

БАЗА ШЕКЛОН

ПУТЕШЕСТВИЕ НА ЛУНУ

Фабрицио Лопиано
Несторе Мангоне
Дэвид Ситбон

60-120'
14+
1-4

Вступление

На южном полюсе Луны, в кратере Шеклтона, строится постоянная база. Несколько космических агентств — и вы руководите одним из них — стараются увеличить своё присутствие на этой базе. Строительство спонсируют три крупные корпорации, и у каждой из них свои цели. Вам предстоит возводить сооружения на базе и финансировать проекты корпораций, приносящие вам особые способности и новые возможности получения победных очков (ПО).

Вкратце об игре

В начале игры вы случайным образом выбираете 3 корпорации. У каждой из них свои проекты, действия, способы получения ПО и игровые особенности. Партия длится 3 раунда, каждый из которых разделён на 3 фазы: фазу шаттлов, фазу действий и фазу управления.

В фазе шаттлов каждый игрок выбирает 1 жетон шаттла, определяющий, какие ресурсы и каких космонавтов этот игрок сможет использовать в текущем раунде. Также жетоны шаттлов задают очерёдность ходов в следующей фазе действий, которая является основной частью игры. Во время неё игроки совершают ходы: размещают на Луне космонавтов для сбора ресурсов, строят сооружения и финансируют проекты. В зависимости от участвующих корпораций в игре будут появляться разные виды ресурсов, которые вы впоследствии будете собирать и использовать различными способами для проектов и строительства сооружений.

Каждый проект предоставляет постоянные способности и возможности получения ПО. Каждая корпорация начисляет ПО своими путями и может приносить их в фазе действий, фазе управления или в конце игры. В фазе управления космонавты, которых разместили в фазе действий, отправляются в сооружения (принося бонусы их владельцам), а затем игроки получают доход и платят за обслуживание. Если в игре участвуют корпорации с эффектами, действующими в конце раунда, они применяются в соответствующий момент.

В конце игры проводится финальный подсчёт очков и участники определяют победителя — того, кто набрал больше всего ПО.

Общие компоненты

• Игровое поле



• 15 жетонов шаттлов



• Накладка на область командных действий (для игры вдвоём и втроём)



• 26 жетонов титана



• 16 жетонов редкоземельных металлов



• 52 жетона кредитов



(24 номиналом «1», 18 номиналом «3» и 10 номиналом «5»).

• 75 фишек космонавтов



(25 ИНЖЕНЕРОВ, 25 ТЕХНИКОВ, 25 УЧЁНЫХ)

• 18 жетонов солнечных панелей



• 4 жетона лидеров агентств (двусторонних)



• 1 маркер энергии



• Правила игры

• 11 коробочек

(3 — для хранения общих компонентов и 8 — для компонентов корпораций)

Личные компоненты игрока

• 1 планшет игрока



• 12 сооружений (5 куполов, 3 мастерские, 3 лаборатории, 1 штаб)



• 3 маркера целей



• 1 маркер ПО (победных очков)



• 1 маркер репутации



• 1 маркер порядка хода



Как хранить компоненты?

Из-за «модульного» характера игры мы предлагаем хранить её компоненты в коробочках. На каждой коробочке указано, что в ней хранится.

• **3 коробочки для общих компонентов:** фишки космонавтов, жетоны кредитов, жетоны титана, жетоны редкоземельных материалов, жетоны солнечных панелей, жетоны шаттлов, жетоны лидеров агентств, маркер энергии.

• **8 коробочек корпораций:** 1 для каждой корпорации, за исключением Selenium Research, которой нужны 2.

Компоненты для соло-режима

• 7 карт действий соло-режима

• 7 карт корпораций

• 1 планшет Астробота

(на обороте планшета игрока)

• 1 маркер Астробота

Компоненты корпораций

• 7 листов корпораций

➡ См. подробнее на листах корпораций.

Общая подготовка

- 1 **А.** Разместите игровое поле в центре стола.
Б. При игре вдвоём или втроём накройте область командных действий соответствующей накладкой. Убедитесь, что она лежит нужной стороной вверх (предназначенной для текущего числа игроков).
- 2 **А.** Выложите 18 солнечных панелей  на предназначенные для них места вокруг кратера.
Б. При игре вдвоём, втроём или вчетвером разместите маркер энергии  на 4-м, 5-м или 6-м делении шкалы энергии соответственно.
- 3 Разместите космонавтов , титан , редкоземельные металлы  и кредиты  рядом с полем, формируя общий запас. Количество этих компонентов в игре считается неограниченным.
- 4 Отсортируйте жетоны шаттлов  согласно номерам на обороте: они показывают, в каком раунде используется каждый шаттл.

ВНИМАНИЕ! Только при игре вдвоём поместите 2 купола недействующего цвета на места  игрового поля. Поместите по солнечной панели  в эти сектора.

Подготовка корпораций

- 1 Перемешайте листы корпораций и случайным образом выберите 3 из них.

В начальных партиях советуем выбрать такие корпорации:

- 1-я игра: Artemis Tours + Moon Mining + Selenium Research.
- 2-я игра: Evergreen Farms + Sky Watch + Space Robotics.
- 3-я игра: To Mars + Moon Mining + Space Robotics.

- 2 Для каждой корпорации:
А. Положите её планшет рядом с игровым полем.
Б. Возьмите её жетоны. Выложите 4 из них в соответствующие ячейки планшета корпорации и ещё 1 — в доступную ячейку , граничащую с центральным шестиугольным сектором игрового поля.

Исключение. Если в игре участвует корпорация Selenium Research, возьмите 6 её жетонов. Выложите 1 из них в доступную ячейку , граничащую с центральным сектором игрового поля. Затем верните в коробку второй такой же жетон корпорации. Теперь выложите 4 оставшихся жетона корпорации на планшет Selenium Research так, чтобы жетоны разного типа чередовались.

В. Перемешайте колоду карт проектов и положите её лицевой стороной вверх рядом с планшетом корпорации. Затем разместите рядом с колодой её верхнюю карту. Таким образом, у каждой корпорации будут доступны 2 открытые карты для всех игроков.

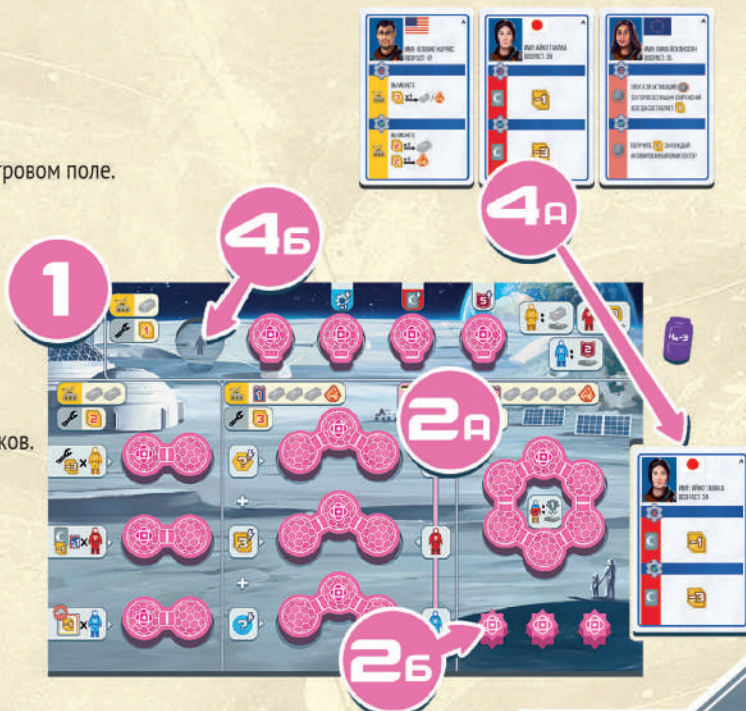
- 3 Перейдите к особой подготовке корпораций, описанной на соответствующих листах.





Подготовка игроков

- Каждый участник выбирает цвет, а затем берёт соответствующие ему компоненты и планшет игрока (отныне он будет называться базой).
- Каждый игрок размещает:
 - А.** Свои сооружения — на соответствующих местах базы.
 - Б.** Свои 3 маркера целей — внизу базы.
 - В.** Свой маркер ПО — на делении 0 шкалы ПО на игровом поле.
 - Г.** Свой маркер репутации — на делении 0 шкалы репутации на игровом поле.
- Тот, кто последним путешествовал в космосе, становится первым игроком в первом раунде. Если никто из участников не путешествовал в космосе, выберите первого игрока случайным образом. Затем, двигаясь по часовой стрелке начиная с первого игрока, каждый участник помещает свой маркер порядка хода на наименьшее доступное деление шкалы порядка хода.
- Возьмите жетоны лидеров агентств, равные по количеству числу игроков. Разместите их случайной стороной вверх (А или Б) рядом с игровым полем. Соблюдая очерёдность хода, каждый игрок:
 - А.** Выбирает себе жетон лидера агентства .
 - Б.** Помещает крайний левый купол со своей базы в один из шести центральных секторов игрового поля.
 - В.** Переносит в тот же сектор 1 доступную солнечную панель .
 - Игроки берут панели, двигаясь по часовой стрелке, начиная с верха кратера .
 - Г.** Активирует жетон корпорации, граничащий с этим сектором.



Ход игры

Игра состоит из 3 раундов, каждый из которых разделён на 3 фазы:

1 Фаза шаттлов

2 Фаза действий

3 Фаза управления



1 Фаза шаттлов

1. Откройте жетоны шаттлов текущего раунда, равные по количеству числу игроков + 1.
2. В обратном порядке хода каждый игрок выбирает жетон шаттла из доступных, кладёт его рядом со своей базой, берёт из запаса космонавтов и ресурсы, указанные на этом жетоне.

3. После того как каждый выбрал по жетону шаттла, обновите порядок хода. Тот, кто выбрал шаттл с наименьшим номером, становится первым игроком текущего раунда. Он перемещает свой маркер порядка хода на крайнее левое деление шкалы порядка хода. Остальные игроки делают то же самое по возрастанию номеров на своих жетонах шаттлов.

4. Не выбранный никем жетон шаттла определяет, какие космонавты добавляются на платформу «Лунный шлюз». На «Лунном шлюзе» не может находиться более 4 космонавтов каждого типа. Это ограничение проверяется только на данном этапе.



2 Фаза действий

В порядке хода игроки выполняют по 1 основному действию, размещая 1 космонавта со своего жетона шаттла. Таким образом, каждый выполнит 6 основных действий за раунд (всего 18 основных действий за игру).

В свой ход игрок выбирает космонавта со своего жетона шаттла и размещает его на игровом поле, чтобы:

- Работать в кратере.** В зависимости от типа размещаемого космонавта игрок получает кредиты, добывает ресурсы или активирует жетоны корпораций.
- Выполнить 1 из 3 командных действий.** Любой космонавт может построить сооружение, профинансировать проект или выполнить не более 3 корпоративных действий. Однако, если тип космонавта будет соответствовать выбранному командному действию, игрок получит бонус.
- Посетить «Лунный шлюз».** Любой космонавт может выполнить это действие, которое позволяет игроку добавить космонавта на базу, чтобы активировать способности построенных сооружений.



Работа в кратере

Выполняя это действие, игрок получает ресурсы в зависимости от типа космонавта (**ИНЖЕНЕР**, **ТЕХНИК**, **УЧЁНЫЙ**), размещаемого в кратере. **ИНЖЕНЕРЫ** добывают ресурсы (титан и редкоземельные металлы), **ТЕХНИКИ** приносят кредиты, а **УЧЁНЫЕ** активируют жетоны корпораций.

Игрок берёт космонавта со своего жетона шаттла и помещает в одну из доступных клеток, расположенных вдоль внешней границы кратера. Игрок должен активировать все сектора с хотя бы 1 сооружением во всём ряду, на который указывает эта клетка.



Центральный шестиугольник – это не сектор.

- Если игрок активирует сектор со своим сооружением, он бесплатно получает все полагающиеся награды этого сектора.
- За каждый сектор, в котором нет его сооружения, он обязан заплатить кредиты игроку, построившему самое крупное сооружение в этом секторе. Сумма кредитов варьируется от 1 до 3 и указана в клетке, куда игрок поместил космонавта.

Примечание. Если в партии на двоих крупнейшим сооружением в секторе оказывается нейтральный купол, платите кредиты в общий запас.

Примечание. Кредиты за все сектора нужно оплатить до того, как любой из них будет активирован. Если вы не способны оплатить полную стоимость, вы не сможете разместить своего космонавта на этой клетке.

ВНИМАНИЕ! Поскольку активация всех секторов ряда – это обязательное условие, игрок не может разместить космонавта в клетке, если у него не хватает кредитов для активации их всех. Он должен выбрать другую клетку или выполнить иное основное действие.

- Разместив **ИНЖЕНЕРА**, игрок добывает ресурсы, указанные в центре каждого активированного сектора (титан и редкоземельные металлы).
- Разместив **ТЕХНИКА**, игрок получает 3 кредита за каждый активированный сектор.
- Разместив **УЧЁНОГО**, игрок активирует один из жетонов корпораций, граничащих с каждым активированным сектором. Каждый жетон можно активировать лишь один раз за действие, даже если он граничит с 2 активированными секторами текущего ряда. Если в секторе, где игрок не построил сооружение, нет жетона корпорации для активации, он всё равно должен заплатить кредиты участнику, который построил там самое большое сооружение. Эти жетоны приносят ресурсы и награды в зависимости от участвующих в игре корпораций.



Пример. В начале второго раунда, следуя обратному порядку хода, первым выбирает жетон шаттла **Фёдор**, за ним **Надежда**, а потом **Матвей** 1. После того как все выбрали по шаттлу и получили его космонавтов и ресурсы, игроки обновляют порядок хода по возрастанию цифр на их шаттлах 2. Космонавты с невыбранного шаттла добавляются на платформу «Лунный шлюз» игрового поля, а затем этот шаттл сбрасывается. Поскольку на «Лунном шлюзе» уже находятся 2 **ТЕХНИКА**, лишь 2 из них добавятся с шаттла (космонавтов каждого типа не может быть больше 4) 3.

Пример А: Фёдор размещает **ТЕХНИКА** в клетке возле указанного сектора. Поскольку во всех 3 подключённых секторах, на которые указывает клетка, есть его сооружения, он не должен никому платить. Он получает 3 кредита за каждый активированный сектор — всего 9 кредитов.

Пример Б: Надежда размещает **ИНЖЕНЕРА** в клетке возле указанного сектора. Её сооружение есть лишь в 1 из 3 подключённых секторов, на которые указывает клетка. Значит, Надежда должна заплатить по 1 кредиту (как указано в клетке) игрокам, построившим крупнейшие сооружения в секторах без её собственных сооружений. Она платит 2 кредита Матвею. Затем она добывает ресурсы из всех 3 секторов и получает 2 титана и 1 редкоземельный металл.

Пример В: Матвей размещает **УЧЁНОГО** в клетке возле указанного кратера. Так как его сооружения есть во всех 3 подключённых секторах, на которые указывает клетка, он никому не платит. Он активирует 1 жетон корпорации в каждом подключённом секторе и решает получить 1 гелий-3 и 2 туристов.



Выполнение 1 из 3 командных действий:

построить сооружение, профинансировать проект, выполнить не более 3 корпоративных действий.

Область командных действий расположена в правой нижней части игрового поля. Чем раньше вы выполните командное действие, тем дешевле оно обойдётся, поскольку стоимость действий (в кредитах) повышается по мере заполнения ячеек космонавтами.



Строительство солнечной панели (необязательно)

Раз в ход в любой момент выполнения командного действия вы можете построить 1 солнечную панель, потратив 1 редкоземельный металл. Сделав это, возьмите следующую по часовой стрелке доступную солнечную панель и поместите в центральный шестиугольник игрового поля. Находящиеся здесь панели может использовать любой игрок. Затем произведите столько энергии (1 или 2), сколько указано рядом с местом, с которого вы забрали панель, и получите репутацию за каждый символ репутации на шкале энергии, через который проходит или на котором останавливается маркер энергии.

ВНИМАНИЕ! Если маркер энергии находится на одном из двух последних делений шкалы, игроки не могут строить солнечные панели. Сначала им нужно потратить немного энергии.

Пример. Фёдор тратит 1 редкоземельный металл, чтобы построить солнечную панель. Он переносит следующую солнечную панель из лежащих вокруг кратера в центральный шестиугольник **1**. Панель увеличивает уровень энергии на 2, что приносит Фёдору 1 репутацию **2**. Нынешнее положение маркера энергии запрещает кому-либо строить новые солнечные панели, пока часть энергии не потратится и маркер не переместится обратно по шкале **3**.



Постройка сооружения

Разместите любого космонавта в крайней левой доступной ячейке. Потратьте указанные в ней кредиты (если они изображены), чтобы построить одно из ваших сооружений. Всего в игре 4 типа сооружений. Их стоимость указана на планшете игрока.

Купол , мастерская , лаборатория , штаб

Для строительства сооружения вы должны потратить указанные ресурсы и, если вы строите лабораторию или штаб, потребить энергию. Оплатив стоимость сооружения, возьмите его со своей базы и поместите в любой **подключённый** сектор игрового поля, где ещё нет сооружения такого **размера** или **вашего цвета**.

Подключённый сектор

Сектор с солнечной панелью называется подключённым. Если в секторе нет солнечной панели, вы должны его подключить, взяв доступную панель из центрального шестиугольника или построив её самостоятельно (см. «**Строительство солнечной панели**» выше).

ВНИМАНИЕ! Сразу после постройки сооружения вы можете переместить в него любых космонавтов со своей базы. В противном случае вы не сможете это сделать до наступления фазы управления.



Бонус действия

Применив все эффекты этого командного действия, вы должны получить бонус, если разместили **ИНЖЕНЕРА**. Выберите корпорацию.

- Если с сектором, где вы только что построили сооружение, не граничат жетоны выбранной вами корпорации, возьмите следующий жетон корпорации с её планшета, поместите его в любую пустую ячейку для жетона корпорации, граничащую с текущим сектором, и активируйте этот жетон.

➔ Добавление жетонов корпорации на поле открывает новые возможности для работы в кратере **УЧЁНЫХ** и увеличивает стоимость выполнения проектов этой корпорации (см. «Финансирование проекта» ниже).

- Если с сектором, где вы только что построили сооружение, уже граничит жетон выбранной вами корпорации, не добавляйте новый жетон, а активируйте уже выложенный.
- Если рядом с сектором нет пустых ячеек, вы обязаны активировать один из уже выложенных жетонов корпораций.

Пример. Фёдор тратит 2 кредита, чтобы разместить **ИНЖЕНЕРА** в указанной ячейке 1. Затем он строит мастерскую в секторе, где уже находится сооружение **Надежды** 2.



Поскольку для этого действия Фёдор использовал **ИНЖЕНЕРА**, он выбирает корпорацию Artemis Tours. Возле выбранного сектора нет жетонов Artemis Tours, поэтому Фёдор берёт следующий жетон с планшета Artemis Tours, кладёт его в пустую ячейку, граничащую с текущим сектором, и активирует его, получая 1 туриста 3.

Подробнее о сооружениях

У каждого сооружения есть размер, определяемый по количеству занимаемых мест. Он показывает, сколько космонавтов может находиться в этом сооружении, когда его построят. Если место сооружения на планшете занимает космонавт определённого типа, оно приносит бонус.



Купол (размер 1)

Эти сооружения строят слева направо, они приносят немедленный бонус в момент постройки и доход во время фазы управления.



ИНЖЕНЕР производит 1 титан.



ТЕХНИК производит 3 кредита.

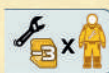


УЧЁНЫЙ приносит 2 ПО.



Мастерская (размер 2)

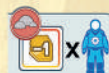
Это сооружение приносит постоянные способности.



Каждый находящийся здесь **ИНЖЕНЕР** даёт скидку в 3 кредита во время фазы управления.



Каждый находящийся здесь **ТЕХНИК** даёт скидку в 1 кредит и уменьшает требования к уровню энергии на 1 при финансировании проектов.



Каждый находящийся здесь **УЧЁНЫЙ** даёт скидку в 1 кредит при размещении космонавтов во время выполнения командных действий.



Лаборатория (размер 3)

Построив это сооружение, вы применяете его немедленную способность и способности всех остальных ваших уже построенных лабораторий.



Верхняя лаборатория добывает ресурс в секторе, где вы построили последнюю лабораторию.



Центральная лаборатория приносит вам 3 кредита.



Нижняя лаборатория активирует жетон корпорации, граничащий с сектором, где вы построили последнюю лабораторию. В конце игры каждая лаборатория принесёт вам ПО, если в ней будут находиться космонавты определённого типа.



Штаб (размер 6)

Это сооружение улучшает способность вашего лидера агентства, указанную на жетоне, и приносит доход во время фазы управления: 1 репутацию за каждого находящегося здесь космонавта.



Финансирование проекта

Структура карты проекта

Название

Немедленный эффект (если есть)

Способность

Корпорация, которой принадлежит этот проект



ПО в конце игры

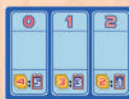
Разместите любого космонавта в крайней левой доступной ячейке. Потратьте указанные в ней кредиты (если они изображены), чтобы профинансировать открытый проект любой участвующей в игре корпорации. Пройдите следующие этапы:

1. Выберите лежащую лицевой стороной вверх карту проекта. Сверьтесь с самой нижней видимой ячейкой на правом краю соответствующего планшета корпорации. В ней указано, сколько кредитов и какой уровень энергии требуют проекты этой корпорации.

2. Проверьте выполнение требования к уровню энергии (белая цифра).

- Если уровень энергии равен требуемому или превышает его, перейдите к этапу 3.
- В противном случае вы должны сначала произвести энергию, например построить солнечную панель (см. выше) и/или воспользоваться способностью мастерской другого своего проекта, позволяющего это сделать. Также способность мастерской позволяет финансировать проекты, уменьшая их требования к уровню энергии на 1 за каждого находящегося в ней **ТЕХНИКА**. Затем перейдите к этапу 3.





Низкий уровень энергии. Если уровень энергии менее 3, вы сперва должны потратить указанные кредиты, чтобы произвести энергию (и получить указанную репутацию). Затем при необходимости вы можете использовать любую комбинацию производящих энергию возможностей (строительство солнечной панели, использование другого проекта, использование мастерской и т. д.), чтобы выполнить требование к уровню энергии. Вы можете делать это во время выполнения любого командного действия, а не только при финансировании проекта.

3. Потребите указанную энергию (красная цифра рядом с требованием к уровню энергии), сдвинув маркер энергии обратно по шкале на соответствующее число делений.
4. Потратьте указанные кредиты, переместив нужную сумму из личного запаса в общий.
5. Возьмите выбранную карту проекта и положите её рядом с базой. Примените возможный немедленный эффект проекта.
6. Откройте новую карту проекта этой корпорации, если это возможно.

Бонус действия
Применив все эффекты этого командного действия, вы должны получить бонус, если разместили **ТЕХНИКА**. Выполните корпоративное действие (см. ниже).

Пример. Надежда тратит 1 кредит, чтобы поместить **ТЕХНИКА** в указанную ячейку 1. Она решает профинансировать проект корпорации Moon Mining «Извлечение гелия-3». Его стоимость — 5 кредитов, и он требует уровня энергии 5 2. Маркер энергии занимает деление 6, поэтому Надежда может профинансировать проект, заплатив 5 кредитов из личного запаса и сдвигая маркер энергии на 1 деление назад по шкале 3.

Она берёт карту и применяет её немедленный эффект — получает 1 гелий-3.

Так как постоянная способность проекта «Извлечение гелия-3» позволяет Надежде при получении хотя бы 1 гелия-3 потратить 2 кредита, чтобы получить 1 дополнительный гелий-3, она решает заплатить 2 кредита из личного запаса и взять ещё 1 гелий-3 4. В конце игры Надежда получит 4 ПО за этот проект.

Поскольку она разместила **ТЕХНИКА** 5, она должна выполнить корпоративное действие. Надежда решает увеличить репутацию на 2.



Выполнение не более 3 корпоративных действий.

Разместите любого космонавта в крайней левой доступной ячейке. Потратьте указанные в ней кредиты (если они изображены), чтобы выполнить не более 3 корпоративных действий. Вы можете выполнить одно и то же действие несколько раз, за исключением корпоративных действий со шкалы репутации.

Корпоративные действия изображены на разных игровых компонентах.

Корпоративные действия со шкалы репутации. Вы можете выполнить корпоративное действие со шкалы репутации, только если ваш маркер репутации находится на делении с этим действием или пересёк его. Если вы выполняете несколько корпоративных действий со шкалы репутации, они все должны быть разными.

- Получите 2 репутации.
- Получите 1 титан.
- Получите 1 редкоземельный металл.
- Активируйте 1 жетон корпорации на игровом поле.

Примечание. Если вы получаете репутацию и ваш маркер репутации попадает на деление с новым корпоративным действием, оно сразу же становится вам доступно.

Корпоративное действие с планшета корпорации. Вы можете несколько раз выполнить действие с планшета корпорации. Каждая корпорация даёт возможность выполнить мощное корпоративное действие.

Корпоративное действие с карты профинансированного проекта.

- Проекты с символом позволяют выполнить корпоративное действие.
- Проекты с символом позволяют выполнить корпоративное действие один раз в раунд. Совершив это действие, поверните карту проекта на 90°, чтобы показать, что в текущем раунде вы больше не можете его выполнить. В конце раунда поверните все свои карты проектов обратно.

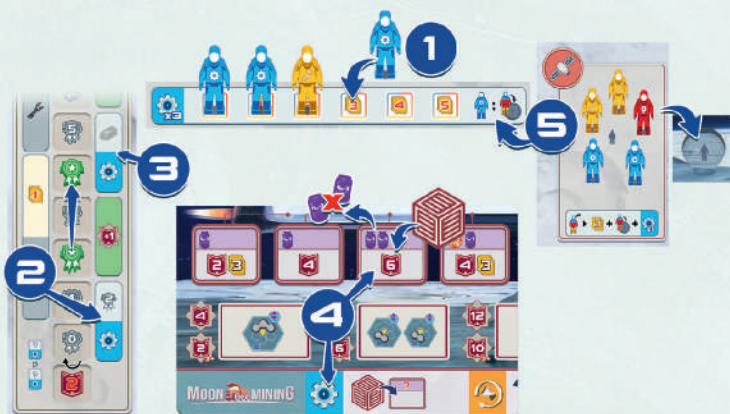


Бонус действия

Применив все эффекты этого командного действия, вы должны получить бонус, если разместили **УЧЁНОГО**. Возьмите любого космонавта с «Лунного шлюза» и поместите его на доступное место на вашей базе. Если у вас нет места для космонавта, игнорируйте этот бонус.

Пример. Надежда тратит 3 кредита, чтобы поместить **УЧЁНОГО** в указанную ячейку 1 и выполнить 3 корпоративных действия. Для начала она увеличивает репутацию на 2, из-за чего её маркер достигает деления 4. В результате Надежде становится доступно новое корпоративное действие со шкалы репутации 2, и она решает сразу же его выполнить в качестве своего 2-го корпоративного действия. Это приносит ей 1 титан 3.

Наконец, в качестве 3-го корпоративного действия Надежда выполняет действие корпорации Moon Mining, загружая 2 гелия-3 на шаттл и получая за это 6 ПО 4. Поскольку Надежда разместила **УЧЁНОГО**, она должна забрать космонавта с «Лунного шлюза». Она выбирает **ТЕХНИКА** и помещает его на свою базу 5.



Посещение «Лунного шлюза»



Разместите космонавта на платформе «Лунный шлюз» на игровом поле, чтобы выполнить следующие действия в указанном порядке:

- Получите 3 кредита.
- Возьмите космонавта с «Лунного шлюза» (другую фигурку) и поместите его на доступное место на вашей базе. Если на «Лунном шлюзе» нет подходящего космонавта или у вас нет для него места, пропустите этот этап.
- Выполните корпоративное действие.

Пример. Матвей посещает «Лунный шлюз». Он переносит **ИНЖЕНЕРА** со своего жетона шаттла на платформу «Лунный шлюз».

Он получает 3 кредита 1, а затем берёт **ТЕХНИКА** и помещает его на место купола своей базы 2. Затем Матвей выполняет корпоративное действие, решая повысить репутацию на 2 3.



Конец хода. Достижение целей корпораций

В конце своего хода вы можете объявить о достижении 1 или нескольких целей корпораций.

- Вы можете достичь лишь 1 цели каждой корпорации.
- Проверьте, выполняете ли вы все необходимые условия и доступна ли цель — в её ячейке не должно быть жетона цели, при этом некоторые ячейки используются лишь при игре втроем и вчетвером. У каждой корпорации есть 3 цели: чем они сложнее, тем больше ПО вы получите.
- Положите 1 свой жетон цели в ячейку и получите указанные ПО + дополнительные ПО в зависимости от положения вашего маркера репутации (0–4 ПО).

Шкала репутации

В начале партии ваша репутация составляет 0. В процессе игры вы будете её повышать, получая доступ к новым возможностям.

- Деления 0, 4, 8 и 12. Как только ваш маркер репутации достигает такого деления, вы открываете новое корпоративное действие: получить 2 репутации, получить 1 титан, получить 1 редкоземельный металл, активировать любой жетон корпорации на игровом поле.
- Деления 2, 6, 10 и 14. Если ваш маркер репутации достиг такого деления, вы получаете дополнительные ПО, когда объявляете о достижении цели: 1, 2, 3 или 4 дополнительных ПО соответственно.
- Деления 1, 5, 9 и 13. Если ваш маркер репутации достиг такого деления, стоимость обслуживания для вас повышается на 1, 2, 3 или 4 кредита соответственно.
- Если ваш маркер репутации находится на делении 15 и вы должны получить репутацию, вы вместо этого получаете 1 ПО.
- Если ваш маркер репутации занимает деление 0 и вы должны потерять репутацию, вы вместо этого теряете 2 ПО, если возможно (маркер ПО не может опуститься ниже 0).

Примечание. В конце игры вы получите ПО, равные уровню вашей репутации.





Фаза управления

1 Управление корпорациями

Для каждой корпорации (от первой до третьей, сверху вниз) пройдите этап управления, описанный на соответствующих листах корпораций (если он есть).

2 Возврат космонавтов из кратера

Начав с самого верхнего сектора кратера, двигаясь по часовой стрелке, игрок с наибольшим суммарным размером сооружений в ряду, на который указывает клетка, занятая космонавтом, забирает этого космонавта и помещает его на свою базу, если возможно. Если у игрока нет места для космонавта, тот переносится на платформу «Лунный шлюз».

Если у нескольких игроков одинаковый наибольший суммарный размер сооружений, космонавт достаётся тому из них, у кого построено крупнейшее сооружение в самом близком к этому космонавту секторе. Если этот сектор не помог решить ничью, проверьте второй ближайший сектор в ряду и так далее.



В левой верхней области планшета игрока можно разместить 1 космонавта, ждущего постройки нового сооружения, в которое он сможет заселиться.

Если у игроков больше космонавтов, чем мест для их размещения, они сначала могут совершить реорганизацию на своём игровом планшете, перемещая или меняя космонавтов местами, пока на каждом из них не окажется по одному космонавту. Оставшиеся после реорганизации космонавты возвращаются на платформу «Лунный шлюз».

Пример. Начиная с символа и далее по часовой стрелке, игроки возвращают космонавтов из кратера **1**.

Первый возвращаемый космонавт — это **ИНЖЕНЕР** **У Фёдора** и **Матвея** одинаковый наибольший суммарный размер сооружений в ряду, на который указывает клетка этого космонавта (у каждого 4).

Поскольку **Матвею** принадлежит крупнейшее сооружение в самом близком к **ИНЖЕНЕРУ** секторе ряда, именно он забирает его фигурку на базу . Затем игроки продолжают возвращать космонавтов, двигаясь по часовой стрелке.

Последний космонавт — **УЧЁНЫЙ** — достаётся **Матвею**, поскольку в секторе, ближайшем к этому космонавту, нет коричневых сооружений **4**.



3 Получение дохода

Игроки, в порядке хода, получают доход в такой последовательности:

- **Корпорации.** Каждый игрок получает доход от корпораций, если возможно.
- **Купола.** Каждый игрок получает 1 титан за каждого **ИНЖЕНЕРА**, 3 кредита за каждого **ТЕХНИКА** и 2 ПО за каждого **УЧЁНОГО** на местах своих куполов.
- **Штабы.** Каждый игрок получает 1 репутацию за каждого космонавта (любого типа), размещённого в своём штабе.

Пример. **Матвей** получает 2 титана и 3 кредита за купола и 2 репутации за штаб.



4 Оплата обслуживания

Каждый игрок выплачивает:

- Величину последней стоимости обслуживания, которой достиг его маркер на шкале репутации (0–4 кредита).
- Суммарную стоимость обслуживания за все его построенные сооружения. Обслуживание каждого купола стоит 1 кредит, мастерской – 2 кредита, лаборатории – 3 кредита, штаба – 4 кредита.

Примечание. Не забывайте, что каждый **ИНЖЕНЕР** в мастерской уменьшает ваши расходы на обслуживание на 3 кредита.

За каждый кредит, который вы не можете заплатить, вы перемещаете свой маркер репутации на 1 деление обратно по шкале. Если ваш маркер репутации достиг 0 и должен опуститься ниже, вы вместо этого теряете 2 ПО за каждый недостающий кредит.

Пример. Матвей платит за обслуживание. Он должен потратить 2 кредита за свою репутацию **1**, а затем 10 кредитов – за построенные сооружения (2 кредита за купола, 4 – за мастерские и 4 – за штаб).

Поскольку в его мастерской есть 1 **ИНЖЕНЕР**, **Матвей** платит на 3 кредита меньше **2**. Итого он суммарно тратит 9 кредитов ($2 + 10 - 3 = 9$).



5 Обновление командных действий

Уберите всех космонавтов из области командных действий в общий запас.

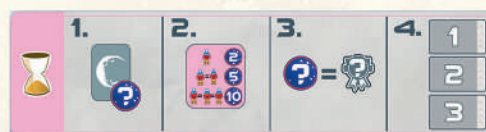
Конец игры

Игра заканчивается после фазы управления 3-го раунда. Перейдите к финальному подсчёту очков, чтобы определить победителя.

- 1** Получите ПО за свои профинансированные проекты.
- 2** Получите ПО за космонавтов в ваших лабораториях. Каждая построенная лаборатория приносит 2, 5 или 10 ПО, если в ней находится 1, 2 или 3 космонавта соответствующего типа.
- 3** Получите ПО, равные уровню вашей репутации.
- 4** Получите ПО за 3 корпорации, начав с самой верхней. Условия начисления ПО благодаря корпорации описаны на её листе.

Игрок с наибольшим количеством ПО объявляется победителем. В случае ничьей побеждает претендент с большей репутацией. Если по-прежнему ничья, в игре несколько победителей.

Пример. Матвей получает ПО в конце игры: 10 ПО за профинансированные проекты **1**, 2 ПО за верхнюю лабораторию и 10 ПО за среднюю **2**, 8 ПО за положение своего маркера на шкале репутации **3** и 3 ПО за корпорацию Artemis Tours, так как «Казино на Луне» приносит ему 1 ПО за каждые 3 оставшиеся кредита **4**.



Соло-режим

В соло-режиме вы играете против Астробота — виртуального соперника, который управляет одним из космических агентств.

Компоненты для соло-режима

- 7 карт соло-действий



- 7 двусторонних соло-карт корпораций (в партии используются 3)



- 1 планшет Астробота (на обратной стороне планшета игрока)



- 1 маркер развития



Подготовка к игре

- 1 Выберите один цвет для себя, а другой — для Астробота. Следуйте указаниям по подготовке к игре на двоих, но возьмите лишь 1 жетон лидера агентства (для себя) и пока не размещайте купол Астробота.
- 2 Поместите свой маркер порядка хода на деление 1, а маркер Астробота — на деление 2.
- 3 Возьмите 3-й планшет игрока, поверните его обратной стороной (для соло-режима) вверх и положите слева от базы Астробота. На этом планшете есть 3 ячейки корпораций (А, В и С), под каждой находится шкала. В самом низу планшета размещена шкала развития Астробота.
- 4 Возьмите карты соло-действий 3 участвующих в игре корпораций. Выложите по 1 карте в ячейки корпораций (А, В и С) на планшете Астробота. В дальнейшем мы будем ссылаться на корпорации по их буквам (например, корпорацией А будет корпорация, чья соло-карта лежит в ячейке А).
Все карты корпораций двусторонние. Одна сторона **лёгкая** (с отметкой ★), а другая — **трудная** (с отметкой ★★):
 - Для простой игры выложите все карты **лёгкой** стороной вверх.
 - Для усложнённой партии выложите 1 или несколько карт **трудной** стороной вверх.
- 5 Разместите 3 маркера целей Астробота на деления 0 шкал проектов, расположенных под ячейками корпораций на планшете Астробота.
- 6 Разместите маркер развития на делении 0 шкалы развития на планшете Астробота.
- 7 Перемешайте колоду из 7 карт соло-действий и положите её ниже планшета Астробота лицевой стороной вниз. Откройте верхнюю карту из колоды; она определит, где Астробот разместит свой первый купол. Посмотрите на букву на красном фоне в правом верхнем углу карты и поместите начальный купол в сектор центрального круга, граничащий с жетоном указанной корпорации.
 - Если оба сектора, граничащие с жетоном этой корпорации, уже заняты вашим или нейтральным куполом, используйте букву без красного фона.
 - Если доступны оба сектора, выберите один из них, начиная с ряда, на который указывает треугольник, и далее двигаясь по **стрелке** на карте (в разделе «Строительство сооружений» ниже рассказывается, как используется **стрелка** для выбора сектора на игровом поле).



Ход игры

Игра проходит так, как описано ниже.

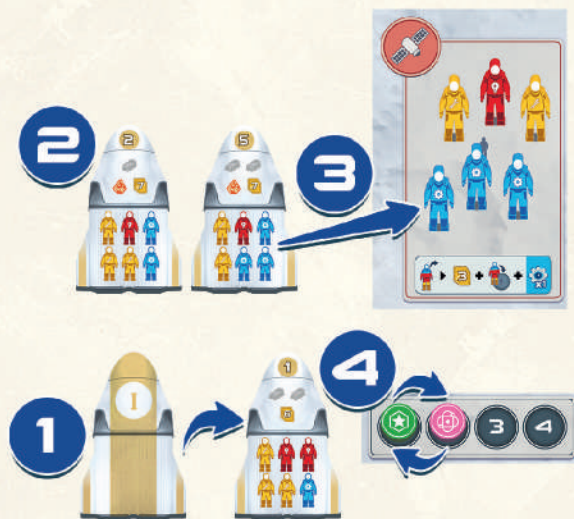
Фаза шаттлов

Пройдите следующие этапы:

- В каждой фазе шаттлов перемешивайте 5 жетонов шаттлов текущего раунда лицевой стороной вниз. Отдайте один из них Астробота лицевой стороной вниз, затем переверните 2 других лицевой стороной вверх.
- Выберите себе один из этих 2 открытых шаттлов (как обычно, возьмите указанных на нём космонавтов и ресурсы). Добавьте космонавтов с оставшегося шаттла на «Лунный шлюз».
- Переверните жетон шаттла Астробота лицевой стороной вверх, поместите его рядом с планшетом Астробота и заполните шаттл указанными космонавтами. Астробот не получает и не использует ресурсы и кредиты.
- Обновите порядок хода в зависимости от номеров на выбранных жетонах шаттлов.

Пример. Фёдор откладывает 1 жетон шаттла лицевой стороной вниз для Астробота ① и открывает 2 жетона шаттлов ②. Он выбирает себе шаттл № 2, а космонавты с шаттла № 5 отправляются на «Лунный шлюз» ③.

Затем Фёдор открывает жетон шаттла Астробота, и им оказывается шаттл № 1. Фёдор обновляет порядок хода в соответствии с номерами шаттлов ④.



Фаза действий

В ход Астробота возьмите карту соло-действия из колоды и положите её справа от предыдущей карты. На первом ходу раунда положите карту слева, а на каждом последующем ходу кладите новую карту справа. Таким образом, к концу раунда у Астробота получится ряд из 7 карт.

1 Сверьтесь с буквой

В левом верхнем углу каждой карты указаны 2 буквы. Они определяют, какие корпорации рассматриваются для текущего хода.

- Если только одна буква совпадает с буквой на правом краю прошлой карты, соответствующая корпорация становится активной.
- Если совпадают обе буквы, активной становится та корпорация, чья буква на прошлой карте расположена на красном фоне.

2 Сверьтесь с символом на карте

продвиньте маркер развития на планшете Астробота на 1 деление вправо. Если маркер уже занимает последнее деление, вместо этого продвиньте маркер репутации Астробота на 1 деление.

продвиньте маркер цели активной корпорации на планшете Астробота на 1 деление вправо. Если маркер достигает конца шкалы, перенесите его на планшет этой корпорации.

То, какой цели достигает Астробот, определяется только по шкале развития. По умолчанию он достигает левой, менее значимой, цели. Однако если его маркер развития уже продвинулся до деления 3, то вместо этого Астробот достигает средней цели. Если маркер развития продвинулся до деления 7, Астробот достигает самой значимой — правой — цели.

Затем Астробот выполняет действие, изображённое в этом ряду.

ВНИМАНИЕ! Если Астробот не может достичь положенной цели (потому что вы уже сделали это), он достигает предыдущей, соседней, цели. Однако, если вы уже достигли менее ценной — левой — цели, Астробот достигает средней цели, пусть даже его маркер развития пока не продвинулся до нужного деления.

ВНИМАНИЕ! Если Астробот уже достиг цели активной корпорации, вместо этого продвиньте маркер цели корпорации, который продвинулся меньше всего. Если таких корпораций две, выберите одну по второй букве на текущей карте.

Пример. Астробот разыгрывает первую карту действия в текущем раунде. Совпавшие буквы показывают, что активной корпорацией будет Space Robotics 1.

Символ на карте заставляет Астробота продвинуть маркер цели на 1 деление 2, благодаря чему он достигает цели корпорации Space Robotics и — в соответствии с положением своего маркера развития — получает 8 ПО 3.



3 Выполните действие

На каждой карте есть 3 ряда с космонавтами разных типов.

- Найдите самый верхний ряд, для которого у Астробота ещё есть указанные космонавты на жетоне шаттла.
- Затем Астробот выполняет действие, изображённое в этом ряду.

Кратер на прошлой карте соло-действия используется для разрешения неоднозначных ситуаций при выполнении действий текущего хода. На кратере изображены два важных элемента: **треугольник**, направленный вдоль ряда кратера, и **стрелка**. В дальнейшем, говоря о **треугольнике** и **стрелке**, мы будем подразумевать эти символы на карте, открытой на прошлом ходу.



Работа в кратере

Астробот размещает космонавта в кратере. Он ищет первую доступную клетку, где получил бы космонавта, если бы раунд закончился сейчас. Он начинает с указанной треугольником позиции на карте соло-действия и следует в направлении стрелки (по часовой стрелке или против неё). Астробот никогда не получает ресурсы из кратера. За каждый сектор в выбранном ряду, где у вас есть сооружение, а у Астробота нет, берите столько кредитов из банка, сколько указано в занятой космонавтом клетке.

ВНИМАНИЕ! Если в кратере не осталось места для космонавта, Астробот вместо этого действия **посещает «Лунный шлюз»**.



Строительство сооружения

Астробот размещает **ИНЖЕНЕРА** в крайней левой доступной ячейке, чтобы построить сооружение для активной корпорации. Пройдите по порядку следующие этапы:

- 1 Тип сооружения, которое строит Астробот, определяется его шкалой развития. Если все сооружения нужного типа уже построены, он строит первое доступное сооружение меньшего размера.
- 2 Начиная с ряда, указанного **треугольником на карте соло-действия**, и следуя по направлению **стрелки** (если нужно):
 - Найдите первый доступный ряд, где Астробот мог бы получить космонавта, если бы раунд закончился сейчас.
 - Если возможно, Астробот строит сооружение в подключённом секторе, расположенном ближе всего к космонавту. В противном случае выберите другой подключённый сектор в этом ряду. Если в подключённом секторе нет места для сооружения, Астробот строит солнечную панель (тем самым получая репутацию и производя энергию) в ближайшем к космонавту секторе и строит там же сооружение.
 - Если возможных вариантов по-прежнему нет, перейдите к следующему доступному ряду в направлении **стрелки**.
 - Если в кратере нет космонавтов, Астробот строит сооружение в ближайшем к **треугольнику** подключённом секторе, если возможно. В противном случае выберите другой подключённый сектор в этом ряду. Если в подключённом секторе нет места для сооружения, Астробот строит солнечную панель (тем самым получая репутацию и производя энергию) в ближайшем к **треугольнику** секторе и строит там же сооружение.
 - Если возможных вариантов по-прежнему нет, перейдите к следующему доступному ряду в направлении **стрелки**.
- 3 Затем разместите сооружение (слева направо и сверху вниз) в секторе.

Бонусное действие. Полностью выполнив действие, Астробот размещает 1 жетон активной корпорации, если это возможно (т. е. если на границе сектора пока нет её жетона, на границе сектора есть ячейка для жетона и на планшете корпорации ещё остались жетоны). Если для жетона корпорации есть несколько доступных ячеек, воспользуйтесь треугольником и стрелкой (по отношению к текущему сектору), чтобы выбрать из них одну.

ВНИМАНИЕ!

- Если маркер энергии находится на одном из двух последних делений шкалы, Астробот не может построить солнечную панель. Вместо этого он **посещает «Лунный шлюз»**.
- Астробот пользуется немедленными эффектами куполов, но не лабораторий. И он не тратит ни титан, ни редкоземельные металлы на строительство. Однако он по-прежнему потребляет энергию (для лабораторий и штаба).



Финансирование проекта

Астробот размещает **ТЕХНИКА** в крайней левой доступной ячейке, чтобы профинансировать открытый проект активной корпорации. Пройдите по порядку следующие этапы:

- ➊ Астробот выбирает проект, приносящий больше ПО. Если оба проекта приносят одинаковое число ПО, он выбирает его по направлению стрелки (левый или правый).
- ➋ Проверьте требование к уровню энергии (Астробот никогда не тратит кредиты), указанное белой цифрой в самой нижней ячейке планшета активной корпорации.
 - Если уровень энергии равен требуемому или превышает его, переходите к этапу 3.
 - Если нет, Астробот должен предварительно уменьшить требование и/или произвести энергию. Сделайте следующее по порядку: примените его скидку со шкалы развития, затем виртуально купите энергию, если её уровень меньше 3, потом постройте солнечную панель (тем самым Астробот может получить репутацию), если требование до сих пор не выполнено. Поместите солнечную панель в центральный сектор игрового поля, ею может воспользоваться каждый.
 - Если активной корпорации по-прежнему недостаёт энергии, Астробот пытается профинансировать проект следующей корпорации (в алфавитном порядке: А, В, С).
 - Если возможных для выполнения проектов нет, Астробот вместо этого **посещает «Лунный шлюз»**.
- ➌ Возьмите карту профинансированного проекта и положите её рядом с базой Астробота. Он игнорирует все эффекты этой карты. Она просто приносит ему ПО в конце игры (можете класть карты проектов Астробота в стопку, не закрывая лишь их правый нижний угол).
- ➍ Откройте новую карту проекта этой корпорации, если нужно.

Бонусное действие. Полностью выполнив действие, Астробот выполняет корпоративное действие активной корпорации. Если это невозможно, он вместо этого получает 2 репутации.



Выполнение не более 3 корпоративных действий

Астробот размещает **УЧЁНОГО** в крайней левой доступной ячейке, чтобы выполнить корпоративное действие каждой из 3 участвующих в игре корпораций в алфавитном порядке: А, В, С. Пройдите по порядку следующие этапы:

- ➊ На каждой соло-карте корпорации указано, что делает Астробот, выполняя её корпоративное действие.
- ➋ Вместо каждого корпоративного действия, которое Астробот не может выполнить, он получает 2 репутации.

Бонусное действие. Выполнив действия, Астробот получает космонавта с «Лунного шлюза», если возможно. Он выбирает космонавта по приоритету: космонавт, чей тип самый малочисленный на базе Астробота, далее космонавт, чей тип самый малочисленный на «Лунном шлюзе», далее космонавт, чей тип указан на текущей карте соло-действия (сверху вниз).



Посещение «Лунного шлюза»

Этого действия нет ни на одной карте соло-действия. Если Астробот не может выполнить какое-либо действие (по любой причине; например, не осталось доступных ячеек в области командных действий, или нет возможных для финансирования карт проектов, или негде построить сооружение), Астробот размещает своих космонавтов на платформе «Лунный шлюз».

- ➊ Астробот забирает на свою базу 1 космонавта с «Лунного шлюза». Он выбирает его по приоритету: космонавт, чей тип самый малочисленный на базе Астробота, далее космонавт, чей тип самый малочисленный на «Лунном шлюзе», далее космонавт, чей тип указан на текущей карте соло-действия (сверху вниз).
- ➋ Астробот выполняет корпоративное действие активной корпорации. Если это невозможно, он вместо этого получает 2 репутации.

Примечание. Размещая космонавта на базе Астробота, занимайте им доступную ячейку совпадающего типа, если возможно. В противном случае помещайте его на любую пустую ячейку.

Фаза управления

➊ Управление корпорациями

Правила не меняются.

➋ Возвращение космонавтов из кратера

Если Астробот получает космонавтов, размещайте их, как описано ниже.

- В первых 2 раундах: размещайте **УЧЁНЫХ** в места для куполов, а всех остальных — в штабе, если он построен. В противном случае заполняйте доступные места слева направо и сверху вниз, сначала размещая космонавтов совпадающего типа, а затем остальных.
- В последнем раунде: сначала заполняйте лаборатории космонавтами совпадающего типа, затем разместите возможных оставшихся **УЧЁНЫХ** в местах для куполов, а всех остальных — в штабе, если он построен. Разместите возможных оставшихся к концу этой процедуры космонавтов на любых доступных местах. Если Астробот не может разместить космонавта на базе, тот отправляется на «Лунный шлюз».

➌ Получение дохода

Астробот получает 2 ПО за каждого **УЧЁНОГО** в местах для своих куполов и 1 репутацию за каждого космонавта в своём штабе.

➍ Оплата обслуживания

Астробот ничего не платит за обслуживание.

➎ Обновление командных действий

Правила не меняются.

➏ Обновление колоды карт соло-действий

Отложите в сторону последнюю разыгранную карту соло-действия. Она станет начальной картой в следующем раунде. Соберите и перемешайте колоду из остальных 6 карт соло-действий (пропустите этот этап в последнем раунде).

Финальный подсчёт очков

Астробот получает ПО, указанные на его профинансированных проектах, ПО за космонавтов в его лабораториях, ПО за репутацию и, возможно, ПО за корпорации.

Корпоративные действия

Artemis Tours



Лёгкая и трудная сторона. Возьмите следующего туриста с планшета Artemis Tours и поместите на клетку с наименьшим видимым значением ПО на соло-карте корпорации. Астробот немедленно получает эти ПО.

Selenium Research



Лёгкая и трудная сторона. В зависимости от того, куда указывает **треугольник**, возьмите соответствующий жетон эксперимента и сбросьте его.

Астробот игнорирует награду этого жетона. Вместо этого он получает ПО, как указано на соло-карте корпорации.

Moon Mining



Лёгкая и трудная сторона. Возьмите жетон груза и положите его в ячейку шаттла в зависимости от шкалы развития и стрелки на карте соло-действия. Если выбранная ячейка занята, используйте другую ячейку на том же уровне. Если доступных ячеек нет, проверьте следующий уровень. Если все ячейки справа заняты, загрузите крайнюю правую доступную ячейку.

Астробот игнорирует бонус на планшете корпорации. Вместо этого он получает ПО, как указано на соло-карте корпорации для выбранной ячейки.

Space Robotics



Астробот строит фабрику, учитывая:

- **Треугольник** на карте соло-действия: лево, центр, право.

- Положение своего маркера на шкале развития:

Лёгкая сторона: 0/2 — верх, 3/5 — середина, 6/7 — низ.

Трудная сторона: 0/1 — верх, 2/3 — середина, 4/7 — низ.

Если в указанном месте нет доступной фабрики, Астробот сначала попытается построить ближайшую доступную фабрику, расположенную правее в том же ряду. Если это невозможно, он проверит ряд ниже, а затем — ряд выше, пока не найдёт фабрику.

Evergreen Farms



Начав с ряда, указанного **треугольником** на карте соло-действия, и далее в направлении **стрелки** (если нужно), найдите ряд, где у Астробота больше суммарный размер сооружений, чем у вас. Астробот размещает ферму в ближайшем к **треугольнику** секторе, где у него есть сооружение. Если подходят фермы разного размера, выберите из них одну согласно положению маркера на шкале развития:

Лёгкая сторона: 0/1 — размер 1, 2/3 — размер 2, 4/7 — размер 3.

Трудная сторона: 0/1 — размер 1 + Астробот получает 1 ПО, 2/3 — размер 2 + Астробот получает 2 ПО, 4/7 — размер 3 + Астробот получает 3 ПО.

Фаза управления

Возвращая космонавтов, Астробот получает награды от ферм в соответствующем ряду (вне зависимости от того, может ли он разместить этих космонавтов на базе).

Sky Watch



Астробот продвигается по шкале Sky Watch в зависимости от положения своего маркера на шкале развития:

Лёгкая сторона: 0/2 — 1 деление, 3/5 — 2 деления, 6/7 — 3 деления.

Трудная сторона: 0/1 — 1 деление, 2/3 — 2 деления, 4/7 — 3 деления.

Затем он участвует в защитной программе из достигнутой секции (снизу вверх). Участвуя в самой верхней защитной программе, Астробот, как обычно, потребляет 1 энергию.

Если Астробот не может поучаствовать в защитной программе, он вместо этого продвигается на 3 дополнительных деления по шкале Sky Watch.

ВНИМАНИЕ! Если Астробот больше не может продвинуться по шкале Sky Watch, игнорируйте это продвижение. Однако он всё равно участвует в защитной программе, если возможно.

To Mars



Астробот отправляет одно из своих строений на марсианский корабль.

- Сначала выберите сооружение, которое закончит модуль марсианского корабля, если возможно. Если несколько строений соответствуют тому, что отправит Астробот, найдите из них первое доступное в ряду, на который указывает **треугольник**, и следуйте направлению **стрелки**, если нужно.

- В противном случае выберите самое крупное доступное сооружение. Если несколько сооружений соответствуют тому, что отправит Астробот, найдите из них первое доступное в ряду, на который указывает **треугольник**, и следуйте направлению стрелки, если нужно.

- Затем, в зависимости от положения маркера на шкале развития, Астробот получает следующие бонусы (они складываются):

Лёгкая сторона: 0/7 — получите 1 ПО, 3/7 — постройте крайнюю левую доступную солнечную панель на марсианском корабле и получите указанные бонусы, 6/7 — получите космонавта с «Лунного шлюза».

Трудная сторона: 0/7 — получите 2 ПО, 2/7 — постройте крайнюю левую доступную солнечную панель на марсианском корабле и получите указанные бонусы, 4/7 — получите космонавта с «Лунного шлюза».

ВНИМАНИЕ! Всякий раз, когда Астробот получает космонавта, отправляйте его на марсианский корабль (учитывая все правила отправки туда космонавтов), если возможно.

Создатели игры

Разработка игры и одиночного режима:

Фабио Лопиано и Несторо Мангоне

Иллюстрации и графический дизайн: Дэвид Ситбон

Графический дизайн и вёрстка: Ульрик Мас

Развитие игры: Фабио Лопиано, Несторо Мангоне и Маттьё Вердые

Составитель правил: Маттьё Вердые

Руководитель производства: Эммануэль Бельтрандо

Особые благодарности: Франческо Бинетти, Александр Фигьер, Марио Гаццанига, Йоана Гика (@boardgamesfever), Валерия Грандинетти, Барбара Парутто, Андреа Роббьяни, Давид Спада

Приложение

Лидеры агентств

У каждого лидера агентства есть особая способность, которая улучшается 1 раз за игру при строительстве штаба.

Канада А

Способность. Перед выполнением основного действия вы можете потратить 2 кредита, чтобы поменять 1 своего доступного космонавта на космонавта с «Лунного шлюза». Вы обязаны выполнить своё основное действие этим новым космонавтом.

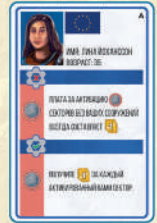
Улучшенная способность. Перед выполнением основного действия вы можете поменять 1 своего доступного космонавта на космонавта с «Лунного шлюза». Вы обязаны выполнить своё основное действие этим новым космонавтом.



Европа А

Способность. Когда вы работаете в кратере, плата за активацию секторов без ваших построек всегда составляет 1 кредит.

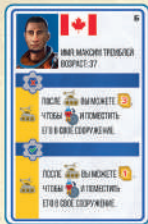
Улучшенная способность. Работая в кратере, получите 1 кредит за каждый активируемый вами сектор. Эта способность суммируется с предыдущей.



Канада Б

Способность. Построив сооружение, вы можете потратить 3 кредита, чтобы забрать 1 космонавта с «Лунного шлюза» и поместить его в своё сооружение.

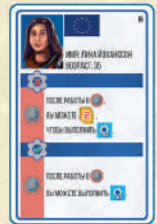
Улучшенная способность. Построив сооружение, вы можете потратить 1 кредит, чтобы забрать 1 космонавта с «Лунного шлюза» и поместить его в своё сооружение.



Европа Б

Способность. Закончив работу в кратере, вы можете потратить 2 кредита, чтобы выполнить 1 корпоративное действие.

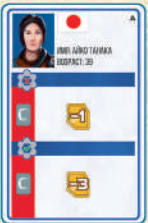
Улучшенная способность. Закончив работу в кратере, вы можете выполнить 1 корпоративное действие.



Япония А

Способность. Финансируя проект, тратьте на 1 кредит меньше.

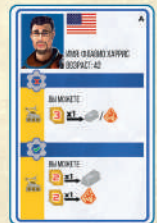
Улучшенная способность. Финансируя проект, тратьте на 3 кредита меньше.



США А

Способность. Строя сооружение, вы можете потратить 3 кредита вместо 1 титана или 1 редкоземельного металла.

Улучшенная способность. Строя сооружение, вы можете потратить 2 кредита вместо 1 титана и/или потратить 2 кредита вместо 1 редкоземельного металла.



Япония Б

Способность. Финансируя проект корпорации, вы можете потратить 3 кредита, чтобы активировать жетон этой корпорации.

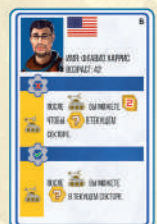
Улучшенная способность. Финансируя проект корпорации, вы можете потратить 1 кредит, чтобы активировать жетон этой корпорации.



США Б

Способность. Построив сооружение, вы можете потратить 2 кредита, чтобы добыть ресурс из его сектора.

Улучшенная способность. Построив сооружение, вы можете добыть ресурс из его сектора.



Получение кредитов	Добыча ресурса в секторе	Требование к уровню энергии	Купол	Финансировать проект бесплатно (невзирая на энергию и кредиты)
Трата кредитов	Получение космонавта с «Лунного шлюза»	Потребление энергии	Мастерская	Доход
Титан	Жетон шаттла	Работа в кратере	Лаборатория	Активировать жетон корпорации
Редкоземельный металл	Любой космонавт	Командное действие	Штаб	Эффекты карт:
Репутация	ИНЖЕНЕР	Построить сооружение	Общий размер сооружений	Корпоративное действие
Немедленные ПО	ТЕХНИК	Финансировать проект	Размер сооружения	Корпоративное действие один раз в раунд
ПО в конце игры	УЧЁНЫЙ	Выполнить не более 3 корпоративных действий	Построить сооружение бесплатно (невзирая на энергию и кредиты)	Постоянная способность
Корпоративное действие		Посещение «Лунного шлюза»	Подсчёт очков в конце игры	Немедленный бонус