



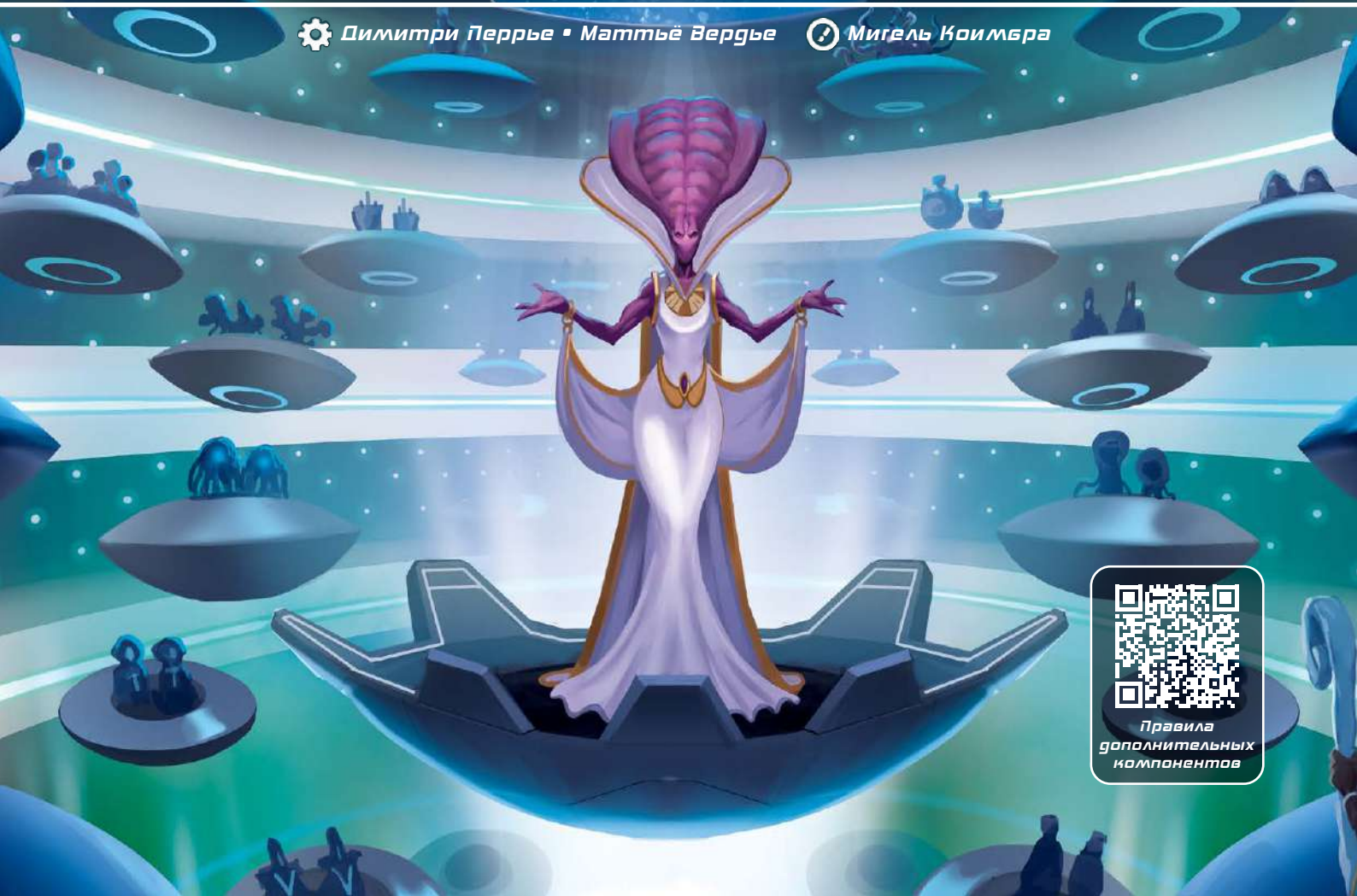
ПРАВИЛА ИГРЫ



Димитри Перрье • Маттьё Вержье



Мигель Коимбра



Правила
дополнительных
компонентов

ВСТУПЛЕНИЕ

2442 год. Технологический прогресс помог нам найти ответ на главный вопрос жизни... внеземной жизни, если быть точнее. Первый контакт произошёл на фоне глобального истощения ресурсов, роста наших потребностей, жажды знаний и грёз о новых технологиях.

Оказалось, что вселенная состоит из множества федераций, которые торгуют, интригуют и развиваются... В одну из таких федераций пока входят лишь пять планет, и она желает, чтобы в неё вступила новая. К сожалению, вы не единственные, кто мечтает о присоединении к федерации. Она даёт вам срок в пять лет, чтобы стать самым престижным кандидатом!

ЦЕЛЬ ИГРЫ

Игра длится 5 раундов. Каждый участник становится главой делегации, представленной 4 жетонами послов. В свой ход игрок выкладывает жетон посла на клетку сената, чтобы выполнить основное действие. У жетона посла две стороны: с голосованием и финансированием. Каждая сторона по-своему влияет на происходящее в игре (получение очков престижа в конце раунда, возможные очки престижа в конце партии, доступ к дополнительным действиям на личном планшете и т. д.). Участник, набравший больше всего очков престижа, побеждает в игре и вступает в федерацию.



СОСТАВ ИГРЫ

Игровое поле



45 жетонов специалистов
(по 9 каждого типа)



8 жетонов дальнего космоса



1 жетон особого посла



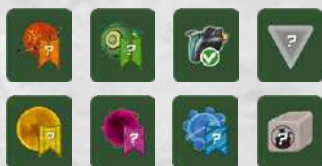
8 начальных жетонов
(начальная планета)



2 жетона уровня аккредитации
(«+1» и «+2»)



8 жетонов мегаструктур



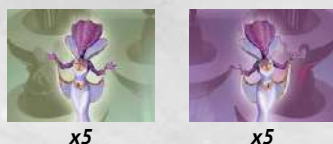
4 жетона производств
(двусторонние)



50 жетонов преобразования



10 жетонов законов
(по 5 каждого цвета)



12 жетонов астероидов



28 орденов почёта (7 цветов)



80 жетонов ресурсов



8 маркеров очков престижа (по 2 на игрока)



7 маркеров крупных проектов



1 фишка президента сената (1-й игрок)



48 маркеров особых миссий (по 12 на игрока)



4 маркера общего крупного проекта



4 личных планшета



16 жетонов послов (двусторонние: голосование/финансирование, по 4 на игрока)



32 космических корабля (по 8 на игрока)



4 маркера аккредитации (по 1 на игрока)



4 фишки магов (по 1 на игрока)



24 фишки роботов (по 6 на игрока)



4 фишки шахтёров (по 1 на игрока)



24 диска торговли (по 6 на игрока)



8 памяток (двусторонние)



4 кубика помощников (по 1 на игрока)



Компоненты для игры вдвоём и втроём

5 жетонов блокировки планет федерации



5 жетонов блокировки помещений сената



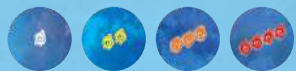
9 жетонов голосования нейтрального игрока



ПОДГОТОВКА К ИГРЕ ВЧЕТВЕРОМ.

ИГРОВОЕ ПОЛЕ

1. Разделите жетоны преобразования по силе и выложите их лицевой стороной вниз на соответствующие луны. Переверните жетоны на первой луне, где они есть.



2. Положите оставшиеся жетоны преобразования рядом с игровым полем лицевой стороной вниз.
3. Поместите фишку мага каждого игрока на синюю планету – Шестилуние, на её начальную луну.



4. Разделите жетоны специалистов лицевой стороной вниз по уровню и цвету и положите их на фиолетовую планету – Атал.

Уровень 3. Выложите 1 случайный жетон каждого цвета лицевой стороной вверх.



Уровень 2. Выложите лицевой стороной вниз стопку из 3 жетонов каждого цвета.



Уровень 1. Выложите лицевой стороной вниз стопку из 3 жетонов каждого цвета и переверните верхний жетон в каждой стопке.



5. Поместите ордена почёта на каждую планету – на предназначенные для них клетки.

4 игрока:



3 игрока (см. с. 26):



2 игрока (см. с. 27):



В первой партии пользуйтесь жетонами производств и мегаструктур, напечатанными на игровом поле.



6. Положите ресурсы рядом с игровым полем.



7. Поместите 6 дисков торговли каждого игрока на жёлтую планету – Арратуин.



Подготовка к игре втроём или вдвоём

При игре вдвоём или втроём подготовка проходит почти так же, но с некоторыми изменениями. **Играя втроём**, см. с. 26. **Играя вдвоём**, см. с. 27.

- 11.** Поместите 6 фишек роботов каждого игрока на зелёную планету — E81216.



- 8.** Выложите 4 случайных жетона астероидов лицевой стороной вниз. Уберите оставшиеся жетоны астероидов в коробку.



- 9.** Выложите 4 случайных жетона мёртвых астероидов лицевой стороной вниз. Уберите оставшиеся жетоны мёртвых астероидов в коробку.



- 10.** Поместите фишку шахтёра каждого игрока на оранжевую планету — Нео.



Подготовка для опытных игроков



- 12.** Выложите 1 жетон производства любой стороной вверх на каждую соответствующую клетку.



- 13.** Случайным образом выложите 2 жетона мегаструктур на каждую мегаструктуру.

- 14.** Выложите столько орденов почёта за интриги и орденов почёта за аккредитацию, сколько игроков участвует в партии.



- 15.** Выложите столько жетонов дальнего космоса, сколько игроков участвует в партии плюс один.



- 16.** Поместите маркер крупного проекта  на первое деление шкалы финансирования каждого крупного проекта.



- 17.** Поместите маркер общего крупного проекта каждого игрока на соответствующее деление.

- 18.** Поместите маркер очков престижа каждого игрока на деление «0» и ещё один на начальное деление шкалы очков престижа (ОП).



- 19.** Перемешайте 5 жетонов законов левого крыла и поместите их лицевой стороной вниз на предназначенную для них клетку. Сделайте то же самое с 5 жетонами законов правого крыла. Переверните верхний жетон в каждой стопке. Перевернутые жетоны должны быть разными.



ПОДГОТОВКА К ИГРЕ. ЛИЧНЫЙ ПЛАНШЕТ

1. Поместите маркер аккредитации на начальное деление вашей шкалы аккредитации.

2. Выложите 4 ваших жетона послов на соответствующие клетки.

3. Поместите 1 космический корабль в ваш ангар. В вашем ангаре не может быть больше 5 космических кораблей.

4. Поместите в запас рядом с личным планшетом:

- 7 остальных космических кораблей;
- 12 маркеров особых миссий;
- кубик помощника.

Область дальнего космоса

Область особых миссий

Область кубика помощника (изначально его нет)

Область орденов почёта

Область начального жетона

Резерв, вмещающий не более 5 золотых алмазов

Резерв, вмещающий не более 10 кристаллов. Вы можете сбрасывать ресурсы в любой момент

СТРУКТУРА СЕНАТА

Колонка (всего их 6)

Общий крупный проект

Область крупных проектов (всего их 7)

Третий этаж (верхний), состоит из 6 клеток

Второй этаж (средний), состоит из 6 клеток

Первый этаж (нижний), состоит из 6 клеток

Внешний модуль

Левое крыло

Правое крыло

Законь левого крыла (жёлтые)

Законь правого крыла (розовые)

ПРОЦЕСС ИГРЫ

Первый игрок — последний, кто голосовал.

Возьмите столько случайных начальных жетонов, сколько игроков участвует в партии плюс один.

В порядке против часовой стрелки **каждый игрок выбирает начальный жетон и немедленно получает указанный бонус** (см. описание символов на задней обложке правил). Затем игроки кладут начальные жетоны лицевой стороной вниз в соответствующие области личных планшетов.

Игра длится **5 раундов**. Каждый раунд разделён на 2 фазы:



I. Фаза послов

4 раза за раунд игроки по очереди выполняют действия (сначала основное, затем необязательное).



II. Фаза управления

В конце раунда игроки получают доход, финансируют крупные проекты и принимают законы.



I. ФАЗА ПОСЛОВ



ХОД ИГРОКА

(2 последовательных действия)

Эта фаза проводится по часовой стрелке, начиная с первого игрока — обладателя фишки президента сената в начале раунда.

Ход игрока состоит из 2 последовательных этапов:

1. **Выложите 1 жетон посла** (обязательно) на незанятую клетку действия в сенате — либо стороной с голосованием, либо стороной с финансированием вверх — и **выполните действие этой клетки (основное действие)**.



2. **Отправьте 1 космический корабль** на доступную особую миссию на вашем личном планшете, если у вас есть требуемый уровень аккредитации, и **выполните эту особую миссию (необязательное действие)**.



ПОДРОБНЕЕ О ЖЕТОНАХ ПОСЛОВ

У каждого игрока есть 4 двусторонних жетона послов.

Сторона с финансированием



Сторона с голосованием



На стороне с голосованием указано от 1 до 3 голосов. На стороне с финансированием изображён символ финансирования и иногда бонусный кристалл. Вы получаете этот кристалл немедленно — после того как выложили жетон посла, но ещё до того как начали выполнять действие.

Каждая сторона жетона посла по-своему влияет на происходящее в игре.

Сторона с финансированием помогает:

- получать доступ к особым миссиям на личном планшете (см. «Выложите 1 жетон посла» на с. 8);
- участвовать в финансировании крупных проектов (что может принести очки престижа в конце игры) (см. «Фаза управления» на с. 11).

Сторона с голосованием помогает:

- получать большинство голосов на этажах сената (см. «Фаза управления» на с. 11);
- принимать законы (см. «Фаза управления» на с. 11).

1. ВЫЛОЖИТЕ 1 ЖЕТОН ПОСЛА

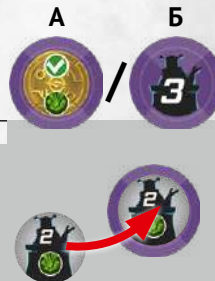
(основное действие)

Выбрав жетон посла и поместив его в сенат, вы выполняете действие в сенате (см. «Сенат» на с. 14).

Выберите 1 жетон посла и выложите его на незанятую клетку действия в сенате либо стороной с финансированием (А), либо стороной с голосованием (Б) вверх (см. «Подробнее о жетонах послов» на с. 7).

Если хотите, вы можете поместить 1 свой жетон преобразования на этот жетон посла (см. «Подробнее о жетонах преобразования» на с. 15). На время текущего раунда свойства жетона посла заменяются свойствами жетона преобразования.

Немедленно получите возможный бонус вашего жетона посла или жетона преобразования (если вы его использовали). Вы можете тут же потратить этот бонус, чтобы заплатить за стоимость клетки действия или действия, которое решили выполнить.



Действие помещения сената
Действие шпионажа
Действие планеты федерации

Выполните действие выбранной клетки, вне зависимости от стороны вашего жетона посла. Всего в сенате 3 типа действий: 1) планеты федерации; 2) помещения сената; 3) шпионаж (см. «Сенат» на с. 14).

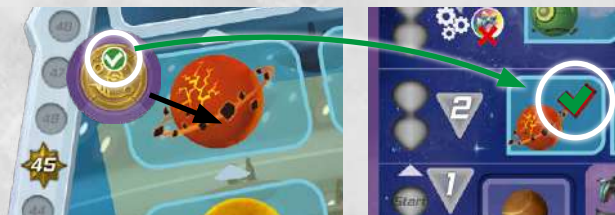
Примените эффект стороны вашего жетона посла:

Символ финансирования

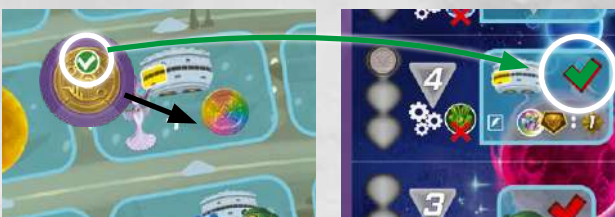


А. Если ваш жетон посла или преобразования лежит символом финансирования вверх, немедленно поместите 1 маркер особой миссии на соответствующую особую миссию на вашем личном планшете. Отныне вам доступна эта особая миссия. Если на её клетке уже лежит маркер особой миссии, пропустите этот этап.

Пример 1. Матвей выкладывает жетон посла на планету федерации. Он немедленно помещает маркер особой миссии на клетку личного планшета.



Пример 2. Ставшая доступной на личном планшете особая миссия соответствует действию в сенате.



Символ голосования



Б. Если ваш жетон посла или преобразования лежит символом голосования вверх:

- пока что больше ничего не происходит;
- во время фазы управления произойдут 2 события (см. «Фаза управления» на с. 11).



Выкладывая жетон посла или преобразования символом голосования вверх, вы можете добавить свой кубик помощника на ту же клетку действия, чтобы увеличить число голосов (см. «Подробнее о кубике помощника» на с. 23).

2. ОТПРАВЬТЕ 1 КОСМИЧЕСКИЙ КОРАБЛЬ ВЫПОЛНЯТЬ ОСОБУЮ МИССИЮ (необязательное действие)

Отправляя космический корабль на особую миссию, вы выполняете дополнительное действие на личном планшете, если отвечаете определённым условиям. Каждую особую миссию можно выполнить лишь 1 раз. Выполнив миссию, вы оставляете на её клетке космический корабль до конца игры.

В свой ход вы можете выполнить 1 особую миссию (см. «Особые миссии» на с. 21) **после основного действия.** Для выполнения особой миссии вы обязаны отвечать 3 условиям:



А. Эта особая миссия должна быть доступна. Она доступна, если на её клетке на вашем личном планшете лежит маркер особой миссии.

Б. В вашем ангаре должен быть хотя бы 1 космический корабль.

В. У вас должен быть нужный уровень аккредитации. Он должен быть больше уровня, требуемого для выполнения этой особой миссии, или равен ему (см. «Подробнее об аккредитации» на с. 22).

Если вы отвечаете 3 этим условиям, вы можете забрать космический корабль из своего ангара, поместить его на клетку особой миссии и выполнить её действие (см. «Особые миссии» на с. 21). Всего за игру вы сможете выполнить не более 8 особых миссий. Ваш начальный жетон и жетон дальнего космоса тоже считаются выполненными миссиями.



Пример. У Матвея выполняются 3 условия.

- А.** На его клетках особых миссий и лежит по маркеру особой миссии.
- Б.** В его ангаре есть 1 космический корабль.
- В.** Его уровень аккредитации равен 2.

Он может выполнить либо особую миссию , либо особую миссию , отправив доступный космический корабль на одну из этих клеток. Однако Матвей не может выполнить особую миссию , поскольку его уровень аккредитации меньше требуемого.



ПОДРОБНЕЕ ОБ ОРДЕНАХ ПОЧЁТА

Ордена почёта — это награды, которые получают игроки, достигая определённых уровней влияния на планетах федерации  и выполняя действия на личных планшетах.

В ваш ход, если у вас выполняется условие для получения ордена почёта, вы немедленно его получаете (тот, что соответствует наименьшему уровню влияния) и кладёте на следующую пустую клетку на личном планшете. В конце игры вы получите очки престижа за ордена почёта (см. «Конец игры» на с. 24).

Игрок не может получить более 1 ордена почёта каждого типа.

Получение ордена почёта не считается действием.



Пять орденов почёта связаны с **планетами федерации**     . Постарайтесь получить их раньше остальных!

Первый, кто достигнет требуемого уровня влияния, немедленно получит орден почёта. Чтобы получить остальные ордена, следующим игрокам придётся достигать более высоких уровней влияния.



Два ордена почёта связаны с личными планшетами:



Орден почёта за аккредитацию. Вы получаете его, достигнув 8-й степени аккредитации (высшее деление на уровне 4 аккредитации).



Орден почёта за интриги. Вы получаете его, когда выполняете особую миссию интриг, отправив космический корабль на соответствующую клетку личного планшета.



КОНЕЦ ХОДА

Выполнив основное действие и, возможно, отправив космический корабль на особую миссию, вы передаёте право хода следующему игроку по часовой стрелке.

Когда все игроки сделали по 4 хода (т. е. выложили по 4 жетона послгов), **наступает фаза управления (конец раунда).**



II. ФАЗА УПРАВЛЕНИЯ

В конце каждого раунда игроки последовательно проходят 5 этапов.

1. Каждый игрок получает доход от всех построенных им производств.
2. Каждый игрок платит за свой текущий уровень аккредитации.
3. Маркер каждого крупного проекта перемещается на 1 деление вперёд за каждый жетон посла, выложенный стороной с финансированием вверх в той же колонке.
4. На каждом этаже (на 1-м, 2-м и 3-м) сената определяется игрок с наибольшим числом голосов. На каждом этаже победивший игрок получает количество очков престижа, равное своему текущему уровню аккредитации.
5. Игроки принимают закон с наибольшим числом голосов.



1. ДОХОД ОТ ПРОИЗВОДСТВ

Каждый игрок по очереди получает доход от всех производств (слева направо), на которых находится его фишка робота (см. «Производства» на с. 18).



2. ОПЛАТА УРОВНЯ АККРЕДИТАЦИИ

Игроки по очереди тратят 1 ресурс в зависимости от своего уровня аккредитации (если их уровень хотя бы 3).

Если вы не можете или не хотите потратить ресурс, соответствующий текущему уровню аккредитации, ваш маркер аккредитации опускается на первое деление (самое нижнее) того уровня, за который вы в состоянии заплатить. Если вы не тратите никакой ресурс, маркер опускается на первое деление уровня 2.

Океанием (синий кристалл)  можно заменить лавандий (фиолетовый кристалл)  или коперний (зелёный кристалл) .



3. ФИНАНСИРОВАНИЕ КРУПНЫХ ПРОЕКТОВ

Шесть крупных проектов

Переместите маркер крайнего левого крупного проекта на 1 деление вперёд за каждый жетон посла, лежащий в колонке этого проекта стороной с финансированием вверх. Сделайте то же самое для каждого следующего крупного проекта (слева направо), кроме общего крупного проекта.

В каждой колонке финансирование применяется сверху вниз. Всё лишнее финансирование переходит в общий крупный проект.



Общий крупный проект

Существует 2 способа профинансировать общий крупный проект:



1. У вас есть возможность профинансировать крупный проект по своему выбору (действие малой гостиницы, особая миссия малой гостиницы, жетоны преобразования, один из жетонов дальнего космоса).



2. На этапе 3 фазы управления (в конце раунда) в колонке уже полностью профинансированного крупного проекта лежат (сторонай с финансированием вверх) 1 или несколько жетонов послов. Финансирование от этих послов переходит в общий крупный проект.

Когда вы финансируете общий крупный проект:

- Переместите ваш маркер общего крупного проекта на 1 деление вверх.
- Переместите маркер крупного проекта на 1 деление вперёд. Продвижение этого маркера всегда связано с суммарным вкладом всех игроков в финансирование общего проекта.

Общий крупный проект можно финансировать более 9 раз. Даже если он уже полностью профинансирован, игроки могут продолжать продвигать свои маркеры общего крупного проекта вверх. Первые 3 раза, когда игрок финансирует этот проект, он получает кристаллы: сначала (розовый), потом (зеленый) и наконец (синий).



Во время финального подсчёта (см. с. 25) каждый профинансированный крупный проект приносит очки престижа в соответствии с местами, которые заняли игроки (см. рис. справа).



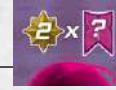
4. БОЛЬШИНСТВО ГОЛОСОВ НА КАЖДОМ ЭТАЖЕ СЕНАТА (первом, втором, третьем)

На каждом этаже сената игрок с наибольшим числом голосов получает количество очков престижа, равное своему уровню аккредитации.

Вы можете получить большинство голосов на нескольких этажах. В случае равенства голосов все претенденты получают столько очков престижа, сколько составляет их текущий уровень аккредитации.



5. ГОЛОСОВАНИЕ ЗА ЗАКОН



А. Определите принимаемый закон

Сложите количество голосов от жетонов послов (или жетонов преобразования) всех игроков (и кубиков помощников, если они есть) по отдельности в левом крыле и правом крыле сената. Примите закон из крыла сената, получившего больше голосов. При равенстве голосов закон выбирается обладателем фишки президента сената.

В игре 5 разных законов, каждый появляется дважды: по 1 разу в каждом крыле.

Б. Получите очки престижа за принятый закон

Пример. В правом крыле сената больше голосов, чем в левом. Игроки принимают закон в правом крыле, и он связан с фиолетовой планетой Атал. Все игроки получают количество ОП, равное своему удвоенному уровню влияния на Атале.

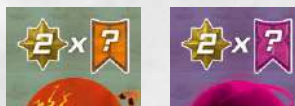
Напоминание: каждый ваш жетон специалиста увеличивает ваш уровень влияния на фиолетовой планете Атал на 1.



КОНЕЦ РАУНДА

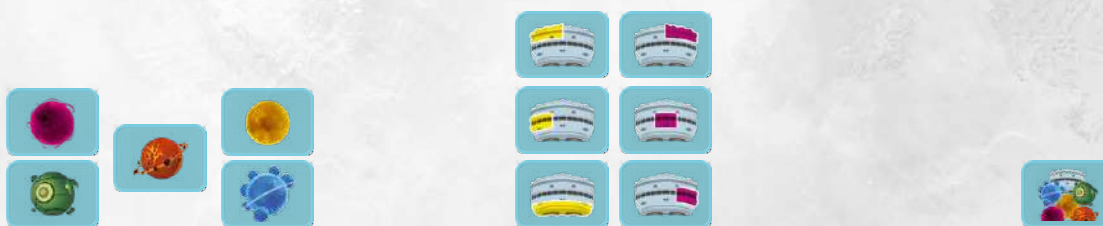
После прохождения всех 5 этапов:

- Верните все свои жетоны послов и кубик помощника (если использовали его), не меняя значение на кубике (см. «Подробнее о кубике помощника» на с. 23).
- Верните в коробку жетоны преобразования, использованные в течение раунда.
- Сбросьте оба открытых жетона законов, поместив их рядом с игровым полем лицевой стороной вверх. Так игроки не забудут, какие законы уже были на голосовании в текущей партии.
- Откройте 2 следующих жетона законов. Если они одинаковые, отложите второй в сторону и откройте следующий жетон. Затем замешайте отложенный жетон лицевой стороной вниз в оставшуюся стопку и положите её под открытый жетон закона.
В начале раунда 4 в дополнение к 2 жетонам законов, открытым для текущего раунда, откройте ещё и последние 2 жетона. Если они одинаковые, поменяйте местами жетоны правого крыла, чтобы и в раунде 4, и в раунде 5 у вас были разные жетоны законов.
В конце раунда 5 у вас не будет новых жетонов законов, поэтому просто перейдите к финальному подсчёту (см. с. 24).



СЕНАТ

18 КЛЕТОК ДЕЙСТВИЙ



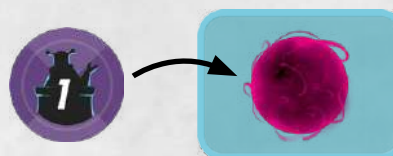
- **5 действий планет федерации** (каждое представлено дважды: по 1 разу в каждом крыле сената).
- **6 действий помещений сената** (каждое представлено 1 раз).
- **1 действие шпионажа (копирование)** (представлено дважды: по 1 разу в каждом крыле сената).

Если вы не можете заплатить стоимость клетки действия, вы не можете выложить на неё посла.

1. ПЛАНЕТЫ ФЕДЕРАЦИИ

Выкладывая жетон посла (стороной с финансированием или голосованием вверх) на клетку действия планеты федерации, вы немедленно применяете определённый эффект.

Действия планет федерации увеличивают уровень вашего влияния на планетах федерации .



1. ОРАНЖЕВАЯ ШАХТЁРСКАЯ ПЛАНЕТА НЕО

Нео, вулканическая планета шахтёров, богата ресурсами.



Переместите вашу фишку шахтёра на 1 из соседних клеток вперёд и получите указанные на ней ресурсы. Если вы перемещаете фишку шахтёра на клетку с жетоном астероида, получите указанные на нём ресурсы и этот жетон. На одной клетке может находиться несколько фишек шахтёров.

Пример. Матвей может переместить свою фишку шахтёра на 1 из 3 соседних клеток. Выбрав А или Б, Матвей получит ресурсы и жетон, а его уровень влияния увеличится на 1. Выбрав В, он получит 1 лавандий и 1 коперний , а его уровень влияния увеличится на 2.

Наконец, переверните лежащие лицевой стороной вниз соседние жетоны астероидов, если они есть и их ещё не перевернули.

Если ваша фишка шахтёра достигла последней клетки, то в следующий раз, выполняя действие на Нео, вы сможете взять ещё один из оставшихся жетонов мёртвых астероидов, но уже не увеличите уровень влияния. Взятый жетон не заменяется новым.



Продвижение вашей фишки шахтёра увеличивает ваше влияние. Максимально возможный уровень влияния равен 8.

2. СИНЯЯ МАГИЧЕСКАЯ ПЛАНЕТА ШЕСТИЛУНИИ

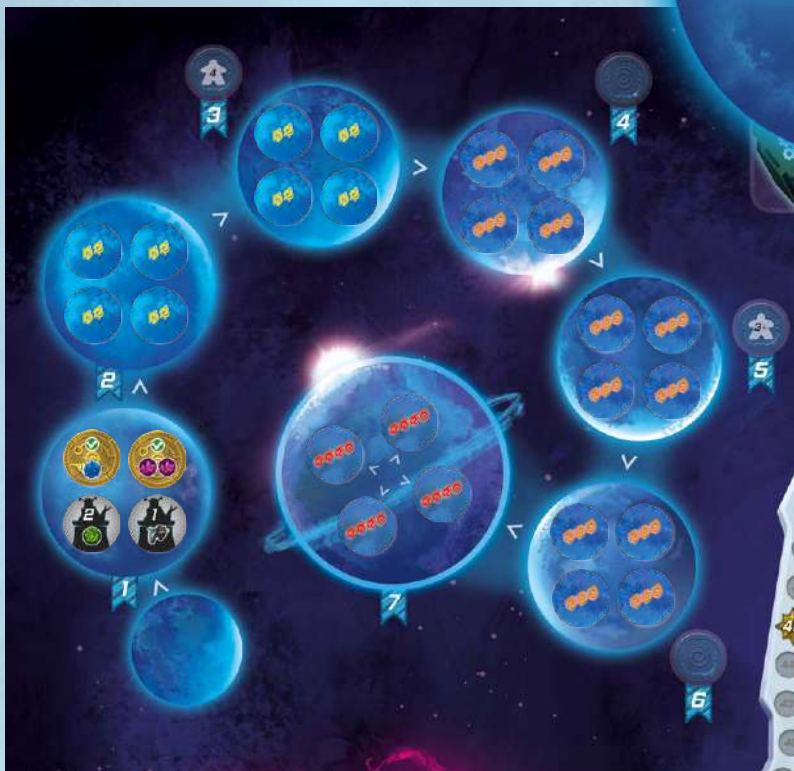
Родина чародеев... и преобразений.

Переместите вашу фишку мага на 1 луну вперёд и заберите с неё 1 жетон преобразования. Взятый жетон не заменяется новым. Затем переверните лежащие лицевой стороной вниз жетоны преобразования на следующей луне, если их ещё не перевернули. На одной луне может находиться несколько фишек магов.

Если ваша фишка мага достигла синей планеты, то в следующий раз, выполняя действие на Шестилунии, вы сможете взять ещё один из оставшихся жетонов преобразования с планеты, но уже не увеличите уровень влияния. Взятый жетон не заменяется новым.

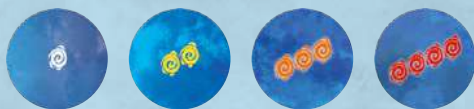


Продвижение вашей фишки мага увеличивает ваше влияние. Максимально возможный уровень влияния равен 7.



ПОДРОБНЕЕ О ЖЕТОНАХ ПРЕОБРАЖЕНИЯ

Большинство жетонов преобразования выложены на Шестилунии в порядке увеличения их силы. У этих жетонов 4 уровня силы, как отмечено на их обратной стороне.



На каждом жетоне изображена сторона либо с финансированием , либо с голосованием , а также бонус.



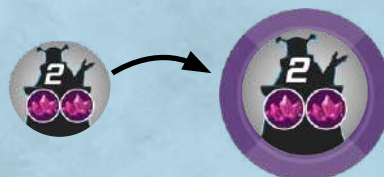
Получив жетон преобразования, положите его над личным планшетом.



Когда использовать жетон преобразования?

Во время фазы послов вы можете поместить 1 жетон преобразования на ваш выкладываемый жетон посла.

Отныне вы не учитываете свойство жетона посла. Всё, что на нём изображено, заменяется тем, что изображено на жетоне преобразования.



Вы получаете указанный бонус, когда помещаете жетон преобразования на жетон посла.

В конце раунда уберите в коробку все жетоны преобразования, использованные игроками во время него. В конце игры вы получаете 1 ОП за каждый оставшийся у вас жетон преобразования.

Вы получаете жетоны преобразования благодаря действиям на Шестилунии, жетонам специалистов, одному из жетонов дальнего космоса и производству «Инкубатор преобразений».

3. ФИОЛЕТОВАЯ ТУМАННАЯ ПЛАНЕТА АТАЛ

Здесь встречаются выдающиеся специалисты со всех планет.

Возьмите жетон специалиста уровня 1, которого у вас ещё нет, **или** жетон специалиста уровня 2 или 3, если у вас есть специалист более низкого уровня того же типа. Выложите его справа от вашего личного планшета.

Жетон специалиста приносит вам бонус, которым вы можете воспользоваться 1 раз. Используя жетон, переверните его лицевой стороной вниз. Жетон специалиста можно использовать в момент времени, указанный символом в его левом нижнем углу:



1. Немедленно.



2. Во время одного из ваших будущих действий на указанной планете.



3. В любой момент текущего или одного из ваших будущих ходов.

Забрав жетон специалиста уровня 1, немедленно переверните следующий жетон и соответствующий жетон уровня 2 (если он ещё не перевернут и лежит лицевой стороной вниз).

У вас не может быть более 1 жетона специалиста с одним и тем же персонажем. Подробное описание жетонов специалистов приведено на с. 28.



Вы получаете 1 уровень влияния на Атал за каждый ваш жетон специалиста.



4. ЖЁЛТАЯ ЗАСУШЛИВАЯ ПЛАНЕТА АРРАТУИН

В пустыне ничто не даётся даром. Ну, почти.

Вы можете торговать с разными лавками. В каждой лавке может находиться 1 диск торговли каждого игрока.

Выберите лавку, потратьте требуемые ресурсы, поместите ваш диск торговли в соответствующую лавку уровня 1 (если в этой лавке его ещё нет) и получите указанный бонус.

Если у вас уже есть диск в лавке, потратьте требуемые ресурсы, **переместите ваш диск торговли в лавку уровня 2 и получите указанный бонус.** Так как вы уже торговали с этой лавкой, вы получаете лучший бонус за ту же цену.

Если лавка приносит 2 бонуса на выбор, то, достигнув лавки уровня 2, вы можете получить их комбинацию.



Пример. Матвей тратит 1 коперний и теперь может получить на выбор:

- 2 океания и 1 степень аккредитации;
- 3 степени аккредитации;
- 1 океаний и 2 степени аккредитации;
- 3 океания.

Если ваш диск лежит в лавке уровня 2, вы по-прежнему можете выполнять действие этой лавки, но это не увеличит ваш уровень влияния.



Размещая и продвигая диски торговли в лавках, вы увеличиваете ваше влияние на планете.



Вы получаете 2 уровня влияния за каждый ваш диск торговли в лавках уровня 2.



Вы получаете 1 уровень влияния за каждый ваш диск торговли в лавках уровня 1.



У этой лавки нет стоимости

5. ЗЕЛЁНАЯ РОБОТИЗИРОВАННАЯ ПЛАНЕТА E81216

Здесь мы возводим всевозможные сооружения и даже мегаструктуры.

Постройте 1 производство или 1 мегаструктуру, потратив требуемые ресурсы. **Игрок может построить каждое производство и каждую мегаструктуру не более 1 раза, но одно и то же производство или мегаструктуру могут построить несколько игроков.**

ПРОИЗВОДСТВА



Если вы строите производство, потратите требуемые ресурсы и поместите вашу фишку робота на это производство. **Немедленно получите доход.**



Во время каждой фазы управления (в конце раунда) вы получаете доход от построенных вами производств.

Стоимость



Доход



Космическая верфь

Возьмите 1 космический корабль из запаса и поместите его в ваш ангар.



Транспортёр

Переместитесь на 1 клетку или луну вперёд на Нео или Шестилунии соответственно. Вы не получаете награду.



Камера трансмутации

Превратите 1 ресурс в более ценный:  →  →  → .



Репликатор лавандия

Получите 1 лавандий .



Военная академия

Получите 1 степень аккредитации.

Немедленно получите орден почёта за аккредитацию или жетон дальнего космоса, если достигли соответствующей степени.



Консульство

Переверните 1 ваш жетон специалиста уровня 1 лицевой стороной вверх. Примените его эффект в указанный на нём момент времени.



Инкубатор преобразений

Получите 1 жетон преобразования силой 1 из стопки рядом с игровым полем.



Космический университет

Получите ваш кубик помощника со значением «1» или увеличьте значение на вашем кубике на 1.

Если вы строите мегаструктуру:

- потратите требуемые ресурсы (золотые алмазы — самый редкий ресурс);
- поместите вашу фишку робота на наибольший доступный коэффициент. Умножьте этот коэффициент на наименьшее значение из 2 жетонов мегаструктур и получите соответствующее количество очков престижа.

На каждой мегаструктуре находятся 2 случайных жетона мегаструктур. Они определяют, за что вы получаете очки престижа. Учитывайте лишь наименьшее значение в каждой паре (см. ниже).



8 жетонов мегаструктур

- 5 жетонов мегаструктур связаны с уровнем влияния игрока на планетах федерации.
- 1 жетон мегаструктуры связан с количеством выполненных особых миссий игрока (сочетанием маркера особой миссии и отправленного на миссию космического корабля). Начальный жетон и жетон дальнего космоса тоже считаются выполненными особыми миссиями.
- 1 жетон мегаструктуры связан с текущим уровнем аккредитации игрока.
- 1 жетон мегаструктуры связан со значением на кубике помощника игрока. Если у игрока ещё нет его кубика, то значение этого жетона равно 0.



Получение ОП за мегаструктуры. Определите, какой из жетонов мегаструктур соответствует для вас меньшему значению, и умножьте это значение на коэффициент с вашей фишкой робота.

Пример. Анна помещает свою фишку робота на наибольший доступный коэффициент — «x3». У неё уровень влияния 3 на Арратуине и уровень 4 аккредитации. Меньшее из двух значений — 3. Мегаструктура приносит Анне: $3 \times 3 = 9$ ОП.



- 1** : Вы получаете 1 уровень влияния за каждое построенное вами производство.
- 2** : Вы получаете 2 уровня влияния за каждую построенную вами мегаструктуру.

II. ПОМЕЩЕНИЯ СЕНАТА

Выкладывая жетон посла (стороной с финансированием или голосованием вверх) на клетку действия помещения сената, вы немедленно применяете определённый эффект. Если вы не можете заплатить стоимость

клетки действия, вы не можете и поместить на неё фишку посла.

Действия помещений сената не увеличивают уровень вашего влияния     на планетах федерации.

А. Каюты офицеров

Получите 2 степени аккредитации (см. «Подробнее об аккредитации» на с. 22). Немедленно получите орден почёта за аккредитацию или жетон дальнего космоса, если достигли соответствующей степени.

Б. Бюро закупок

Потратьте 1 океаний , чтобы получить 2 космических корабля и поместить их в свой ангар. (Если ваш ангар вмещает только 1 новый космический корабль, возьмите лишь 1 корабль.)

В. Кабинет покровителя

- Получите 1 космический корабль и поместите его в свой ангар.
- Получите доступ к 1 любой особой миссии на вашем личном планшете, поместив на неё маркер особой миссии.



Г. Кабинет президента

- Немедленно получите фишку президента сената. В следующем раунде вы станете первым игроком.
- Получите любой орден почёта, которого у вас ещё нет. Выбрав орден почёта планеты федерации, возьмите тот, что соответствует наивысшему уровню влияния.

У действия кабинета президента есть 2 ограничения:

- Это действие нельзя скопировать.
- Первый игрок не может выполнить это действие на первом ходу раунда.

Д. Комната помощников

Потратьте 1 коперний , чтобы получить ваш кубик помощника со значением «2» или увеличить значение на вашем кубике на 2 (см. «Подробнее о кубиках помощников» на с. 23).

Е. Малая гостиная

- Получите 1 степень аккредитации (см. «Подробнее об аккредитации» на с. 22). Немедленно получите орден почёта за аккредитацию или жетон дальнего космоса, если достигли соответствующей степени.
- Переместите любой маркер крупного проекта  на 1 деление вперёд. Выбрав общий крупный проект, продвиньте также и свой маркер.

III. ШПИОНАЖ (копирование)

Стоимость действия шпионажа — 1 лавандий 🌜. Оно позволяет вам скопировать действие любого помещения сената (за исключением кабинета президента) или действие любой планеты федерации. Действие шпионажа доступно в обоих крыльях сената.

- Потратьте 1 лавандий 🌜.
- Скопируйте любое действие планеты федерации или помещения сената. Не имеет значения, занято оно жетоном посла или нет.



IV. ОСОБЫЕ МИССИИ

На вашем личном планшете изображены 12 особых миссий.

6 особых миссий идентичны действиям в сенате.

1–5. Пять особых миссий планет федерации.

6. Связана с действием А сената — получите 2 степени аккредитации.

6 особых миссий связаны с действиями в сенате, но отличаются от них.

- Связана с действием шпионажа — потратьте 1 лавандий 🌜 и скопируйте любое действие планеты федерации, но не действие помещения сената.
- Связана с действием Г сената — немедленно получите 1 ОП за каждый кристалл и золотой алмаз в ваших резервах.
- Связана с действием Е сената — немедленно переместите любой маркер крупного проекта на 1 деление вперёд 🏆, получите 1 степень аккредитации 🎖, получите орден почёта за интриги.
- Связана с действием Д сената — немедленно получите количество ОП, равное удвоенному значению на вашем кубике помощника.
- Связана с действием Б сената — немедленно получите количество ОП, равное вашему удвоенному уровню аккредитации.
- Связана с действием В сената — немедленно получите 1 ОП за каждую вашу выполненную особую миссию.



Символы сената с жёлтыми и розовыми областями отмечают действия помещений сената и их связь с особыми миссиями.



V. ДЕЙСТВИЕ ВНЕШНЕГО МОДУЛЯ

Если вы не можете или не хотите выполнять ни одно из действий в сенате, вы вправе выполнить действие внешнего модуля. Оно проходит вне сената.

Получите 1 океаний 🌊, а также бонус вашего жетона посла (или жетона преобразования), если он есть.

Выложенные здесь жетоны послов не влияют на голосование за закон, большинство голосов на этажах и финансирование крупных проектов. Несколько игроков могут выложить жетоны послов на эту клетку в течение одного раунда.



ПОДРОБНЕЕ ОБ АККРЕДИТАЦИИ



Шкала аккредитации состоит из 5 уровней.



Каждый уровень состоит из нескольких степеней аккредитации.

Степень аккредитации

Уровень 5

Уровень 4

Уровень 3

Уровень 2

Уровень 1



Накопление аккредитации позволяет перейти на более высокий уровень аккредитации и получить доступ к особым миссиям на личном планшете.

Пример. Достигнув уровня аккредитации 2, вы получите доступ к особым миссиям уровня 2.

На этапе 2 фазы управления вы должны потратить ресурс, соответствующий вашему текущему уровню аккредитации (см. «Фаза управления» на с. 11).

Пример. Если вы достигли уровня аккредитации 4, вы обязаны заплатить 1 коперний в конце раунда.

Если вы достигли степени аккредитации, соответствующей ордену почёта, получите его.

Если вы достигли наивысшей степени аккредитации, немедленно выберите один из оставшихся жетонов дальнего космоса и получите его бонус (см. «Жетоны дальнего космоса» на с. 31).

Если вы уже находитесь на наивысшей степени аккредитации, получайте 1 очко престижа вместо дальнейшего продвижения маркера вверх.



Уровень вашей аккредитации позволяет получить очки престижа благодаря:

1) большинству голосов на этажах сената (см. с. 12);



2) особой миссии бюро закупок;



3) одной из мегаструктур.



ПОДРОБНЕЕ О КУБИКЕ ПОМОЩНИКА

Игроки начинают партию без кубиков помощников и получают их, когда впервые выполняют действие, увеличивающее значение на кубике.



У кубика помощника 6 граней. Значение на каждой из них — это количество голосов от 1 до 6.

Когда использовать кубик помощника?

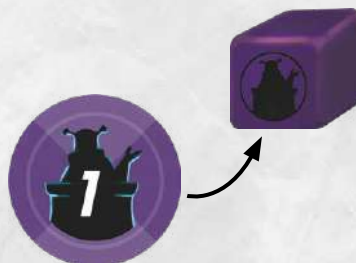
Выкладывая жетон посла (или жетон преобразования) стороной с голосованием вверх, вы можете добавить к нему кубик помощника.

Используя кубик помощника, вы не сможете переместить его до конца раунда. Если вы выполняете действие, увеличивающее значение на кубике, увеличьте его, не перемещая кубик.

В фазе управления количество голосов на вашем кубике помощника и жетоне посла (или жетоне преобразования) складывается и учитывается для определения:

- большинства голосов на этаже сената;
- большинства голосов в крыле сената во время принятия закона.

В конце раунда верните ваш кубик помощника на личный планшет, не меняя значение на кубике. Вы вновь сможете использовать его в следующем раунде.



Вы можете получить кубик помощника (или увеличить значение на нём) с помощью действия комнаты помощников, жетонов преобразования, жетонов специалистов, жетонов дальнего космоса, одной из лавок на Арратуне и производства «Космический университет» (см. с. 18).

КОНЕЦ ИГРЫ

Игра завершается в конце пятого раунда. Перейдите к финальному подсчёту, получая очки престижа в 3 этапа:

1. Ордена почёта.
2. Оставшиеся средства.
3. Профинансированные крупные проекты.



1. ОРДЕНА ПОЧЁТА

Получите ОП, указанные на вашей незакрытой клетке для ордена почёта с наименьшим значением.

Пример. Если у вас есть все 7 орденов почёта (по 1 каждого цвета), вы получаете 30 ОП.



2. ОСТАВШИЕСЯ СРЕДСТВА

1 ОП за каждые 2 кристалла в вашем резерве.



1 ОП за каждый золотой алмаз в вашем резерве.



1 ОП за каждый космический корабль в вашем ангаре.



1 ОП за каждый ваш жетон преобразования.



3. ПРОФИНАНСИРОВАННЫЕ КРУПНЫЕ ПРОЕКТЫ

Крупный проект считается профинансированным, если его маркер находится на последнем делении шкалы финансирования.

Профинансированные крупные проекты приносят очки престижа. Каждый игрок получает их в соответствии с занятым местом (см. ниже).



КРУПНЫЕ ПРОЕКТЫ



А. Занятые места в 5 крупных проектах, связанных с планетами федерации , определяются по уровню влияния игроков  на этих планетах. Чем больше у игрока влияние, тем выше место. Если у него нет влияния на планете, он не может получить очки престижа за соответствующий профинансированный крупный проект.

Б. Занятые места в крупном проекте, связанном с особыми миссиями, определяются по количеству выполненных особых миссий игроков.
Напоминание: выполненная миссия = 1 маркер особой миссии + 1 космический корабль. Начальный жетон и жетон дальнего космоса (если он у вас есть) тоже считаются выполненными особыми миссиями.

Пример. Матвей выполнил 3 особые миссии.

В. Занятые места в общем крупном проекте определяются по вкладу игроков в этот проект. Если игрок не внёс вклад в финансирование общего крупного проекта, он не получает за него очки престижа.

Начальный жетон



Очки престижа за занятое место в каждом профинансированном крупном проекте начисляются так, как показано на рисунке справа. В случае ничьей очки престижа за места, на которые претендуют игроки, складываются и делятся поровну между претендентами (с округлением в меньшую сторону).

Пример. Если в игре вчетвером двое участников претендуют на 1-е место, они получают по 12 ОП. (1-е место приносит 16 ОП, а 2-е — 8 ОП. 24 ОП, разделённые между 2 претендентами, — это 12 ОП каждому.) Игрок, занявший 3-е место, получает 4 ОП.



Делегация, набравшая наибольшее количество очков престижа, побеждает в игре и вступает в федерацию. В случае ничьей в игре несколько победителей.

ИГРА ВТРОЁМ

Игра втроём проходит по правилам игры вчетвером, но с описанными ниже изменениями.

А. КОМПОНЕНТЫ ДЛЯ 3 ИГРОКОВ

При игре втроём добавьте компоненты, помеченные символами  и .



Б. ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Поместите маркеры крупных проектов на соответствующие деления шкал финансирования.



Поместите ордена почёта на соответствующие клетки.



Соберите лицевой стороной вниз стопку из 5 жетонов блокировки планет федерации и поместите её рядом с игровым полем. Переверните верхний жетон.

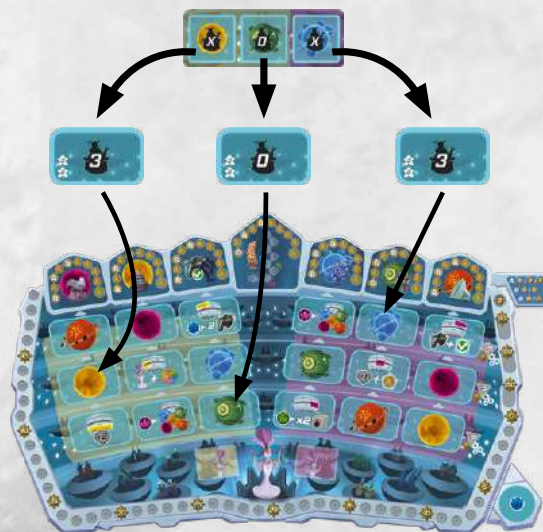
Положите жетоны голосования нейтрального игрока рядом с полем.

В. ПРОЦЕСС ИГРЫ

1. **В начале каждого раунда** (кроме первого) переворачивайте новый жетон блокировки планет федерации и блокируйте изображённые на нём клетки действий с помощью указанных жетонов голосования нейтрального игрока. **X — это номер текущего раунда**, а фон жетона блокировки показывает, в каком крыле сената размещается тот или иной жетон голосования нейтрального игрока. Жетон голосования с 0 используется в каждом раунде.

Пример. В начале третьего раунда игроки открывают показанный на рисунке справа жетон блокировки планет федерации. Они помещают по 1 жетону голосования нейтрального игрока со значением 3 ($X = 3$, так как текущий раунд третий) на клетку с жёлтой планетой  в левом крыле сената (жёлтом) и на клетку с синей планетой  в правом крыле сената (розовом). Они также помещают жетон голосования нейтрального игрока со значением 0 на клетку с зелёной планетой  в левом крыле сената (жёлтом).

2. **После фазы управления** уберите с поля 3 жетона голосования нейтрального игрока.



ИГРА ВДВОЁМ

Игра вдвоём проходит по правилам игры вчетвером, но с описанными ниже изменениями.

А. Компоненты для 2 игроков

При игре вдвоём добавьте компоненты, помеченные символом



Б. Подготовка к игре

Поместите маркеры крупных проектов на соответствующие деления шкал финансирования.



Поместите ордена почёта на соответствующие клетки.



Соберите лицевой стороной вниз стопку из 5 жетонов блокировки планет федерации и поместите её рядом с игровым полем. Сделайте то же самое со стопкой из 5 жетонов блокировки помещений сената. Переверните верхний жетон в каждой из этих стопок.

Положите жетоны голосования нейтрального игрока рядом с полем.

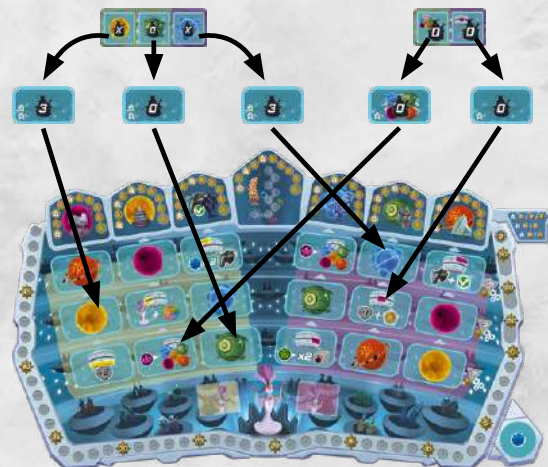
В. Процесс игры

1. **В начале каждого раунда** (кроме первого) переворачивайте новый жетон блокировки планет федерации и новый жетон блокировки помещений сената. Заблокируйте изображённые клетки действий указанными жетонами голосования нейтрального игрока (X — это номер текущего раунда). Кроме того, заблокировав помещение сената жетоном голосования нейтрального игрока с 0 в одном крыле сената, заблокируйте клетку шпионажа в противоположном крыле. Жетоны голосования с 0 используются в каждом раунде.

Пример. В начале третьего раунда игроки открывают показанные на рисунке справа жетон блокировки планет федерации и жетон блокировки помещений сената (на нём изображена малая гостиная). Они помещают по 1 жетону голосования нейтрального игрока со значением 3 (X = 3, так как текущий раунд третий) на клетку с жёлтой планетой в левом крыле сената (жёлтом) и на клетку с синей планетой в правом крыле сената (розовом). Они также помещают жетон голосования нейтрального игрока со значением 0 на клетку с зелёной планетой в левом крыле сената (жёлтом).

Теперь игроки помещают по 1 жетону голосования нейтрального игрока со значением 0 на указанное помещение сената (малая гостиная) в правом крыле сената (розовом) и на действие шпионажа в противоположном крыле сената (жёлтом).

2. **После фазы управления** уберите с поля 5 жетонов голосования нейтрального игрока.



Г. Конец игры

ОП за профинансированные крупные проекты (см. также с. 25):



Игрок, занявший 1-е место в крупном проекте, получает **10 ОП**. В случае ничьей каждый получает 7 ОП.



Игрок, занявший 2-е место, получает:

- **4 ОП**, если его уровень влияния, количество выполненных особых миссий или вклад в финансирование лишь на 1 или 2 меньше, чем у игрока, занявшего 1-е место;
- **0 ОП**, если эта разница больше.

ЖЕТОНЫ СПЕЦИАЛИСТОВ (АТАЛ)

Выполняя действие на Атале, возьмите 1 жетон специалиста уровня 1, которого у вас ещё нет, или жетон специалиста более высокого уровня, если у вас есть специалист более низкого уровня того же типа.

У вас не может быть более 1 жетона специалиста с одним и тем же персонажем.

3 разных момента использования жетонов специалистов:



1. Немедленно.

2. Во время одного из ваших будущих действий на указанной планете.

3. В любой момент текущего или одного из ваших будущих ходов.

Каждый жетон можно использовать только один раз. Сделав это, переверните его лицевой стороной вниз.

Каждый уровень представлен 3 жетонами специалистов. Все они пронумерованы, благодаря чему вы легко найдёте их описание ниже.



1A1

Получите жетон уровня аккредитации «+1». **До конца раунда** ваш уровень аккредитации увеличен на 1. Сбросьте жетон уровня аккредитации после фазы управления.



1A2

Переверните один ваш жетон специалиста уровня 1 лицевой стороной вверх. Если его эффект применяется немедленно, примените его. Используя жетон, переверните его лицевой стороной вниз.



1A3

Скопируйте эффект любого жетона специалиста уровня 1, лежащего лицевой стороной вверх на Атале или справа от вашего личного планшета.



2A1

Получите жетон уровня аккредитации «+2». **До конца раунда** ваш уровень аккредитации увеличен на 2. Сбросьте жетон уровня аккредитации после фазы управления.



2A2

Во время одного из ваших будущих действий на Атале заберите 1 доступный жетон специалиста уровня 3.



2A3

Скопируйте эффект любого жетона специалиста уровня 1 или 2, лежащего лицевой стороной вверх на Атале или справа от вашего личного планшета.



3A1

Немедленный эффект. Получите 1 ОП за каждую вашу доступную и выполненную особые миссии.



3A2

Немедленный эффект. Получите 3 ОП за каждый ваш жетон специалиста уникального цвета.



3A3

Немедленный эффект. Получите количество ОП, равное вашему удвоенному уровню влияния на Атале.





1B1

Во время одного из ваших будущих действий на E81216 стоимость любого строительства уменьшена на 1 кристалл по вашему выбору.



1B2

Во время одного из ваших будущих действий на E81216 получите количество лавандия, равное вашему уровню влияния на E81216.



1B3

Немедленный эффект. Бесплатно получите доход любого производства. **Не помещайте на него фишку робота.**



2B1

Во время одного из ваших будущих действий на E81216 стоимость любого строительства уменьшена на 2 кристалла по вашему выбору.



2B2

Во время одного из ваших будущих действий на E81216 получите количество коперния, равное вашему уровню влияния на E81216.



2B3

Немедленный эффект. Бесплатно получите доход 2 любых производств. Вы можете получить один и тот же доход дважды. **Не помещайте на производства фишки роботов.**



3B1

Немедленный эффект. Получите количество ОП, равное вашему удвоенному уровню влияния на E81216.



3B2

Немедленный эффект. Получите 3 ОП за каждый золотой алмаз в вашем резерве.



3B3

Немедленный эффект. Получите 5 ОП за каждую построенную вами мегаструктуру.



1C1

Немедленный эффект. Получите 1 степень аккредитации.



1C2

Немедленный эффект. Возьмите 1 космический корабль и поместите его в ваш ангар **или** положите маркер особой миссии на любую вашу пустую клетку особой миссии.



1C3

Немедленный эффект. Бесплатно поместите 1 ваш диск торговли в любую лавку уровня 1. **Не получайте её бонус.**



2C1

Немедленный эффект. Получите 2 степени аккредитации.



2C2

Немедленный эффект. Возьмите 1 космический корабль и поместите его в ваш ангар, **а также** положите маркер особой миссии на любую вашу пустую клетку особой миссии.



2C3

Немедленный эффект. Бесплатно поместите 1 ваш диск торговли в любую лавку уровня 1 **и получите её бонус.**



3C1

Немедленный эффект. Получите количество ОП, равное вашему удвоенному уровню аккредитации.



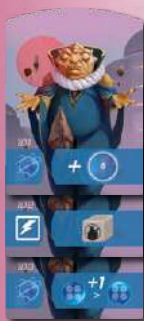
3C2

Немедленный эффект. Получите 3 ОП за каждый космический корабль в вашем ангаре.



3C3

Немедленный эффект. Получите 3 ОП за каждый ваш диск торговли в лавках уровня 2.



1D1

Во время одного из ваших будущих действий на Шестилунии возьмите 1 дополнительный жетон преобразования **силой 1** из стопки рядом с игровым полем.



1D2

Немедленный эффект. Получите ваш кубик помощника со значением «1» или увеличьте значение на вашем кубике на 1.



1D3

Во время одного из ваших будущих действий на Шестилунии продвиньтесь на 1 дополнительную луну. **Вы получаете жетон преобразования только с той луны, на которой закончили перемещение.**



2D1

Во время одного из ваших будущих действий на Шестилунии возьмите 1 дополнительный жетон преобразования **силой 2** из стопки рядом с игровым полем.



2D2

Немедленный эффект. Получите ваш кубик помощника со значением «2» или увеличьте значение на вашем кубике на 2.



2D3

Во время одного из ваших будущих действий на Шестилунии продвиньтесь на 2 дополнительные луны. **Вы получаете жетон преобразования только с той луны, на которой закончили перемещение.**



3D1

Немедленный эффект. Получите 3 ОП за каждый ваш неиспользованный жетон преобразования.



3D2

Немедленный эффект. Получите количество ОП, равное удвоенному значению на вашем кубике помощника.



3D3

Немедленный эффект. Получите количество ОП, равное вашему удвоенному уровню влияния на Шестилунии.



1E1

Во время одного из ваших будущих действий на Нео получите 2 дополнительных лавандия.



1E2

Во время одного из ваших будущих действий на Нео получите 1 дополнительный океаний.



1E3

Во время одного из ваших будущих действий на Нео продвиньтесь на 1 дополнительную клетку. **Вы получаете ресурсы только с той клетки, на которой закончили перемещение.**



2E1

Во время одного из ваших будущих действий на Нео получите 1 дополнительный лавандий и 1 дополнительный океаний.



2E2

Во время одного из ваших будущих действий на Нео получите 1 дополнительный коперний и 1 дополнительный океаний.



2E3

Во время одного из ваших будущих действий на Нео получите 1 дополнительный золотой алмаз.



3E1

Немедленный эффект. Получите 5 ОП за каждый ваш жетон астероида (включая мёртвые астероиды).



3E2

Немедленный эффект. Получите 1 ОП за каждый кристалл и золотой алмаз у вас в резервах.



3E3

Немедленный эффект. Получите количество ОП, равное вашему удвоенному уровню влияния на Нео.



ЖЕТОНЫ ДАЛЬНЕГО КОСМОСА

Достигнув наивысшей степени аккредитации, возьмите стопку жетонов дальнего космоса и выберите один из них. (В начале партии число жетонов дальнего космоса в стопке на 1 превышает количество игроков.)

Откройте выбранный жетон, положите его на личный планшет и немедленно получите указанный бонус. Выложенный жетон дальнего космоса сразу же считается выполненной особой миссией (вам не нужно отправлять на него космический корабль).



Переместите 1 любой маркер крупного проекта (включая общий крупный проект) на 2 деления вперёд или переместите 2 любых маркера крупных проектов на 1 деление вперёд.

Возьмите 1 космический корабль из запаса и поместите его в ваш ангар.

Выложите маркеры особых миссий на все пустые клетки особых миссий.



Возьмите 2 жетона преобразования силой 4, лежащих рядом с игровым полем, и выберите один из них.

Выполните 1 действие на Атаке.



До конца игры ваш уровень аккредитации увеличен на 3.

Получите ваш кубик помощника со значением «1» или увеличьте значение на вашем кубике на 1.

Получите 1 океаний.



Бесплатно поместите 1 ваш диск торговли в любую лавку уровня 2 и получите её бонус.

Получите 1 океаний.



До конца игры ваш уровень аккредитации увеличен на 1.

Получите ваш кубик помощника со значением «6» или увеличьте значение на вашем кубике до максимума.



Получите жетон особого посла со значением 7. Выложите его на одном из своих ходов и сбросьте после фазы управления. В том раунде, когда вы выложите особого посла, вы сделаете 5 ходов вместо 4. У этого жетона нет стороны с финансированием. Его можно накрыть жетоном преобразования.



Выполните 1 действие на Шестилюнии или на Нео.

Получите 1 любой орден почёта, которого у вас ещё нет, и положите его на личный планшет. Выбрав орден почёта планеты федерации, возьмите тот, что соответствует наивысшему уровню влияния.



Бесплатно поместите 1 вашу фишку робота на любое производство или мегаструктуру. Получите соответствующий доход или ОП.

СИМВОЛЫ



Лавандий



Коперний



Океаний
(может заменять или)



Кристалл по вашему выбору



Золотой алмаз



Жетон преображения (общий символ)



Сила 1



Сила 2



Сила 3



Сила 4



Ордена почёта, связанные с планетами федерации



Орден почёта за аккредитацию



Орден почёта за интриги



Орден почёта по вашему выбору (из 7)



Жетон астероида (общий символ)



Лавка уровня 2



Лавка уровня 1



Отсутствие стоимости



Уровень влияния на планетах федерации



Немедленно



Конец раунда



Конец игры



Голосование



Увеличьте значение на вашем кубике помощника на 1 или получите ваш кубик помощника со значением «1»



Значение на вашем кубике помощника



Финансирование



Крупный проект



Продвиньте 1 маркер крупного проекта по вашему выбору (включая общий крупный проект) на 1 деление



Получите доступ к соответствующей особой миссии, поместив на неё маркер особой миссии



Получите доступ к любой особой миссии, поместив на неё маркер особой миссии



Получите 1 космический корабль и поместите его в ваш ангар



Выполненная особая миссия



Бесплатно получите доход 1 производства по вашему выбору. Не помещайте на него фишку робота



Мегаструктура



Жетон специалиста (общий символ)



Жетон специалиста уровня 3



Жетон специалиста уровня 2



Жетон специалиста уровня 1



В любой момент одного из ваших ходов (1 раз за игру)



Жетон специалиста другого цвета (уровня 3)



Текущий уровень аккредитации



Увеличьте ваш уровень аккредитации на 1 или 2 до конца раунда



Увеличьте ваш уровень аккредитации на 1 или 3 до конца игры



Получите количество ОП, равное вашему уровню аккредитации



Получите X степеней аккредитации



Очки престижа (ОП)



Игра вдвоём



Игра втроем



Игра вчетвером

Создатели игры

Авторы: Димитри Перрье и Маттьё Вердые.

Развитие: Димитри Перрье. Художник: Мигель Коимбра.

Federation is a game by Explor8. All rights reserved. © Explor8 2023.

Русское издание игры

Издатель: Crowd Games.

Руководители проекта: Максим Истомин и Евгений Масловский.

Выпускающий редактор и переводчик: Александр Петрунин.

Редактор: Сергей Капрарь.

Корректор: Полина Ли.

Верстальщик: Рафаэль Пилоян.



Эксклюзивный дистрибьютор на территории РФ — компания Crowd Games. Информацию о приобретении наших игр вы можете узнать, посетив сайт www.crowdgames.ru. Если у вас есть вопросы по правилам игры, комплектности или качеству её компонентов, напишите нам на электронную почту cg@crowdgames.ru.