



Правила игры

Для 2-4 игроков, от 8 лет, 60 минут.

Разработчики игры: Юрий Ямщиков и Надежда Пенкрат.

Введение

Приготовьтесь к захватывающей гонке по Солнечной системе! Постарайтесь посетить все планеты как можно быстрее и вернуться на Землю раньше остальных игроков. При расчете своей траектории учитывайте движение планет и законы перемещения в космическом пространстве. Для победы важно правильно выбирать время для дозаправок и внимательно следить за соперниками, чтобы выполнить свои персональные задания. Удачи Вам, капитан!

Цель игры

Игроки начинают гонку с планеты Земля. Их цель – набрать как можно больше очков за посещение планет и выполнение миссий. Когда игрок побывает на комете и всех планетах (одну можно пропустить), он может вернуться на Землю, завершая тем самым игру. Посещать планеты можно в любом порядке.

Примечание: в игре комета подчиняется абсолютно тем же правилам, что и планеты. Все правила, относящиеся к планетам, справедливы и для кометы.

Состав игры:

Книга правил

1 игровое поле



4 персональных поля (корабля)



1 жетон инструктора



48 кубиков топлива



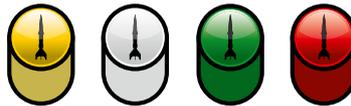
16 кубиков гипер-топлива



12 кубиков энергетических щитов

1 лист с наклейками (стикерами)

Если вы играете в первый раз, наклейте стикеры на жетоны космических кораблей, планет и кометы.



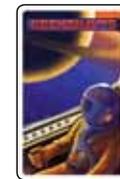
4 фишки космических кораблей



9 фишек планет/кометы



4 фишки игроков



30 карт событий



8 карт
Миссия 1



4 карты
Миссия 2 Альфа



4 карты
Миссия 2 Бета



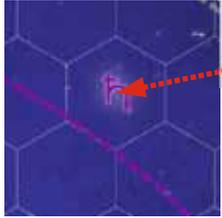
36 жетонов посадки
по 4 на каждую планету и комету



Подготовка к игре

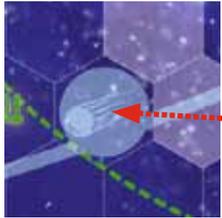
На общем игровом поле можно видеть круговые орбиты планет Солнечной системы и эллипс орбиты кометы. Фишки планет раскрашены в цвета, соответствующие цветам орбит. Планеты перемещаются по точкам на своих орбитах.

В углах игрового поля есть розы направлений для каждого из 4 игроков.



фишка Сатурна

1. Перемешайте фишки планет и кометы, раздайте их игрокам. По часовой стрелке, начиная с самого младшего участника, игроки кладут данные фишки на выбранные ими точки орбит соответствующих цветов.



фишка кометы Галлея



2. Каждый игрок выбирает свой цвет. Фишки кораблей выбранных цветов переместите на Землю, остальные верните в коробку.



3. Случайным образом определите игрока, который получит жетон инструктора первым.



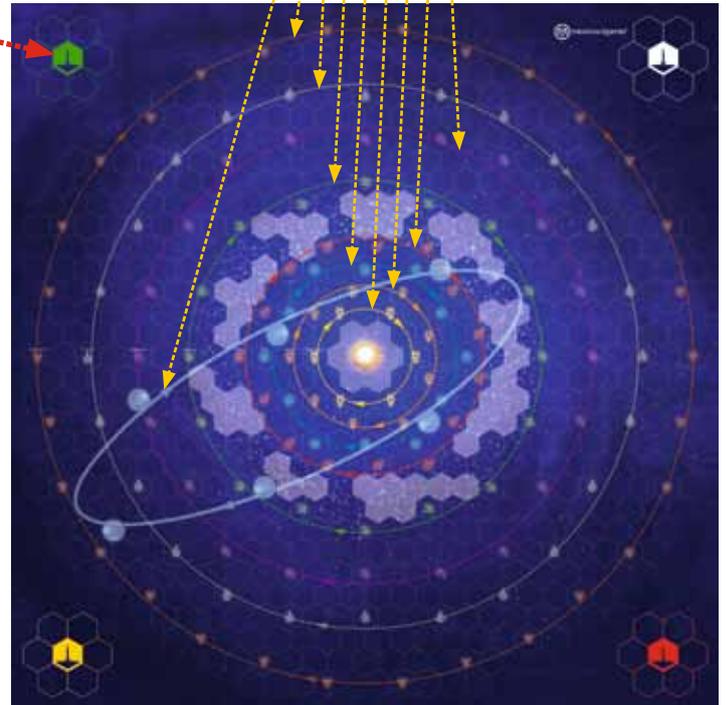
4. Разложите жетоны посадки для каждой планеты в стопки в порядке возрастания («4» -сверху, «1» - снизу).

Примечание: все жетоны посадки на Землю (синие) дают по два очка.

5. Перемешайте колоду карт событий и положите ее рубашкой вверх. Откройте и выложите рядом 3 верхние карты.

6. Каждый игрок берет персональное поле, кладет на него 3 энергошита (серые кубики) и заполняет баки корабля 8 единицами топлива (желтые кубики) и 2 единицами гипертоплива (красные кубики). Оставшиеся кубики кладутся рядом с общим полем, образуя «центр снабжения».

7. Разделите карты миссий на три стопки: «Миссия 1» и «Миссия 2 Альфа» и «Миссия 2 Бета». Каждый игрок в закрытую берет по 1 карте из каждой стопки. Если цель Миссии 1 совпадает с целью одной любой другой его карты, игрок должен сбро-



Каждый игрок кладет персональный жетон своего цвета на место жетона посадки на Землю.



Жетоны посадки, полученные во время игры, кладутся сюда.



сать карту Миссии 1 и взять новую. Повторите, если цель новой Миссии 1 тоже совпадает с целью одной из других взятых миссий. Держите карты Миссий в секрете от остальных игроков до подсчета очков.

О миссиях см. подробнее на странице 8 в разделе «Окончание игры и подсчет очков».

Теперь вы можете начать первый раунд. Удачи!

Игровой процесс – порядок фаз в раунде

Каждый раунд состоит из 4 фаз:

1

Фаза событий

см. стр. 3

В первом раунде игры эта фаза пропускается.

Игрок с жетоном инструктора выбирает одну карту события из трех открытых. Карта влияет на всех игроков, включая инструктора.

2

Фаза отдачи приказов

см. стр. 4

Каждый игрок может положить до трех единиц топлива или гипер-топлива на свою розу направлений.

Игроки, остающиеся в этот ход на планете, должны положить свою фишку игрока на центр розы направлений своего цвета.

3

Фаза полета или дозаправки

см. стр. 5

Каждый игрок перемещает свой корабль в соответствии с топливом на розе направлений.

Оставшиеся на планетах игроки заправляют свои корабли.

4

Фаза движения планет и кометы

см. стр. 7

Игрок с жетоном инструктора двигает все планеты и кометы на следующие точки на орбитах.

После этого он передает жетон инструктора игроку слева.

Раунд заканчивается.

1 Фаза событий

В этой фазе игрок с жетоном инструктора выбирает одну из трех открытых карт событий.

Карты действуют на каждого игрока, включая текущего инструктора.

Любой игрок может защитить себя от некоторых событий щитом (см. примеры).

Игроки ни при каких обстоятельствах не могут иметь топлива больше, чем помещается в топливные баки (10 ед.), а также более трех щитов.

События, влияющие на гипер-топливо, не действуют на обычное топливо, и наоборот.

Исключение: если событие позволяет добавить гипер-топливо, а бак уже заполнен обычным, игрок может сбросить обычное топливо и добавить гипер-топливо.

После использования карты сбросьте ее в отбой лицом вверх. Инструктор берет НОВУЮ карту из колоды событий и помещает лицом вверх на место сыгранной. В открытом ряду опять окажется 3 карты.

При необходимости перемешайте сброс для того, чтобы сформировать новую колоду событий.

Карты этого типа немедленно добавляют один/два кубика топлива из центра снабжения на соответствующие ячейки розы направлений. Положение карты должно соответствовать положению роз направлений на игровом поле.



Эти символы означают, что игрок может избежать действия карты на свой корабль, потратив 1 энергетический щит ИЛИ оставшись на планете в этом раунде, если он сел на нее ранее.

Эта карта позволяет добавить до 5 единиц топлива из центра снабжения в баки корабля за один энергетический щит.



Этот символ означает, что игрок может воспользоваться бонусом, который дает эта карта, если потратит один энергетический щит.

Если игрок не хочет или не может тратить щит, он просто игнорирует эту карту.



Игрок добавляет 1 ед. гипер-топлива из центра снабжения в баки своего корабля. Если баки уже заполнены, игрок может заменить одну единицу обычного топлива на единицу гипер-топлива.

Корабли находящиеся на расстоянии 1-2 сектора от планеты немедленно совершает посадку на нее. Если более одной планеты находится на указанном расстоянии от корабля, необходимо сесть на ближайшую. При равенстве расстояний место посадки выбирает капитан корабля.





Этот тип карт позволяет использовать в фазе 2 до 4 единиц топлива и/или гипер-топлива из баков своих кораблей (вместо обычных 3).

Карта этого типа отнимает по 5 ед. топлива (желтый кубик) из баков каждого корабля.



Эта карта лишает игроков возможности изменять скорость своих кораблей в фазе 2 (т.е. перемещать топливо из баков корабля на розу направлений).

Если этот символ присутствует на карте, игрок может избежать события, потратив 1 энергетический щит. Эта защита действует только на него.



2 Фаза отдачи приказов

В этом разделе рассказывается о порядке перемещения топлива из баков корабля на розу направлений. Процесс полета кораблей описан ниже, в разделе 3 «Фаза полета и перемещения». После его прочтения этот раздел может стать более понятным.

Для того, чтобы в фазе 3 корабль полетел, на розе направлений должны лежать кубики топлива. Для этого в фазе 2 игроки одновременно решают, в каких направлениях изменить скорость своих кораблей, а затем перемещают до трех единиц топлива из баков в нужные сектора розы направлений. При этом не важно, сколько топлива уже лежит на розе направлений.

При выкладывании топлива можно выбирать любое число направлений. Если ваша фишка игрока находится на центре розы направлений не забудьте переместить ее на свое персональное поле.

Важно: выложенное ранее топливо остается на розе направлений и продолжает влиять на передвижение корабля. Топливо, положенное во время текущего хода, добавляется к нему. В ячейках розы направлений может находиться любое количество единиц топлива.



Рис. 1. В этом примере «белый» игрок добавил 2 единицы топлива и 1 единицу гипер-топлива на розу направлений.



Рис. 2. В этом примере на розе направлений «зеленого» игрока уже лежит 3 единицы топлива, выложенные в предыдущих раундах. В этом раунде игрок решает добавить еще 2 единицы топлива.

Замедлять скорость движения корабля можно размещая кубики топлива на направлениях противоположных движению. Кубики, расположенные на противоположных направлениях необходимо удалять.

Каждая единица гипертоплива считается за две обычных – она двигает корабль на 2 клетки и для ее удаления при торможении необходимо использовать 2 единицы обычного топлива. Если вы кладете на противоположное направление только одну единицу обычного топлива, снимите его и замените кубик гипер-топлива на кубик обычного топлива из центра снабжения.

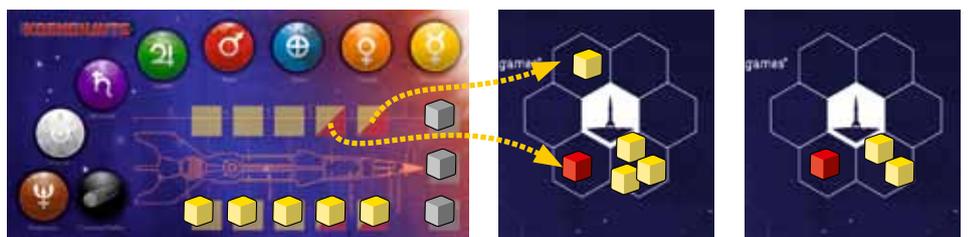


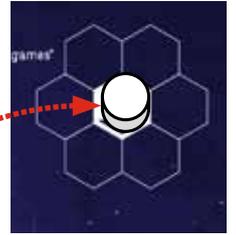
Рис. 3 В этом примере «белый» игрок кладет одну единицу обычного топлива для того, чтобы замедлить скорость в направлении вниз-вправо и одну единицу гипер-топлива для того, чтобы добавить движение в направлении вниз-влево.



Рис. 4. В этом примере «зеленый» игрок кладет единицу топлива для того, чтобы замедлить движение вызванное гипер-топливом. Оставшийся в результате желтый кубик взят из центра снабжения



Если к началу текущего раунда корабль находится на планете или комете, его капитан может отдать приказ на дозаправку. Для этого игрок должен поставить в центр розы направлений фишку игрока своего цвета. При этом он не может выкладывать топливо на розу направлений – во время дозаправки (которая произойдет в следующей фазе) необходимо оставаться на планете. Фишка игрока остается в центре розы направлений на протяжении этого раунда.

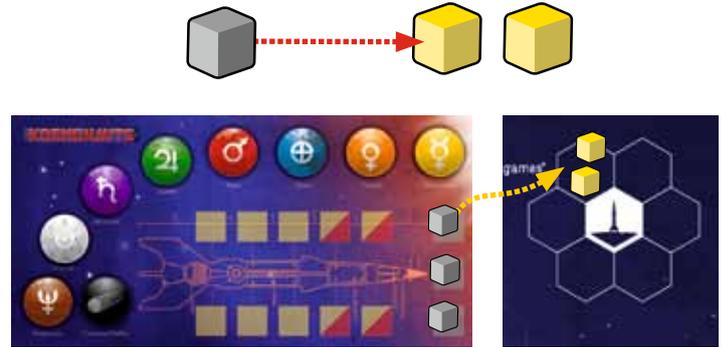


Теперь ясно, что игрок не собирается лететь в этот раунд.

Использование энергощитов в качестве топлива

В экстренных случаях капитаны кораблей могут использовать энергию щитов как топливо для двигателей: каждый щит может быть превращен в 2 единицы топлива, которые сразу же помещаются в баки (при этом жетон щита скидывается). Это топливо ни чем не отличается от обычного и его можно использовать в тот же ход. Игрок может превратить в топливо не более одного щита за раунд.

Обратите внимание: у каждого корабля всего 3 щита, которые необходимы для защиты от нежелательных событий и опасных секторов. Поэтому использование щитов в качестве топлива рекомендуется только в особых случаях.



В этом примере у «белого» игрока закончилось топливо и он превращает один из своих щитов в 2 единицы топлива и сразу использует их.

Фаза2 заканчивается, когда все игроки подтверждают, что уже отдали свои приказы. В дальнейшем изменение приказов не допускается.

3 Фаза полета или дозаправки

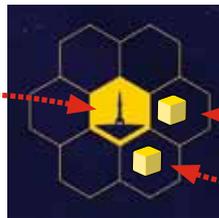
В этой фазе корабли могут либо лететь, либо дозаправляться, в зависимости от выбора игроков в предыдущей фазе

Полет кораблей

За каждый желтый кубик, лежащий на розе направлений, корабль перемещается на один сектор в том направлении, в котором этот кубик лежал. Каждая единица гипер-топлива (красный кубик) передвигает корабль на 2 сектора. Очередность направлений, в которых двигается корабль, НЕ ВАЖНА – существенен лишь сектор, в котором корабль окажется в конце хода. На одном секторе поля (в т.ч. на планете) может находиться неограниченное число кораблей.

Роза направлений показывает, в каких направлениях корабль полетит.

Центр розы направлений соответствует положению корабля на поле в данный момент.



Кубики, лежащие вокруг центра, показывают направления, в которых корабль полетит в этот ход.



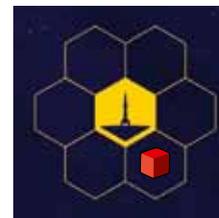
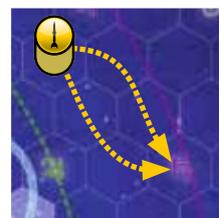
Пример 1. Одна единица обычного топлива (желтый кубик). Корабль двигается на один сектор в ТОМ ЖЕ направлении.



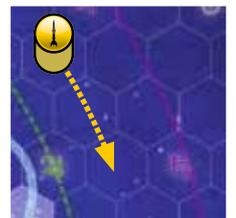
Пример 2. Две единицы обычного топлива (2 желтых кубика). Корабль двигается на два сектора в ТОМ ЖЕ направлении.

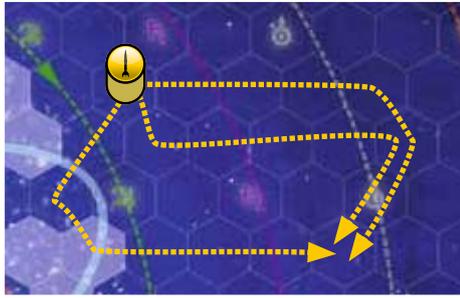


Пример 3. Не важно, в каком направлении корабль полетит в начале, существенен лишь сектор в котором корабль окажется в конце хода.



Пример 4. Одна единица гипер-топлива (красный кубик). Корабль двигается на 2 сектора.





Пример 5.
Вот возможные варианты передвижения корабля в текущем ходу.
Все они заканчиваются в одном секторе.

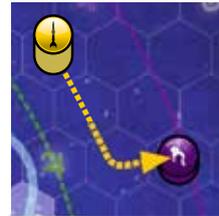
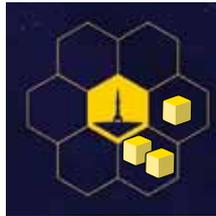
Посадка на планету или комету

Если в конце своего хода корабль оказался в одном секторе с планетой, игрок может (но не обязан) сесть на нее. Если капитан корабля решает садиться, то он убирает все топливо с розы направлений в центр снабжения и кладет свой жетон игрока в центр розы направлений.

Если корабль пролетел через сектор с планетой, но не остался на нем в конце хода, игрок не может совершить посадку.

Если корабль оказался единственным севшим на данную планету в текущей фазе хода, то его владелец берет жетон посадки соответствующего цвета с максимальным доступным значением и размещает его на своем персональном поле цифрой вниз. Цифра на этом жетоне обозначает количество полученных очков.

Если несколько кораблей прилетели на планету в одной и той же фазе одного хода, то их владельцы берут жетоны посадки по часовой стрелке, начиная с игрока, владеющего в момент посадки жетоном инструктора.



Желтый игрок двигает свой корабль. В конце передвижения корабль оказывается в одном секторе с Сатурном (фишка фиолетового цвета). Он решает совершить посадку и сбрасывает все топливо с розы направлений в центр снабжения.



Т.к. корабль игрока первым садится на Сатурн, игрок берет фиолетовый жетон посадки с максимальным доступным значением и кладет его цифрой вниз на свое персональное поле.



Когда в фазе 2 игрок отдает приказ на взлет, он должен переложить свою персональную фишку на жетон посадки на Сатурн. В случае эвакуации это позволит ему не забыть какую планету он посетил последней (см. «Чрезвычайные ситуации» на стр.7)

ВАЖНО: Игроки могут посещать планеты и комету снова, но они не могут брать второй жетон посадки.

Жетоны посадки на Землю могут быть взяты только в последнем раунде игры (см. стр. 8), но игроки могут садиться на Землю и заправляться на ней в течение всей игры.

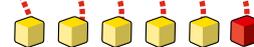
Дозаправка корабля

Если корабль находится на планете, капитан может дозаправиться, пока остальные игроки двигают свои корабли. Дозаправка происходит следующим образом: 1 единица гипер-топлива (красный кубик) кладется в один из топливных баков корабля. Затем все пустые баки корабля заполняются стандартным топливом (желтыми кубиками).

Если топливные баки полностью заполнены, но игрок хочет сделать дозаправку, он может заменить один из желтых кубиков стандартного топлива на красный кубик гипер-топлива.

Игрок не может добавлять более, чем одну единицу гипер-топлива за раз. Так же игрок не может иметь более 4 единиц гипер-топлива в баках одновременно.

В центре розы направлений «желтого» игрока стоит его фишка, соответственно он может заправить свой корабль.



Энергетические щиты не восстанавливаются при дозаправке. На персональном поле, ни при каких обстоятельствах, не может быть кубиков больше, чем соответствующих ячеек.



Опасные сектора

Пояс астероидов

Если на конец хода корабль находится в поясе астероидов или на одном из 6 соседних с солнцем секторов (серые сектора на поле), он теряет 1 энергетический щит. Полет сквозь опасные области без остановки на них в конце хода не приводит к потере щитов.

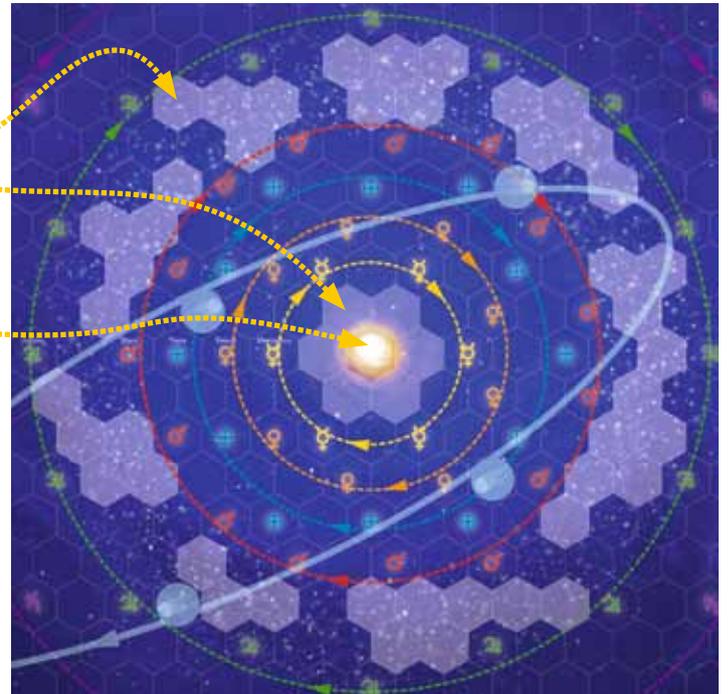
Солнце

Солнце не является сектором, поэтому невозможно пролететь сквозь него, даже если вы не останавливаетесь на нем в конце хода.



Возможные ходы.

Невозможный ход.



Чрезвычайные ситуации

В случае чрезвычайной ситуации космический корабль должен быть немедленно эвакуирован. Во время эвакуации скорость корабля обнуляется (все топливо снимается с розы направлений, отправляясь в «центр снабжения»), а он сам отказывается на последней посещенной планете (на которую указывает фишка игрока на его персональном поле). После эвакуации и до окончания текущего раунда корабль не может ни заправляться, ни лететь дальше.

Чрезвычайные ситуации:

1. Корабль остановился в опасной области, не имея щита.
2. Корабль вышел за пределы Солнечной системы (игрового поля).
3. Корабль пролетел напрямую через Солнце (центральный сектор игрового поля).

ВАЖНО: Игроки также могут эвакуироваться по собственному желанию во время фазы 3 любого раунда.

Сохранение жетонов скорости на розе направлений.

Жетоны скорости, лежащие на розе направлений не сбрасываются после перемещения (за исключением случая, когда игрок сел на планету или комету).

4 Движение планет и кометы.

Игрок, обладающий жетоном инструктора, должен передвинуть ВСЕ планеты и комету по часовой стрелке до следующей точки на орбите. Рекомендуется передвигать их последовательно, без пропусков, от Меркурия до Нептуна, не забывая о комете. Остальные игроки должны следить за тем, чтобы планеты и комета были передвинуты правильно.

Корабли, находящиеся на планетах, двигаются вместе с ними.



Корабль «красного» игрока сел на Сатурн в фазе 3. В фазе движения планет его корабль передвинется вместе с Сатурном.



Посадка в фазе движения планет

Если планета (или комета) перемещается на сектор с кораблем, игрок может (но не обязан) сесть на эту планету по обычным правилам (см. выше раздел «Посадка на планету»). Однако, корабль, совершивший посадку в фазе 4 («Движение планет и кометы») считается севшим после кораблей, достигших планеты в фазу 3 (Полет и дозаправка»).

Если планета пролетела через сектор с кораблем, но не остановилась на одном секторе с ним, владелец корабля не может совершить посадку.

В этом примере «красный» игрок не может совершить посадку на Уран (белая фишка). Зато «зеленый» игрок может сесть на Нептун (коричневая фишка).

Игрок, владеющий жетоном Инструктора, передает его игроку слева.
Раунд завершен.



Окончание игры и подсчет очков

Игра завершается с окончанием 4-й фазы раунда, во время которого хотя бы один из игроков вернулся на Землю, имея не менее 7 жетонов посадки на другие планеты/комету. Игрок, который сделает это раньше остальных, получает жетон посадки на Землю (2 очка).

Если несколько игроков совершат посадку на Землю в течение одной фазы последнего раунда, каждый из них получит жетон посадки на Землю (разумеется, это касается только игроков, уже обладающих 7 жетонами посадки на другие планеты).

Игроки считают свои очки, которые указаны на полученных жетонах посадки.



Каждый игрок, выполнивший Миссию 1, получает 2 очка. Каждая выполненная Миссия 2 дает 4 очка. Невыполненные миссии не приводят к штрафам. Игрок, набравший больше всего победных очков, выигрывает. При равном количестве очков преимущество получает тот, кто вернулся на Землю раньше (в фазе 3, а не в фазе 4). Если ничья сохраняется, то выигрывает игрок с большим числом жетонов посадки с цифрой «4». Если и это не помогает определить победителя, игроки делят победу между собой.



Цель Миссии 1 - быть первым на планете или комете. В этом примере такой целью является Меркурий. Если игрок получает жетон посадки на Меркурий с цифрой «4», он получает дополнительно 2 ПО.



Цель Миссий 2 (и Альфа и Бета) - быть вторым ИЛИ единственным (за всю игру) прилетевшим на указанную планету или комету.

За каждую выполненную Миссию 2 игрок получает дополнительно 4 ПО.

Разработчики игры выражают благодарность Gil d'Orey поверившему в игру, Игорю Киселеву, давшему нам немало ценных советов, Евгению и Григорию Масловским (АКНИ, Zany-Family) без которых это издание не состоялось бы.

А так же всем принявшим участие в тестировании: Андрею и Егору Пенкрат, Наталии Гельфрейх, Елене Ямщиковой, Николаю Пенкрат, Вике Алешинной, Илье Меркулову, Дмитрию Косинову, Алеку и Оскару Беллетти, Iago Sousa, Diogo Charters Monteiro, Miguel Pinto, João Guedes, Manuel e João, Maria Herédia, Diogo Sousa, Vasco, Inês, Mariana, Francisca e António Morais David, Dimitri e Susana Dagot, Marcelo Ferreira,

Miguel Angel, José Gama, Mónica Corte, Horácio Aguiar, Bernardo Aguiar, Pedro Dominguez, Ângela Ruiz, Juan Luque, Rafael Saiz, David Prieto Gómez, Álvaro Manuel, Álvaro Gil, Henrique, Miguel e Sebastião Gouveia e Melo, Maria João, Bernardo, Frederico, Teresa e João Teixeira de Abreu, Paulo Honorato, Micael Ançã, Carlos Alves. Оформление лицевой стороны коробки: Filipe Alves filalves.blogspot.com

Графическое оформление игры: Gil d'Orey
Отдельная благодарность Павлу Федорову, Игорю Киселеву, Людмиле Тимониной, Владимиру Дупелеву, Елене Ямщиковой и Валентине Гущиной за вычитку русской версии правил и ценные замечания.

По всем вопросам, связанным с игрой вы можете обратиться к авторам или издателям:
info@mesaboardgames.pt
www.mesaboardgames.pt

