

БОРЬБА ЗА ГАЛАКТИКУ

ПРАВИЛА ИГРЫ

Когда-то человечество основало колонии на далёких планетах и сделало первый шаг к освоению галактики. Сейчас изобретён гипердвигатель, обнаружены технологии исчезнувшей расы пришельцев, и наконец дети Земли готовы начать экспансию. Борьба за галактику начинается. Ваша задача — привести свою космическую державу к могуществу и процветанию!

ОБ ИГРЕ

В игре **«Борьба за галактику»** участники строят галактические цивилизации при помощи карт, символизирующих миры или технические и социальные улучшения.

Каждый раунд состоит из одной или нескольких *фаз*. В каждом раунде каждый игрок тайно выбирает одну из семи *карт действий*. Затем игроки одновременно раскрывают выбранные карты. В текущем раунде будут разыграны только те фазы, карты которых раскрыты. В этих фазах все игроки выполняют *действие* фазы, а каждый игрок, раскрывший карту действия данной фазы, дополнительно получает её *привилегию*.

Например, если хотя бы один игрок выбрал действие *«Разработка»*, в раунде будет разыграна фаза *разработки*; в противном случае фаза пропускается. Во время этой фазы все игроки одновременно могут выбрать у себя на руке одну карту разработки для внедрения. Раскрыв выбранные карты разработки, игроки выкладывают их в свои *сектора* на столе и сбрасывают с рук столько карт, какова стоимость внедрения выбранной разработки. Игроки, выбравшие действие *«Разработка»* в начале раунда, в качестве привилегии сбрасывают на одну карту меньше.

Исследование позволяет игроку брать карты из колоды и выбирать, какие из них оставить на руке. При помощи *освоения* вы будете размещать в своём секторе новые миры. В фазе *производства* некоторые миры производят *товары* (карты, лежащие лицевой стороной вниз). Во время фазы *потребления* товары можно обменять на победные очки либо продать, чтобы получить новые карты. Карты нужны игрокам для освоения новых миров и внедрения разработок, позволяющих получать победные очки и использовать *способности карт*, которые дают игрокам преимущества в определённых фазах игры.

Игрок, который наилучшим образом распорядится картами и приспособится к обстановке, правильно выбрав фазы и привилегии, создаст сильнейшую космическую империю и одержит победу в борьбе за галактику.

Побеждает игрок, набравший больше всего победных очков.

СОСТАВ ИГРЫ

- 5 карт родных миров (с номерами от 0 до 4 в красных или синих квадратах в левом верхнем и правом нижнем углах каждой карты)
- 109 игровых карт (с логотипом игры на рубашке, как и у карт родных миров)
 - 59 миров (с символом ○)
 - 50 разработок (с символом ◇)
- 4 набора карт действий, по 7 карт в каждом, для выбора фаз и привилегий раунда (на рубашках этих карт нет логотипа, отличить их можно по разноцветным иллюстрациям)
- 8 дубликатов карт действий для дуэлей опытных игроков (отмечены символом □)
- 4 памятки
- 28 жетонов победных очков (ПО): 18 жетонов достоинством 1 ПО, 6 — достоинством 5 ПО, 4 — достоинством 10 ПО
- Правила игры

Перед первой партией осторожно выдавите жетоны ПО из листов.

Игроки одновременно выбирают, из каких фаз будет состоять раунд. Если фазу никто не выбрал, её не будет. Каждый игрок получает привилегию в выбранной им фазе.

Карты используются тремя способами: как миры или разработки для размещения в секторе, как игровая валюта и как товары для продажи или потребления.

Игроки исследуют, проводя поиск полезных карт, внедряют разработки, осваивают миры, производят товары. Товары можно потратить (получив за это ПО) или продать за новые карты.

Побеждает игрок, набравший больше всего победных очков.



Игровые карты (лицевая сторона)

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ



Родные миры



Начальные карты

На каждой карте родного мира в левом верхнем и правом нижнем углах в синем или красном квадрате стоит цифра (цвет квадратов будет использован в дополнениях к игре). Начальные карты тоже пронумерованы, но без квадратов.

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

Жетоны достоинством 10 ПО отложите в коробку.

Выдайте каждому игроку набор из 7 карт действий и случайный родной мир.

Замешайте игровые карты вместе с неиспользованными родными мирами. Каждый игрок получает на руку 6 карт и сбрасывает из них 2.

Оставшиеся карты образуют игровую колоду.

Карты игровой колоды и сброса лежат лицевой стороной вниз. Чтобы отличить сброс от колоды, держите колоду аккуратной стопкой, а сброшенные карты складывайте небрежно.

Миры и разработки игрока размещаются в его секторе.

Выложите на стол 12 ПО на каждого игрока жетонами по 1 и 5 ПО. Отложите все оставшиеся жетоны этих номиналов и жетоны достоинством 10 ПО в коробку, они вам пригодятся в финальном раунде.

Каждый игрок получает набор из 7 разных карт действий.

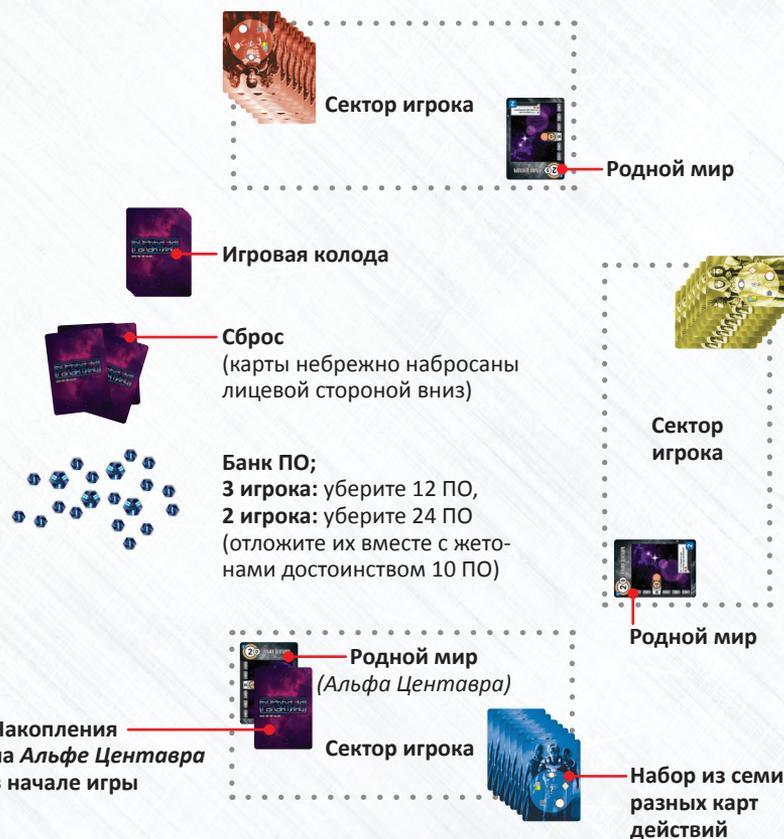
Найдите и перемешайте 5 карт родных миров. Раздайте каждому игроку 1 карту родного мира лицевой стороной вверх. Эти карты ложатся в основу секторов игроков.

В первой партии: вместо случайной раздачи раздайте карты миров 1 и 2, если играете вдвоём; карты миров 1, 2 и 3, если играете троём; карты миров 1, 2, 3 и 4, если играете четвером.

Неиспользованные родные миры замешайте в колоду игровых карт, затем раздайте всем игрокам по 6 карт из колоды лицевой стороной вниз. Каждый игрок смотрит полученные карты и сбрасывает 2 из них, не показывая другим.

В первой партии: вместо случайной раздачи каждый игрок берёт на руку 4 игровые карты с номером своего родного мира (начальные карты). Найдя начальные карты всех игроков, перетасуйте все оставшиеся игровые карты, включая неиспользованные родные миры и начальные карты.

Если «Альфа Центавра» в игре, положите на этот мир карту из игровой колоды лицевой стороной вниз (это свойство миров накопления, одним из которых является Альфа Центавра).



Перед каждым игроком расположен его сектор. Здесь будут размещаться карты миров и разработок (удобнее раскладывать их рядами). В некоторых мирах могут находиться товары (карта товара кладётся на карту мира лицевой стороной вниз). В начале партии в секторе находится только родной мир игрока (и накопления, если есть).

ХОД ИГРЫ

Игра продолжается несколько раундов (обычно 7–11). В начале раунда все игроки в закрытую выбирают по одной карте действия и кладут их перед собой лицевой стороной вниз. Когда все игроки сделали выбор, они раскрывают выложенные карты. После этого игроки разыгрывают выбранные фазы по порядку (I: Исследование; II: Разработка; III: Освоение; IV: Потребление; V: Производство), пропуская фазы, карты действий которых никто не выбрал.

Каждая фаза — это *действие*, которое выполняют *все* игроки. Кроме того, игроки, выбравшие карты этого действия, получают *привилегию*.

Важно: если одну и ту же фазу выбрали сразу несколько игроков, соответствующее действие всё так же выполняется *один* раз (но привилегию получают все, кто выбрал эту фазу).

Привилегия либо изменяет действие (например, снижает его стоимость или удваивает получаемые ПО), либо дополняет его (к примеру, позволяя взять карту после совершения действия или предоставляя возможность продать товар).

Переходя от одной фазы к другой, игроки для удобства могут переворачивать карты пройденной фазы лицевой стороной вниз: в текущем раунде возврата к разыгранному действию быть не может.

Вы можете располагать выбранные карты действий в центре стола по порядку номеров, пока не освоитесь в игре и не запомните очередность фаз.

Когда пройдены все выбранные фазы раунда, каждый игрок сбрасывает карты так, чтобы на руке осталось не более 10 игровых карт, и забирает карту действия, сыгранную им в этом раунде.

Последующие раунды проходят по той же схеме до тех пор, пока не будет выполнено одно из условий окончания игры (подробнее в разделе «Конец игры» на стр. 7).

У игровых карт три назначения: *миры* или *разработки*, кладущиеся в сектор игрока; *валюта*, которую сбрасывают с руки для оплаты освоения мира или внедрения разработки; и *товар*, который получают при освоении мира накопления или за счёт производства и кладут лицевой стороной вниз на карту мира.

I: ИССЛЕДОВАНИЕ

Действие: каждый игрок берёт две карты из колоды и решает, какую из них оставить на руке. Вторую карту игроки *одновременно* отправляют в сброс, не раскрывая.

Игроки могут сбросить карты только после того, как все возьмут карты на руки.

В зависимости от того, какую из карт *исследования* выбрал игрок, возможны *две* разные привилегии:

- Игрок, выбравший «Исследование: +5», берёт из колоды на 5 карт больше положенного: т. е. берёт 7 и оставляет на руке 1.
- Игрок, выбравший «Исследование: +1, +1», берёт из колоды на 1 карту больше положенного и оставляет на руке на 1 карту больше положенного: т. е. берёт 3 и оставляет на руке 2.

В итоге, в зависимости от выбранной карты действия, игрок может либо иметь больший выбор карт, либо взять на одну карту больше положенного.

Способности различных карт в секторе игрока могут изменять эти правила: например, предоставить игроку ещё больший выбор или позволить ему добыть больше карт.

В каждом раунде все игроки *взакрытую* выбирают, а затем раскрывают по 1 *карте действия*.

Выполняются только действия тех фаз, которые были выбраны игроками.

Выбранные игроками фазы разыгрываются в следующем порядке:

- I: Исследование
- II: Разработка
- III: Освоение
- IV: Потребление
- V: Производство

Фаза состоит из *действия*, выполняемого всеми игроками, и *привилегии*, доступной лишь тем, кто выбрал эту фазу.

В *конце* раунда игрок должен сбросить карты так, чтобы на руке осталось не более 10 игровых карт.

Игровые карты используются как:

- разработки или миры
- валюта для оплаты
- товары (если лежат на картах миров)

Действие исследования: взять 2 карты; оставить 1 из них на руке, сбросить другую.

Карты сбрасываются только после того, как все игроки взяли нужное число карт.

Привилегия исследования зависит от выбранной игроком карты действия: *либо* взять на 5 карт больше, *либо* взять на 1 карту больше и оставить на 1 карту больше.



Пример: если в секторе игрока выложена карта с этой способностью исследования, в фазе исследования он может (без использования привилегии) взять из колоды 4 карты и забрать на руку 2 из них.

II: РАЗРАБОТКА

Действие: выложить карту разработки и оплатить её.

Чтобы показать, что разработки внедряются в секторе игрока не будут, он может положить на стол пустую руку.

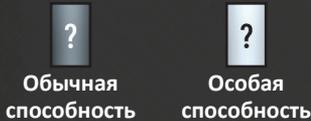
Привилегия: при оплате разработки сбросьте на одну карту меньше положенного.

В секторе игрока не может быть двух одинаковых разработок.

Разработки приносят победные очки.



Разработки и большинство миров дают игрокам определённые способности.



Символы способностей находятся в левой части карты и расположены в порядке номеров фаз с I по V, что позволяет игрокам легко находить способности, связанные с данной фазой в своих секторах.

Значки хромосомы  и выделенные цветом названия, такие как **РАЗВИТАЯ**, **ИМПЕРИЯ** и **ТЕРРАФОРМИРОВАНИЕ**, будут использованы в дополнениях.

Способность карты вступает в силу со следующей фазы *после* ввода её в игру.

Способность должна применяться всегда, когда это возможно, за исключением случаев, когда в тексте карты указано обратное.

Действие: каждый игрок выбирает на руке карту разработки и выкладывает её на стол лицевой стороной вниз. Если игрок не собирается внедрять разработку, он не выкладывает карту. Когда все желающие выложили карты, игроки *одновременно* раскрывают и оплачивают выбранные разработки.

Если игрокам удобно, они могут класть запланированные разработки под свои карты действий и раскрывать их, когда все соперники будут готовы.

У каждой разработки есть *стоимость* от 1 до 6, отмеченная внутри символа . Оплачивая разработку, игрок сбрасывает с руки лицевой стороной вниз столько игровых карт, какова стоимость разработки.

Игроки, выбравшие действие «*Разработка*», в качестве привилегии сбрасывают на 1 карту меньше, чем требуется. Если благодаря способностям своих карт игрок и без того не должен сбрасывать карты, он не получает привилегии.

Игрок не может внедрить разработку, если точно такая же разработка уже была внедрена в его секторе.

Рядом с символом стоимости разработки указана её значимость в ПО. Это число в конце игры прибавляется к общей сумме победных очков игрока.

Разработки со стоимостью 6 обладают переменной значимостью и отмечены символом . В конце игры победные очки за них начисляются согласно тексту карт.

Способности разных карт могут изменять эти правила, если подобные карты были выложены в секторе игрока *до начала* фазы разработки.

СПОСОБНОСТИ КАРТ

Все разработки и большая часть миров обладают одной или несколькими *способностями*. Обычные способности обозначены значками без описания (см. памятку). Для *особых способностей* есть свой значок, выделенная фаза и описание в нижней части карты, начинающееся с номера соответствующей фазы.

Все способности изменяют правила. Эффекты способностей суммируются. Изменяются только правила, перечисленные в описании способности; все прочие правила действуют без изменений.

«Возьмите» или «Взять» — во всех фазах, кроме фазы *исследования*, означает взять на руку карту из колоды. В фазе *исследования* данная способность увеличивает количество карт, которые игрок берёт из колоды, чтобы затем выбрать из них нужные в соответствии с правилами фазы *исследования*.

Если способность снижает стоимость ниже 0, стоимость остается равной 0. В таком случае игрок не получает карт в качестве «компенсации».

Способность карты не вступает в силу в той же фазе, в которой эта карта была введена в игру. Эффект способности может сработать только начиная *со следующей фазы*.

Так способность «*Общественных работ*», позволяющая владельцу взять 1 карту после внедрения разработки, не относится к внедрению самой разработки «*Общественные работы*».

Если в описании способности нет слова «*можете*», способность *должна* быть использована в той фазе, к которой она относится (но игрок устанавливает очередность применения способностей, о чём более подробно написано в разделе «*Потребление*»).

Необязательная способность (такая как у «*Корабля колонистов*») *должна* быть применена, если она нужна для внедрения разработки или размещения мира, выбранного и раскрытого игроком.

Все способности разыгрываются последовательно (даже если их эффекты в итоге суммируются). Игрок не может «прервать» одну способность при помощи другой.

III: ОСВОЕНИЕ

Действие: каждый игрок выкладывает с руки мир лицевой стороной вниз (либо не кладёт карту вовсе, если не хочет осваивать новый мир). Когда все игроки выложили карты, они *одновременно* раскрывают их и оплачивают стоимость (либо захватывают их).

На картах многих миров вы найдёте чёрные цифры от 0 до 6, заключённые в чёрный круг, — это *стоимость освоения* мира. Для освоения игрок должен сбросить с руки столько игровых карт, какова стоимость осваиваемого мира.

Игроки, выбравшие действие «Освоение», в качестве привилегии берут из колоды 1 карту после того, как оплатили стоимость мира / захватили мир и разместили его в своём секторе.

Рядом со стоимостью мира указана его значимость в ПО. Эти очки в конце игры прибавляются к сумме победных очков игрока.

Способности разных карт могут изменять эти правила, если подобные карты были выложены в секторе игрока *до начала* фазы освоения.

Накопления: вокруг кругов на картах некоторых миров изображён цветной ореол, который отличает *миры накопления*. При освоении такого мира на его карту сразу кладётся товар. Для этого игрок, выложивший мир в свой сектор, берёт карту из колоды и кладёт её лицевой стороной вниз на правый нижний угол мира так, чтобы она не перекрывала ПО мира и его способности. Эта карта станет *товаром* определённого *вида*, который зависит от *цвета* ореола.

В игре есть 4 *вида* товаров:

- **Технологии пришельцев** , артефакты, оставленные исчезнувшей расой пришельцев.
- **Генетические материалы** , используемые для научных исследований.
- **Редкие элементы** , трансурановое топливо для заправки гипердвигателей.
- **Предметы роскоши** , например произведения искусства или развлечения.

Захват: на картах некоторых миров изображено красное число в красном круге. Число от 1 до 7 показывает значение *защиты* мира. Это *защищённый* мир. Такой мир *нельзя* освоить, его можно только *захватить*. Игрок может захватить мир, если его общее значение *атаки* больше или равно *защите* мира. После захвата игрок выкладывает карту захваченного мира в свой сектор (с *накоплением*, если у мира есть цветной ореол), не платя за него. Если игрок в этом раунде выбрал карту *освоения*, после захвата мира он тянет дополнительную карту в качестве привилегии.

Атака происходит за счёт способностей миров (в том числе родных) и разработок. Её значение сохраняется до конца фазы освоения.

Некоторые разработки и миры, например «Мир эмпатов», *снижают* значение атаки игрока.

«*Тактические новшества*», расположенные в секторе игрока, можно сбросить, чтобы игрок получил +3 к атаке до конца этой фазы освоения.

«*Дипломат*» позволяет выложить защищённый мир (за исключением принадлежащих *пришельцам*) и оплатить его стоимость, которая на 1 меньше защиты мира.

Важно: эта стоимость *не уменьшается* значением атаки игрока (атака и стоимость освоения *никогда* не суммируются).

Способности «*Самовоспроизводящихся роботов*», «*Горнодобывающих роботов*» и т. д. *сочетаются* со способностью «*Дипломата*» и уменьшают стоимость освоения защищённого мира, а «*Корабль колонистов*» и вовсе позволяет «*Дипломату*» освоить защищённый мир (не *пришельческий*) бесплатно.

Таким образом, есть два *совершенно разных* способа выложить защищённый мир в свой сектор.

Действие: выложите мир и оплатите его стоимость, после чего получите *накопления* (если возможно).



Привилегия: возьмите карту *после* размещения мира.



Миры приносят *победные очки*.

Вы получаете *накопление один раз* при освоении мира.



Накопления кладутся *поверх* карт миров, *вокруг* стоимости которых есть *цветной ореол*.



Чтобы разместить в секторе *защищённый* мир (с *красным* кругом), его необходимо *захватить*.



Для захвата *защищённого* мира значение *атаки* игрока должно быть *равным* *защите* мира или *превышать* её. После захвата игрок *бесплатно* выкладывает мир в свой сектор.



Примеры способностей атаки

«*Дипломат*» позволяет игроку выложить *защищённый* мир в свой сектор за счёт оплаты стоимости его освоения *вместо* захвата.



IV: ПОТРЕБЛЕНИЕ

Действие: все игроки *должны* применить способности потребления, если они есть, чтобы сбросить товары в обмен на *жетоны* победных очков и/или возможность добрать новые карты.

Одни способности требуют потребления нескольких товаров. Для других нужны товары определённого *вида*. А для применения способности, например, «*Бюджетного дефицита*» требуется сбросить не товары, а карты с руки игрока. Несколько способностей, в частности способность карты «*Новая экономика*», просто действуют в фазе потребления и не требуют ничего сбрасывать.

Игроки сбрасывают товары лицевой стороной вниз (не раскрывая и никому не показывая). Каждый сброшенный товар относится только к одной способности потребления. Товар можно сбросить с любого мира, а не только с того, способность которого применяется. Если способность потребления позволяет потребить несколько возможных товаров, игрок сам решает, какие именно товары сбросить.

Потребление обязательно, но способности потребления можно разыгрывать в *любом* порядке по желанию игрока, даже если при этом останутся некоторые товары, которые при другом порядке действий были бы потреблены (так бывает, если *вид* оставшегося товара не соответствует требованиям неиспользованных способностей потребления).

Каждая способность потребления может быть использована только один раз в текущей фазе потребления. Некоторые способности позволяют сбросить несколько карт товаров до определённого предела (X карт или меньше), и каждый товар даёт эффект. При использовании такой способности игрок должен применить её эффект максимально полно.

Так, игрок, в чьём секторе выложены три предмета роскоши, «*Новый Винланд*» и «*Ассоциация свободной торговли*» (АСТ), не может потребить только 2 товара, чтобы применить способность АСТ (сбросить 3 или меньше предметов роскоши и получить 1 ПО и карту за каждый), а затем, изучив полученные карты, потратить третий предмет роскоши на способность «*Нового Винланда*» (сбросить товар и получить две карты). Третий товар обязательно надо потребить согласно способности АСТ.

(Эти способности можно применить и в обратном порядке, но порядок должен быть выбран перед применением способности АСТ. Как только вы начали применять способность, её нельзя прервать никакой другой.)

Привилегия потребления зависит от карты действия «*Потребление*», выбранной игроком.

§: Продажа: игроки, выбравшие карту «*Потребление: продажа*», должны продать 1 товар (до применения способностей потребления), т. е. сбросить его и взять из колоды число карт, зависящее от *вида* проданного товара: *технологии пришельцев* приносят 5 карт, *генетические материалы* — 4 карты, *редкие элементы* — 3 карты, а *предметы роскоши* — 2 карты. В отличие от *потребления*, для продажи товаров вам не нужны никакие способности продажи.

Продать товар могут *только* игроки, выбравшие карту «*Потребление: продажа*».

Игроки, выбравшие «*Потребление: продажа*», применяют при этой продаже все доступные особые способности продажи, описанные рядом с § (обычно это взятие из колоды дополнительных карт).

Игроки, выбравшие «*Потребление: ПО×2*», получают удвоенное число победных очков за способности потребления. Другие выгоды от способностей потребления этой привилегией не удваиваются.

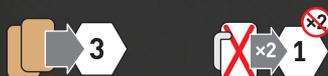
Исключение: эта привилегия не удваивает ПО, получаемые за сброс карт с руки (при использовании способностей «*Бюджетного дефицита*» или «*Торгового мира*»).



Действие: примените способности потребления, если это возможно, чтобы сбросить товары в обмен на *жетоны* победных очков.



Примеры способностей потребления



Потребление редких элементов (2 товара за 3 ПО)

«*Бюджетный дефицит*»

Способности потребления должны применяться максимально полно и в *любом* порядке.



«*Ассоциация свободной торговли*»



«*Новый Винланд*»

Привилегия (в зависимости от выбранной карты действия): продажа 1 товара до применения способностей *или* удвоение ПО.

Важно: продажа не является отдельной фазой; она совершается до фазы потребления игроками, выбравшими этот вид карты потребления.



Примеры способностей продажи

V: ПРОИЗВОДСТВО

Действие: положите *товар* на каждый мир производства (мир с закрасненным цветным кругом), на котором *нет товара*. Для этого возьмите из колоды карту и, не раскрывая, положите её лицевой стороной вниз на правый нижний угол мира. Теперь это *товар* определённого вида, зависящего от цвета круга на карте мира (и цвета соответствующей способности *производства*).

На одном мире не может находиться больше одного товара. Кладите товары на правый нижний угол мира так, чтобы не перекрыть ПО мира и его способности. Некоторые миры, в частности «Мир самоцветов», дают возможность взять карту как часть процесса производства товара. Если товар в этом мире уже есть, карту взять *нельзя*.

Игроки, выбравшие *производство*, в качестве привилегии производят товар (если это возможно) в одном из своих миров накопления, в котором нет товара.

Есть карты разработок, например «Генетическая лаборатория», которые позволяют производить товары в мирах накопления (при условии, что там нет товаров).

Другие карты, такие как «Всегалактическая лига», позволяют взять карту за каждый мир определённого вида в секторе игрока (например, за каждый мир *генетических материалов* с зелёным ореолом или зелёным закрасненным кругом).

КОНЕЦ РАУНДА, КАРТЫ И ЖЕТОНЫ

Когда все выбранные фазы пройдены, перед началом нового раунда игроки должны сбросить карты с руки до 10.

Все карты помещаются в сброс *лицевой стороной вниз*. Сохраняйте видимый беспорядок в сбросе, чтобы случайно не спутать его с колодой.

Когда в колоде закончатся карты, перемешайте сброс. Теперь это новая игровая колода.

Вы всегда можете проверить *количество* карт на руках у игроков или их жетоны ПО. При необходимости, вы можете разменивать жетоны ПО.

КОНЕЦ ИГРЫ

Игра заканчивается в *конце* раунда (после сброса карт), если в этом раунде:

- забран последний жетон победных очков *или*
- в секторе игрока выложено 12 или более игровых карт (без учёта товаров).

В секторе игрока может оказаться больше 12 карт, если в последнем раунде он выложил в сектор и разработку, и мир.

Если жетоны победных очков закончились, введите в игру жетоны 10 ПО и разменяйте жетоны, чтобы получить все победные очки за последнюю фазу потребления.

Каждый игрок суммирует свои ПО за разработки и миры, жетоны ПО, а также дополнительные ПО за разработки (2) со стоимостью 6 (см. стр. 12).

Игрок с наибольшим количеством ПО побеждает!

При ничьей по очкам побеждает претендент, у которого после заключительного сброса осталось больше всего карт на руке и товаров в мирах.

Если ничья сохранилась, претенденты делят победу.

Действие: положите *товар* на каждый мир производства, где нет товара.



Положите произведённые товары на миры производства (с закрасненными цветными кругами).



Привилегия: создайте *накопление*.



Символы способностей производства, позволяющие взять новые карты или получить накопления, для удобства указаны на карте дважды, на полосе слева и в правом верхнем углу.

В конце каждого раунда сбросьте лишние карты. На руке должно остаться не более 10 карт.

Игра завершается, когда:

- игрок *закончил* раунд с 12 или более картами в секторе *или*
- закончились жетоны ПО.

Закончите финальный раунд. При необходимости используйте жетоны 10 ПО.

Каждый игрок суммирует:

- ПО карт в своём секторе,
 - ПО жетонов,
 - ПО за разработки с символом (2).
- Побеждает игрок с наибольшей суммой ПО!



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

При необходимости установить очередь действий игроков совершайте действия по часовой стрелке, начиная с игрока с наименьшим номером родного мира.



Дуэльная игра: используйте все 9 карт действий, выбирайте 2 карты действий в начале каждого раунда.

ОЧЕРЕДНОСТЬ ДЕЙСТВИЙ

Как правило, игровые действия могут и должны осуществляться всеми игроками одновременно.

Однако есть ряд случаев, когда порядок действия игроков имеет значение:

- когда в колоде остаётся мало карт;
- когда в фазе потребления закончились жетоны ПО;
- когда игроки совершают освоение в заключительной части игры.

Когда приближается конец игры, а у нескольких игроков выложены «Тактические новшества» или «Корабли колонистов», игрок перед принятием решения, вероятно, захочет узнать, будет ли его противник использовать (и, соответственно, сбрасывать) одну из этих карт или выложит в сектор 12-ю карту (чем завершит игру в этом раунде).

В подобных случаях действия фазы выполняются по часовой стрелке (после того как игроки одновременно выложили карты), начиная с игрока с наименьшим номером родного мира.

ДУЭЛЬНЫЙ РЕЖИМ (для опытных игроков)

В первых партиях два игрока играют по обычным правилам. Освоившись с игрой, играйте со следующими изменениями:

- Каждый игрок использует полный набор карт из 9 действий и выбирает 2 из них в начале каждого раунда.
- Игрок, выбравший обе привилегии исследования, тянет 8 карт и оставляет на руке 2 из них (плюс способности карт его сектора, если таковые имеются).
- Если игрок выбрал 2 действия разработки или 2 действия освоения, в этом раунде *одна за другой* проводятся *две полноценные* фазы этого типа (а этот игрок получает привилегию в каждой из них); если его соперник тоже выбрал одно из этих действий, он получит привилегию только в *первой* из этих фаз; способности карт, введённых в игру в первой такой фазе, *могут* быть применены во второй.
- Игрок, выбравший обе привилегии потребления, обязан продать один товар до того, как потребит другие товары для получения двойных ПО.

СОЗДАТЕЛИ ИГРЫ

Разработка, развитие и правила: Том Леманн
Сюжетная основа игры навеяна Фредериком Полом и Дэвидом Бирном.

Оригинальная графика и помощь в развитии: Вей-Хуа Хван
Графика: Мирко Сузуки

Иллюстрации: Мартин Хоффманн и Клаус Стефан

Тестирование и консультации: Корин Андерсон, Брайан Бэнклер, Эрик Бросиус, Марк Делано, Дэвид де Жарден, Крис Эско, Барри Эйнон, Джефф Голдсмит, Дейв Хелмболд, Джей Хейман, Бет Говард, Брайан Говард, Джо Хьюбер, Крис Лопез, Ларри Розенберг, Рон Сапольски, Стив Томас, Джей Туммельсон, Лу Вейнрайт, Дон Вудс и многие, многие другие. Всем спасибо!

Особая благодарность (не имеющая границ) выражается Вей-Хуа Хвану.

Также особую признательность автора заслужили: Роб Уоткинс, помогавший мне в середине 90-х с так и не вышедшей ККИ, Duel for the Stars, откуда в эту игру перекочевало многое; Ричард Борг за основную идею; Стефан Брюк, позволивший Ричарду и мне поработать над прототипом карточной игры Puerto Rico; и Андреас Зейфарт, вдохновивший нас на подобные свершения.

РУССКОЕ ИЗДАНИЕ: ООО «МИР ХОББИ»

Общее руководство: Михаил Акулов
Руководство производством: Иван Попов
Руководство редакцией: Владимир Сергеев
Главный редактор: Александр Киселев

Переводчик: Александр Бурдаев

Редакторы: Валентин Матюша, Евгения Некрасова

Дизайнер-верстальщик: Дарья Смирнова

Корректор: Ольга Португалова

Предпечатная подготовка: Иван Суховей

Креативный директор: Николай Пегасов

По вопросам издания игр пишите на адрес newgame@hobbyworld.ru.

Особая благодарность выражается Илье Карпинскому. Редакция благодарит Алексея Тихонова и Руслана Саримова за помощь в подготовке игры.

Перепечатка и публикация правил, компонентов и иллюстраций игры без разрешения правообладателя запрещены.

© 2017 ООО «Мир Хобби». Все права защищены.



© 2004–2007 Tom Lehmann
© 2007 Rio Grande Games
Rio Grande Games, PO Box 45715, Rio Rancho,
NM 87174, USA
E-Mail: RioGames@aol.com



СПОСОБНОСТИ КАРТ (по фазам)

I: ИССЛЕДОВАНИЕ

ВЗЯТЬ БОЛЬШЕ КАРТ

Возьмите на 1 или 2 карты больше, из которых потом будете выбирать.

Эти способности не влияют на количество карт, которые игрок оставляет на руке.

ОСТАВИТЬ БОЛЬШЕ КАРТ

Оставьте на руке на 1 карту больше.

ВЗЯТЬ И ОСТАВИТЬ БОЛЬШЕ КАРТ

Возьмите из колоды на 2 карты больше, оставьте на руке на 1 карту больше.

II: РАЗРАБОТКА

ВЗЯТЬ КАРТУ

Возьмите 1 карту в начале фазы разработки.

СНИЗИТЬ СТОИМОСТЬ

Снизьте стоимость внедрения разработки () на 1 или 2 карты.

ВЗЯТЬ КАРТУ ПОСЛЕ ВНЕДРЕНИЯ

Возьмите 1 карту после внедрения разработки () .

Способности карт не могут снизить стоимость ниже 0 и не действуют во время той же фазы, в которой эти карты были введены в игру.

III: ОСВОЕНИЕ

СНИЗИТЬ СТОИМОСТЬ

-2 к стоимости освоения незащищённого мира () .

СНИЗИТЬ ОПРЕДЕЛЁННУЮ СТОИМОСТЬ

-1 к стоимости освоения незащищённого мира производства или накопления редких элементов ().

СНИЗИТЬ СТОИМОСТЬ ДО 0

Игрок может сбросить эту карту из своего сектора, чтобы снизить стоимость освоения незащищённого мира () до 0.

Данная способность не может быть применена для размещения пришельческого мира производства или накопления (). Способность можно применить для освоения «Мира наследия пришельцев».

Способности не могут снизить стоимость ниже 0 и не действуют во время той же фазы, в которой их карты введены в игру. Снижение стоимости может применяться при использовании способности «Освоение вместо атаки» при освоении защищённого мира () .

АТАКА

Изменяет значение атаки при захвате защищённого мира ().

-1 применяется обязательно. Эта способность снижает значение атаки игрока, затрудняя захват миров.

СПЕЦОПЕРАЦИЯ

+4 к атаке при захвате защищённого мира повстанцев ().

ОСВОЕНИЕ ВМЕСТО АТАКИ

В качестве действия игрок может освоить защищённый мир () как если бы он был незащищённым (). Стоимость освоения на 1 меньше защиты мира. Прочие снижения стоимости также применимы. Способность не применяется для освоения пришельческих миров производства или накопления ().

«Дипломат» обладает способностью -1 к атаке.

СНИЗИТЬ ОПРЕДЕЛЁННУЮ СТОИМОСТЬ / АТАКА

Снизьте стоимость освоения незащищённого мира определённого вида () или увеличьте/уменьшите значение атаки при захвате защищённого мира этого вида.

ВРЕМЕННОЕ УСИЛЕНИЕ

Игрок может сбросить эту карту из своего сектора, чтобы получить +3 к атаке до конца этой фазы освоения.

ВЗЯТЬ КАРТУ ПОСЛЕ ОСВОЕНИЯ

Возьмите одну карту после размещения мира () в своём секторе.

§: ПРОДАЖА

ЛЮБОЙ ТОВАР

Возьмите на 1 или 2 карты больше при продаже товара.



ОСОБЫЙ ВИД ТОВАРА

Возьмите на 1, 2 или 3 карты больше при продаже товара определённого вида (, , ,).



ТОВАР ЭТОГО МИРА

Возьмите на 1 или 3 карты больше при продаже товара из мира () с этой способностью (с применением доступных способностей *продажи*, в зависимости от вида товара).



IV: ПОТРЕБЛЕНИЕ

ЕДИНИЦА ЛЮБОГО ТОВАРА

Сбросьте 1 товар любого вида, чтобы получить указанное количество ПО и/или карт.



ОПРЕДЕЛЁННОЕ КОЛИЧЕСТВО ТОВАРОВ

Сбросьте 2 товара (любого вида, можно одинаковые), чтобы получить 3 ПО.



Сбросьте по 1 товару трёх разных видов (, ,), чтобы получить 3 ПО.

ТОВАР(Ы) ОПРЕДЕЛЁННОГО ВИДА

Сбросьте указанное количество товаров определённого вида (, , ,), чтобы получить ПО и/или карты.



СБРОСИТЬ X ТОВАРОВ ИЛИ МЕНЬШЕ

Сбросьте указанное количество товаров или меньше, чтобы получить указанное количество ПО и/или карт за *каждый* сброшенный товар.



Подобные способности должны применяться максимально полно.

Пример: если у игрока осталось два товара нужного вида, он обязан сбросить оба, если разыгрывается одна из таких способностей.

ВСЕ ТОВАРЫ

Сбросьте *все* товары (можно после применения других способностей потребления), чтобы получить количество ПО на единицу меньше числа сброшенных товаров.



Пример: если у игрока было 3 товара в момент применения данной способности, он сбрасывает эти товары и получает 2 ПО.

ПРОДАТЬ ТОВАР ЗА КАРТЫ

Сбросьте 1 товар, чтобы взять карты в количестве, равном *цене продажи* этого товара.



- Предметы роскоши: 2
- Редкие элементы: 3
- Генетические материалы: 4
- Технологии пришельцев: 5

Способности *продажи* не влияют на эту способность.

Сбросьте 1 товар, чтобы взять карты в количестве, равном *цене продажи* этого товара.



- Предметы роскоши: 2
- Редкие элементы: 3
- Генетические материалы: 4
- Технологии пришельцев: 5

Также примените все применимые способности *продажи* (включая способности *продажи* данной карты).

ВЗЯТЬ КАРТУ

Возьмите 1 карту.



ВЗЯТЬ КАРТУ, ЕСЛИ ПОВЕЗЁТ

Назовите число от 1 до 7 и раскройте верхнюю карту колоды. Если стоимость или защита карты равна названному числу, заберите её себе, в противном случае сбросьте.



У «Мира-казино» есть и обычная способность потребления, помимо этой.

СБРОС КАРТ ВМЕСТО ТОВАРОВ

Вы можете сбросить 2 или меньше карт с руки и получить 1 ПО за каждую.



Эти ПО не удваиваются привилегией «Потребление: ПО×2».

Эта способность не является обязательной, а значит, вы не обязаны применять её максимально полно.

V: ПРОИЗВОДСТВО

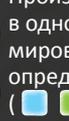
ПРОИЗВЕСТИ ТОВАР

 Произведите товар в этом мире (если там ещё нет товара).

СОЗДАТЬ НАКОПЛЕНИЕ

 Произведите товар в одном из своих миров накопления () , где нет товара.

СОЗДАТЬ ОПРЕДЕЛЁННОЕ НАКОПЛЕНИЕ

 Произведите товар в одном из своих миров накопления определённого вида () , где нет товара.

ВЗЯТЬ КАРТУ

 Возьмите 1 или 2 карты.

ПРОИЗВЕСТИ ТОВАР И ВЗЯТЬ КАРТУ

 Произведите товар в этом мире (если там ещё нет товара), а затем возьмите 1 или 2 карты. *Не берите карты, если товар не был произведён.*

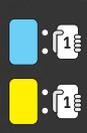
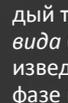
В заголовках карт с такими способностями изображён только символ получения карты.

ВЗЯТЬ КАРТУ ПРИ НАКОПЛЕНИИ

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

В заголовках карт с такой способностью изображён символ получения карт с этого мира.

ВЗЯТЬ КАРТУ ЗА ВИД

 Возьмите 1 карту за каждый товар определённого вида () , произведённый вами в этой фазе производства.

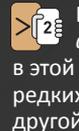
ВЗЯТЬ КАРТУ ЗА АССОРТИМЕНТ

 Возьмите 1 карту за каждый вид () товара, произведённый вами в этой фазе производства.

ВЗЯТЬ КАРТУ ЗА МИРЫ

 Возьмите 1 карту за каждый мир производства или накопления *генетических материалов* () в вашем секторе.

ВЗЯТЬ КАРТУ ЗА ПРОДУКТИВНОСТЬ

 Возьмите 2 карты в *конце* фазы производства, если в этой фазе вы произвели *больше* редких элементов () , чем любой другой игрок.

0 КАРТАХ

Распределение (114 игровых карт):

- 5 родных миров: 4  и 1 
- 22 прочих защищённых мира 
- 37 прочих незащищённых миров 
- 12 разработок  со стоимостью 6
- 38 прочих разработок: 19x2  

23 мира — защищённые :

- 6 с защитой 1 (1 повстанцев)
- 7 с защитой 2 (1 пришельцев, 1 повстанцев, 1 родной)
- 3 с защитой 3 (2 повстанцев)
- 2 с защитой 4 (1 пришельцев)
- 2 с защитой 5 (1 пришельцев, 1 повстанцев)
- 2 с защитой 6 (1 пришельцев, 1 повстанцев)
- 1 с защитой 7 (1 повстанцев)

«Дипломат» не действует в четырёх защищённых мирах пришельцев .

19 карт со значением атаки:

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

«Галактическая Империя»: +4 против 7 миров повстанцев .

1  и 1  дают +2 против 4 миров пришельцев .

«Альфа Центавра»: +1 против 3 миров редких элементов .

5 карт *уменьшают* атаку на 1.

91 карта вводится в игру за счёт оплаты стоимости:

- 2 со стоимостью 0: 0  и 2 
- 18 со стоимостью 1: 12  и 6 
- 23 со стоимостью 2: 12  и 11 
- 14 со стоимостью 3: 4  и 10 
- 13 со стоимостью 4: 8  и 5 
- 7 со стоимостью 5: 2  и 5 
- 14 со стоимостью 6: 12  и 2 

25 миров, обеспечивающих накопления:

- 5 предметы роскоши : 2  и 3 
- 7 редкие элементы : 5  и 2 
- 7 генетические материалы : 2  и 5 
- 6 технологии пришельцев : 3  и 3 

21 мир производит товары:

- 9 предметы роскоши : 8  и 1 
- 6 редкие элементы : 5  и 1 
- 4 генетические материалы : 3  и 1 
- 2 технологии пришельцев : 1  и 1 

6  и 2  производят товар в мирах с накоплениями определённого вида.

1  производит один товар в любом мире .

33 карты для потребления товаров:

- 16  (3 родных) и 2 
- 15 

2  и 1  позволяют получить ПО за сброс карт.

СПОСОБНОСТИ РАЗРАБОТОК СО СТОИМОСТЬЮ 6

Перечисленные разработки в конце игры приносят указанное количество ПО за каждую карту в секторе владельца разработки, отвечающую любому из перечисленных на карте разработки условий (и за каждые 3 ПО в жетонах в случае «Галактического ренессанса»). Условия, написанные ЗАГЛАВНЫМИ буквами, являются названиями карт. Указанное количество ПО начисляется за каждую карту из списка, лежащую в секторе владельца разработки.

ИНСТИТУТ ТЕХНОЛОГИЙ ПРИШЕЛЬЦЕВ



АССОЦИАЦИЯ СВОБОДНОЙ ТОРГОВЛИ



ГАЛАКТИЧЕСКАЯ ФЕДЕРАЦИЯ



ГАЛАКТИЧЕСКАЯ ИМПЕРИЯ



Защищённые миры повстанцев отличает красный круг с заливкой, расположенный ниже значения победных очков.

ГАЛАКТИЧЕСКИЙ РЕНЕССАНС



ПОИСК ЧУЖИХ ЦИВИЛИЗАЦИЙ



ТОРГОВАЯ ГИЛЬДИЯ



ГОРНОДОБЫВАЮЩАЯ ЛИГА

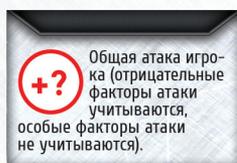


НОВАЯ ЭКОНОМИКА



Способности *продажи* не считаются способностями потребления для этих условий получения ПО.

НОВЫЙ ГАЛАКТИЧЕСКИЙ ПОРЯДОК



Особые факторы атаки — это не только привилегии против повстанцев и пришельцев, но и временные факторы атаки, например от «Тактических новшеств».

ВСЕГАЛАКТИЧЕСКАЯ ЛИГА



ТОРГОВАЯ ЛИГА

