik i distributer za Srbiju:
Pridemage Games,
Josifa Runjanina 3,
21000 Novi Sad
www.drustveneigre.rs



PREGLED SIMBOLA

Sposobnosti ciconauta



Ako se ovaj ciconaut nalazi u raketi, marker rakete počinje svemirsku ekspediciju s polja označenog satelitom (3. polja).



Tokom faze iskrčavanja, ovaj ciconaut može da se iskrca na jedno polje ispred (+1) ili na jedno polje iza (-1) polja na kojem se marker rakete trenutno nalazi.



Ako se raketa sruši na polju s planetom ili slobodnim satelitom, ciconaut s padobranom ipak može da se iskrca na tom polju.



Ako se ovaj ciconaut iskrca na satelit, igrač udvostručuje poene osvojene za taj satelit.



Igrač udvostručuje poene osvojene za planetu na kojoj se nalazi ovaj ciconaut.



Ako se ovaj ciconaut iskrca u dubokom svemiru, igrač udvostručuje osvojene poene (dobija 10 ili 14 poena).



Kada se ovaj ciconaut iskrca, trenutni komandant mora da odbaci jednu kockicu (kao da ju je iskoristio za putovanje). Zapamtite da komandantu uvek mora da ostane barem jedna kockica.



Sve dok je ovaj ciconaut u raketi, tokom faze putovanja komandant može da ga iskoristi kao kockicu vrednosti jedan, uz bačene kockice. Komandant može iskoristiti sposobnost ovog ciconauta samo jednom po ekspediciji. Ako se više ovakvih ciconauta nalazi u raketi, komandant može da bira kog će iskoristiti (može da iskoristi više od jednog ovakvog ciconauta tokom jedne faze putovanja). Okrenite ciconauta licem nadole nakon što iskoristite njegovu sposobnost.

Ciljevi



Prvi igrač koji iskrca ciconaute na četiri različite planete.



Prvi igrač koji iskrca tri ciconauta na istu planetu.



Prvi igrač koji iskrca ciconaute na četiri satelita.



Prvi igrač koji iskrca dva ciconauta u duboki svemir (galaksiju i/ili kometu).

NLO - tokeni ekspedicije



Dodatne kockice: Dodatne kockice na tokenu ekspedicije mogu se koristiti nezavisno od bačenih kockica. Kad komandant koristi ovu dodatnu sposobnost, mora da od kockica prikazanih na tokenu upotrebi sve one koje odgovaraju simbolima pored polja na kojem se marker rakete trenutno nalazi.



Zadržite kockice: Kockice koje iskoristite tokom ove faze putovanja se ne odbacuju.



Ponovno bacanje: Komandant može da još jednom baci sve dostupne kockice. Komandant mora da primeni nove rezultate.

Tokeni istraživanja



1, 2 ili 3 poena: Komandant uzima token i stavlja ga, licem nadole, na svoju tablu. Poeni označeni na ovom tokenu se dodaju na kraju igre.



Povrati kockicu: Komandant dobija nazad jednu iskorišćenu kockicu. Tokom aktivacije ovog tokena, ako komandant ima na raspolaganju svih šest kockica, odbacite ovaj token ne primenivši njegov efekat. Vratite ovaj token u kutiju nakon što ga upotrebite.



Prostorno-vremenski tunel: Komandant rakete odmah pomera marker rakete četiri polja unapred. Faza putovanja se završava odmah nakon toga. Nakon što se marker rakete pomeri, ako se na novoj lokaciji nalazi token istraživanja, aktivirajte ga.