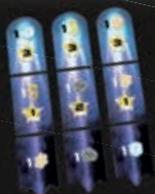


COMETS

КОМПОНЕНТЫ



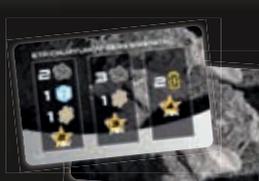
18 жетонов хвостов



2 двусторонних жетона комет



2 двусторонние карты поверхности



8 карт ядер



3 карты проверки

Выполните описанные ниже шаги, чтобы добавить дополнение «Кометы» в игру.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

При **подготовке игрового поля** дополнительно выполните следующие 4 шага:

1. Выложите 2 карты **поверхности** рядом с главным поясом.
2. Перемешайте карты **ядер**, сформировав колоду, и положите её лицевой стороной вниз. Возьмите по 1 карте ядра для каждой карты поверхности. Переверните карты поверхностей так, чтобы они соответствовали выложенным картам ядер. Верните оставшиеся карты ядер в коробку.
3. Перемешайте жетоны **хвостов** лицевой стороной вниз и откройте по 1 жетону каждого типа (**кома**, **ионный хвост**, **пылевой хвост**), разместив их под каждой таблицей ресурсов обеих комет, сформировав отдельные хвосты (см. рис. справа).
4. Выложите жетоны комет, указанные на картах ядер (с соответствующим цветом рамки в зависимости от типа — жёлтые **околосолнечные** или белые **отдалённые** кометы), снаружи пояса астероидов и возле секторов:

- **Обе** кометы — **околосолнечные**.
Случайным образом выложите один жетон кометы рядом с **3-м сектором**, а другой — рядом с **5-м сектором**.
- **1 околосолнечная** и **1 отдалённая** комета.
Выложите околосолнечную комету рядом с **5-м сектором**, а отдалённую — рядом с **4-м сектором**.
- **Обе** кометы — **отдалённые**.
Случайным образом выложите один жетон кометы рядом с **3-м сектором**, а другой — рядом с **4-м сектором**.

Пример. Игроки взяли 1 околосолнечную и 1 отдалённую комету. Таким образом, они размещают соответствующий жетон околосолнечной кометы рядом с сектором 5, а жетон отдалённой кометы — рядом с сектором 4 (см. рис. справа).



ФАЗА ГЛАВНОГО ПОЯСА

Повернув кольца астероидов, переместите обе кометы на следующее соседнее кольцо в направлении центра главного пояса. Таким образом, в 1-м раунде кометы окажутся на внешнем кольце, во 2-м раунде — на среднем кольце, а в 3-м — на внутреннем.

ФАЗА ДОБЫЧИ

В зависимости от раунда уберите следующие оставшиеся жетоны хвостов под каждой картой ядра:

- **1-й раунд** — не убирайте жетоны.
- **2-й раунд** — уберите жетоны пылевых хвостов.
- **3-й раунд** — уберите жетоны ионных хвостов.

Затем, начиная с добывающего зонда в крайней слева ячейке на карте поверхности кометы, его владелец решает, останется он в этой ячейке или переместится на доступный астероид в том же секторе. Если вы решили **переместить** его на доступный астероид в том же секторе, займите его и получите соответствующие ресурсы и ПО. Если вы решили **оставить** его **на месте**, выберите нижний доступный жетон хвоста, положите его перед собой и получите указанные ресурсы и ПО (если есть).

Кроме того, в 3-м раунде, в зависимости от того, является комета околосолнечной или отдалённой, выполните следующее:

ОТДАЛЁННАЯ КОМЕТА

Получите ресурсы и ПО, указанные в таблице карты ядра под жетоном хвоста, который вы выбрали.

ОКОЛОСОЛНЕЧНАЯ КОМЕТА

После того как каждый игрок решил, перемещает он добывающий зонд на другой астероид или оставляет его на комете, возьмите **карту проверки**, чтобы узнать, взорвётся околосолнечная комета или нет. Если вы взяли безопасную карту, игроки на околосолнечной комете получают ресурсы и ПО, указанные в таблице карты ядра над жетонами хвостов, которые они выбрали. Если же вы взяли карту взрыва, все игроки на околосолнечной комете больше ничего не получают. Уберите эту комету из главного пояса, а затем перемешайте все карты проверки.

Безопасная
карта



Карта
взрыва



ФАЗА АКТИВАЦИИ

В свой ход, выполняя запуск, вы можете вместо астероида выбрать одну из комет в главном поясе, на которую отправите свой добывающий зонд, потратив лёд по обычным правилам. Поместите добывающий зонд в крайнюю доступную слева ячейку соответствующей карты поверхности кометы. Количество доступных ячеек зависит от числа игроков. Затем, в зависимости от раунда, выберите один из доступных жетонов хвостов, находящихся под картой выбранной кометы, и положите его перед собой, получив указанные на нём ресурсы и ПО (если есть):

- **1-й раунд** — выберите жетон пылевого хвоста.
- **2-й раунд** — выберите жетон ионного хвоста.
- **3-й раунд** — выберите жетон комы, а также получите ресурсы и ПО, указанные в таблице карты ядра над этим жетоном.



www.artipiagames.com

© 2023 Artipia Games. All rights reserved.

Если у вас есть какие-то вопросы и пожелания, свяжитесь с нами, написав на почту support@artipiagames.com

Русская версия игры

Руководитель проекта: Андрей Сафронов.

Редактор: Елена Шкуткова. **Переводчик:** Сергей Капрарь.

Корректор: Кирилл Егоров. **Верстальщик:** Константин Соколов.

(V1.0)