



ГРАВИТАЦИЯ

ПАРЯЩИЕ ОСТРОВА

СВЕЖАЯ КРОВЬ

КНИГА ПРАВИЛ

СОСТАВ ДОПОЛНЕНИЯ

Модуль «ВОЙНА ЗА РЕСУРСЫ»

8 карт действий
«Диверсия» / «Подземные работы»



8 жетонов диверсии



Модуль «ТРАНСПОРТИРОВКА ПО ВОЗДУХУ»

10 жетонов источников гравитации



8 карт действий
«Консервация» / «Хранилище»



РЕЖИМЫ «ДОМИНИРОВАНИЕ» И «ПРОТИВОСТОЯНИЕ»

1 двусторонняя карта доминирования



4 фишки дирижаблей



Правила дополнения



Дополнение «Свежая кровь» включает в себя модули «Война за ресурсы» и «Транспортировка по воздуху», игровые режимы «Доминирование» и «Противостояние».

Модули «Война за ресурсы» и «Транспортировка по воздуху» несовместимы между собой. Добавляйте в игру любой из них по выбору.

Игровые режимы «Доминирование» и «Противостояние» можно использовать как по отдельности, так и одновременно в одной партии.

Модуль «ВОЙНА ЗА РЕСУРСЫ»

В мирное время геологоразведчик и горнопроходчик считались престижными профессиями. Война внесла свои поправки, но настоящему профессионалу всегда найдётся дело.

Геологоразведчики служат корпорациям или присоединились к наёмникам, помогая определять наиболее богатые или не до конца опустошённые шахты.

Многие из горнопроходчиков подались в диверсанты — пригодилось умение обращаться со взрывчаткой. Проведение диверсий на островах приносит им куда больше денег, чем прежняя мирная профессия!



Максимизируйте добычу гравитации на своих островах при помощи источников гравитации и саботируйте добычу на островах соперников.

Подготовка к игре

Каждый игрок замешивает по 2 карты «Диверсия» / «Подземные работы» в свою колоду действий. Разместите 10 жетонов источников гравитации и 8 жетонов диверсии в досягаемости для всех игроков.

ФАЗА ПОДГОТОВКИ

Возьмите 6 карт с верха своей колоды действий (вместо пяти, как в базовой игре). Выберите из них до 5 карт, а остальные карты поместите лицевой стороной вниз в сброс рядом с колодой действий.

Затем, если у вас в руке менее 5 карт действий, доберите карты до 5 из колоды. После этого, если у вас есть сохранённые карты (это возможно со второго раунда), добавьте их в руку.

ФАЗА КОРПОРАЦИЙ

Игроки разыгрывают по 5 карт действий вместо четырёх. Таким образом количество ходов, которые игрок выполнит за раунд, увеличивается до 5 (вместо четырёх, как в базовой игре).

КАРТА ДЕЙСТВИЯ 7



Диверсия. Положите 1 жетон диверсии на трубопровод любого острова (кроме Рундора) 😊.

Игрок берёт жетон диверсии из запаса и выкладывает на трубопровод любого острова (кроме Рундора). Не имеет значения, какой стороной игрок выложил жетон.

Модуль «Война за ресурсы» нельзя использовать вместе с модулем «Транспортировка по воздуху».

Трубопровод взорван. При следующей добыче гравитации на этом острове все источники, путь к которым перекрыт жетоном диверсии, не учитываются для добычи (как если бы их не было). После того как добыча гравитации завершена, верните жетон диверсии в запас.



Жетоны диверсии влияют на добычу только на том острове, на котором находятся. Источники гравитации при этом продолжают действовать и, как следствие, могут участвовать в добыче на соседних островах.

Произведя добычу гравитации, игрок возвращает все жетоны диверсии со всех своих островов в запас. Даже если он добыл ноль гравитации на том или ином острове с жетоном диверсии.

Подземные работы. Возьмите 2 жетона источников гравитации. Добавляйте источники на свои острова при добыче гравитации.

Игрок берёт себе 2 жетона источников гравитации из запаса. Максимально у игрока может быть 4 таких жетона; пятый и так далее не берутся. Жетоны источников удобно класть рядом со своим дирижаблем.

Перед выполнением действия «Добыча гравитации» игрок может выложить свои жетоны источников на любые контролируемые им острова.

Можно выложить все жетоны или часть. Каждый жетон выкладывается на одну из сторон острова, не закрывая другие источники. На одну сторону можно положить больше 1 жетона, если нужно.

Жетон выкладывается одной из сторон по выбору игрока – с синим или с красным источником. Жетоны источников гравитации на островах учитываются как обычные источники при добыче гравитации.

Произведя добычу гравитации, игрок возвращает все жетоны источников со всех своих островов в запас. Жетоны источников, которые игрок не выкладывал на острова, возвращать не нужно.

Количество жетонов диверсии и источников гравитации намеренно ограничено. Если в запасе не осталось тех или иных жетонов — вы можете сыграть карту, но жетоны, которых нет, не берёте.

Модуль «Транспортировка по воздуху»

До начала войны большая часть дирижаблей использовалась для торговли и мирных перевозок, а не для боевых действий. Тем не менее, нападения воздушных бандитов вынуждали торговцев организовывать военные конвои или вооружать торговые цеппелины.

Во время войны защищённые воздушные суда, пригодные к транспортировке гравитации, приобрели особую ценность. На любой остров в любой момент могут нагрянуть захватчики, а размах территорий слишком велик для того, чтобы организовать достойную оборону на каждом важном объекте. Вот тут на помощь и приходят военные дирижабли-крепости с вместительными трюмами!



Перевозите гравитацию на свой дирижабль, чтобы затем разместить её на подконтрольном вам острове. Сохраняйте временную гравитацию на дирижабле, чтобы она не утратилась в конце раунда.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Каждый игрок замешивает по 2 карты «Консервация» / «Хранилище» в свою колоду действий.

ФАЗЫ ПОДГОТОВКИ И КОРПОРАЦИЙ

Изменения такие же, как и при использовании модуля «Война за ресурсы» (см. стр. 5)

КАРТА ДЕЙСТВИЯ 8



Консервация.
Переместите до 2 единиц любой гравитации со своих островов в хранилище.

Игрок может переместить до 2 единиц постоянной и/или временной гравитации с контролируемых им островов (одного или разных) в хранилище. В качестве хранилища используется дирижабль игрока.

Суммарно на дирижабле может храниться не более 4 единиц гравитации (постоянной и временной в любом сочетании). В конце раунда временная гравитация с дирижабля не сбрасывается.

Хранилище. *Переместите любое количество гравитации из хранилища на один свой остров.*

Игрок перемещает любое количество гравитации из хранилища (то есть со своего дирижабля) на один из подконтрольных ему островов. Можно переместить всю гравитацию или часть.

Модуль «Транспортировка по воздуху» нельзя использовать вместе с модулем «Война за ресурсы».

РЕЖИМ «ДОМИНИРОВАНИЕ»

Могущество корпораций опирается на доверие и деньги промышленников, купцов, городских магистратов и других влиятельных людей. Война для них – разорение и человеческие потери. Ставки слишком высоки.

Множество глаз внимательно следит – куда качнутся чаши весов? Кто одерживает верх в войне за главенство в Мире Парящих Островов? Главное – не проворонить момент: вовремя переметнуться, чтобы оказаться на стороне победителя, а не проигравшего.



Два пути к победе

В этом режиме добавляется второй вариант победы — по очкам доминирования. Вы можете победить, окружив свой остров другими островами по правилам базовой игры либо набрав необходимое количество очков доминирования, которые присваиваются за острова, притягиваемые к вашему острову.

Подготовка к игре

Игроки вместе решают, играть ли до 4 или до 5 очков доминирования. Возьмите карту доминирования и, в зависимости от принятого решения, поместите на стол соответствующую сторону вверх. Возьмите фишки дирижаблей тех цветов, которые избрали для себя игроки, и поместите на нулевое деление.



Партия до 4 очков доминирования чаще заканчивается победой по очкам, а партия до 5 очков — победой через окружение своего острова другими.

ФАЗА ОСТРОВОВ

В конце фазы островов игрок получает столько очков, сколько островов было притянуто к его острову, и отмечает это на карте доминирования, передвинув свою фишку дирижабля вперёд на соответствующее число делений. Если фишка встала на последнее деление — игрок немедленно побеждает в партии.



РЕЖИМ «ПРОТИВОСТОЯНИЕ»

Война – трудное время даже для властелина финансовых потоков. Власть корпорации проходит испытание на прочность в прямых военных конфликтах, её подтачивает и недовольство населения, и активность со стороны распоясавшихся наемников.

Как бы ни хотелось главам корпораций единолично покорить Мир Парящих Островов, у альянса шансы на победу значительно выше, а возможность совместного использования ресурсов открывает широкие перспективы!



Команда на команду

Это командный режим 2x2 для 4 игроков. Побеждает — или проигрывает — команда, а не отдельный игрок. Рекомендуется использовать этот режим вместе с «Доминированием».

Подготовка к игре

Игроки объединяются в команды попарно. Удобнее, если игроки одной команды сидят рядом (а не по диагонали).

Возьмите фишки дирижаблей и карту доминирования. Цвета фишек соответствуют цветам игроков. Определите капитана каждой команды (можно случайным образом, вытянув фишку дирижабля).

Без режима «Доминирование»: поместите карту доминирования на стол любой стороной вверх. Фишки капитанов поместите на карту и подложите под них фишки их напарников по командам — так, чтобы образовалось 2 стопки по 2 фишки.

С режимом «Доминирование»: выполните подготовку, как указано в описании этого режима, но на нулевое деление карты поместите фишки дирижаблей двумя стопками (по командам). При этом фишки капитанов поместите наверх.

Право капитана

В случае разногласий внутри команды — окончательное решение принимает капитан. После этого капитаном становится второй игрок команды. Поменяйте фишки дирижаблей в стопках местами, чтобы показать это.

Случайным образом определите команду, которая начнёт первый раунд. Её капитан берёт жетон первого игрока.

Фаза подготовки

Выполняется в обычном порядке. Игроки одной команды не могут говорить, какие карты выбирают, но могут советоваться о том, какую стратегию избрать.

ФАЗА КОРПОРАЦИЙ

В фазу корпораций игроки одной команды могут показывать друг другу свои карты (но не обмениваться ими). Конечно, они вольны как угодно обсуждать свои действия.

В отличие от базовой игры, в режиме «Противостояния» ход принадлежит команде, а не отдельному игроку. Когда наступает очередь команды выполнять ход — её игроки сообща решают, кто из них будет ходить. Выбранный игрок выполняет ход как в обычной игре, после чего очередь переходит к другой команде.

Игроки не обязаны выполнять ходы в какой-либо очерёдности. Один и тот же игрок может выполнить ходы два и более раз подряд — каждый раз, когда очередь доходит до его команды. Это зависит от вашей договорённости и избранной стратегии.

ЗАВЕРШЕНИЕ ФАЗЫ КОРПОРАЦИЙ

Фаза корпораций завершается, когда каждый из 4 игроков выполнит по 3 хода или пока у игроков не останется карт действий в руке. Игрок, выполнивший 3 хода и/или истративший все карты действий, больше ходов не совершает, но если у него остаются карты действий в руке, может выполнять копирование (см. дальше).

Игрокам доступны «Рокировка» и «Бездействие» в обычном порядке.

КОПИРОВАНИЕ

Сразу после того, как один из игроков команды сыграл карту и выполнил все связанные с ней действия и эффекты, его напарник по команде может сбросить 1 карту с руки и сыграть ту же самую карту. Он может выполнить одно из действий этой карты или оба действия.

Если первый из игроков использовал «Рокировку», второй игрок может скопировать ту карту действия, которая была выбрана «Рокировкой».

СОВМЕСТНЫЙ ЗАХВАТ ОСТРОВА

Игроки одной команды могут совершать совместный захват острова, объединяя свои силы. Для этого первый из игроков играет карту «Захват островов», а другой игрок её сразу копирует. После этого игрок, изначально сыгравший карту, может использовать фишки охотников и наёмников другого игрока как свои до конца захвата. Если захват производится с дирижабля — можно использовать фишки с обоих дирижаблей, а если с острова — то используются фишки с островов, которые соседствуют с захватываемым островом. Во всём остальном правила захвата соответствуют базовой игре.

В результате на захваченном острове могут оказаться охотники обоих игроков команды. В таком случае считается, что каждый игрок команды контролирует этот остров. Наемники на острове считаются принадлежащими обоим игрокам. Каждый игрок команды может играть карты действий на этот остров точно так же, как и на любой другой контролируемый им остров. При нападении противника — фишки игроков на острове суммируются.

ПРИМЕР

Совместный захват острова

Команда красного и синего игроков совместно захватывает остров, контролируемый зелёным игроком. Атака ведётся с соседних островов. Красный игрок выделяет для захвата 2 охотников и 1 наёмника, а синий — 1 охотника. В сумме это 4 охотника и наёмника против трёх у зелёного игрока. После захвата красный и синий игрок несут потери, равные половине задействованных фишек. Они решают оставить на острове 1 красного и 1 синего охотника. Таким образом, теперь они контролируют остров совместно.



Единственное исключение — действие «Добыча гравитации». Нельзя добывать гравитацию на острове, который контролируется обоими игроками, дважды в один и тот же ход (несмотря на то, что копирование позволяет выбрать такое действие). В разные ходы — можно.

ФАЗЫ ОСТРОВОВ И ПЕРЕХОДА

Выполняются в обычном порядке. В фазу перехода жетон первого игрока передаётся капитану другой команды.

ОКОНЧАНИЕ ИГРЫ

Побеждает команда, чей остров оказывается окружён другими островами в фазу островов. Неважно, кому из двоих игроков принадлежит этот остров; побеждает команда.

В режиме «Доминирования» очки получает команда — неважно, кому из игроков принадлежит остров, притянувший к себе другие острова. Набрал 4 или 5 очков доминирования — команда побеждает.





Автор: Артём Жданов

Продюсирование и разработка:
Аркадий Павлов, Денис Давыдов

Иллюстрации и дизайн:
Наталья Ермакова, студия El'ton Digital

Литературное редактирование и корректура: Екатерина Ливанова

Директор издания: Иван Туловский

В тестировании дополнения приняли участие авторские ячейки «ГРАНИ» (Самара, Москва, Санкт-Петербург), участники сообщества «Астронавт с кувалдой» и клуба Moroz Testing Ground.

Настольная игра «Гравитация. Парящие острова» – совместный проект студии RedHex и компании «Правильные игры».



© «Правильные игры», 2019
www.rightgames.ru



© «RedHex», 2019
vk.com/redhex