

БЕНУА ТЮРПЕН И АЛЕКСИ АЛЛАР
АНН АЙДСИК

Добро пожаловать НА ЛУНУ!

КНИГА ПРАВИЛ

КОМПОНЕНТЫ	2
ВВЕДЕНИЕ	4
РЕЖИМЫ ИГРЫ	5
ПРИКЛЮЧЕНИЕ № 1. ЗАПУСК	6
ПРИКЛЮЧЕНИЕ № 2. ПОЛЁТ	12
ПРИКЛЮЧЕНИЕ № 3. КОЛОНИЯ ..	18
ПРИКЛЮЧЕНИЕ № 4. ШАХТА	24
ПРИКЛЮЧЕНИЕ № 5. КУПОЛ	31
ПРИКЛЮЧЕНИЕ № 6. ВИРУС	37
ПРИКЛЮЧЕНИЕ № 7. БЕГСТВО ...	44
ПРИКЛЮЧЕНИЕ № 8. БИТВА	49



1-6



10+



25
ММН.

КОМПОНЕНТЫ

♦ 24 двусторонних игровых поля с маркерной поверхностью

По 4 поля на каждого игрока с разными приключениями на каждой стороне (приключения пронумерованы от 1 до 8).



♦ 6 стирающихся маркеров

♦ 63 двусторонние карты звездолётов

Идентификационные номера: 1-63
(вы найдёте их в коробочке № 1)



Лицевая сторона –
номер звездолёта



Оборот –
эффект

♦ 48 карт миссий

Идентификационные номера: 64-111
(вы найдёте их в коробочке № 2)

На каждое из 8 приключений приходится по 6 карт миссий. Карты миссий бывают 3 типов: А, Б и В.



Лицевая сторона –
«Миссия получена»



Оборот –
«Миссия выполнена»

РАСПРЕДЕЛЕНИЕ КАРТ

Стороны с номерами звездолётов:

Номер звездолёта	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
Количество	2	2	3	4	5	6	6	7	6	6	5	4	3	2	2

Стороны с эффектом:

Эффект	Инженерный отдел	Энергоблок	Теплицы	Система водообеспечения	Экипаж звездолёта	Центр управления
Количество	14	14	14	7	7	7

♦ **1 карта капитана с маркерной поверхностью**

Идентификационный номер: 123 (вы найдёте её в коробочке № 2)

Используется в приключении № 8 и режиме кампании.



♦ **Книга правил для режима «Приключения»**



♦ **97 карт для режима кампании**

Идентификационные номера: 124-220 (карты 124-174 вы найдёте в коробочке № 4, карты 175-220 – в коробочке № 5)

ВНИМАНИЕ:
не смотрите на эти карты без соответствующих указаний!



♦ **Книга кампаний**



♦ **11 карт для соло-режима ASTRA**

Идентификационные номера: 112-122 (вы найдёте их в коробочке № 3)



3 карты эффекта ASTRA

4 карты агента ASTRA

Маркерная поверхность с обеих сторон.

4 карты приключения ASTRA

Маркерная поверхность с обеих сторон.



♦ **Книга правил для соло-режима ASTRA**



Примечание 1: каждая карта имеет идентификационный номер, который никак не влияет на игровой процесс.

Примечание 2: коробочка № 6 пустая – используйте её по своему усмотрению.

ВВЕДЕНИЕ



Обращение Каталин Нельсон Блю, первого президента Объединённого Альянса:

Жители Земли, мы находимся в критической ситуации. Наша планета обречена. Судьба человечества в ваших руках! Это уже не вопрос сохранения привычного образа жизни или экономики. Речь идёт о самом нашем существовании. Наше будущее зависит от того, сможем ли мы покорить Луну. Эту миссию – нашу последнюю надежду – мы поручаем вам. Вы будете соревноваться друг с другом, чтобы увеличить общие шансы на успех. Спасите человечество, написав новую страницу нашей истории.

Добро пожаловать на Луну!

«Добро пожаловать на Луну!» – самостоятельная игра, основанная на механике игры «Бумажные кварталы». Теперь вам предстоит покорить космос! Здесь вы станете участниками настоящей космической кампании. Каждое из 8 игровых приключений расскажет вам часть этой большой и увлекательной истории: вам предстоит отправиться на Луну, основать там колонию, добывать ресурсы для поддержания функционирования станции, бороться с эпидемией и многое другое! Вы можете последовательно сыграть в каждое приключение, чтобы пройти этот путь от самого начала до конца, создав свою уникальную историю, или же сыграть в них независимо друг от друга.

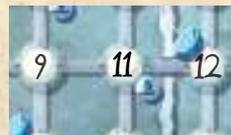


КАК ИГРАТЬ

В начале игры каждый игрок получает собственное игровое поле, соответствующее выбранному приключению. В каждом приключении – свои правила, но их объединяет общая тема и базовые принципы игры. Карты звездолётов также используются для всех 8 приключений и являются общими для всех игроков. Однако игровой процесс каждого приключения будет уникальным, так как комбинации номеров и эффектов всегда будут разными.



Каждый ход, выбрав одну из трёх доступных комбинаций карт «номер + эффект», вы будете применять эффекты и вписывать номера в ячейки своего игрового поля в порядке возрастания.



В игре есть 6 эффектов (🚀/🌱/🔥/💧/🌞/🌙), но в каждом приключении они будут действовать по-разному (см. подробности в каждом приключении).

Также в каждом приключении игрокам будут доступны 3 миссии, выполнив которые, они получают дополнительные очки.

Для победы в игре вам необходимо набрать больше очков, чем ваши соперники. Для этого старайтесь эффективно заполнять ячейки своего поля, вовремя применять эффекты, выполнять миссии и избегать возникновения системных ошибок, которые принесут штраф.

РЕЖИМЫ ИГРЫ

Игрокам доступны три игровых режима: **Приключения**, **Кампания** и **Соло-режим ASTRA**. Вы можете выбрать любой.

ПРИКЛЮЧЕНИЯ

Каждое из 8 приключений – это отдельное игровое поле со своими правилами. Игрок, набравший по итогам приключения наибольшее количество очков, становится его победителем. Вам необязательно играть в приключения по порядку – вы можете выбрать любое, но, чтобы освоиться с общими правилами игры, мы всё же рекомендуем начать с **Приключения № 1** (см. стр. 6).

Режим «Приключения» подойдёт вам, если вы не планируете проходить игру одним и тем же составом или если вы ограничены во времени.

КАМПАНИЯ

Если у вас есть сплочённая команда космических путешественников и вы готовы пройти весь путь вместе от первого приключения до последнего, то советуем вам играть в этот режим. **Возьмите книгу кампаний**: она проведёт вас через все 8 приключений по порядку. Более того, в ходе каждой кампании вы будете оказывать влияние на ход дальнейшей игры благодаря **картам кампаний**. Таким образом, каждая кампания будет уникальна, а вы будете создавать новую историю! В этом режиме каждая новая партия будет зависеть от предыдущей, однако вы всегда можете начать новую кампанию, потому что в ходе игры никакие компоненты не уничтожаются и с ними не происходит необратимых изменений.

В конце каждого приключения вы можете сохранить свой прогресс. Также вы получите определённое количество звёзд в зависимости от своих результатов. Игрок, собравший по итогам кампании наибольшее количество звёзд, становится её победителем.

Если вы хотите играть в режим «Кампания», всё равно сперва изучите правила **Приключения № 1** (см. стр. 6), а затем возьмите книгу кампаний и следуйте инструкциям.

СОЛО-РЕЖИМ ASTRA

В соло-режиме вам предстоит соревноваться в космической гонке с астронавтами частного агентства ASTRA. Правила для соло-режима вы найдёте в книге правил «Соло-режим ASTRA».



Правила к каждому Приключению № 1-8 приведены, начиная со стр. 6. Если вы ранее не играли в «Добро пожаловать на Луну!», для вашей первой игры мы рекомендуем выбрать режим «Приключения» и начать с Приключения № 1. Ознакомившись с базовыми правилами игры, вы сможете сыграть в другие режимы – возьмите соответствующую книгу правил и следуйте инструкциям.

ПРИКЛЮЧЕНИЕ № 1. ЗАПУСК

Астероиды падают на Землю уже несколько недель, и с каждым днём ситуация только ухудшается. Вы должны покинуть Землю, пока не стало слишком поздно. Для этого вам необходимо как можно скорее подготовить звездолёт и отправиться колонизировать Луну. Разместите необходимое оборудование на разных уровнях звездолёта согласно плану. Это гонка со временем, и мы рассчитываем, что вы запустите свой звездолёт раньше остальных!



- ① Номер игрового поля и приключения.
- ② Уровень звездолёта.
- ③ Назначение уровня.
- ④ Отсеки на разных уровнях звездолёта.
- ⑤ Ячейки для заполнения.
- ⑥ Зона подсчёта очков.
- ⑦ Ячейки миссий.
- ⑧ Штраф за системные ошибки.
- ⑨ Активные звездолёты.
- ⑩ Финальный результат.
- ⑪ Звезда за 1 место (для режима «Кампания»).

Игровое поле для Приключения № 1

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

- 1 Каждый игрок берёт **игровое поле** для Приключения № 1 и **стирающий маркер**.
- 2 Возьмите из коробочки № 2 («Миссии») **карты миссий** для Приключения № 1 (№ 64-69). (Карты миссий пронумерованы в правом верхнем углу.) Случайным образом выберите по одной карте каждого типа: А, Б и В. Положите эти 3 карты лицевой стороной «Миссия получена» вверх в центр стола. Остальные карты миссий уберите в коробочку № 2.
- 3 Возьмите из коробочки № 1 («Звездолёты») **карты звездолётов** № 01-63, перемешайте их и разделите на 3 равные стопки по 21 карте в каждой. Затем положите получившиеся стопки стороной с номером вверх в центр стола.

ХОД ИГРЫ

Игра состоит из последовательности ходов. Все игроки совершают действия одновременно.

1. ПЕРЕВЕРНИТЕ 3 КАРТЫ ЗВЕЗДОЛЁТОВ

В начале раунда переверните по одной карте из каждой стопки и выложите их стороной с эффектом вверх под соответствующими стопками.

Таким образом, в начале каждого хода в центре стола окажется 3 комбинации «номер + эффект». Карты, лежащие стороной с эффектом вверх, образуют 3 стопки сброса. Если вы перевернули последние 3 карты, перемешайте по отдельности все стопки сброса, затем переверните их стороной с номером вверх, образовав новые стопки.



Пример подготовки к игре
с 3 участниками

2. ВЫБЕРИТЕ КОМБИНАЦИЮ «НОМЕР + ЭФФЕКТ»

Каждый игрок выбирает одну из трёх доступных комбинаций.

Обратите внимание, что игроки не договариваются между собой и не сообщают друг другу, какие комбинации они решили использовать. Несколько игроков могут выбрать одинаковую комбинацию.

3. ВПИШИТЕ НОМЕР В ЯЧЕЙКУ

Звездолёт состоит из 9 уровней. Каждый уровень звездолёта имеет своё назначение (☁️/🦋/🌿/💧/🍷/🎂). В этом Приключении вы можете вписать номер только в уровень с тем же назначением, что и эффект из выбранной комбинации, или в универсальный уровень (самый нижний уровень звездолёта с символом ⚙️) – вы можете заполнять ячейки этого уровня, не обращая внимания на эффект из комбинации.

Например, если вы выбрали комбинацию «6 + Экипаж звездолёта», вы можете вписать «6» в один из уровней со значком эффекта «Экипаж звездолёта» или в универсальный уровень со значком ⚙️.



Вписывая номер, вы обязаны следовать следующим правилам:

- ▶ Номера можно вписывать только в **пустые ячейки** уровня.
- ▶ Номера в ячейках **не могут** повторяться в пределах одного уровня.
- ▶ Вы можете оставить сколько угодно пустых ячеек между двумя ячейками со вписанными номерами и заполнить их позже, **соблюдая порядок возрастания номеров на всём уровне** слева направо. Вы также можете пропустить один или несколько номеров (например, вписать 10 рядом с 13).



Если вы можете вписать номер хотя бы из одной доступной комбинации, вы должны это сделать.

Если по вышеперечисленным правилам вы не можете вписать номер ни в одну ячейку ни на одном уровне, возникает системная ошибка: обведите одну из ячеек **системных ошибок**. Вы не можете более совершать никаких действий в этот ход. В конце игры каждая обведённая ячейка ошибки отнимет от вашего результата 5 очков.



4. ПРИМЕНИТЕ БОНУСЫ ОТСЕКА

Каждый уровень звездолёта состоит из одного или нескольких отсеков, разделённых перегородками. Как только вы заполните все ячейки в одном отсеке, немедленно примените его бонусы (они обозначены значками над ячейками). Мы рекомендуем зачёркивать бонусы по одному перед их использованием, чтобы не запутаться.



Например, вы заполнили обе ячейки отсека на одном из уровней звездолёта и можете применить его бонусы («Заправка» и «Автопогрузка»).

X Автопогрузка. Вы можете вписать «X» в любую свободную ячейку на любом уровне. «X» не является номером, но ячейка с ним считается пронумерованной.



Например, сперва вы решаете применить бонус «Автопогрузка» и вписываете «X» в соседний отсек, и у вас получается в нём следующая последовательность: (пустая ячейка)-13-X.

Взлёт. Каждый значок звездолёта приближает вас к цели – взлёту! Пока вы не зачеркнёте все звездолёты, вы не сможете взлететь и победить. В отсеках звездолёта встречаются следующие символы:

Заправка: закрасьте один из неактивных звездолётов в ещё не заполненном отсеке – и звездолёт станет активным.

Неактивный звездолёт: чтобы использовать этот бонус и активировать звездолёт, вам надо сперва заправить звездолёт с помощью бонуса «Заправка». Закрасьте стрелочку неактивного звездолёта в любом отсеке, где остались незаполненные ячейки, чтобы заполнить его топливом. После этого неактивный звездолёт становится активным.

Например, вы воспользовались бонусом «Заправка» и закрашиваете стрелочку неактивного звездолёта в отсеке на другом уровне. Позже, когда вы заполните этот отсек, вы получите 2 активных звездолёта и сможете зачеркнуть сразу 8 значков звездолётов (см. далее).



Активный звездолёт приближает вас к победе. Если вы получили бонус активного звездолёта (активного изначально или ставшего активным в результате заправки), зачеркните указанное количество значков звездолётов в зоне подсчёта очков, начиная с нижнего ряда.

Например, в следующий ход вы вписали номер 2 в отсек на одном из уровней и заполнили его целиком. Теперь вам доступны 4 бонуса: 2 «Активных звездолёта», «Автопогрузка» и «Саботаж» (см. про «Саботаж» далее). Вы решаете применить бонус активных звездолётов первым и зачеркиваете 8 значков в звездолётов в зоне активных звездолётов.



Как только вы зачеркнули все значки звездолётов в ряду, зачеркните ячейку с очками справа от него и перейдите на ряд выше.



Если вы зачеркнули все звездолёты во всех рядах, начните вычёркивать обведённые системные ошибки. **Пока у вас есть невычеркнутые системные ошибки, вы также не сможете взлететь.**

Если вам удалось запустить звездолёт и у вас ещё остались активные звездолёты, зачеркните значки звездолёта, находящиеся слева от ячейки финального результата.



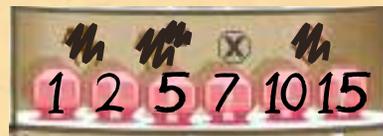
Пример: вы запустили звездолёт, зачеркнув все значки звездолёта во всех рядах **1**. Но взлететь вам не удалось, так как у вас было три системных ошибки. В следующих ходах вам удалось вычеркнуть и их **2**. Теперь вы не получите за них штрафных очков. Однако у вас ещё остались активные звездолёты, поэтому вы вычёркиваете значки слева от ячейки финального результата **3**.



❗ Саботаж. Во время шага 5 разыграйте Саботаж. Ваши соперники должны обвести 1 системную ошибку на своём игровом поле, а затем зачеркнуть на нём тот значок, с помощью которого вы вызвали Саботаж. Они больше не смогут разыграть Саботаж с помощью этого значка. Если несколько игроков одновременно разыграли Саботаж при помощи одного и того же значка, он не действует на этих игроков, а на остальных игроков действует только 1 раз. Если в один ход было разыграно несколько Саботажей, они действуют независимо друг от друга.

Помните, что перед тем, как произвести запуск, вы должны зачеркнуть все ранее обведённые системные ошибки при помощи бонуса «Активный звездолёт».

Например, следующим вы применяете бонус «Саботаж» и объявляете об этом другим игрокам. Ваши соперники обводят 1 системную ошибку и зачёркивают этот бонус на своих полях — больше с помощью этого значка никто не сможет разыграть Саботаж.



5. РАЗЫГРАЙТЕ ИНЦИДЕНТЫ

Объявите и разыграйте Саботаж (см. выше).

6. ВЫПОЛНИТЕ МИССИЮ (необязательное действие)

Три карты миссий — это задачи, порученные вам Объединённым Альянсом. За их выполнение вы получаете **активные звездолёты**, которые позволяют немедленно зачеркнуть указанное количество значков звездолёта и/или обведённых системных ошибок на вашем игровом поле.

Игрок, первым достигнувший цели, получает большее количество активных звездолётов (оно указано в левом нижнем углу карты) и сразу зачёркивает соответствующие количество звездолётов в зоне подсчёта очков.

Как только вы выполнили миссию, зачеркните соответствующую ячейку на вашем игровом поле.



Затем переверните соответствующую карту миссии стороной «Миссия выполнена» вверх. Если несколько игроков выполнили одну и ту же миссию одновременно, все они получают большее количество активных звездолётов. Игроки, выполнившие эту миссию позднее, получают меньшее количество звездолётов (оно указано в правом нижнем углу карты). Игрок не может выполнить одну и ту же миссию дважды.

КОНЕЦ ИГРЫ

Игра заканчивается, когда:

- ▶ один из игроков производит **запуск своего звездолёта**, а все обведённые ячейки системных ошибок на его игровом поле зачёркнуты (см. пример «Активный звездолёт» на стр. 9), ИЛИ
- ▶ хотя бы один из игроков выполнил **все 3 миссии А, Б и В**, ИЛИ
- ▶ хотя бы один из игроков заполнил **все ячейки** на своём игровом поле номерами и/или «Х», ИЛИ
- ▶ хотя бы один из игроков обвёл все 8 ячеек системных ошибок на своём игровом поле.

Финальный результат. Чтобы запустить звездолёт и победить, в конце хода вы должны зачеркнуть на своём игровом поле все звездолёты ниже ячейки с надписью «150», а также все обведённые системные ошибки. Восемь звездолётов слева от ячейки финального результата помогут определить победителя в случае ничьей: если несколько игроков запускают свой звездолёт в один и тот же ход, победителем становится игрок, который зачеркнул больше таких значков звездолётов.



Если никому из игроков не удалось запустить звездолёт, то победителем становится игрок, набравший наибольшее количество очков. Количество ваших очков указано в нижней незачёркнутой ячейке в зоне подсчёта очков. Отнимите от этого количества по 5 очков за каждую обведённую системную ошибку, которую вы не зачеркнули, и вы получите свой финальный результат.

Примечание: если ничья сохраняется, то такие игроки объявляются победителями или делят занимаемое место между собой.

МИССИИ



Полностью пронумеруйте все 3 уровня звездолёта «Экипаж звездолёта» и «Система водообеспечения».



Полностью пронумеруйте все 3 уровня звездолёта «Инженерный отдел» и «Центр управления».



Полностью пронумеруйте уровень звездолёта «Энергоблок».



Полностью пронумеруйте уровни звездолёта «Теплицы» и «Универсальный уровень».



Впишите 10 «Х» при помощи бонуса «Автопогрузка».



Обведите 5 ячеек системных ошибок (после выполнения этой миссии вы сможете их зачеркнуть).



ПРИКЛЮЧЕНИЕ № 2. ПОЛЁТ

Поздравляем! Вам удалось запустить свой звездолёт в самый последний момент, но полёт на Луну не будет лёгким. Вы должны взять верный курс и своевременно скорректировать траекторию, а также проследить за запасами воды и забрать растения с космических станций с помощью роботов. Мы рассчитываем, что вы сумеете спланировать свой полёт и успешно приземлиться на Луну.



Игровое поле для Приключения № 2

- ① Номер игрового поля и приключения.
- ② Космическая станция с теплицами.
- ③ Множители за прибытие на космическую станцию.
- ④ Резервуары с водой.
- ⑤ Ячейки для заполнения.
- ⑥ Ячейки эффекта «Экипаж звездолёта».
- ⑦ Ячейки эффекта «Центр управления».
- ⑧ Ячейки эффекта «Энергоблок».
- ⑨ Зона подсчёта очков.
- ⑩ Ячейки миссий и очки за них.
- ⑪ Очки за обведённые растения на космических станциях.
- ⑫ Очки за обведённые резервуары с водой.
- ⑬ Очки за самый длинный отрезок.
- ⑭ Очки за наибольшее число заполненных отрезков.
- ⑮ Штрафы за системные ошибки.
- ⑯ Финальный результат.
- ⑰ Звезда за 1 место (для режима «Кампания»).

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

- 1 Каждый игрок берёт **игровое поле** для Приключения № 2 и **стирающий маркер**.
- 2 Возьмите из коробочки № 2 («Миссии») **карты миссий** для Приключения № 2 (№ 70–75). (Карты миссий пронумерованы в правом верхнем углу.) Случайным образом выберите по одной карте каждого типа: А, Б и В. Положите эти 3 карты лицевой стороной «Миссия получена» вверх в центр стола. Остальные карты миссий уберите в коробочку № 2.
- 3 Возьмите из коробочки № 1 («Звездолёты») **карты звездолётов** № 01–63, перемешайте их и разделите на 3 равные стопки по 21 карте в каждой. Затем положите получившиеся стопки стороной с номером вверх в центр стола.

ХОД ИГРЫ

Игра состоит из последовательности ходов. Все игроки совершают действия одновременно.

1. ПЕРЕВЕРНИТЕ 3 КАРТЫ ЗВЕЗДОЛЁТОВ

В начале раунда переверните по одной карте из каждой стопки и выложите их стороной с эффектом вверх под соответствующими стопками.

Таким образом, в начале каждого хода в центре стола окажется 3 комбинации «номер + эффект». Карты, лежащие стороной с эффектом вверх, образуют 3 стопки сброса. Если вы перевернули последние 3 карты, перемешайте по отдельности все стопки сброса, затем переверните их стороной с номером вверх, образовав новые стопки.



Пример подготовки к игре
с 3 участниками

2. ВЫБЕРИТЕ КОМБИНАЦИЮ «НОМЕР + ЭФФЕКТ»

Каждый игрок выбирает одну из трёх доступных комбинаций.

Обратите внимание, что игроки не договариваются между собой и не сообщают друг другу, какие комбинации они решили использовать. Несколько игроков могут выбрать одинаковую комбинацию.

3. ВПИШИТЕ НОМЕР В ЯЧЕЙКУ

Ваш путь с Земли на Луну состоит из 36 ячеек, из которых составляется траектория полёта вашего звездолёта. Однако этот путь слишком длинный, и вписать все номера в порядке возрастания от Земли до Луны не получится. Вам придётся разбить траекторию на несколько отрезков поменьше, чтобы заполнять их независимо (об этом читайте далее).

Вписывая номер, вы обязаны следовать следующим правилам:

- ▶ Номера можно вписывать только в **пустые ячейки** отрезка.
- ▶ Номера в ячейках **не могут** повторяться в пределах одного отрезка.
- ▶ Вы можете оставить сколько угодно пустых ячеек между двумя ячейками с вписанными номерами и заполнить их позже, **соблюдая порядок возрастания номеров на каждом из отрезков** от Земли до Луны. Вы также можете пропустить один или несколько номеров (например, вписать 9 рядом с 13).



Если вы можете вписать номер хотя бы из одной доступной комбинации, вы должны это сделать.

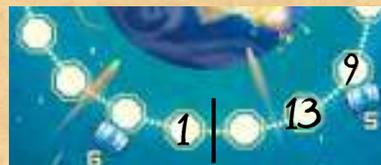
Если по вышеперечисленным правилам вы не можете вписать номер ни в одну ячейку ни на одном уровне, возникает **системная ошибка**: зачеркните верхнюю ячейку системных ошибок . Каждая такая ошибка провоцирует скачок напряжения и освобождает дополнительную энергию, поэтому за каждую из первых двух зачёркнутых системных ошибок (и) вы получаете по 1 энергии (рядом с ячейками системных ошибок есть соответствующий значок энергии): немедленно обведите 1 значок на своём игровом поле. Если вы обвели 2 значка , вы **обязаны** немедленно применить эффект «Энергоблок». Вы не можете более совершать никаких действий в этот ход. В конце игры каждая зачёркнутая ячейка ошибки отнимет от вашего результата 5 очков.



4. ПРИМЕНИТЕ ЭФФЕКТ (необязательное действие)

Энергоблок. С помощью эффекта «Энергоблок» и вырабатываемой им энергии вы можете увеличить мощность двигателей своего звездолёта и создать импульс для изменения траектории. Обведите 1 значок энергии в верхней части вашего игрового поля . В начале игры на игровом поле уже обведён 1 значок энергии. Как только у вас окажется обведено 2 значка энергии, вы должны **немедленно** зачеркнуть их и разделить траекторию, проведя линию между любыми двумя ячейками (не важно, заполнены они или нет). Эта линия обозначает конец одного отрезка траектории и начало другого. Таким образом, вы разобьёте вашу траекторию на несколько отрезков и сможете заполнять их независимо друг от друга.

Например, разделив траекторию, вы сможете вписать в первую ячейку нового отрезка номер 1.





Система водообеспечения. Чтобы за время долгого путешествия вода оставалась пригодной для питья, необходимо проверять фильтры резервуаров с запасённой водой. Если вы выбрали комбинацию с этим эффектом и вписали номер из неё в ячейку, рядом с которой есть резервуар с водой, то вы можете обвести его. В конце игры каждый обведённый резервуар с водой принесёт столько очков, сколько указано рядом с ним на поле.

Например, вы выбрали комбинацию «8 + Система водообеспечения» и вписываете 8 в ячейку, рядом с которой есть резервуар с водой. Обведёте его – в конце игры он принесёт вам 7 очков.



Теплицы. Чтобы растения прижились на Луне, вы заблаговременно поместили их в теплицы на космических станциях, где они росли в условиях микрогравитации. Теперь вам необходимо забрать их на свой звездолёт. Когда вы используете комбинацию с эффектом «Теплицы», обведите одно растение только на той станции, которая соединена роботами  с тем отрезком вашей траектории, куда вы только что вписали номер. Если на этом отрезке есть несколько станций, вы можете обвести растение на любой из них. В начале игры, когда траектория ещё не разделена на отрезки, вы можете обвести растение на любой из станций. Заметьте, что вы можете обвести растения на станции, даже если вы не обвели роботов, ведущих к ней.

Например, в начале игры вы выбрали комбинацию «5 + Теплицы». Вы вписываете 5 в пустую ячейку и обводите 1 растение на первой космической станции, хотя пока ещё ни один робот, ведущий к ней, не активирован.



Инженерный отдел. По пути на Луну, ваш новый дом, вам необходимо забрать растения из теплиц, находящихся на четырёх космических станциях. Но чтобы не выполнять лишних манёвров и не пристыковываться к станциям, вам надо запрограммировать роботов: они самостоятельно заберут растения и перевезут их на ваш звездолёт. Роботы соединяют вашу траекторию с космическими станциями и уже находятся на орбите – вам лишь нужно активировать их. С помощью этого эффекта, независимо от того, в какую ячейку вы вписали номер из комбинации, вы можете обвести 1 робота, движущегося к станции.

Например, вы выбрали комбинацию «2 + Инженерный отдел» и вписываете 2 в первую ячейку нового отрезка. Затем вы обводите первого робота, ведущего к первой космической станции от ячейки на предыдущем отрезке.



Первый игрок (или несколько игроков, сделавших это в один ход), который обвёл всех роботов, ведущих к одной из станций, может обвести наибольший множитель. После этого остальные игроки должны зачеркнуть его на своих игровых полях: теперь они смогут получить только меньший множитель, когда доберутся до этой станции.

Например, спустя несколько ходов вам удаётся первым добраться до космической станции: вы обводите больший множитель (x9).



 **Центр управления.** Даже в ходе хорошо спланированной миссии могут случаться непредвиденные ситуации, поэтому Центр управления вашим полётом всегда придёт на помощь в экстренной ситуации. После того как вы вписали номер из комбинации, дополнительно впишите «X» в любую свободную ячейку.

За каждый вписанный «X» зачеркните 1 значок календаря  в правой части вашего игрового поля. Как только у вас окажется зачёркнуто 2 значка календаря, обведите символ универсального эффекта .



Например, вы выбрали комбинацию «13 + Центр управления». Вы вписываете 13 в одну из свободных ячеек между ячейками с номерами 11 и 15, а во вторую свободную ячейку вписываете «X». Вы зачёркиваете значок календаря на своём поле и, так как это второй зачёркнутый символ, также обводите  – вы сможете воспользоваться им в любой из следующих ходов.



 **Экипаж звездолёта.** Для выполнения такой важной миссии в команду набрали настоящих профессионалов, которые быстро реагируют на нештатные ситуации и легко адаптируются под меняющиеся условия. Этот эффект позволяет изменить значение номера из выбранной комбинации в пределах двух (-2, -1, 0, +1, +2). Когда вы применяете этот эффект, зачеркните 1 значок астронавта  на своём игровом поле. Как только у вас окажется зачёркнуто 2 значка астронавта, обведите символ универсального эффекта .

ВАЖНО: вписываемый номер не может быть меньше 0!

Например, вы разыграли комбинацию с эффектом «Экипаж звездолёта». Вы вписали номер в ячейку, следуя правилам, и зачеркнули второй символ астронавта на игровом поле – вы обводите символ универсального эффекта и сможете воспользоваться им в любой из следующих ходов.



 **Универсальный эффект.** Вы можете использовать этот эффект в любой свой следующий ход **вместо** эффекта из выбранной комбинации, если на вашем поле обведён соответствующий символ . Когда вы решите использовать его, зачеркните этот обведённый символ , а затем примените любой из эффектов ( /  /  / ).

5. ВЫПОЛНИТЕ МИССИЮ (необязательное действие)

Три карты миссий – это задачи, порученные вам Объединённым Альянсом. Игрок, первым достигнувший цели, получает большее количество очков и записывает их в ячейку выполненной миссии. Затем переверните соответствующую карту миссии стороной «Миссия выполнена» вверх. Если несколько игроков выполнили одну и ту же миссию одновременно, все они получают большее количество очков. Игроки, выполнившие эту миссию позднее, получают меньшее количество очков (оно указано в правом нижнем углу карты). Игрок не может дважды получить очки за одну и ту же миссию.

КОНЕЦ ИГРЫ

Игра заканчивается, когда:

- ▶ хотя бы один из игроков выполнил **все 3 миссии** А, Б и В, ИЛИ
- ▶ хотя бы один из игроков заполнил **все ячейки** на своём игровом поле номерами и/или «X», ИЛИ
- ▶ один из игроков **зачеркнул все ячейки** системных ошибок на своём игровом поле.

В конце игры помимо очков, заработанных за выполнение миссий, и штрафов за системные ошибки, **подсчитайте очки за:**

► Растения на космических станциях

Посчитайте очки за каждое растение на каждой космической станции, до которой вам удалось добраться (множитель станции и все роботы, ведущие к ней, должны быть обведены). Умножьте количество обведённых растений на этой станции на её обведённый множитель. Вы не получаете очков за растения, находящиеся в теплицах станций, до которых вам не удалось добраться с помощью роботов.



► Резервуары с водой

Сложите очки за все обведённые резервуары с водой.

► Самый длинный заполненный отрезок траектории

Если вы заполнили несколько отрезков целиком, выберите самый длинный из них – получите по 1 очку за каждую его ячейку. Если у вас несколько целиком заполненных отрезков с одинаковым количеством ячеек, вы получаете очки только за 1 отрезок на ваш выбор.

► Наибольшее количество заполненных отрезков

Посчитайте, на сколько отрезков каждому игроку удалось разделить свою траекторию и сколько из этих отрезков заполнены целиком. Игрок (или несколько игроков), который целиком заполнил наибольшее количество отрезков траектории, получает 20 очков, следующий за ним игрок получает 10 очков, следующий игрок получает 5 очков. Вы не получаете очков, если не заполнили ни одного отрезка целиком.

Финальный результат. Чтобы получить итоговый результат, сложите полученные очки за выполненные миссии, растения на космических станциях, резервуары с водой и отрезки траектории и вычтите штрафы за системные ошибки.

Игрок, набравший больше всех очков, становится победителем. Если таких игроков несколько, то победителем становится игрок, который зачеркнул наименьшее число системных ошибок. Если ничья сохраняется, игроки делят победу (или занимаемое место) между собой.

МИССИИ



Обведите множитель на 3 различных космических станциях, которые соединены с вашим звездолётом роботами (все роботы должны быть обведены).



Обведите все растения на 2 космических станциях. При этом роботы, ведущие к ним, могут быть не обведены.



При помощи эффекта «Энергоблок» создайте на своей траектории 2 отрезка из 6 ячеек и заполните их целиком.



При помощи эффекта «Энергоблок» создайте на своей траектории 3 отрезка – 1 отрезок из 6 ячеек, 1 отрезок из 4 ячеек и 1 отрезок из 2 ячеек – и заполните их целиком.



Обведите 6 резервуаров с водой.

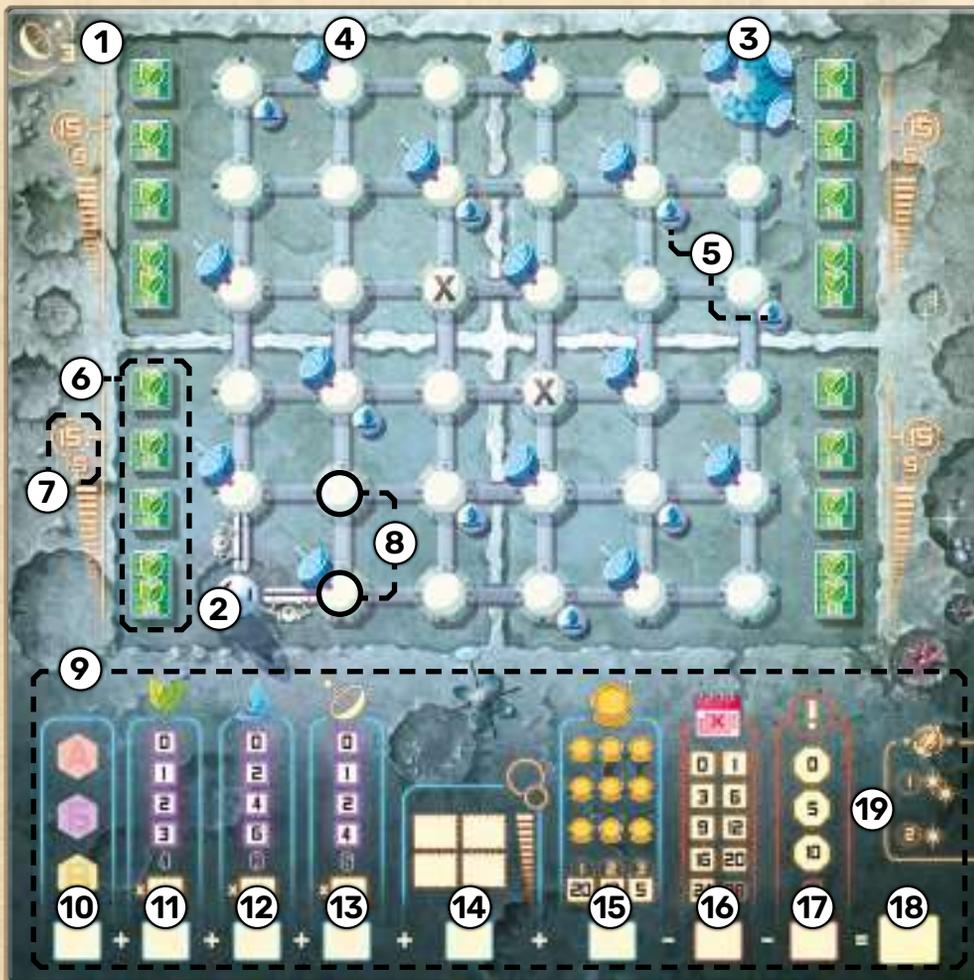


Обведите 4 резервуара с водой, расположенных подряд.



ПРИКЛЮЧЕНИЕ № 3. КОЛОНИЯ

Ваш звездолёт совершил высадку на Луне. Теперь вы можете основать первую лунную колонию. Постройте ряды жилых модулей, возведите теплицы и установите резервуары с водой. Недалеко от места высадки вам предстоит развернуть сеть радиотелескопов, чтобы наблюдать за глубинами космоса. Мы рассчитываем, что вам удастся создать поселение и максимально поспособствовать его дальнейшему развитию!



Игровое поле для Приключения № 3

- ① Номер игрового поля и приключения.
- ② Звездолёт (стартовая точка).
- ③ Обсерватория с радиотелескопами.
- ④ Радиотелескоп.
- ⑤ Резервуары с водой.
- ⑥ Теплицы.
- ⑦ Очки за построенный квартал.
- ⑧ Ячейки для заполнения (жилые модули).
- ⑨ Зона подсчёта очков.
- ⑩ Ячейки миссий и очки за них.
- ⑪ Очки за эффект «Теплицы».
- ⑫ Очки за эффект «Система водообеспечения».
- ⑬ Очки за радиотелескопы.
- ⑭ Очки за заселённый квартал.
- ⑮ Очки за эффект «Экипаж звездолёта».
- ⑯ Штрафы за эффект «Центр управления».
- ⑰ Штрафы за системные ошибки.
- ⑱ Финальный результат.
- ⑲ Звёзды за места (для режима «Кампания»).

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

- 1 Каждый игрок берёт **игровое поле** для Приключения № 3 и **стирающий маркер**.
- 2 Возьмите из коробочки № 2 («Миссии») **карты миссий** для Приключения № 3 (№ 76–81). (Карты миссий пронумерованы в правом верхнем углу.) Случайным образом выберите по одной карте каждого типа: А, Б и В. Положите эти 3 карты лицевой стороной «Миссия получена» вверх в центр стола. Остальные карты миссий уберите в коробочку № 2.
- 3 Возьмите из коробочки № 1 («Звездолёты») **карты звездолётов** № 01–63, перемешайте их и разделите на 3 равные стопки по 21 карте в каждой. Затем положите получившиеся стопки стороной с номером вверх в центр стола.

ХОД ИГРЫ

Игра состоит из последовательности ходов. Все игроки совершают действия одновременно.

1. ПЕРЕВЕРНИТЕ 3 КАРТЫ ЗВЕЗДОЛЁТОВ

В начале раунда переверните по одной карте из каждой стопки и выложите их стороной с эффектом вверх под соответствующими стопками.

Таким образом, в начале каждого хода в центре стола окажется 3 комбинации «номер + эффект». Карты, лежащие стороной с эффектом вверх, образуют 3 стопки сброса. Если вы перевернули последние 3 карты, перемешайте по отдельности все стопки сброса, затем переверните их стороной с номером вверх, образовав новые стопки.



Пример подготовки к игре
с 3 участниками

2. ВЫБЕРИТЕ КОМБИНАЦИЮ «НОМЕР + ЭФФЕКТ»

Каждый игрок выбирает одну из трёх доступных комбинаций.

Обратите внимание, что игроки не договариваются между собой и не сообщают друг другу, какие комбинации они решили использовать. Несколько игроков могут выбрать одинаковую комбинацию.

3. ВПИШИТЕ НОМЕР В ЯЧЕЙКУ

Совершив длительный полёт на Луну, вам удалось удачно приземлиться и основать колонию. Ваше поселение состоит из жилых модулей, соединённых проходами, — это и есть ячейки, которые вы будете заполнять. Каждый горизонтальный ряд модулей должен быть пронумерован в порядке возрастания слева направо, каждый вертикальный ряд — снизу вверх также в порядке возрастания. Когда вы вписываете номер в модуль, вы должны убедиться, что он не нарушает порядок ни в вертикальном, ни в горизонтальном ряду.

Звездолёт в левом нижнем углу и обсерватория в верхнем правом углу считаются уже пронумерованными, т. е. в них нельзя вписать номер. Кроме того, в двух модулях в центре колонии уже есть «X», поэтому вписать в них номер тоже нельзя.

Вписывая номер, вы обязаны следовать следующим правилам:

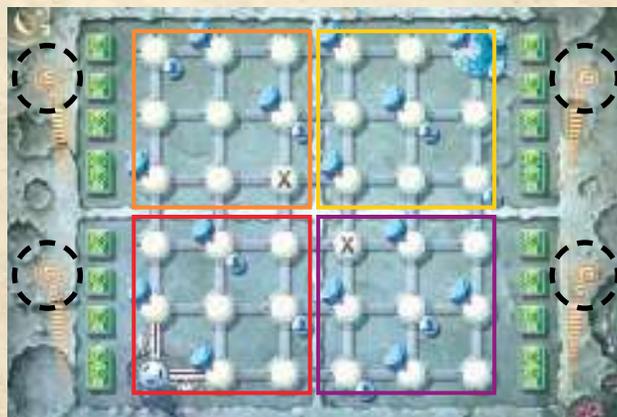
- ▶ Номера можно вписывать только в **пустые ячейки** модулей.
- ▶ Номера в ячейках **не могут** повторяться в пределах одного ряда (горизонтального или вертикального).
- ▶ Вы можете оставить сколько угодно пустых ячеек между двумя ячейками со вписанными номерами и заполнить их позже, соблюдая **порядок возрастания номеров**. Вы также можете пропустить один или несколько номеров (например, вписать 10 рядом с 13).

Если вы можете вписать номер хотя бы из одной доступной комбинации, вы должны это сделать.

Если по вышеперечисленным правилам вы не можете вписать номер ни в одну ячейку ни в одном ряду, возникает **системная ошибка**: зачеркните верхнюю ячейку системных ошибок. Вы не можете совершать никаких действий в этот ход. В конце игры каждая зачёркнутая ячейка ошибки отнимет от вашего результата 5 очков.



Кварталы. Поселение разделено на 4 одинаковых квартала по 9 жилых модулей в каждом. Игрок (или несколько игроков, сделавших это в один ход), первым вписавший номера во все модули одного квартала, обводит больший бонус (15 очков). Остальные игроки должны зачеркнуть его на своих игровых полях. Теперь они смогут получить лишь меньший бонус (5 очков) за этот квартал.



4. ПРИМЕНИТЕ ЭФФЕКТ (необязательное действие)



Система водообеспечения. Вода — основа жизни, поэтому вам необходимо обеспечить все жилые модули водой. Если вы выбрали комбинацию с этим эффектом и вписали номер из неё в ячейку, рядом с которой есть резервуар с водой, то вы можете обвести его.

Например, вы использовали комбинацию «5 + Система водообеспечения». Вы вписываете номер в пустую ячейку с резервуаром с водой и обводите его.



Теплицы. Чтобы выращивать растения на Луне, вам необходимо построить теплицы. Когда вы примените комбинацию с эффектом Теплицы, обведите 1 теплицу в том квартале, куда вы только что вписали номер. Обводить теплицы необходимо сверху вниз. Каждая обведённая теплица приносит вам 1 растение в конце игры. Четвёртая теплица в каждом квартале больше остальных, поэтому она приносит 2 растения.

Например, вы использовали комбинацию «1 + Теплицы». Вы вписываете номер в пустую ячейку, соблюдая правила, и обводите верхнюю теплицу в том же квартале.



Инженерный отдел. Чтобы перебросить учёных и оборудование, вам необходимо создать сеть герметичных тоннелей, соединяющих жилые модули в единую сеть. В начале игры на вашем поле уже есть 2 тоннеля, соединяющих звездолёт (стартовую точку) и два жилых модуля.

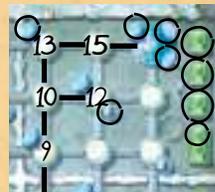
Когда вы применяете комбинацию с этим эффектом, вы можете построить тоннель — провести линию, чтобы соединить два соседних модуля. Тоннель можно провести только от уже построенного тоннеля, причём неважно, какие ячейки он соединяет — пронумерованные или нет. Тоннели могут разветвляться.



Если вы проводите тоннель к пронумерованному модулю с неактивированным радиотелескопом или, наоборот,

вписываете номер в модуль с радиотелескопом, к которому ведёт тоннель, обведите значок радиотелескопа. Если вы проводите тоннель к обсерватории с радиотелескопами, тем самым образуя непрерывную сеть от стартовой точки, сразу же обведите все 3 её радиотелескопа.

Например, вы выбрали комбинацию «15 + Инженерный отдел». Вы вписали номер в пустой жилой модуль и соединили его с обсерваторией. Теперь она соединена сетью тоннелей со звездолётом (стартовой точкой). Обведите 3 радиотелескопа — теперь они активированы и готовы к изучению глубин космоса!



Энергоблок. Чтобы ваша колония исправно функционировала, все её постройки нужно снабжать электричеством. В теплицах надо поддерживать оптимальную температуру для роста растений, вода должна подаваться в жилые модули бесперебойно, а радиотелескопы всегда должны работать и принимать сигналы из космического пространства. Поэтому, когда вы применяете комбинацию с эффектом «Энергоблок», зачеркните ячейку с наименьшим значением в зоне подсчёта очков в зависимости от того, куда вы хотите направить больше энергии: в теплицы 🌿, в резервуары с водой 💧 или к радиотелескопам 📡. Ячейки можно зачёркивать только сверху вниз.



Экипаж звездолёта. На Луне экипажу звездолёта придётся отойти от своих прямых обязанностей и присоединиться к строительству колонии. Этот эффект позволяет изменить значение номера из выбранной комбинации в пределах двух (-2, -1, 0, +1, +2). Когда вы применяете этот эффект, зачеркните 1 значок астронавта в зоне подсчёта очков на своём игровом поле. Зачёркивайте значки, начиная с верхнего ряда, двигаясь слева направо и переходя на следующий ряд.



ВАЖНО: вписываемый номер не может быть меньше 0!

Например, вы разыграли комбинацию с эффектом «Экипаж звездолёта» и зачеркнули 1 значок астронавта на своём поле. В конце игры вы можете дополнительно получить очки за использование этого эффекта. (Подробнее смотрите в разделе «Конец игры».)



Центр управления. При строительстве колонии крайне важно укладываться в сроки. Однако излишняя спешка может только помешать... Этот эффект позволяет дополнительно вписать «X» в любую свободную ячейку после того, как вы вписали номер из комбинации. Зачеркните 1 ячейку с наименьшим значением в зоне подсчёта очков на своём игровом поле. Обратите внимание, что в конце игры очки за использование эффекта «Центр управления» будут вычитаться из вашего результата!



5. ВЫПОЛНИТЕ МИССИЮ (необязательное действие)

Три карты миссий — это цели, порученные вам Объединённым Альянсом. Игрок, первым достигнувший цели, получает большее количество очков и записывает их в ячейку выполненной миссии. Затем переверните соответствующую карту миссии стороной «Миссия выполнена» вверх. Если несколько игроков выполнили одну и ту же миссию одновременно, все они получают большее количество очков. Игроки, выполнившие эту миссию позднее, получают меньшее количество очков (оно указано в правом нижнем углу карты). Игрок не может дважды получить очки за одну и ту же миссию.

КОНЕЦ ИГРЫ

Игра заканчивается, когда:

- ▶ хотя бы один из игроков выполнил **все 3 миссии** А, Б и В, ИЛИ
- ▶ хотя бы один из игроков заполнил **все ячейки** на своём игровом поле номерами и/или «X», ИЛИ
- ▶ один из игроков **зачеркнул все ячейки** системных ошибок на своём игровом поле.

В конце игры помимо очков, заработанных за выполнение миссий, и штрафов за системные ошибки, **подсчитайте очки за:**

▶ Растения в теплицах

Подсчитайте количество растений, которые вы обвели во всех теплицах, и запишите получившееся число в соответствующей ячейке в зоне подсчёта очков. Умножьте это число на количество очков в верхней незачёркнутой ячейке — это ваши очки за теплицы.



Например, вы обвели 7 растений и дважды за игру подали энергию в теплицы с помощью эффекта «Энергоблок». Вы записываете 7 в ячейку и умножаете результат на 2. За теплицы вы получаете 14 очков.

▶ Резервуары с водой

Подсчитайте количество резервуаров с водой, которые вы обвели во всех кварталах, и запишите получившееся число в соответствующей ячейке в зоне подсчёта очков. Умножьте это число на количество очков в верхней незачёркнутой ячейке — это ваши очки за водообеспечение вашей колонии.



Например, вы обвели всего 4 резервуара с водой и трижды за игру направили энергию к резервуарам с водой с помощью эффекта «Энергоблок». Вы записываете 4 в ячейку и умножаете результат на 6. За водообеспечение вы получаете 24 очка.

▶ Радиотелескопы

Подсчитайте количество радиотелескопов, которые вы обвели во всех кварталах (включая радиотелескопы в обсерватории), и запишите получившееся число в соответствующей ячейке в зоне подсчёта очков. Умножьте это число на количество очков в верхней незачёркнутой ячейке — это ваши очки за радиотелескопы.



Например, вы обвели 5 радиотелескопов и один раз за игру направили энергию к радиотелескопам с помощью эффекта «Энергоблок». Вы записываете 5 в ячейку и умножаете результат на 1. За радиотелескопы вы получаете 5 очков.

► Заполненные кварталы

Запишите очки, которые вы получили за заполненные кварталы, в соответствующие ячейки в зоне подсчёта очков. Если вы не заполнили квартал, вы получаете за него 0 очков. Сложите все очки, чтобы получить общую сумму очков за кварталы, и запишите её в ячейку.



Например, вы первым среди других игроков заполнили второй квартал (верхний справа) и получили за него 15 очков. Первый (верхний слева) и четвёртый (нижний справа) вы заполнили вторым и получили по 5 очков за каждый квартал. Заполнить третий квартал (нижний слева) вам не удалось, поэтому очков за него вы не получаете. Всего за заполненные кварталы вы получаете 25 очков.

► Экипаж звездолёта

Игрок (или несколько игроков), который зачеркнул наибольшее количество значков астронавтов в зоне подсчёта очков, получает 20 очков, следующий за ним — 10 очков, следующий игрок — 5 очков. Если вы не зачеркнули ни одного значка, то вы не получаете очков за «Экипаж звездолёта».



Например, вы зачеркнули 5 значков астронавта — больше, чем другие игроки. Вы получаете 20 очков.

Также вы получаете штрафные очки за:

► Центр управления:

Отнимите от своего результата наименьшее видимое количество очков в зоне подсчёта очков за эффект «Центр управления».



Например, вы трижды за игру воспользовались эффектом «Центр управления» и зачеркнули 3 ячейки в зоне подсчёта очков. Вы отнимаете 6 очков от своего итогового результата.

Финальный результат. Чтобы получить итоговый результат, сложите полученные очки за выполненные миссии, растения в теплицах, резервуары с водой, радиотелескопы, заполненные кварталы и экипаж звездолёта и вычтите штрафы за системные ошибки и использование эффекта «Центр управления».

Игрок, набравший больше всех очков, становится победителем. Если таких игроков несколько, то победителем становится игрок, который зачеркнул наименьшее число системных ошибок. Если ничья сохраняется, игроки делят победу (или занимаемое место) между собой.

МИССИИ



Пронумеруйте все жилые модули в 3 любых вертикальных рядах.



Пронумеруйте все жилые модули в 3 любых горизонтальных рядах.



С помощью эффекта «Инженерный отдел» соедините обсерваторию со звездолётом сетью тоннелей.



Обведите все радиотелескопы в 2 любых кварталах.



Обведите 10 растений в теплицах.



Обведите все резервуары с водой в 2 любых кварталах.

ПРИКЛЮЧЕНИЕ № 4. ШАХТА

Жизнь в лунном поселении кипит. Настала пора извлечь пользу из недр Луны и воспользоваться её ресурсами: драгоценными камнями, водой и даже растениями! Постройте шахту, чтобы организовать добычу ресурсов, и переработайте их на заводах. Надеемся, дары нашего спутника обогатят колонию и позволят ей стать ещё больше!



Игровое поле для Приключения № 4

- ① Номер игрового поля и приключения.
- ② Шахты.
- ③ Три уровня шахт.
- ④ Добываемые ресурсы (вода, лунные растения, жемчуг, рубины).
- ⑤ Ячейки для заполнения.
- ⑥ Теплица, водохранилище, заводы по обработке ресурсов и центры контроля и планирования.
- ⑦ Центры оптимизации.
- ⑧ Штрафы за системные ошибки.
- ⑨ Зона подсчёта очков.
- ⑩ Ячейки миссий и очки за них.
- ⑪ Очки за растения в теплице.
- ⑫ Очки за воду в хранилище.
- ⑬ Очки за добытый жемчуг на заводе.
- ⑭ Очки за добытые рубины на заводе.
- ⑮ Очки за астронавтов в центре контроля производства.
- ⑯ Штрафы за использование эффекта «Центр управления».
- ⑰ Финальный результат.
- ⑱ Звёзды за места (для режима «Кампания»).

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

- 1 Каждый игрок берёт **игровое поле** для Приключения № 4 и **стирающий маркер**.
- 2 Возьмите из коробочки № 2 («Миссии») **карты миссий** для Приключения № 4 (№ 82–87). (Карты миссий пронумерованы в правом верхнем углу.) Случайным образом выберите по одной карте каждого типа: А, Б и В. Положите эти 3 карты **лицевой стороной** «Миссия получена» вверх в центр стола. Остальные карты миссий уберите в коробочку № 2.
- 3 Возьмите из коробочки № 1 («Звездолёты») **карты звездолётов** № 01–63, перемешайте их и разделите на 3 равные стопки по 21 карте в каждой. Затем положите получившиеся стопки **сторонай с номером** вверх в центр стола.

ХОД ИГРЫ

Игра состоит из последовательности ходов. Все игроки совершают действия одновременно.

1. ПЕРЕВЕРНИТЕ 3 КАРТЫ ЗВЕЗДОЛЁТОВ

В начале раунда переверните по одной карте из каждой стопки и выложите их **сторонай с эффектом** вверх под соответствующими стопками.

Таким образом, в начале каждого хода в центре стола окажется 3 комбинации «номер + эффект». Карты, лежащие **сторонай с эффектом** вверх, образуют 3 стопки сброса. Если вы перевернули последние 3 карты, перемешайте по отдельности все стопки сброса, затем переверните их **сторонай с номером** вверх, образовав новые стопки.



Пример подготовки к игре
с 3 участниками

2. ВЫБЕРИТЕ КОМБИНАЦИЮ «НОМЕР + ЭФФЕКТ»

Каждый игрок выбирает одну из трёх доступных комбинаций.

Обратите внимание, что игроки не договариваются между собой и не сообщают друг другу, какие комбинации они решили использовать. Несколько игроков могут выбрать одинаковую комбинацию.

3. ВПИШИТЕ НОМЕР В ЯЧЕЙКУ

Недра спутника хранят в себе ценные ресурсы: рубины, жемчуг, воду и даже уникальные лунные растения. Опытные инженеры и промышленники построили 12 шахт для их добычи. У каждой шахты есть 3 уровня с 3 участками добычи – это ячейки, которые вы должны заполнить слева направо в порядке возрастания. Верхние участки шахт составляют первый уровень, средние – второй, нижние – третий. Вписывая номер в ячейку, вы добываете тот или иной ресурс.

Вписывая номер, вы обязаны следовать следующим правилам:

- ▶ Номера можно вписывать только в **пустые ячейки**.
- ▶ Номера в ячейках **не могут** повторяться в пределах одного уровня.
- ▶ Вы можете оставить сколько угодно пустых ячеек между двумя ячейками со вписанными номерами и заполнить их позже, **соблюдая порядок возрастания номеров на всём уровне**. Вы также можете пропустить один или несколько номеров (например, вписать 10 рядом с 13).

Если вы можете вписать номер хотя бы из одной доступной комбинации, вы должны это сделать.

Если по вышеперечисленным правилам вы не можете вписать номер ни в одну ячейку ни на одном уровне, возникает **системная ошибка**: зачеркните верхнюю ячейку системных ошибок. Вы не можете более совершать

никаких действий в этот ход. В конце игры каждая зачёркнутая ячейка ошибки отнимет от вашего результата 5 очков.

Если вы вписали номер в ячейку, вокруг которой есть залежи рубинов или жемчуга, обведите самый крупный из минералов.



Например, вы использовали комбинацию с номером 2 и обвели жемчуг, который был рядом с этой ячейкой.



4. ПРИМЕНИТЕ ЭФФЕКТ (необязательное действие)



Система водообеспечения. Сперва вам нужно добыть воду из озёр, находящихся глубоко в недрах Луны. Если вы выбрали комбинацию с этим эффектом и вписали номер из неё в ячейку, над или под которой есть вода, то вы можете обвести её. Вы сможете закачать воду в хранилище, когда шахта, где находится этот ресурс, будет полностью разработана (см. «Извлеките ресурсы» на стр. 28).

Например, вы использовали комбинацию «4 + Система водообеспечения». Вы вписываете номер в пустую ячейку и, так как рядом с ней есть вода, обводите её.



Теплицы. Чтобы растения прижились на поверхности Луны, их нужно аккуратно извлечь из недр спутника. Если вы выбрали комбинацию с этим эффектом и вписали номер из неё в ячейку, над или под которой есть растение, то вы можете обвести его. Вы можете перенести растение в теплицу, когда шахта, где находится этот ресурс, будет полностью разработана (см. «Извлеките ресурсы» на стр. 28).

Например, в один из следующих ходов вы используете комбинацию «3 + Теплица». Вы вписываете номер в пустую ячейку и, так как рядом с ней есть растение, обводите его.



Экипаж звездолёта. У членов экипажа появляются всё новые и новые обязанности. Это требует дополнительных умений и контроля. Этот эффект позволяет изменить значение номера из выбранной комбинации в пределах двух (-2, -1, 0, +1, +2). Когда вы применяете этот эффект, зачеркните 1 значок астронавта в центре контроля производства на своём игровом поле. В конце игры сами по себе астронавты не принесут вам очков. Однако если вам удастся повысить эффективность центра, то каждый зачёркнутый значок принесёт вам 3 очка.



ВАЖНО: вписываемый номер не может быть меньше 0!

Центр управления. Чтобы вся инфраструктура работала слаженно и результаты работы были высокими, важно следить за всеми процессами и не допускать простоев. Этот эффект позволяет дополнительно вписать «X» в любую свободную ячейку после того, как вы вписали номер из комбинации. Зачеркните 1 значок календаря в центре управления на своём игровом поле. Обратите внимание, что в конце игры очки за использование эффекта «Центр управления» будут вычитаться из вашего результата! Однако если вам удастся повысить эффективность центра, зачёркнутые значки не принесут вам штрафных очков.

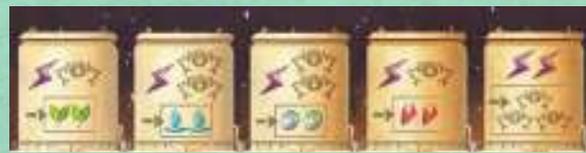


Инженерный отдел. Теплица, водохранилище и заводы принесут вам очки в конце игры в зависимости от успешности их функционирования. Однако с помощью роботов вы можете повысить их эффективность, а также эффективность центров оптимизации, чтобы получить ещё больше очков. Когда вы применяете комбинацию с этим эффектом, вы можете зачеркнуть 1 значок робота в теплице / водохранилище / любом из заводов / центре контроля или управления или в любом из центров оптимизации.



Энергоблок. Вы также можете повысить эффективность теплицы, водохранилища, заводов и центров контроля и управления, а также центры оптимизации с помощью энергии. Когда вы применяете комбинацию с этим эффектом, вы можете зачеркнуть 1 значок энергии в теплице / водохранилище / любом из заводов / любом из центров управления или в любом из центров оптимизации.

Слева направо: центры оптимизации теплиц, водохранилища, завода по обработке жемчуга, завода по обработке рубинов и центра контроля производства.



Модернизация. Как только вы зачеркнули все значки робота и энергии в теплице / водохранилище / любом из заводов / центре управления или контроля, зачеркните ячейку со значением над ними. Теперь в конце игры при подсчёте очков будет учитываться значение ячейки, которая располагается под ними, — обведите её.



Например, в водохранилище у вас было зачёркнуто 2 значка: 1 энергия и 1 робот. В свой ход вы используете комбинацию «номер + Инженерный отдел» и зачёркиваете оставшийся значок робота в водохранилище и ячейку со значением 3 над символами. Обведите ячейку со значением 5 — теперь в конце игры каждый зачёркнутый значок воды в водохранилище принесёт вам 5 очков вместо 3 (см. подробнее «Конец игры» на стр. 29).



5. ИЗВЛЕКИТЕ РЕСУРСЫ

Когда шахта полностью разработана (все 3 ячейки в ней заполнены), вы обязаны извлечь ресурсы: лунные растения пересадите в теплицы, воду закачайте в водохранилище, а жемчуг и рубины отправьте на обработку.

Слева направо: теплица для лунных растений, хранилище для воды, завод по обработке жемчуга и завод по обработке рубинов.



Активация центра оптимизации. Как только вы зачеркнули все значки робота и энергии в центре оптимизации теплицы / водохранилища / любого из заводов / центра контроля или управления, немедленно зачеркните ячейку бонуса и примените его. Бонусы теплицы, водохранилища и заводов по обработке жемчуга и рубинов дают вам дополнительные ресурсы, которые вы можете зачеркнуть в теплице/водохранилище/заводах соответственно. Бонус центра контроля производства позволяет зачеркнуть дополнительно суммарно 3 значка роботов в теплице / водохранилище / любом заводе / центрах контроля или планирования, а также в любом центре оптимизации.

Например, модернизировав водохранилище и зачеркнув значки энергии и роботов в соответствующем центре модернизации, вы зачёркиваете бонус (2 воды) и сразу применяете его. Немедленно зачеркните 2 ресурса в водохранилище.



Сначала зачеркните все добытые ресурсы в этой шахте, а затем зачеркните по 1 ресурсу за каждый извлечённый ресурс в теплице / водохранилище / заводе по обработке соответственно. После этого обведите значок шахты над столбцом, из которого вы извлекли ресурсы.

ВАЖНО: всегда зачёркивайте ресурсы в теплице / водохранилище / заводах по обработке сверху вниз!

Например, вы целиком заполнили шахту, из которой добыли 3 ресурса: жемчуг, воду и рубин. Вы зачёркиваете эти ресурсы в шахте и по 1 ресурсу в заводах по обработке жемчуга и рубинов и в водохранилище. Также вы обводите значок шахты, чтобы не забыть, что все ресурсы из неё уже извлечены.



В теплице, водохранилище и заводах есть значок ресурса, который приносит дополнительный бонус. Игрок (или несколько игроков, сделавших это в один ход), который первым зачеркнул такой ресурс, также обводит и этот бонус — в конце игры он принесёт дополнительные очки. Остальные игроки должны зачеркнуть такой бонус на своих игровых полях — получить его они больше не смогут.

Например, вы извлекли воду и закачали её в водохранилище, зачеркнув 1 значок воды, рядом с которым есть бонус. Так как вы стали первым игроком, который получил этот бонус, вы обводите его – в конце игры вы дополнительно получите 10 очков. Остальные игроки должны зачеркнуть этот бонус на своих полях.



6. ВЫПОЛНИТЕ МИССИЮ (необязательное действие)

Три карты миссий – это задачи, порученные вам Объединённым Альянсом. Игрок, первым достигнувший цели, получает большее количество очков и записывает их в ячейку выполненной миссии. Затем переверните соответствующую карту миссии стороной «Миссия выполнена» вверх. Если несколько игроков выполнили одну и ту же миссию одновременно, все они получают большее количество очков. Игроки, выполнившие эту миссию позднее, получают меньшее количество очков (оно указано в правом нижнем углу карты). Игрок не может дважды получить очки за одну и ту же миссию.

КОНЕЦ ИГРЫ

Игра заканчивается, когда:

- ▶ хотя бы один из игроков выполнил **все 3 миссии** А, Б и В, ИЛИ
- ▶ хотя бы один из игроков заполнил **все ячейки** на своём игровом поле номерами и/или «Х», ИЛИ
- ▶ один из игроков **зачеркнул все ячейки** системных ошибок на своём игровом поле.

В конце игры помимо очков, заработанных за выполнение миссий, и штрафов за системные ошибки, **подсчитайте очки за:**

▶ Теплицы

Запишите количество зачёркнутых ресурсов в теплице и затем умножьте его на очки, которые она приносит. Если вы не модернизировали теплицу, то используйте значение в верхней ячейке. Если же теплица модернизирована, то в нижней. Прибавьте бонус, если вы его обвели.



▶ Водохранилище

Запишите количество зачёркнутых ресурсов в водохранилище и затем умножьте его на очки, которые оно приносит. Если вы не модернизировали хранилище, то используйте значение в верхней ячейке. Если же хранилище модернизировано, то в нижней. Прибавьте бонус, если вы его обвели.



▶ Заводы по обработке жемчуга и рубинов

По отдельности запишите количество зачёркнутых ресурсов в каждом из заводов и затем умножьте его на очки, которые оно приносит. Если вы не модернизировали завод, то используйте значение в верхней ячейке. Если же завод модернизирован, то в нижней. Прибавьте бонус, если вы его обвели.



▶ Центр контроля производства

Запишите количество зачёркнутых значков астронавтов в центре контроля производства и умножьте на очки, которые он приносит. По умолчанию сами по себе значки астронавтов не приносят очков, однако, если вы модернизировали центр контроля, то каждый зачёркнутый значок астронавта принесёт вам 3 очка.



Также подсчитайте штрафные очки за:

► Центр планирования

Запишите количество зачёркнутых значков календаря в центре планирования и умножьте на очки, которые он отнимает. По умолчанию каждый зачёркнутый значок календаря отнимает у вас 3 очка, однако, если вы модернизировали центр планирования, то вы не теряете очки.



Финальный результат. Чтобы получить итоговый результат, сложите очки, полученные за выполненные миссии, теплицы, водохранилища, заводы и центр контроля производства, и вычтите штрафы за системные ошибки и центр планирования.

Игрок, набравший больше всех очков, становится победителем. Если таких игроков несколько, то победителем становится игрок, который зачеркнул наименьшее число системных ошибок. Если ничья сохраняется, игроки делят победу (или занимаемое место) между собой.

МИССИИ



Извлеките ресурсы из 5 шахт.



Извлеките ресурсы из 4 соседних шахт.



Активируйте 5 центров оптимизации.



Активируйте или модернизируйте суммарно 6 любых производств (теплицу / водохранилище / заводы / центры контроля или планирования / центры оптимизации).



Обведите 8 растений в шахтах (неважно, извлечены ресурсы или нет).

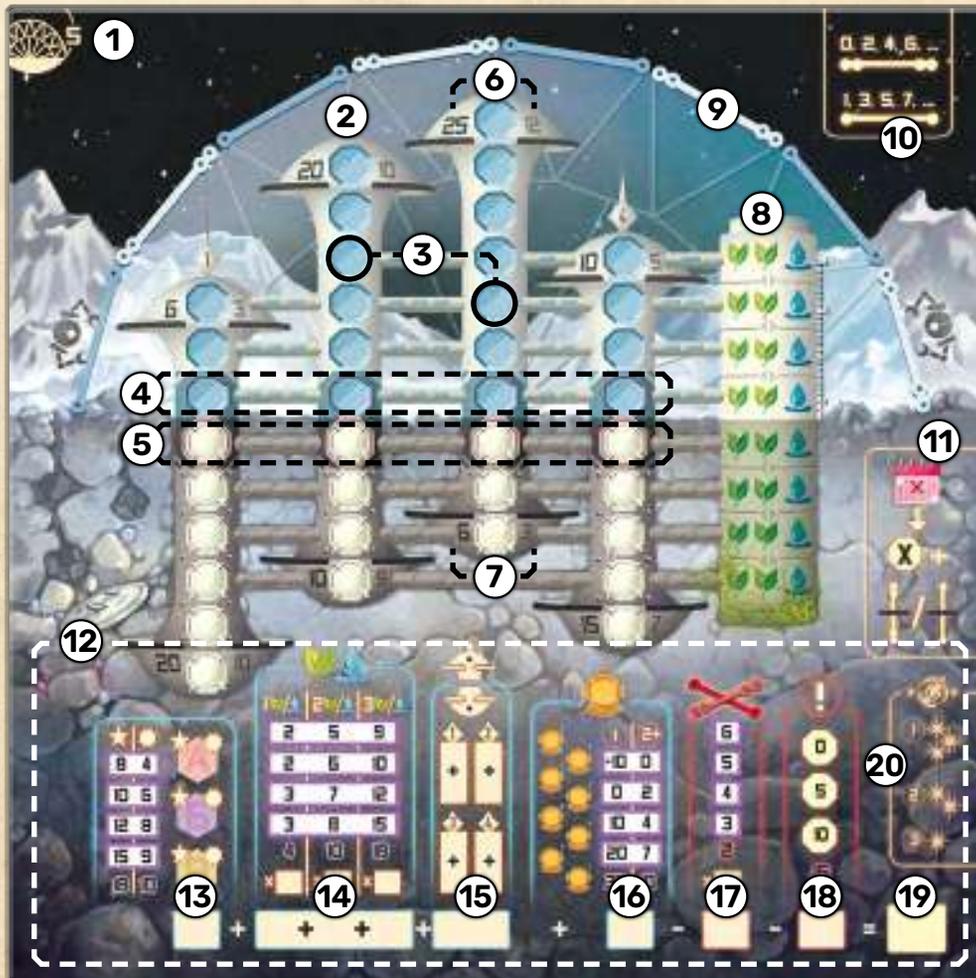


Обведите 5 ячеек с водой в шахтах (неважно, извлечены ресурсы или нет).



ПРИКЛЮЧЕНИЕ № 5. КУПОЛ

Благодаря вашим усилиям колония процветает. Теперь вам нужно построить столицу Луны! Возведите небоскрёбы с фундаментом, уходящим глубоко в лунный грунт, и постройте исследовательскую башню, чтобы вести работу с лунными растениями и водой, — и всё это под огромным куполом, защищающим город от космического излучения. Постройте город, который станет новой звездой в тёмной Вселенной!



- 1 Номер игрового поля и приключения.
- 2 Небоскрёб.
- 3 Ячейки для заполнения.
- 4 Начальный уровень небоскрёба (над поверхностью Луны).
- 5 Начальный уровень небоскрёба (под поверхностью Луны).
- 6 Очки за постройку верхнего уровня небоскрёба.
- 7 Очки за постройку нижнего уровня небоскрёба.
- 8 Исследовательская башня.
- 9 Секция купола.
- 10 Памятка по чётности / нечётности секций купола.
- 11 Памятка по использованию эффекта «Центр управления».
- 12 Зона подсчёта очков.
- 13 Ячейки миссий и очки за них.
- 14 Очки за заполненные уровни исследовательской башни.
- 15 Очки за заполненные уровни небоскрёбов.
- 16 Очки за эффект «Экипаж звездолёта».
- 17 Штраф за непостроенные секции купола.
- 18 Штрафы за системные ошибки.
- 19 Финальный результат.
- 20 Звёзды за места (для режима «Кампания»).

Игровое поле для Приключения № 5

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

- 1 Каждый игрок берёт **игровое поле** для Приключения № 5 и **стирающийся маркер**.
- 2 Возьмите из коробочки № 2 («Миссии») **карты миссий** для Приключения № 5 (№ 88-93). (Карты миссий пронумерованы в правом верхнем углу.) Случайным образом выберите по одной карте каждого типа: А, Б и В. Положите эти 3 карты лицевой стороной «Миссия получена» вверх в центр стола. Остальные карты миссий уберите в коробочку № 2.
- 3 Возьмите из коробочки № 1 («Звездолёты») **карты звездолётов** № 01-63, перемешайте их и разделите на 3 равные стопки по 21 карте в каждой. Затем положите получившиеся стопки стороной с номером вверх в центр стола.

ХОД ИГРЫ

Игра состоит из последовательности ходов. Все игроки совершают действия одновременно.

1. ПЕРЕВЕРНИТЕ 3 КАРТЫ ЗВЕЗДОЛЁТОВ

В начале раунда переверните по одной карте из каждой стопки и выложите их стороной с эффектом вверх под соответствующими стопками.

Таким образом, в начале каждого хода в центре стола окажется 3 комбинации «номер + эффект». Карты, лежащие стороной с эффектом вверх, образуют 3 стопки сброса. Если вы перевернули последние 3 карты, перемешайте по отдельности все стопки сброса, затем переверните их стороной с номером вверх, образовав новые стопки.



Пример подготовки к игре с 3 участниками

2. ВЫБЕРИТЕ КОМБИНАЦИЮ «НОМЕР + ЭФФЕКТ»

Каждый игрок выбирает одну из трёх доступных комбинаций.

Обратите внимание, что игроки не договариваются между собой и не сообщают друг другу, какие комбинации они решили использовать. Несколько игроков могут выбрать одинаковую комбинацию.

3. ВПИШИТЕ НОМЕР В ЯЧЕЙКУ

На Луне нужно соблюдать те же этапы строительства, что и на Земле. Каждый небоскрёб состоит из ячеек, которые вы должны пронумеровать снизу вверх в порядке возрастания. Первый номер, который вы вписываете в каждый небоскрёб, должен располагаться в одном из двух начальных уровней: на первом уровне над поверхностью Луны или на первом уровне под ней.

Вписывая номер, вы обязаны следовать следующим правилам:

- ▶ Номера можно вписывать только в **пустые ячейки**.
- ▶ Номера можно вписывать только в **соседние ячейки**, (сверху или снизу ячейки с номером).
- ▶ Номера в ячейках **не могут** повторяться в пределах одного небоскрёба.
- ▶ Вы можете пропустить один или несколько номеров (например, вписать 10 рядом с 13).

Игрок (или несколько игроков, сделавших это в один ход), который первым достигнет самого верхнего или самого нижнего уровня небоскрёба, обводит большой бонус этого уровня . Остальные игроки должны зачеркнуть его на своих игровых полях. Теперь они смогут получить лишь меньший бонус за этот уровень .



Если вы можете вписать номер хотя бы из одной доступной комбинации, вы должны это сделать.

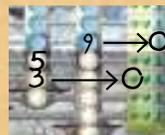
Если по вышеперечисленным правилам вы не можете вписать номер ни в одну ячейку ни на одном уровне, возникает **системная ошибка**: зачеркните верхнюю ячейку системных ошибок. Вы не можете более совершать никаких действий в этот ход. В конце игры каждая зачёркнутая ячейка ошибки отнимет от вашего результата 5 очков.

4. ПРИМЕНИТЕ ЭФФЕКТ (необязательное действие)

Система водообеспечения. В лаборатории башни проводятся исследования воды, добытой из недр Луны. Если вы выбрали комбинацию с этим эффектом, то вы можете обвести значок воды на том уровне башни, который соединён с уровнем небоскрёба, куда вы только что вписали номер.

Теплицы. Поднятые из грунта Луны растения также находятся в теплицах исследовательской башни. Если вы выбрали комбинацию с этим эффектом, то вы можете обвести значок растения на том уровне башни, который соединён с уровнем небоскрёба, куда вы только что вписали номер.

Например, вы использовали комбинацию «3 + Теплицы». Вы вписываете номер в пустую ячейку и обводите 1 значок растения на соответствующем уровне исследовательской башни. Или, если вы использовали комбинацию «9 + Система водообеспечения», то вы вписываете номер в пустую ячейку и обводите 1 значок воды на соответствующем уровне башни.



Экипаж звездолёта. Этот эффект позволяет изменить значение номера из выбранной комбинации в пределах двух (-2, -1, 0, +1, +2). Когда вы применяете этот эффект, зачеркните 1 значок астронавта на своём игровом поле. Если вы зачеркнули все значки астронавтов, вы больше не можете использовать этот эффект, но по-прежнему обязаны вписать номер из комбинации с ним.

ВАЖНО: вписываемый номер не может быть меньше 0!



Инженерный отдел. Для комфортного существования и обеспечения безопасности поселения вам необходимо возвести над ним купол. В этом вам помогут лучшие инженеры и роботы. Чтобы возвести одну секцию купола, проведите по ней черту.

При этом следуйте правилам ниже:

- ▶ Секции купола бывают двух типов: чётного (с 2 креплениями на каждом конце)  и нечётного (с 1 креплением на каждом конце) . Если номер из комбинации, который вы только что вписали, является чётным, вы можете построить только чётную секцию, если он является нечётным, то только нечётную.
- ▶ В начале игры вы можете построить только одну из двух секций рядом с поверхностью Луны.
- ▶ Потом вы можете строить секции, прилегающие к уже построенным секциям.

Например, в начале игры вы использовали комбинацию «9 + Инженерный отдел». Так как ещё ни одна секция купола не была построена, вы можете построить только секцию рядом с поверхностью Луны. Вы вписываете номер в небоскрёб и строите нечётную секцию слева.



Центр управления. Этот эффект ускоряет строительство небоскрёбов, но замедляет строительство купола. После того как вы вписали номер из комбинации, дополнительно впишите «X» в любую свободную ячейку в одном из начальных уровней небоскрёба либо рядом с заполненной ячейкой.

За каждый вписанный «X» разделите 1 непостроенную секцию купола на ваш выбор на две части, проведя линию посередине. Теперь вам придётся построить 2 секции вместо одной.

- ▶ Обе части разделённой секции остаются чётными/нечётными.

- ▶ Одну и ту же секцию можно разделить пополам только 1 раз.
- ▶ Если все секции уже построены, то ничего не происходит.

Например, вы выбрали комбинацию «11 + Центр управления». Вы решаете вписать номер и «X» в первую башню. После вы разделяете секцию пополам.



Энергоблок. С помощью энергии вы можете повысить эффективность выполнения миссий, исследовательской башни с теплицами и водохранилищем, экипажа и строящегося купола, чтобы получить больше очков в конце игры (подробнее см. «Конец игры» на стр. 35).

Как это сделать? Когда вы применяете этот эффект, выберите, что вы хотите оптимизировать, и зачеркните целиком один из рядов ячеек в соответствующей зоне подсчёта очков. Зачёркивайте ряды сверху вниз.

Например, используя эффект «Энергоблок», вы можете зачеркнуть сразу 3 ячейки одного ряда в зоне исследовательской башни, 2 ячейки одного ряда в зоне миссий или экипажа звездолёта или 1 ячейку в зоне купола.



5. ВЫПОЛНИТЕ МИССИЮ (необязательное действие)

Три карты миссий – это задачи, порученные вам Объединённым Альянсом. Игрок, первым достигнувший цели, получает большее количество очков и записывает их в ячейку выполненной миссии. Затем переверните соответствующую карту миссии стороной «Миссия выполнена» вверх. Если несколько игроков выполнили одну и ту же миссию одновременно, все они получают большее количество очков. Игроки, выполнившие эту миссию позднее, получают меньшее количество очков (оно указано в правом нижнем углу карты). Игрок не может дважды получить очки за одну и ту же миссию.

В этом приключении миссии приносят вам очки, результат которых вы можете улучшить при помощи эффекта «Энергоблок» (см. «Энергоблок» на стр. 34). Игрок (или несколько игроков, сделавших это в один ход), который первым выполнил миссию, обводит значок ☆ возле соответствующей миссии (А, Б или В). Теперь после выполнения миссии остальные игроки смогут обвести только значок ✨.

Например, вы выполнили миссию А первым среди других игроков и обводите значок ☆ рядом с ячейкой очков за миссию А. Так как у вас улучшен результат миссий, то на текущий момент игры эта выполненная миссия приносит вам 10 очков. Если вы ещё улучшите результат миссий, то сможете получить за миссию 12, 15 или даже 18 очков.



КОНЕЦ ИГРЫ

Игра заканчивается, когда:

- ▶ хотя бы один из игроков выполнил **все 3 миссии** А, Б и В, ИЛИ
- ▶ хотя бы один из игроков заполнил **все ячейки** на своём игровом поле номерами и/или «Х», ИЛИ
- ▶ один из игроков **зачеркнул все ячейки** системных ошибок на своём игровом поле.

В конце игры **подсчитайте очки** за:

▶ Миссии

Для каждой выполненной миссии, в зависимости от того, какой значок вы обвели (☆ или ✨), запишите результат из верхнего незачёркнутого ряда в ячейку миссии. Сложите все очки, полученные за миссии, и запишите результат в зону подсчёта очков.

Например, вы дважды улучшили результат миссий и выполнили миссию А (☆) и миссию Б (✨). За миссию А вы получаете 12 очков, за миссию Б – 8. Миссию В вы не выполнили, поэтому очков за неё не получаете. Итого за миссии вы получаете 20 очков.



▶ Исследовательскую башню (Теплицы и Водохранилище)

Отдельно посчитайте количество уровней исследовательской башни, на которых обведено 1, 2 и 3 значка воды и/или растений. В зоне подсчёта очков за исследовательскую башню в 1-ю колонку запишите количество уровней с одним обведённым значком (1 🌱/💧), во 2-ю – с двумя (2 🌱/💧) и в 3-ю, соответственно, – с тремя (3 🌱/💧). В каждой колонке умножьте полученное число на результат из верхнего незачёркнутого ряда и запишите результат.

Например, в вашей исследовательской башне есть 1 уровень с 1 обведённым значком, 3 уровня с 2 обведёнными значками и 2 уровня с 3 обведёнными значками. Вы записываете эти значения в соответствующие ячейки. Вы трижды оптимизировали результат башни и умножаете записанные значения на результат в верхнем незачёркнутом ряду. Запишите полученные очки в ячейку башни в зоне подсчёта очков.



► Небоскрёбы

Запишите и сложите бонусы, полученные за постройку верхнего и/или нижнего уровня небоскрёбов, в ячейке небоскрёбов в зоне подсчёта очков.

Например, в первом небоскрёбе вы построили только верхний уровень и сделали это первым — запишите в верхнюю часть 1-го небоскрёба 6 очков. Во втором небоскрёбе вы построили только нижний уровень и снова были первым — запишите в нижнюю часть 2-го небоскрёба 10 очков. В третьем небоскрёбе вы построили оба уровня, но не были первым — запишите очки в соответствующие части небоскрёба (12 в верхнюю и 3 в нижнюю). В четвёртом небоскрёбе вы не построили ни одного верхнего/нижнего уровня, поэтому очков за него не получаете. Итого за небоскрёбы вы получаете 31 очко.



► Экипаж звездолёта

Игрок (или несколько игроков), который зачеркнул больше всего значков астронавтов, получает очки, указанные в первой колонке верхнего незачёркнутого ряда в зоне экипажа на своём игровом поле, а остальные игроки — очки во второй колонке. Вы не зарабатываете и не теряете очки, если не зачеркнули ни одного значка астронавта.

Например, вы зачеркнули 4 значка астронавтов — больше, чем остальные игроки. Вы дважды улучшили зону экипажа, поэтому получаете 10 очков. Остальные игроки получают очки, указанные во второй колонке, в зависимости от степени улучшения этой зоны.



Вы также получаете штрафные очки за:

► Купол

Вы получаете штраф, если вы не завершили строительство купола. Посчитайте, сколько секций купола вы не построили, и запишите это число в ячейку купола в зоне подсчёта очков. Умножьте его на число в верхней незачёркнутой ячейке. Чем больше раз вы улучшите купол, тем меньше потеряете за него очков.

Финальный результат. Чтобы получить итоговый результат, сложите полученные очки за выполненные миссии, исследовательскую башню, небоскрёбы и экипаж и вычтите штрафы за непостроенные секции купола и системные ошибки.

Игрок, набравший больше всех очков, становится победителем. Если таких игроков несколько, то победителем становится игрок, который зачеркнул наименьшее число системных ошибок. Если ничья сохраняется, игроки делят победу (или занимаемое место) между собой.

МИССИИ



Заполните все ячейки в одном небоскрёбе.



Заполните верхний уровень двух небоскрёбов.



Обведите по крайней мере 2 значка (2 растения или 1 растение + 1 вода) на любых трёх уровнях исследовательской башни.



Обведите все 3 значка (2 растения + 1 вода) на любых двух уровнях исследовательской башни.



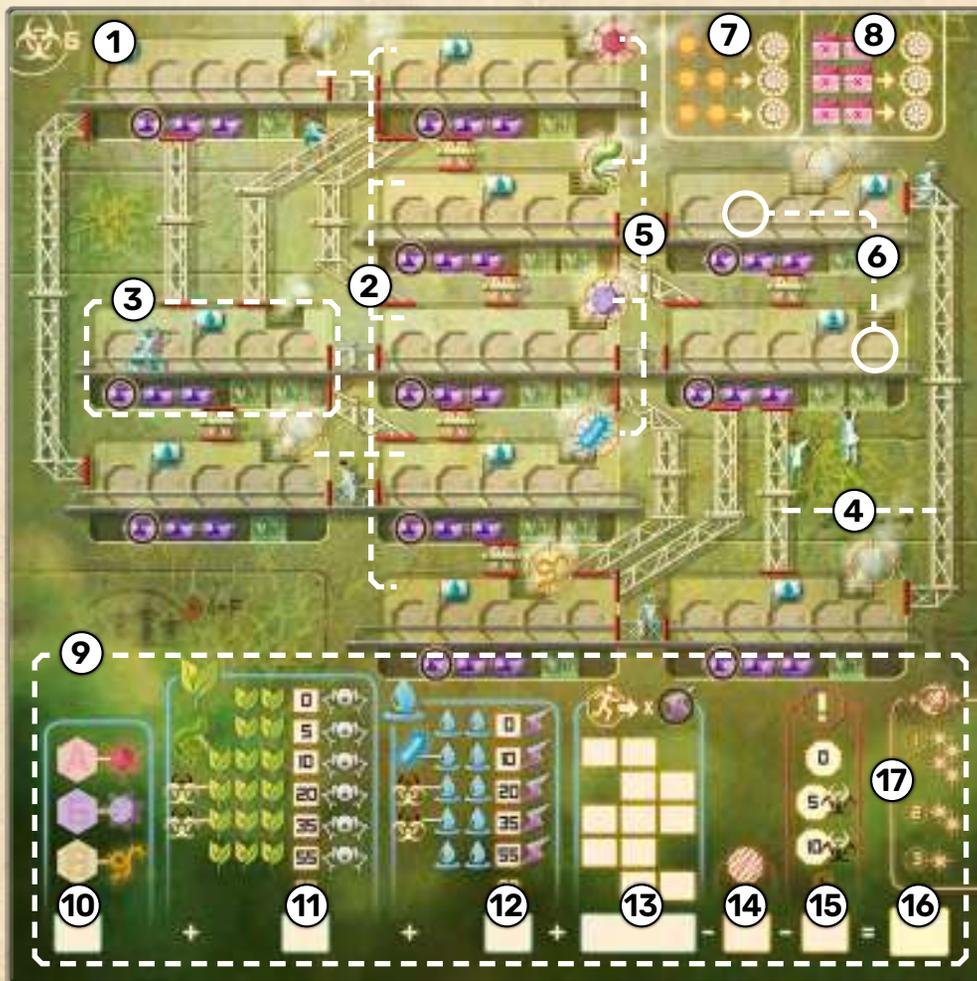
Постройте все секции купола.



Впишите «X» в 4 ячейки при помощи эффекта «Центр управления».

ПРИКЛЮЧЕНИЕ № 6. ВИРУС

Мы толком не знаем, что произошло... Может, лунная вода стала источником заражения... А может, всё это из-за экспериментов по скрещиванию земных растений с лунными... Как бы то ни было, в колонии появилось несколько вирусов. Закрывайте жилые блоки на карантин, чтобы замедлить темпы распространения вируса и эвакуировать как можно больше людей. Но мы рассчитываем, что, несмотря на эпидемию, вы продолжите научные эксперименты. Даже если это несёт риск для населения...



- 1 Номер игрового поля и приключения.
- 2 Уровни жилых блоков.
- 3 Жилой блок с энергоблоками, резервуарами с водой и теплицами.
- 4 Проход между жилыми блоками.
- 5 Вирусы.
- 6 Ячейки для заполнения (комната жилого блока).
- 7 Ячейки эффекта «Экипаж звездолёта».
- 8 Ячейки эффекта «Центр управления».
- 9 Зона подсчёта очков.
- 10 Ячейки миссий и очки за них.
- 11 Очки за растения в теплицах.
- 12 Очки за воду в водохранилище.
- 13 Очки за эвакуированные жилые блоки.
- 14 Штрафные очки за заражённые комнаты (ячейки).
- 15 Штрафы за системные ошибки.
- 16 Финальный результат.
- 17 Звёзды за места (для режима «Кампания»).

Игровое поле для Приключения № 6

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

- 1 Каждый игрок берёт **игровое поле** для Приключения № 6 и **стирающийся маркер**.

Игровое поле этого приключения представляет собой жилой модуль из 11 жилых блоков по 5 комнат в каждом. Выберите на своём поле блок, в котором нет вируса (в верхнем правом углу такого блока есть значок мишени ). Нарисуйте внутри мишени букву «В» и обведите её, чтобы показать, что вирус в этом блоке активен. Это серый вирус, и он мгновенно распространяется: зачеркните одну из ячеек в этом блоке на свой выбор — теперь эта комната заражена. Игроки могут выбрать для заражения разные жилые блоки.

- 2 Возьмите из коробочки № 2 («Миссии») **карты миссий** для Приключения № 6 (№ 94-99). (Карты миссий пронумерованы в правом верхнем углу.) Случайным образом выберите по одной карте каждого типа: А, Б и В. Положите эти 3 карты лицевой стороной «Миссия получена» вверх в центр стола. Остальные карты миссий уберите в коробочку № 2.

- 3 Возьмите из коробочки № 1 («Звездолёты») **карты звездолётов** № 01-63, перемешайте их и разделите на 3 равные стопки по 21 карте в каждой. Затем положите получившиеся стопки стороной с номером вверх в центр стола.

ХОД ИГРЫ

Игра состоит из последовательности ходов. Все игроки совершают действия одновременно.

1. ПЕРЕВЕРНИТЕ 3 КАРТЫ ЗВЕЗДОЛЁТОВ

В начале раунда переверните по одной карте из каждой стопки и выложите их стороной с эффектом вверх под соответствующими стопками.

Таким образом, в начале каждого хода в центре стола окажется 3 комбинации «номер + эффект». Карты, лежащие стороной с эффектом вверх, образуют 3 стопки сброса. Если вы перевернули последние 3 карты, перемешайте по отдельности все стопки сброса, затем переверните их стороной с номером вверх, образовав новые стопки.



Пример подготовки к игре с 3 участниками

2. ВЫБЕРИТЕ КОМБИНАЦИЮ «НОМЕР + ЭФФЕКТ»

Каждый игрок выбирает одну из трёх доступных комбинаций.

Обратите внимание, что игроки не договариваются между собой и не сообщают друг другу, какие комбинации они решили использовать. Несколько игроков могут выбрать одинаковую комбинацию.

3. ВПИШИТЕ НОМЕР В ЯЧЕЙКУ

В жилом модуле есть 5 уровней, на которых размещено 2 или 3 жилых блока по 5 ячеек-комнат в каждом. Вы должны заполнить каждый уровень номерами слева направо в порядке возрастания. Каждый блок соединён с другими системой проходов.

Вписывая номер, вы обязаны следовать следующим правилам:

- ▶ Номера можно вписывать только в **пустые ячейки**.
- ▶ Номера в ячейках **не могут** повторяться в пределах одного уровня.
- ▶ Вы можете оставить сколько угодно пустых ячеек между двумя ячейками со вписанными номерами и заполнить их позже, **соблюдая порядок возрастания номеров на всём уровне**. Вы также можете пропустить один или несколько номеров (например, вписать 10 рядом с 13).
- ▶ Во время игры вы будете зачёркивать ячейки – они будут заражены вирусом, и их использование будет невозможно. Игнорируйте их.

Если вы можете вписать номер хотя бы из одной доступной комбинации, вы должны это сделать.

Если по вышеперечисленным правилам вы не можете вписать номер ни в одну ячейку ни на одном уровне, возникает **системная ошибка**: зачеркните верхнюю ячейку системных ошибок. Вы не можете более совершать никаких действий в этот ход. В конце игры каждая зачёркнутая ячейка ошибки отнимет от вашего результата

5 очков. Более того, когда вы зачёркиваете 2 или 3 системную ошибку на своём поле, происходит распространение вирусов, но только на вашем игровом поле (см. «Распространение через системные ошибки» на стр. 42).

4. ПРИМЕНИТЕ ЭФФЕКТ (необязательное действие)

Энергоблок. Для комфортной жизни в блоке, вам надо активировать как можно больше энергоблоков. Обведите 1 энергоблок в жилом блоке, куда вы вписали номер из комбинации. Обратите внимание, что в начале игры в каждом блоке уже есть по 1 обведённому энергоблоку. В конце игры каждая незаражённая комната в полностью заполненном блоке принесёт столько очков, сколько энергоблоков в этом блоке вы обвели (см. «Конец игры» на стр. 43).

Пример: вы использовали комбинацию «9 + Энергоблок». Вы вписываете номер в пустую ячейку и обводите значок энергоблока в этом же жилом блоке.



Инженерный отдел. Чтобы вирус не вырвался за пределы жилого блока, вы можете закрыть его на карантин. Перекройте один из проходов по вашему выбору в любом месте, разделив его пополам линией. Таким образом, ранее соединённые жилые блоки перестают быть связаны. Теперь вирус не сможет проникнуть в незаражённый блок по этому проходу. Перекрытие проходов не влияет на нумерацию уровней: вы по-прежнему должны пронумеровать весь уровень слева направо в порядке возрастания. (О том, как распространяются вирусы, читайте далее и в разделе «Разыграйте инциденты» на стр. 41.)

Например, с помощью эффекта «Инженерный отдел» вы перекрываете проход между двумя блоками на разных уровнях. Когда вирусы будут активированы, красный вирус не распространится по этому проходу из верхнего блока в нижний, а зелёный — из нижнего блока в верхний.

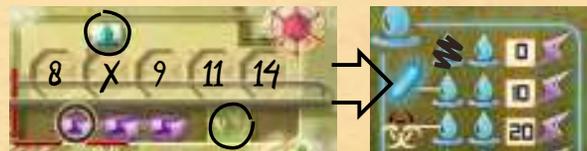


Теплицы. Если вы выбрали комбинацию с этим эффектом, то вы можете обвести 1 значок растения в теплице жилого блока, куда вы только что вписали номер. Затем зачеркните 1 значок растения в зоне подсчёта очков. Зачёркивайте значки растений в зоне подсчёта очков слева направо, начиная с верхней строки и переходя на строку ниже.



Например, вы использовали комбинацию «14 + Теплицы». Вы вписываете номер в пустую ячейку и обводите значок растения в теплице этого жилого блока. Затем вы зачёркиваете значок растения в зоне подсчёта очков.

Система водообеспечения. Если вы выбрали комбинацию с этим эффектом, то вы можете обвести резервуар с водой в жилом блоке, куда вы только что вписали номер. Затем зачеркните 1 значок воды в зоне подсчёта очков. Зачёркивайте значки воды в зоне подсчёта очков слева направо, начиная с верхней строки и переходя на строку ниже.



Например, вы использовали комбинацию «11 + Система водообеспечения». Вы вписываете номер в пустую ячейку и обводите значок резервуара с водой в этом жилом блоке. Затем вы зачёркиваете значок воды в зоне подсчёта очков.

Каждый раз, когда вы зачёркиваете последний значок растения или воды в строке в зоне подсчёта очков, зачеркните ячейку со значением в конце этой строки, а также значок робота (в зоне подсчёта очков за теплицы) или энергии (в зоне подсчёта очков за систему водообеспечения). Вы должны немедленно воспользоваться соответствующим эффектом. При помощи робота перекройте один из проходов. При помощи энергии обведите 1 энергоблок в любом жилом блоке на ваш выбор, кроме тех, в которых все ячейки пронумерованы/зачёркнуты.

Например, вы использовали комбинацию с эффектом «Система водообеспечения», и после того, как вы обвели значок резервуара в жилом блоке, вы зачёркиваете значок воды в зоне подсчёта очков. Так как это последний символ в строке, вы также сначала зачёркиваете ячейку со значением (теперь вода принесёт вам больше очков в конце игры), а затем зачёркиваете значок энергии и сразу же применяете этот эффект — обведите 1 энергоблок в любом жилом блоке, где ещё есть пустые ячейки.



Распространение вирусов через растения и воду. Похоже, в результате опытов с лунными растениями, вы заразили и привезённые растения с Земли. А в лунной воде, судя по всему, содержались вирусы, до этого момента неизвестные человечеству...

Активация вируса. Каждый раз, когда вы зачёркиваете значок растения или воды, рядом с которым есть значок **активации вируса** (🌿 или 💧), все игроки должны немедленно его активировать на своём игровом поле, обведя соответствующий значок мишени с этим вирусом. Также все игроки должны вычеркнуть этот символ активации на своём игровом поле, поскольку каждый вирус может быть активирован только 1 раз. Каждый раз, когда происходит активация вируса, на шаге 5 происходит распространение всех активных вирусов для всех игроков (см. «Разыграйте инциденты» далее).



Распространение вируса. Каждый раз, когда вы зачёркиваете значок растения или воды, рядом с которым есть значок **распространения вируса** (🦠), все игроки должны вычеркнуть этот значок в зоне подсчёта очков на своём игровом поле. Затем, во время шага 5, на полях ваших соперников происходит распространение всех активных вирусов (см. «Разыграйте инциденты» далее).

Экипаж звездолёта. Этот эффект позволяет изменить значение номера из выбранной комбинации в пределах двух (-2, -1, 0, +1, +2). Когда вы применяете этот эффект, зачеркните 1 значок астронавта в верхней части своего игрового поля. Как только у вас окажется зачёркнуто 2 значка астронавтов, обведите символ универсального эффекта 🌌.

ВАЖНО: вписываемый номер не может быть меньше 0!

Центр управления. Этот эффект позволяет дополнительно вписать «X» в любую свободную ячейку после того, как вы вписали номер из комбинации. За вписанный «X» зачеркните 1 значок календаря в правой части вашего игрового поля. Как только у вас окажется зачёркнуто 2 значка календаря, обведите символ универсального эффекта 🕒.

Например, вы использовали комбинацию с эффектом «Центр управления». Вы вписали номер в пустую ячейку и дополнительно вписали «X». После этого вы зачёркиваете значок календаря в зоне эффекта «Центр управления» и, так как это был второй значок, который вы зачеркнули в ряду, обводите значок универсального эффекта.



Универсальный эффект. Вы можете использовать этот эффект в любой свой следующий ход **вместо** эффекта из выбранной комбинации, если на вашем поле обведён соответствующий символ 🕒. Когда вы решите использовать его, зачеркните этот обведённый символ 🕒, а затем примените любой из эффектов (🌿/💧/🦠/🌌/🕒).

Например, у вас есть неиспользованный универсальный эффект. В свой следующий ход вы решаете его применить: зачеркните обведённый значок и разыграйте один из эффектов на ваш выбор.



5. РАЗЫГРАЙТЕ ИНЦИДЕНТЫ: РАСПРОСТРАНЕНИЕ АКТИВНЫХ ВИРУСОВ И ЭВАКУАЦИЯ ЖИЛЫХ БЛОКОВ (обязательное действие)

Определите количество и тип распространяемых вирусов.

Прежде всего, вы должны установить количество и тип активных вирусов, которые будут распространяться.

► **Инфекции** 🌿🦠🦠🦠. За каждый активированный в этот ход вирус разыграйте распространение всех активных вирусов. Например, если в этот ход было активировано 2 вируса, каждый игрок должен распространить все активные вирусы на своём поле сначала в первый, а потом и во второй раз.

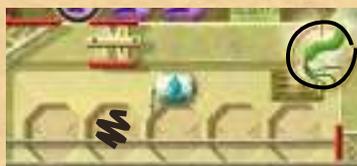
► **Распространение вирусов через  или .** Если вы зачеркнули значок растения или воды, рядом с которым есть значок распространения вируса , то все активные к этому моменту вирусы распространяются на полях всех других игроков. На вашем поле активные вирусы в этот ход не распространяются. Если несколько игроков одновременно активировали распространение вирусов при помощи одного и того же символа, оно не действует на этих игроков, а на остальных игроков действует только 1 раз.

► **Распространение через системные ошибки.** Если вы зачеркнули 2-ю или 3-ю ячейки системных ошибок, обведите значок распространения вируса  и разыграйте распространение всех активных вирусов только на своём игровом поле.

Разыграйте распространение вируса.

Каждый активный вирус распространяется на вашем игровом поле один за другим в следующем порядке: слева направо, начиная с верхнего уровня и затем переходя на уровень ниже. Вирус распространяется, заражая комнату в том жилом блоке, где он появился. Зачеркните 1 незаполненную ячейку в этом блоке на ваш выбор. В соседние блоки вирус в таком случае не распространяется.

Например, в этот ход был активирован зелёный вирус. В жилом блоке, где есть этот вирус, все ячейки пустые. Вирус распространяется только в этом блоке — зачеркните одну любую ячейку на ваш выбор.



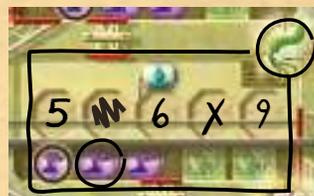
Если блок заполнен, т. е. все его ячейки (комнаты) пронумерованы или зачёркнуты, то вирус передаётся во все соседние блоки, соединённые с ним проходом. Зачеркните по 1 ячейке на ваш выбор в каждом из этих блоков. Вирус не распространяется в соседний блок, если проход между ними перекрыт. Также вирус не распространяется в полностью заполненный блок и не передаётся через такой блок дальше.

Эвакуируйте заполненные блоки.

Жилой блок считается заполненным, когда все комнаты в нём заполнены или заражены (зачёркнуты). Как только вы заполнили все ячейки в блоке, обведите его и подсчитайте полученные за него очки. Умножьте количество пронумерованных ячеек на количество обведённых энергоблоков в этом блоке.

Запишите получившийся результат в соответствующей ячейке зоны подсчёта очков в нижней части своего игрового поля. Заражённые (зачёркнутые) ячейки не учитываются при подсчёте очков за блок. Каждый блок можно эвакуировать (и получить за него очки) только 1 раз.

Например, вы заполнили все ячейки в блоке, а значит, можете его эвакуировать. Обведите блок и подсчитайте за него очки: умножьте 4 заполненные ячейки на 2 обведённых энергоблока. Запишите результат (8 очков) в соответствующей ячейке в зоне подсчёта очков.



6. ВЫПОЛНИТЕ МИССИЮ (необязательное действие)

Три карты миссий — это задачи, порученные вам Объединённым Альянсом. Игрок, первым достигнувший цели, получает большее количество очков и записывает их в ячейку выполненной миссии. Затем переверните соответствующую карту миссии стороной «Миссия выполнена» вверх. Если несколько игроков выполнили одну и ту же миссию одновременно, все они получают большее количество очков. Игроки, выполнившие эту миссию позднее, получают меньшее количество очков (оно указано в правом нижнем углу карты). Игрок не может дважды получить очки за одну и ту же миссию.

Каждой миссии соответствует вирус  соответствует миссии А,  — миссии Б,  — миссии В). Каждый раз,

когда один из игроков первым выполняет какую-либо миссию, все игроки должны активировать соответствующий вирус на своём игровом поле: сначала обвести указанный значок мишени с вирусом в жилом блоке, а затем вычеркнуть его в зоне подсчёта очков, так как каждый вирус может быть активирован только один раз. Затем разыграйте распространение всех активных вирусов, как описано в шаге 5.

КОНЕЦ ИГРЫ

Игра заканчивается, когда:

- ▶ хотя бы один из игроков выполнил **все 3 миссии** А, Б и В, ИЛИ
- ▶ хотя бы один из игроков заполнил **все ячейки** на своём игровом поле номерами и/или «Х» или зачеркнул их вследствие заражения, ИЛИ
- ▶ один из игроков **зачеркнул все ячейки** системных ошибок на своём игровом поле.

В конце игры помимо очков, заработанных за выполнение миссий, и штрафов за системные ошибки, **подсчитайте очки за:**

▶ Растения в теплице

Растения в теплице приносят столько очков, сколько указано в верхней незачёркнутой ячейке в зоне подсчёта очков.

▶ Водохранилище

Вода в водохранилище приносит столько очков, сколько указано в верхней незачёркнутой ячейке в зоне подсчёта очков.

▶ Эвакуированные жилые блоки

Конечно, вы не можете оставить жителей на произвол судьбы. Эвакуируйте оставшиеся незаполненные блоки и подсчитайте за них очки. Умножьте количество пронумерованных ячеек на количество обведённых энергоблоков в этом блоке. Запишите получившийся результат в соответствующей ячейке зоны подсчёта очков в нижней части своего игрового поля. Сложите очки за все эвакуированные блоки, чтобы получить общий результат.

Вы также теряете очки за:

▶ Заражённые комнаты

Увы, некоторые жители заражены, и их придётся отправить на карантин. Вы теряете по 1 очку за каждую заражённую (т. е. зачёркнутую) ячейку на вашем игровом поле. Запишите число заражённых ячеек в зону подсчёта очков.

Финальный результат. Чтобы получить итоговый результат, сложите полученные очки за выполненные миссии, теплицу и водохранилище, эвакуированные жилые блоки и вычтите штрафы за заражённые комнаты и системные ошибки.

Игрок, набравший больше всех очков, становится победителем. Если таких игроков несколько, то победителем становится игрок, который зачеркнул наименьшее число системных ошибок. Если ничья сохраняется, игроки делят победу (или занимаемое место) между собой.

МИССИИ



Эвакуируйте 2 любых жилых блока. Они могут быть частично или даже полностью заражены.



Эвакуируйте все жилые блоки на одном уровне. Они могут быть частично или даже полностью заражены.



Закройте на карантин 3 жилых блока, перекрыв все проходы, ведущие к каждому из них.



Закройте на карантин жилые блоки с зелёным вирусом и с синим вирусом, перекрыв все ведущие к ним проходы.



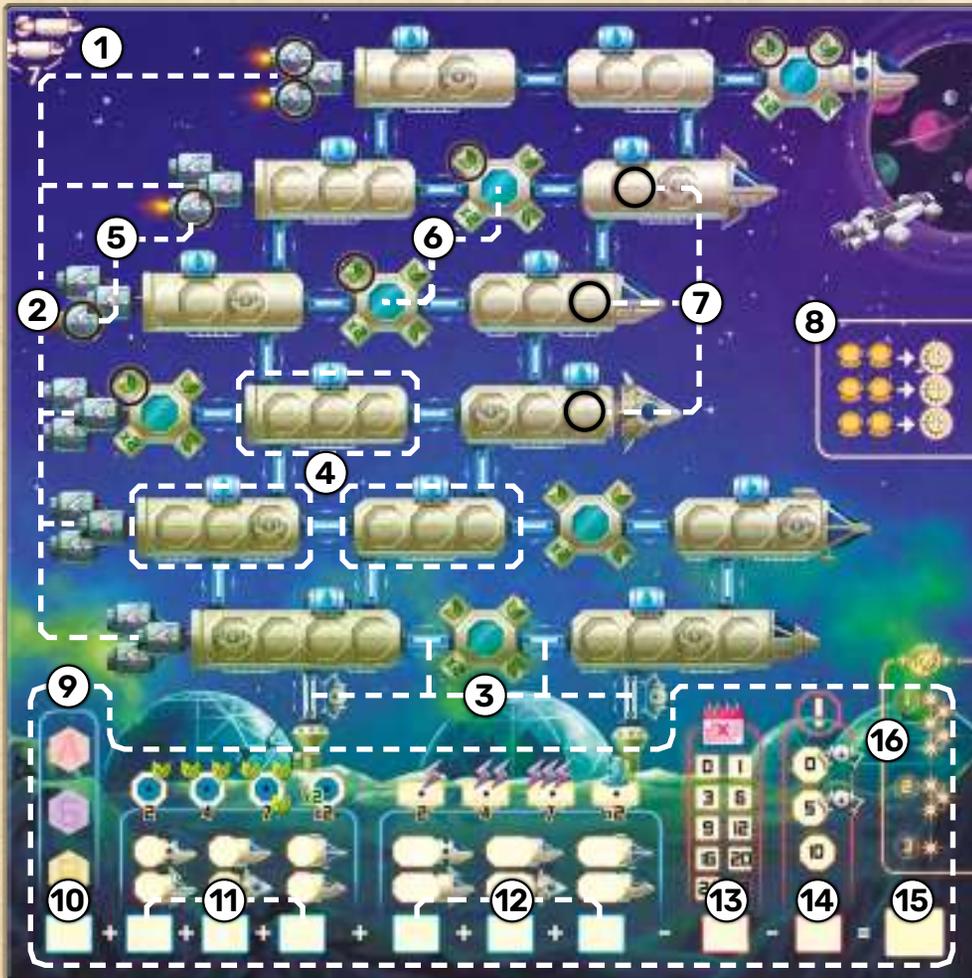
Обведите все энергоблоки на 2 любых уровнях.



Обведите все значки растений в теплицах и резервуары с водой на 2 любых уровнях.

ПРИКЛЮЧЕНИЕ № 7. БЕГСТВО

К сожалению, эпидемия захватила колонию, и вам пришлось эвакуировать население. К счастью, эвакуация прошла успешно. Признаюсь, мы всё равно планировали покинуть Луну, просто теперь придётся сделать это раньше. Нам нужно торопиться, а новые звездолёты ещё не готовы. Из-за экстренной ситуации они находятся в горизонтальном положении прямо над куполами, что мешает большинству из них стартовать. Вы должны это исправить. Мы рассчитываем, что вы можете нам покинуть эту проклятую Луну через пространственно-временной портал и отправиться покорять Вселенную.



- ① Номер игрового поля и приключения.
- ② Шесть уровней со звездолётами.
- ③ Шлюзы между модулями звездолётов и между звездолётом и поселением.
- ④ Модули звездолётов.
- ⑤ Энергоблок в двигателе звездолёта.
- ⑥ Модуль с теплицами.
- ⑦ Ячейки для заполнения.
- ⑧ Ячейки эффекта «Экипаж звездолёта».
- ⑨ Зона подсчёта очков.
- ⑩ Ячейки миссий и очки за них.
- ⑪ Очки за теплицы.
- ⑫ Очки за звездолёт.
- ⑬ Штраф за использование эффекта «Центр управления».
- ⑭ Штраф за системные ошибки.
- ⑮ Финальный результат.
- ⑯ Звёзды за места (для режима «Кампания»).

Игровое поле для Приключения № 7

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

- 1 Каждый игрок берёт **игровое поле** для Приключения № 7 и **стирающийся маркер**.
- 2 Возьмите из коробочки № 2 («Миссии») **карты миссий** для Приключения № 7 (№ 100–105). (Карты миссий пронумерованы в правом верхнем углу.) Случайным образом выберите по одной карте каждого типа: А, Б и В. Положите эти 3 карты лицевой стороной «Миссия получена» вверх в центр стола. Остальные карты миссий уберите в в коробочку № 2.
- 3 Возьмите из коробочки № 1 («Звездолёты») **карты звездолётов** № 01–63, перемешайте их и разделите на 3 равные стопки по 21 карте в каждой. Затем положите получившиеся стопки стороной с номером вверх в центр стола.

ХОД ИГРЫ

Игра состоит из последовательности ходов. Все игроки совершают действия одновременно.

1. ПЕРЕВЕРНИТЕ 3 КАРТЫ ЗВЕЗДОЛЁТОВ

В начале раунда переверните по одной карте из каждой стопки и выложите их стороной с эффектом вверх под соответствующими стопками.

Таким образом, в начале каждого хода в центре стола окажется 3 комбинации «номер + эффект». Карты, лежащие стороной с эффектом вверх, образуют 3 стопки сброса. Если вы перевернули последние 3 карты, перемешайте по отдельности все стопки сброса, затем переверните их стороной с номером вверх, образовав новые стопки.

2. ВЫБЕРИТЕ КОМБИНАЦИЮ «НОМЕР + ЭФФЕКТ»

Каждый игрок выбирает одну из трёх доступных комбинаций.

Обратите внимание, что игроки не договариваются между собой и не сообщают друг другу, какие комбинации они решили использовать. Несколько игроков могут выбрать одинаковую комбинацию.



Пример подготовки к игре с 3 участниками

3. ВПИШИТЕ НОМЕР В ЯЧЕЙКУ

Звездолёты расположены над поверхностью Луны прямо над куполами. Всего в вашем распоряжении 6 звездолётов. Каждый звездолёт состоит из нескольких модулей с ячейками для заполнения. Один звездолёт – один уровень, который необходимо заполнить номерами слева направо в порядке возрастания.

В каждом звездолёте также есть теплицы и резервуары с водой. Все модули соединены шлюзами , однако в начале игры они заблокированы. Чтобы пронумеровать теплицу или модуль, вам сперва надо активировать шлюз, ведущий к ним.

В начале игры у вас есть доступ из поселения только к двум модулям самого нижнего звездолёта. Вы можете вписать номера только в ячейки этих двух модулей.

Вписывая номер, вы обязаны следовать следующим правилам:

- ▶ Номера можно вписывать только в **пустые ячейки**.
- ▶ Номера в ячейках **не могут** повторяться в пределах одного уровня.
- ▶ Вы можете оставить сколько угодно пустых ячеек между двумя ячейками со вписанными номерами и заполнить их позже, **соблюдая порядок возрастания номеров на всём уровне**. Вы также можете пропустить один или несколько номеров (например, вписать 10 рядом с 13).

Если вы можете вписать номер хотя бы из одной доступной комбинации, вы должны это сделать.

Если по вышеперечисленным правилам вы не можете вписать номер ни в одну ячейку ни на одном уровне, возникает **системная ошибка**: зачёркните верхнюю ячейку системных ошибок. Вы не можете более совершать никаких действий в этот ход. В конце игры каждая зачёркнутая ячейка ошибки отнимет от вашего результата 5 очков. Однако когда вы зачёркиваете первую или вторую ячейку системных ошибок, взамен вы получаете возможность немедленно активировать шлюз  (см. «Инженерный отдел»).

4. ПРИМЕНИТЕ ЭФФЕКТ (необязательное действие)



Инженерный отдел. Роботы отлично справятся с работой в открытом космосе и помогут вам активировать шлюзы между модулями. Если вы выбрали комбинацию с этим эффектом, нарисуйте линию на шлюзе, соединяющем два модуля одного звездолёта, или модуль и теплицу, или звездолёты, располагающиеся на разных уровнях. Вы можете активировать шлюз, только если он соединяет уже присоединённый модуль или теплицу. Так вы постепенно будете получать доступ к новым модулям, теплицам и звездолётам, чтобы вписывать в них номера. Не забывайте, что каждый звездолёт – это отдельный уровень, который необходимо заполнить слева направо в порядке возрастания. Шлюзы, активированные или нет, никак не влияют на нумерацию.



Бонус робота. Когда вы вписываете номер в ячейку, в которой есть значок робота () , то вы получаете бонус, который должны немедленно использовать. Активируйте один из шлюзов, следуя правилам. Вы также должны применить эффект из выбранной комбинации.



Система водообеспечения. Вода – основа жизни, поэтому обязательно закачайте достаточно воды в резервуары звездолётов! Если вы выбрали комбинацию с этим эффектом и вписали номер в ячейку с резервуаром, обведите этот значок. В конце игры сами по себе резервуары с водой очков не приносят, но удваивают ваши очки за заполненные модули звездолёта (см. «Конец игры» на стр. 48).

Например, вы выбрали комбинацию «4 + Система водообеспечения». Вы вписываете номер в пустую ячейку с резервуаром и обводите его.



 **Теплицы.** Загрузите на звездолёты спасённые от вирусов растения, чтобы вырастить их на новой планете. Если вы выбрали комбинацию с этим эффектом, обведите значок растения в теплице звездолёта, в который вы только что вписали номер. В начале игры некоторые растения уже обведены. Вы можете обвести значок растения в теплице, даже если к ней ещё нет доступа с помощью шлюзов. Чем больше значков растений в теплице вы обведёте, тем больше очков за неё вы получите в конце игры (см. «Конец игры» на стр. 48).

Например, вы выбрали комбинацию «2 + Теплицы». Вы вписываете номер в пустую ячейку звездолёта на нижнем уровне, так как пока у вас есть доступ через шлюз только к нему. Затем вы обводите 1 значок растения в теплице этого же звездолёта, хотя к этому модулю у вас пока нет доступа.



Бонус теплицы. Первый игрок (или несколько игроков, сделавших это в один ход), который вписал номер в теплицу, может обвести двойной бонус за эту теплицу. После этого остальные игроки должны зачеркнуть двойной бонус этой теплицы на своих игровых полях: теперь они не смогут получить его.

 **Энергоблок.** Разогрейте двигатели, чтобы отправиться на поиски нового дома! Если вы выбрали комбинацию с этим эффектом, вы можете обвести 1 энергоблок в двигателе звездолёта, в который вы только что вписали номер. В начале игры некоторые энергоблоки уже обведены. Чем больше энергоблоков вы обведёте, тем больше очков вы получите за этот звездолёт в конце игры (см. «Конец игры» на стр. 48).

Например, вы выбрали комбинацию «5 + Энергоблок». Вы вписываете 5 в пустую ячейку и обводите 1 энергоблок в двигателе в этом же звездолёте.



 **Центр управления.** Этот эффект позволяет дополнительно написать «X» в любую свободную ячейку после того, как вы вписали номер из комбинации. Кроме того, зачеркните 1 ячейку с наименьшим видимым значением в зоне подсчёта очков. В конце игры использование этого эффекта принесёт вам штрафные очки (см. «Конец игры» на стр. 48).

 **Экипаж звездолёта.** Этот эффект позволяет изменить значение номера из выбранной комбинации в пределах двух (-2, -1, 0, +1, +2). Когда вы применяете этот эффект, зачеркните 1 значок астронавта в верхней части своего игрового поля. Как только у вас окажется зачёркнуто 2 значка астронавтов, обведите символ универсального эффекта.

ВАЖНО: вписываемый номер не может быть меньше 0!

 **Универсальный эффект.** Вы можете использовать этот эффект в любой свой следующий ход **вместо** эффекта из выбранной комбинации, если на вашем поле обведён соответствующий символ. Когда вы решите использовать его, зачеркните этот обведённый символ, а затем примените любой из эффектов.

5. ВЫПОЛНИТЕ МИССИЮ (необязательное действие)

Три карты миссий – это цели, порученные вам Объединённым Альянсом. Игрок, первым достигнувший цели, получает большее количество очков и записывает их в ячейку выполненной миссии. Затем переверните соответствующую карту миссии стороной «Миссия выполнена» вверх. Если несколько игроков выполнили одну и ту же миссию одновременно, все они получают большее количество очков. Игроки, выполнившие эту миссию позднее, получают меньшее количество очков (оно указано в правом нижнем углу карты). Игрок не может дважды получить очки за одну и ту же миссию.

КОНЕЦ ИГРЫ

Игра заканчивается, когда:

- ▶ хотя бы один из игроков выполнил **все 3 миссии** А, Б и В, ИЛИ
- ▶ хотя бы один из игроков заполнил **все ячейки** на своём игровом поле номерами и/или «Х», ИЛИ
- ▶ один из игроков **зачеркнул все ячейки** системных ошибок на своём игровом поле.

В конце игры помимо очков, заработанных за выполнение миссий, и штрафов за системные ошибки, **подсчитайте очки за:**

▶ Теплицы

Запишите количество очков для каждой заполненной теплицы в соответствующую ячейку звездолёта в зоне подсчёта очков. Каждая теплица приносит вам:

- 2 очка, если вы обвели 1 растение;
- 4 очка, если вы обвели 2 растения;
- 7 очков, если вы обвели 3 растения.



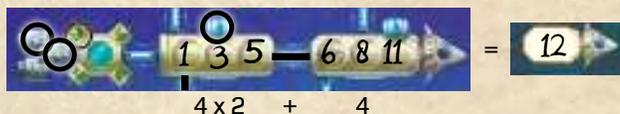
Если вы обвели двойной бонус теплицы, ваши очки за неё удваиваются.

Вы не зарабатываете очков за теплицу, если вы не вписали в неё номер или не обвели в ней ни одного растения.

▶ Модули звездолёта

Подсчитайте, сколько очков приносят модули каждого звездолёта по отдельности. Каждый модуль звездолёта, в котором заполнены все ячейки, приносит вам:

- 2 очка, если вы обвели 1 энергоблок в двигателе;
- 4 очка, если вы обвели 2 энергоблока в двигателе;
- 7 очков, если вы обвели 3 энергоблока в двигателе.



Если вы обвели резервуар с водой в этом модуле, ваши очки за него удваиваются. Вы не зарабатываете очков за модуль, если он не заполнен полностью.

Финальный результат. Чтобы получить итоговый результат, сложите полученные очки за выполненные миссии, теплицы и заполненные модули и вычтите штрафы за использование эффекта «Центр управления» и системные ошибки.

Игрок, набравший больше всех очков, становится победителем. Если таких игроков несколько, то победителем становится игрок, который зачеркнул наименьшее число системных ошибок. Если ничья сохраняется, игроки делят победу (или занимаемое место) между собой.

МИССИИ



Пронумеруйте 3 любые теплицы и обведите в каждой по 3 растения.



Пронумеруйте теплицу звездолёта на самом высоком уровне и обведите в ней 3 растения.



Целиком заполните суммарно 7 модулей звездолётов.



Целиком заполните 3 звездолёта.



Обведите все энергоблоки в двигателе у 3 любых звездолётов.

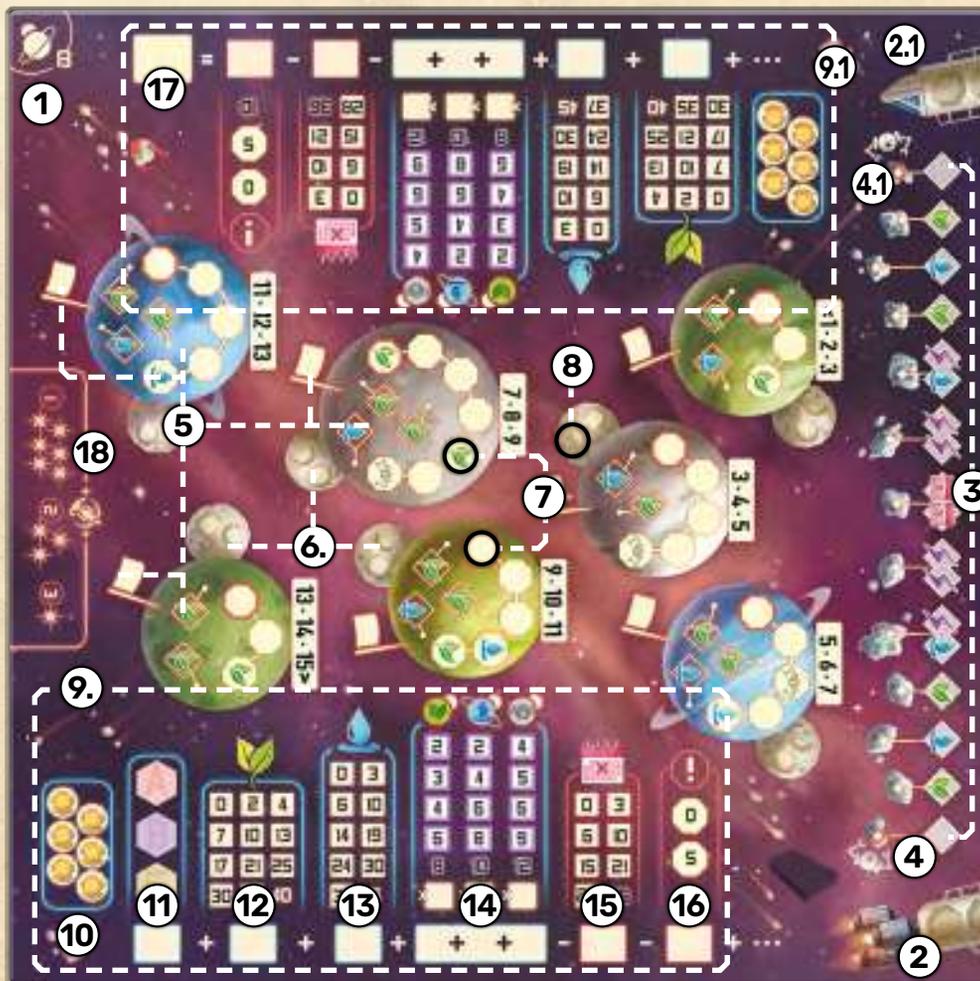


Обведите все резервуары с водой у 3 любых звездолётов.



ПРИКЛЮЧЕНИЕ № 8. БИТВА

Мы обнаружили только две системы с необитаемыми планетами: системы-близнецы Нео Солярис-1 и Нео Солярис-2. Процесс колонизации начался, но ресурсов этих планет не хватит на всех. Битва неизбежна... Мы рассчитываем, что вы возьмёте под свой контроль как можно больше планет и ресурсов. Схватка с вашими ближайшими соседями будет ожесточённой...



Игровое поле для Приключения № 8

- 1 Номер игрового поля и приключения.
- 2 Звездолёт для вашего символа.
- 2.1 Звездолёт соперника.
- 3 Астероиды.
- 4 Ваш первый астероид.
- 4.1 Первый астероид вашего соперника.
- 5 Планеты с флагами контроля.
6. Спутники планет.
- 7 Ячейка для заполнения.
- 8 Ячейка для заполнения на спутнике.
9. Зона подсчёта очков.
- 9.1 Зона подсчёта очков соперника.
- 10 Значки астронавтов.
- 11 Ячейки миссий и очки за них.
- 12 Очки за растения в теплицах.
- 13 Очки за воду в водохранилище.
- 14 Очки за захваченные планеты.
- 15 Штрафы за использование эффекта «Центр управления».
- 16 Штрафы за системные ошибки.
- 17 Финальный результат (обратите внимание, что он находится только на одном поле).
- 18 Звёзды за места (для режима «Кампания»).

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

1 Каждый игрок берёт **игровое поле** для Приключения № 8 и **стирающий маркер**. В этом Приключении вы будете играть сразу на двух игровых полях, которые вы разделите с двумя вашими соседями. Положите игровое поле между собой и вашим соседом слева. Игровое поле должно быть ориентировано поясом астероидов в центр стола. Зона подсчёта очков должна располагаться ближе к вам.

Если вы играете вдвоём, советуем расположить поля рядом друг с другом в центре стола.

Выберите свой отличительный символ (круг, треугольник, квадрат...), чтобы он не совпадал и не путался с символами ваших соседей и обозначениями на поле. Нарисуйте его на звездолёте в углу вашей зоны подсчёта очков на обоих игровых полях (справа и слева).

2 Возьмите из коробочки № 2 («Миссии») **карты миссий** для Приключения № 8 (№ 106-111). (Карты миссий пронумерованы в правом верхнем углу.) Случайным образом выберите по одной карте каждого типа: А, Б и В.

Положите эти 3 карты лицевой стороной «Миссия получена» вверх в центр стола. Остальные карты миссий уберите в коробочку № 2.



Пример
подготовки к игре
с 4 участниками

3 Возьмите из коробочки № 1 («Звездолёты») карты **звездолётов** № 01–63, перемешайте их и разделите на 3 равные стопки по 21 карте в каждой. Затем положите получившиеся стопки стороной с номером вверх в центр стола.

4 Возьмите карту капитана (идентификационный номер 123) из коробочки № 2. Назначьте капитана: он кладёт карту капитана перед своим левым игровым полем. В конце каждого хода капитан должен переместить карту капитана к другому полю, чтобы показать, на каком поле нужно играть в следующий ход.

ХОД ИГРЫ

Вы будете играть на двух полях попеременно. В первый ход игроки будут вписывать номера в свои игровые поля слева, в следующий ход – справа и так далее. Таким образом, ни в один момент времени два игрока не играют на одном и том же поле одновременно.

1. ПЕРЕВЕРНИТЕ 3 КАРТЫ ЗВЕЗДОЛЁТОВ

В начале раунда переверните по одной карте из каждой стопки и выложите их стороной с эффектом вверх под соответствующими стопками.

Таким образом, в начале каждого хода в центре стола окажется 3 комбинации «номер + эффект». Карты, лежащие стороной с эффектом вверх, образуют 3 стопки сброса. Если вы перевернули последние 3 карты, перемешайте по отдельности все стопки сброса, затем переверните их стороной с номером вверх, образовав новые стопки.

2. ВЫБЕРИТЕ КОМБИНАЦИЮ «НОМЕР + ЭФФЕКТ»

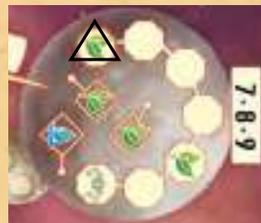
Каждый игрок выбирает одну из трёх доступных комбинаций.

Обратите внимание, что игроки не договариваются между собой и не сообщают друг другу, какие комбинации они решили использовать. Несколько игроков могут выбрать одинаковую комбинацию.

3. ВПИШИТЕ СВОЙ СИМВОЛ В ЯЧЕЙКУ

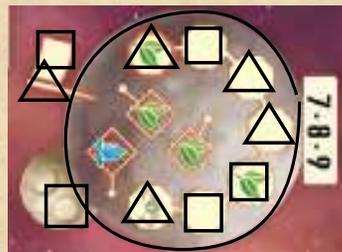
В этом приключении вам не придётся вписывать номера. Вместо этого вы должны будете вписывать свой символ в одну из ячеек планет. Номер из выбранной комбинации укажет, какая планета (или планеты) для этого подходит.

Например, номер «7» позволяет вам вписать свой символ в синюю планету **5-6-7** или в серую планету **7-8-9**. Вы должны вписать его в первую свободную ячейку, начиная с ячейки с красной рамкой.



Если в ячейке, куда вы вписали свой символ, есть значок бонуса ( /  / ), вы можете немедленно использовать его в дополнение к эффекту из вашей комбинации (см. «Примените эффект – Бонусы» на стр. 53).

Захват планеты. Как только кто-то вписал свой символ в последнюю ячейку планеты, она переходит под контроль игрока, который имеет на ней больше всего своих символов. Считаются также символы на спутнике этой планеты, которые можно разместить при помощи эффекта «Центр управления» (см. «Примените эффект – Центр управления» на стр. 53). Затем нарисуйте на флаге планеты символ захватившего её игрока. В случае ничьей контроль над планетой устанавливают оба игрока. Нанесите на её флаг оба символа. Обведите планету, чтобы лучше видеть, какие планеты уже заполнены.



Если вы можете вписать символ в планету, для которой подходит значение хотя бы одной из трёх доступных комбинаций, вы должны это сделать.

Если по вышеперечисленным правилам вы не можете вписать символ ни в одну ячейку ни на одной планете, возникает **системная ошибка**: зачеркните верхнюю ячейку системных ошибок. Вы не можете более совершать никаких действий в этот ход. В конце игры каждая обведённая ячейка ошибки отнимет от вашего результата 5 очков. Обратите внимание, что в этом приключении на каждом поле у вас есть по 2 системные ошибки.

4. ПРИМЕНИТЕ ЭФФЕКТ (необязательное действие)

 **Теплицы.** На новой планете нет растительности, поэтому вам надо построить теплицы, чтобы высадить в них растения со звездолётов. Если вы выбрали комбинацию с этим эффектом, зачеркните доступный значок растения на планете, в которую вы только что вписали свой символ. Затем зачеркните ячейку с наименьшим видимым значением в зоне подсчёта очков за теплицы. Если все значки растения на планете уже зачёркнуты, вы не можете применить этот эффект, но по-прежнему можете вписать свой символ.

Например, вы выбрали комбинацию с эффектом «11 + Теплицы». Вы вписываете свой символ Δ в синюю планету **11-12-13** и зачёркиваете 1 значок растения. Затем вы зачёркиваете ячейку в зоне подсчёта очков за теплицы. Теперь они принесут вам уже не 0 очков, а 2, но вы сможете ещё улучшить свой результат.



 **Система водообеспечения.** Если вы выбрали комбинацию с этим эффектом, зачеркните доступный значок воды на планете, в которую вы только что вписали свой символ. Затем зачеркните ячейку с наименьшим видимым значением в зоне подсчёта очков за систему водообеспечения. Если все значки воды на планете уже зачёркнуты, вы не можете применить этот эффект, но по-прежнему можете вписать свой символ.

Например, вы выбрали комбинацию с эффектом «2 + Система водообеспечения». Вы вписываете свой символ Δ в зелёную планету **<1-2-3**



и зачёркиваете 1 значок воды. Затем вы зачёркиваете ячейку в зоне подсчёта очков за Систему водообеспечения. Теперь она принесёт вам уже не 0 очков, а 3, но вы сможете ещё улучшить свой результат.



Инженерный отдел. Роботы помогут вам добывать ресурсы на астероидах. Если вы выбрали комбинацию с этим эффектом, нарисуйте свой символ на ближайшем доступном для вас астероиде. Добывать ресурсы необходимо, начиная со своей стороны поля, постепенно продвигаясь к своему сопернику. Если рядом с астероидом есть 1 или 2 значка бонусов, зачеркните их и немедленно используйте (см. «Бонусы» на стр. 53).

Например, вы выбрали комбинацию с эффектом «Инженерный отдел». Ранее вы нарисовали свой символ Δ на первом астероиде, а теперь нарисовали символ на втором астероиде. Так как рядом с астероидом есть значок бонуса , вы зачёркиваете его и сразу же используете бонус (подробнее см. далее).



Энергоблок. В игре есть 3 типа планет: зелёные , синие  и серые . При помощи этого эффекта вы можете повысить ценность планет, которые вы захватили. В вашей зоне подсчёта очков за захваченные планеты зачеркните ячейку с наименьшим значением в любом столбце по вашему выбору.

Например, вы выбрали комбинацию с эффектом «Энергоблок» и решаете повысить ценность серых планет. Вы зачёркиваете верхнюю ячейку с наименьшим значением. Теперь серые планеты, которые вы захватите, принесут вам 5 очков, но вы сможете ещё повысить ценность этих и других планет.





Центр управления. Этот эффект позволяет дополнительно разместить ваш символ в свободной ячейке спутника любой планеты после того, как вы вписали свой символ в планету с номером из комбинации. После этого зачеркните ячейку с наименьшим значением в зоне подсчёта очков за эффект «Центр управления». Обратите внимание, что на каждом спутнике есть только 2 ячейки для символов, при этом один игрок может занять обе. Вы не можете оставить свой символ на спутнике планеты, которая уже заполнена и захвачена.

Например, вы выбрали комбинацию «1 + Центр управления». Вы вписываете свой символ \triangle в свободную ячейку планеты $\triangleleft 1-2-3$ и решаете дополнительно вписать свой символ в спутник этой же планеты, чтобы повысить свои шансы на захват. Однако вы также зачёркиваете ячейку в зоне подсчёта очков – теперь в конце игры вы получите штрафные очки.



Экипаж звездолёта. Этот эффект позволяет изменить значение номера из выбранной комбинации в пределах двух (-2, -1, 0, +1, +2). Когда вы применяете этот эффект, обведите 1 значок астронавта в нижней части своего игрового поля. В следующий ход, в дополнение к выбранному эффекту из комбинации, вы можете использовать обведённый значок астронавта, чтобы изменить значение номера из комбинации. Зачеркните обведённый значок, после того как использовали его. Обводить новый значок астронавта при этом не нужно.

Например, вы выбрали комбинацию «9 + Экипаж звездолёта». Вы решаете вписать свой символ \triangle в синюю планету $11-12-13$, увеличив значение на 2 ($9 + 2 = 11$). Вы также обводите значок астронавта и сможете использовать его в один из следующих ходов.



Бонусы. Если вы вписали свой символ в ячейку с бонусом:



или  – зачеркните ячейку с наименьшим значением в зоне подсчёта очков за воду в водохранилище или растения в теплицах соответственно.



– нарисуйте свой символ на ближайшем доступном для вас астероиде и немедленно воспользуйтесь его бонусами.



– увеличьте ценность одного типа планет на ваш выбор, зачеркнув ячейку с наименьшим видимым значением в соответствующем столбце зоны подсчёта очков.



– нарисуйте свой символ на одном из спутников на ваш выбор, не зачёркивая ячейку в столбце центра управления в зоне подсчёта очков.

5. ВЫПОЛНИТЕ МИССИЮ (необязательное действие)

Три карты миссий – это задачи, порученные вам Объединённым Альянсом. Игрок, первым достигнувший цели, получает большее количество очков и записывает их в ячейку выполненной миссии. Затем переверните соответствующую карту миссии стороной «Миссия выполнена» вверх. Если несколько игроков выполнили одну и ту же миссию одновременно, все они получают большее количество очков. Игроки, выполнившие эту миссию позднее, получают меньшее количество очков (оно указано в правом нижнем углу карты). Игрок не может дважды получить очки за одну и ту же миссию.

КОНЕЦ ИГРЫ

Игра заканчивается, когда:

- ▶ хотя бы один из игроков выполнил **все 3 миссии** А, Б и В, или
- ▶ **все ячейки** на одном из игровых полей заполнены, ИЛИ
- ▶ один из игроков **зачеркнул обе ячейки** системных ошибок на одном из своих игровых полей.

В конце игры помимо очков, заработанных за выполнение миссий, и штрафов за системные ошибки и использование эффекта «Центр управления», **подсчитайте очки для каждого игрового поля за:**

► Растения в теплицах

Количество очков за растения — наименьшее видимое значение в зоне подсчёта очков за теплицы. Запишите результат в соответствующую ячейку.

► Система водообеспечения

Количество очков за воду — наименьшее видимое значение в зоне подсчёта очков за систему водообеспечения. Запишите результат в соответствующую ячейку.

► Планеты

Установите контроль над оставшимися незаполненными планетами, следуя правилам (см. «Захват планеты» на стр. 51). Запишите количество захваченных планет каждого типа в соответствующие ячейки зоны подсчёта очков. Умножьте эти числа на наименьшее видимое значение в соответствующем столбце.

Финальный результат. Чтобы получить итоговый результат, сложите полученные очки за выполненные миссии, теплицы, водохранилище и захваченные планеты и вычтите штрафы за использование эффекта «Центр управления» и системные ошибки **на обоих полях** (справа и слева).

Игрок, набравший больше всех очков, становится победителем. Если таких игроков несколько, то победителем становится игрок, который зачеркнул наименьшее число системных ошибок. Если ничья сохраняется, игроки делят победу (или занимаемое место) между собой.

МИССИИ



Захватите 4 планеты на одном поле.



Захватите по 1 планете каждого типа на одном поле.



С помощью эффекта «Инженерный отдел» впишите свой символ в 7 астероидов на одном поле.



Увеличьте ценность каждого типа планет дважды на одном поле.



Зачеркните 6 значков растений и 4 значка воды в зоне подсчёта очков на одном поле.



С помощью эффекта «Центр управления» впишите свой символ в 4 разных спутника на одном поле.



Авторы игры: **Бенуа Тюрпен и Алекси Аллар**
Иллюстратор и графический дизайнер: **Анн Айдсик**
Разработка игры: **Blue Cocker**

Перевод на русский язык: **Олег Команев**
Редактор: **Анастасия Губанова**
Корректор: **Полина Басалаева**
Вёрстка правил русского издания: **Валерий Заверяев**
Художественный руководитель: **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**

Хотите попробовать себя в роли автора настольных игр?
Участвуйте в ежегодном конкурсе КОРНИ
от компании «Стиль Жизни» и получите шанс выиграть
один из денежных призов!

Подробности на сайте www.LifeStyleLtd.ru/authors



ИГРА ОТ КОМПАНИИ BLUE COCKER GAMES.
ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ «WELCOME TO THE MOON».
ИЗДАНО ПО ЛИЦЕНЗИИ BLUE COCKER GAMES © 2022
ВСЕ ПРАВА ЗАЩИЩЕНЫ.