НАСТОЛЬНАЯ ИГРА ХЕЛЬГЕ ОСТЕРТАГА И ЙЕНСА ДРЁГЕМЮЛЛЕРА

ПРОЕКТ «ГАЙЯ»

ПРАВИЛА ИГРЫ

*В **«Проекте „Гайя"»** каждый игрок управляет одной из 14 цивилизаций, стремясь колонизировать галактику «Терра Мистика». Каждому народу для выживания требуется своя экология и свой климат на планете. Эта необходимость подвигла цивилизации в совершенстве овладеть терраформированием, чтобы адаптировать под себя планеты различных типов.*

Во время игры вы будете колонизировать планеты, перестраивать шахты в торговые аванпосты и научные лаборатории, объединять планеты в федерации. Выбор за вами: можно проводить экспансию вблизи территорий других цивилизаций и стать партнёрами по торговле, а можно превратиться в отшельника, расширяя владения в тех участках космоса, где ни на кого не нужно оглядываться. А ещё вам придётся исследовать новые технологии, чтобы улучшить свои навыки. В конце игры победит самая развитая цивилизация.

СОДЕРЖАНИЕ

СОСТАВ ИГРЫ 2
ПОДГОТОВКА К ИГРЕ 4
ЦЕЛЬ И ПРОЦЕСС ИГРЫ 8
ЭНЕРГЕТИЧЕСКИЙ ЦИКЛ 9
6 РАУНДОВ ИГРЫ 10
I. Доход 10
II. Гайя 10
III. Действия 11
1) Построить шахту 11
2) Начать проект «Гайя» 12
3) Перестроить существующее строение 13
4) Создать федерацию 14
5) Продвинуться в исследованиях 15
6) Действия энергии и ККИ 16
7) Специальные действия 16
8) Пас 16
9) Свободные действия 17
10) Пассивное действие: подзарядка 17
IV. Расчистка 18
КОНЕЦ ИГРЫ И ПОДСЧЁТ ОЧКОВ 18
РАСШИРЕННАЯ ПОДГОТОВКА 19
ПРИЛОЖЕНИЯ 21
I. Цивилизации 21
II. Поле исследований 23
III. Ячейки действий 24
IV. Усилители раунда 25
V. Жетоны целей раунда 25
VI. Жетоны технологий 26

СОСТАВ ИГРЫ

10 космических секторов

Пронумерованы от 01 до 10.
Сектора 05, 06 и 07 — двухсторонние

1 поле исследований

1 поле для подсчёта очков

7 двухсторонних планшетов цивилизаций

С каждой стороны своя цивилизация

10 усилителей раунда

10 жетонов целей раунда

по 1:

по 2:

6 жетонов финального подсчёта

15 жетонов передовых технологий

19 жетонов федераций

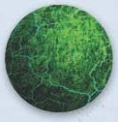
по 3:

по 1:

36 жетонов стандартных технологий

по 4:

12 жетонов планет типа гайя



15 меток федераций

6 космических станций

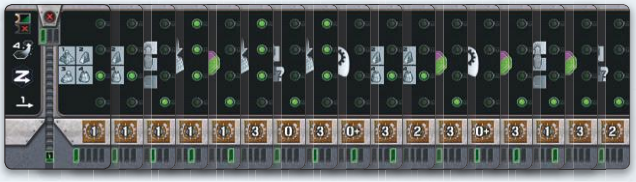
1 жетон затерянной планеты

Карты Автомы:

7 карт цивилизаций

1 памятка по терраформированию

17 карт решений



Правила Автомы

Памятка по Автоме

20 жетонов действий

30 ККИ

(кубы квантового интеллекта)

1 камень разума

4 памятки игроков

1 карта порядка хода

Строения (в каждом цвете)

Жёлтые, оранжевые, коричневые, белые, серые, синие, красные

8 шахт

4 торговых аванпоста

3 научные лаборатории

2 академии

1 планетарный институт

14 фишек кредитов

7 фишек руды

Другие игровые компоненты (в каждом цвете)

Жёлтые, оранжевые, коричневые, белые, серые, синие, красные

3 гайяформера

7 фишек игроков

25 спутников

7 фишек знаний

50 фишек энергии

1 жетон первого игрока на подставке

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Если вы играете впервые, советуем выбрать предложенные цивилизации и стартовый расклад. В последующих играх можете следовать правилам расширенной подготовки со стр. 19, где подробно описано изменяемое поле и все цивилизации.

Если хотите сыграть в одиночку, также читайте правила Автомы (на отдельном буклете). При игре вдвоём или большим количеством игроков верните карты и памятку Автомы в коробку.

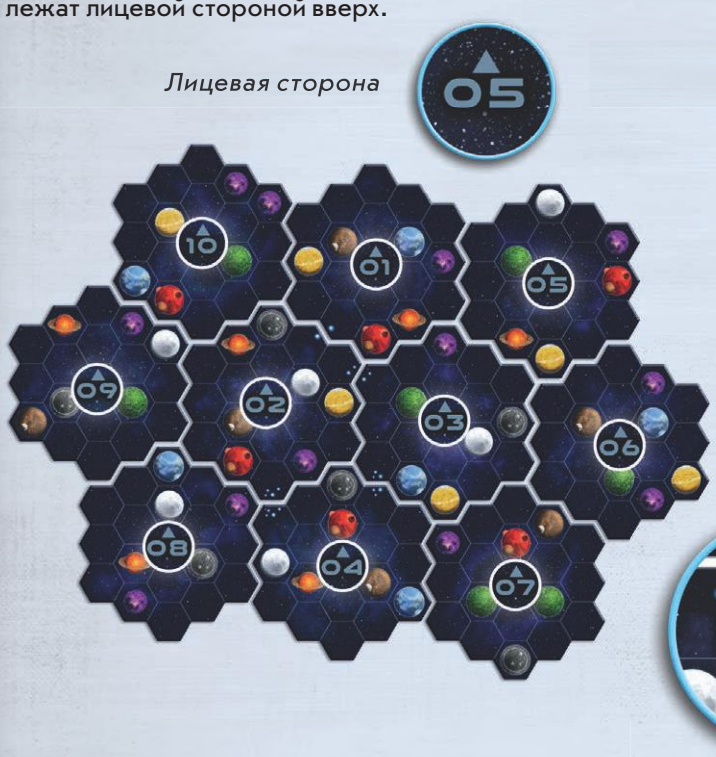
Определите первого игрока любым доступным способом. Этот игрок забирает себе жетон первого игрока (предварительно установите его на подставку).

ИГРОВОЕ ПОЛЕ

ПОДГОТОВКА ДЛЯ 3 И 4 ИГРОКОВ

Соберите игровое поле из 10 секторов, выложив их, как показано ниже. Убедитесь, что сектора 05, 06 и 07 лежат лицевой стороной вверх.

Лицевая сторона



ПОДГОТОВКА ДЛЯ 1 И 2 ИГРОКОВ

Соберите игровое поле из секторов с 01 по 07, выложив их, как показано ниже. Убедитесь, что сектора 05, 06 и 07 лежат оборотом вверх. Верните неиспользованные сектора в коробку.

Оборот

Используйте небольшие синие скопления звёзд, чтобы правильно сориентировать сектора с 01 по 04

ПОЛЕ ИССЛЕДОВАНИЙ И ЖЕТОНЫ ФЕДЕРАЦИЙ

Поместите **поле исследований** рядом с игровым полем.

Возьмите 9 жетонов **стандартных технологий** с зелёными отметками на обороте и случайным образом разместите их лицевой стороной вверх на разных ячейках технологий на поле исследований. На каждый жетон технологии сложите все оставшиеся жетоны того же типа. Таким образом, у вас получится 9 стопок из 4 одинаковых жетонов технологий.

Выложите 1 случайный жетон **передовой технологии** лицевой стороной вверх на каждую ячейку, расположенную между 4 и 5-м уровнем в шести областях исследований. Все неиспользованные передовые технологии уберите в коробку.

Отложите в сторону **жетон федерации глинов**. Возьмите один случайный жетон федерации из оставшихся и выложите его на 5-й уровень области исследования «Терраформирование».

Отсортируйте оставшиеся **жетоны федераций** по типу и сложите их в 6 стопок зелёной стороной вверх. В каждой стопке должны быть жетоны одного типа.

Исключение: *у жетонов федерации с номиналом 12 ПО обе стороны серые*

Две стороны жетона федерации глинов

1 жетон федерации
(случайный)

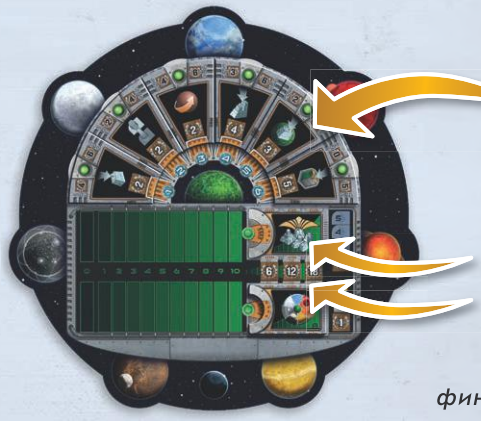
9 × 4 жетонов стандартных технологий
(выложены случайным образом)

6 жетонов передовых технологий
(выбраны и выложены случайным образом)

ПОЛЕ ДЛЯ ПОДСЧЁТА ОЧКОВ

Поместите **поле для подсчёта очков** рядом с игровым полем. Случайным образом выложите один **жетон цели раунда** лицевой стороной вверх на каждую номерную ячейку поля для подсчёта очков. Верните неиспользованные жетоны целей раунда в коробку.

Выложите два случайных **жетона финального подсчёта** лицевой стороной вверх на две ячейки справа от зелёных шкал рейтинга. Верните неиспользованные жетоны финального подсчёта в коробку.



6 жетонов целей раунда

2 жетона финального подсчёта

УСИЛИТЕЛИ РАУНДА И ОБЩИЙ ЗАПАС

Возьмите случайные **усилители раунда** по количеству игроков плюс 3 (например, 7 усилителей раунда для игры вчетвером). Выложите их рядом с игровым полем. Неиспользованные усилители раунда верните в коробку.

7 усилителей раунда для игры вчетвером

Выложите все **жетоны действий, жетоны планет типа гайя, метки федераций, жетон затерянной планеты**, а также **фишки энергии** и **ККИ** рядом с игровым полем, сформировав общий запас.

ВЫБОР ЦИВИЛИЗАЦИИ

ПЕРВАЯ ИГРА

Для вашей первой партии выберите следующие цивилизации:

1 игрок: хадш-халла (человек), таклоны (Автома)

2 игрока: хадш-халла, ксеносы

3 игрока: терраны, таклоны, геодены

4 игрока: терраны, хадш-халла, ксеносы, таклоны

Первый игрок выбирает одну из цивилизаций и забирает соответствующий **планшет цивилизации**. Далее по часовой стрелке каждый игрок выбирает одну из оставшихся цивилизаций. Выложите планшет перед собой стороной с выбранной цивилизацией вверх. Особенности цивилизаций описаны на стр. 21.

Возьмите все строения и гайяформеры вашего цвета. Поместите **строения** на соответствующие ячейки вашего планшета цивилизации. Положите все три ваших **гайяформера** рядом.

Строения и гайяформеры терранов

Возьмите по одной фишке **руды и знаний**, а также две фишки **кредитов** и выложите их на стартовые деления вашего трека ресурсов. Верните неиспользованные фишки руды, знаний и кредитов в коробку.

У терранов в начале партии
3 знания, 4 руды и 15 кредитов

Если на вашем планшете под названием вашей цивилизации изображён хотя бы один **ККИ**, то возьмите указанное количество ККИ из общего запаса и выложите их на ваш планшет.

Для каждой зоны энергетического цикла на вашем планшете цивилизации возьмите из общего запаса указанное количество **фишек энергии** и поместите их в эту зону.

Терраны выкладывают 4 фишки энергии в зону I и 4 фишки энергии в зону II

Возьмите 6 **фишек игрока** вашего цвета и выложите по одной на 0-й уровень всех областей исследований на поле исследований.

Таклоны начинают на 0-м уровне в каждой области исследований

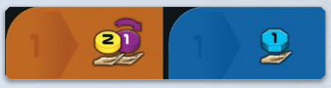
Если на вашем планшете цивилизации указан 1 уровень в какой-либо области исследования, передвиньте ваш жетон на один уровень вперёд в соответствующей области. Если этот уровень отмечен ресурсом со звёздочкой и белым контуром, то вы немедленно получаете этот **ресурс** в качестве **разового бонуса**.

Чтобы получить руду, переместите фишку руды вправо на указанное количество делений на вашем треке ресурсов.

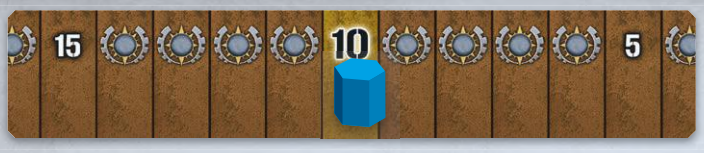
Чтобы получить ККИ, возьмите фишку ККИ из общего запаса и положите её на ваш планшет цивилизации.

Чтобы получить гайяформер, возьмите один из ваших отложенных гайяформеров и положите его на ваш планшет цивилизации.

Внимание: бонусы первого уровня областей исследования «Экономика» и «Наука» — это бонусы дохода. Вы не получаете их во время подготовки к игре.



На планшете цивилизации терранов указан 1 уровень области исследования «Проект „Гайя"». Они продвигаются на 1 уровень и получают 1 гайяформер



Возьмите седьмую фишку игрока вашего цвета и поставьте её на деление 10 трека ПО. Эта фишка будет отслеживать ваши победные очки.

Заберите все спутники вашего цвета. Выложите по одному на нулевые деления зелёных шкал на поле для подсчёта очков, а оставшиеся — поместите рядом с вашим планшетом.

Возьмите памятку и положите её рядом с вашим планшетом цивилизации.

Если вы играете за таклонов, возьмите камень разума и положите его в зону I вашего энергетического цикла.

Если вы играете за глинов, возьмите жетон федерации глинов и положите его рядом с вашим планшетом.

Если вы играете за ивитов, возьмите 6 космических станций и положите их рядом с вашим планшетом.

РАЗМЕЩЕНИЕ НАЧАЛЬНЫХ СТРОЕНИЙ

ПЕРВАЯ ИГРА

Если вы играете впервые, разместите ваши шахты, как показано на иллюстрации ниже. Когда берёте фишку шахты с вашего планшета цивилизации, всегда берите самую левую из доступных фишек.

Размещая начальные строения, вы колонизируете ваши первые планеты, а также открываете ячейки на вашем планшете цивилизации. Это необходимо для получения дохода; подробнее читайте на стр. 10.

1 игрок

2 игрока

3 игрока

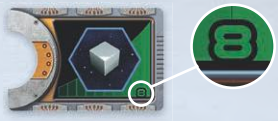
4 игрока

ВЫБОР НАЧАЛЬНЫХ УСИЛИТЕЛЕЙ РАУНДА

Начиная с последнего игрока и далее против часовой стрелки, выберите доступный **усилитель раунда** и положите его перед собой лицевой стороной вверх. Оставшиеся усилители остаются рядом с полем и будут доступны в следующем раунде.

НЕЙТРАЛЬНЫЙ ИГРОК (1–2 ИГРОКА)

Когда вы играете в одиночку или вдвоём, для финального подсчёта очков добавляется нейтральный игрок. Возьмите два спутника любого неиспользованного цвета и выложите их на зелёные шкалы рейтинга на поле для подсчёта очков. Деления, на которые нужно выложить эти спутники, указаны на соответствующих жетонах финального подсчёта. Во время финального подсчёта очков считается, что эти спутники принадлежат нейтральному игроку с соответствующим рейтингом. Верните все неиспользованные спутники в коробку.



При игре вдвоём нейтральный спутник помещается на деление 8 шкалы рейтинга, рядом с которой лежит этот жетон

ВЕРНИТЕ ИГРОВЫЕ КОМПОНЕНТЫ

Верните все **неиспользованные** планшеты цивилизаций, строения, гайяформеры, жетоны игроков, спутники, фишки руды, знаний, кредитов, памятки, камень разума, жетон федерации глинов и космические станции обратно в коробку.

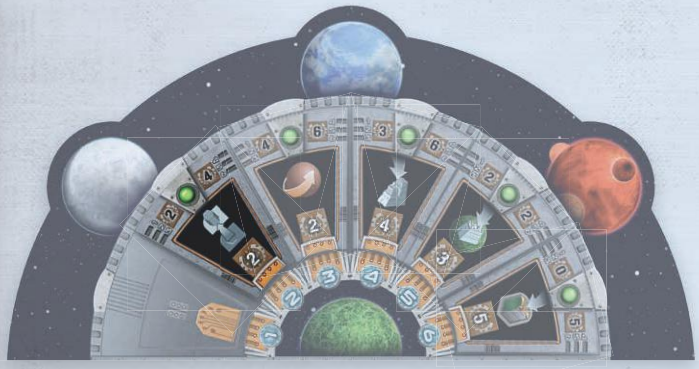
Верните карту порядка хода в коробку; она используется только в игре с изменяемым порядком хода. Изменяемый порядок хода относится к расширенным правилам и объяснён на стр. 19.

ЦЕЛЬ И ПРОЦЕСС ИГРЫ

В конце игры побеждает игрок, набравший больше всего ПО. Отслеживайте ваши победные очки при помощи вашей фишки на треке ПО. Различные способы получения ПО описаны ниже.

Шесть **жетонов целей раунда** выкладываются на поле для подсчёта очков при подготовке к игре, по одному на раунд. В каждом раунде вы будете получать ПО каждый раз, когда будете выполнять указанное на жетоне условие.

Жетоны целей раунда описаны в приложении V на стр. 25. Числа в верхней части жетона (слева и справа от зелёного круга) требуются только для игры с Автомой. Подробнее читайте в буклете Автомы.



Каждый раз, когда вы продвигаетесь в любой области исследований во время этого раунда, получайте 2 ПО

Два **жетона финального подсчёта** выкладываются на поле для подсчёта очков во время подготовки. В конце партии игроки получат ПО в зависимости от того, насколько хорошо они выполнили условия на этих жетонах.

Рядом с жетонами финального подсчёта располагаются две шкалы рейтинга. Во время игры используйте спутники на этих шкалах, чтобы отслеживать успехи игроков по выполнению условий на жетонах финального подсчёта. В конце игры участник с наивысшим рейтингом получает больше всего ПО, остальные игроки получают меньше ПО, согласно их рейтингу.

О жетонах финального подсчёта подробнее рассказано на стр. 18.

Этот жетон финального подсчёта даст ПО за колонизацию планет типа гайя (чем больше планет, тем больше ПО). Каждый раз, когда игрок колонизирует планету типа гайя, передвигайте его спутник на одно деление вперёд по шкале

Объединяя во время игры планеты в федерации, вы будете получать **жетоны федераций**, которые могут принести вам ПО и дополнительные ресурсы.

Получив этот жетон федерации, игрок немедленно получает 6 ПО и 2 знания

В конце игры за каждый **3, 4 и 5-й уровень**, который прошли или на котором остановились ваши фишки в разных областях на **поле исследований**, вы получаете 4 ПО (т. е., достигнув 5-го уровня в «Навигации», вы получите 4+4+4=12 ПО). Каждый достигнутый уровень на поле исследований также даст вам различные награды во время игры.

Эти символы на поле исследований служат напоминанием о том, сколько очков вы получите за эти области исследований в конце игры

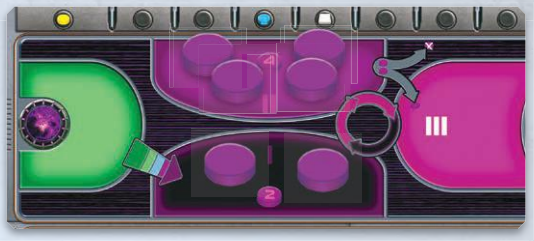
Оба типа жетонов технологий (стандартных и передовых) могут дать вам ПО, а также позволят вам продвинуться в области исследования.

Этот жетон стандартной технологии даёт вам 3 ПО каждый раз, когда вы колонизируете планету типа гайя

ЭНЕРГЕТИЧЕСКИЙ ЦИКЛ

Во время игры энергия будет циркулировать по трём пронумерованным, соединённым между собой зонам на вашем планшете цивилизации. **Подзарядка** позволит вам перемещать фишки энергии к зоне III, а когда вы будете **тратить** энергию в зоне III, она вернётся в зону I.

Слева от трёх энергозон на вашем планшете располагается зелёная зона гайя, которая взаимодействует с вашими энергетическими циклами; об этом подробно рассказано на стр. 12.



Энергетический цикл хадш-халла на начало игры

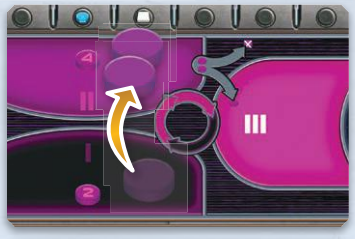
ПОДЗАРЯДКА

Чтобы потратить энергию, её сначала нужно зарядить. Свойства, которые позволяют вам заряжать энергию, обозначены символом, изображённым справа.

Символ «Зарядите 4 единицы энергии»

Каждый раз, когда вы должны зарядить единицу энергии, сделайте следующее:

1. Если в зоне I есть хотя бы одна фишка энергии, переместите её из зоны I в зону II.
2. Если зона I пуста, переместите фишку энергии из зоны II в зону III.
3. Если зоны I и II пусты, вы не можете заряжать энергию.



Эффект позволяет вам зарядить 4 единицы энергии. Для этого вы сначала должны переместить фишку энергии из зоны I в зону II

Поскольку зона I теперь пуста, вы перемещаете 2 фишки энергии из зоны II в зону III. Теперь зоны I и II пусты, так что вы больше не можете подзаряжаться

ТРАТА ЭНЕРГИИ

Некоторые действия требуют от вас потратить энергию. Вы можете тратить только энергию из зоны III. Чтобы потратить энергию, переместите нужное количество фишек из зоны III в зону I.

Действие требует от вас потратить 2 единицы энергии, так что вы перемещаете 2 фишки энергии из зоны III в зону I

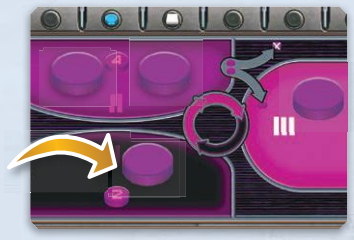
ПОЛУЧЕНИЕ И СБРОС ЭНЕРГИИ

В ходе игры общее количество фишек энергии в вашем энергетическом цикле может меняться за счёт свойств, позволяющих вам получать или сбрасывать энергию.

Чтобы получить энергию, возьмите фишку энергии из запаса и положите её в зону I. Свойства, позволяющие вам получать энергию, обозначены символом, который изображён справа.

Символ «Получите 1 фишку энергии»

Чтобы сбросить энергию, возьмите фишку энергии с вашего планшета цивилизации и верните её в запас. Если не сказано иного, вы можете сбрасывать фишки энергии из **любых** зон, кроме зоны гайя.



Эффект позволяет вам получить 1 фишку энергии. Вы берёте 1 фишку энергии из запаса и выкладываете в зону I

Затем вы сбрасываете 2 фишки энергии ради другого эффекта. Возьмите 2 фишки из любых ваших энергозон и верните их в запас

6 РАУНДОВ ИГРЫ

Игра длится 6 раундов. Во время каждого раунда игроки будут последовательно проходить следующие фазы:

Фаза I: Доход

Фаза II: Гайя

Фаза III: Действия

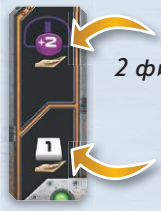
Фаза IV: Расчистка

ФАЗА I: ДОХОД

В начале каждого раунда (включая первый), игроки получают ресурсы во время фазы дохода. Доход обозначен символом, изображённым справа.

Ваш **планшет цивилизации**, ваш **усилитель раунда**, ваши **жетоны технологий** и ваш текущий уровень в различных областях **поля исследований** могут принести вам доход.

Получите 3 руды

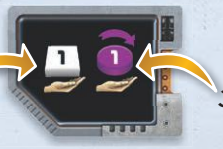


Получите 2 фишки энергии

Получите 1 руду

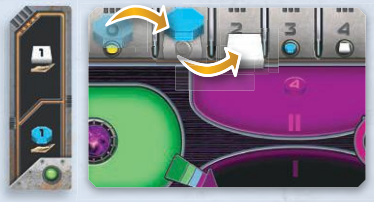
Получите 2 знания

Получите 1 руду



Зарядите единицу энергии

Отмечайте количество **руды**, **знаний** и **кредитов** на треке ресурсов вашего планшета цивилизации с помощью фишек. Получая или тратя ресурс, перемещайте фишку по треку на нужное количество делений. Предел трека — 15, так что у вас не может быть больше 15 руды, 15 знания и 30 кредитов (по 15 на фишку).



Хадш-халла получают 1 руду и 1 знание

Вы можете выбрать последовательность **подзарядки** и **получения** энергии. Когда вы получаете доход из какого-либо источника (отдельный символ дохода), вы должны получить его полностью до того, как будете получать доход из другого источника.

Вы можете сначала зарядить 4 единицы энергии, а потом положить новую фишку энергии в зону I, или сделать это в обратном порядке

ФАЗА II: ГАЙЯ

Если у вас есть фишки энергии в зоне гайя на вашем планшете цивилизации, переместите их в **зону I** вашего энергетического цикла (по направлению стрелки).

Исключение: *терраны перемещают фишки энергии сразу в* ***зону II*** *вместо зоны I (как указано стрелкой на их планшете цивилизации).*

Если ваш гайяформер находится на нестабильной планете, выложите на неё жетон планеты типа гайя. С этого момента она считается планетой типа гайя. Гайяформер остаётся на ней до тех пор, пока вы не построите там шахту. Более подробно о проекте «Гайя» рассказано на стр. 12.

Во время фазы гайя фиолетовая нестабильная планета с гайяформером превращается в зелёную планету типа гайя

ФАЗА III: ДЕЙСТВИЯ

Начиная с первого игрока и далее по часовой стрелке, игроки по очереди выполняют по одному действию. Так продолжается до тех пор, пока все игроки не выполнят действие «Пас».

Как только игрок **спасовал**, он больше не может выполнять действия до конца фазы.

За исключением паса, остальные действия можно выполнять сколько угодно раз за одну и ту же фазу (но только по одному действию за ход игрока). Вы можете выбрать действие «Пас» только один раз за раунд, завершив таким образом своё участие в раунде.

Во время вашего хода вы можете выполнять свободные действия либо до, либо после своего действия. Подробнее о свободных действиях на стр. 17.

Во время хода другого игрока вы можете подзарядиться, когда ваш соперник выполняет действия, от которых срабатывает пассивное действие подзарядки. Подробное о пассивной подзарядке на стр. 17.

На памятке справа изображены действия, которые вы можете выполнить.

1) ПОСТРОИТЬ ШАХТУ

Вы можете построить на планете шахту и таким образом её колонизировать.

Чтобы построить шахту, вы должны потратить **два кредита** и **одну руду** (эта стоимость указана слева от шахт на вашем планшете цивилизации). Чтобы построить шахту, на вашем планшете должна быть хотя бы одна шахта.

Шахты можно строить только на планетах, отвечающих следующим требованиям:

- она пустая (т. е. на ней нет строений);
- она досягаема с одной из ваших планет;
- она пригодна для вашей цивилизации. Если планета непригодна, вы должны заплатить необходимую стоимость, чтобы сделать её пригодной.

Если эти условия выполнены, а необходимые траты совершены, возьмите крайнюю левую шахту с вашего планшета цивилизации и поместите её на планету.

Вы должны выполнить это действие полностью и можете выполнить его, только если немедленно оплатите стоимость. Вы не можете выполнить только часть действия, например частично терраформировать планету или терраформировать планету, но не построить шахту.

Для планет типа гайя, на которых находятся гайяформеры, существуют специальные правила строительства шахт. Они объясняются в конце этого раздела.

ДОСЯГАЕМОСТЬ

Досягаемость планеты определяется вашими успехами в области исследования «Навигация». Когда ваш жетон на 0 или 1-м уровне, ваша базовая дальность равна 1. Это значит, что вы можете построить шахту только на планете, находящейся в одном гексе от колонизированной вами планеты (т. е. на соседнем гексе). На 2 и 3-м уровне ваша базовая дальность равна 2, на 4-м уровне — 3, а на 5-м уровне — 4.

Чтобы определить необходимую дальность, выберите кратчайший путь от одной из ваших планет до целевой планеты. Путь может пересекать планеты, как колонизированные, так и нет.

Ивиты достигли 2-го уровня в области исследования «Навигация», и их базовая дальность теперь равна 2

Под дальностью всегда понимается максимальная дальность. Все планеты в пределах этой дальности считаются досягаемыми для колонизации — даже те, что находятся ближе к вам, чем ваша максимальная дальность.

Кроме того, при выборе планеты для строительства шахты вы можете потратить любое количество ККИ, чтобы до конца действия **повысить вашу дальность на два гекса** за каждый потраченный ККИ.

Памятка по использованию ККИ находится на вашем планшете цивилизации

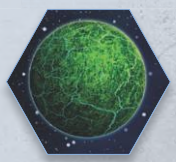
Ивиты (красные) находятся на 2-м уровне навигации. Они тратят 1 ККИ, что в результате даёт им дальность 4. Этого достаточно, чтобы достичь коричневой планеты

ПРИГОДНОСТЬ

В **«Проекте „Гайя“»** есть десять различных типов планет. Для каждой цивилизации пригоден только один тип — он соответствует типу её родной планеты и цвету планшета цивилизации.

Чтобы построить шахту на планете не родного для вас типа, следуйте таким правилам:

На нестабильных планетах строить нельзя. Однако вы можете преобразовать нестабильные планеты в планеты типа гайя при помощи проекта «Гайя». Подробнее о нём на следующей странице.



Планету типа гайя можно сделать пригодной, потратив **один ККИ**. Тип вашей родной планеты не влияет на эту стоимость.

На вашем планшете цивилизации указана стоимость превращения планет типа гайя в пригодные

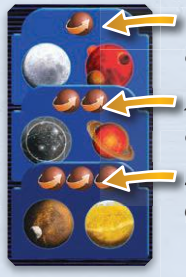
После преобразования нестабильной планеты в планету типа гайя гайяформер остаётся на планете. Следующие правила применяются к планетам типа гайя, на которых находятся гайяформеры:

- Только цивилизация, которой принадлежит гайяформер, может колонизировать эту планету.
- Планета считается досягаемой для этой цивилизации.
- Вам **не нужно** тратить ККИ, чтобы сделать эту планету пригодной.
- Построив шахту на этой планете, верните гайяформер на ваш планшет цивилизации.

Только итары могут построить шахту на этой планете типа гайя

Терраны построили шахту на планете типа гайя, где находится их гайяформер. Они заплатили 1 руду и 2 кредита за строение и вернули гайяформер на свой планшет цивилизации

В игре также существует семь разноцветных типов планет. Если планета принадлежит к одному из них и это не ваш родной тип, то для колонизации такой планеты её необходимо сначала терраформировать. В зависимости от того, насколько условия пригодности для обитания на этой планете схожи с теми, к которым привыкла ваша цивилизация, этот процесс может занять один, два или три этапа терраформирования. На вашем планшете указано количество этапов терраформирования, необходимое для превращения планеты в пригодную для вашей цивилизации.



1 этап терраформирования

2 этапа терраформирования

3 этапа терраформирования

Терранам нужно 2 этапа терраформирования, чтобы сделать чёрную или оранжевую планету пригодной

Вы должны потратить определённое количество руды на каждый этап терраформирования. Это количество определяется вашими успехами в области исследования «Терраформирование». На 0 и 1-м уровне каждый этап терраформирования обойдётся вам в 3 руды. На 2-м уровне стоимость — 2 руды за этап, а на 3-м уровне и дальше стоимость равна 1 руде за этап.

Геодены достигли 3-го уровня в терраформировании, поэтому они должны потратить только 1 руду за каждый этап терраформирования

Некоторые действия энергии и специальные действия дадут вам бесплатные этапы терраформирования. Выполняя подобные действия, вы не оплачиваете эти этапы терраформирования. Подробнее об этих действиях на стр. 16. Если этих этапов недостаточно, чтобы сделать планету пригодной для вашей цивилизации, вы можете потратить руду, чтобы пройти недостающие этапы.

Геодены выполняют специальное действие, которое даёт им 1 бесплатный этап терраформирования, однако им нужно пройти 2 этапа терраформирования, чтобы сделать коричневую планету пригодной. Поскольку они достигли 3-го уровня в терраформировании, геодены платят только 1 руду, чтобы пройти недостающий этап

Затерянная планета — это последний тип планет, и найти её можно, только достигнув 5-го уровня в области исследования «Навигация». Подробнее о затерянной планете на стр. 23.

2) НАЧАТЬ ПРОЕКТ «ГАЙЯ»

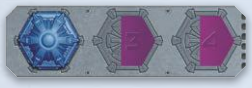
Как сказано в описании предыдущего действия, вы не можете строить на нестабильных планетах и сначала их необходимо преобразовать в планеты типа гайя при помощи проекта «Гайя». Проект завершается во время фазы гайя следующего раунда, после чего вы сможете построить шахту на преобразованной планете. Чтобы начать проект «Гайя», вы должны:

- иметь доступный гайяформер;
- иметь в досягаемости нестабильную планету без гайяформера;
- оплатить требуемую стоимость в единицах энергии.

Если вы отвечаете всем этим условиям, возьмите один из ваших доступных гайяформеров и поместите его на нестабильную планету.

ДОСТУПНОСТЬ

Гайяформеры, находящиеся на одной из трёх ячеек на вашем планшете цивилизации, считаются доступными. Ваш первый гайяформер вы получите, когда достигнете 1-го уровня области исследования «Проект „Гайя"»: возьмите один из гайяформеров, которые вы отложили во время подготовки, и поместите на одну из ячеек на вашем планшете цивилизации. Вы получите второй гайяформер по достижении 3-го уровня, а третий — по достижении 4-го уровня.



Гайяформер остаётся на преобразованной планете после завершения проекта «Гайя». Вы не можете использовать находящийся на планете гайяформер, чтобы начать новый проект «Гайя». Чтобы вернуть гайяформер на планшет цивилизации, вы должны сначала построить шахту на планете с гайяформером.

ДОСЯГАЕМОСТЬ

Досягаемость нестабильных планет определяется по правилам действия «Построить шахту». Планета с вашим гайяформером не считается колонизированной вами. Определяя досягаемость других планет, вы не можете вести отсчёт гексов от планеты с гайяформером.

СТОИМОСТЬ

Чтобы начать проект «Гайя», вы должны переместить в зону гайя из энергозон I, II или III столько фишек энергии, сколько требуется в соответствии с вашим уровнем в области исследования «Проект „Гайя"».

На 1 или 2-м уровне каждый проект «Гайя» потребует 6 фишек энергии. На 3-м уровне — 4 фишки энергии, а на 4 или 5-м уровне — 3 фишки. Стоимость одинакова для всех ваших гайяформеров вне зависимости от того, когда вы их получили.

Терраны получили 2 гайяформера. Чтобы начать проект «Гайя», они должны переместить 4 фишки энергии из зон I, II или III в зону гайя

Поскольку проекты «Гайя» завершаются в следующем раунде, любой проект «Гайя», начатый в последнем раунде, останется незавершённым.

3) ПЕРЕСТРОИТЬ СУЩЕСТВУЮЩЕЕ СТРОЕНИЕ

Вы можете перестраивать ваши строения (включая начальные шахты) по шагу за раз, чтобы получить новые ресурсы и другие преимущества. На пустых планетах можно строить только шахты. Другие строения появляются на поле за счёт перестройки, заменяя другие строения. На планшетах цивилизаций изображения одних строений «перетекают» в другие, образуя схему перестройки зданий.

Каждая перестройка подчиняется следующим правилам:

- Когда вы перестраиваете строение, уберите исходное строение с поля и верните его в соответствующий ряд вашего планшета цивилизации на крайнюю правую свободную ячейку. Строения всегда возвращаются на ваш планшет **справа налево**.
- Вы берёте аванпосты и научные лаборатории с планшета цивилизации **слева направо** (аналогично шахтам).
- Чтобы перестроить строение, вы должны потратить руду и кредиты. Стоимость перестройки указана слева от соответствующего ряда строений на вашем планшете цивилизации.

Каждый раз, когда вы выполняете это действие, у вас есть четыре варианта перестройки строения:

Шахта ➔ Аванпост

Перестройка шахты в торговый аванпост стоит 6 кредитов и 2 руды. Если в **ближнем пространстве** от вашей шахты есть хотя бы одно строение **соперника**, то стоимость перестройки уменьшается до 3 кредитов и 2 руды. **Ближним пространством** считаются все гексы **в пределах дальности двух гексов** от вашей шахты.

Аванпост ➔ Планетарный институт

Перестройка аванпоста в планетарный институт стоит 6 кредитов и 4 руды. Как только вы перестроите аванпост в планетарный институт, ваша цивилизация получит особое уникальное свойство или действие. О различных планетарных институтах читайте в приложении I на стр. 21.

Аванпост ➔ Научная лаборатория

Перестройка аванпоста в научную лабораторию стоит 5 кредитов и 3 руды. Когда вы перестраиваете аванпост в научную лабораторию, вы немедленно получаете **один жетон технологии** (см. стр. 14).

Научная лаборатория ➔ Академия

Перестройка научной лаборатории в академию стоит 6 кредитов и 6 руды. При перестройке лаборатории решите, в какую из двух академий с вашего планшета вы будете её перестраивать. Одна академия будет приносить вам доход в виде 2 знаний каждый раунд, другая даст вам действие для получения одного ККИ. Когда вы перестраиваете научную лабораторию в академию, вы немедленно **получаете один жетон технологии** (см. стр. 14).

ПОЛУЧЕНИЕ ЖЕТОНОВ ТЕХНОЛОГИЙ

Жетоны технологий дают вам различные преимущества: например, вы можете немедленно получить ресурсы или приобрести постоянный доход на будущее. Полученные жетоны технологий держите рядом с вашим планшетом цивилизации. Каждый раз, когда вы получаете жетон технологии, вы можете продвинуться в одной области на поле исследований. Подробнее об этом на стр. 15. При получении жетонов технологий применяются следующие правила:

- Вы можете взять любой стандартный жетон технологии, если у вас нет такого же. **У цивилизации не может быть больше одного жетона технологии каждого вида**, даже если он накрыт жетоном передовой технологии.
- Если вы взяли один из 6 жетонов технологий, размещённых непосредственно под областями исследований, вы можете продвинуться только в соответствующей области. Если вы уже достигли последнего деления в этой области, то вы не продвигаетесь.

Ивиты получают жетон стандартной технологии и продвигаются в соответствующей области исследования

- Если вы взяли один из трёх жетонов технологий в нижнем горизонтальном ряду, то можете продвинуться в любой области исследования по вашему выбору.
- Вместо получения жетона стандартной технологии вы можете взять жетон передовой технологии. Взяв такой жетон, вы можете продвинуться в любой области исследования. Чтобы взять жетон передовой технологии, вы должны удовлетворять **трём условиям**:
  - Ваш жетон игрока должен находиться на **4 или 5-м уровне** области исследования, с которой вы хотите взять жетон передовой технологии.
  - У вас должен быть хотя бы один жетон федерации, лежащий **зелёной стороной вверх**. Чтобы взять жетон передовой технологии, переверните жетон федерации серой стороной вверх. Подробнее о федерациях см. ниже.
  - У вас должен быть хотя бы один незакрытый жетон стандартной технологии. Получив жетон передовой технологии, закройте им один из ваших жетонов стандартных технологий. Теперь вместо свойства закрытой стандартной технологии будет применяться свойство полученного жетона передовой технологии, лежащего лицевой стороной вверх. На жетоне стандартной технологии может «лежать» только один жетон передовой технологии. Вы не можете заменять жетоны передовых технологий.

Ивиты могут получить жетон передовой технологии в областях исследований «Навигация» (в центре) или «Искусственный интеллект» (справа). Они переворачивают жетон федерации серой стороной вверх и выкладывают передовую технологию, закрывая им свою стандартную

Ячейки для жетонов передовых технологий **не пополняются** новыми жетонами. Только 6 жетонов передовых технологий доступны в ходе одной партии.

О различных жетонах технологий вы узнаете в приложении VI на стр. 26.

4) СОЗДАТЬ ФЕДЕРАЦИЮ

При помощи этого действия вы можете создать федерацию, состоящую из нескольких колонизированных вами планет. Создание федерации позволит вам выбрать и взять из запаса жетон федерации. Во время игры вы можете создать любое количество федераций, если удовлетворяете требованиям.

ЭНЕРГОЁМКОСТЬ

Вы можете создать федерацию только из колонизированных вами планет. **Суммарная энергоёмкость** строений на этих планетах **должна быть не меньше 7**. У строений следующая энергоёмкость:

Энергоёмкость шахт — 1

Энергоёмкость аванпостов и научных лабораторий — 2

Энергоёмкость планетарных институтов и академий — 3

Энергоёмкость каждого строения также указана ниже стоимости строения на вашем планшете цивилизации.

СОЕДИНЕНИЕ ПЛАНЕТ

Чтобы создать федерацию, вы должны соединить необходимые планеты.

Колонизированные вами планеты, находящиеся на соседних гексах, считаются соединёнными. Чтобы соединить планеты, не являющиеся соседними, вы должны немедленно построить спутники. Чтобы построить 1 спутник, **сбросьте одну фишку энергии**. Затем возьмите один из спутников, лежащих рядом с вашим планшетом цивилизации, и поместите его на гекс, соседний с одной из ваших колонизированных планет или одним из ваших спутников.

Спутники нельзя размещать на планетах. На гексе может находиться не больше одного спутника каждого цвета. Вы можете построить столько спутников, сколько нужно, чтобы соединить необходимые планеты. Вы должны соединить все необходимые планеты в ходе одного действия.

Создав федерацию, возьмите из запаса метку федерации и выложите её в качестве напоминания на любую планету в этой федерации. Если при создании федерации вы построите хотя бы один спутник, то вам не нужно выкладывать метку федерации.

ПОЛУЧЕНИЕ ЖЕТОНА ФЕДЕРАЦИИ

Создав федерацию, возьмите из запаса один жетон федерации по вашему выбору и выложите перед собой зелёной стороной вверх. Вы немедленно получаете всё указанное на жетоне. Обычно наградой являются ПО и ресурсы.

Обратите внимание: один из типов жетонов федераций приносит только 12 ПО и ничего больше. Эти жетоны серые с обеих сторон и при получении выкладываются любой стороной вверх.

Получив этот жетон федерации, вы получаете 6 ПО и 2 знания

Позже вы сможете перевернуть полученный жетон федерации с зелёной стороны на серую, чтобы получить жетон передовой технологии или продвинуться до наивысшего уровня (5-го уровня) в области исследования.

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

- Вы сами **выбираете**, из каких планет создать федерацию. Главное, чтобы суммарная энергоёмкость ваших строений была не меньше 7. Вы можете выбрать планеты, расположенные вдалеке друг от друга, если эти планеты необходимы для получения суммарной энергоёмкости, равной 7.
- Вы **не можете** создать федерацию, соединив больше планет и спутников, чем необходимо. Другими словами, если в состав федерации можно включить на одну планету и один спутник меньше, вы должны так и сделать.
- Каждая планета и каждый спутник может состоять **только в одной** федерации. Если вы колонизировали планету, находящуюся на соседнем гексе с одной из ваших федераций, эта планета увеличивает существующую федерацию без дополнительных преимуществ для вас. Соединение двух федераций путём колонизации планеты, которая является соседней для них обеих, не даёт никаких преимуществ.

ОБЩИЕ ПОЛОЖЕНИЯ

- **Суммарная энергоёмкость** соединённых строений должна **быть не меньше 7**.
- Соединяйте строения наименьшим возможным количеством спутников. Стройте спутники, сбрасывая фишки энергии.
- Планеты и спутники новосозданной федерации **не могут** находиться на соседних гексах с планетами и спутниками любой из ваших уже существующих федераций.

Спутники, обведённые голубым и красным, показывают два варианта создания федерации из планетарного института (энергоёмкость 3) и двух аванпостов (энергоёмкость 2)

Красный вариант включает шахту, а это увеличит суммарную энергоёмкость до 8. Поскольку в обоих случаях нужны два спутника, красный вариант допустим

Создание этой федерации недопустимо

Шахта (энергоёмкость 1) и спутник, обведённый голубым, не требуются, чтобы получить энергоёмкость, равную 7. Достаточно спутника, обведённого красным

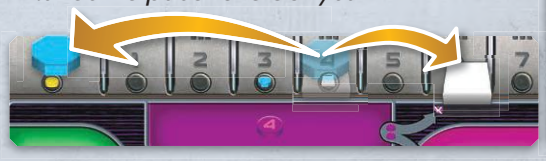
Создание такой федерации допустимо, но относительно неэффективно, поскольку суммарная энергоёмкость строений равна 11. Возможно, ксеносы захотят создать две отдельные федерации, поскольку у каждой группы из 3 соединённых строений почти хватает энергоёмкости для создания отдельной федерации

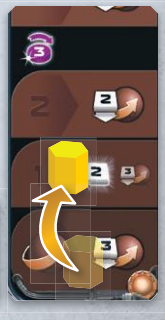
5) ПРОДВИНУТЬСЯ В ИССЛЕДОВАНИЯХ

Потратьте **четыре знания, чтобы продвинуться на один уровень** в любой области исследования по вашему выбору.

Если уровень, на который вы продвигаетесь, отмечен ресурсом со звёздочкой и белым контуром, то немедленно получите этот **ресурс** в качестве **разового бонуса**. Все остальные эффекты этого уровня будут действовать до тех пор, пока ваша фишка находится на этом уровне. Подробнее об областях исследований и уровнях в приложении II на стр. 23.

Ксеносы тратят 4 знания, чтобы продвинуться с 0 на 1-й уровень в области исследования «Терраформирование». Они немедленно получают 2 руды в качестве разового бонуса





Чтобы продвинуться на 5-й уровень области исследования, вы, помимо всего прочего, должны перевернуть один из ваших жетонов федераций с зелёной стороны на **серую** (точно такую же дополнительную стоимость вы платите за получение жетона передовой технологии).

Только один игрок может продвинуться на 5-й уровень в каждой из областей исследований.

Каждый раз, когда ваша фишка игрока продвигается со 2-го уровня на 3-й в любой области исследований, вы заряжаете 3 единицы энергии (это правило также применяется, если вы продвигаетесь за счёт получения жетона технологии).

Символ между 2 и 3-м уровнями области исследования обозначает, что вы заряжаете 3 единицы энергии при его пересечении

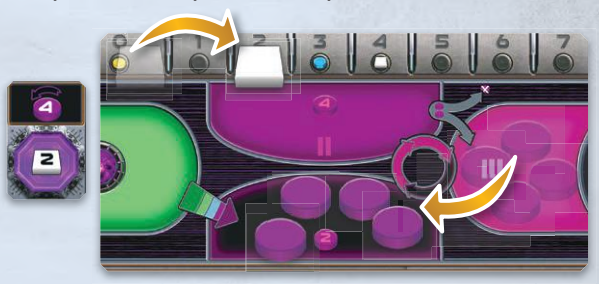
В конце игры за каждый **3, 4 и 5-й уровень**, который прошли или на котором остановились ваши фишки в разных областях на поле исследований, вы получаете 4 ПО.

6) ДЕЙСТВИЯ ЭНЕРГИИ И ККИ

В нижней части поля исследований изображены восьмигранные фиолетовые и зелёные ячейки действий. Чтобы выполнить действие энергии (фиолетовые ячейки), **потратьте** указанное количество энергии. Чтобы выполнить действие ККИ (зелёные ячейки), потратьте указанное количество ККИ.

После того как вы оплатили стоимость действия, примените указанный эффект. Эффекты ячеек действий описаны в приложении на стр. 24.

Каждое действие энергии и ККИ можно выполнить только один раз за раунд. Выполнив действие энергии или ККИ, положите **жетон действия** на эту ячейку, чтобы отметить, что действие в этом раунде уже недоступно для игроков.



Потратьте 4 энергии, чтобы получить 2 руды

7) СПЕЦИАЛЬНЫЕ ДЕЙСТВИЯ

Ячейки специальных действий — восьмигранные оранжевые ячейки, которые можно использовать для мгновенного эффекта. В отличие от действий энергии и ККИ, специальные действия не требуют никаких трат и доступны только для игрока, у которого есть компонент с этим действием. Ячейки специальных действий встречаются на планшетах цивилизаций, жетонах технологий и усилителях раунда.

Каждое специальное действие можно выполнить только раз за раунд. Выполнив специальное действие, положите **жетон действия** на эту ячейку, чтобы отметить, что действие в этом раунде уже недоступно.

Специальное действие **нельзя** сочетать с другими действиями (специальными, энергии или ККИ).

Ивиты смогут использовать это специальное действие, как только перестроят аванпост в планетарный институт

Только игрок, обладающий этим усилителем раунда, может выполнить это действие

Только игрок, обладающий этим жетоном технологии, может выполнить это действие

Ячейки специальных действий описаны в приложении, в разделах с компонентами, на которых они встречаются.

8) ПАС

В свой ход, если вы не можете или не хотите больше выполнять действия в этом раунде, вы должны спасовать. Как только вы решили спасовать, ваш ход закончен и до следующего раунда вы больше не совершаете ходы.

Когда вы спасовали, возьмите один из трёх доступных усилителей раунда (включая те, которые вернули игроки, ранее спасовавшие в этом раунде), а затем верните усилитель, который сами использовали в этом раунде. Вы не можете использовать один и тот же усилитель два раунда подряд. Спасовав в последнем раунде, вы возвращаете ваш усилитель, но новый не берёте.

Новый усилитель раунда положите перед собой **лицевой стороной вниз**: так вы показываете, что спасовали. Как только все игроки спасуют, фаза действия текущего раунда закончится.

Вернув усилитель раунда, возьмите другой усилитель и положите его перед собой лицевой стороной вниз

У некоторых усилителей есть эффекты, отмеченные красным. Они срабатывают, когда вы пасуете. Эти эффекты срабатывают во время того раунда, в котором вы вернули этот усилитель. На некоторых жетонах технологий тоже есть этот символ; их свойство срабатывает каждый раз, когда вы пасуете. Подробнее об этих символах на стр. 25.

Эти свойства срабатывают, когда вы пасуете

Игрок, спасовавший первым в раунде, берёт жетон первого игрока.

9) СВОБОДНЫЕ ДЕЙСТВИЯ

Во время своего хода вы можете выполнить любое количество свободных действий. Их можно выполнять до или после вашего основного действия, но не одновременно. Вы можете выполнить каждое свободное действие столько раз, сколько можете себе позволить.

Свободные действия можно выполнять только до того, как вы спасуете (пас тоже считается действием).

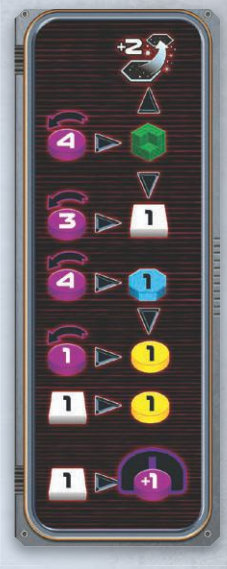
Вы не можете выполнять свободные действия, если сейчас не ваш ход (например, во время пассивного действия, во время другой фазы и т. д.).

Доступны следующие свободные действия:

- Сбросьте одну фишку энергии из зоны II вашего энергетического цикла, чтобы переместить одну фишку энергии из зоны II в зону III. Вы можете это сделать, даже если у вас есть фишки энергии в зоне I.

В качестве свободного действия вы можете сбросить фишку энергии, чтобы переместить другую фишку из зоны II в зону III

- Потратьте 4 энергии, чтобы получить 1 ККИ.
- Потратьте 3 энергии, чтобы получить 1 руду.
- Потратьте 1 ККИ, чтобы получить 1 руду.
- Потратьте 4 энергии, чтобы получить 1 знание.
- Потратьте 1 энергию, чтобы получить 1 кредит.
- Потратьте 1 знание, чтобы получить 1 кредит.
- Потратьте 1 руду, чтобы получить 1 кредит.
- Потратьте 1 руду, чтобы получить 1 энергию (в зоне I).



Памятка в правой части вашего планшета цивилизации содержит все возможные варианты обмена.

10) ПАССИВНОЕ ДЕЙСТВИЕ: ПОДЗАРЯДКА

Каждый раз, когда вы строите шахту или перестраиваете строение, каждый другой игрок, у которого есть хотя бы одно строение в **ближнем пространстве** (в пределах 2 гексов) от этого строения, может потратить ПО, чтобы зарядить энергию.

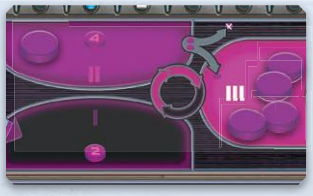
Количество ПО, которое тратит игрок, на 1 меньше, чем количество энергии, которое он заряжает (чтобы подзарядить 1/2/3/4 энергии, нужно потратить 0/1/2/3 ПО соответственно). Игрок может не тратить ПО, но в таком случае энергию он не заряжает.

Если у игрока несколько строений в ближнем пространстве, он может зарядить энергию только за счёт строения с наибольшей энергоёмкостью (про энергоёмкость рассказано на стр. 14). Если у игрока несколько строений с одинаковой энергоёмкостью, то подзарядиться можно только за счёт одного из них.

Ивиты (красные) построили шахту, поэтому ксеносы (жёлтые) и итары (белые) могут потратить ПО, чтобы зарядить энергию. Ксеносы тратят 0 ПО, чтобы зарядить 1 энергию за счёт своей шахты. Итарский планетарный институт обладает наибольшей энергоёмкостью, поэтому итары могут потратить 2 ПО, чтобы зарядить 3 энергии

Нельзя потратить меньше ПО, чтобы зарядить меньшее количество энергии. Нужно либо зарядить всю положенную энергию, либо ничего, за двумя исключениями:

- Если вы не можете зарядить всю энергию (например, не хватает фишек), то вы заряжаете столько, сколько можете, и тратите необходимое количество ПО.



Итары могут зарядить только 1 энергию несмотря на то, что планетарный институт позволяет зарядить 3. Они тратят 0 ПО, чтобы зарядить 1 энергию

- Если у вас недостаточно ПО, вы тратите столько, сколько есть, и заряжаете соответствующее количество энергии.

Ивиты могут позволить себе потратить только 1 ПО. Даже если их строения при обычных условиях позволяют им потратить 2 ПО, чтобы подзарядить 3 энергии, они могут потратить 1 ПО, которое у них есть, чтобы зарядить 2 энергии

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

- При перестройке или строительстве игрок объявляет, кто из соперников может зарядить энергию.
- Начиная с соседа слева от игрока, который построил или перестроил строение, и далее по часовой стрелке, игроки решают, хотят они зарядить энергию или нет.
- Соперник, который спасовал, всё равно может зарядить энергию.
- ПО тратится только на пассивное действие зарядки энергии. Если вы заряжаете энергию за счёт другого игрового действия, вам не нужно тратить ПО.

ФАЗА IV: РАСЧИСТКА

Во время этой фазы вы готовитесь к следующему раунду. В конце 6-го раунда пропустите эту фазу и перейдите к подсчёту очков.

- Верните в запас все жетоны действий со всех ячеек энергии, ККИ и специальных действий.
- Переверните лицевой стороной вверх все усилители раунда.
- Уберите в коробку жетон цели текущего раунда с поля для подсчёта очков.

После окончания этой фазы начинается новый раунд.

КОНЕЦ ИГРЫ И ПОДСЧЁТ ОЧКОВ

Игра заканчивается после фазы действий 6-го раунда. Затем следует финальный подсчёт очков.

ЖЕТОНЫ ФИНАЛЬНОГО ПОДСЧЁТА

За каждый жетон финального подсчёта на поле для подсчёта очков игроки получают ПО согласно их прогрессу на соответствующей шкале:

- Игрок, занявший первое место, получает 18 ПО.
- Игрок, занявший второе место, получает 12 ПО.
- Игрок, занявший третье место, получает 6 ПО.
- Игрок, занявший четвёртое место, получает 0 ПО.

В случае ничьей суммируйте ПО, которые даются за оспариваемые места. Разделите сумму очков поровну между претендентами.

Пример: *два игрока претендуют на первое место. Они суммируют ПО за первое и второе место и делят их поровну (18+12=30 ПО; каждый получает 15 ПО).*

Не забудьте учесть нейтральные спутники при одиночной игре и игре вдвоём. Подробнее на стр. 8.

Шесть жетонов финального подсчёта:

Больше всего строений, состоящих в федерациях (шахта на затерянной планете считается строением)

Больше всего строений (шахта на затерянной планете считается строением)

Больше всего разных типов колонизированных планет (гайя и затерянные планеты считаются отдельными типами)

Больше всего колонизированных планет типа гайя

Больше всего секторов, в которых есть ваши колонизированные планеты (хотя бы 1 строение на сектор, включая затерянную планету)

Больше всего построенных спутников (космические станции ивитов считаются спутниками)

ОЧКИ ЗА ИССЛЕДОВАНИЕ

За каждый **3, 4 и 5-й уровень**, который прошли или на котором остановились ваши фишки в разных областях на **поле исследований**, вы получаете 4 ПО (т. е., достигнув 5-го уровня в «Навигации», вы получите 4+4+4=12 ПО).

Этот символ на поле исследований показывает, сколько очков вы получите за эти области в конце игры

ОЧКИ ЗА РЕСУРСЫ

Получите 1 ПО за каждые 3 кредита, знания или руды, которые у вас есть (в любом сочетании).

Этот символ на поле для подсчёта очков показывает, сколько очков вы получите за ресурсы в конце игры

ПОБЕДИТЕЛЬ

Побеждает игрок, набравший больше всего ПО. В случае ничьей претенденты делят победу.

РАСШИРЕННАЯ ПОДГОТОВКА

Когда вы освоитесь с базовыми правилами, можете перейти к игре с более вариативной подготовкой.

ВЫБОР ЦИВИЛИЗАЦИИ

Первый игрок выбирает один из семи планшетов цивилизаций, кладёт его перед собой выбранной стороной вверх и передаёт остальные планшеты соседу слева.

Продолжая по часовой стрелке, остальные игроки выбирают себе цивилизации.

РАЗМЕЩЕНИЕ НАЧАЛЬНЫХ СТРОЕНИЙ

Начиная с первого игрока и далее по часовой стрелке, поместите одну шахту на одну любую планету вашего цвета. Затем, начиная с последнего игрока и далее против часовой стрелки, поместите вторую шахту на другую планету вашего цвета.

Размещая шахты при подготовке, игроки не заряжают энергию. Когда вы берёте шахту с планшета, всегда берите крайнюю левую из доступных.

Ксеносы размещают свою третью шахту после того, как все игроки разместили вторую. Ивиты размещают планетарный институт последними, после того как были размещены все шахты (включая третью шахту ксеносов).

*Размещая первые шахты, вы раскрываете ячейки на вашем планшете цивилизации. Это важный момент для получения дохода (подробнее читайте в разделе **«Фаза I: доход»** на стр. 10)*

ИЗМЕНЯЕМЫЙ ПОРЯДОК ХОДА

Вместо того чтобы ходить по часовой стрелке, вы можете изменить порядок хода с помощью специальной карты.

Во время подготовки к игре положите карту порядка хода рядом с полем. Начиная с первого игрока и далее по часовой стрелке, каждый игрок помещает спутник на самую верхнюю доступную ячейку на левой стороне карты порядка хода. Во время игры, когда вы пасуете, переместите ваш спутник на самую верхнюю доступную ячейку на правой стороне карты порядка хода (каждый раунд активная зона будет меняться от левой стороны к правой и обратно). Числа на карте указывают порядок хода во время раунда.

ВИДОИЗМЕНЯЕМОЕ ИГРОВОЕ ПОЛЕ

Десять космических секторов позволяют создать множество вариантов игрового поля. Не составляйте поле по обычным правилам. Вместо этого, после того как все игроки выберут цивилизации, последний по порядку хода игрок собирает игровое поле. Или же игроки могут по взаимному согласию собрать игровое поле вместе.

Вы можете придерживаться следующих вариантов для сборки поля. Заметьте, что две планеты одного типа не могут находиться в соседних гексах.

3 ИЛИ 4 ИГРОКА

Используйте все 10 секторов и выложите сектора **05, 06 и 07 лицевой стороной вверх**.

Вариант 1: поместите сектора от 01 до 04, как описано в базовой подготовке, затем разместите в случайном порядке сектора с 05 по 10. Общая форма игрового поля должна совпадать с той, что описана в базовой подготовке. При желании вы можете вращать сектора.

Вариант 2: в случайном порядке разместите сектора с 01 по 04, ориентируя их в пространстве так же, как и при базовой подготовке, затем в случайном порядке разместите сектора с 05 по 10. Общая форма игрового поля должна совпадать с той, что описана в базовой подготовке. При желании вы можете вращать сектора.

Вариант 3: в случайном порядке разместите все сектора. Общая форма игрового поля должна совпадать с той, что описана в базовой подготовке. При желании вы можете вращать сектора.

1 ИЛИ 2 ИГРОКА

Используйте сектора с 01 по 07. Сектора **05, 06 и 07** выложите **оборотом вверх**.

В случайном порядке разместите все сектора. Общая форма игрового поля должна совпадать с той, что описана в базовой подготовке. При желании вы можете вращать сектора.

Ещё больше возможностей

Как только вы разберётесь в игре, попробуйте создать новые формы игрового поля. При игре втроём вы можете играть без секторов 09 или 10, чтобы уменьшить размер поля.

ПРИЛОЖЕНИЯ

ПРИЛОЖЕНИЕ I: ЦИВИЛИЗАЦИИ

ТЕРРАНЫ

Тип планеты: ЗЕМНОЙ

Свойство: во время фазы гайя передвигайте фишки энергии из вашей зоны гайя в зону II вашего энергетического цикла, а не в зону I.

Планетарный институт: во время фазы гайя, когда вы передвигаете фишки энергии из зоны гайя в зону II вашего энергетического цикла, можете получить ресурсы, как если бы вы потратили это количество энергии на выполнение свободного действия.

Пример: *во время фазы гайя вы передвигаете 4 энергии из зоны гайя в зону II. Это позволяет вам получить одну руду и один кредит.*

ЛАНТИДЫ

Тип планеты: ЗЕМНОЙ

Свойство: когда вы выполняете действие «Построить шахту», вы можете построить шахту на планете, колонизированной соперником (включая затерянную планету). Поместите вашу шахту рядом со строением соперника.

Вам не нужно платить за терраформирование, но вы должны оплатить стоимость шахты. Она считается обычной шахтой во всех смыслах, за двумя исключениями:

- её **нельзя перестроить**;
- она **не идёт в счёт** при применении эффектов, которые ссылаются на количество колонизированных вами типов планет или количество ваших планет типа гайя.

Планетарный институт: получайте 2 знания каждый раз, когда строите шахту на планете, колонизированной соперником.

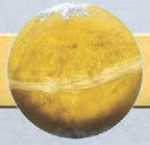
КСЕНОСЫ

Тип планеты: ПУСТЫННЫЙ

Свойство: после того как все игроки разместили на поле по 2 начальные шахты, вы размещаете третью шахту.

Планетарный институт: вы можете создавать федерации с суммарной энергоёмкостью 6 вместо 7. В качестве дохода вы получаете 1 ККИ вместо 1 фишки энергии.

ГЛИНЫ



Тип планеты: ПУСТЫННЫЙ

Свойство: если вы должны получить ККИ, вместо этого получите такое же количество руды; как только вы перестроите научную лабораторию в указанную на планшете академию (правую из двух), это свойство больше не применяется. Чтобы сделать планету типа гайя пригодной для вашей цивилизации, заплатите 1 руду вместо 1 ККИ. Каждый раз, когда вы строите шахту на планете типа гайя, получайте 2 дополнительных ПО.

Планетарный институт: перестроив аванпост в планетарный институт, немедленно получите жетон федерации глинов (и указанные на нём ресурсы). Получение этого жетона считается созданием федерации. Планетарный институт сам по себе может быть частью другой федерации на игровом поле.

Жетон федерации глинов

ТАКЛОНЫ

Тип планеты: БОЛОТНЫЙ

Свойство: камень разума считается за **1 фишку энергии** (когда вы начинаете проект «Гайя», строите спутники и т. д.), но тратить его вы можете как 3 единицы энергии.

Планетарный институт: каждый раз, когда вы заряжаетесь при помощи пассивного действия подзарядки, вы получаете 1 фишку энергии. При желании вы можете получить фишку энергии до или после подзарядки.

АМБАСЫ

Тип планеты: БОЛОТНЫЙ

Свойство: –

Планетарный институт: один раз за раунд в качестве действия вы можете поменять местами ваш планетарный институт с одной из ваших шахт на игровом поле (это может помочь вам создать новую федерацию). Это действие не влияет на существующие федерации, даже если их суммарная энергоёмкость становится меньше 7. Замена **не считается** строительством или перестройкой, так что за неё нельзя получить ПО или энергию.

ХАДШ-ХАЛЛА

Тип планеты: КИСЛОТНЫЙ

Свойство: –

Планетарный институт: вы можете тратить кредиты вместо энергии, чтобы выполнять свободные действия, позволяющие вам получать ресурсы.

Пример: *вы можете потратить 3 кредита, чтобы выполнить свободное действие, позволяющее вам получить 1 руду.*

ИВИТЫ

Тип планеты: КИСЛОТНЫЙ

Свойство: при подготовке к игре не размещайте шахты. Вместо этого, когда все остальные игроки разместят шахты (включая третью шахту ксеносов), поместите ваш планетарный институт на любую красную планету.

За игру вы можете создать только одну федерацию, но в отличие от остальных игроков, вы будете получать жетоны федераций за её увеличение. Чтобы снова выполнить действие «Создать федерацию», вы должны присоединять планеты к существующей федерации, а не создавать новую. Энергоёмкость строений на этих планетах должна повысить суммарную энергоёмкость федерации как минимум до 7X, где X — число жетонов федераций, которые у вас есть, плюс один (жетон федерации за 5-й уровень «Терраформирования» не идёт в счёт). Все остальные правила по созданию федераций действуют как обычно, включая строительство спутников и получение жетонов федераций. Чтобы построить спутник во время этого действия, вы должны потратить 1 ККИ вместо того, чтобы сбрасывать фишку энергии.

Планетарный институт: в качестве специального действия выложите космическую станцию на досягаемый гекс без планет и других космических станций. Досягаемость гексов определяется по правилам действия «Построить шахту». Как и планеты, космические станции могут соединяться спутниками. Энергоёмкость каждой космической станции равна 1 (это важно при создании федерации). Космическая станция не считается строением, поэтому её размещение на поле не позволяет соперникам зарядить энергию. Космическая станция не считается колонизированной планетой, но её можно использовать как точку отсчёта при определении досягаемости планеты (т. е. дальность можно отсчитывать от космической станции). Ваши соперники могут размещать спутники на гексах с космическими станциями.

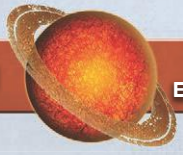
ГЕОДЕНЫ

Тип планеты: ВУЛКАНИЧЕСКАЯ

Свойство: –

Планетарный институт: когда вы впервые строите шахту на новом типе планет, получите 3 знания (вы не получаете знание за типы планет, которые колонизировали до того, как перестроили аванпост в планетарный институт).

БАЛ-Т'АКИ



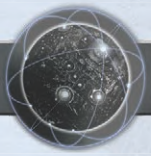
Тип планеты: ВУЛКАНИЧЕСКАЯ

Свойство: вы не можете продвигаться в области исследования «Навигация», даже если взяли жетон технологии, размещённый ниже этой области. Если вы берёте такой жетон технологии, вы не продвигаетесь в этой области.

В качестве свободного действия, чтобы получить 1 ККИ, вы можете передвинуть гайяформер с ячейки для гайяформера на вашем планшете в зону гайя. Гайяформеры, размещённые в зоне гайя, недоступны до следующей фазы гайя. В следующей фазе гайя передвиньте все гайяформеры из зоны гайя обратно на ячейки для гайяформеров.

Планетарный институт: теперь вы можете продвигаться в области исследования «Навигация».

ФИРАКСЫ



Тип планеты: ТИТАНОВАЯ

Свойство: –

Планетарный институт: в качестве действия вы можете перестроить научную лабораторию в аванпост (т. е. на 1 уровень вниз) и немедленно продвинуться на 1 уровень в области исследования по вашему выбору. Подробнее о продвижении в областях исследований читайте на стр. 15. Это считается действием «Перестроить существующее здание». Вы можете позже перестроить аванпост обратно в научную лабораторию, следуя обычным правилам (включая получение нового жетона технологии).

БЕСКОДЫ

Тип планеты: ТИТАНОВАЯ

Свойство: на вашем планшете цивилизации планетарный институт и академии поменялись местами (т. е. аванпосты теперь перестраиваются в академии, а научные лаборатории — в планетарный институт). Также поменялся и доход, который вы получаете за аванпосты и научные лаборатории. Как и в случае с другими цивилизациями, перестройка в академию или в научную лабораторию позволит вам получить жетон технологии.

Посмотрите, какая ваша фишка находится ниже остальных ваших фишек на поле исследований (если таких несколько, выберите одну из них). Один раз за раунд в качестве действия вы можете продвинуть такую фишку на 1 уровень (знания тратить не нужно). Чтобы продвинуться подобным способом на 5-й уровень, вам всё равно нужно перевернуть жетон федерации согласно правилам. Помните, что только один игрок может достигнуть 5-го уровня в каждой области исследований.

Планетарный институт: энергоёмкость ваших строений на серых планетах (ваш родной тип) увеличивается на 1 (дополнительно ко всем остальным эффектам, которые увеличивают их энергоёмкость).

НЕВЛЫ

Тип планеты: ЛЕДЯНАЯ

Свойство: в качестве свободного действия вы можете переместить 1 фишку энергии из зоны III вашего энергетического цикла в зону гайя, чтобы получить 1 знание (эти фишки энергии следуют обычным правилам фазы гайя). Такое действие не считается тратой энергии.

Планетарный институт: вы можете тратить энергию в зоне III вашего энергетического цикла, как если бы номинал каждой фишки энергии был равен 2. В остальных случаях они считаются за 1 фишку энергии (когда вы начинаете проект «Гайя», строите спутники и т. д.). При оплате действий энергии с нечётной стоимостью (1, 3, 5 и т. п.) вся непотраченная энергия сгорает.

ИТАРЫ

Тип планеты: ЛЕДЯНАЯ

Свойство: каждый раз, когда вы сбрасываете фишку энергии из зоны II вашего энергетического цикла, чтобы передвинуть другую фишку энергии в зону III, помещайте сброшенную фишку энергии в вашу зону гайя вместо возвращения её в запас.

Планетарный институт: во время фазы гайя вы можете сбросить 4 фишки энергии из вашей зоны гайя, чтобы немедленно получить любой жетон технологии (стандартной или передовой). Правила получения жетонов технологий описаны на стр. 14. Вы можете повторять это столько раз, сколько можете себе позволить.

ПРИЛОЖЕНИЕ II: ПОЛЕ ИССЛЕДОВАНИЙ

На поле указаны следующие области исследований (слева направо): терраформирование, навигация, искусственный интеллект, проект «Гайя», экономика, наука.

Разные уровни дадут вам эффекты, описанные ниже. Считается только уровень, на котором находится ваша фишка игрока; эффекты предыдущих уровней не применяются. **Бонусы, отмеченные звёздочкой и белым контуром, — это разовые бонусы.**

ТЕРРАФОРМИРОВАНИЕ

Уровень 0: каждый ваш шаг терраформирования стоит **3** руды.

Уровень 1: каждый ваш шаг терраформирования стоит 3 руды. Немедленно получите 2 руды.

Уровень 2: каждый ваш шаг терраформирования стоит **2** руды.

Уровень 3: каждый ваш шаг терраформирования стоит **1** руду.

Уровень 4: каждый ваш шаг терраформирования стоит 1 руду. Немедленно получите 2 руды.

Уровень 5: каждый ваш шаг терраформирования стоит 1 руду. Немедленно получите размещённый на этом уровне жетон федерации. Это считается действием «Создание федерации». Помните, что у вас уже должен быть жетон федерации, чтобы продвинуться на 5-й уровень в этой области исследования и получить лежащий здесь жетон федерации.

НАВИГАЦИЯ

Уровень 0: ваша базовая дальность равна **1**.

Уровень 1: ваша базовая дальность равна 1. Немедленно получите 1 ККИ.

Уровень 2: ваша базовая дальность равна **2**.

Уровень 3: ваша базовая дальность равна 2. Немедленно получите 1 ККИ.

Уровень 4: ваша базовая дальность равна **3**.

Уровень 5: ваша базовая дальность равна **4**. Немедленно выложите затерянную планету на любой досягаемый гекс без планеты, спутника или космической станции. Досягаемость гекса определяется по правилам действия «Построить шахту». Это считается действием «Построить шахту», поэтому вы можете получить ПО, а ваши соперники — зарядить энергию. Не размещайте шахту на затерянной планете. Считается, что вы колонизировали эту планету: в качестве напоминания поместите на неё один из ваших спутников. Затерянная планета считается особым типом планеты и планетой с шахтой. Вы не можете перестроить эту шахту.

ИСКУССТВЕННЫЙ ИНТЕЛЛЕКТ

Уровень 0: никаких эффектов.

Уровень 1: немедленно получите 1 ККИ.

Уровень 2: немедленно получите 1 ККИ.

Уровень 3: немедленно получите 2 ККИ.

Уровень 4: немедленно получите 2 ККИ.

Уровень 5: немедленно получите 4 ККИ.

ПРОЕКТ «ГАЙЯ»

Уровень 0: никаких эффектов. Вы не можете начать проект «Гайя».

Уровень 1: чтобы начать проект «Гайя», вы должны переместить **6** фишек энергии в зону гайя. Немедленно получите 1 гайяформер вашего цвета.

Уровень 2: чтобы начать проект «Гайя», вы должны переместить **6** фишек энергии в зону гайя. Немедленно получите 3 фишки энергии.

Уровень 3: чтобы начать проект «Гайя», вы должны переместить **4** фишки энергии в зону гайя. Немедленно получите 1 гайяформер вашего цвета.

Уровень 4: чтобы начать проект «Гайя», вы должны переместить **3** фишки энергии в зону гайя. Немедленно получите 1 гайяформер вашего цвета.

Уровень 5: чтобы начать проект «Гайя», вы должны переместить **3** фишки энергии в зону гайя. Немедленно получите 4 ПО, а также 1 дополнительное ПО за каждую планету типа гайя, на которой находится ваше строение (вы не получаете ПО за гайяформеры на планетах типа гайя).

ЭКОНОМИКА

Уровень 0: никаких эффектов.

Уровень 1: во время каждой фазы дохода получайте 2 кредита и заряжайте единицу энергии.

Уровень 2: во время каждой фазы дохода получайте 1 руду, 2 кредита и заряжайте 2 единицы энергии.

Уровень 3: во время каждой фазы дохода получайте 1 руду, 3 кредита и заряжайте 3 единицы энергии.

Уровень 4: во время каждой фазы дохода получайте 2 руды, 4 кредита и заряжайте 4 единицы энергии.

Уровень 5: немедленно получите 3 руды, 6 кредитов и зарядите 6 единиц энергии. Помните, что вы больше не получаете доход от 4-го уровня.

НАУКА

Уровень 0: никаких эффектов.

Уровень 1: во время каждой фазы дохода получайте 1 знание.

Уровень 2: во время каждой фазы дохода получайте 2 знания.

Уровень 3: во время каждой фазы дохода получайте 3 знания.

Уровень 4: во время каждой фазы дохода получайте 4 знания.

Уровень 5: немедленно получите 9 знаний. Помните, что вы больше не получаете доход от 4-го уровня.

ПРИЛОЖЕНИЕ III: ЯЧЕЙКИ ДЕЙСТВИЙ ЭНЕРГИИ И ККИ

Ячейки действий на поле исследований доступны всем игрокам, но каждое из этих действий можно выполнить только один раз за раунд.

Чтобы выполнить эти действия, вы должны потратить указанное над действием количество энергии или ККИ.

Действия 1: получите 2 или 3 знания, 2 руды, 7 кредитов, 2 фишки энергии

Выполнив это действие, немедленно получите указанный ресурс.

Действия 2: пройдите 1 или 2 этапа терраформирования

Выполнив это действие, немедленно выполните действие «Построить шахту». Вы получаете указанное количество бесплатных этапов терраформирования, чтобы сделать планету пригодной для вашей цивилизации. Если вы выполняете действие с двумя этапами, а вам нужен только один, второй этап сгорает. Вы можете заплатить руду за дополнительные этапы терраформирования, но не можете сочетать это действие с другим действием.

Действия 3: получите жетон технологии

Выполнив это действие, немедленно получите жетон технологии на ваш выбор (стандартной или передовой) и продвиньтесь в области исследования по обычным правилам (подробнее читайте в разделе «Получение жетонов технологий» на стр. 14).

Действие 4: повторно получите бонусы жетона федерации

Выполнив это действие, немедленно получите все ресурсы и ПО, указанные на одном из ваших жетонов федераций. Вы не получаете новый жетон федерации и **не переворачиваете** один из ваших жетонов обратно на зелёную сторону. Это значит, что вы не можете получить ещё одну передовую технологию или продвинуться ещё на один 5-й уровень области исследования при помощи одного и того же жетона федерации. Если у вас нет жетона федерации, то вы **не можете** выполнить это действие.

Действие 5: Получите ПО за типы планет

Выполнив это действие, немедленно получите 3 ПО, а также 1 дополнительное ПО за каждый тип колонизированных вами планет (вы не получаете ПО за гайяформеры на планетах типа гайя или нестабильных планетах). Планеты типа гайя и затерянная планета считаются самостоятельными типами планет.

ПРИЛОЖЕНИЕ IV: УСИЛИТЕЛИ РАУНДА

В игре 10 различных усилителей раунда. Каждый даёт вам дополнительный доход, а у некоторых есть дополнительные эффекты. Усилитель даёт вам свои преимущества, пока находится у вас.

1. Во время фазы дохода получите одну 1 руду и 1 знание.
2. Во время фазы дохода получите 2 кредита и 1 ККИ.
3. Во время фазы дохода получите 2 фишки энергии и 1 руду.
4. Во время фазы дохода получите 2 кредита. В качестве специального действия вы можете выполнить действие «Построить шахту» с одним бесплатным этапом терраформирования. Вы можете заплатить руду за дополнительные этапы терраформирования, но не можете сочетать это действие с другим действием.
5. Во время фазы дохода зарядите 2 единицы энергии. В качестве специального действия вы можете выполнить действие «Построить шахту» или «Начать проект „Гайя"» с базовой дальностью, увеличенной на 3. В остальном следуйте обычным правилам по этим действиям. Это действие нельзя сочетать с другим действием.
6. Во время фазы дохода получите 1 руду. Вернув этот усилитель раунда во время действия «Пас», получите 1 ПО за каждую вашу шахту на поле (включая затерянную планету).
7. Во время фазы дохода получите 1 знание. Вернув этот усилитель раунда во время действия «Пас», получите 3 ПО за каждую вашу научную лабораторию на поле.
8. Во время фазы дохода получите 1 руду. Вернув этот усилитель раунда во время действия «Пас», получите 2 ПО за каждый ваш аванпост на поле.
9. Во время фазы дохода зарядите 4 энергии. Вернув этот усилитель раунда во время действия «Пас», получите 4 ПО за каждый ваш планетарный институт и каждую академию на поле.
10. Во время фазы дохода получите 4 кредита. Вернув этот усилитель раунда во время действия «Пас», получите 1 ПО за каждую колонизированную вами планету типа гайя (вы не получаете ПО за гайяформеры, находящиеся на планетах типа гайя и нестабильных планетах).

ПРИЛОЖЕНИЕ V: ЖЕТОНЫ ЦЕЛЕЙ РАУНДА

Каждый жетон цели раунда, лежащий на поле для подсчёта очков, действует только во время своего раунда. В центральной части каждого жетона показано, как именно можно получить дополнительные ПО в этом раунде. Числа в верхней части жетона (слева и справа от зелёного символа) необходимы только для одиночной игры с Автомой (подробнее об этом читайте в правилах Автомы).

Получайте 2 дополнительных ПО, когда вы строите шахту.

Получайте 5 дополнительных ПО, когда вы перестраиваете ваше строение в академию или планетарный институт.

Получайте 3 или 4 дополнительных ПО (в зависимости от жетона), когда вы перестраиваете ваше строение в аванпост.

Получайте 3 или 4 дополнительных ПО (в зависимости от жетона), когда вы строите шахту **на планете типа гайя**.

Получайте 2 дополнительных ПО, когда вы продвигаетесь в какой-либо области исследования.

Получайте 2 дополнительных ПО за каждый этап терраформирования, который вы проходите (не имеет значения, как вы проходите этапы терраформирования).

Получайте 5 дополнительных ПО, когда вы получаете жетон федерации (не имеет значения, как вы его получите).

ПРИЛОЖЕНИЕ VI: ЖЕТОНЫ ТЕХНОЛОГИЙ

Большинство жетонов технологий принесут вам ресурсы или ПО:

Руду

Кредиты

Знания

ККИ

Энергию

ПО

Вы получаете указанные ресурсы и ПО:

Немедленно при получении жетона технологии

Каждый раз, когда выполнено условие

Когда вы пасуете и возвращаете усилитель раунда

С помощью дохода в фазе I

Специальным действием, которое вы можете выполнить один раз за раунд

Частота получения указанного количества ресурсов или дохода может быть привязана к следующим условиям:

За каждый тип колонизированных вами планет (включая планеты типа гайя и затерянную планету)

За каждую колонизированную вами планету типа гайя

За каждый сектор, в котором вы колонизировали хотя бы одну планету (включая затерянную планету)

За каждый полученный вами жетон федерации

ПРИМЕРЫ

Когда вы выполняете действие «Пас», получите 3 ПО за каждый полученный вами жетон федерации.

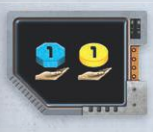
Когда вы выполняете действие «Пас», получите 1 ПО за каждый тип колонизированных вами планет.

Каждый раз, когда вы продвигаетесь в какой-либо области исследования, получайте 2 дополнительных ПО.

Каждый раз, когда вы строите шахту на планете типа гайя, получайте 3 дополнительных ПО.

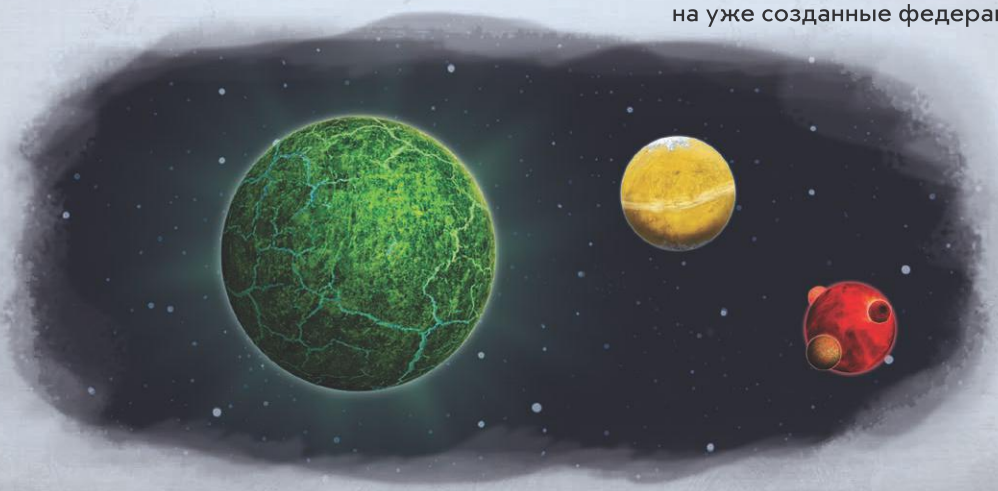
Когда вы получили этот жетон технологии, немедленно получите 1 руду за каждый сектор, в котором вы колонизировали хотя бы одну планету.

В качестве специального действия получите 1 ККИ и 5 кредитов.



Во время каждой фазы дохода получайте 1 знание и 1 кредит.

Энергоёмкость вашего планетарного института и академий теперь равна 4. Если вы выкладываете жетон передовой технологии на этот жетон, то энергоёмкость снова снижается до 3. Это свойство не влияет на уже созданные федерации.



СОЗДАТЕЛИ ИГРЫ

Авторы игры: Хельге Остертаг и Йенс Дрёгемюллер

Иллюстрации и графическое оформление: Деннис Лохаузен

Составление правил: Бастиан Винкельхойс и Франк Хеерен

Продюсер: Франк Хеерен

Перевод на английский: Инга Койтманн

Вёрстка: Кристин Конрад

Корректура: Йоханнес Гримм

Редактура английских правил: Александар Ортлофф, Андреа Дель Агнес и Джулия Фета

Мы хотим поблагодарить Мортена Монрада Педерсена и его команду Автомы за разработку одиночного режима «Автома», Panda Games за поддержку в выпуске игры и Барри за предоставление форума для команды тестирования. Команда «Автома» сердечно благодарит Джеймса Атэй-Качуэя за корректуру правил одиночной игры.

© 2017 Feuerland Verlagsgesellschaft mbH Wilhelm-Reuter-Str. 37 65817 Eppstein-Bremthal.

FEUERLAND

РУССКОЕ ИЗДАНИЕ: ООО «МИР ХОББИ»

Общее руководство: Михаил Акулов

Руководство производством: Иван Попов

Главный редактор: Александр Киселев

Выпускающий редактор: Валентин Матюша

Переводчик: Иван Шелуханов

Редактор: Евгения Некрасова

Старший дизайнер-верстальщик: Иван Суховей

Дизайнер-верстальщик: Дарья Смирнова

Корректор: Ольга Португалова

Креативный директор: Николай Пегасов

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

Особая благодарность выражается Илье Карпинскому.

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

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

HOBBY WORLD
Играть интересно

hobbyworld.ru

Выпущено при поддержке CrowdRepublic.

Куратор игровых проектов CrowdRepublic: Алексей Бабайцев

crowd republic

crowdrepublic.ru

Остались вопросы по правилам? Мы с радостью вам поможем!

Пишите свои вопросы на электронную почту vopros@hobbyworld.ru или задавайте нашему сотруднику в чате на hobbyworld.ru.