

 Йоханнес Гули
и Жиль Ласфарг

 Мигель Коимбра

ПРАВИЛА ИГРЫ

ТОЧКА СТАРТА: ЛУНА

Человечество, находящееся на грани краха, тратит свои истощающиеся ресурсы на попытку покорить Солнечную систему. С базы на Луне стартуют миссии по колонизации Титана, Европы и Марса.

Вы — лидер одной из недавно созданных фракций. Вам предстоит нанять астронавтов и добывать с их помощью лунные ресурсы. Участвуйте в подготовке и запуске трёх миссий, а также развивайте базу на Луне. Ваша цель — привести человечество в его будущий дом, где бы он ни находился.

КОМПОНЕНТЫ

Общие компоненты для всех игроков



3 планшета миссий



18 жетонов миссий



3 жетона запуска



1 мешочек



40 кубиков ресурсов серого цвета (металл)



40 кубиков ресурсов голубого цвета (вода)



40 кубиков ресурсов чёрного цвета (полимер)



40 кубиков ресурсов зелёного цвета (еда)



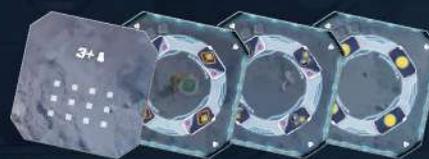
16 жетонов достижений



16 жетонов пяти достижений



1 игровое поле



16 тайлов местности



10 жетонов прогресса



8 больших жетонов зданий



24 жетона теплицы
Базовая сторона с 1 символом еды
Улучшенная сторона с 2 символами еды



24 тайла фундамента



54 жетона лаборатории



1 жетон первого игрока



3 жетона специалиста

Набор компонентов для каждого игрока



1 двухслойный планшет игрока



9 жетонов батареи



1 маркер энергии



2 фишки игрока



6 кубиков улучшений



3 вездехода



4 астронавта серого цвета



4 астронавта синего цвета



4 астронавта чёрного цвета



8 зданий



9 маркеров специалистов (по 3 маркера серого, синего и чёрного цветов)



13 маленьких жетонов зданий (в цветах игрока)



1 жетон +50 (лицо) / +100 (оборот)



1 жетон +150 (лицо) / +200 (оборот)

Компоненты фракций



8 карточек фракций

Стартовая сторона голубого цвета
Активированная сторона тёмного цвета
(с меньшим числом символов)



8 жетонов зданий фракций

Компоненты для одиночного режима



9 карточек локации вездехода



16 карточек зоны зданий



9 карточек цели

Смотрите инструкцию, как разложить компоненты в коробке, пройдя по ссылке www.lifestyleltd.ru/games/tochka-starta-luna или отсканировав QR код:



ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

ПЛАНШЕТ ИГРОКА

Каждый игрок выполняет следующие шаги:

1 Возьмите планшет игрока, 12 астронавтов (4 серого, 4 синего и 4 чёрного цветов), 9 маркеров специалистов (по 3 маркера серого, синего и чёрного цветов), 1 маркер энергии, а также все компоненты выбранного цвета: 3 вездехода, 8 зданий, 2 фишки игрока, 6 кубиков улучшений и 13 маленьких жетонов зданий.

2 Поставьте астронавтов на отведённые им места на вашем планшете игрока. У вас останется по одному астронавту каждого цвета — это ваша стартовая команда. Положите этих астронавтов рядом с вашим планшетом.

3 Вставьте 9 маркеров специалистов в прорези на вашем планшете.

4 Положите все здания на соответствующие ячейки.

5 Выберите первого игрока любым способом и дайте ему жетон первого игрока. Этот игрок берёт 2 случайных маленьких жетона здания первого уровня, 2 маленьких жетона зданий второго уровня и 1 маленький жетон здания

третьего уровня (уровни изображены на обратной стороне жетонов). Также первый игрок берёт маленький жетон здания третьего уровня с отличающимся оборотом и выкладывает все эти жетоны на ячейки зданий на своём планшете в соответствии с уровнями.

Остальные игроки выкладывают на свои планшеты жетоны таким образом, чтобы у всех игроков они были одинаковые.

6 Последний игрок берёт на одну карточку фракции больше, чем игроков. Этот игрок выбирает одну карточку, которую оставляет себе, а оставшиеся карточки передаёт игроку справа (т. е. против часовой стрелки). Выбирайте и передавайте карточки до тех пор, пока каждый игрок не возьмёт себе одну карточку. Верните карточку, которую никто не выбрал, в коробку.

7 Следуйте указаниям на вашей карточке фракции:

А) доукомплектуйте вашу стартовую команду астронавтов, взяв указанного на карточке астронавта (если есть) с ячейки на вашем планшете и/или обучите специалиста, взяв маркер специалиста с вашего планшета и вставив его в рюкзак астронавта соответствующего цвета;

Б) число, указанное на символе батареи, определяет максимум вашей энергии. Положите столько же жетонов батареи на индикатор в нижней части планшета. Положите маркер энергии на крайний правый жетон батареи;

В) если указано, возьмите жетон теплицы или тайл фундамента и положите их на соответствующие слоты на вашем планшете;

Г) возьмите указанные кубики ресурсов из общего запаса.

8 Положите ваш жетон здания фракции рядом с вашим планшетом. Положите карточку вашей фракции активированной стороной вверх в верхней части вашего планшета.

9 Поставьте вашу стартовую команду астронавтов в вездеходы. В каждом вездеходе должен быть как минимум один астронавт.

10 Положите одну из ваших фишек игрока на первую клетку трека прогресса. Вторую фишку положите на клетку «0» на треке очков игрового поля.



ИГРОВОЕ ПОЛЕ

- 1 Положите игровое поле в центре стола.
- 2 Возьмите тайлы местности с символом, соответствующим числу игроков, на обороте. Верните неиспользованные тайлы в коробку.

- 1+ Возьмите при игре с любым числом участников
- 3+ Возьмите при игре с тремя и более участниками
- 4 Возьмите при игре с четырьмя участниками



Случайным образом выложите тайлы местности под игровым полем в сетку в соответствии с числом игроков:

- 2 игрока: 3 x 3 тайла
- 3 игрока: 3 x 4 тайла
- 4 игрока: 4 x 4 тайла

- 3 Положите планшеты миссий (Европа, Титан и Марс) вертикально слева. На каждый планшет выложите столько случайных жетонов миссий (соответствующих спутнику/планете), сколько указано в правом нижнем углу планшета. Верните неиспользованные жетоны обратно в коробку. Также положите в правый нижний угол жетон запуска стороной с очками вверх.



- 4 Положите в случайном порядке 3 жетона специалистов на соответствующие клетки.



- 5 Сложите жетоны теплиц стопкой лицевой стороной вверх на левую клетку. Затем выложите по одному жетону лицом вверх на оставшиеся клетки в соответствии с количеством игроков.



- 6 Положите лицевой стороной вверх 6 жетонов лаборатории в случайном порядке на соответствующие клетки. Сложите стопкой несколько тайлов фундамента и несколько жетонов лаборатории на соответствующие ячейки. Остальные жетоны и тайлы вы можете также сложить стопками и на время убрать в коробку, чтобы не размещать на поле сразу все стопки и не ронять их.



- 7 В случайном порядке положите большие жетоны зданий в соответствии с количеством игроков: 2 игрока — 3 жетона, 3 игрока — 4 жетона, 4 игрока — 5 жетонов.



- 8 Положите 6 случайных жетонов прогресса на ячейки трека прогресса.

- 9 Положите жетоны достижений рядом с полем.

- 10 Положите в мешочек следующие кубики ресурсов: 30 кубиков металла, 30 кубиков воды, 30 кубиков полимеров. Из оставшихся кубиков каждого ресурса, а также зеленых кубиков еды сформируйте общий запас рядом с жетонами достижений.

- 11 На каждый тайл местности выложите столько случайных кубиков ресурсов из мешочка, сколько указано в левом верхнем углу первого жетона прогресса.

9

3

10

5

This section shows the preparation of three player vehicles. At the top, there are dice (a 5-sided die and a 6-sided die) and stacks of colored tokens (white, blue, green). Below are three vehicle chassis, each with a numbered slot (1-5) and various icons. A large number '10' is visible on the left, and a '5' is at the bottom right. At the bottom, there are three icons: a square, a circle with a triangle, and a circle with a drop.

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

13

14

15

16

17

18

19

20

21

22

23

24

25

26

27

28

29

30

31

32

33

34

35

36

37

38

39

40

41

42

43

44

45

46

47

48

49

50

51

52

53

54

55

56

57

58

59

60

61

62

63

64

65

66

67

68

69

70

71

72

73

74

75

76

77

78

79

80

81

82

83

84

85

86

87

88

89

90

91

92

93

94

95

96

97

98

99

100

This is a large grid-based board with a coordinate system from 1-10 on the x-axis and 35-100 on the y-axis. It features various icons, numbers, and symbols. A central area contains several circular icons with numbers like 01, 02, 03, 04, 05, 06. There are also icons for a train, a factory, and various resource icons. A large number '1' is at the top left, and other numbers like '2', '3', '4', '5', '6', '7', '8' are scattered across the board.

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

13

14

15

16

17

18

19

20

21

22

23

24

25

26

27

28

29

30

31

32

33

34

35

36

37

38

39

40

41

42

43

44

45

46

47

48

49

50

51

52

53

54

55

56

57

58

59

60

61

62

63

64

65

66

67

68

69

70

71

72

73

74

75

76

77

78

79

80

81

82

83

84

85

86

87

88

89

90

91

92

93

94

95

96

97

98

99

100

This section shows a grid of 12 circular arenas arranged in a 3x4 layout. Each arena contains a character and various icons. The arenas are numbered 1 through 12. The icons include various symbols like a square, a circle, and a triangle. A large number '2' is at the top left, and other numbers like '3', '4', '5', '6', '7', '8', '9', '10', '11', '12' are scattered across the arenas.

КАК ИГРАТЬ

Цель игры

Ваша цель — набрать как можно больше победных очков в конце игры, в частности, за участие в миссиях. Игра заканчивается, если на планшетах миссий перевернуты все 3 жетона запуска или если кто-то из игроков выйдет за пределы трека прогресса.

од игрока

Начиная с первого игрока и далее по часовой стрелке, в свой ход выполните одно из следующих действий:

- Отправьте один из ваших вездеходов на тайл местности
- Постройте теплицу
- Сформируйте команду
- Постройте здание
- Подготовьтесь к исследованию
- Соберите ваши вездеходы и получите доход

ОТПРАВЬТЕ ОДИН ИЗ ВАШИХ ВЕЗДЕХОДОВ НА ТАЙЛ МЕСТНОСТИ



Поставьте один из ваших доступных вездеходов на незанятый тайл местности.

Затем присвойте каждому обычному астронавту в этом вездеходе 1 задание, а каждому специалисту (см. «Сформируйте команду» далее) в этом вездеходе — 2 задания.

Вам доступны следующие задания:

А) возьмите 1 из кубиков ресурсов с тайла местности. Цвет кубика, который вы берёте, должен совпадать с цветом астронавта: астронавты серого цвета собирают только металл, астронавты синего цвета — воду, астронавты чёрного цвета — полимеры;

Б) только для специалистов: активируйте способность их специальности (для одного специалиста можно активировать способность только 1 раз за ход).



Получите 1 еду за каждое здание вашего цвета вокруг вашего специалиста (примыкающее к нему по диагонали).



Получите 1 энергию за каждый вездеход соперника, примыкающий к вашему специалисту по горизонтали и вертикали.



Получите 1 ресурс на ваш выбор за каждый вездеход вашего цвета, примыкающий по горизонтали и вертикали к вашему специалисту (ресурсы могут быть разными).

В) активируйте эффект тайла местности (см. список эффектов в конце правил). Это задание можно активировать один раз для одного вездехода и только после всех других заданий.



Пример: Алиса отправляет свой вездеход со специалистом синего цвета и базовым серым астронавтом на тайл местности. Астронавт серого цвета собирает металл (серый кубик), а специалист синего цвета собирает воду (голубой кубик) и активирует эффект тайла местности.

ПОСТРОЙТЕ ТЕПЛИЦУ



Это действие позволяет вам поставить новую теплицу и/или улучшить имеющуюся теплицу (даже ту, которую вы только что построили).

А) Чтобы построить теплицу, потратьте 1 воду и 1 полимер. Возьмите самую правую доступную теплицу с игрового поля. За две крайние правые теплицы не требуется дополнительная плата, но за крайнюю левую теплицу нужно дополнительно потратить 2 энергии. Эти теплицы доставляются в срочном порядке прямоком с Земли, что является энергозатратным процессом.

Поместите теплицу на самую нижнюю пустую ячейку теплицы на своём планшете. Если таким образом вы закрываете символ, немедленно получите соответствующий бонус (еду или достижение).



Б) в дополнение к постройке теплицы или вместо этого вы можете улучшить 1 теплицу: потратьте 1 воду и переверните жетон теплицы на своём планшете улучшенной стороной вверх.



СФОРМИРУЙТЕ КОМАНДУ



Это действие позволяет вам нанять 1 обычного астронавта и/или обучить 1 специалиста из числа астронавтов, которые у вас уже есть (даже только что нанятого).

А) Чтобы нанять обычного астронавта, потратьте 1 энергию. Затем возьмите крайнего левого астронавта выбранного вами цвета из ряда на вашем планшете и поставьте этого астронавта на пустое место в одном из ваших вездеходов либо рядом с вашим планшетом, либо на тайле местности.

Если вы нанимаете астронавта из 2 колонки, немедленно получите 1 ПО. Если вы нанимаете астронавта из 3 колонки, получите 1 достижение.

Б) Чтобы обучить астронавта, потратьте 2 энергии и 1 еду, затем выберите одного из ваших астронавтов, уже находящихся в одном из ваших вездеходов. Возьмите крайний левый маркер специалиста соответствующего цвета с вашего планшета и вставьте его в рюкзак астронавта. Если вы обучаете второго или третьего специалиста этого цвета, получите соответствующий бонус.

Примечание: нанимая астронавта или обучая специалиста в вездеходе, который уже стоит на тайле местности, вы не получаете возможности выполнить дополнительное задание на этом тайле.



ПОСТРОЙТЕ ЗДАНИЕ



Это действие позволяет построить здание либо с помощью одного из шести ваших маленьких жетонов здания ИЛИ с помощью большого жетона здания.

А) Чтобы построить здание из маленького жетона здания, потратьте ресурсы, указанные на вашем планшете в соответствии с уровнем здания. Положите маленький жетон здания в ячейку слева на вашем планшете — это ваша *зона дохода*. Вы будете получать его бонус каждый раз, когда будете получать доход (см. «Соберите ваши вездеходы и получите доход» на стр. 10).



Б) Вместо того чтобы строить здание из маленького жетона, вы можете построить здание из большого жетона (рядом с вашим планшетом или с игрового поля). Чтобы построить здание с игрового поля, потратьте ресурсы, указанные на жетоне. Возьмите его и положите на ваш планшет. Чтобы построить здание вашей фракции (в данный момент рядом с вашим планшетом), потратьте ресурсы, указанные на жетоне и положите его таким же образом. Возьмите достижение (как указано на символе, который вы только что закрыли). Затем возьмите здание с этого места и разместите как здание, построенное из маленького жетона. Бесплатно активируйте эффект одного из тайлов местности, примыкающего к вашему зданию.



Затем поставьте соответствующее здание на одно из пустых мест между тайлами местности (места по краям также доступны). Затем вы можете бесплатно активировать эффект одного из тайлов местности, примыкающих к вашему новому зданию.



ПОДГОТОВЬТЕСЬ К ИССЛЕДОВАНИЮ



Это действие позволяет построить фундамент и/или лабораторию.

А) Чтобы построить фундамент, потратьте 1 металл, 1 полимер и 1 энергию. Возьмите тайл фундамента и положите его справа от вашего планшета. Всегда начинайте выкладывать тайлы фундамента с левого верхнего места; затем каждый последующий тайл должен быть размещён в соответствии с порядком, указанным на вашем планшете.

Б) Чтобы построить лабораторию, потратьте 1 полимер и дополнительную энергию, если требуется (см. «Дополнительная плата» на стр. 13) в зависимости от ряда игрового поля, из которого вы берёте лабораторию. Немедленно заполните освободившееся место, сдвинув вниз лаборатории над ним. Затем выложите на самое верхнее место жетон из стопки лабораторий.

Положите лабораторию, которую вы только что приобрели, на пустое место на одном из ваших тайлов фундамента.

Если вы кладёте лабораторию в третий ряд фундаментов, получите 1 достижение.



На каждом тайле фундамента может быть размещено до двух лабораторий.



Когда вы размещаете вашу лабораторию, вы можете активировать каждую лабораторию в этом же ряду и в этой же колонке один раз. Активируйте их в любом порядке по вашему желанию. Однако вы должны полностью выполнить эффект этой лаборатории, прежде чем переходить к следующей.

Совет: чтобы не запутаться, какие лаборатории вы активировали, а какие нет, вы можете временно положить кубик ресурса на каждую лабораторию, когда вы активируете её. Когда вы активировали все лаборатории в колонке и ряду, уберите с них все кубики ресурсов.

Примечание: если жетоны лабораторий или тайлы фундаментов закончились, восполните стопки из жетонов и тайлов в коробке (которые вы убрали во время подготовки к игре в шаге 6).

Пример: Игорь решает потратить 1 полимер, 1 металл и 1 энергию, чтобы построить фундамент. Он кладёт тайл фундамента на 4 место в соответствии с порядком на его планшете.



Игорь также решает получить левую лабораторию со второго ряда. Он тратит 1 полимер (цена лаборатории) и 1 энергию (плата за 2 ряд). Лаборатория с верхнего ряда сразу же сдвигается вниз на освободившееся место, а Игорь выкладывает на пустое место в верхнем ряду верхний тайл из стопки лабораторий. Затем он кладёт свою новую лабораторию на один из своих фундаментов. Он решает положить свою лабораторию на единственно свободное место в нижнем ряду. За это Игорь получает 1 достижение.

Затем в любом порядке Игорь активирует каждую лабораторию в этом же ряду и в этой же колонке, что и только что выложенная лаборатория:

А) он тратит 1 энергию, чтобы получить по 1 очку за каждое здание, которое он построил (см. «Эффекты жетонов лаборатории» на стр. 15).
Б) Он получает 1 металл.

В) Он тратит 1 энергию, чтобы получить ресурс на свой выбор. Игорь берёт 1 полимер.

Г) Он решает получить разрешение для своей миссии на Марс.

СОБЕРИТЕ ВАШИ ВЕЗДЕХОДЫ И ПОЛУЧИТЕ ДОХОД



Важно: вы можете выбрать это действие, только если все три ваших вездехода находятся на тайлах местности.



Сначала верните все ваши вездеходы с тайлов местности на ваш планшет.



Затем получите ваш доход (обозначен символом  на всех жетонах, которые у вас есть) в любом порядке:



- Ваши жетоны теплиц приносят зелёные кубики еды.
- Срабатывает эффект маленьких жетонов ваших построенных зданий.
- Ваша энергия полностью восполняется (см. «Как работает индикатор энергии» на стр. 12).



Затем вы должны накормить всех астронавтов в ваших вездеходах. Потратьте по 1 еде за каждого астронавта (обычного или специалиста). За каждого астронавта/специалиста, которого вы не можете накормить, вы теряете 3 победных очка.

Примечание: вы можете иметь отрицательный результат победных очков!



Продвиньте вашу фишку игрока на 1 клетку вправо на треке прогресса.

Важно: если ваша фишка игрока первой заходит на новую клетку, восполните ресурсы. Положите на каждый тайл местности столько случайных ресурсов из мешочка, сколько указано в левом верхнем углу жетона прогресса. Однако на каждом тайле местности может быть максимум 4 ресурса.

Примечание: когда в мешочке закончатся ресурсы, положите в него серые, синие и чёрные кубики ресурсов из общего запаса. В общем запасе должно остаться по 4 ресурса каждого цвета. С большой долей вероятности в мешочке будет разное число каждого типа ресурсов.



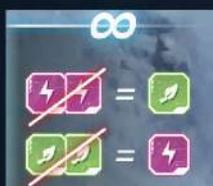
Важно: если ваша фишка игрока первой заходит на новую клетку, также восполните пустые клетки теплиц на игровом поле.



ПОСТОЯННЫЕ СПОСОБНОСТИ

Во время вашего хода вы всегда можете конвертировать 2 энергии в 1 еду и/или 2 еды в 1 энергию столько раз, сколько хотите.

Это не является действием.



ПРИНЦИПЫ ИГРЫ

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ РАЗРЕШЕНИЯ ДЛЯ МИССИИ

Чтобы построить или улучшить колонизационные корабли, вы должны получить разрешение. Цвет символа разрешения указывает, над каким кораблём вы можете работать: ● для кораблей на Европу, ● для кораблей на Титан и ● для кораблей на Марс соответственно.

Когда вы получаете разрешение, немедленно выполните ровно 1 действие из 2 возможных:

- Постройте одну часть корабля:
- Улучшите одну часть корабля:

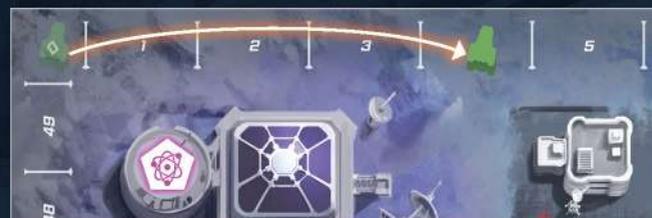
Важно: если в разрешении конкретно указано строительство (например, ●), вы не можете улучшить часть корабля, и наоборот.

Важно: если вы не можете (или не хотите) построить или улучшить часть корабля, вместо этого вы всегда можете получить 1 ПО.

1/ Чтобы построить одну часть корабля, которая ещё доступна, потратьте ресурсы, указанные на соответствующем жетоне миссии, затем немедленно получите указанные победные очки. Положите этот жетон рядом с собой лицом вверх, чтобы все игроки видели, в какой миссии (на Европу, Титан или Марс) вы приняли участие.



2/ Чтобы улучшить часть, на которой больше нет жетона миссии, потратьте стоимость, указанную на этой клетке, а затем положите один из ваших кубиков улучшений на эту часть корабля. Каждая часть корабля может быть улучшена один раз за игру. Немедленно получите указанные победные очки.



Затем вы можете выполнить одно особое действие исследования : потратив 2 энергии, вы можете взять **либо** 1 тайл фундамента, **либо** один из шести жетонов лаборатории, выложенных на клетки лабораторий (не из стопки).

Важно: в этом особом случае вы не доплачиваете, если выбираете лабораторию из первых двух рядов.

Подсказка: постройка частей корабля приближает конец игры. Если вы строите быстро, то вы можете вынудить других игроков придерживаться вашего темпа строительства, застав своих противников врасплох!



ЗАПУСК МИССИИ

Когда вы берёте последний жетон миссии с корабля, он запускается.

Вы получаете дополнительные победные очки (бонус запуска) в зависимости от вашего участия в миссии.

Если у вас больше всего жетонов этой миссии, вы получаете основной бонус, указанный на жетоне запуска. Если вы на втором месте, то вы получаете второстепенный бонус.



Если за первое место ничья, разделите сумму очков за 1 и 2 места между лидерами, округлив результат в меньшую сторону. Если за второе место тоже ничья, разделите очки за 2 место, округлив результат в меньшую сторону.

Переверните жетон запуска на планшете миссии, чтобы указать, что эта миссия больше недоступна.



Примечание: если вы получаете разрешение на такую миссию позже, просто начислите 1 ПО.

КАК РАБОТАЕТ ИНДИКАТОР ЭНЕРГИИ

Индикатор энергии состоит из жетонов батареи и маркера энергии.



Жетоны батареи



Маркер энергии

В начале игры ваша карточка фракции определила ваш начальный уровень энергии: вы положили на ваш индикатор столько жетонов батареи, сколько требовалось, чтобы достигнуть нужного уровня, а на крайний правый жетон батареи вы положили маркер энергии.



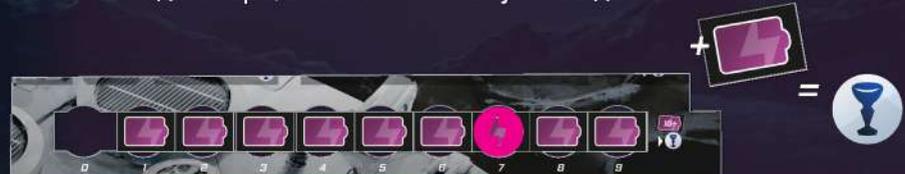
Ваш маркер энергии никогда не может перемещаться на клетку без жетона батареи (за исключением клетки «0» в самом начале индикатора). Если вы получаете энергию, когда ваш маркер энергии уже находится на крайнем правом жетоне батареи, излишек немедленно сгорает.

Ёмкость вашего индикатора энергии может меняться по ходу игры. Всё, что вам нужно делать, это добавлять жетоны батареи на индикатор или убирать их. Добавление жетона батареи не приводит к продвижению вашего маркера энергии (новые батареи поступают без заряда, и вам нужно их зарядить).



С другой стороны, если вы должны убрать жетон, на котором находится ваш маркер энергии, сдвигайте ваш маркер энергии влево до тех пор, пока он не окажется на жетоне батареи.

Каждый раз, когда вы должны получить жетон батареи, но для него нет места на индикаторе, вместо этого получите 1 достижение.



БОНУС ДОСТИЖЕНИЯ ЗА ПРОГРЕСС

Когда вы выполняете действие, указанное на жетоне прогресса перед вашей фишкой игрока, немедленно получите достижение.



Например, каждый раз, когда **Игорь** берёт тайл фундамента, он получает жетон достижения. **Алиса** и **Глеб** получают жетон достижения, когда они берут жетон миссии.

Примечание: вы также можете получить достижения с помощью вашего планшета.

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ПЛАТА

Определённые действия требуют дополнительную плату к обычной стоимости.

Например, если вы берёте жетон теплицы из стопки слева (а не с двух клеток справа) игрового поля, не важно как (допустим, выполнив действие «Постройте теплицу» или применив эффект тайла местности), вы должны потратить 2 энергии в дополнение к обычной стоимости.

ЕСЛИ У ВАС БОЛЬШЕ 50 ПОБЕДНЫХ ОЧКОВ

Когда ваша фишка игрока завершает круг по треку победных очков в первый раз, добавьте жетон +50 на игровое поле.



После второго круга, переверните жетон +50 стороной +100 вверх, после третьего — замените жетон +100 жетоном +150. Когда ваша фишка игрока заканчивает четвёртый круг по треку, переверните жетон стороной +200 вверх.

КОНЕЦ ИГРЫ

Конец игры наступает, когда вы запускаете третью миссию или продвигаете вашу фишку игрока за пределы трека прогресса. Завершите текущий раунд, чтобы все игроки сделали одинаковое число ходов. Подсчитайте победные очки следующим образом:



А) Игрок с наибольшим числом достижений получает 24 ПО. Игрок со вторым результатом получает 12 очков.

В случае ничьей сложите очки и разделите их между лидерами, округлив результат в меньшую сторону. При игре вдвоём очки за достижения получает только игрок с наибольшим числом достижений.

Б) Игрок, который разместил больше всех кубиков улучшений на частях кораблей, получает 8 ПО. Игрок со вторым результатом получает 4 очка.

В случае ничьей сложите очки и разделите их между лидерами, округлив результат в меньшую сторону. При игре вдвоём очки за улучшения получает только игрок с наибольшим числом улучшений.

В) Каждые два любых ресурса приносят по 1 ПО.

Г) Каждое достижение приносит по 1 ПО (в дополнение к очкам, которые вы могли получить в шаге А).

Д) Каждый большой жетон здания с символом песочных часов приносит очки своему владельцу в соответствии с условием на нём.



Игрок с наибольшим числом победных очков становится победителем.

ОДИНОЧНЫЙ РЕЖИМ

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Подготовьтесь к игре так же как к игре с двумя игроками. Вы будете использовать только часть компонентов второго игрока: 6 зданий и 3 пустых вездехода.

После того, как вы подготовите всё для себя, используйте карточки зоны зданий, чтобы случайным образом определить места для 6 зданий вашего соперника.

Затем случайным образом определите стартовые позиции вездеходов вашего соперника с помощью карточек локации вездеходов.

Выберите уровень сложности и возьмите соответствующее число карточек цели:

Простой	2 карточки
Обычный	3 карточки
Сложный	4 карточки
Экспертный	5 карточек

Наконец, выберите вашу фракцию из доступных карточек фракций.

ИЗМЕНЕНИЯ В ПРАВИЛА

Совершайте ходы как обычно. Однако, когда вы решаете выполнить действие «Соберите ваши вездеходы и получите доход», выполните следующие шаги вместо обычных:

А) Соберите ваши вездеходы.

Б) Получите ваш доход и восполните энергию.

В) Накормите всех ваших астронавтов. **Если вы не можете этого сделать, вы немедленно проигрываете.**

Г) Восполните ресурсы только на тайлах местности, на которых нет вездеходов соперника.

Д) Передвиньте вездеходы соперника с помощью карточек локации вездеходов. Перемешайте колоду, только если в ней закончились карточки (что произойдёт только в конце третьего раунда).

Когда запускается корабль, вы получаете основной бонус запуска, только если вы улучшили как минимум две части корабля. Если вы улучшили только одну часть корабля, вы получаете второстепенный бонус. Если вы не улучшили ни одной части корабля, то вы не получаете бонус запуска.

КОНЕЦ ИГРЫ И ПОБЕДА

Вы побеждаете в игре, если сумели запустить все три корабля И выполнили все ваши цели. Только после этого посчитайте ваши победные очки.

Посчитайте победные очки как в обычной игре, кроме очков за бонусы достижений и улучшений частей корабля. Посчитайте их следующим образом:

- Если у вас 0–7 достижений, вы не получаете победные очки за них.
- Если у вас 8–15 достижений, то вы получаете 12 победных очков.
- Если у вас 16 достижений и больше, то вы получаете 24 очка.

За улучшение частей корабля вы получаете 4 очка, если вы сделали улучшения в двух разных миссиях; 8 очков — если вы сделали улучшения в трёх разных миссиях.

Сравните ваш результат с таблицей:

Бронза	меньше 150 очков
Серебро	150–200 очков
Золото	больше 200 очков

СПИСОК ЦЕЛЕЙ

- В конце игры у вас должно быть как минимум 12 достижений.
- В конце игры у вас должно быть построено как минимум 6 зданий.
- В конце игры у вас должно быть улучшено как минимум 2 части кораблей.
- В конце игры у вас должно быть как минимум 4 улучшенные теплицы.
- В конце игры у вас должно быть как минимум 8 лабораторий.
- В конце игры у вас должно быть 9 жетонов батареи.
- В конце игры у вас должно быть 7 специалистов.
- Запустите корабль , находясь на 4 клетке трека прогресса; корабль , находясь на 5 клетке трека прогресса; корабль , находясь на 6 клетке трека прогресса.
- Когда вы будете на 4 клетке трека прогресса, у вас должно быть 4 примыкающих друг к другу здания (здания считаются примыкающими, если они находятся на соседних местах по горизонтали и/или вертикали).

ГЛОССАРИЙ

Эффекты жетонов лаборатории

Каждый раз, когда лаборатория активируется:



Получите 1 энергию ИЛИ 1 жетон батареи.



Получите 1 еду ИЛИ 1 энергию.



Улучшите 1 теплицу ИЛИ получите 1 энергию.



Получите 1 энергию ИЛИ немедленно получите 2 ПО.



Получите 1 еду ИЛИ наймите 1 астронавта.



Получите 1 разрешение только на строительство на Европе (не на улучшение) ИЛИ получите 1 воду.



Потратьте 2 энергии: немедленно получите по 1 ПО за каждую лабораторию, которая у вас есть.



Потратьте 1 энергию: получите 2 еды.



Потратьте 1 энергию: получите 1 разрешение на строительство на корабле на ваш выбор (не на улучшение).



Потратьте 1 энергию: немедленно получите по 2 ПО за каждую часть корабля, которую вы улучшили.

Эффекты тайлов местности



Получите 1 ресурс на ваш выбор: воду, еду, полимер или металл.



Потратьте 1 энергию: обучите 1 специалиста.



Получите 1 еду и 1 жетон батареи.



Получите 1 разрешение для миссии на Европу или Марс.



Потратьте 1 энергию: получите 1 теплицу (если требуется, потратьте дополнительную плату).

Эффекты маленьких жетонов зданий

Для каждого действия «Соберите ваши вездеходы и получите доход»:



Получите по 1 ПО за каждого специалиста, который у вас есть.



Обучите 1 специалиста.



Наймите 1 астронавта и получите 1 ПО.



Получите по 2 ПО за каждые 2 ваших здания, примыкающие по вертикали и горизонтали.



Вы можете бесплатно построить теплицу даже без дополнительной платы. Возьмите верхний жетон из стопки теплиц.



Улучшите теплицу.

Эффекты больших жетонов зданий



В конце игры получите 3 ПО за каждого специалиста в вашей команде.



В конце игры получите 2 ПО за каждый жетон батареи на вашем индикаторе.

ФРАКЦИИ

ПИОНЕРЫ



Каждый раз, когда вы размещаете один из ваших вездеходов на угловом тайле местности, получите 1 энергию.



Размещая здание в ячейке между двумя крайними тайлами местности, активируйте эффекты местности обоих тайлов. Этот эффект применяется ко всем зданиям, начиная с постройки этого здания.

КИБОРГИ



Этих киборгов не нужно кормить, когда вы собираете вездеходы. Однако наём астронавта стоит дополнительно 1 энергию и 1 металл; вы всегда должны тратить эту дополнительную плату за каждого полученного астронавта.



Каждый раз, когда вы получаете жетон батареи, бесплатно обучите специалиста.

РАБОЧИЕ



Каждый раз, улучшая часть корабля, получите 1 ресурс (воду, еду, полимер или металл) на ваш выбор.



Когда вы размещаете вездеход, получите по 2 энергии за каждый из ваших вездеходов, прилегающих к только что размещённому вездеходу.

ДИПЛОМАТЫ



Каждый раз, когда вы строите часть корабля, бесплатно наймите обычного астронавта.



Каждый раз, когда вы нанимаете астронавта, вы получаете 2 ПО (даже если вы нанимаете его бесплатно).

АРХИТЕКТОРЫ



Каждый раз, выполняя действие «Постройте здание», бесплатно получите тайл фундамента.



Каждый раз, когда вы хотите построить здание, тратьте на 1 энергию меньше за каждый принадлежащий вам соседний вездеход. Этот эффект не применяется к этому зданию, вы получаете скидку на постройку только следующих зданий.

БИОФЕРМЕРЫ

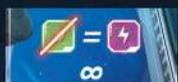


Каждый раз, выполняя действие «Постройте теплицу», получите разрешение на любую миссию.



Каждый раз, когда вы переворачиваете жетон теплицы улучшенной стороной вверх, получите 1 еду и 2 энергии.

НЕСГИБАЕМЫЕ



Ваша постоянная способность улучшена: вы можете преобразовать 1 еду (вместо 2) в 1 энергию.



Каждый раз, когда вы получаете тайл фундамента, получите 1 жетон теплицы (заплатите только дополнительную плату, если требуется).

ХАКЕРЫ



Каждый раз, выполняя действие «Сформируйте команду», вы также можете выполнить особое действие исследования (см. «Использование разрешения для миссии», стр. 11).



Каждый раз, обучая специалиста, получите 1 жетон батареи и 1 энергию.

Полное описание символов и эффектов смотрите в Глоссарии, пройдя по ссылке www.lifestyleld.ru/games/tochka-starta-luna/ или отсканировав QR код:



© LA BOITE DE JEU 2024



Blackrock
GAMES

НАД РУССКИМ ИЗДАНИЕМ РАБОТАЛИ:

Менеджер проекта: Анастасия Губанова
Корректор: Мария Кравченко
Вёрстка: Валерий Заверьяев
Технолог: Кристина Балакирова
Руководитель редакции:
Анастасия Дурова
Особая благодарность выражается
Александру Пешкову
и Екатерине Плужниковой.



Больше интересных
настольных игр
для взрослых и детей на сайте
компании «Стиль Жизни»
www.LifeStyleLtd.ru

