

П Р А В И Л А И Г Р Ы

Н Е Б У Л А

От 8 лет

2–4 игрока

40 минут

Говорят, всякому человеку, живущему на Земле, во вселенной светит не одна далёкая звезда...

Звёзды рождаются в туманностях. Они проходят разные стадии эволюции — от красных гигантов до белых карликов — и выстраиваются в безупречной гармонии согласно законам вселенной. Есть также звёзды, что перестали светить, и это должно напоминать нам о том, что смерть — тоже часть космического бытия.

Создайте собственную галактику и найдите гармонию среди ваших созвездий. Истории, что вы расскажете, навсегда пребудут во времени...



✦ ЦЕЛЬ ИГРЫ ✦

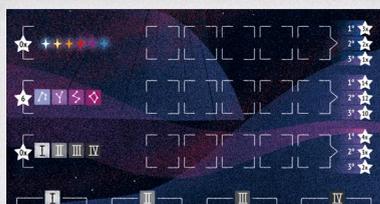
Собирайте звёзды и размещайте их в вашей галактике, выполняя определённые цели. Получить звёзды можно в туманности, где сосредоточены их скопления, а затем, соблюдая законы вселенной, их надо поместить на одну из орбит какого-либо созвездия в своей

галактике. Таким образом вы будете выполнять личные и общие цели, меняющиеся каждую партию, и получать победные очки. Победителем станет тот, кто наберёт больше всего победных очков в конце партии.

✦ СОСТАВ ИГРЫ ✦



Планшет туманности
с 3 скоплениями звёзд



Планшет ценности



16 маркеров целей
(по 4 каждого цвета)



4 планшета галактик



120 цветных звёзд
(по 20 кристаллов каждого цвета)



20 карт личных
целей



20 карт общих
целей



Блокнот



30 карт
продвинутых целей



14 фишек ценности



Тканевый мешочек



Фишка первого
игрока



6 фишек
времени (3 часов
и 3 полумесяца)



30 кристаллов
чёрных звёзд



Фишка чёрной
звезды



Правила игры

Здесь вы найдёте правила для двух вариантов игры. Ознакомительный вариант предназначен для новичков и поможет освоить основные правила. Полный вариант предназначен для тех, кто хорошо знаком с правилами игры, не забывайте о нём! Опытным игрокам рекомендуется сразу применить полный вариант правил, он наверняка окажется им по плечу!

Для полного варианта игры действуют все обычные правила с некоторыми дополнениями. Дополнительные пункты вы найдёте в разделах, выделенных пунктирной линией.

ПОЛНЫЕ
ПРАВИЛА

✦ ПОДГОТОВКА К ИГРЕ ✦

- А** Положите планшет туманности в центре стола.
- Б** Каждый игрок получает планшет галактики одного из цветов и 4 соответствующих маркера цели.
- В** Положите 120 цветных звёзд в мешочек. Затем, в зависимости от числа участников, положите в него указанное количество чёрных звезд:
- **2 игрока** — 30 чёрных звёзд,
 - **3 игрока** — 25 чёрных звёзд,
 - **4 игрока** — 20 чёрных звёзд.

Верните оставшиеся чёрные звёзды в коробку, они вам не понадобятся. Перемешайте все звёзды в мешочке и положите его рядом с планшетом туманности.

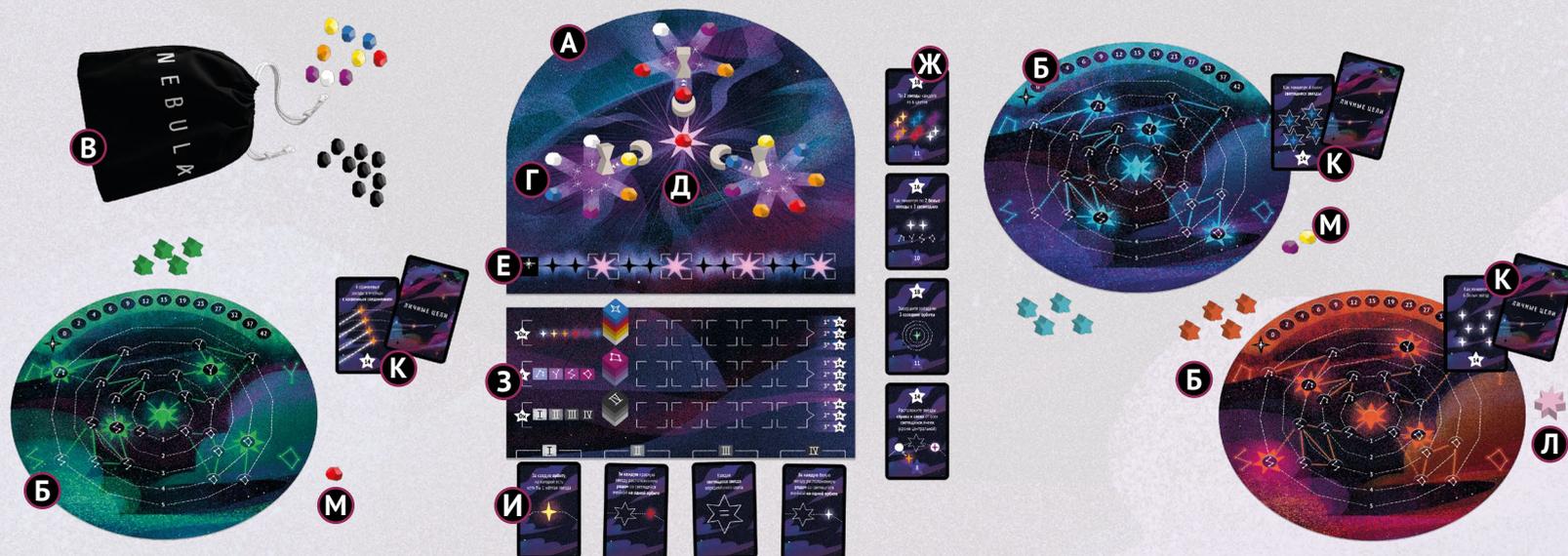
- Г** Заполните ячейки звёздных скоплений на планшете туманности случайными звёздами из мешочка. Затем разместите 3 фишки часов во внутреннем круге звёздных скоплений рядом с начальными ячейками с символом . 3 фишки полумесяцев поместите над звёздами в начальных ячейках.
- Д** Выложите из мешочка случайную звезду в центральную область яркой звезды, как показано на рисунке внизу.
- Е** Поместите фишку чёрной звезды в начальную ячейку шкалы на планшете туманности.
- Ж** Перемешайте колоду общих целей и выложите из неё 4 карты лицевой стороной вверх рядом с планшетом туманности. Верните оставшиеся карты в коробку, они вам не понадобятся.

- З** Поместите планшет ценности рядом с планшетом туманности. Разместите 14 фишек ценности в соответствующие начальные клетки, как показано на рисунке внизу.
- И** Перемешайте колоду продвинутых целей и выложите из неё 4 карты лицевой стороной вверх в соответствующие сектора внизу планшета ценности . Верните оставшиеся карты в коробку, они вам не понадобятся.

- К** Перемешайте колоду личных целей и раздайте каждому игроку по 2 карты лицевой стороной вниз. Каждый игрок выбирает одну карту и оставляет её себе, а другую карту сбрасывает лицевой стороной вниз. Не показывайте другим игрокам свою карту личной цели. Верните оставшиеся и сброшенные карты в коробку, они вам не понадобятся.
- Л** Первым ходит участник, который последним наблюдал за звёздами. Он получает фишку первого игрока.
- М** Начиная с первого игрока и далее по часовой стрелке, каждый вытягивает определённое количество звёзд из мешочка.

Каждый игрок выкладывает полученные звёзды в свою область наблюдения рядом со своим планшетом галактики — это его личный запас звёзд.

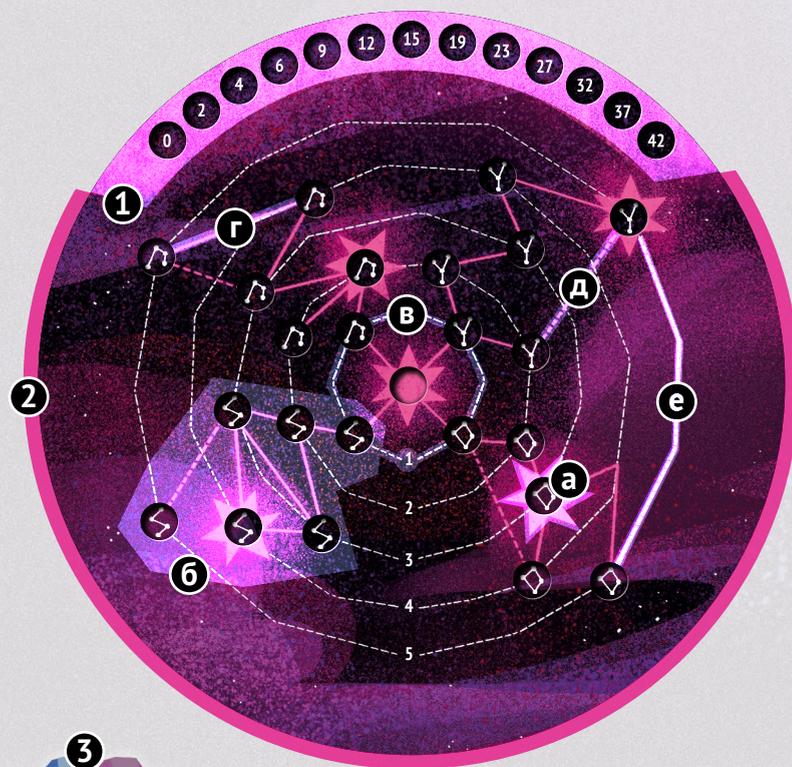
- **1-й игрок** — 0 звёзд
- **2-й игрок** — 1 звезда
- **3-й игрок** — 2 звезды
- **4-й игрок** — 3 звезды



✦ ОПИСАНИЕ ПЛАНШЕТА ГАЛАКТИКИ ✦

Ваш планшет галактики состоит из следующих областей.

- 1 Шкала чёрных звёзд.** Она заполняется только чёрными звёздами, слева направо. Число справа от последней чёрной звезды на шкале указывает, сколько победных очков (ПО) вы получите за эту шкалу в конце игры.
- 2 Область галактики.** Эта область включает следующие особые элементы.
 - а Светящиеся ячейки.** Таких ячеек всего 5, включая центральную. Звезды в светящихся ячейках и звёзды рядом с такими ячейками встретятся вам на картах целей.
 - б Созвездия.** На вашем планшете 4 созвездия (Λ, Υ, Σ и ◊), и каждое из них может включать до 6 звёзд. Все ячейки планшета имеют символ, соответствующий определённому созвездию. Каждое завершённое созвездие приносит как минимум 6 ПО.
 - в Орбиты.** На вашем планшете 5 орбит, у каждой из которых внизу указан номер.
 - г Прямые соединения.** Расположены в одном созвездии и соединяют 2 звезды прямой линией.
 - д Пунктирные соединения.** Расположены в одном созвездии и соединяют 2 отдалённые звезды пунктирной линией.
 - е Орбитальные соединения.** Соединяют звёзды в одном или нескольких созвездиях с помощью округлой линии орбиты.
- 3 Область наблюдения.** Это ваш личный запас с полученными звёздами, которые вы ещё не разместили в своей галактике.



✦ ХОД ИГРЫ ✦

Игра длится в течение нескольких раундов. В каждом раунде участники ходят поочерёдно, начиная с первого игрока и далее по часовой стрелке. Фишка первого игрока остаётся у своего владельца до конца партии.

В свой ход игрок обязан последовательно выполнить следующие действия.

I. ПОЛУЧЕНИЕ ЗВЁЗД

II. РАЗМЕЩЕНИЕ ЗВЁЗД

III. ПРОВЕРКА ДОСТИЖЕНИЯ ЦЕЛЕЙ

IV. ПОПОЛНЕНИЕ ЗВЁЗДНЫХ СКОПЛЕНИЙ

I. ПОЛУЧЕНИЕ ЗВЁЗД

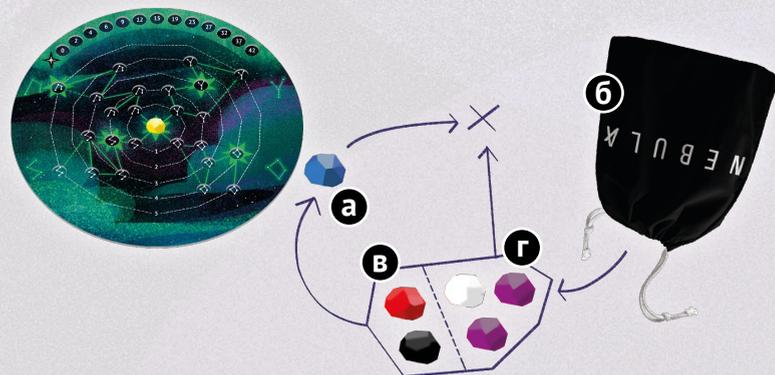
Получить звёзды можно двумя способами: выждать время или обратиться к хаосу.

A. ВЫЖИДАНИЕ ВРЕМЕНИ

Чтобы выждать время, вам нужно переместить фишки времени в форме часов в звёздных скоплениях на планшете туманности. **Вы обязаны в сумме потратить 5 очков перемещения** (не больше и не меньше), распределив их между 3 фишками часов. Перемещение в каждую соседнюю ячейку внутреннего круга стоит 1 очко перемещения.

Каждую фишку часов можно перемещать в любом направлении — по часовой стрелке или против неё, а также не двигать вовсе. Однако, переместив фишку часов в одном направлении, переместить её обратно в этот ход нельзя. Потратив 5 очков перемещения, возьмите звёзды, лежащие перед фишками часов, и поместите их в вашу область наблюдения. После этого поставьте фишку в форме полумесяца над ячейками звёзд, которые вы взяли.

Выжидая время, в свой ход вы можете получить до 3 звёзд.



*Пример. Маша хочет получить звёзды, обратившись к хаосу. Для этого она убирает в коробку 1 синюю звезду из своей области наблюдения **а**. Затем она берёт 5 звёзд из мешочка и выбирает 2 из них, которые хочет оставить себе **б**. Она решает оставить 1 чёрную и 1 красную звезду **в**, а оставшиеся убирает в коробку **г**. Полученные звёзды она размещает в своей области наблюдения.*

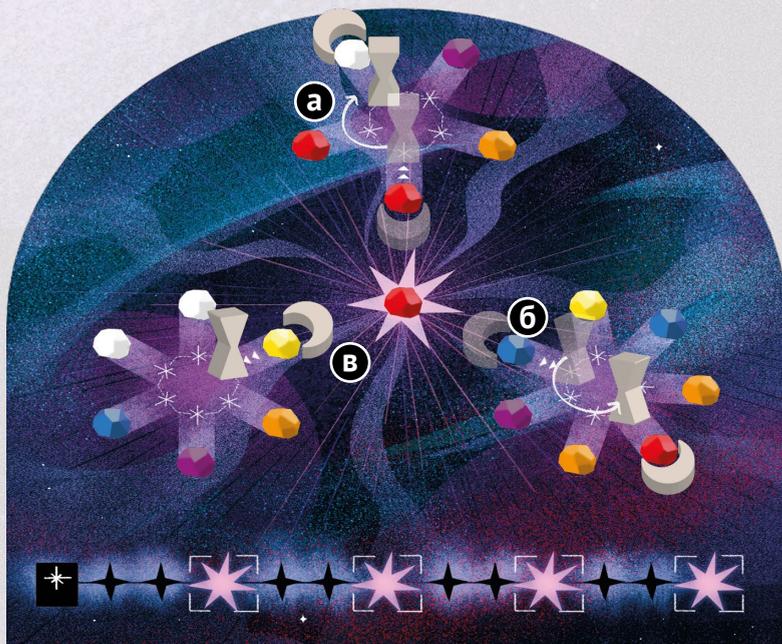
II. РАЗМЕЩЕНИЕ ЗВЁЗД

Выполнив первое действие, вы можете перенести до 2 звёзд из вашей области наблюдения на свой планшет галактики, при этом они должны быть разного цвета. Если хотя бы одна из размещаемых звёзд того же цвета, что и яркая звезда на планшете туманности, вы можете разместить до 3 звёзд в свой ход.

• РАЗМЕЩЕНИЕ ЦВЕТНЫХ ЗВЁЗД (НЕ ЧЁРНЫХ)

Цветные звёзды (красные , фиолетовые , жёлтые , белые , синие  и оранжевые ) размещаются по следующим правилам.

1. Звёзды можно разместить в ячейках созвездий только на своём планшете галактики.
2. Самую первую звезду нужно поместить в центральную ячейку вашей галактики. Каждую следующую звезду нужно поместить в любую незанятую ячейку, соединённую (прямо, пунктирно или по орбите) с любой другой звездой.
3. Нельзя размещать две звезды одного цвета в ячейках, соединённых друг с другом (прямо, пунктирно или по орбите).
4. Вы можете заменить одну из ранее размещённых звёзд при условии, что новая звезда выполняет указанные выше условия. Заменённая звезда убирается из игры в коробку.



*Пример. Таня хочет получить звёзды, выжидая время. Для этого она перемещает фишку часов в верхнем скоплении на 2 шага по часовой стрелке **а**, фишку часов в правом скоплении — на 3 шага в другом направлении **б**, а фишку часов в левом скоплении оставляет на месте **в**. Всего она потратила 5 очков перемещения и получает те звёзды, которые лежат перед 3 фишками часов — белую, красную и жёлтую звезду соответственно. Она помещает их в свою область наблюдения.*

Б. ОБРАЩЕНИЕ К ХАОСУ

Чтобы обратиться к хаосу, вам нужно вернуть 1 звезду из вашей области наблюдения в коробку. Затем возьмите 5 случайных звёзд из мешочка и оставьте 2 из них в вашей области наблюдения. Оставшиеся звёзды, взятые из мешочка, уберите в коробку.

• РАЗМЕЩЕНИЕ ЧЁРНЫХ ЗВЁЗД

Чёрные звёзды ✦ особенные, они размещаются и действуют иначе, чем цветные. Чёрные звёзды нужно размещать слева направо на шкале чёрных звёзд вверху вашего планшета галактики.

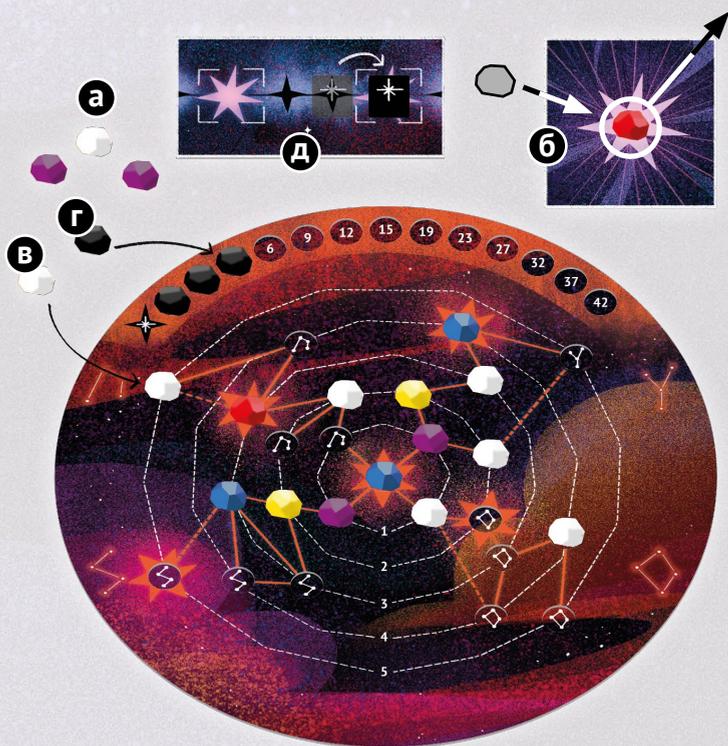
Выложив чёрную звезду, выполните следующие шаги.

✦ **Шаг первый.** Продвиньте фишку чёрной звезды на планшете туманности на 1 деление. Если фишка переместилась в любую из светящихся ячеек, уберите яркую звезду с планшета туманности в коробку и замените её новой из мешочка — она становится новой яркой звездой. Новая яркая звезда должна быть обязательно другого цвета. Если вытянули звезду того же цвета, то верните её в мешочек и вытяните другую.

✦ **Шаг второй.** Продвиньте 1 любую из 14 фишек ценности на 1 деление вправо на планшете ценности.



Пример (продолжение). Переместив фишку чёрной звезды на планшете туманности, Женя решает переместить фишку ценности с белой звездой по 1 шкале ценности.



III. ПРОВЕРКА ДОСТИЖЕНИЯ ЦЕЛЕЙ

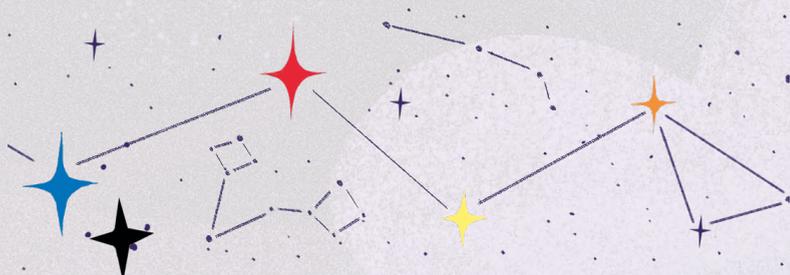
Проверьте, достигли ли вы какой-либо общей цели. Если вы выполнили какую-либо общую цель первым, поместите свой маркер цели вверху этой карты; в остальных случаях поместите его внизу этой карты — маркер показывает, сколько ПО принесёт вам выполнение этой цели.



Пример. Женя выполнил общую цель и помещает свой маркер цели вверху её карты, так как он не был первым, кто это сделал.

IV. ПОПОЛНЕНИЕ ЗВЁЗДНЫХ СКОПЛЕНИЙ

Пополните каждое звёздное скопление, в котором осталась 1 звезда, случайными звёздами из мешочка. **При игре вдвоём** пополните каждое звёздное скопление, в котором остались 2 звезды.



Пример. У Жени 5 звёзд в области наблюдения: 2 белые, 2 фиолетовые и 1 чёрная звезда **а**. Так как у него нет звёзд, совпадающих по цвету с яркой звездой **б**, он может разместить только 2 разные по цвету звезды на своём планшете галактики. Женя решает выложить 1 белую звезду в левом верхнем созвездии **в**, пунктирно соединив её с красной звездой, и 1 чёрную звезду — в 3-й ячейке шкалы чёрных звёзд **г**. Также он должен продвинуть фишку чёрной звезды на планшете туманности на 1 деление **д**. Так как фишка чёрной звезды достигла светящейся ячейки, Женя убирает большую яркую звезду (красного цвета) **б** с планшета туманности и заменяет её новой из мешочка.

★ ОПИСАНИЕ ПЛАНШЕТА ЦЕННОСТИ ★

Этот планшет используется всеми участниками в полном варианте игры. Каждый раз, помещая 1 чёрную звезду на ваш планшет галактики, вы должны переместить на планшете ценности одну любую фишку ценности (всего их 14). Если фишка перемещается на деление, в котором уже есть 1 или более фишек, поместите её поверх остальных. В конце игры 1-е, 2-е и 3-е место каждой шкалы принесут дополнительные ПО. Фишки, находящиеся на 4-м и 5-м месте, не принесут ПО.

Если на одном делении находится более 1 фишки, то определение мест между ними идёт сверху вниз.

Первая шкала отображает ценность цветных звёзд в вашей галактике. В конце игры каждая звезда в вашей галактике, чья фишка ценности окажется на 1-м / 2-м / 3-м месте, принесёт вам 3 / 2 / 1 ПО. Остальные звёзды не принесут ПО.



Вторая шкала отображает ценность завершённых созвездий в вашей галактике. В конце игры завершённое созвездие в вашей галактике, чья фишка ценности окажется на 1-м / 2-м / 3-м месте, принесёт вам 14 / 12 / 10 ПО. Остальные завершённые созвездия, чьи фишки ценности займут места 4 и 5, принесут вам только по 6 ПО.



Третья шкала определяет количество ПО, которые приносят карты продвинутых целей в игре. В конце игры за каждое выполнение продвинутой цели, чья фишка ценности окажется на 1-м / 2-м / 3-м месте, вы получите 4 / 3 / 2 ПО. Остальные продвинутые цели не принесут ПО, даже если вы выполнили их условия.



★ КОНЕЦ ИГРЫ ★

Партия заканчивается в одном из следующих случаев.

- а. Фишка чёрной звезды достигла последнего деления на планшете туманности.
- б. Один из игроков завершил на своём планшете галактики 3 созвездия.
- в. Мешочек со звёздами опустел.
- г. На картах общих целей лежит определённое количество маркеров в зависимости от числа игроков: **2 игрока** — 5 маркеров целей, **3 игрока** — 6 маркеров целей, **4 игрока** — 8 маркеров целей.

В том случае, если выполняется одно из указанных выше условий, текущий раунд становится последним. Партия заканчивается, когда участник, сидящий справа от первого игрока, закончит свой ход. Таким образом, все игроки сделают одинаковое количество ходов.

После этого запишите в блокнот ПО игроков, суммируя следующие показатели.

1. **Личная цель** . Получите 14 ПО, если вы достигли личной цели.
2. **Общие цели** . Получите ПО в зависимости от того, как расположены ваши маркеры целей.
3. **Чёрные звёзды**. Получите величину ПО, указанную справа от последнего кристалла чёрной звезды на вашем планшете галактики.
4. **Завершённые созвездия**. Каждое завершённое созвездие на вашем планшете галактики приносит вам 6 ПО.

Созвездия могут принести больше победных очков (14 / 12 / 10 ПО) в зависимости от того, где находятся фишки ценности созвездий на второй шкале планшета ценности.

5. **Звёзды в галактике**. Получите 3 / 2 / 1 ПО за каждую звезду в вашей галактике. Величина ПО за каждую звезду зависит от того, какое место на первой шкале занимает соответствующая ей фишка ценности.
6. **Продвинутые цели**. Получите 4 / 3 / 2 ПО столько раз, сколько выполнили условие карты продвинутой цели. Величина ПО зависит от положения фишки ценности, соответствующей заданию, на третьей шкале.

Участник, набравший больше всего ПО, становится победителем игры. В случае ничьей, побеждает претендент, разместивший на своём планшете галактики больше всего чёрных звёзд. Если ничья сохраняется, претенденты разделяют общую победу.

ОПИСАНИЕ КАРТ ЦЕЛЕЙ

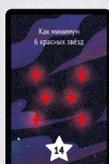
I. ЛИЧНЫЕ ЦЕЛИ



4 звезды определённого цвета в пунктирных соединениях. В 4 пунктирных соединениях на вашем планшете галактики должно быть 4 звезды указанного цвета.



4 светящиеся звезды определённого цвета. На вашем планшете галактики 4 из 5 светящихся ячеек (включая центральную) должны быть заняты звёздами указанного цвета.



Хотя бы 6 звёзд определённого цвета в вашей галактике. На вашем планшете галактики должно быть хотя бы 6 звёзд указанного цвета.



4 или менее пустых ячеек в вашей галактике. В вашей галактике не должно быть более 4 ячеек любого типа, не занятых звёздами.



Больше всего чёрных звёзд. На вашем планшете галактики должно быть больше чёрных звёзд, чем у соперников. Даже если несколько игроков имеют одинаковое наибольшее количество чёрных звёзд, условие цели считается выполненным и игрок получает ПО.

II. ОБЩИЕ ЦЕЛИ



В определённом созвездии звёзды ровно 3 разных цветов. На вашем планшете галактики все 6 ячеек указанного созвездия должны быть заняты звёздами ровно 3 разных цветов.



3-я орбита ровно с 3 разными звёздами. На вашем планшете галактики все 5 ячеек 3-й орбиты должны быть заняты звёздами ровно 3 разных цветов.



По 2 звезды каждого цвета. На вашем планшете галактики должно быть хотя бы по 2 звезды каждого из 6 цветов (не учитываются чёрные звёзды).



Определённая орбита с разными звёздами. На вашем планшете галактики нужно завершить указанную орбиту звёздами разного цвета (ни один из цветов не должен повторяться).



Хотя бы по 2 звезды определённого цвета в 3 созвездиях. На вашем планшете галактики должно быть по 2 или более звезды указанного цвета в 3 созвездиях (из 4).



Завершите 3 соседние орбиты. На вашем планшете галактики как минимум 3 из 5 орбит должны быть завершёнными и соседствовать друг с другом (например, 2-я, 3-я и 4-я орбиты, 1-я, 2-я и 3-я орбиты или 3-я, 4-я и 5-я орбиты).



Завершите 2 противоположных созвездия. На вашем планшете галактики у 2 противоположных друг другу созвездий все 6 ячеек должны быть заняты. Этой цели можно достичь, завершив пары созвездий Λ и \diamond или Υ и Σ .



Завершите 2 соседних созвездия. На вашем планшете галактики у 2 соседних друг с другом созвездий все 6 ячеек должны быть заняты. Этой цели можно достичь, завершив пары созвездий Υ и \diamond , \diamond и Σ или Σ и Λ .



Завершите все пунктирные соединения. На вашем планшете галактики должны быть заняты все 8 ячеек, имеющих пунктирное соединение.



Расположите звёзды справа и слева от светящихся ячеек, кроме центральной. На вашем планшете галактики все 8 ячеек, соседних с 4 светящимися ячейками (кроме центральной), должны быть заняты звёздами любого цвета.

III. ПРОДВИНУТЫЕ ЦЕЛИ

(ПО определяются на 3-й шкале планшета ценности)



Звезда определённого цвета соединяется со звездой другого цвета. Получите ПО за каждое прямое, пунктирное и/или орбитальное соединение между 2 звёздами указанных цветов на вашем планшете галактики. Каждая звезда может быть учтена только в одной связи с другой звездой.



Каждая светящаяся звезда определённого цвета. Проверьте, светящихся звёзд какого цвета больше всего на вашем планшете галактики. Получите ПО за каждую светящуюся звезду этого цвета.



Достигнутые общие цели. Получите ПО за каждую достигнутую общую цель (не учитываются, кто первым выполнил цели).



Каждая орбита хотя бы с одной звездой определённого цвета. Получите ПО за каждую орбиту на вашем планшете галактики, на которой есть хотя бы 1 звезда указанного цвета.



Каждая полностью окружённая светящаяся ячейка. Получите ПО за каждую светящуюся ячейку (кроме центральной) на вашем планшете галактики, не имеющую прямого, пунктирного и/или орбитального соединения с пустыми ячейками.



Каждая звезда определённого цвета, расположенная на одной орбите рядом со светящейся ячейкой. Получите ПО за каждую звезду указанного цвета, находящуюся на одной орбите рядом со светящейся ячейкой (кроме центральной).



Автор игры: Кристиан Бустос и Бернардо Васкес.

Иллюстрации: Луна Варгас.

Разработка: Хосе Мануэль Альварес и Хорхе Ларраин.

Графический дизайн: Паулина Васконсело.