

TO MARS

Главная задача корпорации To Mars – использовать Луну в качестве стартовой площадки для запуска космического корабля на Марс. Вы сможете внести собственный вклад в этот грандиозный проект, строя на марсианском корабле сооружения и солнечные панели, а также отправляя на него космонавтов.

СЛОЖНОСТЬ: ●●●●●

КОМПОНЕНТЫ КОРПОРАЦИИ

• 1 ПЛАНШЕТ КОРПОРАЦИИ TO MARS



• 4 СОЛНЕЧНЫХ ПАНЕЛИ МАРСИАНСКОГО КОРАБЛЯ



• 9 КАРТ ПРОЕКТОВ TO MARS



• 12 БИЛЕТОВ НА МАРС



• 5 ЖЕТОНОВ КОРПОРАЦИИ TO MARS



• 1 КОРОБОЧКА TO MARS ДЛЯ ХРАНЕНИЯ КОМПОНЕНТОВ

• 1 ПАМЯТКА КОРПОРАЦИИ TO MARS (ДЛЯ СОЛО-РЕЖИМА)

• ЭТОТ ЛИСТ КОРПОРАЦИИ

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

- 1 Поместите 4 солнечные панели рядом с планшетом To Mars.
- 2 Поместите 12 билетов на Марс рядом с планшетом To Mars.



ЖЕТОН КОРПОРАЦИИ

Получите 1 билет на Марс. Количество билетов в игре считается неограниченным. Если они у вас закончились, найдите им подходящую замену.



КОРПОРАТИВНОЕ ДЕЙСТВИЕ

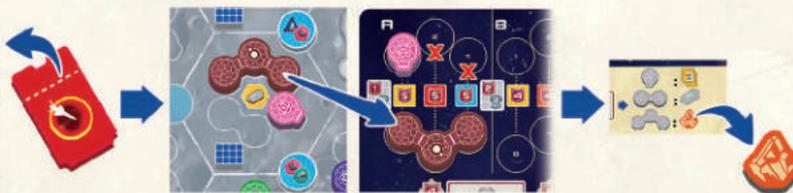
Потратите 1 билет на Марс, чтобы перенести 1 своё сооружение с игрового поля на марсианский корабль. Отныне это сооружение называется модулем. Затем получите 3 кредита, 1 титан или 1 редкоземельный металл, если перенесли купол, мастерскую или лабораторию соответственно. Модули размещаются так, чтобы по возможности заполнить наименьший номер в крайней левой секции (А, В или С). Если это невозможно, поместите модуль на следующее место – первое доступное в крайней левой секции.

ВНИМАНИЕ! Проекты корпорации To Mars позволяют размещать модули на марсианском корабле иначе, чем это корпоративное действие. Когда игрок добавляет модуль на марсианский корабль этим способом, он также получает награду – 3 кредита, 1 титан или 1 редкоземельный металл при размещении купола, мастерской или лаборатории соответственно.

ПРИМЕР

Фёдор тратит 1 билет на Марс, чтобы перенести свою лабораторию с игрового поля на марсианский корабль. Поскольку в верхней части крайней левой секции осталось только 2 места, Фёдор должен поместить лабораторию в нижнюю часть секции А.

Затем он получает 1 редкоземельный металл за размещение лаборатории.



СОЛНЕЧНЫЕ ПАНЕЛИ МАРСИАНСКОГО КОРАБЛЯ

Игрок может воспользоваться необязательным действием постройки солнечной панели, чтобы создать марсианскую солнечную панель, но только если у него есть модуль в секции по соседству с этой солнечной панелью.

ОТПРАВКА КОСМОНАВТОВ НА МАРСИАНСКИЙ КОРАБЛЬ

Когда игрок получает космонавта, он может отправить его на марсианский корабль вместо своей базы. Для этого у него должен быть модуль по соседству с клеткой, предназначенной для этого космонавта. Отправив космонавта на марсианский корабль, игрок получает ПО с ячейки, которую занял этот космонавт.

КОНЕЦ ИГРЫ

Каждая завершённая секция марсианского корабля (со всеми размещёнными модулями и построенными соседними солнечными панелями, но при этом с любым количеством заполненных ячеек для космонавтов) приносит 10 ПО игроку, внёсшему наибольший вклад в её завершение (то есть игроку с наибольшим суммарным размером сооружений в этой секции). Игрок, внёсший второй по величине вклад (если такой игрок есть), получает 6 ПО. Игрок, внёсший третий по величине вклад (если такой игрок есть), получает 3 ПО. Любая ничья разрешается в пользу того, кто поместил свой модуль в эту секцию раньше.

ПРИМЕР

К концу партии игроки завершили секцию А марсианского корабля. У Фёдора в ней наибольший суммарный размер сооружений, поэтому он получает 10 ПО. Надежда на втором месте, она получает 6 ПО. Матвей на последнем месте, ему достаются 3 ПО.

Секция В не завершена – не хватает 1 солнечной панели. Никто не получает ПО.

Секция С далека от завершения. За неё тоже не начисляются ПО.



ЦЕЛИ



У ВАС ХОТЯ БЫ 1 МОДУЛЬ В 1 СЕКЦИИ МАРСИАНСКОГО КОРАБЛЯ (4/2 ПО). ЯЧЕЙКУ С 2 ПО НЕЛЬЗЯ ЗАНЯТЬ В ПАРТИИ НА ДВОИХ.



У ВАС ХОТЯ БЫ ПО 1 МОДУЛЮ В 2 СЕКЦИЯХ МАРСИАНСКОГО КОРАБЛЯ (8/6 ПО). ЯЧЕЙКУ С 6 ПО НЕЛЬЗЯ ЗАНЯТЬ В ПАРТИИ НА ДВОИХ И ТРОИХ.



У ВАС ХОТЯ БЫ ПО 1 МОДУЛЮ ВО ВСЕХ 3 СЕКЦИЯХ МАРСИАНСКОГО КОРАБЛЯ (12/10 ПО). ЯЧЕЙКУ С 10 ПО НЕЛЬЗЯ ЗАНЯТЬ В ПАРТИИ НА ДВОИХ.

ПРОЕКТЫ



РОБОТ-МАНИПУЛЯТОР

Немедленный эффект: получите 1 билет на Марс.

Постоянная способность: когда вы переносите модуль на марсианский корабль, получите столько ПО, сколько составляет размер этого модуля.



ТЕХПОДДЕРЖКА

Немедленный эффект: постройте сооружение (заплатите обычную стоимость).

Постоянная способность: когда вы строите сооружение, можете потратить на 1 титан меньше за каждую секцию марсианского корабля, в которой есть ваш модуль.



СОЛНЕЧНЫЕ БАТАРЕИ

Немедленный эффект: профинансируйте проект (заплатите обычную стоимость).

Постоянная способность: когда вы финансируете проект, можете произвести 1 энергию за каждую солнечную панель на марсианском корабле.



ОРБИТАЛЬНАЯ РОБОТОТЕХНИКА

Немедленный эффект: получите 1 билет на Марс.

Постоянная способность: когда вы переносите модуль на марсианский корабль, бесплатно постройте там солнечную панель. Если её нельзя построить, вместо этого получите 1 редкоземельный металл.



ЖИЛОЙ МОДУЛЬ

Немедленный эффект: получите 1 билет на Марс.

Корпоративное действие (один раз в раунд): перенесите 1 купол со своей базы на марсианский корабль. Как обычно, получите 3 кредита.



ПУСКОВАЯ ПЛОЩАДКА

Немедленный эффект: получите 1 билет на Марс.

Корпоративное действие (один раз в раунд): потратьте 1 билет на Марс, чтобы перенести 1 своё сооружение с игрового поля на марсианский корабль и отправить туда 1 космонавта с «Лунного шлюза».



ОБМЕН КОСМОНАВТАМИ

Постоянная способность: перед отправкой космонавта на марсианский корабль вы можете поменять его на космонавта с «Лунного шлюза». Если вы делаете это, получите 2 репутации.



ОРБИТАЛЬНАЯ СБОРКА

Немедленный эффект: постройте сооружение (заплатите обычную стоимость).

Постоянная способность: когда вы строите сооружение, вы можете делать это сразу на марсианском корабле. Такое строительство может активировать способности куполов, но не способности лабораторий.



ЛУННЫЙ ШАТТЛ

Постоянная способность: когда вы отправляете космонавта на марсианский корабль, получите 2 ПО.

Корпоративное действие: потратьте 1 билет на Марс, чтобы переместить 1 космонавта с марсианского корабля на свою базу.

SPACE ROBOTICS

Space Robotics – крупнейший производитель роботов, весьма многофункциональных и выполняющих множество задач: от работы на фабриках до использования в крупнейших проектах Space Robotics.

COMPLEXITY)

КОМПОНЕНТЫ КОРПОРАЦИИ

- 1 ПЛАНШЕТ КОРПОРАЦИИ SPACE ROBOTICS
- 18 ЖЕТОНОВ РОБОТОВ
- 9 КАРТ ПРОЕКТОВ SPACE ROBOTICS
- 18 ЖЕТОНОВ ФАБРИК (ПО 6 КАЖДОГО УРОВНЯ)
- 5 ЖЕТОНОВ КОРПОРАЦИИ SPACE ROBOTICS
- 1 КОРОБОЧКА SPACE ROBOTICS ДЛЯ ХРАНЕНИЯ КОМПОНЕНТОВ
- 1 ПАМЯТКА КОРПОРАЦИИ SPACE ROBOTICS (ДЛЯ СОЛО-РЕЖИМА)
- ЭТОТ ЛИСТ КОРПОРАЦИИ

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

- 1 Положите жетоны роботов рядом с планшетом корпорации.
- 2 При игре втроём и вчетвером разделите 18 жетонов фабрик по типу и выложите по 2 жетона в 9 соответствующих ячеек планшета Space Robotics. При игре вдвоём верните 1 жетон фабрики каждого типа в коробку и выложите остальные в 9 соответствующих ячеек планшета Space Robotics.



ЖЕТОН КОРПОРАЦИИ

Получите 1 робота. Их количество в игре считается неограниченным. Если они у вас закончились, найдите им подходящую замену.

КОРПОРАТИВНОЕ ДЕЙСТВИЕ

Потратьте указанные ресурсы (уровень 1 – 1 титан, уровень 2 – 1 редкоземельный металл, уровень 3 – 1 титан и 5 кредитов), чтобы приобрести жетон фабрики соответствующего уровня. Вы не можете взять жетон фабрики, который у вас уже есть. Теперь вы можете присоединить 1 доступного робота из личного запаса к только что приобретённой фабрике. Если вы делаете это, примените её немедленную способность (она есть только у фабрик уровня 2). Вы можете присоединить робота к фабрике в любой момент своего хода, однако применить немедленную способность фабрики уровня 2 можно лишь в момент её приобретения.

ПРИМЕР

Фёдор выполняет корпоративное действие Space Robotics. Он тратит 1 редкоземельный металл, чтобы приобрести жетон фабрики уровня 2.

В его запасе есть робот, поэтому **Фёдор** может немедленно присоединить его к этой фабрике, чтобы получить 3 кредита. Он так и делает. Отныне в конце каждого раунда эта фабрика с роботом будет приносить ему ещё по 3 кредита.



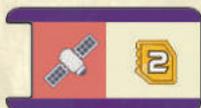
ФАБРИКИ УРОВНЯ 1



Постоянная способность: построив солнечную панель, получите 2 кредита.



Постоянная способность: построив сооружение, получите 1 репутацию.

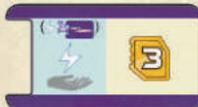


Постоянная способность: посетив «Лунный шлюз», получите 2 кредита.

ФАБРИКИ УРОВНЯ 2



Немедленная способность + доход: получите 1 космонавта с «Лунного шлюза».

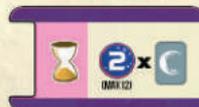


Немедленная способность + доход: получите 3 кредита.

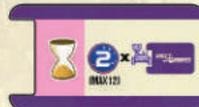


Немедленная способность + доход: получите 2 репутации.

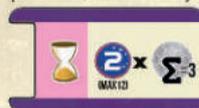
ФАБРИКИ УРОВНЯ 3



Конец игры: получите 2 ПО за каждый свой профинансированный проект (макс. 12 ПО).



Конец игры: получите 2 ПО за каждую свою фабрику с присоединённым роботом, включая эту (макс. 12 ПО).



Конец игры: получите 2 ПО за каждые 3 места, которые занимают ваши сооружения на игровом поле (макс. 12 ПО).

ЦЕЛИ



ПРИСОЕДИНИТЬ РОБОТОВ К 2 ФАБРИКАМ (4/2 ПО). ЯЧЕЙКУ С 2 ПО НЕЛЬЗЯ ЗАНЯТЬ В ПАРТИИ НА ДВОИХ.



ПРИСОЕДИНИТЬ РОБОТОВ К 3 ФАБРИКАМ (8/6 ПО). ЯЧЕЙКУ С 6 ПО НЕЛЬЗЯ ЗАНЯТЬ В ПАРТИИ НА ДВОИХ И ТРОИХ.



ПРИСОЕДИНИТЬ РОБОТОВ К 4 ФАБРИКАМ (12/10 ПО). ЯЧЕЙКУ С 10 ПО НЕЛЬЗЯ ЗАНЯТЬ В ПАРТИИ НА ДВОИХ.

ПРОЕКТЫ



СТРОИТЕЛЬНЫЕ БОТЫ 1

Корпоративное действие: потратьте 1 робота, чтобы построить купол (заплатите обычную стоимость).



СТРОИТЕЛЬНЫЕ БОТЫ 2

Немедленный эффект: получите 1 титан.
Корпоративное действие: потратьте 1 робота, чтобы построить мастерскую (заплатите обычную стоимость).



СТРОИТЕЛЬНЫЕ БОТЫ 3

Немедленный эффект: получите 1 редкоземельный металл.
Корпоративное действие: потратьте 1 робота, чтобы построить лабораторию (заплатите обычную стоимость).



АВТОМАТИЗИРОВАННЫЕ ЛАБОРАТОРИИ

Немедленный эффект: получите 1 робота.
Корпоративное действие: потратьте 1 робота, чтобы профинансировать проект (заплатите обычную стоимость).



ИННОВАЦИОННАЯ РОБОТОТЕХНИКА

Немедленный эффект: получите 1 титан.
Постоянная способность: когда вы приобретаете жетон фабрики, получите 1 робота.



УНИВЕРСАЛЬНЫЕ РОБОТЫ

Немедленный эффект: получите 1 робота.
Корпоративное действие: потратьте 1 робота, чтобы активировать 2 разных жетона корпораций, но не жетон Space Robotics.



РОБОТОТЕХНИЧЕСКИЙ КОНГЛОМЕРАТ

Немедленный эффект: получите 1 робота.
Постоянная способность: когда вы получаете робота, получайте 1 репутацию.



ФАБРИКА РОБОТОВ

Корпоративное действие (один раз в раунд): потратьте 1 энергию и 1 титан, чтобы получить 3 робота.



РОБОТИЗИРОВАННАЯ ЭНЕРГИЯ

Немедленный эффект: получите 1 робота.
Постоянная способность: когда вы финансируете проект, можете произвести 1 энергию за каждого своего робота, присоединённого к фабрике или нет.

SKY WATCH

Внимание! К Луне движется астероид! Расчётное время столкновения – конец 3-го раунда! Sky Watch – это защитная программа. Игроки могут поучаствовать в выполнении связанных с ней проектов, чтобы установить траекторию движения астероида и уничтожить его, пока он не достиг базы.

СЛОЖНОСТЬ: **CCCC**

КОМПОНЕНТЫ КОРПОРАЦИИ

• 1 ПЛАНШЕТ КОРПОРАЦИИ SKY WATCH



• 9 КАРТ ПРОЕКТОВ SKY WATCH



• 14 МАРКЕРОВ ЗАЩИТНЫХ ПРОГРАММ



• 4 МАРКЕРА SKY WATCH (ПО 1 НА ИГРОКА)



• 1 ПАМЯТКА КОРПОРАЦИИ SKY WATCH (ДЛЯ СОЛО-РЕЖИМА)

• ЭТОТ ЛИСТ КОРПОРАЦИИ

• 6 ЖЕТОНОВ СТОЛКНОВЕНИЯ



• 5 ЖЕТОНОВ КОРПОРАЦИИ SKY WATCH



• 1 КОРОБОЧКА SKY WATCH

ДЛЯ ХРАНЕНИЯ КОМПОНЕНТОВ

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

- 1 Каждый игрок помещает свой маркер Sky Watch на деление 0 шкалы Sky Watch.
- 2 Возьмите 14 маркеров защитных программ и положите их рядом с планшетом Sky Watch. При игре вдвоём и троём накройте ячейки «3+» и «4» планшета Sky Watch маркерами защитных программ – эти ячейки не будут использоваться.
- 3 Перемешайте жетоны столкновения лицевой стороной вниз. Выберите один из них и положите его лицевой стороной вниз (никто не должен видеть его лицевую сторону) в центральный шестиугольник игрового поля. Верните остальные жетоны столкновения в коробочку Sky Watch, не глядя на их лицевые стороны.



ЖЕТОН КОРПОРАЦИИ

Продвиньтесь на 1 деление по шкале Sky Watch. Если вы достигли деления 12, игнорируйте все дальнейшие продвижения по шкале.

КОРПОРАТИВНОЕ ДЕЙСТВИЕ

По порядку пройдите следующие этапы:

- 1 Выберите доступную ячейку защитной программы, в которой вы можете поучаствовать (на это влияет положение вашего маркера Sky Watch)
 - Если ваш маркер занимает деление 1–4, вы можете поучаствовать в первой защитной программе.
 - Если ваш маркер занимает деление 5–8, вы можете поучаствовать в первых двух защитных программах.
 - Если ваш маркер занимает деление 9–12, вы можете поучаствовать в любой защитной программе.
- 2 Убедитесь, что уровень энергии равен 4 или больше. Эта мастерская уменьшает требование к уровню энергии и для защитных программ.
- 3 Потратьте указанные ресурсы и накройте ячейку маркером защитной программы.
- 4 Получите ПО и репутацию, указанные в области с вашим маркером Sky Watch.

ВЫПОЛНЕННЫЕ ЗАЩИТНЫЕ ПРОГРАММЫ

Эффекты выполненных защитных программ применяются по очереди. К примеру, если игроки выполнили вторую защитную программу раньше первой, её эффект не подействует, пока не будет выполнена первая программа.

- 1 Выполнив первую защитную программу, игроки переворачивают жетон столкновения. Он показывает, в какой сектор врежется астероид и какие 6 соседних секторов от этого пострадают.
- 2 Если игроки выполняют 2 защитные программы, пострадает лишь сектор, в который врежется астероид.
- 3 Если игроки выполняют все защитные программы, астероид будет уничтожен и столкновения не произойдёт.

ПРИМЕР

Маркер Sky Watch Надежды занимает деление 5. Она может поучаствовать в первых двух защитных программах и решает поучаствовать в первой 1.

Маркер энергии на делении 5, что соответствует требованию к уровню энергии, который должен быть равен хотя бы 4 2.

Надежда выбирает доступную ячейку, тратит указанный в ней 1 титан и помещает в неё маркер защитной программы 3.

Она получает 5 ПО и 1 репутацию 4.



КОНЕЦ ИГРЫ

Происойдут ли изменения в финальном подсчёте очков, зависит от того, будет ли столкновение с астероидом.

- Если игроки выполнили все 3 защитные программы, финальный подсчёт очков проходит без изменений.
- В противном случае астероид врежется в Луну, уничтожая все сооружения в зоне столкновения, а игроки выплачивают штраф.

Если игроки выполнили 2-ю защитную программу, уничтожаются лишь сооружения в указанном центральном секторе столкновения. Если нет, уничтожаются все сооружения в указанном центральном секторе столкновения и в 6 соседних секторах. Каждый игрок забирает свои уничтоженные сооружения, подсчитывает их суммарный размер и умножает получившееся число на значение, достигнутое им на шкале Sky Watch. Затем он теряет количество ПО, равное результату умножения.

ПРИМЕР. К концу партии игроки выполнили лишь 2 защитные программы 1, не предотвратив столкновения с астероидом, но уменьшив причиняемый им урон (благодаря 2-й программе).

Уничтожается лишь 1 сектор. Фёдор теряет в нём лабораторию, а Надежда – мастерскую 2. Поскольку маркер Sky Watch Фёдора занимает деление 12, он не теряет ПО за уничтоженную лабораторию. Маркер Sky Watch Надежды находится на делении 5, значит, она умножает 4 на размер уничтоженной мастерской (2) и теряет 8 ПО 3.



ЦЕЛИ



ДОСТИЧЬ ДЕЛЕНИЯ 5 НА ШКАЛЕ SKY WATCH (4/2 ПО). ЯЧЕЙКУ С 2 ПО НЕЛЬЗЯ ЗАНЯТЬ В ПАРТИИ НА ДВОИХ.



ДОСТИЧЬ ДЕЛЕНИЯ 8 НА ШКАЛЕ SKY WATCH (8/6 ПО). ЯЧЕЙКУ С 6 ПО НЕЛЬЗЯ ЗАНЯТЬ В ПАРТИИ НА ДВОИХ И ТРОИХ.



ДОСТИЧЬ ДЕЛЕНИЯ 11 НА ШКАЛЕ SKY WATCH (12/10 ПО). ЯЧЕЙКУ С 10 ПО НЕЛЬЗЯ ЗАНЯТЬ В ПАРТИИ НА ДВОИХ.

ПРОЕКТЫ



РАДИОЛОКАЦИОННЫЙ КОНТРОЛЬ

Немедленный эффект: получите 1 космонавта с «Лунного шлюза».

Постоянная способность: когда вы получаете космонавта с «Лунного шлюза», продвигтесь на 1 деление по шкале Sky Watch.



РАЗРУШАЮЩИЙ ЛАЗЕРНЫЙ ЛУЧ

Немедленный эффект: продвигтесь на 1 деление по шкале Sky Watch.

Постоянная способность: раз в ход, когда вы продвигаетесь по шкале Sky Watch, можете потратить 2 кредита, чтобы продвинуться ещё на 1 деление.



ИЗУЧЕНИЕ АСТЕРОИДА

Корпоративное действие (один раз в раунд): поучаствуйте в защитной программе, тратя на 1 титан меньше, чем требуется.



ТЕЛЕСКОПЫ

Немедленный эффект: продвигтесь на 1 деление по шкале Sky Watch.

Постоянная способность: когда вы продвигаетесь по шкале Sky Watch, получайте 1 кредит.



УЛУЧШЕННЫЕ РАДИОЛОКАТОРЫ

Немедленный эффект: бесплатно поучаствуйте в защитной программе.

Постоянная способность: перед участием в защитной программе вы можете произвести 1 энергию (получите репутацию, если она указана) и получить 2 кредита.



КОНТРОЛИРУЕМОЕ СТОЛКНОВЕНИЕ

Немедленный эффект: бесплатно поучаствуйте в защитной программе.

Постоянная способность: когда вы участвуете в защитной программе, получите 1 ПО.



РАДИОБСЕРВАТОРИЯ

Немедленный эффект: бесплатно поучаствуйте в защитной программе.

Постоянная способность: вы можете поучаствовать в защитной программе, даже если она недоступна вам из-за положения вашего маркера Sky Watch.



ЗАЩИТА С ЗЕМЛИ

Корпоративное действие (один раз в раунд): поучаствуйте в защитной программе, тратя на 1 редкоземельный металл меньше, чем требуется.



СИСТЕМА ЗАЩИТЫ

Немедленный эффект: продвигтесь на 1 деление по шкале Sky Watch.

Постоянная способность: когда вы продвигаетесь по шкале Sky Watch, продвигтесь ещё на 1 деление за каждого соперника, опережающего вас на этой шкале.

SELENIUM RESEARCH

Главная задача корпорации Selenium Research – собирать образцы с лунной поверхности и использовать их в научных экспериментах.

СЛОЖНОСТЬ: **ОССС**

КОМПОНЕНТЫ КОРПОРАЦИИ

- 1 ПЛАНШЕТ КОРПОРАЦИИ SELENIUM RESEARCH
- 36 ЖЕТОНОВ ЭКСПЕРИМЕНТОВ SELENIUM RESEARCH (по 12 для каждого раунда)



• 45 ЖЕТОНОВ ОБРАЗЦОВ (по 15 каждого типа)

• 9 КАРТ ПРОЕКТОВ SELENIUM RESEARCH



• 6 ЖЕТОНОВ КОРПОРАЦИИ SELENIUM RESEARCH



• 2 КОРОБОЧКИ SELENIUM RESEARCH ДЛЯ ХРАНЕНИЯ КОМПОНЕНТОВ

• 1 ПАМЯТКА КОРПОРАЦИИ SELENIUM RESEARCH (ДЛЯ СОЛО-РЕЖИМА)

• ЭТОТ ЛИСТ КОРПОРАЦИИ

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

- 1 Поместите все жетоны образцов рядом с планшетом корпорации.
- 2 Разделите жетоны экспериментов на стопки в зависимости от раундов, в которых они используются, и перемешайте каждую стопку. Возьмите стопку 1-го раунда и положите её на планшет Selenium Research лицевой стороной вниз. Откройте и выложите 3 жетона из этой стопки.



ЖЕТОНЫ КОРПОРАЦИИ

Получите образцы, изображённые на активируемом жетоне корпорации. Количество образцов в игре считается неограниченным. Если они у вас закончились, найдите им подходящую замену.

КОРПОРАТИВНОЕ ДЕЙСТВИЕ

Выберите любой открытый жетон эксперимента. Потратьте указанные на нём образцы, заберите его и получите его награды. В конце своего хода пополните область экспериментов планшета Selenium Research.

ПРИМЕР

Фёдор выполняет корпоративное действие Selenium Research. Он выбирает эксперимент, который может провести, и тратит указанные образцы. Он забирает себе этот жетон эксперимента и применяет его эффект – получает космонавта с «Лунного шаттла» и помещает его на доступное место своей базы. В конце хода он пополняет планшет Selenium Research, выкладывая в его пустую ячейку новый жетон эксперимента лицевой стороной вверх.



ФАЗА УПРАВЛЕНИЯ

Уберите из игры оставшиеся жетоны экспериментов текущего раунда. Затем возьмите стопку жетонов экспериментов следующего раунда и поместите её лицевой стороной вниз на планшет Selenium Research. Откройте и выложите 3 жетона.

ЦЕЛИ



ПРОВЕСТИ 2 ЭКСПЕРИМЕНТА (4/2 ПО). ЯЧЕЙКУ С 2 ПО НЕЛЬЗЯ ЗАНЯТЬ В ПАРТИИ НА ДВОИХ.



ПРОВЕСТИ 4 ЭКСПЕРИМЕНТА (8/6 ПО). ЯЧЕЙКУ С 6 ПО НЕЛЬЗЯ ЗАНЯТЬ В ПАРТИИ НА ДВОИХ И ТРОИХ.



ПРОВЕСТИ 6 ЭКСПЕРИМЕНТОВ (12/10 ПО). ЯЧЕЙКУ С 10 ПО НЕЛЬЗЯ ЗАНЯТЬ В ИГРЕ НА ДВОИХ.

ЭКСПЕРИМЕНТЫ

РАУНД 1



Бесплатно постройте купол (сектор, как обычно, должен быть подключённым).



Получите 1 космонавта с «Лунного шлюза».



Получите Доход: получите 1 редкоземельный металл.



Получите Доход: получите 3 кредита.



Получите Доход: получите 1 титан.

РАУНД 2



Бесплатно постройте мастерскую (сектор, как обычно, должен быть подключённым).



Бесплатно постройте солнечную панель (произведите энергию и получите репутацию, если возможно) и бесплатно постройте купол. Если маркер энергии занимает одно из 2 последних делений шкалы, вы не можете провести этот эксперимент, так как в этот момент никто не может строить солнечные панели.



Бесплатно постройте солнечную панель (произведите энергию и получите репутацию, если возможно), получите 1 зелёный образец и 2 ПО. Если маркер энергии занимает одно из 2 последних делений шкалы, вы не можете провести этот эксперимент, так как в этот момент никто не может строить солнечные панели.



Получите 1 космонавта с «Лунного шлюза» и 1 синий образец.

ПРОЕКТЫ



ЭФФЕКТИВНЫЙ СБОР ОБРАЗЦОВ

Немедленный эффект: получите 1

Постоянная способность: проведя эксперимент, верните 1 свой только что потраченный образец.



РЕПЛИКАТОР ОБРАЗЦОВ

Корпоративное действие (один раз в раунд): получите 1 образец каждого типа, который у вас уже есть.



ЭНЕРГОСБЕРЕЖЕНИЕ

Немедленный эффект: получите 1

Постоянная способность: когда вы финансируете проект, можете потратить 1 , чтобы произвести 1 энергию и получить 2 ПО.



НАНОТЕХНОЛОГИИ

Немедленный эффект: постройте сооружение (заплатите обычную стоимость).

Постоянная способность: когда вы строите сооружение, можете потратить любое количество вместо такого же количества титана и/или редкоземельных металлов.



ПРИГЛАШЁННЫЕ УЧЁНЫЕ

Корпоративное действие (один раз в раунд): потратьте 3 кредита, чтобы получить 2 репутации и 1 космонавта с «Лунного шлюза».



СОВМЕСТНЫЕ ИССЛЕДОВАНИЯ

Немедленный эффект: получите 2 образца по вашему выбору.

Постоянная способность: когда вы финансируете проект другой корпорации, получайте 1 образец по вашему выбору.



НАУЧНЫЕ ГРАНТЫ

Немедленный эффект: получите 1

Постоянная способность: когда вы финансируете проект, тратите на 1 кредит меньше за каждый ваш .



ПЕРЕДОВЫЕ ИССЛЕДОВАНИЯ

Немедленный эффект: получите 1 образец каждого типа.

Конец игры: получите 1 ПО за каждый ваш проведённый эксперимент.



КРУПНЫЕ УЧЁНЫЕ

Немедленный эффект: получите 1 космонавта с «Лунного шлюза».

Постоянная способность: вы можете считать **УЧЁНЫХ** в ваших сооружениях космонавтами других типов.

РАУНД 3



Бесплатно профинансируйте любой проект (не тратите кредиты и не потребляйте энергию).



Бесплатно постройте лабораторию (сектор, как обычно, должен быть подключённым). Как обычно, примените немедленную способность своих построенных лабораторий.



В конце игры: получите 2 ПО за каждый проведённый вами эксперимент, в стоимости которого есть .



В конце игры: получите 2 ПО за каждый проведённый вами эксперимент, в стоимости которого есть .



В конце игры: получите 2 ПО за каждый проведённый вами эксперимент, в стоимости которого есть .



В конце игры: получите 2 ПО за каждый профинансированный вами проект.



В конце игры: получите 4 ПО за каждый набор из **ТЕХНИКА + ИНЖЕНЕРА + УЧЁНОГО** у вас на базе.



В конце игры: получите 1 ПО за каждые 2 места, которые заняли ваши сооружения на игровом поле.

MOON MINING

Главная задача корпорации Moon Mining – добывать гелий-3 и редкоземельные металлы с лунной поверхности и отправлять их на Землю.

СЛОЖНОСТЬ **СССС**

КОМПОНЕНТЫ КОРПОРАЦИИ

- 1 ПЛАНШЕТ КОРПОРАЦИИ MOON MINING 
- 10 ЖЕТОНОВ ГРУЗОВ  • 1 КОРОБОЧКА MOON MINING ДЛЯ ХРАНЕНИЯ КОМПОНЕНТОВ
- 1 ПАМЯТКА КОРПОРАЦИИ MOON MINING (ДЛЯ СОЛО-РЕЖИМА)
- 18 ЖЕТОНОВ ГЕЛИЯ-3  • 9 КАРТ ПРОЕКТОВ MOON MINING
- 5 ЖЕТОНОВ КОРПОРАЦИИ MOON MINING  • ЭТОТ ЛИСТ КОРПОРАЦИИ

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Поместите рядом с планшетом корпорации жетоны гелия-3, а также 6, 8 или 10 жетонов грузов при игре вдвоём, троём или вчетвером соответственно. Верните возможные оставшиеся жетоны грузов в коробочку.



ЖЕТОН КОРПОРАЦИИ

Получите 1 гелий-3. Его количество в игре считается неограниченным. Если он у вас закончился, найдите ему подходящую замену.

КОРПОРАТИВНОЕ ДЕЙСТВИЕ

Выберите доступную (без жетона груза) ячейку шаттла, потратьте требуемые ресурсы, чтобы получить указанные награды. Положите жетон груза в эту ячейку – в текущем раунде её нельзя будет активировать снова.

ПРИМЕР

Надежда выполняет корпоративное действие Moon Mining. Она тратит 1 редкоземельный металл и 1 гелий-3, чтобы получить 4 ПО и 2 репутации. Затем она помещает жетон груза в активированную ячейку, чтобы больше никто не смог выбрать её в текущем раунде.



ЯЧЕЙКИ ШАТТЛА



Бесплатно постройте солнечную панель (произведите энергию и получите репутацию, если возможно), затем бесплатно постройте купол (получите его немедленный бонус, если возможно). Если маркер энергии занимает одно из 2 последних делений шкалы, вы не можете поместить жетон груза в эту ячейку, так как никто в этот момент не может строить солнечные панели.



Бесплатно профинансируйте любой проект (не тратьте кредиты и не потребляйте энергию).

ФАЗА УПРАВЛЕНИЯ

Сбросьте все жетоны грузов с планшета Moon Mining.

ЦЕЛИ



ПОСТРОИТЬ ЛАБОРАТОРИЮ В СЕКТОРЕ, ГРАНИЧАЩЕМ С (4/2 ПО). ЯЧЕЙКУ С 2 ПО НЕЛЬЗЯ ЗАНЯТЬ В ПАРТИИ НА ДВОИХ.



ПОСТРОИТЬ МАСТЕРСКУЮ В 2 СЕКТОРАХ, ГРАНИЧАЩИХ С РАЗНЫМИ (8/6 ПО). ЯЧЕЙКУ С 6 ПО НЕЛЬЗЯ ЗАНЯТЬ В ПАРТИИ НА ДВОИХ И ТРОИХ.



ПРОФИНАНСИРОВАТЬ 3 ПРОЕКТА MOON MINING (12/10 ПО). ЯЧЕЙКУ С 10 ПО НЕЛЬЗЯ ЗАНЯТЬ В ПАРТИИ НА ДВОИХ.

ПРОЕКТЫ



ДОБЫЧА ПРОМЕТИЯ

Немедленный эффект: получите 1 редкоземельный металл.

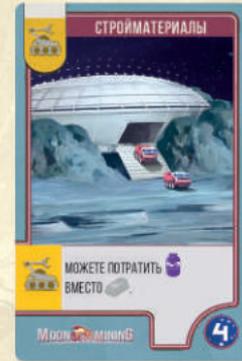
Постоянная способность: вы получаете 2 кредита, когда загружаете на шаттл хотя бы 1 редкоземельный металл.



ИЗВЛЕЧЕНИЕ ГЕЛИЯ-3

Немедленный эффект: получите 1 гелий-3.

Постоянная способность: один раз в ход, когда вы получаете гелий-3, можете потратить 2 кредита, чтобы получить ещё 1 гелий-3.



СТРОЙМАТЕРИАЛЫ

Немедленный эффект: постройте сооружение (заплатите обычную стоимость).

Постоянная способность: когда вы строите сооружение, можете потратить 1 гелий-3 вместо 1 титана.



ЯДЕРНЫЙ РЕАКТОР

Немедленный эффект: получите 1 гелий-3.

Постоянная способность: когда вы финансируете проект, можете потратить 1 гелий-3, чтобы произвести 3 энергии (получите репутацию, если возможно).



УСКОРИТЕЛЬ МАСС

Немедленный эффект: получите 2 репутации.

Корпоративное действие (один раз в раунд): разместите жетон груза на уже занятой ячейке шаттла. Положите новый жетон груза поверх уже размещённого.



МОЩНЫЕ ЛУНОХОДЫ

Немедленный эффект: получите 1 редкоземельный металл.

Постоянная способность: один раз в ход, когда вы получаете редкоземельный металл, вы можете потратить 2 кредита, чтобы получить ещё 1 редкоземельный металл.



ДОБЫВАЮЩИЙ КОНГЛОМЕРАТ

Немедленный эффект: получите 2 репутации.

Постоянная способность: когда вы финансируете проект другой корпорации, получайте 2 репутации.



ДОБЫЧА ЛАНТАНА

Немедленный эффект: получите 1 редкоземельный металл.

Постоянная способность: вы получаете 2 ПО, когда загружаете на шаттл хотя бы 1 редкоземельный металл.



ДОБЫЧА НЕОДИМА

Немедленный эффект: получите 1 гелий-3.

Постоянная способность: получите 1 ПО за каждый гелий-3, который вы загружаете на шаттл.

EVERGREEN FARMS

Главная задача корпорации Evergreen Farms – сделать так, чтобы Луна сама обеспечивала себя пищей. Для этого корпорация строит теплицы и фермы на базе.

СЛОЖНОСТЬ: **○○○○**

КОМПОНЕНТЫ КОРПОРАЦИИ

- 1 ПЛАНШЕТ КОРПОРАЦИИ EVERGREEN FARMS 
- 18 ЖЕТОНОВ РАСТЕНИЙ (12 номиналом 1 и 6 номиналом 3) 
- 9 КАРТ ПРОЕКТОВ EVERGREEN FARMS 
- 5 ЖЕТОНОВ КОРПОРАЦИИ EVERGREEN FARMS 
- 12 ФЕРМ (ПО 4 КАЖДОГО РАЗМЕРА) 
- 1 КОРОБОЧКА EVERGREEN FARMS ДЛЯ ХРАНЕНИЯ КОМПОНЕНТОВ 
- 1 ПАМЯТКА КОРПОРАЦИИ EVERGREEN FARMS (ДЛЯ СОЛО-РЕЖИМА) 
- ЭТОТ ЛИСТ КОРПОРАЦИИ 

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

- 1 Сложите жетоны растений рядом с планшетом корпорации.
- 2 Разделите фермы по размеру и сложите их стопками на соответствующих местах планшета Evergreen Farms.



ЖЕТОН КОРПОРАЦИИ

Получите 2 растения. Количество растений в игре считается неограниченным. Если они у вас закончились, найдите им подходящую замену.

КОРПОРАТИВНОЕ ДЕЙСТВИЕ

Потратьте 1, 3 или 5 растений, чтобы построить ферму, занимающую соответственно 1, 2 или 3 места в любом секторе с вашим сооружением. Затем добудьте ресурс этого сектора.

ПРИМЕР

Надежда выполняет корпоративное действие Evergreen Farms, тратя 3 растения, чтобы поместить ферму, занимающую 2 места, в секторе, где уже построена её лаборатория. Она размещает ферму, а после получает 1 титан, так как в этом секторе добывается именно этот ресурс.



ФАЗА УПРАВЛЕНИЯ

Эта фаза проходит по обычным правилам, но с одним изменением. Сразу после возвращения космонавта забравший его игрок также получает награды ферм из того же ряда (вне зависимости от того, может он добавить этого космонавта на свою базу или нет).

-  : получите 1 ПО.
-  : получите 1 репутацию.
-  : получите 2 ПО.

ПРИМЕР

Надежда забирает **ИНЖЕНЕРА** из кратера. Поскольку в его ряду находятся фермы размером 3, 2 и 1, она получает за них 2 ПО, 1 репутацию и ещё 1 ПО соответственно.



Пример достижения цели Evergreen Farms

У **Надежды** наибольший суммарный размер сооружений в этом ряду (1 купол, 1 лаборатория и 1 мастерская, суммарный размер – 6). Суммарный размер сооружений **Матвея** – 1 (1 купол).

Суммарный размер ферм в этом ряду равен 6, а значит, **Надежда** достигает средней цели и получает 8 ПО.



ЦЕЛИ



У ВАС НАИБОЛЬШИЙ СУММАРНЫЙ РАЗМЕР СООРУЖЕНИЙ В РЯДУ С СУММАРНЫМ РАЗМЕРОМ ФЕРМ ХОТЯ БЫ 4 (4/2 ПО). ЯЧЕЙКУ С 2 ПО НЕЛЬЗЯ ЗАНЯТЬ В ПАРТИИ НА ДВОИХ.



У ВАС НАИБОЛЬШИЙ СУММАРНЫЙ РАЗМЕР СООРУЖЕНИЙ В РЯДУ С СУММАРНЫМ РАЗМЕРОМ ФЕРМ ХОТЯ БЫ 5 (8/6 ПО). ЯЧЕЙКУ С 6 ПО НЕЛЬЗЯ ЗАНЯТЬ В ПАРТИИ НА ДВОИХ И ТРОИХ.



У ВАС НАИБОЛЬШИЙ СУММАРНЫЙ РАЗМЕР СООРУЖЕНИЙ В РЯДУ С СУММАРНЫМ РАЗМЕРОМ ФЕРМ ХОТЯ БЫ 7 (12/10 ПО). ЯЧЕЙКУ С 10 ПО НЕЛЬЗЯ ЗАНЯТЬ В ПАРТИИ НА ДВОИХ.

ПРОЕКТЫ



ЗАМЕНА РАСТЕНИЙ

Немедленный эффект: постройте сооружение (заплатите обычную стоимость).

Постоянная способность: когда вы строите сооружение, можете потратить не более 3 растений вместо того же количества титана.



НАНОПУЗЫРЬКОВЫЕ РАСТЕНИЯ

Корпоративное действие (один раз в раунд): вы можете потратить 1 растение, чтобы добыть ресурс из сектора, в котором находится ферма и ваше сооружение.



РАЗРАБОТКА БИОТОПЛИВА

Немедленный эффект: профинансируйте проект (заплатите обычную стоимость).

Постоянная способность: когда вы финансируете проект, можете потратить не более 3 растений, чтобы произвести такое же количество энергии и получить 1 ПО за каждую произведенную энергию.



СВЕТОДИОДНЫЕ ЛАМПЫ

Немедленный эффект: получите 2 растения.

Постоянная способность: один раз в ход вы можете потратить 1 растение, чтобы построить солнечную панель.



АЭРОПНИКА

Немедленный эффект: получите 3 растения.

Постоянная способность: когда вы строите ферму, получайте репутацию, равную размеру этой фермы.



СПЕЦИАЛИСТЫ-БОТАНИКИ

Немедленный эффект: получите космонавта с «Лунного шлюза».

Постоянная способность: когда вы строите сооружение, можете потратить 1 растение, чтобы получить космонавта с «Лунного шлюза» и поместить его на место этого сооружения.



ЗЕЛЕНАЯ СДЕЛКА

Немедленный эффект: получите 3 растения.

Постоянная способность: строя ферму, получайте 1 кредит за каждое только что потраченное растение.



КОНТРОЛЬ КЛИМАТА

Немедленный эффект: получите 3 растения.

Корпоративное действие: потратите 2 растения, чтобы получить 3 ПО.



ЭКОУПРАВЛЕНИЕ

Постоянная способность: в качестве стоимости обслуживания каждого вашего построенного сооружения вы можете тратить 1 растение.

Главная задача корпорации Artemis Tours – привлечь туристов на Луну, поэтому проекты, за которые вас будут награждать кредитами, репутацией и ПО, во многом связаны с развлечениями. В конце каждого раунда туристы возвращаются на Землю (на планшет Artemis Tours).

СЛОЖНОСТЬ **ОССС**

КОМПОНЕНТЫ КОРПОРАЦИИ

- 1 ПЛАНШЕТ КОРПОРАЦИИ ARTEMIS TOURS 
- 9 КАРТ ПРОЕКТОВ ARTEMIS TOUR 
- 5 ЖЕТОНОВ КОРПОРАЦИИ ARTEMIS TOURS 
- 1 ПАМЯТКА КОРПОРАЦИИ ARTEMIS TOURS (ДЛЯ СОЛО-РЕЖИМА)
- 12 ФИГУРОК ТУРИСТОВ 
- 1 КОРОБОЧКА ARTEMIS TOURS ДЛЯ ХРАНЕНИЯ КОМПОНЕНТОВ
- ЭТОТ ЛИСТ КОРПОРАЦИИ

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

- При игре втроем или вчетвером поместите все 12 фигурок туристов на планшет Artemis Tours.
- При игре вдвоем верните 3 фигурки туристов в коробку, а оставшиеся 9 поместите в соответствующие ячейки планшета Artemis Tours.



ЖЕТОН КОРПОРАЦИИ

Получите 1 туриста (если возможно) и разместите его на пустом месте своей базы. Если для туриста нет места на базе, вы не можете его получить.

КОРПОРАТИВНОЕ ДЕЙСТВИЕ

Переместите любое количество туристов со своей базы в любые ячейки на ваших картах проектов Artemis Tours, затем получите соответствующие им награды. При расстановке туристов на картах проектов Artemis Tours ячейки заполняются **слева направо**.

ПРИМЕР

На базе **Надежды** 3 туриста. Она выполняет корпоративное действие Artemis Tours, чтобы переместить 1, 2 или 3 туристов на свои карты проектов Artemis Tours.

Ранее Надежда профинансировала проекты «Лунное казино» и «Музей „Аполлона-11“», поэтому сейчас может переместить туристов на эти карты. Так она и делает, перенося 2 туристов на «Лунное казино». Это приносит ей $2+3=5$ кредитов. Также она помещает последнего туриста на «Музей „Аполлона-11“», получая 1 ПО.



ФАЗА УПРАВЛЕНИЯ

Все туристы возвращаются на планшет Artemis Tours. За каждого возвращенного этим способом туриста игрок получает столько ПО, сколько указано в не заполненном целиком ряду планшета с наименьшим из указанных значений. Если на планшете Artemis Tours нет туристов, игроки получают по 1 ПО за каждого возвращаемого туриста.

ПРИМЕР

В партии на троих Луну посетили 6 туристов. **Фёдор** получил 2 из них, **Надежда** – 4, а **Матвей** – ни одного.

Каждый возвращающийся на планшет Artemis Tours турист приносит 2 ПО, поэтому **Фёдор** получает 4 ПО, а **Надежда** – 8 ПО.



ЦЕЛИ



НА ВАШИХ КАРТАХ ПРОЕКТОВ 2 ТУРИСТА (4/2 ПО). ЯЧЕЙКУ С 2 ПО НЕЛЬЗЯ ЗАНЯТЬ В ПАРТИИ НА ДВОИХ.



НА ВАШИХ КАРТАХ ПРОЕКТОВ 3 ТУРИСТА (8/6 ПО). ЯЧЕЙКУ С 6 ПО НЕЛЬЗЯ ЗАНЯТЬ В ПАРТИИ НА ДВОИХ И ТРОИХ.



НА ВАШИХ КАРТАХ ПРОЕКТОВ 4 ТУРИСТА (12/10 ПО). ЯЧЕЙКУ С 10 ПО НЕЛЬЗЯ ЗАНЯТЬ В ПАРТИИ НА ДВОИХ.

ПРОЕКТЫ



ОБЗОРНЫЕ ТУРЫ

Немедленный эффект: получите 1 туриста.

Постоянная способность: вы можете помещать новых получаемых туристов на любые свои карты проектов, на которых есть доступные ячейки для туристов.



МУЗЕЙ «АПОЛЛОНА-11»

(3 ячейки для туристов: 1 ПО, 2 ПО, 3 ПО.)

Постоянная способность: когда вы финансируете проект другой корпорации, получаете 1 туриста.



ВОСХОД ЗЕМЛИ

Корпоративное действие (один раз в раунд): отправьте 1 своего туриста на «Лунный шлюз», как если бы он был вашим космонавтом. И выполните действие «Лунного шлюза» этим туристом.



ЛУННОЕ КАЗИНО

(2 ячейки для туристов: 2 кредита, 3 кредита.)

Конец игры: получите 1 ПО за каждые свои 3 кредита (после фазы управления).



ПАРК КРАТЕРОВ

(2 ячейки для туристов: 1 репутация, 2 репутации.)

Немедленный эффект: постройте сооружение (заплатите обычную стоимость).

Постоянная способность: когда вы строите сооружение, можете переместить 1 своего туриста на доступную ячейку этого проекта. Потратьте на 1 титан меньше за каждого находящегося здесь туриста.



РОСКОШНЫЙ ОТЕЛЬ

(3 ячейки для туристов: 3 кредита, 3 ПО, 4 кредита.)



ТИХАЯ БАЗА

(2 ячейки для туристов: 1 репутация, 2 репутации.)

Немедленный эффект: получите 1 туриста.

Постоянная способность: когда вы получаете туриста, получаете 1 ПО.



ЧАРТЕРНЫЕ РЕЙСЫ

Корпоративное действие (один раз в раунд): потратьте 3 кредита, чтобы получить 3 туристов.



ТУРИСТИЧЕСКИЙ ЦЕНТР

(3 ячейки для туристов: 1 ПО, 2 ПО, 3 ПО.)

Постоянная способность: когда вы перемещаете хотя бы 1 туриста на свой проект, получаете 1 репутацию.