

ТОМ ЛЕМАНН БОРЬБА ЗА ГАЛАКТИКУ



Поиск, Освоение, Улучшение, Торговля, Потребление или Производство? Что нужнее для тебя?
Какая из бывших колоний Земли прочнее освоится на просторах галактики теперь, когда
появился прыжковый двигатель?

Кто откроет тайны загадочно исчезнувших Владык Пришельцев?
Кто первым приведёт свою империю к вершинам могущества и процветания?

↑ АСІ Ъ

В игре «Борьба за галактику» соперники строят галактические цивилизации из карт, которыми изображаются миры и технические либо социальные улучшения.

Каждый раунд игры состоит из одной или нескольких *фаз*. В раунде игроки разом и в тайне друг от друга выбирают по одной из семи своих *карт действий* и затем вскрывают выбранные карты. В этом раунде будут только те фазы, карты которых есть среди вскрытых. В этих фазах все игроки выполняют *действие* фазы, а каждый игрок, выбравший карту этой фазы, получает добавочный *бонус*.

Например, если хотя бы один игрок выбрал карту *Улучшение*, в раунде будет фаза *Улучшения*, иначе фаза будет пропущена. В фазе каждый игрок (одновременно с соперниками) может выбрать на руке одну карту-улучшение для *внедрения*. Вскрыв выбранные улучшения, игроки кладут их в свои *сектора* на столе и сбрасывают с рук число карт, равное числу *инвестиций во внедрение* (цене выбранных улучшений). Игроки, выбравшие *Улучшение* в начале раунда, сбрасывают на одну карту меньше за счет бонуса (внедрение их улучшений требует меньшего числа инвестиций).

Поиск позволяет игроку тянуть карты и забирать на руку лучшие из них, *Освоением* игрок вводит в свой сектор новые миры. В фазе *Производства* в мирах появляются *товары* – закрытые карты, выложенные поверх карты мира. При *Потреблении* товары меняются на победные очки либо продаются за новые карты на руке игрока. С этими картами игрок присоединит к его империи новые планеты и сможет внедрить новые улучшения, получая очки победы и *возможности карт*, которые дают игрокам преимущества в определенных фазах игры.

Игрок, который сможет искусным выбором карт, фаз и бонусов создать сильнейшую космическую империю, одержит победу в этой борьбе за галактику.

Для победы игрок должен набрать наибольшее число победных очков.

ЊЊ ААӘӘЕЕІ Т А

Будьте аккуратны: несмотря на то, что далеко не в каждой игре участвуют все карты набора, относитесь к ним бережно, чтобы ваша галактика не растеряла миры, а ваши державы – перспективы развития.

5 карт исходных миров (с номерами от 0 до 4 в красных или синих квадратах в верхнем левом и нижнем правом углах каждой карты).

109 игровых карт (с логотипом игры на рубашке, как и карты родных миров)
- 59 миров (с символом ○)
- 50 улучшений (с символом ◇)

4 набора по 7 карт действий игрока (для выбора фаз и бонусов раунда; на рубашках этих карт нет логотипа, там красочные иллюстрации)

8 карт дублирующих действий для дуэлей опытных игроков (символ □)

4 памятки

28 жетонов победных очков (ПО): 18 одинарных, 6 пятикратных, 4 десятикратных

Постарайтесь не повредить жетоны ПО, извлекая их из листов перед первой игрой.

Игроки одновременно выбирают, из каких фаз будет состоять раунд игры. Если фазу никто не выбрал, её не будет. Каждый игрок получит бонус в фазе, которую он выбрал.

Карты применяются тремя путями: как миры или улучшения в секторе; как деньги; как товары для продажи или потребления.

Игроки ведут поиски полезных карт, внедряют улучшения, осваивают миры, производят товары. Товары можно потратить (получая за это очки победы) или продать за новые карты.

Побеждает игрок с наибольшим числом победных очков!



игровые карты
(лицо)

Γ Τ ΑΑΤ ΟΤ ΑΕΑ

Выложите на стол по 12 ПО на каждого игрока жетонами по 1 и 5 ПО. Отложите остатки и жетоны по 10 ПО в сторону для применения в финальном раунде.

Каждый игрок получает набор из семи *разных карт действий*.

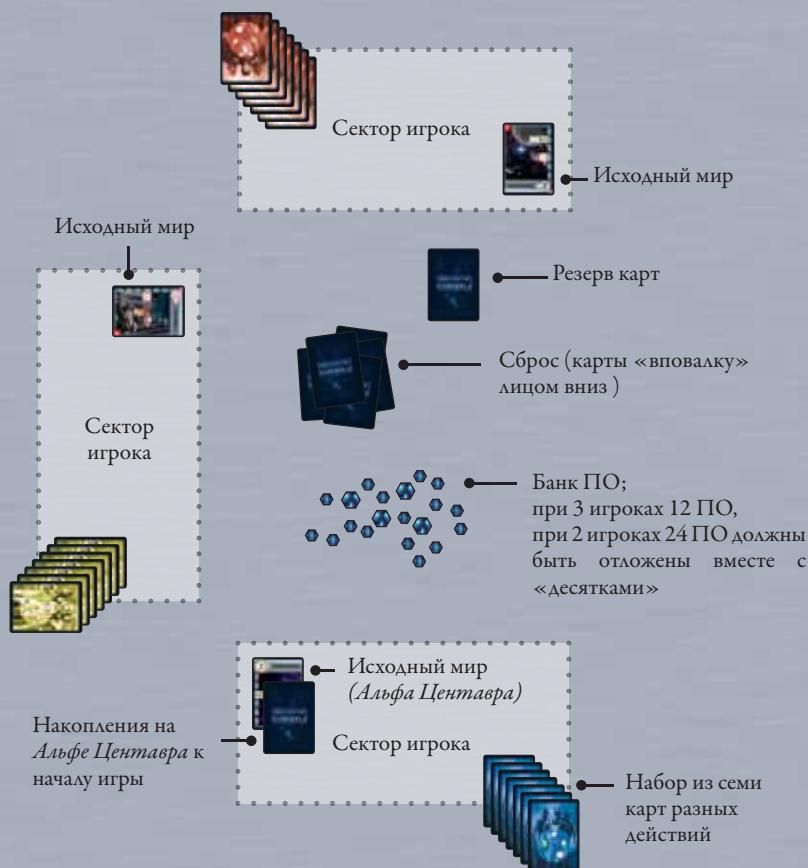
Найдите и перемешайте пять *исходных миров*. Сдайте втёмную по одной карте каждому игроку. Эти карты ложатся в основу *секторов* играющих держав.

В первой игре: вместо случайной раздачи в игре вдвоём применяйте миры 1 и 2, в игре втроём – миры с 1 по 3; четверо соперников получают миры 1–4.

Не нашедшие хозяина исходные миры замешайте в колоду *игровых карт*. Сдайте всем игрокам по шесть карт втёмную. Затем каждый игрок смотрит эти карты и две из них сбрасывает, не показывая другим. Оставшиеся карты – это *резерв карт*.

В первой игре: вместо этого каждый игрок берёт на руку четыре игровые карты *с номером его исходного мира* (начальные карты). Найдя начальные карты всех игроков, перетасуйте все оставшиеся игровые карты, включая неразобранные исходные миры и начальные карты.

Если *Альфа Центавра* в игре, положите на этот мир лицом вниз карту из резерва карт – это *накопления* (так бывает на Альфе Центавра).



Перед каждым игроком расположен его *сектор*. Здесь будут в один ряд или в несколько рядов лежать его карты миров и улучшений. Когда в том или ином мире сектора будет произведён *товар*, игрок положит на этот мир карту из резерва. На начало игры в секторе находится только исходный мир игрока (и накопления, если в исходном мире они есть).



исходные миры начальные карты

На карте исходного мира в верхнем левом и нижнем правом углах в синем или красном квадрате стоит цифра. Цвет квадратов обретёт смысл в будущих расширениях игры. Начальные карты пронумерованы просто так, без всяких квадратов.

Создайте банк победных очков: в нём должно быть 12 ПО на каждого игрока жетонами по 1 и 5 ПО.

Жетоны-«десятки» отложите на потом.

Выдайте каждому игроку набор из семи карт действий и случайный исходный мир.

Перетасуйте игровые карты вместе с оставшимися исходными мирами. Каждый игрок получает на руки 6 карт, 2 из которых сбрасывает.

Оставшиеся карты образуют резерв карт.

Карты в резерве и в сбросе лежат рубашками вверх. Чтобы отличить сброс от резерва, держите резерв аккуратной стопкой, а сброс пусть выглядит немного неряшливо.

На одного игрока выдаётся 12 ПО.

Миры и улучшения державы игрока выкладываются в его *сектор*.

ĖĀĎĬ ĀĬ Ė Ĭ ĎĬ ŌĀŃŃ

Игра продолжается несколько раундов (обычно от 7 до 11). В начале раунда все игроки одновременно и тайно выбирают по одной карте действия и кладут их перед собой лицом вниз. Когда все игроки сделали выбор, выложенные карты вскрываются. Затем игроки проходят через выбранные фазы в определённом порядке (I: Поиск; II: Улучшение; III: Освоение; IV: Потребление; V: Производство), пропуская те фазы, для которых ни один игрок не выбрал карту действия.

Каждая фаза – это *действие*, которое выполняется *всеми* игроками. Кроме того, игроки, выбравшие карты этого действия, получают бонус.

Важно: если одну и ту же фазу выбрали одинаковыми картами действий сразу несколько игроков, действие всё равно выполняется только *один раз* (но бонус получают все, кто выбрал эту фазу).

Бонус либо изменяет обстоятельства действия (сокращает его цену, например, или удваивает положенные ПО), либо дополняет действие (к примеру, позволяя взять после действия карту или открывая возможность для продажи товара).

Переходя от одной фазы к следующей, игроки могут переворачивать карты пройденной фазы: в текущем раунде возврата к этому действию быть не может.

В ваших первых играх советуем выкладывать выбранные карты действий в центре поля по порядку номеров. Когда вы, наконец, запомните очередность фаз, такое поведение будет необязательно.

Когда все выбранные фазы раунда пройдены, каждый игрок должен сбросить карты, чтобы на руке у него осталось не более 10 игровых карт, а затем забрать карту действия, сыгранную им в этом раунде.

Последующие раунды проходят по той же схеме до тех пор, пока в игре не сложатся обстоятельства завершения борьбы (читай *Конец игры* ниже).

У игровых карт есть три назначения: их можно класть в сектор игрока как *миры* или *улучшения*; сброшенная с руки игровая карта – это *одна инвестиция*, оплачивающая освоение мира или внедрение улучшения; игровая карта, лежащая на карте мира лицом вниз – это *товар*, полученный при открытии мира или за счёт производства.

I: Ĭ Ĭ ĖŃĖ

Действие: каждый игрок тянет две карты и решает, какую из двух карт оставит на руке. Вторую карту игрок *одновременно со всеми соперниками* отправляет в сброс на центр стола лицом вниз.

Карты сбрасываются только после того, как все игроки взяли по две карты.

В зависимости от того, карту какого действия *Поиска* выбрал игрок, возможны *два разных бонуса Поиска*.

Игрок, выбравший *Поиск*: +5 тянет из колоды на пять карт больше обычной нормы, чтобы сделать из них выбор. Получается, что игрок, выбравший эту карту, тянет 7 карт и оставляет на руке одну.

Игрок, выбравший *Поиск*: +1, +1 тянет из колоды на одну карту больше и оставляет на руке на одну карту больше. Поиск такого игрока состоит из получения 3 игровых карт из резерва и сброса только одной из трёх карт. 2 карты остаются на руке игрока.

Так, в зависимости от выбранного бонуса Поиска, игрок может либо увеличить выбор, либо получить больший результат.

Возможности разных карт могут изменять эти правила, если такие карты есть в секторе игрока. Такие возможности могут ещё больше расширять выбор игрока или оставлять в его распоряжении добавочные карты.

В каждом раунде все игроки тайно выбирают и затем вскрывают по одной *карте действия*.

Выполняются действия только тех фаз, которые выбраны игроками.

Выбранные фазы проходятся по порядку номеров:

- I Поиск
- II Улучшение
- III Освоение
- IV Потребление
- V Производство

Фаза содержит *действие*, выполняемое всеми игроками, и *бонус*, доступный только тем, кто выбрал эту фазу.

В *конце* раунда игрок должен сбросить с руки игровые карты, чтобы на руке осталось 10 карт.

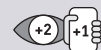
Игровая карта используется как:

- улучшение или мир
- инвестиция (расходы на проект)
- товар (если лежит на карте мира)

Действие Поиска: взять 2 игровые карты из резерва; оставить одну из этих карт на руке, сбросить другую.

Карты поиска должны быть взяты из резерва всеми игроками до начала сброса.

Бонус поиска зависит от типа карты действия, выбранной игроком: **взять на 5 карт больше или взять на одну карту больше и оставить на руке 1 добавочную карту.**




Пример: эта возможность Поиска на карте в секторе позволяет игроку-хозяину этого сектора даже без бонуса Поиска взять из резерва 4 карты и забрать на руку две из них.

II: 0E0x0A1 EA

Действие: каждый игрок кладёт на стол лицом вниз карту улучшения с руки. Если игрок не собирается внедрять улучшение в своём секторе, он не играет карту. Когда все желающие выложили карты, выбранные улучшения *одновременно* вскрываются и *внедряются* (оплачиваются).


По желанию игроки могут класть запланированные улучшения под их карты действия, вскрывая карты, когда все соперники будут готовы.

У каждого улучшения есть *цена* от 1 до 6, проставленная в символе . Внедряя улучшение, игрок сбрасывает с руки лицом вниз число игровых карт, равное цене (делает инвестиции).

Игрок, выбравший действие *Улучшения*, в качестве бонуса получает скидку -1 от цены улучшения, т.е. для внедрения выбранного улучшения он сбрасывает на 1 карту меньше, чем положено. Если возможности карт сектора уже свели цену улучшения до нуля, и игрок не должен сбрасывать карты, он не получает бонуса.

Игрок не может внедрить улучшение, если другая копия этого конкретного улучшения уже находится в его секторе.

Рядом с ромбом цены улучшения проставлена значимость улучшения в ПО. Это число в конце игры прибавляется к общей сумме победных очков игрока.

Улучшения-6 обладают переменной значимостью, что символизирует знак  в конце игры число причитающихся за них ПО вычисляется согласно тексту карт.

Возможности разных карт могут изменять эти правила, если такие карты лежат в секторе игрока *до начала* фазы улучшения.

A1 C1 I AEI I N0E EA00

На карте каждого улучшения и почти каждого мира есть одна или несколько *возможностей*. Обычные *возможности* показаны значками без описаний (см. справочник). Для *особых возможностей* есть свой значок, выделенная фаза и описание в нижней части карты, начинающееся с номера соответствующей фазы.

Возможности изменяют правила. Эффекты возможностей суммируются. Только перечисленные в описании возможности правила подвергаются изменениям; все прочие правила работают в прежнем режиме.

«Возьми» или «Взять» — во всех фазах, кроме *Поиска* — позволяет вытянуть карту из резерва на руку. В *Поиске* это значит увеличить количество карт, которые игрок берёт из резерва, чтобы выбрать из них нужные по правилам *Поиска*.

Если возможность сводит цену ниже 0, цена остается равной 0. Игрок в такой ситуации не получает карт в качестве «компенсации».

Возможность не работает в той фазе, в которой карта с этой возможностью входит в игру. Эффект возможности доступен только *со следующей фазы*.

Так, возможность «*Общественных Работ*», позволяющая их хозяину взять одну карту после внедрения улучшения в секторе, не применяется после внедрения самих «*Общественных Работ*».

Если только в описании возможности нет слова «можешь», возможность *должна* быть использована в той фазе, к которой она относится (игрок может установить очерёдность применения возможностей, о чём поговорим в «Потреблении»).

Необязательная возможность (такая, как «*Корабль колонистов*») *должна* быть применена, если она нужна для размещения улучшения или мира, выбранного и вскрытого игроком.

Возможности применяются последовательно, даже если их эффекты могут быть объединены. «Перебить» одну возможность другой игрок не может.

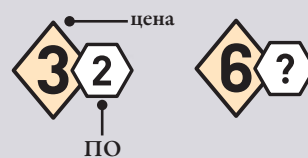
Действие: выложить карту улучшения и внедрить его.

Чтобы показать, что улучшений в его секторе не будет, игрок может стукнуть по столу; положить мир лицом вниз, а при вскрытии улучшений забрать его на руку; выложить карту, но, когда все будут готовы, вскрыть её со словами отказа. Вариантов много, применяйте тот, что покажется вам наиболее удобным.

Бонус: при оплате улучшения сбрось на одну карту меньше положенного.

В секторе игрока может быть только одно улучшение каждого отдельного вида.

Улучшение приносит победные очки.



Улучшения и большинство миров дают возможности игрокам.




обычная
возможность



особая
возможность

Значки возможностей стоят на левой стороне карты по порядку номеров фаз с I по V, что позволяет игрокам легко находить возможности данной фазы в своих секторах.

Значки хромосомы , **РАСПЦВЕТ**, **ИМПЕРИЯ** и **ТЕРАФОРМИТЕГ** найдут своё применение в будущих расширениях.

Возможность начинает действовать со следующей фазы *после* её ввода в игру.

Возможность *должна* применяться, если игровая ситуация позволяет её применение. Текст карты может освободить игрока от применения возможности.

III: Î ÑĀÎ ĀĬ ĒĀ

Действие: каждый игрок выкладывает с руки мир лицом вниз (либо не кладёт карту вовсе, если не намерен освоить новый мир в своём секторе). Когда все игроки выложили карты, миры *одновременно* открываются и осваиваются/захватываются.

На картах большинства миров вы найдёте черные цифры от 1 до 6 в черном кольце; это *цена* мира. Для освоения этого мира игрок должен сбросить с руки число игровых карт, равное цене мира.





Игрок, выбравший *Освоение*, в качестве бонуса тянет из резерва одну карту после помещения и освоения либо захвата мира.

Рядом с ценой мира проставлена его значимость в ПО. Эти очки в конце игры добавятся к сумме победных очков игрока.

Возможности разных карт могут изменить процесс освоения, если они лежат в секторе игрока *до начала* фазы освоения.

Ресурсы: вокруг колец на картах некоторых миров бывает цветной ореол, который отличает *миры с накоплениями*. При освоении такого мира на его карту положите товар. Для этого игрок, выложив мир в свой сектор, тянет из резерва игровую карту и кладёт её лицом вниз на нижний правый угол мира, чтобы не перекрыть ПО мира и его возможности. Эта карта станет *товаром* определённого вида, который зависит от цвета ореола.

В игре есть четыре *вида* товаров:

- **Технологии пришельцев** , артефакты, оставшиеся от Пришлых Владык.
- **Гены** , биологический материал для научных исследований.
- **Редкие элементы** , трансурановое топливо для прыжковых двигателей.
- **Новшества** , например, предметы искусства или развлечения.

Захват: красный ореол отличает воинственные миры. Красное число от 1 до 7 внутри красного кольца показывает значение *обороны* мира. Воинственный мир *нельзя* освоить, его надо *захватывать*. Игрок захватывает воинственный мир, если оборона мира не больше *натиска* игрока. После этого игрок выкладывает карту этого мира в сектор (с *накоплениями*, если у мира есть другой ореол, кроме военного), не сбрасывая карты с руки для освоения. Если игрок выбрал *Освоение*, после захвата мира он тянет бонусную карту.

Натиск осуществляется за счёт возможностей исходных миров, освоенных миров и улучшений. Его значение сохраняется до конца фазы освоения.

Есть улучшения и миры, например, *Мир Эмпатов*, которые *сокращают* общее значение Натиска игрока.

Тактические Новшества можно перевести из сектора в сброс, чтобы получить бонус Натиска +3 до конца этой фазы освоения.

Контактёр позволяет выложить и *освоить* воинственный мир (за исключением воинственного мира *Пришельцев*) за цену, которая на 1 меньше обороны мира.

Важно: эта цена *не уменьшается* на значение Натиска игрока (война и инвестиции *никогда* не сочетаются).

Сокращения цены освоения за счёт *Роботов-репликантов*, *Добывающих Роботов* и т.д. *сочетаются* с действием *Контактёра* в деле освоения воинственного мира. Точно так же *Корабль колонистов* позволяет *Контактёру* освоить воинственный мир, не принадлежавший *Пришельцам*, бесплатно.

Таким образом, есть два *совершенно разных* способа ввести воинственный мир в свой сектор.

Действие: выложите мир и оплатите его освоение, после чего получите положенные *накопления*.



мир накоплений мир производства

Бонус: возьми карту *после* освоения мира.



Мир приносит победные очки.

Накопления получаются *один раз* при освоении мира.



Накопленные товары кладутся *поверх* мира, *вокруг* цены которого есть *цветной ореол*.

Воинственный мир (с красным ореолом) *захватывается*, а не осваивается.



Для захвата воинственного мира Натиск игрока должен быть равным *обороне* мира или больше её значения. Затем игрок выкладывает мир в свой сектор, не делая никаких инвестиций.



примеры факторов Натиска

Контактёр позволяет игроку выложить воинственный мир в свой сектор за счёт инвестиций в освоение *вместо* захвата.



IV: Ì Î ÒÐÀÀËËÁ ËÀ

Действие: все игроки *должны* воспользоваться их возможностями потребления, т.е. сбросить товары в обмен на *жетоны* победных очков и/или набор новых карт.

Одни возможности требуют затраты нескольких товаров. Для других нужны товары особого *вида*. Третьи, например, *Дефицитное расходование*, отбирают *карты* с руки игрока, а не товары из его мира. Немногие возможности, такие, как *Новая экономика*, не заставляют ничего сбрасывать, а просто действуют в этой фазе.

Товары сбрасываются втёмную (игровые карты не вскрываются). Сброшенный товар применяется только к одной возможности потребления. Товар может быть сброшен как с мира, возможность которого применяется, так и с любого другого мира. Если возможность потребления расходует несколько товаров, игрок выбирает, какие именно товары сбросить.

Потребление обязательно. При этом возможности потребления можно запускать в *любом* порядке, угодном игроку, даже если из-за этого некоторые товары, которые при другом порядке были бы израсходованы, останутся в мирах игрока (так бывает, если *вид* оставшегося товара не отвечает требованиям неиспользованных игроком возможностей потребления).

Каждая возможность потребления может быть использована только раз в текущей фазе потребления. Есть возможности, которые позволяют сбросить несколько карт товаров до определенного предела, и каждый товар даёт эффект. При активации такой возможности игрок должен использовать её эффект максимально полно.

Так, игрок, в чьём секторе лежат три Новшества, *Нью-Винланд* и *Ассоциация Свободной Торговли (АСТ)*, не может потребить только два товара, чтобы применить возможность *АСТ* (израсходовать до 3 товаров-Новшеств и получить 1 ПО и карту за каждый товар), а затем, опираясь на полученные карты, потратить третий товар-Новшество на возможность *Нью-Винланда* (сбросить товар за две карты). Третий товар обязательно надо израсходовать на *АСТ*.

Эти возможности можно запустить в обратном порядке, только порядок надо выбрать до запуска возможности *АСТ* — если возможность начала приносить свои плоды, её применение нельзя прервать запуском другой возможности.

У *Потребления* есть два варианта бонуса, в зависимости от карты действия *Потребления*, выбранной игроком.

§: *Торговля*: игроки, выбравшие карту *Потребление: Торговля*, должны продать 1 товар (до применения возможностей потребления), сбросив его и взяв из резерва число карт, зависящее от *вида* проданного товара: *Технология Пришельцев* приносит 5 карт, *Гены* — 4 карты, *Редкие элементы* — 3 карты, а *Новшества* — 2 карты.

Только те игроки, которые выбрали *Потребление: Торговля*, могут продать товар.

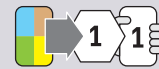
Игроки, выбравшие *Потребление: Торговля* также применяют при этой продаже все доступные особые возможности *Торговли*, описанные рядом с § (обычно получение добавочных карт).

Игроки, выбравшие *Потребление: ПОx2*, получают удвоенное число победных очков от их возможностей потребления. Никакие другие выгоды от возможностей потребления этим бонусом не удваиваются.

Исключение: этот бонус не удваивает ПО, получаемые за сброс карт с руки (при использовании возможностей *Дефицитного расходования* или *Торгового мира*).



Действие: запускай возможности потребления, если есть, за счёт чего их применить. Как правило, ты сбрасываешь товары за *жетоны* победных очков.



примеры возможностей потребления



Потребление редких элементов (2 товара за 3 ПО) Дефицитное расходование

Возможности потребления должны использоваться как можно более полно, но в любом порядке.



Ассоциация Свободной Торговли Нью-Винланд

Бонус (в зависимости от выбранной карты действия): продажа 1 товара до запуска возможностей *или* получение двойной нормы ПО.

Важно: *Торговля* не является отдельной фазой; она проводится перед фазой *Потребления* только для тех, кто выбрал этот тип карты *Потребления*.



примеры возможностей торговли

V: Ī ĐĪ ĒĈĀĪ ĀŅŌĀĪ

Действие: положите *товар* на каждый *производственный мир* (мир с цветным кругом) *без товара*, взяв втёмную карту из резерва и положив её на нижний правый угол мира, чтобы не перекрыть ПО мира и его возможности. Этот товар относится к *виду*, указанному *цветом* круга на карте мира (и цветом соответствующей возможности *Производства*).

Ни в одном мире не может быть более одного товара. Кладите товары на нижний правый угол мира, чтобы не перекрыть ПО мира и его возможности. Некоторые миры, в частности, *Мир самоцветов*, дают возможность взять карту как часть процесса производства товара. Если товар уже в наличии в этом мире, карту взять *нельзя*.

Игроки, выбравшие *Производство*, в качестве бонуса могут произвести товар в одном из их миров с накоплением (если это возможно), в котором нет товара.

Есть карты, например, *Генетический центр*, которые могут производить товары в мирах с накоплением без товаров.

Другие, такие как *Всегалактическая Лига*, позволяют взять карту за каждый мир определённого *вида* в секторе игрока (например, за каждый *Генный мир* с зелёным ореолом или кругом).

ĒĪ Ī ĀŅ ĐĀŌĪ ĀĀ, ĒĀĐŌŪ Ē ĄĀŌĪ Ī Ū

Когда все выбранные фазы пройдены, игроки должны перед началом нового раунда сбросить с рук излишки карт, оставляя на руке 10 карт (игровых).

Все карты идут в сброс *лицом вниз*. Сохраняйте видимый беспорядок в сбросе, чтобы не спутать его с резервом карт.

Когда резерв карт истощён, тут же перетасуйте сброс и сбейте новую колоду резерва.

Все жетоны ПО игроков и *число* игровых карт на их руках всегда открыты для проверки. Разменивайте жетоны ПО по мере необходимости.

ĒĪ Ī ĀŅ ĒĀĐŪ

Игра заканчивается в *конце* того раунда (после сброса карт), в котором:

- отдан игроку последний жетон победных очков *или*
- в секторе игрока лежит от 12 и больше карт.

Игрок может закончить игру с числом карт в секторе больше 12, если в последнем раунде выложил в сектор и улучшение и мир.

Если жетоны победных очков закончились, введите в игру жетоны 10 ПО и проведите нужные разменные операции, чтобы можно было без проблем получить все победные очки за последнюю фазу потребления.

Каждый игрок суммирует свои ПО за улучшения и миры с жетонами ПО и любыми завершающими ПО за улучшения-6 (?) (см. стр. 12).

Игрок с наибольшим числом ПО становится победителем!

При ничьей по очкам побеждает игрок, у которого после заключительного сброса осталось наибольшее число карт на руках и товаров в мирах.

Если ничья сохранилась, выигрывают все претенденты на победу.

Действие: положи *товар* на каждый производственный мир *без товара*.



Положи *произведённые* товары на *производственные миры* (с цветными кругами).

Бонус: создай *накопление*.



Значки возможностей производства, которые дают новые карты или накопления, проставлены на карте дважды, на символической полосе и в верхнем правом углу каждой карты, чтобы производство шло быстрее.

В *конце* каждого раунда сбрось излишки игровых карт. На руке должно быть не больше 10 карт.

Сброс должен выглядеть беспорядочным *нагромождением* закрытых карт.

Игра завершается, когда:

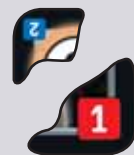
- игрок *закончил* раунд с 12ю картами в секторе (можно больше) *или*
- закончились жетоны ПО.

Закончите *финальный* раунд. Если надо, примените жетоны на 10 ПО.

Каждый игрок складывает:

- ПО карт в секторе
- ПО жетонов
- ПО за (?) улучшения

Побеждает игрок с *наибольшей* суммой ПО!



После *игры* *отделите* родные миры от других карт. Ориентируйтесь на числа в цветных квадратах.

↑ × Å Ð · Å Í ↑ Ñ Õ Ù Ä Ä É Ñ Õ Ä É

Большую часть времени игровые действия могут и должны осуществляться всеми игроками одновременно.

Однако есть несколько моментов, когда порядок действия игроков имеет значение:

- когда резерв карт подходит к концу;
- когда жетоны ПО могут закончиться в фазе *Потребления*;
- когда игроки ведут освоение в заключительной части игры.

Когда конец игры уже близок, и у нескольких игроков есть *Тактические Новшества* или *Корабли Колонистов*, игрок захочет знать, будет его противник сбрасывать одну из этих карт *или* выложит в сектор 12ю карту, завершая игру в этом раунде. Это знание поможет игроку выбрать собственную тактику.

В подобных случаях действия фазы выполняются по часовой стрелке, начиная с игрока с наименьшим номером родного мира.

È Æ Ð Å Í À Ä Å Î È Õ (æ è ÿ î ï ù ò ï ù ò è ä õ î ê î á)

Поначалу два игрока используют стандартные правила. Свыкнувшись с игрой, введите следующие изменения:

- каждый игрок применяет полный набор карт действий из 9 штук и выбирает *две* из них в начале каждого раунда;
- игрок, выбравший оба бонуса *Поиска*, тянет восемь карт и оставляет на руке две из них (плюс возможности карт его сектора);
- если игрок выбрал два действия *Улучшения* или два действия *Освоения*, в этом раунде будет *две полноценных фазы этого типа, одна за другой* (а этот игрок получит бонус в каждой из них); если его соперник также выберет *одно* такое же действие, он получит бонус только в *первой* из двух этих фаз; возможности, введённые в игру в первой такой фазе, могут быть применены во второй.
- Игрок, выбравший оба бонуса *Потребления*, обязан продать один товар до того, как израсходует другие товары за двойную норму ПО.

Ä Å Õ Î Ð Õ

Разработка, развитие и правила: Том Леманн
Сюжетная основа игры навеяна Фредериком Полом и Дэвидом Бирном
Оригинальная графика и помощь в развитии: Вей-Хуа Хван
Графика: Мирко Сузуки
Иллюстрации: Мартин Хоффманн и Клаус Стефан

Обкатка и консультации
Corin Anderson, Brian Bankler, Eric Brosius, Mark Delano, David desJardins,
Chris Esko, Barry Eynon, Jeff Goldsmith, Dave Helmbold, Jay Heyman, Beth Howard,
Bryan Howard, Joe Huber, Chris Lopez, Larry Rosenberg, Ron Sapolsky, Steve Thomas,
Jay Tummelson, Lou Wainwright, Don Woods и многие, многие другие. Всем спасибо!

Особая благодарность (не имеющая границ) выражается Вей-Хуа Хван

Также особую благодарность получат: Роб Уоткинс, помогавший мне в середине 90х с так и не вышедшей CCG, *Duel for the Stars*, откуда в эту игру перекочевало многое; Ричард Борг за краеугольную идею; Стефан Брюк, позволивший Ричарду и мне поработать над прототипом карточной игры *Puerto Rico*; и Андреас Сейфарт, без которого у нас на всё это не хватило бы вдохновения.

Игра издана в России ООО «СМАРТ».

Общее руководство: Михаил Акулов.

Перевод и редакция: Алексей Перерва.

Предпечатная подготовка: Андрей Морозов.

Особая благодарность выражается Илье Карпинскому и Александру Пешкову.

При необходимости установить очерёдность действий игроков в фазе передавайте право действия по часовой стрелке, начиная с игрока с наименьшим номером родного мира.



Игра 2х игроков: используйте все девять карт действий, выбирайте две карты действий в начале каждого раунда.

ĀĪ ĆĪ ĪÆĪ ĪÑÒÈ ÊÄÐÒ (ī ī òàçàì)

I: Ī Ī ÈÑÈ

Получение добавочных карт



Возьми на 1 или на 2 карты больше для выбора.



Эти возможности не влияют на число карт, которое игрок оставляет на руке.

Сохранение добавочной карты



Оставь на руке на 1 карту больше, чем обычно.

Получение и сохранение



Возьми из резерва на 2 карты больше положенного. Оставь на руке на 1 карту больше, чем обычно.

II: ÒÈÓ×ØĀĪ ÈĀ

Получение карты



Возьми 1 карту в начале фазы Улучшения.

Сокращение цен



Число инвестиций для внедрения улучшения \diamond в секторе сокращается на 1 или 2 карты.

Получение карты после внедрения



Возьми 1 карту после внедрения улучшения (\diamond).

Возможности не могут снизить цену ниже 0 и не действуют до конца фазы, в которой их карты введены в игру.

III: Ī ÑĀĪ ĀĪ ÈĀ

Сокращение цен



-2 инвестиции в освоение невоинственного мира (\circ).

Избирательное сокращение



-1 инвестиция в освоение невоинственного мира с производством или накоплением Редких элементов (\circ).

Сокращение до нуля



Игрок может сбросить эту карту из своего сектора, чтобы сократить до 0 цену освоения невоинственного мира \circ .

Так нельзя освоить мир с производством или накоплением технологий пришельцев (\circ).

Так можно освоить Розеттский Камень.

Возможности не могут снизить цену ниже 0 и не действуют до конца фазы, в которой их карты введены в игру.

Сокращение цен может применяться с возможностями Освоение вместо натиска при освоении воинственных миров (\circ).

Натиск



Усиление Натиска при захвате воинственных миров (\circ).



-1 применяется обязательно. Этот фактор ослабляет



Натиск игрока, затрудняя захват миров.



Спецоперация



+4 бонус Натиска при захвате воинственного мира Мятёжников (\circ).

Избирательное сокращение/ Натиск



Сократи цену освоения невоинственного мира особого вида (\square), или увеличь Натиск игрока при захвате воинственного мира этого вида.

Временное усиление натиска



Игрок может сбросить эту карту из его сектора, чтобы получить +3 к Натиску до конца этой фазы Освоения.

Освоение вместо натиска



Во время действия игрок может освоить воинственный (\circ) мир так, будто он невоинственный (\circ). Цена освоения на 1 меньше обороня мира. Прочие возможные скидки/сокращения не блокируются. Не применяется для освоения миров с производством или накоплением Технологий Пришельцев (\circ).

Контактёр также обладает возможностью -1 Натиск.

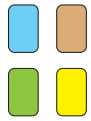
Получение карты после освоения



Возьми 1 карту после ввода мира в твой сектор (\circ).

V: Î ÐÎ ÈÇÃÎ ÆÑÐÃÎ

Производство товара



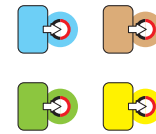
Произведи товар в этом мире (если на нём ещё нет товара).

Создание накопления



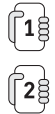
Игрок производит товар на одном из своих миров с накоплением (●) без товара на нём.

Создание особого накопления



Игрок производит товар на одном из своих миров с накоплением особого вида (●●●●) без товара на нём.

Получение карт



Возьми 1 или 2 карты.

Производство и получение карт



Произведи товар в этом мире (если на нём ещё нет товара), а затем возьми 1 или 2 карты. *Не бери* карты, если товар не был произведён.

Эти возможности в заголовках карт отмечены только значком получения карт.

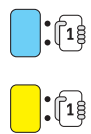
Получение за накопление



Возьми 1 карту после производства товара в *этом* мире (●).

В заголовках карт с этой возможностью стоит знак получения карт с этого мира.

Получение карт за вид



Возьми 1 карту за каждый товар определённого вида (●●●●), произведённый игроком в этой фазе *Производства*.

Получение карт за первенство



Возьми 2 карты в *конце фазы Производства*, если произвёл больше Редких элементов (●) в этой фазе, чем любой другой игрок.

Получение карт за разные виды



Возьми 1 карту за каждый вид (●●●●), товар которого был произведён тобой в этой фазе *Производства*.

Получение карт за миры



Возьми 1 карту за каждый мир производства или накопления *Генов* (●●) в секторе игрока.

Î ÈÆÐÒÃ

Распределение (114 игровых карт):

- 5 исходных миров: 4● и 1○
- 22 воинственных мира ○
- 37 невоинственных миров ○
- 12 улучшений-6 (?)
- 38 других улучшений: 19x2◇

23 мира воинственные ○:

- 6 с обороной 1 (1 Мятажник)
 - 7 с обороной 2 (1 Пришелец, 1 Мятажник, 1 исходный)
 - 3 с обороной 3 (2 Мятажника)
 - 2 с обороной 4 (1 Пришелец)
 - 2 с обороной 5 (1 Пришелец, 1 Мятажник)
 - 2 с обороной 6 (1 Пришелец, 1 Мятажник)
 - 1 с обороной 7 (1 Мятажник)
- Контактёр* не действует в четырёх воинственных мирах ○ Пришельцев.

19 карт усиливают Натиск:

- 7◇ 2x +1, 3x +2, 2x +3
- 2◇ дают +3 при сбросе
- 6○ 4x +1, 1x +2, 1x +3
- 2○ +1
- 2 исходных мира: ○ +1; ○ +2

Галактическая Империя: +4 против

7 миров Мятажников ○

1◇ и 1○ дают +2 против 4 Пришельцев ○

Альфа Центавра: +1 против 3 Редких миров ○

5 карт -1 Натиск

91 карта вводится в игру за счет инвестиций:

- 2 цена 0: 0◇ и 2○
- 18 цена 1: 12◇ и 6○
- 23 цена 2: 12◇ и 11○
- 14 цена 3: 4◇ и 10○
- 13 цена 4: 8◇ и 5○
- 7 цена 5: 2◇ и 5○
- 14 цена 6: 12◇ и 2○

25 миров обеспечивают накопления ●●:

- 5 Новшества ●●: 2○ и 3○
- 7 Редкие элементы ●●: 5○ и 2○
- 7 Генный материал ●●: 2○ и 5○
- 6 Технологии Пришельцев ●●: 3○ и 3○

21 мир производит товары:

- 9 Новшества ●●: 8○ и 1○
- 6 Редкие элементы ●●: 5○ и 1○
- 4 Генный материал ●●: 3○ и 1○
- 2 Технологии Пришельцев ●●: 1○ и 1○

6◇ и 2○ производят товар в мирах с накоплениями определённого вида;

1○ производит один товар в любом ●● мире.

33 карты потребляют товары:

- 16○ (3 исходных) и 2○
- 15◇

2◇ и 1○ позволяют получить ПО за сброс карт.

