

# Правила игры

## ALEXANDER PFISTER ARNO STEINWENDER CLOUDAGE

Пятнадцать лет назад загадочное тайное общество "Облако" для дестабилизации мира подожгло многочисленные нефтедобывающие объекты и огромные леса стали пеплом. Возникшая экологическая катастрофа имела колоссальные последствия для всей планеты. Теперь, годы спустя, вы путешествуете на своих дирижаблях над пустынным ландшафтом в поисках лучшей жизни. Вы посещаете города, посылаете дроны для сбора ресурсов и сражаетесь с ополченцами из "Облако".

Правила поведают о разных способах игры в CLOUDAGE. В зависимости от ваших предпочтений вы можете сыграть 7 глав кампании по порядку или выбрать один из 3 отдельных сценариев. Для вашей первой игры мы рекомендуем выбрать либо главу 1, либо сценарий 1. Они на один раунд короче и помогут вам быстрее войти в игру. В ходе кампании различные аспекты игры становятся разблокированными, и всё это время вы активно переживаете сюжет и руководите им.

## КОМПОНЕНТЫ



4 двусторонних игровых поля



39 карт города



79 карт проекта



38 карт истории



6 протекторов с облаком



1 планшет производства



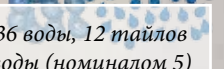
3 карты сценария



12 карт миссий



1 жетон производства



36 воды, 12 тайлов воды (номиналом 5)



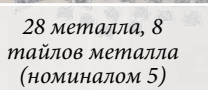
40 тайлов растения



1 поле одиночной игры



1 жетон энергии

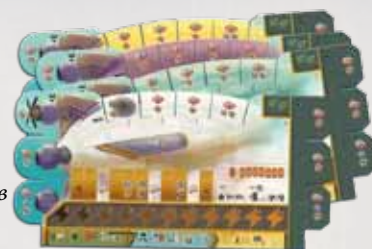


28 металла, 8 тайлов металла (номиналом 5)



1 тканевый мешочек

15 тайлов наследия (L1-L15)



1 планшет дирижабля с 10 улучшениями



8 маркеров



1 жетон победных очков



1 тайл победных очков 50/100



1 дрон



1 дирижабль



7 стартовых карт навигации

2 полиэтиленовых пакета, 2 наклейки

## СОЗДАТЕЛИ ИГРЫ

АВТОРЫ: Alexander Pfister, Arno Steinwender

ХУДОЖНИК: Christian Opperer

РАЗРАБОТЧИК: Tino Jokic



© 2020 Nanox Games e.U.  
A-2540 Bad Vöslau  
Waldwiese 6/23  
Austria  
www.nanox.games

ОТДЕЛЬНОЕ СПАСИБО: Sofia, Tini & Manuel, Paul, Wolfgang, Peter, Patrick, Johanna, Andreas и всем тестировщикам игры. Организация благодарит всех тестировщиков White Castle и все игровые сессии в их офисе и особенно Cloudy Chris Blatakes.

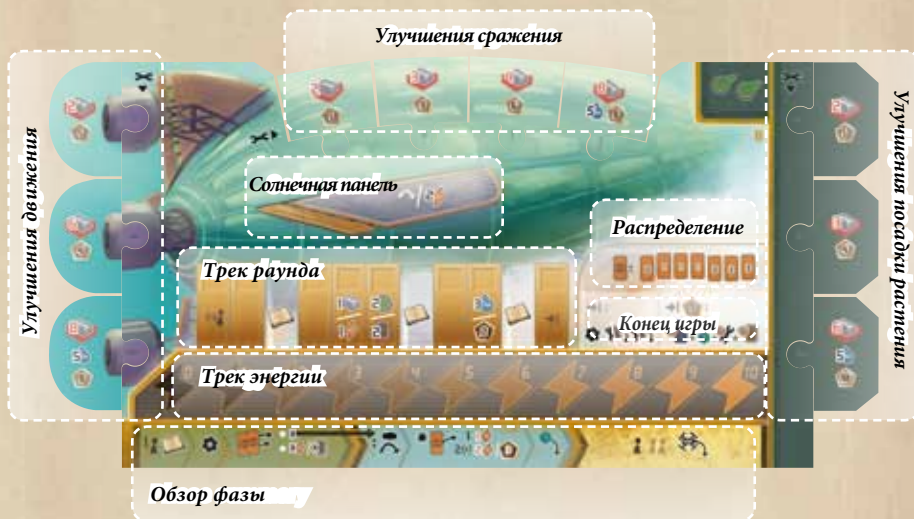
Изображенные компоненты и материалы могут быть изменены.

Перевод на русский язык и вёрстка: \_Air\_.

## Планшет дирижабля

Планшет дирижабля разделен на следующие секции:

- В **обзоре фазы** используются символы для обозначения порядка, в котором происходят фазы. Когда вы начинаете играть, вы можете переместить жетон первого игрока, чтобы указать в какой фазе вы находитесь в данный момент.
- **Трек энергии** - место, где вы отмечаете свой текущий запас энергии. Когда вы получаете энергию, переместите свой жетон энергии вперёд на соответствующее количество клеток.
- **Трек раунда** - место, где вы размещаете свои маркеры в начале игры. Количество маркеров на треке указывает, сколько раундов ещё предстоит сыграть.
- Справа от трека раунда вы найдёте **распределение** 3 значений ваших карт навигации.
- После финального раунда происходит подсчёт очков в **конце игры**. Здесь вы найдёте соответствующие символы.
- Для своего дирижабля вы можете сделать разные типы улучшений (только 2 типа улучшений доступны в главе 1, 2 в сценарии 1). Для каждого типа вы можете построить



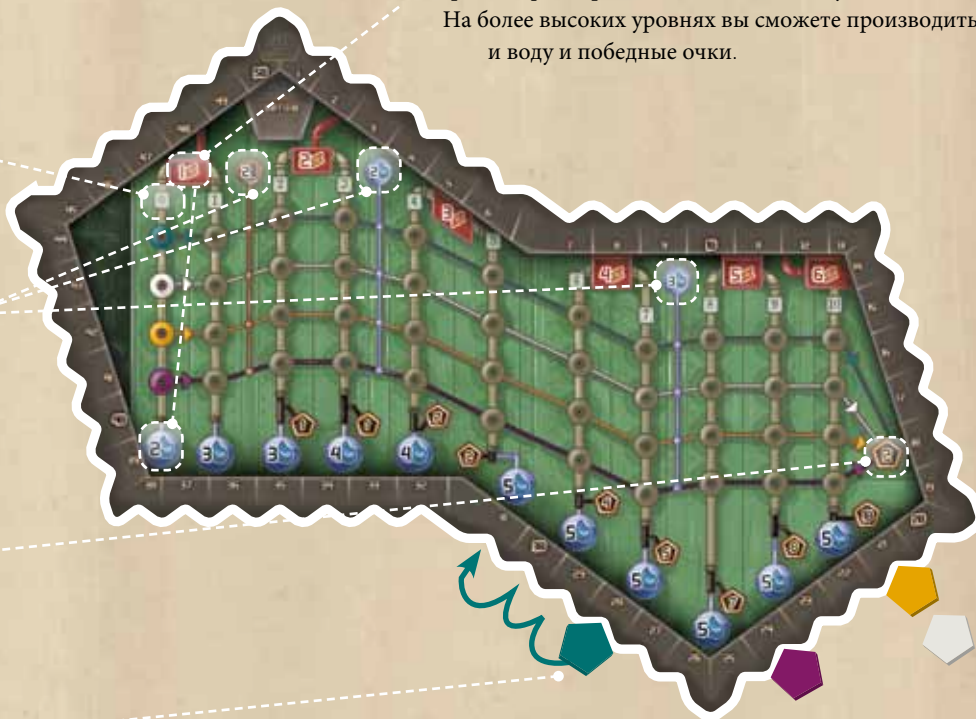
только меньшее по стоимости доступное улучшение, не пропуская ни одного другого (см. направление стрелки на гаечном ключе).

- Присутствуют **3 улучшения движения**, каждое из которых постоянно даёт вам 1 очко движения.
- Присутствуют **4 улучшения сражения**, каждое из которых постоянно даёт вам 1 очко сражения.
- Начиная с главы 3 / сценарий 2 и далее есть **3 улучшения**, которые позволяют вам посадить дополнительные растения.
- Ваш дирижабль оснащён стандартной **солнечной панелью**, которая либо производит 2 энергии во время фазы движения, либо даёт вам 1 очко движения.

## Планшет производства и трек победных очков

- Используйте планшет производства, чтобы отметить текущий уровень производства.
- Вы начинаете игру на **уровне 0**, но в течение игры можете увеличить его до уровня 10.
- Вознаграждения указываются **между уровнями производства 1-2, 3-4 и 7-8**. Как только вы увеличиваете своё производство с уровня 1 до уровня 2, например, вы сразу и только один раз получаете 2 карты проекта.
- Для **уровня 10** применяется следующее: каждый раз, когда вы можете увеличить свой уровень дальше, получите вместо этого 2 победных очка и оставайтесь на уровне 10.
- **Трек победных очков** размещён вокруг планшета производства. Передвигайте жетон победных очков по краю планшета для отображения набранных вами очков.

- Для **производства** вам нужна энергия. На уровне 0 вы можете заплатить 1 энергию в фазе производства, чтобы получить 2 воды. На более высоких уровнях вы сможете производить и воду и победные очки.



Сразу же получите победные очки с этим фоном.



С этим фоном (серый) победные очки получите только в конце игры.

## Игровое поле

Представлено 4 двусторонних игровых поля:



1A / 1B

2A / 2B

3A / 3B

4A / 4B

- Каждое игровое поле состоит из нескольких клеток гексов (шестиугольных областей).
- Города, покрытые облаками, занимают один или несколько гексов. Каждый гекс с хотя бы частью города на нём называется **клетка города**.
- У большинства **городов** есть имя, стоимость сражения и награда. Вы получаете награду за победу в сражении.
- Некоторые клетки требуют **более одного очка движения**, чтобы переместиться на них.
- Некоторые клетки содержат **находки**, которые вы получаете, как только перемещаетесь на соответствующую клетку.

Номер игрового поля

Имя города

Стоимость сражения и вознаграждение

Требуется 2 очка движения

Находка

Эти 3 клетки являются частью города Borderville



## Карты проекта

Каждая карта проекта состоит из следующего:

Рубашка карты



Мгновенный эффект

Стоимость разыгрывания карты (например, 3 воды и 1 карта проекта)

Немедленно продвиньте свой жетон производства на 1 уровень дальше.

Имя карты

Победные очки в конце игры



Эффект карты (например, получите 2 металла)

Описание эффекта карты

Номер карты проекта

## ПЕРЕД ВАШЕЙ ПЕРВОЙ ИГРОЙ



- Аккуратно приклейте по 1 **наклейке облака** на переднюю и заднюю стороны всех протекторов в любой комбинации. **Обратите внимание на то, чтобы при наклеивании полоска оказалась на нижней стороне протектора (см. рис. выше).** Небольшие складки или пузырьки не повлияют на игровой процесс.

- Также добавьте наклейки на **дирижабли, дроны и жетоны производства**. Мы предлагаем использовать черные наклейки для светлых и белые наклейки для темных цветов игроков. Разместите **наклейку** на коричневом жетоне первого игрока.

- Разместите **наклейку** на **полиэтиленовый пакетик**. Поместите в этот пакетик все карты проекта, пронумерованные от 1 до 8, и **тайлы наследия от L1 до L15**. Этот пакетик будет содержать "неактивные" игровые компоненты, то есть ещё не разблокированные.

- Разместите **наклейку** на другом полиэтиленовом пакетике. В ходе кампании карты проектов и тайлы наследия из пакетика с данным символом становятся разблокированными или "активными". После каждой главы поместите все активные карты проекта и тайлы наследия в пакетик с данным символом.

## 1. ИГРОВОЕ ПОЛЕ

Игровые поля размещаются:

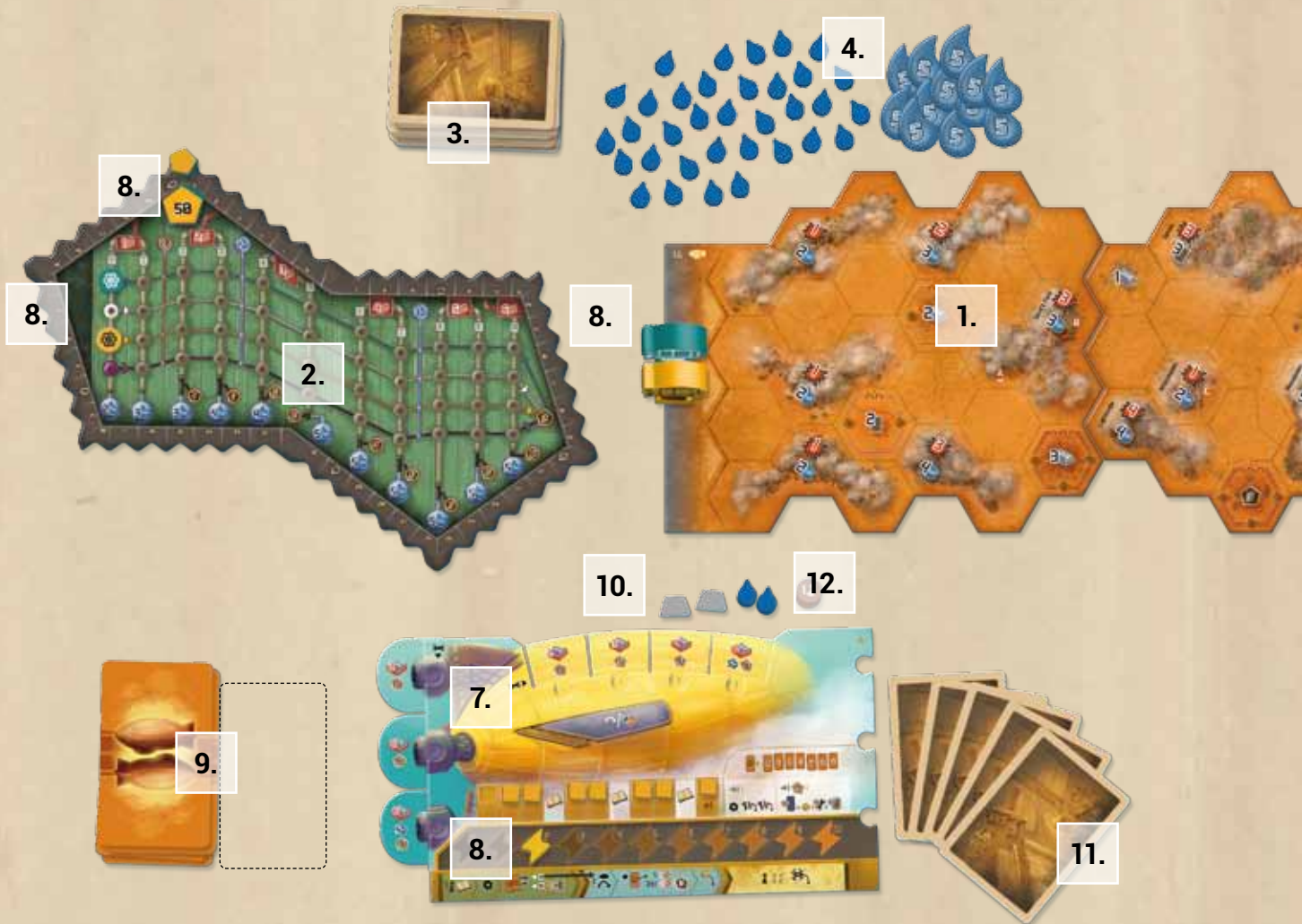
для 1-3 игроков: 1А, 2А, 3А  
для 4 игроков: 1В, 2А, 3А

## 2. ПЛАНШЕТ ПРОИЗВОДСТВА

Возьмите планшет производства и поместите жетоны победных очков 50/100 на соответствующие им места.

## 3. КАРТА ПРОЕКТА

Перетасуйте все карты проекта с цифрой "0" и сформируйте из них общую колоду, разместив её лицевой стороной вниз.



## 7. ПЛАНШЕТ ДИРИЖАБЛЯ

Каждый игрок выбирает планшет дирижабля, помещая его перед собой стороной А вверх.

Поместите 7 улучшений, как показано, на отведённые им места. Вам не понадобятся другие 3 улучшения в этой игре (глава 1 / сценарий 1).

Оставьте немного места под планшетом для карт проекта, которые вы будете строить и размещать по ходу игры.

## 8. ДИРИЖАБЛИ, ДРОНЫ И МАРКЕРЫ

Раздайте каждому игроку компоненты соответствующего цвета, расположив их следующим образом:

- 1 дирижабль на стартовую клетку
- 1 дрон рядом с планшетом города (погрузочная площадка)
- 1 жетон энергии на отметку 2 энергии
- 1 жетон победных очков на клетку 0
- 1 жетон производства на клетку 0

Для 1-3 игроков разместите 7 маркеров **справа налево** на треке раунда.

Для 4 игроков разместите 6 маркеров **справа налево** на треке раунда.

**До 2-х клеток в крайнем левом углу должны оставаться пустыми!**

#### 4. РЕСУРСЫ

Сформируйте общий запас воды, тайлов воды, металла и тайлов металла.



#### 5. ПЛАНШЕТ ГОРОДА

Поместите в поле зрения всех игроков планшет города стороной А вверх.



#### 6. КАРТЫ ГОРОДА

Перетасуйте карты города и добавьте, не показывая, по 8 к каждому из 3-х протекторов с облаками. Поместите данные протекторы лицевой стороной вверх над планшетом города. Остальные карты города и протекторы с облаками не нужны.



8.

6.



13.



9.



10.

7.

8.



11.

#### 9. КОЛОДА НАВИГАЦИИ

Каждый игрок тасует свои личные карты навигации, состоящие из 0, 1, 1, 1, 2, 2, 3, образуя свои личные колоды навигации.

Оставьте немного места рядом с этой колодой для сброса карт навигации.

#### 10. СТАРТОВЫЕ РЕСУРСЫ

Дайте каждому игроку 2 воды и 2 металла из общего запаса.

#### 11. КАРТЫ ПРОЕКТА

Каждый игрок берёт 5 карт проекта, добавляя их к своей руке, не показывая другим игрокам.

Оставьте немного места рядом с колодой карт проекта для колоды сброса.

#### 12. СТАРТОВЫЙ ИГРОК

Игрок, который последним покупал растение, становится первым игроком. Дайте ему жетон первого игрока.

#### 13. КАРТА ИСТОРИИ / СЦЕНАРИЯ

Для главы 1 возьмите карту истории 11 и положите её лицевой стороной вверх на стол. Стартовый игрок зачитывает карту вслух.

Для сценария 1 возьмите карту сценария 1 и выложите её.

Изображена подготовка игры для 2 игроков сценарий 2

### 1. ИГРОВОЕ ПОЛЕ

Игровые поля размещаются:

для 2-3 игроков используйте 1А  
для 4 игроков используйте 1В

Вы можете свободно выбирать из оставшихся игровых полей.

Просто не забудьте выложить поля в порядке увеличения их номеров (1, 2, 3, 4).

#### Глава 2

для 2-3 игроков: 1А, 2А, 3А, 4А  
для 4 игроков: 1В, 2А, 3А, 4А

### 2. ПЛАНШЕТ ПРОИЗВОДСТВА

Возьмите планшет производства и поместите жетоны победных очков 50/100 на соответствующие им места.

### 3. ПЛАНШЕТ ГОРОДА

Поместите планшет города стороной В вверх.

#### Глава 2

Поместите планшет города стороной А вверх.

### 4. КАРТЫ ГОРОДА

Перетасуйте карты города и добавьте, не показывая, по 8 к каждому из 3-х протекторов с облаками. Поместите данные протекторы лицевой стороной вверх над планшетом города.

Остальные карты города и протекторы с облаками не нужны.



### 9. ТАЙЛЫ НАСЛЕДИЯ

**Кампания:** возьмите все тайлы наследия из пакетика с этим символом.

Добавьте их на соответствующие места.

**Сценарий:** используйте все тайлы наследия, указанные в карте сценария, добавляя их на соответствующие места.

### 10. ПЛАНШЕТ ДИРИЖАБЛЯ

Каждый игрок выбирает планшет дирижабля, помещая его перед собой. Используйте сторону В и все 10 улучшений дирижабля.

Оставьте немного места под планшетом для карт проектов, которые вы будете строить и размещать по ходу игры.

#### Глава 2

Планшет дирижабля сторона А и 7 соответствующих улучшений.

### 11. ДИРИЖАБЛИ, ДРОНЫ И МАРКЕРЫ

Раздайте каждому игроку компоненты соответствующего цвета, расположив их следующим образом:

- 1 дирижабль на стартовую клетку
- 1 жетон победных очков на клетку 0
- 1 дрон на планшет города
- 1 жетон производства на клетку 0
- 1 жетон энергии на отметку 2 энергии

Дополнительно для 1-3 игроков разместите 8 маркеров на вашем планшете дирижабля.

Для 4 игроков возьмите только 7 маркеров, оставив первую клетку пустой.

## 5. РЕСУРСЫ

Сформируйте общий запас воды, тайлов воды, металла и тайлов металла.

Добавьте все тайлы растения в тканевый мешочек.

### Глава 2


Оставьте все тайлы растения и матерчатый мешочек в коробке.

## 6. КАРТЫ МИССИИ

Перетасуйте карты миссии и раздайте по 1 каждому игроку.


Сформируйте колоду с оставшимися картами.

## 7. КАРТА ИСТОРИИ / СЦЕНАРИЯ

**Кампания:** возьмите текущую карту истории  из пакетика.

**Сценарий:** выберите либо карту сценария 2, либо карту сценария 3.

## 8. КАРТЫ ПРОЕКТА

**Кампания:** возьмите текущие карты проекта  из пакетика и хорошо перетасуйте их, образуя колоду.

**Сценарий:** используйте все карты проектов, указанные в карте сценария.



## 12. СТАРТОВЫЕ РЕСУРСЫ

Раздайте каждому игроку 2 воды, 2 металла (из общего запаса) и 2 тайла растения (из мешочка).

Не используйте тайлы растения для главы 2.

## 13. КОЛОДА НАВИГАЦИИ

Каждый игрок тасует свои личные карты навигации, состоящие из 0, 1, 1, 1, 2, 2, 3, образуя свои личные колоды навигации.

Оставьте немного места рядом с этой колодой для сброса карт навигации.

## 14. СТАРТОВЫЙ ИГРОК

Игрок, который последним покупал растение, становится стартовым игроком. Дайте ему жетон первого игрока.

## 15. КАРТЫ ПРОЕКТА

Каждый игрок вытягивает из колоды 8 карт проекта, выбирает 5 и оставляет их, остальные сбрасывает, формируя из них колоду сброса.

## 16. КАМПАНИЯ

Первый игрок читает текст карты истории вслух и следует дальнейшим инструкциям.

# ИГРОВОЙ ПРОЦЕСС

В зависимости от количества игроков и выбранной вами главы / сценария, вы будете играть от 6 до 8 раундов.

Каждый раунд состоит из следующих 3 фаз (см. планшет дирижабля):



## фаза производства

## фаза движения

## фаза действия

- Каждая фаза начинается только после того, как все игроки завершили текущую фазу.
- **Новый раунд** начинается после окончания фазы действия.
- Каждый раунд вы будете перемещать один **маркер** с трека раунда на ваш планшет дирижабля на игровое поле (см. фазу движения).
- Подсчёт очков в **конце игры** происходит после раунда, в течение которого вы разместили последний маркер (см. стр. 13). Выигрывает игрок, набравший наибольшее количество победных очков.

- **Стоимость** указана красными цифрами, а **вознаграждение** - чёрными. Если вам нужно потратить ресурсы, то верните их в общий запас или положите в колоду сброса (в случае карт проекта). Тайл растения положите в тканевый мешочек.



стоимость




вознаграждение

## Фаза производства

осуществляется по очереди следующим образом:



-  **1.** Передайте жетон первого игрока следующему игроку по часовой стрелке. Он становится стартовым игроком для текущего раунда. Не выполняйте этот шаг в первом раунде.

Как стартовый игрок, проверьте на своём треке раунда, является ли книга **“активной”**: книга становится активной, когда маркер слева от неё был удалён в предыдущем раунде. Другими словами, справа от книги всё ещё есть маркер. Если это так, то все игроки могут выполнять любые действия книги, изображенной на карте истории или сценария.



Неактивная




Активная



Неактивная

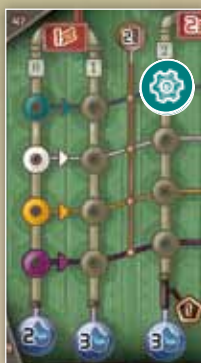
Если все книги неактивны, то в этом раунде нет доступных действий с книгами. *Более подробную информацию о картах истории и сценария можно найти на странице 13.*

-  **2.** **Произведите воду и, возможно, победные очки:**

Для производства, заплатите столько энергии, сколько указано для вашего уровня на планшете производства, а затем возьмите указанное количество воды (и, возможно, победных очков).


Если у вас недостаточно энергии или вы не хотите использовать уровень, на котором вы находитесь, вы можете вместо этого выбрать производство на более низком уровне.

Вы можете производить сразу и только один раз.



### Пример:

*Инна находится на уровне 2 на планшете производства. Она может заплатить 2 энергии, чтобы получить 3 воды и набрать 1 победное очко, или вместо этого может заплатить только 1 энергию, чтобы получить только 3 воды. Она могла бы даже заплатить 1 энергию, чтобы получить только 2 воды. Она решает заплатить 1 энергию, перемещая свой жетон энергии на одну клетку влево. Она берёт 3 воды из общего запаса.*

-  **3.** Каждый игрок открывает 2 карты из своей **колоды навигации**:

- Для **карты с более низким значением** вы немедленно получаете либо энергию, либо карты проекта в указанном количестве. Вы должны выбрать либо одно, либо другое.
- Добавьте карту с более низким значением в свою личную колоду сброса карт навигации, а затем поместите карту с более высоким значением поверх неё.
- Число на карте с **более высоким значением** будет необходимо во время фазы движения.

Игроки могут открыть карты одновременно.

**ВАЖНО:** всякий раз, когда вам нужно взять новую карту из вашей личной колоды навигации, а колода исчерпана, сделайте следующее: перетасуйте колоду сброса карт навигации и разместите её лицевой стороной вниз в качестве новой колоды навигации. Не тасуйте только что взятые карты. Затем продолжайте брать карты по мере необходимости.


*Пример: Инна берёт карты навигации со значениями 2 и 3. Она добавляет 2 к своей колоде сброса карт навигации и может выбрать либо 2 энергии, либо 2 карты проекта. Она выбирает 2 энергии, перемещает свой жетон энергии на 2 клетки вправо. Затем она кладёт карту со значением 3 поверх своей колоды сброса карт навигации.*



## Фаза движения

играется в порядке очереди, начиная со стартового игрока. Вы перемещаете свои дирижабли по игровому полю, собираете находки, отмечаете свой маршрут вашими маркерами и сражаетесь с ополченцами из "Облако". **В свой ход вы:**

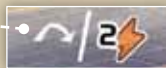
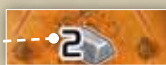


1.  **Перемещаете свой дирижабль по игровому полю.** Ваши доступные очки движения являются суммой следующего:

**Значение верхней карты в вашей колоде сброса карт навигации**


- + 1 очко движения от вашей солнечной панели (по выбору)
- + 1 очко движения за каждое улучшение движения на вашем планшете дирижабля
- + Любые очки движения, предоставленные картами проекта, которые вы разыграли

- Перемещайте свой дирижабль с клетки на клетку, оплачивая необходимое перемещение **очками движения**. В зависимости от типа, перемещение на клетку стоит от 1 до 3 очков движения. Вам не нужно использовать все ваши очки движения при перемещении, и даже допускается не двигаться вовсе.
- Если вы переместитесь на клетку с **находкой**, немедленно получите указанное вознаграждение (2 металла в примере справа).
- Ваш дирижабль имеет **солнечную панель**, которая даёт вам либо 1 очко движения, либо 2 энергии. Если вы не используете очко движения, немедленно получите 2 энергии.
- **В конце вашего движения** ваш дирижабль должен быть на клетке города. Любая клетка, на которой есть хотя бы часть города, считается клеткой города.



### ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ПРАВИЛА:

- Вы можете передвигаться **через** клетку с другим дирижаблем. Вы **не можете закончить своё движение** на клетке, содержащей другой дирижабль.
- Вы можете двигаться в **любом направлении** и даже менять направление движения, но не можете покидать игровое поле.
- Вы можете получить вознаграждение от находки только один раз за ход, даже если вы перемещаетесь на клетку с находкой несколько раз. Если вы начинаете своё движение на клетке с находкой, вы получаете награду только в том случае, если вы выходите из клетки и снова возвращаетесь на неё. Вы получаете вознаграждение за находку, даже если другие игроки уже получили его в этом раунде.

2.  **Облачные ополченцы угрожают городам.** Вам решать сражаться ли с ними:

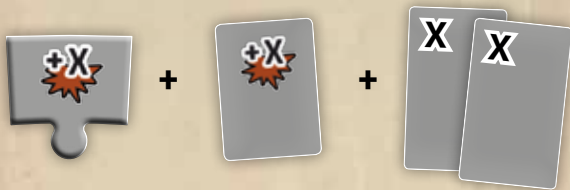
В первый раз, когда **вы** посещаете **город** (то есть там ещё нет маркеров вашего цвета), вы можете следующее: **сразиться** с местным облачным ополчением, чтобы получить награду города.

Чтобы **выиграть** сражение, вы должны иметь значение сражения, **равное или превышающее** значение сражения города. Значение сражения города применяется ко всем клеткам города, независимо от того, где изображено значение сражения.

Ваше **значение сражения** - это сумма:

**Ваше число улучшений сражения**

- + **Значение сражения** разыгранных вами **карт проекта**
- + **Значение сражения** (число на карте в левом верхнем углу) любых дополнительно взятых **карт навигации**



Чтобы увеличить своё значение сражения, вы можете взять карты из своей колоды карт навигации:


- **Первая карта** стоит 1 энергию. Оплатите стоимость, прежде чем открыть карту, а затем добавьте карту в отдельную область сражения.
- Вы можете взять столько дополнительных карт, сколько пожелаете, однако **каждая дополнительная карта** стоит либо 2 энергии, либо 3 победных очка (у вас может быть отрицательное значение победных очков).

Вы можете закончить сражение в любое время, даже если у вас нет значения сражения, необходимого для победы.

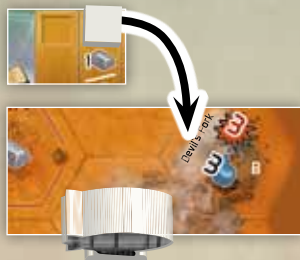
В **конце сражения** переместите все взятые карты навигации из области сражения в свою колоду сброса карт навигации.

Вы получите **вознаграждение** только в том случае, если выигрываете сражение.

**ВАЖНО:** всякий раз, когда вам нужно взять новую карту из вашей личной колоды навигации, а **колода исчерпана**, сделайте следующее: перетасуйте колоду сброса карт навигации и разместите её лицевой стороной вниз в качестве новой колоды навигации. Не тасуйте только что взятые карты. Затем продолжайте брать карты по мере необходимости.

3.  Возьмите крайний левый **маркер** с вашего **трека раунда** и добавьте его к городу, в котором находится ваш дирижабль.

Вы можете снова посетить этот город, но не можете больше сражаться здесь (даже, если вы не победили в первый раз).



Всякий раз, когда вы открываете вознаграждение на своём треке раунда, убирая маркер, возьмите соответствующее вознаграждение из общего запаса (например, 1 металл или 1 энергия).

## Фаза действия

играется в порядке очереди, начиная со стартового игрока:

В свой ход в этой фазе вы становитесь активным игроком и выбираете одно из действий города:

- Планшет города А → **СБОР РЕСУРСОВ** или **ПОСТРОЙКА** (глава 1-2 / сценарий 1)
- Планшет города В → **СБОР РЕСУРСОВ** или **ПОСТРОЙКА** или **ПОСАДИТЬ РАСТЕНИЕ**

Каждое действие города также включает в себя действие для **других игроков** (неактивных игроков). Фаза заканчивается, как только все игроки выбрали ровно один раз действие города в качестве активного игрока.

### СБОР РЕСУРСОВ

1. Выберите один из 3 **секторов города** (#1, #2 или #3).
2. Разместите своего **дрона** на одной **клетке ресурса** в этом секторе. Затем **все остальные игроки**, в свою очередь, размещают свои **дроны** на **оставшихся пустых клетках ресурсов** в том же секторе. Игроки за вами не могут выбрать другой сектор, поэтому будет всё меньше и меньше клеток ресурсов для выбора.
3. Извлеките соответствующую **верхнюю карту из протектора с облаком** и **добавьте** её в свою **колоду сброса карт навигации**. Таким образом, карта города становится частью вашей колоды карт навигации.
4. Немедленно получите разовый изображенный **бонус растения**.
5. Наконец, каждый игрок, в свою очередь, получает **столько ресурсов выбранного им типа**, сколько указано на карте города, и возможно выполняет **бонусное действие**. Верните все дроны на погрузочную площадку.

- Каждая **карта города** имеет значение навигации и 4 ресурсных зоны: энергии, металла, воды и населенный регион (карты проекта).
- **Зона** с наибольшей площадью всегда предоставляет 3 ресурса, вторая по величине всегда 2, а две самых маленьких всегда по 1. Если зона разбита на несколько частей, то общая площадь - это сумма частей.
- **В середине карты** показывается сколько ресурсов вы получаете от каждой зоны.
- Кроме того, каждая карта города имеет **бонусные действия** “улучшение навигации” и “гаечный ключ”, расположенные в разных зонах вдоль железнодорожного пути города. Игроки, разместившие свои дроны в зонах с доступными бонусными действиями, должны выполнить их сразу же после получения ресурсов или пропустить их.



#### УЛУЧШЕНИЕ НАВИГАЦИИ:

Вы можете немедленно удалить карту из вашей колоды сброса карт навигации, вернув её в коробку.



#### ГАЕЧНЫЙ КЛЮЧ:

Немедленно либо получите 1 ресурс по вашему выбору, либо постройте 1 улучшение за соответствующую стоимость.



Некоторые карты города имеют **бонус растения**. В **главах 1 и 2**, а также в **сценарии 1** возьмите воду (либо 1, либо 3, как указано) вместо тайла растения.



**Пример карты города:** карта города имеет значение навигации 3 и бонус растения. Вода является самой большой зоной и поэтому даёт 3 воды. В водной зоне также есть улучшение навигации. Металл является второй по величине зоной и поэтому даёт 2 металла. Энергия и карты проекта являются самой маленькой зоной и предоставляют по 1 ресурсу каждая. Гаечный ключ находится в зоне карты проекта.

Начиная с **главы 3 / сценария 2** и далее, активный игрок вместо этого тянет 1 или 3 тайла растения из тканевого мешочка и помещает их перед собой. Вы можете использовать действие города “Посадить растение” для того, чтобы посадить несколько тайлов растения (см. “Посадить растение”).

#### Пример сбора ресурсов (для 2 игроков):

Ход Инны (бирюзовый дрон). Она выбирает сбор ресурсов в качестве своего действия города:

1. Инна является активным игроком и выбирает сектор 2, размещая свой дрон на клетке с металлом. Она надеется на большую зону металла.



2. Все остальные игроки по очереди размещают свои дроны на пустых клетках ресурсов в том же секторе. Георгий выбирает воду.



3. Инна достаёт карту города из протектора с облаком и добавляет её в свою колоду сброса карт навигации. Она вытаскивает из мешочка 3 тайла растения, берёт 2 металла и, благодаря бонусному действию улучшения навигации, удаляет карту со значением 1 из своей колоды сброса карт навигации. Георгий берёт 3 воды и строит улучшение дирижабля. Наконец, оба игрока возвращают свои дроны на погрузочную площадку.

## ПОСТРОЙКА

С помощью действия постройки вы можете выполнить улучшение для своего дирижабля или разыграть карту проекта из своей руки.

- Как **активный игрок**, поместите свой дрон на клетку "постройка".
- Теперь вы можете выполнить до 2-ух **действий постройки**. Это могут быть разные действия или одно и то же действие дважды.
- После этого каждый из **других игроков** по часовой стрелке может выполнить 1 действие постройки.
- Для ускорения игрового процесса выполняйте постройку одновременно и размещайте затраты на карту/тайл, за которую(ый) вы платите.



**Важно:** любой игрок, который не может или не хочет выполнять действие постройки, вместо этого берёт 1 ресурс по своему выбору из общего запаса (вода, металл, энергия или карта проекта). Вы можете использовать это для потенциального второго действия постройки.

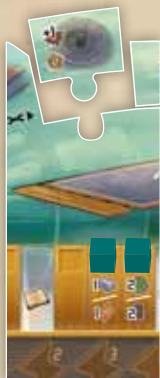
## УЛУЧШЕНИЕ ДИРИЖАБЛЯ

- Выберите **тип улучшения: движение, сражение** или (начиная с главы 3 / сценарий 2 и далее) улучшение для посадки **дополнительного растения**.
- Оплатите стоимость **самого дешёвого на данный момент улучшения этого типа**, а затем переверните соответствующий тайл улучшения.
- В зависимости от того какое **улучшение** вы выбрали, у вас сразу же появляется либо ещё одно очко движения, либо ещё одно очко сражения, либо возможность посадить больше растений.
- За обновление последнего тайла в определённом типе улучшения вы также получаете дополнительный немедленный бонус в размере 5 воды.
- **В конце игры** вы получаете очки за самый высокий уровень улучшения каждого типа.

## РАЗЫГРАТЬ КАРТУ ПРОЕКТА:

- Чтобы разыграть карту проекта из вашей руки, сначала оплатите стоимость (показана слева сверху) – положите воду в общий запас, а карты проекта в колоду сброса.
- Затем поместите карту под фазой совпадающего цвета на **планшете дирижабля**. Карты проекта дают вам постоянный или одноразовый эффекты, а во многих случаях и победные очки.

*Пример:* Инна, как активный игрок, выбирает действие постройки. У неё есть 2 доступных действия постройки. Она улучшает свой дирижабль, а также разыгрывает карту проекта из своей руки.



**Улучшение дирижабля:** Она платит 2 металла и переворачивает своё первое улучшение сражения, открывая ЕМР-пушку. Новое обновление даёт ей постоянное + 1 очко сражения, а также приносит 1 победное очко в конце игры, если она не будет в дальнейшем осуществлять улучшение данного типа (улучшение сражения).



**Разыграть карту проекта:** Инна выбирает карту проекта крушение (Wreck) из своей руки и помещает её под область фазы производства соответствующего цвета на планшете своего дирижабля. Она оплачивает расходы: 3 воды и 1 карту проекта. Она сразу же получает 2 металла и продвигает свой жетон производства на 1 клетку дальше. Карта принесёт 1 победное очко в конце игры.

## ПОСАДИТЬ РАСТЕНИЕ

Начиная с главы 3 / сценарий 2 и далее, вы будете использовать **В-сторону** планшета города. На ней есть дополнительное место для нового действия: "посадить растение". Все остальные действия те же, что и на стороне "А".



- Как активный игрок, поместите свой **дрон** на клетку "посадить растение".
- Из **тайлов растения**, которые вы собрали, выберите столько, сколько сможете посадить, основываясь на способностях посадки вашего дирижабля.
- Возьмите указанное **вознаграждение** за каждый выбранный вами тайл.
- Наконец, в зависимости от **типа растения**, либо добавьте тайлы на игровое поле, либо верните их в тканевый мешочек.
- Пока вы занимаетесь посадкой, каждый из **оставшихся игроков** может выполнить 1 действие постройки (или взять 1 ресурс по своему выбору из общего запаса).

- Как только все игроки закончат выполнять свои действия, верните свой дрон на **погрузочную площадку**.
- Следующий по часовой стрелке игрок становится новым активным игроком.
- При посадке растения сначала подсчитайте свою **способность к посадке**. Ваш дирижабль (сторона В) имеет базовую способность сажать 2 новых растения. Количество этих символов - это максимальное количество тайлов растения, которые вы можете выбрать и посадить из своего личного запаса. Затем за каждый тайл возьмите указанные вознаграждения, состоящие из ресурсов и немедленных действий. Вы можете взять их в любом порядке, который вы выберете, и потенциально сразу же использовать ресурсы, которые вы получаете, для действия постройки.

Существует 2 типа тайлов растения  
(различия задней стороны)



Когда вы посадите **увядшее растение**, вы получаете вознаграждение, но затем должны **вернуть тайл назад в тканевый мешочек**.

Ниже приводится краткое описание **вознаграждений** за увядшее растение:



Возьмите либо 4 энергии, либо 2 дополнительных тайла растения из тканевого мешочка. Добавьте тайлы растения в свой личный запас. Вы не можете посадить их в этот ход.



Возьмите либо 4 карты проекта, либо возьмите 4 воды.



Возьмите 1 металл и выполните действие постройка (см. "постройка"). Вы можете использовать ресурсы, полученные в этот ход, в качестве оплаты за действие постройка. Однако, если вы улучшите свою способность к посадке, вы не сможете использовать вновь увеличенную способность, чтобы посадить ещё одно растение в этот ход.



Когда вы сажаете **цветущее растение**, вы получаете победные очки и можете разместить тайл **на игровом поле**.



Тайлы цветущего растения **всегда дают одно и то же вознаграждение:**

Получите сразу 2 победных очка на треке победных очков.

Затем положите тайл зелёной стороной вверх на подходящее место на игровом поле.

Подходящее место должно отвечать следующим требованиям:

- Оно должно быть пустым (никаких других игровых компонентов).
- Оно не должно быть частью города.
- Оно должно примыкать к вашему дирижаблю или соединяться с ним через уже посаженные тайлы.

Если вы **накроете находку** тайлом цветущего растения, вы сразу же получите вознаграждение. После этого данная находка больше не будет доступна ни одному другому игроку. Если **подходящих мест нет**, вы всё равно получаете победные очки, но затем должны вернуть тайл в тканевый мешочек. Перемещение по посаженным тайлам на игровом поле всегда стоит 1 очко движения, независимо от того какая местность была покрыта.

**Пример:** Михаил выбирает действие "посадить растение" и помещает свой дрон на соответствующую клетку на планеште города.



1. У дирижабля Михаила способность к посадке равняется 3. Он соответственно может посадить 3 растения из своего личного запаса.



2. Он выбирает 1 увядшее и 2 цветущих растения и получает указанные вознаграждения в следующем порядке: 4 победных очка, а затем 4 энергии.



3. Михаил выбрал для посадки 2 цветущих растения. Он может добавить эти тайлы на игровое поле. Он размещает первый из них на примыкающую пустую клетку.



4. Он помещает второй на клетку, которая теперь соединена с его дирижаблем через только что размещенный тайл растения. Находка на этой клетке приносит ему вознаграждение в 3 металла.

5. Георгий, другой игрок, затем выполняет 1 действие постройка.



## КАРТЫ ИСТОРИИ И КАРТЫ СЦЕНАРИЯ

Карты истории и карты сценария функционально очень похожи.

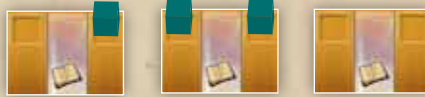
- Если вы играете **по сценарию**, то вам нужна только 1 карта сценария на всю игру.
- Если вы играете **главу**, то новые карты истории или другие игровые компоненты могут войти в игру через инструкции на картах.



Карта истории

Все карты истории помечены цифрами от 11 до 48 в правом верхнем углу. Положите карту истории, соответствующую главе в которую вы играете (карта истории 11 для главы 1), лицом вверх рядом с игровым полем. Стартовый игрок читает текст карты перед первым раундом и следует необходимым инструкциям.

**Действие книги** обычно указывается на лицевой стороне большинства карт истории. Вы можете выполнить это действие только тогда, когда следующее действие книги на вашем треке раунда станет активным.



Активная Неактивная Неактивная

**Напоминание:** В начале игры маркеры расположены справа и слева от каждой карты истории. Если маркер слева был удалён во время предыдущего раунда, то каждый игрок может выполнить действие книги в начале текущего раунда. Если вы не можете или не хотите выполнять действие книги в это время, то вы не можете его выполнить позже.



Карта сценария

**3 карты сценария** пронумерованы сверху. Лучше играть их по порядку.

Вы найдёте **подробную информацию о необходимых игровых компонентах**, подготовке к игре и действий книги на лицевой стороне каждой карты сценария. **Действия книги** на картах сценария запускаются так же, как и на картах истории. После активации первого действия книги на треке раунда переверните карту сценария - независимо от того, сколько игроков выполнило первое действие книги. Действие книги на обратной стороне карты будет доступно для оставшихся книг.

## КАРТЫ МИССИИ

Карты миссий входят в игру, начиная с главы 2 / сценария 1.

- Каждая карта миссии состоит из 2 миссий, причём каждая миссия приносит разное количество победных очков в зависимости от уровня успеха.
- Если по ходу игры получают **вторую карту миссии**, то игроки должны перекрывать свои карты так, чтобы одна из четырех миссий была закрыта. Какая миссия будет закрыта, зависит от каждого игрока, но сделанный выбор позже уже нельзя будет изменить.

**В конце игры** подсчитываются только видимые 3 миссии. Если вы получаете третью карту миссии, вы должны снова выбрать миссию для закрытия.

- 1 карта миссии → 2 миссии
- 2 карты миссии → 3 миссии
- 3 карты миссии → 4 миссии

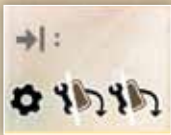
Закрытие миссии



**ПРИМЕЧАНИЕ:** Ни один игрок не может иметь перед собой 2 одинаковых миссии. Если вы получаете карту миссии с миссией на ней, которую вы уже выложили, то добавьте взятую карту миссии вниз колоды карт миссии и возьмите новую.

## КОНЕЦ ИГРЫ

После раунда, в котором вы добавляете свой **последний маркер в город**, игра заканчивается и проводится окончательный подсчёт очков. Вы найдёте памятку по подсчёту в конце трека раунда на планшете вашего дирижабля. Все игроки одновременно выполняют **следующее**:



**1.** Все игроки выполняют производство по обычным правилам (см. фазу производства).

**2.** Затем все игроки могут выполнить 2 действия постройки по обычным правилам.

**Напоминание:** Любой игрок, который не может или не хочет выполнять действие постройки, вместо этого берёт 1 ресурс и может использовать этот ресурс для второго действия постройки.





Подсчитайте все свои **"серые победные очки"** и прибавьте их на треке победных очков:

1. Победные очки за **завершённые миссии** в зависимости от уровня успеха.
2. Победные очки за **маркеры в городах** с соответствующими тайлами наследия.
3. Победные очки за самое **последнее улучшение дирижабля**, подсчитывается для каждого типа.
4. Победные очки за **разыгранные карты проекта**.

- Если вы пройдёте отметку в **50** жетоном победных очков, возьмите тайл победных очков "50". Если вы пройдёте 50 во второй раз, переверните тайл на сторону "100".
- **Оставшиеся ресурсы** не имеют никакой ценности.
- Побеждает игрок, набравший наибольшее количество победных очков.
- В случае **ничьей**, соответствующие игроки принимают участие в одном последнем сражении по обычным правилам. Однако вы можете не платить победные очки за взятие карт навигации. Кто выигрывает сражение, тот выигрывает игру. Если сражение также заканчивается вничью, то побеждают игроки, у которых была ничья.
- Если вы играете в **кампанию**, введите своё имя и полученные звезды в бортовой журнал на странице 15.

**По окончании:**

- **Кампания:** вы хотите продолжить кампанию? Поместите все карты проекта и тайлы наследия с игрового поля в  пакетик.
- **Сценария:** отсортируйте карты проекта 1-8 из колоды и поместите их вместе со всеми тайлами наследия в  пакетик.

## СОЛО РЕЖИМ

**ПОДГОТОВКА.** Вы также можете играть сценарий или главы кампании в соло режиме: для одиночной игры сначала выполните подготовку к игре, как в случае для 2-ух игроков. Однако не обращайте внимание на стартового игрока и игровые компоненты второго игрока (например, планшет дирижабля, дирижабль, дроны и т. д.). Затем возьмите поле одиночной игры и поместите 8 маркеров неиспользуемого цвета на указанные места. При игре главы 1 или сценария 1 поместите только 7 маркеров на поле одиночной игры – крайняя левая клетка остаётся пустой.

**ИГРОВОЙ ПРОЦЕСС:** Выполняйте фазы производства и движения также, как и в игре для 2-4 игроков. Фаза действия в соло режиме игры состоит из 2-х действий.

**1. ДЕЙСТВИЕ ПОЛЯ ОДИНОЧНОЙ ИГРЫ:** Переместите крайний левый маркер на поле одиночной игры из верхнего ряда в нижний. Затем выполните указанное действие.



Вы можете выполнить 1 действие постройки (улучшение дирижабля или разыграть карту проекта).

Вы можете выполнить 2 действия постройки (улучшение дирижабля и / или разыграть карту проекта).

Вы можете либо построить 1 улучшение, либо получить 2 победных очка.

Вы можете либо получить 2 победных очка, либо разыграть 1 карту проекта.

Вы можете собрать ресурсы либо в секторе 1, либо в секторе 2.

Вы можете собрать ресурсы в секторе 3 или выполнить 1 действие постройки (улучшение дирижабля или разыграть карту проекта).

**ПРИМЕЧАНИЕ.** При **сборе ресурсов** с помощью действия поля одиночной игры применяются следующие правила:

- Верните **карту города**, которую вы взяли во время действия, обратно в коробку. Вы не добавляете её в свою колоду навигации, и вы не получаете никакого тайла растения.
- Если вы выбрали **самую большую зону** (т. е. зону с 3 ресурсами), вы вместо этого ничего не получите. Вы не получаете никаких ресурсов, а также никаких бонусных действий.

**2. ДЕЙСТВИЕ ПЛАНШЕТА ГОРОДА:** Выберите клетку на планшете города и поместите на неё вашего дрона. Выполняйте действие по обычным правилам. Игнорируйте действия для других игроков.

### УСЛОВИЯ ПОБЕДЫ:

**Сценарий 1:** набрать не меньше 80 победных очков.

**Сценарий 2+3:** завершите каждую миссию на самом высоком уровне и получите не менее 110 победных очков.

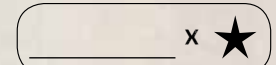
Вы можете увеличить **уровень сложности**, взяв ещё одну карту миссии во время подготовки к игре. Правила карты миссии остаются неизменными. (Помните: начиная со второй карты миссии и далее одна миссия закрывается).

Для успешного завершения **кампании** вам нужно получить 30 из 37 возможных звёзд. Заполните звёзды, соответствующие набранным вами победным очкам. Вычтите 1 звезду за каждую миссию, не завершённую на самом высоком уровне.

<b>ГЛАВА 1</b>	ПОБЕДНЫЕ ОЧКИ:	★ 60-69	★★ 70-79	★★★ 80+		
<b>ГЛАВА 2</b>	ПОБЕДНЫЕ ОЧКИ:	★ 70-79	★★ 80-89	★★★ 90-99	★★★★ 100+	
<b>ГЛАВА 3</b>	ПОБЕДНЫЕ ОЧКИ:	★ 70-79	★★ 80-89	★★★ 90-99	★★★★ 100-109	★★★★★ 110+
<b>ГЛАВА 4</b>	ПОБЕДНЫЕ ОЧКИ:	★ 70-79	★★ 80-89	★★★ 90-99	★★★★ 100-109	★★★★★ 110+
<b>ГЛАВА 5а</b>	ПОБЕДНЫЕ ОЧКИ:	★ 70-79	★★ 80-89	★★★ 90-99	★★★★ 100-109	★★★★★ 110+
<b>ГЛАВА 5б</b>	ПОБЕДНЫЕ ОЧКИ:	★ 70-79	★★ 80-89	★★★ 90-99	★★★★ 100-109	★★★★★ 110+
<b>ГЛАВА 6</b>	ПОБЕДНЫЕ ОЧКИ:	★ 70-79	★★ 80-89	★★★ 90-99	★★★★ 100-109	★★★★★ 110+
<b>ГЛАВА 7</b>	ПОБЕДНЫЕ ОЧКИ:	★ 70-79	★★ 80-89	★★★ 90-99	★★★★ 100-109	★★★★★ 110+



**РЕЗУЛЬТАТ КАМПАНИИ**



# ТАЙЛЫ НАСЛЕДИЯ

Все тайлы наследия обозначены буквами L1-L15 на их **обратной стороне**.

L1, L2 и L5: если у вас есть **маркер** в одном из этих городов, вы можете удалить его в любое время, чтобы выполнить соответствующее действие.



**L1** заменяет часть города Whika. Если у вас есть маркер в Whika, вы можете удалить его в любой момент, чтобы временно увеличить

своё значение сражения на 2. Если ваш маркер останется в Whika в конце игры, получите 3 победных очка.



**L2** заменяет город Devil's Fork. Если у вас есть маркер здесь, вы можете удалить его в любое время, чтобы временно увеличить

своё значение сражения на 1. Если ваш маркер останется на L2 в конце игры, получите 1 победное очко.



**L5** заменяет город Whitehaven. Если вы удалите маркер отсюда во время фазы действия, вы можете сразу же

посадить 1 растение. Если ваш маркер останется на L5 в конце игры, получите 2 победных очка.



**L14** предлагает новое действие города (добавьте его под действием в правой части планшета города). Если вы проиграете, то это следующий ход игроков. Выиграйте сражение с значением сражения 5. Затем посадите столько растений, сколько позволяет ваша способность. Затем посадите 1 дополнительное растение. Получив вознаграждение за

дополнительное растение, поместите тайл на подходящее место на игровом поле, даже если это увядшее растение. Получите 1 победное очко за каждый тайл растения, который вы разместите на пустых (без находок) клетках. Остальные игроки получают возможность выполнить 1 действие постройки.



**L15** также предлагает новое действие города (добавьте его под действием в левой части планшета города). Если вы проиграете, то это следующий ход игроков. Выиграйте сражение с значением сражения 5.

Затем уберите оружие (L8-L13) по вашему выбору и положите его в пакетик. Получите 3 воды, посадите 1 растение и получите 2 действия постройки. Остальные игроки получают возможность выполнить 1 действие постройки.

БОРТОВОЙ ЖУРНАЛ		NAME:							
ГЛАВА 1	★	★★	★★★	+★	__ x ★	__ x ★	__ x ★	__ x ★	
ГЛАВА 2	★	★★	★★★	★★★★	__ x ★	__ x ★	__ x ★	__ x ★	
ГЛАВА 3	★	★★	★★★	★★★★	★★★★★	★★★★★★	+★	__ x ★	
ГЛАВА 4	★	★★	★★★	★★★★	★★★★★	★★★★★★	+★	__ x ★	
ГЛАВА 5a	★	★★	★★★	★★★★	★★★★★	★★★★★★	+★	__ x ★	
ГЛАВА 5b	★	★★	★★★	★★★★	★★★★★	★★★★★★	+★	__ x ★	
ГЛАВА 6	★	★★	★★★	★★★★	★★★★★	★★★★★★	+★★★	__ x ★	
ГЛАВА 7	★	★★	★★★	★★★★	★★★★★	★★★★★★	+★★★★	__ x ★	
<b>РЕЗУЛЬТАТ КАМПАНИИ</b>									
					__ x ★	__ x ★	__ x ★	__ x ★	

## ОПИСАНИЕ МИССИЙ



Достигните к концу игры уровней производства 4/6/8, чтобы получить 2/5/7 победных очков.



Если в конце игры у вас есть маркеры в 1 или 2 необходимых городах, получите 2 или 5 победных очков.



Сражение в конце игры. Имейте значение сражения 7/10/13, чтобы получить 3/8/11 победных очков.



Постройте к концу игры 4/5/6 улучшений дирижабля, чтобы получить 2/4/6 победных очков.



Разыграйте к концу игры 4/5/7 зелёных карт проекта, чтобы получить 2/5/7 победных очков.



Разыграйте к концу игры 4/5/7 синих карт проекта, чтобы получить 2/5/7 победных очков.



Разыграйте к концу игры 2/3/4 жёлтых карт проекта, чтобы получить 2/5/7 победных очков.



Разыграйте к концу игры 8/10/12 карт проекта, чтобы получить 2/5/7 победных очков.



Разыграйте к концу игры 1/2/3 карт проекта стоимостью не менее 8 воды, чтобы получить 2/5/7 победных очков.



Имейте к концу игры 3/4/5 постоянных очков движения (улучшения + карты проекта + солнечная панель), чтобы получить 2/5/7 победных очков.



Имейте к концу игры базовое значение сражения 3/4/6 (улучшения + карты проекта), чтобы получить 2/5/7 победных очков.



Имейте к концу игры колоду навигации, состоящую из 9/10 карт, чтобы получить 4/9 победных очков.

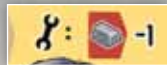
## ОПИСАНИЕ КАРТ ПРОЕКТА



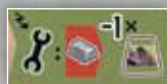
**Propeller Plans:** Сразу же постройте следующее улучшение движения, заплатив на 3 металла меньше. Минимальная стоимость 0.



**EMP Plans:** Сразу же постройте следующее улучшение сражения, заплатив на 3 металла меньше. Минимальная стоимость 0.



**Sam:** Отныне все улучшения дирижабля будут стоить вам на 1 металл меньше. Минимальная стоимость 0.



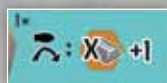
**Mechanic:** Немедленно постройте улучшение дирижабля по вашему выбору, заплатив на 1 металл меньше за каждого механика (включая этого), который у вас есть. Минимальная стоимость 0.



**Inventor:** Все карты проекта стоят вам на 1 воду меньше.



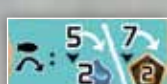
**Frank:** Зелёные карты проекта стоят вам на 1 воду меньше.



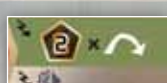
**Grappler:** Один раз за ход: если вы найдёте 1 металл на клетке во время фазы движения, получите 1 дополнительный металл.



**Solar Panel:** Сразу же получите 2 энергии за каждую солнечную панель (включая эту), которая у вас есть. Солнечная панель вашего дирижабля не учитывается.



**Capacitor:** Если во время фазы движения у вас есть не меньше 5 очков движения, получите 2 воды. За 7 очков движения и больше получите либо 2 победных очка, либо 2 воды.



**Pilot Insignia:** Сразу же получите 2 победных очка за каждое очко движения от улучшений движения и разыгранных карт проекта. Карты навигации и солнечная панель вашего дирижабля не учитываются.



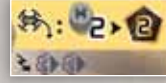
**Combat Insignia:** Сразу же получите 1 победное очко за каждое очко сражения от улучшений сражения и разыгранных карт проекта. Карты навигации не учитываются.



**Combat Video:** Если во время сражения у вас было значение сражения не менее 5, получите 2 воды. Для значения сражения не менее 8 либо получите 2 победных очка, либо 2 воды. Вы можете продолжать сражение, чтобы достичь этих значений, даже если вы уже выиграли это сражение.



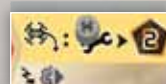
**Flying Lesson:** Если зона, в которой вы собираете ресурсы, даёт улучшение навигации, то получите 2 победных очка, даже если вы не являетесь активным игроком.



**Porthole:** Если зона, в которой вы собираете ресурсы, даёт ровно 2 ресурса, то получите 2 победных очка, даже если вы не являетесь активным игроком.



**José:** Если зона, в которой вы собираете ресурсы, даёт ровно 2 ресурса, то сразу же посадите до 2-х растений согласно обычным правилам, даже если вы не являетесь активным игроком.



**Secret Tunnel:** Если зона, в которой вы собираете ресурсы, даёт гаечный ключ, то получите 2 победных очка, даже если вы не являетесь активным игроком.



**Green Market:** Сразу же верните 3 тайла растения в тканевый мешочек и получите 7 победных очков.



**Biology Text Book:** Если вы, как активный игрок, посадите 2 растения, получите 3 воды. Если вы посадите 3 или более растений, получите 3 победных очка (или 3 воды).



**Parrot:** Если вы, как активный игрок, получаете карту города после сбора ресурсов, вы можете положить её наверх своей колоды карт навигации.