



Łączna wartość: 6

Wartość: 256

Katastrofy

Wszystkie Katastrofy (z wyjątkiem niezbywalnych) mogą być wymieniane podczas fazy handlu jednak nigdy nie mogą być wspominane, jako przekazywane karty.

Podczas fazy handlu karty katastrof nie wywołują, żadnych efektów - funkcjonują jak zwykła karta towaru. Dopiero podczas fazy rozpatrywania katastrof mogą mieć wpływ na gracza.

Handel

Celem wymian jest zebranie jak największej ilości kart z tego samego zestawu i dzięki podniesieniu łącznej wartości kart (jak to opisano powyżej). Każdy rodzaj towaru występuje dokładnie w takiej ilości, aby było możliwe zebranie pełnego, pojedynczego zestawu. Ilość kart w zestawie odpowiada ilości pól z punktami na karcie towaru. Może się okazać, że nie jest możliwe skompletowanie całego zestawu w ciągu pojedynczej fazy handlu. Gracze mogą prowadzić jednoczesne transakcje z dowolną liczbą innych graczy.

Wymiana handlowa odbywa się wyłącznie pomiędzy 2 graczami i musi zawierać minimum 3 karty po każdej stronie.

Każda ze stron musi poinformować (zgodnie z prawdą) o dwóch kartach przekazywanych kartach towarów oraz o łącznej liczbie przekazywanych kart. Gracze mogą poinformować, jakie inne karty przekazują, ale ta informacja nie musi być zgodna z prawdą. Jeśli gracz informuje o więcej niż 2 kartach, pierwsze 2 muszą być zgodne z prawdą. Gracze nie mogą rozmawiać o posiadanych przez siebie lub wymienianych katastrofach. Mogą za to obiecać wymianę towarów bez katastrof, jednakże ta obietnica nie musi być dotrzymana. Skarbiec oraz Karty Postępu nie mogą być częścią wymiany handlowej, jednakże inne (niewiążące) obietnice (jak np. obietnica pokoju) są dozwolone.

Kiedy gracze uzgodnią szczegóły wymiany, wymieniają się kartami jednocześnie. Inni gracze nie mogą widzieć, jakie karty zmieniły właściciela. Po zakończeniu transakcji można się z niej wycofać tylko w przypadku, gdy gracz otrzymał niezbywalną katastrofę, inną liczbę kart niż określono przed wymianą lub nie otrzymał 2 pierwszych wymienionych towarów.

W takiej sytuacji wszystkie wymienione karty wracają do swoich poprzednich właścicieli i gracza muszą negocjować wymianę od początku. Gracze nie mogą przeprowadzać z rozmysłem nie prawidłowych wymian w celu uzyskania dodatkowych informacji i późniejszego wycofania się z transakcji.

Koniec fazy handlu

Kiedy wszyscy gracze zakończyli wymiany lub upłynął wyznaczony czas, faza handlu dobiega końca.

Podział kart handlu na bloki

Jeśli używane są jednocześnie karty z bloków wschodniego i zachodniego (12-18 graczy) gracze mogą handlować z graczami z obu bloków. W rzeczy samej, zwykle to jedyny sposób, aby skompletować zestaw kart.

8. Wybór katastrof

Limit katastrof

Po tej fazie gracze nie mogą posiadać więcej niż 3 katastrofy, z czego 2 mogą być „dużymi katastrofami” (zbywalnymi lub niezbywalnymi) lub wszystkie 3 „pomniejszych katastrofami”. Żadna z katastrof nie może mieć swojego duplikatu u tego samego gracza.

W grach dla 5-8 i 12-14 graczy nie używa się Pomniejszych Katastrof. W takim przypadku zasady powinno się rozumieć, jako „nie więcej niż 2 katastrofy”. W rozgrywkach z użyciem tylko jednego bloku (do 11 graczy), nie występują kopie katastrof.

Wszyscy gracze muszą ujawnić zgodnie z prawdą ilość, (ale nie nazwy) posiadanych katastrof poprzez wyłożenie ich zakrytych przed sobą - dzięki temu każdy z graczy wie, kto posiada katastrofy i ile. Pomimo, że karty zostały wyłożone wciąż należą do gracza i traktuje się je jakby miał je na ręce. Jeśli na tym etapie nikt nie posiada katastrofy, tę fazę można pominąć.

Bez względu na ilość posiadanych katastrof, jeśli gracz posiada 2 takie same katastrofy musi natychmiast odrzucić losowo jedną z ich. Jeśli ilość katastrof wciąż jest większa niż opisany wcześniej limit, gracz odrzuca losowo katastrofy do momentu limit katastrof nie będzie przekroczony.