

АВТОР ИГРЫ: ТАУСЕТИ ДАЙХМАНН

ЗВЁЗДНОЕ СЛИЯНИЕ

ИГРА О ТОРГОВЛЕ И ПЕРЕГОВОРАХ В СЕКТОРЕ «ЭЛИЗИЙ»

ПРАВИЛА ИГРЫ

Во время великого слияния представители девяти видов собрались на переговоры. Их целью была не очередная война или столкновение, а попытка вместе выстроить единое сплочённое общество, в котором каждый вид стал бы равным другому, а каждое достижение — доступно всем.

Но, несмотря на все прилагаемые усилия, девять народов слишком сильно отличались друг от друга. Не имея общего культурного наследия, каждый из них по-своему понимал равенство и стремился поставить свои идеалы во главе формирующегося общества.

Результатом этих переговоров стало самое агрессивное сотрудничество в истории галактики.

КРАТКОЕ ОПИСАНИЕ ИГРЫ

«Звёздное слияние» — это экономическая игра, в которой участники выступают в роли инопланетных цивилизаций, торгующих ресурсами и изобретающих технологии для совместного пользования. Технологии приносят победные очки изобретателю, но их преимущества получают все игроки. **Побеждает игрок, набравший больше всех победных очков к концу партии.**

Есть несколько особенностей, отличающих «Звёздное слияние» от большинства экономических игр:

- ✦ Во всех фазах игры участники действуют одновременно.
- ✦ Вся информация, кроме ставок и количества победных очков, открыта.
- ✦ В игре можно торговать почти всем, включая отрасли вашей экономики. Нельзя торговать победными очками.
- ✦ Все сделки обязательны, даже длящиеся несколько раундов. Если вы что-то пообещали, вы должны сделать это.

Состав игры

- 30 жетонов 1 ПО
- 20 жетонов 2 ПО
- 10 жетонов 5 ПО
- 30 жетонов 10 ПО
- 9 жетонов «x5»
- 54 жетона 1 корабля
- 22 жетона 3 кораблей
- 11 жетонов признания фодеронов
- 6 жетонов семян («x2») кейлионов
- 7 жетонов посыльных дзетов
- 8 жетонов вымогательства дзетов

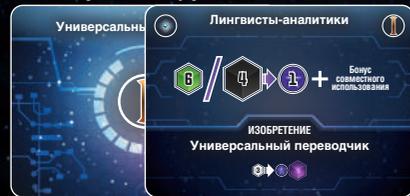


- 45 маленьких зелёных кубиков (пища)
- 45 маленьких белых кубиков (культура)
- 45 маленьких коричневых кубиков (промышленность)
- 35 больших чёрных кубиков (информация)
- 35 больших синих кубиков (биотехнологии)
- 35 больших жёлтых кубиков (энергия)
- 12 больших серых кубиков (джокеры Единства)
- 16 маленьких серых кубиков (джокеры Единства)
- 24 восьмиугольные фишки (сверхтехнологии)
- 9 ширм игроков

- 1 правила игры
- 1 обучающее руководство
- 3 жетона владений кьясов
- 9 планшетов видов
- 12 планшетов шкал



- 41 карта технологий/ научных групп



- 40 карт колоний



- 26 карт кейлионов

- 32 карты эниетов

- 38 карт фодеронов

- 33 карты имдрильцев

- 25 карт кьясов

- 41 карта китов

- 29 карт Единства

- 27 карт йенггайцев

- 27 карт дзетов

- 9 карт пожертвований



- 12 карт слияния



- 9 начальных карт видов



ПЕРЕЧЕНЬ КАРТ

- 1-26 Кейлионы*
- 27-58 Эниеты*
- 59-70 Реликтовые миры фодеронов
- 71-96 Фодероны*
- 97-129 Имдрильцы*
- 130-154 Кьясы*
- 155-182 Киты*
- 183-195 Колонии китов*
- 196-224 Единство*
- 225-251 Йенггайцы*
- 252-278 Дзеты*
- 279-318 Колонии
- 319-359 Технологии
- 360-371 Слияние
- 372-380 Начальные карты
- 381-389 Пожертвования

* В число карт каждого вида входит памятка.



Подготовка к игре

ВЫБЕРИТЕ ВИДЫ

Начиная с самого неопытного, каждый участник выбирает вид, за который хочет играть в этой партии. Подробное описание каждого вида дано на его планшете. Ниже они перечислены в порядке от самого простого к самому сложному.



КИТЗЕРКИТРИТЛАМ необходимы зелёные кубики. В обмен на них они могут предложить уйму товаров, включая практически неисчерпаемый запас недорогих колоний. Рекомендуется игрокам, которые хотят иметь чёткую цель и инструменты для её достижения.



КЕЙЛИОНАМ много не нужно (не считая кораблей), поэтому у них нет и конкретной цели. Играя за них, вы сможете сами поставить себе цель. Рекомендуется игрокам, которые хотят самостоятельно выбрать путь к победе, не ограничиваясь изначальными ориентирами.



КЬЯСДЖАВИКАЛИММЫ способны развить сильную экономику по ходу партии. Играя за них, вы сможете добиться независимости от других участников. Рекомендуется игрокам, которым нравится анализировать и решать задачи.



ФОДЕРОНЫ отличаются от прочих благодаря своим реликтовым мирам — картам, которые они могут добавлять в игру и случайно получать мощные способности. Рекомендуется игрокам, которым нравятся неожиданности и смена ориентиров в ходе партии. Интересный вид для новичков, хотя им вряд ли удастся за него выиграть.



ИМДРИЛЬСКАЯ экономика очень сильная, но в то же время хрупкая, и нужно искусно управлять ею, чтобы добиться успеха. У этого ненасытного вида вполне конкретные цели (восьмиугольные фишки, чёрные и коричневые кубики). Рекомендуется опытным игрокам, которым нравится проводить трудные сделки.

Совет. Выбор вида

Проще всего играть за китзеркитритлов, кейлионов, фодеронов и кьясджавикалиммов. Опытные новички также могут неплохо справиться с имдрильцами. Эниеты и Единство требуют умения настойчиво торговаться, а за йенгиайцев сложно играть даже опытным участникам. Дзеты — довольно агрессивный вид, поэтому лучше всего выбирать его, только если большинство участников хорошо знакомы с игрой.



ЭНИЕТЫ небогаты ресурсами, но способны озолотить других игроков. Рекомендуется опытным игрокам, хорошо понимающим намерения других участников и извлекающим из этого выгоду.



ЕДИНСТВО производит ресурсы-джокеры, необходимые всем игрокам, а их экономика основана на ресурсах, которые бесполезны для остальных. Рекомендуется для опытных игроков, которым нравится вести сложные переговоры, обменивая качество на количество и оставаясь при этом в выигрыше.



ЙЕНГИАЙЦАМ необходимо обладать исключительным пониманием игровой ситуации и предугадывать желания других участников раньше них самих. Рекомендуется для очень опытных игроков, которым нравится учитывать множество факторов одновременно.



ДЗЕТЫ сильно отличаются от других видов — почти всю игру они занимают вымогательством. Рекомендуется игрокам, умеющим хорошо запугивать остальных. Не рекомендуется, если для других участников это первая партия.

ИГРОВАЯ ЗОНА

Возьмите начальные карты, компоненты и планшет(ы) вашего вида.



НАЧАЛЬНЫЕ КАРТЫ ВИДА Ваши карты с символом звезды в левом верхнем углу кладутся перед вами в начале партии.

У некоторых видов есть уникальные компоненты. Кроме того, у каждого участника есть памятка по фазам игры и карта пожертвований.

Возьмите ресурсы и корабли, изображённые на вашей начальной карте.



НАЧАЛЬНАЯ ТЕХНОЛОГИЯ Раздайте игрокам с символом на начальной карте по 1 карте технологии 1-й эпохи стороной **научной группы** вверх.



НАЧАЛЬНЫЕ КОЛОНИИ Раздайте игрокам с символом на начальной карте указанное число случайных колоний.

После этого можете вернуть свою начальную карту в коробку.

Свои оставшиеся карты сложите в стопку. Это ваша колода вида. Не перемешивайте её. Вы можете просматривать эти карты в любой момент.

ШКАЛА СТАВОК

Возьмите шкалы ставок на научные группы и колонии для нужного числа участников, указанного рядом с символом .



Кьясджавикалиммы увеличивают число участников для шкалы ставок на колонии. Если кто-то играет за этот вид, используйте шкалу ставок на колонии для текущего числа участников плюс 1 (поэтому в игре есть шкала для 10 участников).

Кьясджавикалиммы не влияют на размер шкалы ставок на научные группы.

Например, в партии с 8 участниками, в зависимости от того, играет ли кто-то за кьясов, используйте шкалу ставок на колонии для 8 или 9 участников.

Поместите шкалы в центре игровой зоны. Некоторые шкалы состоят из нескольких частей, обозначенных буквами А, Б и В. Расположите их друг за другом в алфавитном порядке.

Неиспользованные шкалы уберите назад в коробку.

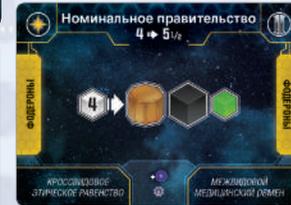
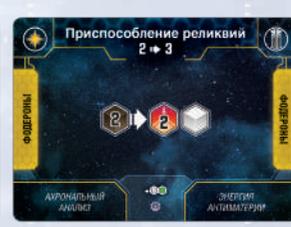
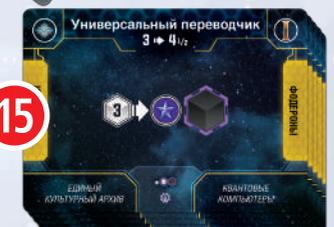
Пример. Игровая зона

Фодероны начинают игру с 1 колонией **1**, 1 научной группой **2**, 4 преобразователями **3**, 1 восьмиугольной фишкой **4**, 1 синим **5**, 1 жёлтым **6**, 3 белыми **7**, 1 коричневым **8** кубиками, а также 2 кораблями **9**.

Помимо этого, у фодеронов есть уникальные жетоны признания **10** и колода реликтовых миров **11**.

Каждый игрок получает памятку **12**, карту пожертвований **13** и ширму **14**. Поместите свою ширму поблизости, а все свои компоненты перед ней.

Положите рядом свою колоду вида **15**.



СТОЛБЕЦ СЛИЯНИЯ

Возьмите карты слияния для нужного числа участников, указанного рядом с символом , а остальные верните в коробку — в этой партии они не понадобятся. Всего вы должны использовать 6 карт слияния.

Разместите их в столбец так, чтобы вы видели верх каждой карты: сначала карту 1-го раунда, под ней 2-го, затем 3-го и т. д.

КАРТЫ КОЛОНИЙ

У карт колоний 2 стороны: сторона неосвоенной планеты (лицевая) с меньшим изображением планеты и тёмной рамкой и освоенной планеты (обратная) с большим изображением планеты и светлой рамкой.

Не глядя, перемешайте карты колоний и сформируйте из них колоду, поместив её лицевой стороной вверх рядом со шкалой ставок на колонии.

Положите по 1 карте колонии с верха колоды в каждую ячейку шкалы ставок на колонии слева направо.



ЛИЦЕВАЯ СТОРОНА ОБРАТНАЯ СТОРОНА

КАРТЫ ТЕХНОЛОГИЙ

У карт технологий 2 стороны: сторона **научной группы** с указанием рода занятий учёных и сторона **технологии** с её названием.

Перемешайте карты каждой эпохи по отдельности стороной научной группы вверх. Соберите перемешанные стопки в одну колоду, начиная с карт 1-й эпохи  (наверху), затем карты 2-й эпохи  , далее 3-й  и, наконец, 4-й  (внизу).

Поместите получившуюся колоду научных групп рядом со шкалой ставок на научные группы. Положите по 1 карте с верха этой колоды в каждую ячейку шкалы ставок на научные группы слева направо.



СТОРОНА НАУЧНОЙ ГРУППЫ



СТОРОНА ТЕХНОЛОГИИ

ЗАВЕРШЕНИЕ ПОДГОТОВКИ

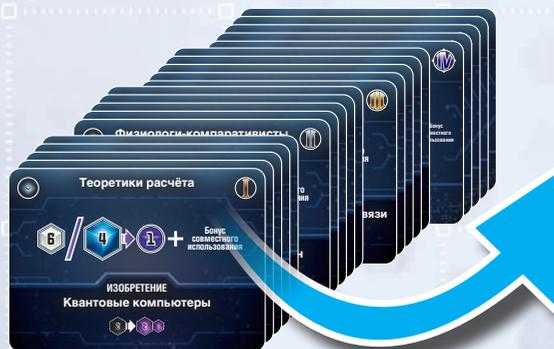
Разместите фишки и кубики ресурсов, жетоны ПО и кораблей в досягаемости для всех игроков.

Пример. Столбец слияния



Пример. Шкала ставок (для 4 участников без кьясов)

Карты технологий разместили в стопку от 1-й эпохи (наверху) до 4-й (внизу) стороной научной группы вверх, а 4 верхние положили в ячейки шкалы ставок на научные группы.



КОЛОДА НАУЧНЫХ ГРУПП



КОЛОДА КОЛОНИЙ

ЧИСЛО ИГРОКОВ



Карты колоний перемешали лицевой стороной вверх и положили 4 верхние в ячейки шкалы ставок на колонии.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ



ШКАЛА СТАВОК НА НАУЧНЫЕ ГРУППЫ



КАРТЫ СЛИЯНИЯ



ШКАЛА СТАВОК НА КОЛОНИИ ДЛЯ 5 ИГРОКОВ (В ПАРТИИ УЧАСТВУЮТ КЬЯСЫ)



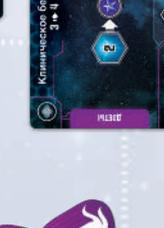
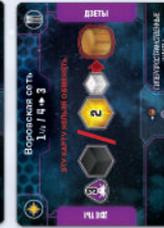
НАЧАЛЬНЫЕ ПРЕОБРАЗОВАТЕЛИ



ПЛАНШЕТ ВИДА

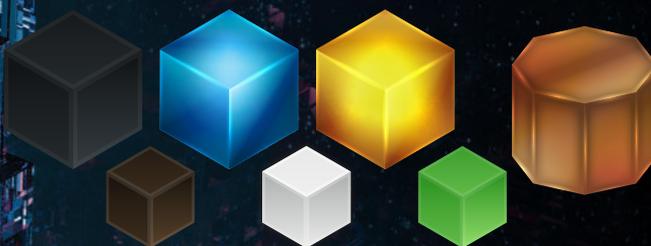


НАЧАЛЬНЫЕ КОРАБЛИ И РЕСУРСЫ



ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Компоненты и основные понятия



ПОБЕДНЫЕ ОЧКИ (ПО) символизируют влияние на формирующееся общество. Прячьте свои жетоны ПО за ширмой от других игроков или храните их лицевой стороной вниз. Победными очками нельзя торговать.

КОРАБЛИ используются для ставок на колонии и научные группы. Ими можно торговать. Их примерная ценность — 1 маленький кубик.

РЕСУРСЫ символизируют различные товары для обмена. Ресурсы представлены кубиками и фишками и отличаются по цвету, размеру и форме. Примерная ценность 1 ПО — 1 восьмиугольная фишка , 2 больших кубика или 3 маленьких кубика .

ЖЕТОНЫ «x5» используются, если у вас закончились корабли, победные очки или ресурсы, так как они считаются неограниченными.

СИМВОЛЫ РЕСУРСОВ

- Пища
- Культура
- Промышленность
- Информация
- Биотехнология
- Энергия
- Джокер Единства
- Сверхтехнология

Значение разрешения ничьих: 1
Снабжение колоний: 3

КЕЙЛИОНЫ

Значение разрешения ничьих: 1
Снабжение колоний: 3

ШИРМЫ ИГРОКОВ нужны, чтобы прятать победные очки, а также корабли во время ставок. За ширмами нельзя прятать ресурсы и карты.

Структура карты

РАМКА Её цвет обозначает владельца.

ПРЕОБРАЗОВАТЕЛИ Обозначают, как вы обмениваете ресурсы. На них изображена белая, фиолетовая или красная стрелка, обозначающая, когда их можно запустить.

КУРС ОБМЕНА Отображает примерную выгоду от указанного преобразования.



ЛИЦЕВАЯ СТОРОНА КАРТЫ ВИДА



ОБРАТНАЯ СТОРОНА КАРТЫ ВИДА (УЛУЧШЕННАЯ)

УЛУЧШЕНИЯ В нижней части вашей карты технологии указаны 2 способа улучшить её. Символы в центре изображают результат улучшения.

ПОЯВЛЕНИЕ В ИГРЕ Эти символы обозначают, как карта появляется в игре.

- Карта находится в игре с начала партии.
- Карта появляется в игре, когда кто-то изобретает эту технологию.
- Карта появляется в игре, когда вы запускаете этот преобразователь.
- Когда вы запускаете этот преобразователь, в игре появляется верхняя карта соответствующей колоды.

ЭПОХА Символ в правом верхнем углу обозначает, когда появится эта технология.



НАЧАЛЬНЫЙ ПРЕОБРАЗОВАТЕЛЬ КЕЙЛИОНОВ

КАРТА НАУЧНОЙ ГРУППЫ/ТЕХНОЛОГИИ



КАРТА ФЛОТА ИМДРИЛЬЦЕВ



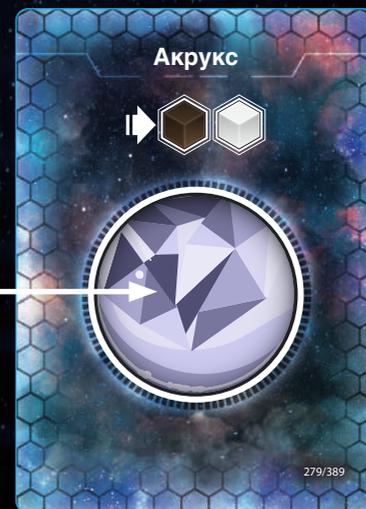
КАРТА РЕЛИКТОВОГО МИРА ФОДЕРОНОВ

КОЛОНИАЛЬНЫЕ ПРЕОБРАЗОВАТЕЛИ

В верхней части карт колоний есть бесплатные преобразователи, не требующие никакого вклада.



ЛИЦЕВАЯ СТОРОНА КАРТЫ КОЛОНИИ



ОБРАТНАЯ СТОРОНА КАРТЫ КОЛОНИИ (ОСВОЕННАЯ)

ОСВОЕНИЕ Карты колоний можно переворачивать для увеличения их выгоды и изменения климата колоний. Символы в правой нижней части карты изображают результат её освоения.

- Пустыня
- Ледники
- Джунгли
- Океан

Игровой процесс

ОПИСАНИЕ ИГРОВОГО ПРОЦЕССА

Партия в «Звёздное слияние» длится 6 раундов, каждый из которых состоит из 3 фаз. Во всех раундах участники отыгрывают все фазы одновременно в следующем порядке:

Фаза торговли (в любом порядке):

- ✦ Заключение сделок на обмен товарами и другими предметами.
- ✦ Запуск преобразователей с фиолетовой стрелкой.
- ✦ Улучшение карт.
- ✦ Изобретение технологий.

Фаза экономики (в указанном порядке):

- ✦ Переговоры запрещены.
- ✦ Проверка снабжения колоний и сброс лишних карт колоний.
- ✦ Запуск преобразователей с белой стрелкой.
- ✦ Размещение пожертвованных товаров на своей карте пожертвований.

Фаза слияния (в указанном порядке):

- ✦ Совместное использование технологий и получение бонусов за это.
- ✦ Ставки на колонии и научные группы.
- ✦ Розыгрыш ставок на колонии.
- ✦ Розыгрыш ставок на научные группы.

ФАЗА ТОРГОВЛИ

В этой фазе вы можете свободно торговать ресурсами, кораблями и картами, а также давать обещания. **Торговать победными очками нельзя.** Выполнение всех соглашений обязательно. Участники сделки должны договориться об обмене до его начала. Запрещено уклоняться от выполнения сделки. Сделки, включающие в себя действия позже в этом или следующих раундах, также обязательны к исполнению.

Переговоры

Игроки могут заключать сделки только в фазе торговли и должны избегать разговоров о возможных будущих сделках во всех остальных фазах.

Многосторонняя сделка

Игроки могут заключать трёхсторонние (и более) обязывающие сделки. Все участники сделки должны согласиться со всеми деталями обмена до его начала. Такие сделки полезны в ситуациях, когда трём игрокам одновременно нужно то, что есть у четвёртого, или когда вы совершаете одну сделку только для получения нужного товара для другой сделки. Например, вы вымениваете ресурс, который вам лично не нужен, только потому, что другой игрок требует его для сделки с вами. Если этот игрок передумает, ваша первая сделка окажется бессмысленной. Чтобы предотвратить такие ситуации, заключайте многосторонние сделки.

Штрафы

В редких случаях, когда игрок не может выполнить своё обещание, он может выплатить вместо этого пострадавшему(-им) компенсацию, с которой будут согласны все участники **этой сделки**. Если кто-либо из участников сделки не согласен с компенсацией, нарушивший соглашение игрок должен выполнить максимально возможную часть изначальной сделки, а затем потерять победные очки за каждый предмет, не выплаченный пострадавшему(-им):

- ✦ 1 ПО за каждый кубик или корабль.
 - ✦ 2 ПО за каждую карту, восьмиугольную фишку или победное очко.
- Это может привести к тому, что счёт игрока станет отрицательным.

Обмен картами

Если игрок отдаёт кому-либо карту с рамкой своего вида, он получает её назад в конце раунда. Карты без рамки вида (например, колонии и научные группы) обмениваются навсегда.

Фиолетовые преобразователи

➔ В фазе торговли игроки могут запускать преобразователи с фиолетовой стрелкой. Каждый преобразователь можно запустить только 1 раз в раунд.

ВЕРХНЯЯ КАРТА Запустив преобразователь с таким символом, добавьте в игру верхнюю карту соответствующей колоды.

ПОЯВЛЕНИЕ В ИГРЕ Запустив преобразователь с таким символом, добавьте в игру его карту. Это единственный случай, когда вы можете запустить преобразователь, ещё не появившийся в игре.

УЛУЧШЕНИЕ Есть 2 способа улучшить (перевернуть) большинство карт: запуск преобразователя и трата карты.

✦ **Запуск преобразователя.** Запустите преобразователь с фиолетовой стрелкой, указанный на карте, а затем переверните её.

✦ **Трата карты.** Если в области улучшения указана другая карта, её необходимо потратить для улучшения. Владея обеими картами, находящимися в игре в вашей игровой зоне (они не могут быть одолжены другому или у другого игрока), переверните улучшаемую карту и положите потраченную под неё.

Изобретение технологий

🔍 Вы можете изобрести технологию, запустив преобразователь с фиолетовой стрелкой на карте научной группы под вашим контролем.

ВКЛАД Потратьте 1 из указанных через косую черту // наборов ресурсов. Потраченные ресурсы возвращаются в общий запас.



ВЫГОДА Получите указанные победные очки и изобретите указанную технологию. Пока что не получайте победные очки за бонус совместного использования.

ПРЕЗЕНТАЦИЯ В нижней части карты указаны название изобретаемой технологии и новый преобразователь. Обратите внимание, что цвет ресурсов выгоды может отличаться у разных видов.

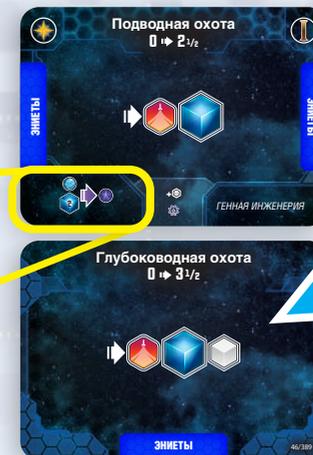
Запустив этот преобразователь, переверните карту научной группы на сторону технологии. Найдите соответствующую карту в своей колоде вида и добавьте её в игру.

Конец фазы торговли

Фаза торговли длится, пока все игроки, кроме одного, не совершат все свои сделки. Если хотите, можете включить таймер на 10 минут, чтобы ограничить время для всех сделок. Завершив фазу торговли, перейдите к фазе экономики.

Пример. Запуск преобразователя для улучшения

«Подводная охота» улучшается при запуске преобразователя, изображённого в левом нижнем углу карты.



Вклад: потратьте 1 колонию-океан и 2 синих кубика.

Выгода: 1 ПО и улучшение «Подводной охоты» до «Глуководной охоты».

Пример. Трата карты для улучшения



Если у вас есть «Нанотехнологии» и «Генная инженерия», вы можете улучшить «Генную инженерию» до «Генетического ресинтеза».

Сначала положите «Нанотехнологии» под «Генную инженерию».

Затем переверните «Генную инженерию» улучшенной стороной вверх.

Она становится другой технологией, и вы не можете использовать её для улучшения карт, требующих «Генную инженерию».

Совет. Изобретение в первом раунде

Мы не рекомендуем новичкам изобретать технологии в первом раунде. Опытные игроки при желании могут рискнуть, но, как правило, это слишком большая нагрузка на ещё не окрепшую экономику.

ФАЗА ЭКОНОМИКИ

Переговоры запрещены

В фазе экономики запрещается вести любые переговоры.

Снабжение колоний

В начале фазы экономики проверьте снабжение ваших колоний.

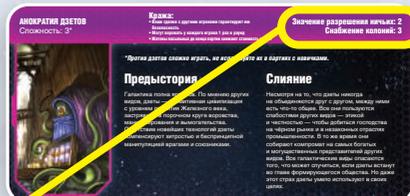
Если у вас больше колоний, чем ваше снабжение колоний, положите лишние под низ колоды колоний.

Пример. Снабжение колоний

Снабжение колоний дзетов — 3.

В начале фазы экономики в вашей игровой зоне 4 колонии. Таким образом, вы должны сбросить 1 карту колонии, положив её под низ колоды колоний.

Значение разрешения ничьих: 2
Снабжение колоний: 3



Запуск экономических преобразователей

В фазе экономики игроки могут запускать экономические преобразователи — с белыми стрелками. Каждый преобразователь можно запустить только 1 раз в раунд.

Запуск преобразователя со стрелкой любого цвета **необязателен**, вы можете решить не делать этого.

Все экономические преобразователи запускаются одновременно. Таким образом, **нельзя использовать** выгоду от одного преобразователя, чтобы оплатить вклад другого в том же раунде. Если слева от белой стрелки ничего не изображено, такой преобразователь можно запустить без вклада ресурсов. Колонии — наиболее распространённый пример таких преобразователей.

Для запуска преобразователей сначала положите на них ресурсы для вклада.

Затем положите на преобразователь ресурсы-выгоду из общего запаса. Наконец, верните вложенные ресурсы в общий запас.

Пожертвования

Иногда преобразователи производят жертвования: ресурсы, корабли или победные очки. Они обозначаются пунктирной фиолетовой линией. Поместите их на свою карту жертвований.

В следующей фазе торговли вы должны будете обменять все товары на карте жертвований. Не сделав этого, вы должны подарить их другому игроку в конце фазы торговли. Этот игрок не может отказаться от подарка. Пока вы не обменяете или не подарите жертвования, они остаются на соответствующей карте, чтобы все игроки помнили о них.

Победные очки-жертвования — исключение из правила, запрещающего торговать победными очками.

Пример. Выгода-жертвование

«Многовидовые гибридные культуры» приносят 1 ПО, 1 синий и 1 зелёный кубик выгоды в качестве жертвования на соответствующую карту.



Ресурсы-джокеры

У некоторых видов есть преобразователи, вклад или выгода от которых указаны в ресурсах-джокерах. У таких видов есть свои особые правила использования джокеров.

В любом случае размер кубика нельзя менять. Маленькие джокеры можно использовать только как маленькие кубики ресурсов, а большие — только как большие.



Вклады ЕДИНСТВА можно делать кубиками любого цвета указанного размера. В качестве выгоды-джокера Единство всегда получает серые ресурсы-джокеры.



У ЗНИЕТОВ есть преобразователи, в которые они вкладывают 1 вид ресурса, а получают больше ресурсов того же вида. Вы можете вкладывать в них джокеры Единства, при этом они не уничтожаются. Вложенные джокеры проходят через преобразователь без изменений, а остаток выгоды дополняется ресурсами 1 вида того же размера. Для вклада вы можете смешивать джокеры и 1 другой вид ресурсов, в этом случае вы получаете этот ресурс в качестве выгоды.



Дзеты не могут воровать серые ресурсы-джокеры Единства.

Поглощение колоний

Некоторые преобразователи поглощают колонии с указанным климатом. Сбросьте карту этой колонии лицевой стороной вверх под низ колоды колоний. Колода колоний не перемешивается, карты в ней будут расположены в том же порядке, в каком их сбрасывали.



ФАЗА СЛИЯНИЯ

Совместное использование технологий

Сначала игроки делятся технологиями, которые они изобрели в фазе торговли, а затем получают за это победные очки.

Каждый участник называет все изобретённые им в этом раунде технологии и помещает их карты стороной технологии вверх в центре игровой зоны. Выкладывает карты в столбец так, чтобы их названия были хорошо видны всем.

За каждую вашу изобретённую технологию вы получаете победные очки в зависимости от бонуса совместного использования, указанного на карте слияния.



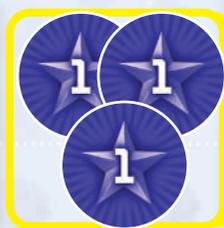
Йенгайцы получают вместо этого бонус совместного использования йенгайцев.

Затем каждый участник находит в колоде своего вида карты только что изобретённых технологий и добавляет их в игру.

Технологии 4-й эпохи особенные — ими не делятся после изобретения. Но они всё равно приносят бонус совместного использования как обычно.

Пример. Совместное использование

В фазе торговли вы изобрели «Генную инженерию». Согласно текущей карте слияния вы получаете за это 3 ПО.



В фазе слияния остальные участники находят в колоде своего вида карту «Генная инженерия» и добавляют её в игру. Обратите внимание, что одинаковые технологии могут различаться у разных видов. Например, «Генная инженерия» кейлионов производит коричневые кубики, а кьясов и фодеронов — белые.



Краткое описание ставок

После совместного использования технологий игроки делают ставки кораблями на новые карты колоний и научных групп. Эти ставки проходят одновременно и определяют порядок, в котором игроки смогут купить по 1 карте с обеих шкал ставок.

Число над ячейкой шкалы — это **минимальная ставка**, которую нужно сделать, чтобы купить карту в этой ячейке.

До начала открытия ставок каждый игрок выполняет описанные ниже действия.

Сначала объявите остальным, сколько у вас кораблей.

Затем втайне от всех разделите свои корабли на **ставку на колонии** в одной руке и **ставку на научные группы** в другой, а также спрячьте корабли, которые вы не хотите ставить, за своей ширмой. В любом из этих мест может быть 0 кораблей. Чтобы показать, что вы готовы, положите закрытые кулаки перед собой.

Пример. Ставки

У вас 4 корабля. Вы ставите 3 корабля на колонии, 1 на научные группы и прячете за ширмой 0 кораблей.



Переговоры

Игроки могут вести недолгие переговоры во время ставок, но только касающиеся того, на что ставят. Вы можете попытаться убедить игрока не брать какую-то карту в обмен на обещание. Такие обещания остаются обязательными и должны быть выполнены, но до следующей фазы торговли обмен запрещён.

Ставки на колонии

Когда все игроки готовы, одновременно откройте все ставки на колонии. В порядке от наибольшей ставки к наименьшей каждый игрок получает возможность купить карту колонии или спастись.

ПОКУПКА КАРТЫ КОЛОНИИ

Верните поставленные корабли в общий запас и выберите карту колонии со шкалы ставок на колонии. Вы не можете выбрать карту колонии, если минимальная ставка на неё выше вашей. Если вы не можете купить ни одной колонии, вы должны спастись.

ПАС

Спасовав, оставьте себе корабли, поставленные на колонии.

Помните, что снабжение колоний проверяется только в **начале** фазы экономики. Вы можете купить колонию, даже если это превысит ваш лимит прямо сейчас.

Ставки на научные группы

После того как все игроки купили колонию или спасовали, разыграйте ставки на научные группы.

Одновременно откройте все ставки, а затем в порядке от наибольшей ставки к наименьшей каждый игрок получает возможность купить карту научной группы или спасовать.

ПОКУПКА КАРТЫ НАУЧНОЙ ГРУППЫ Верните поставленные корабли в общий запас и выберите карту научной группы со шкалы ставок на научные группы. Вы не можете выбрать карту научной группы, если минимальная ставка на неё выше вашей. Если вы не можете купить ни одной научной группы, вы должны спасовать.

ПАС Спасовав, оставьте себе корабли, поставленные на научные группы.

Разрешение ничьих

В обеих ставках может сложиться ситуация, когда 2 и более игрока поставили одинаковое количество кораблей. В таком случае первым выбирает участник, имеющий меньше карт, ставка на которые сейчас разыгрывается (колоний или научных групп). Если всё ещё ничья, первым выбирает игрок, чьё значение разрешения ничьих больше.

Совет. Ставки в 1-м раунде

Поставить 3 корабля на колонии и 1 на научные группы — хороший вариант для 1-го раунда.

Совет. Научные группы

Выбирая, какую научную группу купить, новички часто долго раздумывают, изучая преобразователи каждой из доступных карт. Даже для опытных игроков не так важна технология, которую может принести научная группа, как тот факт, сможете ли вы оплатить стоимость её изобретения.

Если вы должны выбрать научную группу, опираясь на технологию, которую она изобретёт, помните, что бонус от этого изобретения получит каждый игрок. Не покупайте карту просто потому, что она хорошо сочетается с вашей экономикой (как и с экономикой остальных участников).

Вместо этого выберите технологию, способную повысить спрос или предложение. Выберите преобразователь, потребляющий ресурсы, которых у вас слишком много, или производящий ресурсы, которых вам не хватает.

Старайтесь думать о том, как технологии изменят игру для всех участников, а не только для вас.

Конец фазы слияния

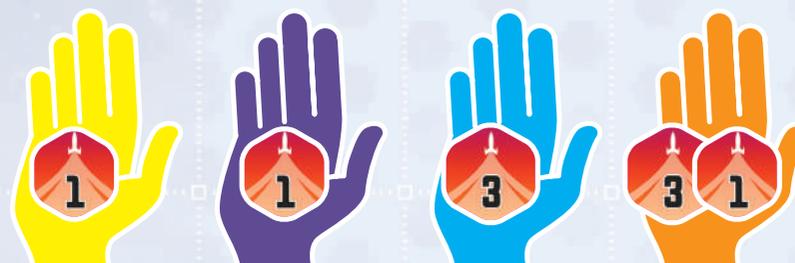
В конце фазы слияния возьмите все оставшиеся карты, минимальная ставка на которые равна 1, и положите их под соответствующие колоды лицевой стороной вверх.

Затем сдвиньте влево оставшиеся карты на шкалах и заполните освободившиеся ячейки слева направо картами с верха соответствующих колод.

Не переворачивайте карты, когда берёте их из колоды, а кладите лицевой стороной вверх.

Пример. Розыгрыш ставки

Время ставок на колонии. Фодероны и йенгиайцы ставят по 1 кораблю, эниеты — 3 корабля, а киты — 4.



У китов наивысшая ставка, поэтому они выбирают первыми. Они тратят всю свою ставку, чтобы купить «Гакрукс».

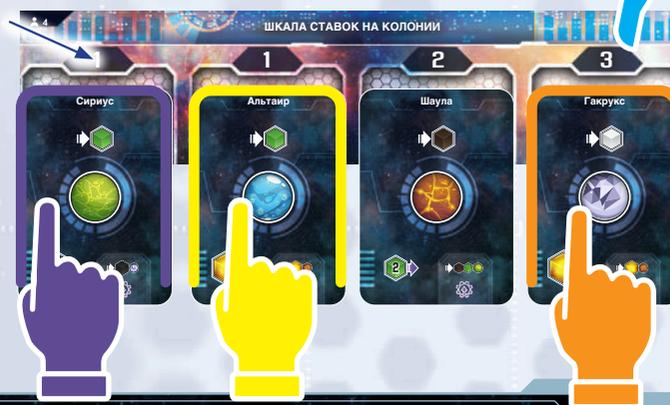
У эниетов следующая по величине ставка. Они тоже хотели купить «Гакрукс», и им не интересны все остальные варианты. Поэтому они пасуют и оставляют себе поставленные корабли.

У фодеронов и йенгиайцев одинаковые ставки и у них одинаковое количество карт колоний. Таким образом, ничья разрешается по значению, указанному на их планшетах. Значение фодеронов выше, поэтому они выбирают первыми.

Фодероны покупают «Альтаир».

Наконец, йенгиайцы покупают «Сириус».

МИНИМАЛЬНАЯ
СТАВКА



КОНЕЦ РАУНДА

В конце каждого раунда игроки возвращают карты с рамкой другого вида их владельцам.

Переверните текущую карту слияния и положите её поверх столбца карт изобретённых технологий. На обратной стороне карты слияния указано, сколько каких фаз осталось до конца игры, чтобы вам было проще планировать свои действия.

Если в столбце слияния остались карты, перейдите к новой фазе торговли.



Если дзеты участвуют в партии, в игру добавляется дополнительная фаза кражи дзетов.

В этой фазе дзеты могут запустить свои ворующие преобразователи — с красными стрелками. В качестве выгоды от такого преобразователя дзеты воруют у другого игрока ресурс не-джокер. Подробнее это описано на планшете вида дзетов.

КОНЕЦ ИГРЫ

Если в столбце слияния не осталось карт, начинается последний раунд. В этом раунде за фазой торговли следует фаза финальной экономики, в которой, запуская преобразователи, вы оставляете себе все жертвования. Игроки получают бонус совместного использования последнего раунда за все изобретённые в нём технологии как обычно. Если дзеты участвуют в партии, сыграйте фазу кражи дзетов. Вместо последней фазы слияния проводится итоговый подсчёт победных очков.

Победные очки в конце игры

В конце игры ресурсы и корабли приносят победные очки.

Очки начисляются по 1/2.

Каждая восьмиугольная фишка, каждые 2 больших кубика и каждые 3 маленьких кубика и/или корабля приносят 1/2 ПО.

Игроки открывают все свои спрятанные за ширмой жетоны ПО и подсчитывают их. Участник, набравший больше всего победных очков, побеждает. Его вид добился того, что в сформированном межвидовом обществе превалируют его идеалы. В игре нет способа разрешения ничьих.



Создатели игры

Автор игры: Таусети Дайхманн
Графический дизайн: Эррик Дэдисмэн
Вёрстка правил игры: Патриция Родригес, Даниэль Солис
Изображение на обложке: Кванчай Мория

Корректор: Саммер Маллинс
Художник: Накарин Суконтакорн
Дополнительные иллюстрации: Shutterstock

Русская версия игры подготовлена компанией «Лавка Геймз».

Редакция выражает благодарность Катерине Шевчук, Игорю Трескунову, Всеволоду Иванову, Денису Карпенко, Андрею Черепанову, Дарье Вахниной,

Арине Павловой, Александре Цейтлиной и Даниилу Евдокимову за помощь в подготовке русского издания.

© 2021 WizKids/NECA LLC. WizKids и связанные названия и логотипы являются торговыми марками WizKids. Все права защищены.

Пример. Конец раунда



В конце 5-го раунда вы переворачиваете карту 5-го слияния и кладёте её поверх столбца карт изобретённых технологий.

На обратной стороне карты указано, что начинается 6-й раунд и до конца игры осталась 1 фаза торговли и 1 фаза финальной экономики.



ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

Ограничения

Если вы хотите повысить/понизить сложность игры для какого-то вида или участника, проще всего сделать это, убрав из его начальных ресурсов 1 маленький кубик или добавив его соответственно.

Точный подсчёт очков за ресурсы

В конце игры вместо начисления 1/2 ПО указанным выше образом начисляйте 6/12 ПО за 1 восьмиугольную фишку, 3/12 ПО за 1 большой кубик и 2/12 ПО за 1 маленький кубик или 1 корабль. При таком подсчёте результат будет более точным, но это займёт больше времени.