

ROLL FOR THE GALAXY

КУБАРЕМ ПО ГАЛАКТИКЕ

Борьба за Галактику на кубиках! «Кубарем по Галактике» — это игра о становлении космических империй для 2—5 игроков, главным элементом которой являются кубики. Кубики — это рабочие, которые разрабатывают новые технологии, колонизируют миры и поставляют товары. В игре побеждает тот, кому удастся самым эффективным способом распорядиться своими рабочими и создать процветающую империю!

ОБ ИГРЕ

На протяжении нескольких раундов игроки развивают галактические цивилизации, нанимая рабочих (представленных разноцветными кубиками) для колонизации миров и разработки технологий (представленных жетонами).

Каждый раунд начинается с того, что игроки, закрывшись ширмами, бросают кубики *рабочих*. Выпавшие результаты показывают, чем готовы заняться их рабочие в текущем раунде. Участники тайно *выбирают* одним своим рабочим одну из пяти фаз, а затем открывают ширмы и отыгрывают *выбранные* фазы в порядке возрастания их номеров.

С каждой фазой связаны свои действия, выполнив которые рабочий присоединяется к *населению* игрока.

Отыграв выбранные фазы, участники переходят к управлению империями. Они тратят галактические кредиты на *наём* рабочих, перекладывая их кубики из ячейки населения обратно в стаканчик для броска в следующем раунде.

Победителем станет тот, чьи рабочие, технологии и миры создадут величайшую космическую империю и принесут больше всех победных очков!

СОСТАВ ИГРЫ

- 5 стаканчиков для кубиков.
- 5 маркеров кредитов.
- 5 планшетов империй.
- 5 планшетов фаз.
- 5 ширм игроков.
- 9 жетонов фракций (широкие, пронумерованные от 1 до 9, с серыми уголками).
- 9 жетонов родных миров (с серыми уголками).
- 111 кубиков (см. перечень справа).
- 55 игровых жетонов (двусторонние).
- Мешочек (для игровых жетонов).
- 33 фишки победных очков (ПО):
 - 20 маленьких фишек с 1 ПО,
 - 8 средних фишек с 5 ПО,
 - 5 больших фишек с 10 ПО.
- 5 жетонов фаз (с крупными символами фаз).
- Правила игры.

Перед самой первой игрой аккуратно отделите ширмы, планшеты, жетоны и фишки от картонных листов.



Исследование даст вам новые жетоны и галактические кредиты.



Разработка технологий поможет изменить правила игры в свою пользу.



Колонизация миров принесёт больше рабочих и мест производства товаров.



Производство снабдит вас товарами для поставок.



Поставка товаров позволит зарабатывать галактические кредиты и победные очки.

Пять фаз игры



Имперский кубик (белый, 25 шт.)



Военный кубик (красный, 22 шт.)



Кубик потребления (сиреневый, 9 шт.)



Новаторский кубик (голубой, 20 шт.)



Промышленный кубик (коричневый, 14 шт.)



Генный кубик (зелёный, 12 шт.)



Кубик технологий иных (жёлтый, 9 шт.)



Этот символ означает кубик любого цвета (из вышеуказанных)

Цвет и количество кубиков

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

1 Поместите посередине игровой области:



2 Каждый игрок получает:

- стаканчик для кубиков,
- маркер кредитов,
- планшет империи (поместите маркер кредитов на деление с 1 (\$)),
- ширму,
- планшет фаз,
- начальные жетоны (см. справа).



По 12 ПО на каждого игрока (фишками с 1 и 5 ПО):

Число игроков	ПО
2	24
3	36
4	48
5	60

Отложите фишки с 10 ПО в сторону, они будут нужны только в последнем раунде. Уберите остальные фишки ПО в коробку.

Случайным образом раздайте всем игрокам по 1 жетону фракции и по 1 жетону родного мира. Верните оставшиеся жетоны этих типов в коробку.

Каждый игрок выкладывает 2 полученных жетона перед своим планшетом лицом вверх — это начальные владения его империи.

3 Каждый игрок берёт игровые жетоны

Возьмите 2 жетона из мешочка и выложите их в зону подготовки на своём планшете. Выложите один из этих жетонов стороной с технологией вверх (◇), а второй — стороной с миром вверх (○). Технология кладётся в левую ячейку зоны подготовки, мир — в правую.

В самой первой игре выложите лицом вверх самые дешёвые технологию и мир. В последующих партиях решайте сами, какую технологию и какой мир выбрать.

4 Каждый игрок получает кубики

- Поместите 3 имперских (белых) кубика в свой стаканчик (☐).
- Поместите 2 имперских кубика в свою ячейку населения (☐).
- Возьмите все кубики, которые приносят вам ваши жетон фракции и жетон родного мира (○), и поместите их туда, куда указано: в ячейку населения (☐), в стаканчик (☐) или на жетон родного мира в качестве товара (☐).

Не берите кубики, указанные на жетоне мира из зоны подготовки, — сначала этот мир нужно колонизировать (добавить в свои владения).



Уточнения

- Жетон фракции и жетон родного мира приносят кубики только при подготовке к игре.
- Жетон родного мира «Обречённый мир» не даёт кубиков, но зато игрок начинает с 8 галактическими кредитами.
- Жетон фракции «Разрушенная колония» состоит из 2 миров, каждый из которых приносит по кубик.

ИГРОВОЙ РАУНД

Игра длится несколько раундов (обычно 11–14). Каждый раунд включает в себя 5 этапов:

1. Бросок кубиков.
2. Назначение рабочих.
3. Открытие ширм.
4. Выполнение фаз (*выбранных* фаз, в порядке их нумерации).
5. Управление империями.

Каждый этап игроки выполняют *одновременно*.

Участники отыгрывают раунд за раундом, пока во время одного из них не будет выполнено 1 или 2 условия окончания игры:

- все начальные фишки ПО распределены между игроками;
- во владениях хотя бы одного игрока находится 12 и более жетонов (жетон фракции считается за 2 жетона).

Этот раунд доигрывается до конца, после чего проводится финальный подсчёт ПО.

1. БРОСОК КУБИКОВ

Игроки закрываются ширмами и одновременно бросают все кубики рабочих, находящиеся в их стаканчиках.

2. НАЗНАЧЕНИЕ РАБОЧИХ

Первым делом рассортируйте кубики по выпавшим результатам, выложив их в отдельные ряды под соответствующими символами своего планшета фаз. Считается, что вы назначили рабочих этим фазам.

В этих правилах и в тексте свойств жетонов символ означает любого рабочего, назначенного фазе.

Грани с — это *джокеры*. Таких рабочих можно назначить любой фазе. (Если у вас несколько джокеров, их можно назначить как одной и той же фазе, так и разным.)

Выбор фазы. Каждый игрок выбирает фазу, перенося одного любого рабочего в любую ячейку планшета фаз. В текущем раунде будут отыграны только выбранные фазы (см. «Выполнение фаз» на с. 4).

Теперь этот кубик рабочего назначен выбранной фазе. Не обращайте внимания на символ на его верхней грани: считается, что на ней символ выбранной фазы.

Переназначение. Некоторые технологии позволяют **переназначить** рабочих, то есть перенести кубики из их рядов под планшетом фаз в другие ряды под планшетом фаз ().

У каждого игрока есть одно изначальное свойство **переназначения**, указанное на его планшете фаз и называющееся **приказом**.

Для выполнения **приказа** поместите 1 любого рабочего справа от планшета фаз (в *область приказа*) и **переназначьте** 1 другого рабочего какому-то другому ряду планшета фаз. Рабочий из области приказа вернётся в стаканчик на следующем этапе (см. «Открытие ширм» на с. 4).

Каждое свойство **переназначения** можно использовать не более 1 раза за раунд. Как и некоторые другие свойства, переназначение необязательно к применению, на что указывает слово «можете» в его описании.

Закончив назначать и переназначать рабочих, игроки переходят к следующему этапу.

Случается, что участники отыгрывают этапы и фазы с разной скоростью, поэтому те, кто делает это быстрее, должны дождаться остальных. Придумайте сами, как показать другим, что вы закончили выполнение этапа или фазы (например, вы могли бы определённым образом поворачивать стаканчик).



Фаза I. Исследование



Фаза II. Разработка



Фаза III. Колонизация



Фаза IV. Производство



Фаза V. Поставка



Планшет фаз



Джокер (кладётся в любой ряд)



Выбранная фаза



Область приказа



Приказ



Свойство технологии «МЕСТНЫЕ СУБСИДИИ»



Технология со свойством переназначения

Совет. Переназначая рабочего, не меняйте верхнюю грань его кубика. Так вам будет проще переиграть применение свойства, если вы захотите это сделать (конечно, до того, как откроются ширмы).

3. ОТКРЫТИЕ ШИРМ

Игроки убирают ширмы, показывая, как они назначили рабочих и какие фазы выбрали. Переверните жетоны фаз, соответствующие выбранным фазам, стороной с **X** вниз.

Игра вдвоём. Бросьте имперский (белый) кубик из запаса. Если его результат — не выбранная никем фаза, переверните и её жетон тоже. В текущем раунде она также будет отыгрываться.

Верните в стаканчик всех своих рабочих, назначенных фазам с **X**, и рабочих из области **приказа**.



4. ВЫПОЛНЕНИЕ ФАЗ

Игроки одновременно отыгрывают *выбранные* фазы в порядке нумерации этих фаз. Отыгравая фазу, используйте всех назначенных ей рабочих, *включая* рабочего, выбравшего эту фазу (если он есть).

Фаза, которую никто не выбрал, в текущем раунде пропускается.

С каждой фазой связаны свои действия, которые выполняют назначенные этой фазе рабочие. Эти рабочие именуется соответствующим образом.

Исследователь (глаз) → **Разведка:** возьмите новые жетоны, при желании сбросив жетоны из зоны подготовки (🔧).
или
Снабжение: получите 2 галактических кредита (💰).

Разработчик (ромб) → Подготавливайте самую верхнюю технологию (💎) из зоны подготовки (перенесите подготовленную технологию в свои владения).

Колонизатор (круг) → Подготавливайте самый верхний мир (⊙) из зоны подготовки (перенесите подготовленный мир в свои владения).

Производитель (банка) → Произведите товар (📦) в одном из цветных миров (🌍) ваших владений.

Поставщик (ракета) → **Продажа:** получите 3—6 галактических кредитов (💰) за товар.
или
Потребление: получите 1—3 ПО за товар.

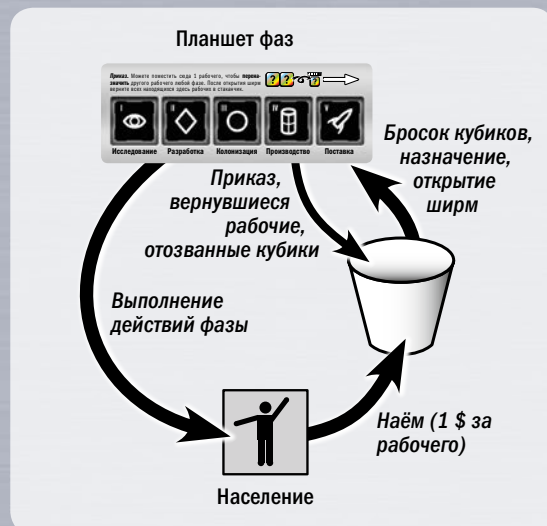
В каждой фазе игрок должен использовать всех своих назначенных этой фазе рабочих (если это возможно). Каждый рабочий используется один раз, после чего откладывается в ячейку населения (👤). В фазе исследования и поставки полностью выполняйте текущее действие, прежде чем объявить, каким будет ваше следующее действие.

На этапе управления империями (см. с. 8) вы потратите галактические кредиты (💰) на наём рабочих из ячейки населения в стаканчик, тем самым получив кубики на следующий раунд.

Галактические кредиты (💰) можно заработать в разных фазах. В описании свойств для обозначения кредитов используется знак \$ (например, «+2 \$»). Сумма ваших \$ отмечается на планшете империи при помощи маркера кредитов. У игрока никогда не может быть больше 10 \$. Если он получает больше, лишние кредиты сгорают.

Если после выполнения всех возможных действий текущей фазы у вас остаются неиспользованные кубики, назначенные этой фазе, верните их в стаканчик.

У большинства технологий есть свойства, влияющие на ту или иную фазу или на выполнение действий.



Круговорот рабочих в Галактике



ИССЛЕДОВАНИЕ

По одному за раз используйте каждого своего **исследователя** для выполнения действия **разведки** (👁️🔍️) или **снабжения** (👁️💰). После использования поместите его в ячейку населения (👤).

👁️🔍️ Разведка. Возьмите жетоны из мешочка. Их число зависит от числа жетонов, сброшенных вами из стопок зоны подготовки. Решите для каждого взятого жетона (в любом порядке), чем он будет — технологией (🔹) или миром (◯), и положите его *под низ* соответствующей стопки в зоне подготовки.

Из мешочка вы берёте на 1 жетон больше, чем сбросили. Вы не обязаны сбрасывать жетоны. Если вы не делаете этого, то просто берёте 1 жетон.

Если в мешочке закончились жетоны, сделайте так, как описано на с. 10 («Уточнения. Исследование»).

Вы можете сбрасывать **любые** жетоны, находящиеся в любых стопках своей зоны подготовки. Сброшенные жетоны подкладываются под жетон фазы исследования.

Вы можете сбрасывать жетоны всякий раз, когда выполняете действие разведки. Не запрещается сбрасывать жетоны, полученные во время предыдущих разведок (см. рис. ниже).

В конце фазы исследования все сброшенные жетоны возвращаются в мешочек.

В фазе исследования рабочие, находящиеся на стопках жетонов в зоне подготовки (разработчики и колонизаторы), остаются на месте, даже если игрок полностью сбрасывает их стопки.

Правило о том, что в каждой стопке должно быть по 1 жетону, относится только к подготовке к игре и не действует во время игры.

👁️💰 Снабжение. Прибавьте себе 2 галактических кредита (👤💰).



Первая разведка



Стопки жетонов в зоне подготовки перед разведкой

Вторая разведка



Сбрасываемые жетоны (под 👁️)

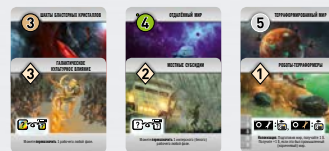


Нет

Третья разведка



Новые жетоны в порядке взятия из мешочка (обе стороны)



Стопки жетонов в зоне подготовки после разведки



Пример. Три последовательных действия разведки



РАЗРАБОТКА

По одному за раз переместите каждого своего **разработчика** на **самый верхний** жетон стопки технологий в зоне подготовки (🔧).

Как только число разработчиков на верхнем жетоне технологии становится равным его **стоимости** (цифра на 📄), он считается **подготовленным**. Переместите технологию в свои владения, а разработчиков, её подготовивших, — в ячейку населения.

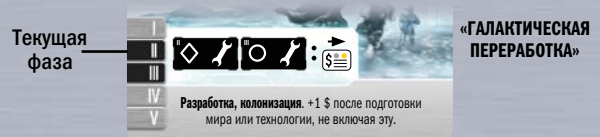
Используйте всех возможных оставшихся разработчиков для подготовки следующей верхней технологии из стопки. За одну фазу разработки можно подготовить несколько технологий.

Если стопка технологий из зоны подготовки опустела, а у вас ещё остались неиспользованные разработчики, верните их в стаканчик.

Благодаря действию разведки и свойствам, связанным с исследованием, верхняя технология из стопки может оказаться подготовленной ещё в фазе исследования. В этом случае **не добавляйте** её к своим владениям и не убирайте с неё разработчиков до начала ближайшей фазы разработки. В начале фазы разработки сделайте всё, что вы делаете при окончании подготовки технологии. Если на жетоне больше кубиков, чем нужно для подготовки технологии, выберите, каких разработчиков переместить в ячейку населения, а каких оставить на следующем верхнем жетоне.

У большинства технологий имеются **свойства**, вступающие в силу после добавления этих технологий во владения игрока. Они применяются либо при назначении кубиков, либо в указанных фазах. Если в описании свойства нет слова «можете», оно обязательно к применению. Если это возможно, свойство действует, даже когда у вас нет рабочих, назначенных указанной фазе.

У трёх технологий вместо свойств есть **мгновенные эффекты**, как у миров (см. ниже).



Подготовка технологий 📄 🔧



КОЛОНИЗАЦИЯ

По одному за раз переместите каждого своего **колонизатора** на **самый верхний** жетон стопки миров в зоне подготовки (🌍).

Как только число колонизаторов на верхнем жетоне мира становится равным его **стоимости** (цифра на 📄), он считается **подготовленным**. Переместите мир в свои владения, а колонизаторов, его подготовивших, — в ячейку населения.

Используйте всех возможных оставшихся колонизаторов для подготовки следующего верхнего мира из стопки. За одну фазу колонизации можно подготовить несколько миров.

Если стопка миров из зоны подготовки опустела, а у вас ещё остались неиспользованные колонизаторы, верните их в стаканчик.

Благодаря действию разведки и свойствам технологий верхний мир из стопки может оказаться подготовленным ещё в фазе исследования. В этом случае **не добавляйте** его к своим владениям и не убирайте с него колонизаторов до начала ближайшей фазы колонизации. В начале фазы колонизации сделайте всё, что вы делаете при окончании подготовки мира. Если на жетоне находится больше кубиков, чем нужно для подготовки мира, выберите, каких колонизаторов переместить в ячейку населения, а каких оставить на следующем верхнем жетоне.

Каждый мир обладает **мгновенным эффектом**, указанным на его жетоне. Этот эффект действует **один раз**, сразу после добавления мира во владения игрока. Все миры приносят кубики. Некоторые дают ещё и галактические кредиты. Если мгновенный эффект обязывает вас убрать кубик, вы забираете его **откуда угодно** и возвращаете в запас.



Совет. Чтобы получить больше кубиков, колонизируйте больше миров. Старайтесь не скапливать много рабочих на дорогах жетонах — они могут надолго там «застрять».



ПРОИЗВОДСТВО

Каждый **производитель** создаёт товар (🏭) в цветном мире (🌍) во владениях игрока.

Кубик производителя (🏭) превращается в кубик товара, который кладётся на жетон мира.

Любой кубик производителя (любого цвета) может стать товаром в любом цветном (*не сером*) мире. Совпадение цвета товара с цветом мира имеет значение только при *потреблении* товара. При *продаже* товара цвет не важен (см. «Поставка» ниже).

На каждом жетоне мира может находиться не более 1 товара (если только у игрока нет технологии «Галактические резервы»).

В конце фазы верните всех неиспользованных производителей в стаканчик.



ПОСТАВКА

Каждый **поставщик** забирает 1 товар (🏭) из мира во владениях игрока и либо **продаёт** (🏭 \$), либо **потребляет** (🏭 🏠) его. В любом случае *оба кубика* (поставщик и товар) откладываются в ячейку населения.

🏭 \$ Каждая **продажа** приносит игроку определённое число галактических кредитов (💰), зависящее от *цвета мира* (**не** от цвета кубиков!), в котором был продан товар.

Новаторский мир 🌍: 3 💰.

Промышленный мир 🌍: 4 💰.

Генный мир 🌍: 5 💰.

Мир технологий иных 🌍: 6 💰.

Некоторые свойства позволяют получать больше кредитов при продаже.

🏭 🏠 Каждое **потребление** приносит игроку от 1 до 3 фишек ПО:

- 1 фишка с 1 ПО (всегда);
- +1 фишка с 1 ПО, если *цвет товара* совпадает с *цветом мира*, в котором его потребляют;
- +1 фишка с 1 ПО, если *цвет поставщика* совпадает с *цветом мира*, в котором потребляют товар.

Если в качестве товара или поставщика используется кубик потребления (сиреневый), то считается, что его цвет автоматически совпадает с цветом мира. Таким образом, кубик потребления всегда приносит +1 ПО.

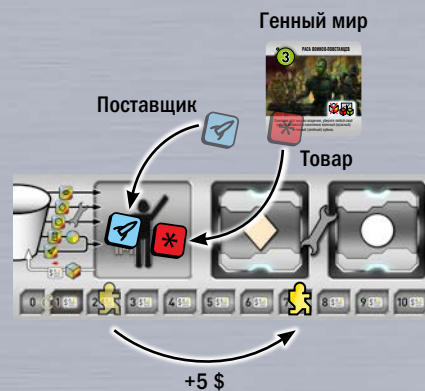
Использование 2 кубиков потребления в качестве поставщика и товара всегда приносит 2 дополнительных ПО.

Некоторые свойства позволяют получать больше ПО при потреблении и даже зарабатывать галактические кредиты.

Если у вас закончился начальный запас фишек ПО, добавьте к нему отложенные в сторону фишки с 10 ПО и продолжайте получать ПО за потребление.

Когда заканчивается начальный запас фишек ПО, выполняется 1 из 2 условий окончания игры. Партия завершается, после того как текущий раунд полностью доигрывается до конца.

В конце фазы верните всех неиспользованных поставщиков в стаканчик.



Совет. Чем раньше вы начнёте продавать товары, тем больше рабочих наймёте для следующих раундов.



Совет. Используйте кубики потребления для выполнения действий потребления, чтобы получать дополнительные ПО.

5. УПРАВЛЕНИЕ ИМПЕРИЯМИ

Наём. Наймите рабочих, переместив кубики из ячейки населения в стаканчик и уменьшив сумму своих галактических кредитов на 1 (\$) за каждого нанятого рабочего. Наём рабочих продолжается, пока в вашей ячейке населения есть кубики или пока у вас есть кредиты. Если в итоге у вас окажется 0 кредитов, перенесите маркер кредитов на деление с 1 \$ (как указано на планшете империи).

Если у вас меньше кредитов, чем кубиков в ячейке населения, вы сами выбираете, какие кубики использовать для найма.

Отозванные кубики. Вы можете *отозвать* любых своих разработчиков и колонизаторов (со стопок в зоне подготовки), а также товары (с жетонов миров). Все они возвращаются в стаканчик.

В отличие от найма, на то, чтобы отозвать кубики, не тратятся галактические кредиты.

Если после найма в вашем стаканчике нет ни одного кубика, вы обязаны отозвать хотя бы 1 кубик.

Обновление. Переверните все жетоны фаз сторонами с X вверх.

Проверка окончания игры. Игра завершается, если в текущем раунде закончился начальный запас фишек ПО (см. «Поставка» на с. 7) или если во владениях какого-либо игрока оказалось хотя бы 12 жетонов (см. «Победа в игре» ниже), причём двойной жетон фракции считается сразу за 2.



Выплата 4 \$, а затем получение 1 \$

Совет. Отзывайте кубики, если они «застряли» в зоне подготовки или если у вас скопилось больше товаров, чем вы в состоянии поставить.



Игрок собрал 13 жетонов, выполнив условие окончания игры

ПОБЕДА В ИГРЕ

Подсчитайте ПО каждого игрока:

- ПО с его фишек.
- Число ПО, равное стоимости всех миров и технологий в его владениях (цифры на \blacklozenge и \circ). Учитывайте обе цифры жетона фракции. *Не* учитывайте жетоны из зоны подготовки.
- ПО по свойствам технологий с символом «б+» (в дополнение к 6 ПО за сами эти технологии), как указано в их описании. При необходимости округлите подсчёт *вверх* (к большему целому).

Некоторые технологии с символом «б+», такие как «Галактическая Федерация» (см. пример справа), учитывают себя сами.

В игре побеждает участник, набравший больше всех ПО.

В случае ничьей каждый претендент на победу прибавляет к своему результату:

- число кубиков в своём стаканчике,
- сумму своих галактических кредитов.

В игре побеждает претендент с наибольшим счётом. Если по-прежнему сохраняется ничья, побеждают все претенденты.



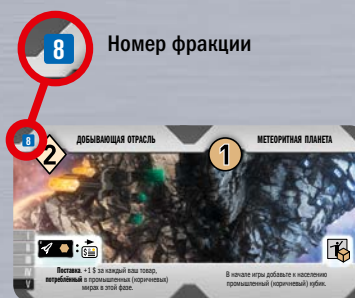
13 ПО за жетоны технологий.
3 ПО за жетоны миров.
5 ПО от «Галактической Федерации».
4 ПО от «Нового галактического порядка».
Всего: 25 ПО.

ПООЧЕРЁДНОЕ ВЫПОЛНЕНИЕ ДЕЙСТВИЙ

Чаще всего участники играют одновременно. Однако случаются две ситуации, когда очерёдность хода может иметь значение:

- когда во владениях игрока может оказаться 12 и более жетонов (условие окончания игры);
- когда в начальном запасе ПО могут закончиться фишки (условие окончания игры).

Если в игре появляется потребность в последовательном выполнении действий, ходите поочерёдно, по часовой стрелке, начиная с игрока с наименьшим номером фракции.



ПРАВИЛА ХОРОШЕГО ТОНА

Соперники не должны видеть жетоны, извлекаемые вами из мешочка, и жетоны, накрытые верхними мирами и технологиями в вашей зоне подготовки. Сами вы можете смотреть свои стопки жетонов в любой момент игры. Если вас спрашивают, вы обязаны сообщать *размер* каждой стопки.

Жетоны, сбрасываемые в фазе исследования и подкладываемые под жетон этой фазы, тоже должны держаться в секрете.

Единственное, что ещё нужно держать в тайне, — это кубики рабочих, которые игроки бросают и перемещают за ширмами во время первых двух этапов раунда.

Поскольку игра не предусматривает проверку выполнения действий, совершённых за ширмами, советуем тщательно следить за тем, что вы делаете, чтобы не допустить досадных ошибок.

ДЛЯ ПОКЛОННИКОВ ИГРЫ «БОРЬБА ЗА ГАЛАКТИКУ»

Игра «Кубарем по Галактике» отличается от «Борьбы за Галактику» следующими нюансами:

- Другой порядок фаз. Поставка («потребление» в прошлой игре) происходит *после* производства, а не до него.
- За выбор фазы не даётся бонус (но зато вы знаете, что эта фаза точно будет).
- Игроки *не* ограничены одним жетоном за одну фазу «строительства».
- Все технологии уникальны.
- Минимальное число рабочих, которое можно поместить на жетон, составляет 1, а не 0, даже если возможная скидка позволяет сделать его меньше 1.
- ПО, которые приносят жетоны, равны их стоимости (за исключением технологий с символом «6+», дающих дополнительные ПО).
- Отсутствует захват миров. Вместо этого в игре есть военные кубики, ориентированные на разработку и колонизацию и символизирующие вооружённую подготовку к экспансии.
- Цены продаж выросли на 1 \$. К примеру, товар из генного мира продаётся за 5 \$ вместо 4 карт.
- В фазе поставки игрок может продать несколько товаров (по числу пар поставщиков-товаров).

— В чём разница между терминами «рабочий», «товар», «поставщик» и т. д.?

— Рабочий — это кубик в стаканчике и под планшетом фаз, а также кубик, использованный для выбора фазы. Кубики в области приказа и в ячейке населения не считаются рабочими. В зависимости от фазы, которой назначены рабочие, они становятся исследователями, разработчиками, колонизаторами, производителями или поставщиками. Когда кубик производителя переносится на жетон мира, он становится кубиком товара.

— Почему на кубиках разного цвета символы фазы производства выглядят по-разному?



— Чтобы помочь игрокам, не различающим цвета.

— В левом верхнем углу жетонов зелёных миров нарисована маленькая точка. Что она значит?



— Точка на генных (зелёных) мирах позволяет игрокам, не различающим цвета, отличить их от промышленных (коричневых) миров.

Подготовка к игре

— Должен ли я всегда выкладывать два моих начальных жетона «дешёвыми» сторонами вверх?

— Нет. Это правило действует только в самой первой партии.

— Могу ли я выложить оба начальных жетона в одну ячейку зоны подготовки?

— Нет.

— Могу ли я отозвать товары с моих начальных владений в начале игры?

— Нет. Товары отзываются только на этапе управления империями.

Назначение рабочих

— Должны ли результаты кубиков совпадать с символами фаз, которым они назначены?

— Нет. Назначенный кубик может не совпадать со своей фазой, если игрок использовал его для выбора фазы или применил свойство **переназначения**.

— Могу ли я назначить кубик с результатом после того, как игроки уберут ширмы?

— Нет. Все кубики назначаются до этапа открытия ширм.

— Обязан ли я выбрать фазу до использования свойств переназначения?

— Да.

Исследование

— Обязан ли я использовать всех моих исследователей?

— Да. Каждый из них должен выполнить либо снабжение, либо разведку.

— Обязан ли я заранее говорить, что будет делать каждый мой исследователь?

— Нет. Вы выполняете действия одно за другим. Чем будет каждое следующее действие (разведкой или снабжением), вы решаете перед его выполнением.

— Что если игроку, выполняющему разведку, нужно взять из мешочка больше жетонов, чем их осталось?

— Взяв все оставшиеся жетоны из мешочка, игрок помещает в него все сброшенные жетоны из-под жетона фазы исследования и добывает оставшееся число жетонов.

— Что если даже после этого в мешочке не хватает жетонов?

— Это крайне редкий случай. Игрок откладывает все взятые жетоны в зону подготовки. Затем каждый игрок с минимум

3 жетонами в зоне подготовки (среди них может оказаться и активный игрок) сбрасывает 1 жетон и кладёт его в мешочек. Выполняющий разведку игрок берёт из мешочка недостающее число жетонов.

Когда в мешочке остаётся мало жетонов, игроки могут выполнять действия фазы исследования друг за другом, как описано на с. 9.

Разработка и колонизация

— Обязан ли я использовать всех моих колонизаторов и разработчиков?

— Да. Вы переносите их одного за другим на верхний жетон соответствующей стопки зоны подготовки (если у вас есть в ней жетоны).

— Обязан ли я применять все имеющиеся у меня скидки (например, от «Роботов-репликантов»)?

— Да.

— Может ли в моих владениях быть больше 12 жетонов?

— Да. Вы можете закончить игру с более чем 12 жетонами, добавив во владения несколько жетонов в последнем раунде.

Производство и поставка

— Обязаны ли производители совпадать по цвету с цветом мира, чтобы произвести товар?

— Нет. Производитель любого цвета может стать товаром в любом цветном (не сером) мире.

— Цена продажи товара определяется не цветом этого товара, а цветом *мира*, в котором его продают, верно?

— Да.

— Обязан ли я заранее говорить, что будет делать каждый мой поставщик?

— Нет. Вы выполняете действия одно за другим. Чем будет каждое следующее действие (продажей или потреблением), вы решаете перед его выполнением.

— Если я использую кубики с джокерами для потребления, я получаю дополнительные ПО?

— Нет. Для потребления важны *цвета* используемых кубиков, а не символы на них.

— Могу ли я сознательно использовать поставщиков и товары, не совпадающие по цвету с цветами миров, чтобы получить меньше ПО?

— Да, иногда это может быть обусловлено тактическими соображениями.

Управление империями

— Обязан ли я нанимать все кубики рабочих, которые в состоянии оплатить?

— Да.

— Имеет ли смысл отзывать рабочих в последнем раунде?

— Да, из-за правила разрешения ничьей (см. «Победа в игре» на с. 8), которое учитывает кубики в стаканчике, но не учитывает товары и рабочих в зоне подготовки.

Мгновенные эффекты

— Если мгновенный эффект обязывает меня убрать кубик, я могу выбрать *любой* свой кубик?

— Да. Причём вы *сначала* убираете имеющийся кубик, а затем добавляете новые (если эффект их приносит).

— Когда я убираю кубик из стаканчика, с планшета фаз, из зоны подготовки или из мира, влияет ли это на что-нибудь (кроме того, что теперь у меня на 1 кубик меньше)?

— Нет. Даже если вы убираете кубик, использованный для выбора фазы, эта фаза всё равно отыгрывается.

Свойства технологий

- Когда можно использовать свойства технологий?
- Свойства **переназначения** используются только на этапе назначения рабочих. Остальные свойства применяются в указанных в их описании фазах (исключение: «Галактические резервы», см. ниже).

— Сколько раз за фазу можно применить свойство?

— Столько, сколько оно может быть применено.

Пример. Технология «Общественные сооружения» приносит своему владельцу 1 \$ всякий раз, когда он добавляет во владения технологию. Если за одну фазу игрок подготавливает «Общественные сооружения», а затем ещё 2 технологии, то получает в общей сложности +2 \$.

— Должны ли у меня быть назначенные фазе рабочие, чтобы сработало свойство, связанное с этой фазой?

— Нет.

— Могу ли я использовать свойство технологии в той же фазе, в которой я её подготовил?

— Да, см. пример выше.

— Могу ли я переназначить кубик из области приказа?

— Нет.

— Если свойство переназначения действует сразу на нескольких рабочих, я могу назначить их разным фазам?

— Да.

— Можно ли применить свойство переназначения к рабочим с джокером *****?

— Да, но в этом редко бывает смысл.

— Можно ли применить свойство переназначения к кубiku, результат которого не совпадает с символом назначенной ему фазы?

— Да. То, каким фазам назначены кубики рабочих, определяется 5 рядами планшета фаз, в которых они находятся, а не символами на кубиках.

— Некоторые свойства связаны с исследователями технологий иных. Откуда их взять, если на жёлтых кубиках нет символов исследования?

— Кубик технологий иных (жёлтый) можно поместить под фазу исследования свойством **переназначения**. Этим кубиком также можно *выбрать* фазу исследования или назначить ей джокер *****.

— Можно ли применить свойство к кубiku, результат которого не совпадает с символом в описании этого свойства?

— Да. То, каким рабочим является кубик, определяется не по результату кубика, а по фазе, которой он назначен.

— Считаются ли кубики потребления (сиреневые) кубиками других цветов при подсчёте очков в конце игры и использовании свойств?

— Нет. Они «меняют» цвет только в целях получения дополнительных ПО по действию потребления.

— Как именно делается округление вверх (указанное на жетонах технологий)?

— Любая дробная часть числа округляется до следующей единицы.

Пример 1. В конце каждой фазы поставки «Космическое пиратство» приносит своему владельцу 1 кредит за каждые 2 военных кубика в его населении. Если у него 3 военных кубика, это приносит ему 1,5 кредита, что округляется до 2.

Пример 2. В конце игры владелец «Нового галактического порядка» получает 2 дополнительных ПО за каждый свой набор из 3 военных кубиков. У игрока 4 военных кубика, это $1\frac{1}{3}$ набора, что округляется до 2 наборов военных кубиков. Так как каждый набор даёт 2 ПО, всего игрок получает 4 дополнительных ПО.

Уточнения некоторых свойств технологий

«**Археология иных**». См. вопрос про исследователей технологий иных в разделе «Свойства технологий».

«**Безумные учёные**». Если ни у кого нет новаторских миров, это тоже *считается ничьей* и вы можете использовать свойство для переназначения 1 кубика.

«**Биологическая адаптация**». Свойство технологии не считается свойством переназначения (хотя это слово фигурирует в описании свойства).

«**Бывшая исправительная колония**». См. раздел «Мгновенные эффекты».

«**Галактические резервы**». У этого свойства *постоянный эффект*. После подготовки этой технологии вы можете игнорировать правило о том, что в цветном мире не должно быть больше 1 товара. Вместо этого в каждом вашем цветном мире может быть до 2 товаров одного или разных цветов. Для поставки каждого из них требуется отдельный поставщик.

«**Галактический мандат**». См. вопросы про переназначение в разделе «Свойства технологий».

«**Генетическая лаборатория**». Это свойство учитывает только ваши генные (зелёные) кубики, используемые как товары, а не товары в ваших генных мирах.

«**Группа изучения иных**». Берите дополнительный жетон после выполнения действий всеми игроками, но *до* возвращения сброшенных жетонов в мешочек. См. также вопрос про исследователей технологий иных в разделе «Свойства технологий».

«**Информационные технологии**». См. раздел «Мгновенные эффекты».

«**Исполнительная власть**». См. вопросы про переназначение в разделе «Свойства технологий».

«**Корабль изучения иных**». Дополнительный исследователь технологий иных имеет значение только для некоторых свойств, связанных с исследованием.

«**Космический десант**». См. раздел «Мгновенные эффекты».

«**Космический туризм**». Если есть несколько миров с наивысшей стоимостью, вы получаете дополнительный 1 \$, только если владеете ими всеми. При определении стоимости мира учитывайте только его базовую, *напечатанную* стоимость (а не стоимость с учётом скидок).

«**Мобилизация**». См. раздел «Мгновенные эффекты».

«**Нанотехнологии**». См. вопросы про переназначение в разделе «Свойства технологий».

«**Органические верфи**». Дополнительный генный поставщик имеет значение, только если используется в качестве товара, потребляемого в *генном мире*.

«**Политика изоляции**». См. вопросы про переназначение в разделе «Свойства технологий».

«**Раса воинов-повстанцев**». См. раздел «Мгновенные эффекты».

«**Зона свободной торговли**». Например, если стоимость серого мира составляет 3 или 4, она понижается до 2. Если у вас во владениях есть ещё и «Роботы-репликанты», стоимость снижается до 1 (в обоих случаях).

«**Улучшенная логистика**». Во время исследования свойство используется сколько угодно раз. Оно не применяется к жетону, который приносит свойство «Группы изучения иных». Если игроки выполняют действия по очереди, не забывайте, что это свойство используется только на вашем ходу фазы исследования.

«**Шахтёры-повстанцы**». См. раздел «Мгновенные эффекты».

ПРАВИЛА, КОТОРЫЕ ЧАСТО ЗАБЫВАЮТ

- Игроки делают ходы *одновременно* (не по очереди, не друг за другом).
- Кубик, выложенный на планшет фазы для выбора фазы, по-прежнему считается назначенным рабочим.
- Каждый игрок может выбрать только *одну* фазу. Каждый переназначенный рабочий (включая рабочего, назначенного **приказом**) помещается *под* планшет фаз.
- Все рабочие игрока, назначенные текущей фазе, выполняют действия по очереди, одно за другим. Игроки не обязаны объявлять заранее, какие действия будут выполнять их рабочие.
- Рабочий, выполнивший действие, переносится в ячейку населения (не в стаканчик).
- Неиспользованные рабочие возвращаются в стаканчик (не в ячейку населения).
- Сброшенные жетоны подкладываются под жетон фазы исследования.
- При выполнении действия потребления каждый кубик потребления (сиреневый), использованный в качестве товара или поставщика, приносит +1 ПО.
- При подсчёте числа жетонов во владениях игрока для проверки выполнения условия окончания игры (12 жетонов) жетон фракции и родной мир тоже учитываются. Вместе они считаются за 3 жетона.

РАСПРЕДЕЛЕНИЕ СИМВОЛОВ И ЦВЕТОВ

Грани кубиков одного цвета совпадают. Кубики каждого цвета ориентированы на определённые фазы.

Имперский кубик: исследование.

Военный кубик: разработка, колонизация.

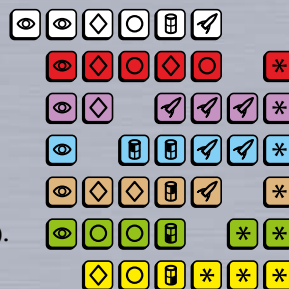
Кубик потребления: поставка.

Новаторский кубик: производство, поставка.

Промышленный кубик: разработка.

Генный кубик: колонизация, все фазы (2 джокера).

Кубик технологий иных: все фазы (3 джокера).



Эту же информацию, но в немного иной форме, можно увидеть на правой стороне ширмы игрока.

Все 55 игровых жетонов двусторонние. На одной стороне изображён мир, на другой — технология. Стоимость миров и технологий варьируется от 1 до 6. По типу и стоимости жетоны распределяются так, как указано справа.

1	2	3	4	5	6	Стоимость
5	6	4				15 новаторских миров
	5	6	2			13 промышленных миров
		3	4	2		9 генных миров
			2	2	3	7 миров технологий иных
2	3	2	2	1	1	11 других миров
1	1	1	6	5	4	18 технологий со свойствами переназначения
9	4	3	8	5	5	34 технологии с другими свойствами
		2	1			3 технологии с мгновенными эффектами
6	5	4	3	2	1	Стоимость

СОЗДАТЕЛИ ИГРЫ

Разработка и развитие игры, составление правил:

Вэй-Хва Хуан и Том Леманн

Базовый графический дизайн: Вэй-Хва Хуан

Иллюстрации на жетонах: Мартин Хоффман, Клаус Штефан

Графический дизайн: Мирко Судзуки



Эксклюзивный дистрибьютор на территории РФ — компания «Crowd Games». Информацию о приобретении наших игр вы можете узнать, посетив сайт www.crowdgames.ru или написав на электронную почту crowdgames@yandex.ru. Информационный партнёр «Crowd Games»: видеоблог «ДВА в КУБЕ» (www.twodiced.ru).

Русское издание игры

Издатель: «Crowd Games»

Руководители проекта:

Максим Истомин и Евгений Масловский

Выпускающий редактор и переводчик:

Александр Петрунин

Редактор: Джей

Корректор: Кирилл Егоров

Верстальщик: Алина Клеймёнова

Редакция «Crowd Games» благодарит Светлану Михину и Бориса Самарина за консультации по миру игры и советы по переводу названий жетонов.