НЕВІДОМА ПЛАНЕТА

ПРАВИЛА

Adam's Apple GAMES

GEEKACH

ВМІСТ ГРИ

1 космічна станція А.С.Т.Р.А.



144 плитки



6 планшетів планет



6 планшетів корпорацій



Лице (симетричне)
Зворот (асиметричний)



30 маркерів ресурсів

1 жетон командира станції

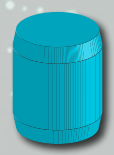


12 індикаторів сховищ





14 всюдиходів



36 рятувальних модулів



60 метеоритів



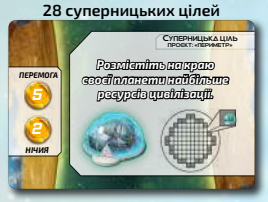
60 жетонів озеленення

28 карт цілей

28 особистих цілей



28 суперницьких цілей



36 карт цивілізації

9 карт 1-го рівня



9 карт 2-го рівня



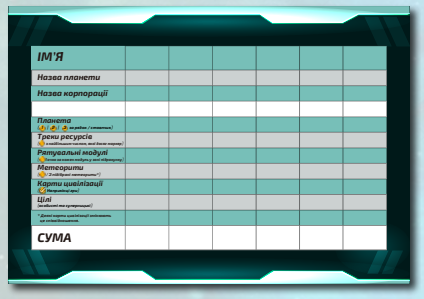
9 карт 3-го рівня



9 карт 4-го рівня



1 блокнот для підрахунку очок



60 карт подій

Події

20 із зеленим сигналом

20 із помаранчевим сигналом

20 із червоним сигналом



ЗМІСТ

Вміст гри.....2
Приготування до гри.....3
Перебіг гри.....4-7
Додаткові варіанти гри.....8
Соло-гра.....9
Асиметричні корпорації.....10-12
Асиметричні планети.....13-14
Словник термінів.....16

ПЕРЕД ПОЧАТКОМ ГРИ

Якщо ви граєте в «Невідому планету» вперше, радимо використовувати лише симетричні сторони планшетів планет і корпорацій (*KSB-4156 ma Universal Coalition*).

Коли ви опануєте гру на симетричних сторонах, вам буде легше навчитися грати з асиметричними планетами та корпораціями.

ОГЛЯД ГРИ

Ресурси Землі вичерпалися.
Майбутнє людства залежить від 1–6 корпорацій,
які почали освоювати далекі невідомі планети.

МЕТА ГРИ

Здобудьте якнайбільше очок, щоб перевершити корпорації суперників! Для цього освоюйте планету, просувайтеся треком ресурсів, збирайте рятувальні модулі та розчищайте метеоритні завали.

ПРИГОТУВАННЯ ДО ГРИ

1. Розмістіть космічну станцію на центрі стола. Покладіть *ПЛИТКИ МІСТКОСТІ* у відповідні комірки, як указано в розділі «Приготування космічної станції».

2. Роздайте кожному гравцеві 1 *ПЛАНШЕТ ПЛАНЕТИ*, 1 *ПЛАНШЕТ КОРПОРАЦІЇ*, 2 однакові *ІНДИКАТОРИ СХОВИЩА* та 5 *МАРКЕРІВ РЕСУРСІВ* (*чорний*, *синій*, *зелений*, *червоний* і *білий*). **Гравці розміщують ці компоненти, як показано на малюнку праворуч.**

3. Кожен гравець вибирає, на якій стороні планшетів гратиме — симетричній або асиметричній. Симетрична сторона завжди має рівень складності «1». Асиметрична сторона може мати вищий рівень складності.



Приклад: рівень складності 3

4. Кожен гравець бере стільки *РЯТУВАЛЬНИХ МОДУЛІВ*, скільки зображено на його планшеті планети, і розміщує їх на відповідних клітинках свого планшета. Потім він бере зображену на планшеті корпорації кількість *ВСЮДИХОДІВ* і кладе їх у свій запас.



Приклад: 2 всюдиходи

5. Кожен гравець розміщує один *ІНДИКАТОР СХОВИЩА* у відповідній комірці планшета корпорації, а другий — навпроти найближчого сектора космічної станції (за змоги рівновіддалено від індикаторів інших гравців).

6. Візьміть навмання кількість *КАРТ ЦИВІЛІЗАЦІЇ* кожного рівня, що дорівнює кількості гравців плюс 1. Наприклад, у грі вчотирьох візьміть по 5 карт кожного рівня. Посортуйте ці карти за рівнями і покладіть їх стосами долілиць. Решту карт цивілізації поверніть у коробку.

7. Сформуйте запас *МЕТЕОРИТІВ* і *ЖЕТОНІВ ОЗЕЛЕНЕННЯ* в межах досяжності всіх гравців.

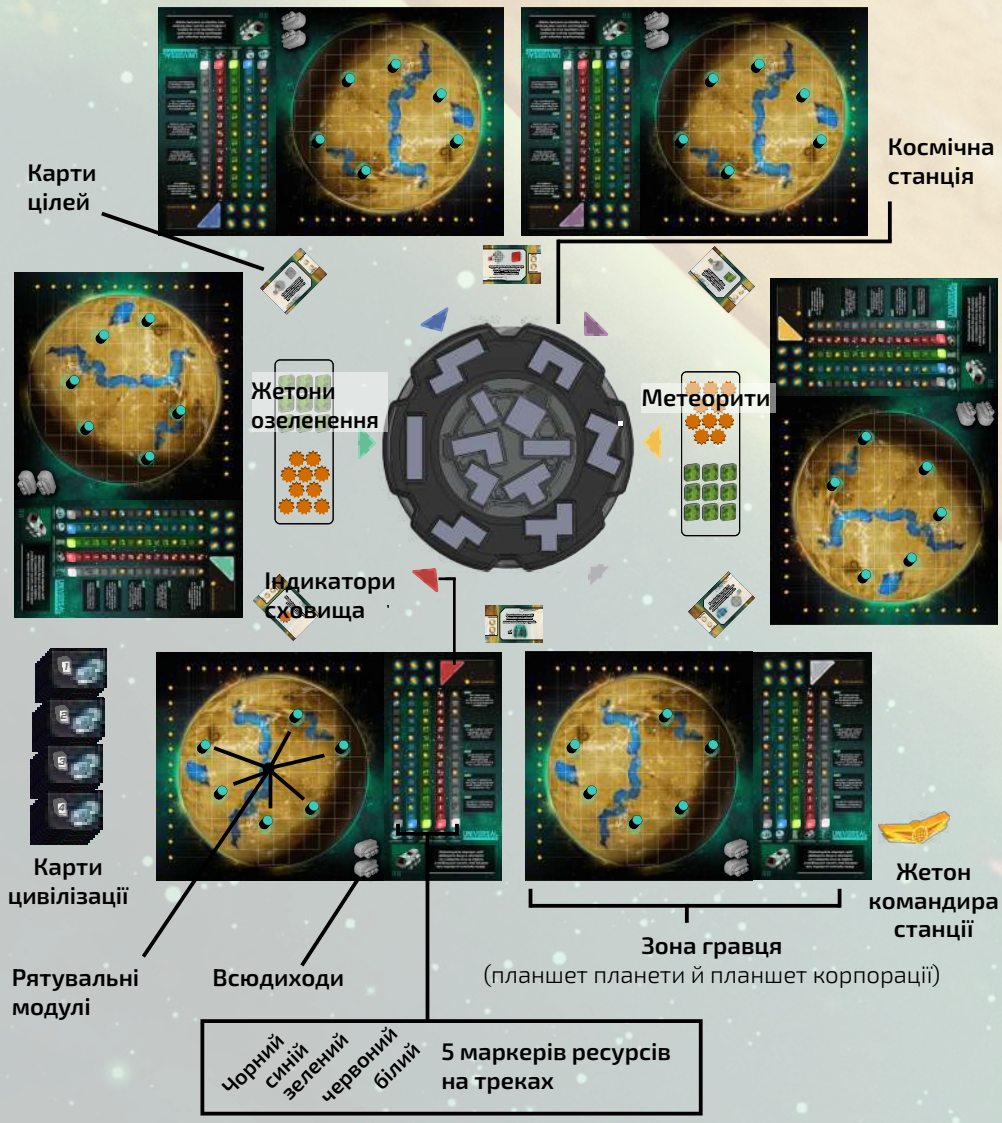
8. Перетасуйте та викладіть *КАРТИ ЦІЛЕЙ*. Карти цілей мають дві сторони. Використовуйте сторону, зазначену в таблиці нижче.

	Сторона карт	Розташування карт
3-6 гравців	Суперницька	По 1 карті між сусідніми гравцями
2 гравці	Суперницька	3 карти між гравцями
1 гравець	Особиста	4 карти, з яких ви вибираєте 3

9. Виберіть першого гравця і дайте йому *ЖЕТОН КОМАНДИРА СТАНЦІЇ*.



ПРИКЛАД ПРИГОТУВАНЬ



ПРИГОТУВАННЯ КОСМІЧНОЇ СТАНЦІЇ

Кожна секція *КОСМІЧНОЇ СТАНЦІЇ* називається *СХОВИЩЕМ* і складається з 2 комірок. У кожній комірці перед початком гри розміщують по 12 *ПЛИТОК* відповідної форми. Усі плитки в комірці повинні бути однакової форми.



Космічна станція має два кільця: внутрішнє (для малих плиток) **і зовнішнє** (для великих плиток). **Поверніть внутрішнє кільце перед початком гри так, щоб створити бажану комбінацію комірок для малих та великих плиток.**

Можете спробувати комбінацію з малюнка справа чи придумати власну.

ПЕРЕБІГ ГРИ

На початку кожного раунду командир станції може повернути космічну станцію, встановивши будь-яке сховище навпроти свого індикатора сховища (або не повертати станцію взагалі).

Після цього кожен гравець повинен узяти одну з двох плиток зі свого ***СХОВИЩА*** (тобто сховища, розміщеного навпроти свого індикатора). Усі гравці беруть плитки одночасно.



Кожен гравець розміщує вибрану плитку на своєму планшеті планети, дотримуючись ***правил розміщення плиток***.

Кожна плитка складається з 2 ділянок різних типів, які містять по 1 ресурсу відповідного типу.



Розмістивши плитку, перемістіть маркери ресурсів треками на планшеті своєї корпорації. За кожен ресурс на плитці (незалежно від її розміру) перемістіть маркер відповідного типу на 1 поділку.



Примітка. На планшетах корпорацій немає треку енергетичних ресурсів, бо цей ресурс застосовують інакше, ніж ресурси цивілізації, води, озеленення, всюдиходів чи технологій.

Розмістивши на своїй планеті плитку з символом метеорита, ***негайно*** покладіть на цей символ ***МЕТЕОРИТ*** із загального запасу. Наприкінці гри ви не здобудете очки за рядки й стовпчики планети, що містять принаймні 1 метеорит.



Коли всі гравці розмістять плитку та перемістять маркери ресурсів на своїх треках, передайте жетон командира станції наступному гравцеві за годинниковою стрілкою та розпочніть новий раунд.

КІНЕЦЬ ГРИ

Гра закінчується, якщо гравець не може розмістити жодну плитку зі свого сховища, дотримуючись правил **(А)**, або якщо в обох комірках одного зі сховищ вичерпалися плитки **(Б)**.

А. Якщо ви не можете розмістити жодної з двох плиток зі свого сховища, дотримуючись правил, усе одно візьміть 1 плитку й відкладіть її вбік. Перемістіть свої маркери ресурсів за ОБИДВА ресурси на цій плитці. Решта гравців завершує раунд за звичайними правилами. Після цього гра закінчується, і гравці переходять до підрахунку очок.

Б. Якщо обидві комірки одного зі сховищ спорожніли, гравці завершують поточний раунд за звичайними правилами. Після цього гра закінчується.

Важливо! Якщо ви можете розмістити на своєму планшеті принаймні 1 плитку зі свого сховища, ви повинні її вибрати. У такому разі гра продовжується.

ПРАВИЛА РОЗМІЩЕННЯ ПЛИТОК

СПОЧАТКУ ПЕРИМЕТР. Перша плитка, яку ви розміщуєте на своїй планеті, повинна лежати принаймні на одній з крайніх клітинок сітки планети.

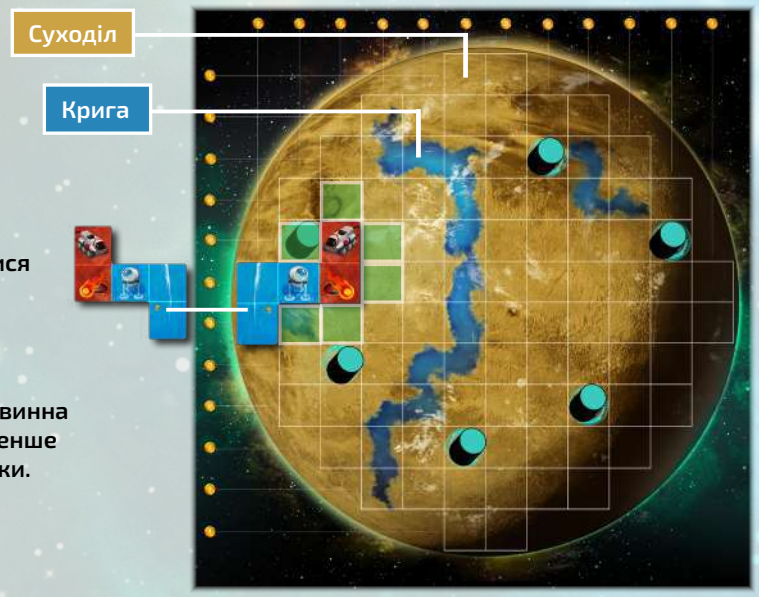
СУМІЖНІСТЬ. Наступні плитки, які ви розміщуєте на своїй планеті, повинні прилягати принаймні до однієї вже розміщеної плитки (плитки повинні прилягати сторонами, а не кутами).

ОДИН ШАР. Плитки не можна накладати одна на одну.

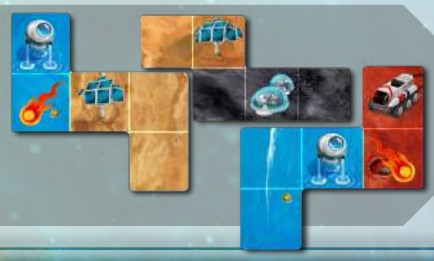
КОРДОНИ. Плитки не можуть виходити за межі сітки.

ВИРІВНЮВАННЯ ЗА СІТКОЮ. Клітинки розміщених плиток повинні збігатися з клітинками сітки планети.

ЗНИЩЕННЯ. Якщо ви розмістили плитку поверх рятувального модуля чи всюдихода, вилучіть цей компонент з планшета й покладіть у коробку.



Примітка. Плитки з водними та енергетичними ресурсами розміщують за особливими правилами (див. с. 5-6).





ТРЕКИ РЕСУРСІВ

Протягом гри гравці переміщуватимуть ***МАРКЕРИ РЕСУРСІВ*** угору треками відповідних кольорів, починаючи з поділки «0». Перемістивши маркер угору, гравець здобуває бонуси, зображені на поділці з маркером (якщо такі є).

Медалі (очки). **Наприкінці гри ви здобуваєте медалі залежно від позиції кожного вашого маркера на треках. Ви здобуваєте очки за медаль з найбільшим числом, якої досяг ваш маркер на кожному треку (***перебуває на поділці з цією медаллю або вище***).**

Бонуси синергії. Здобувши бонус синергії, ви повинні перемістити маркер будь-якого ресурсу на 1 поділку й здобути бонус поділки, якщо такий є (дотримуйтеся правил переміщення маркерів).

Якщо маркер досяг найвищої поділки треку, то наприкінці гри гравець здобуде очки за медаль з найбільшим числом, але вже не здобуватиме бонусів за розміщення плиток із цим ресурсом.
Виняток: трек всюдиходів.



Крім медалей і бонусів синергії, на треках ресурсів також є особливі бонуси — віхи.

ТРЕК ЦИВІЛІЗАЦІЇ

«Для всіх великих проривів і відкриттів потрібні люди».

Віха цивілізації

Перемістивши маркер на поділку з віхою цивілізації, ви повинні взяти всі позосталі карти цивілізації відповідного рівня з центра стола, вибрати одну й залишити її собі. Решту карт покладіть стосом долілиць на центр стола.

Якщо текст вибраної карти містить слово «*негайно*», відразу застосуйте її ефект.

Якщо текст карти містить слова «*наприкінці гри*», покладіть цю карту долілиць біля свого планшета корпорації і не показуйте її іншим гравцям до кінця гри.

Якщо протягом раунду двоє чи більше гравців досягли віхи цивілізації одного рівня, вони вибирають карти цивілізації за черговістю ходів, починаючи з командира станції.

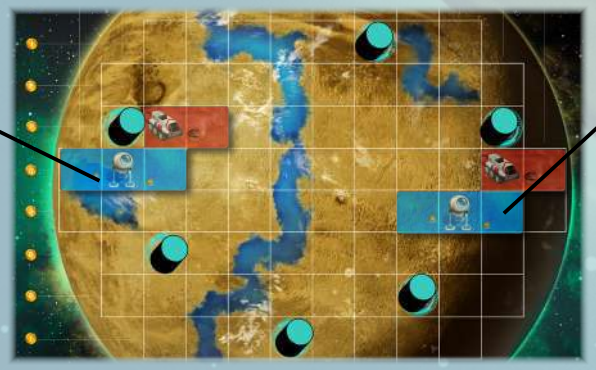
Якщо ви граєте з додатковими варіантами чи асиметричними корпораціями, може статися так, що карти цивілізації певного рівня вичерпаються. У такому разі, досягнувши відповідної віхи, гравець не отримує карту.

ТРЕК ВОДИ

«Вода — це не досягнення, а основа життя».

Розміщуйте плитки з водою за звичайними правилами розміщення плиток. Утім, щоб перемістити маркер води, ви повинні виконати особливу умову: принаймні 1 клітинка води на плитці повинна накрити кригу. Ви можете розмістити таку плитку, не виконуючи особливої умови, але в такому разі не зможете перемістити маркер води.

Приклад 1. Розмістивши плитку тут, ви переміщуєте маркер води.



Приклад 2. Розмістивши плитку тут, ви НЕ перемістите маркер води.

Трек води не має віх, але містить багато медалей.

ТРЕК ВСЮДИХОДІВ

«Команда з розчищення метеоритних завалів до ваших послуг!»

Віха всюдиходів

Перемістивши маркер на поділку з віхою всюдиходів, ви негайно розміщуєте *всюдихід* зі свого запасу на будь-якій клітинці останньої розміщеної вами плитки. Якщо ця плитка містить метеорит, ви можете розмістити всюдихід на клітинці з метеоритом і відразу його підібрати.

Переміщення всюдиходів. **Перемістивши маркер всюдиходів на поділку з числовим бонусом, ви здобуваєте стільки ж очок переміщення. За кожне очко ви можете перемістити будь-який свій всюдихід на 1 клітинку.**

Комплексні бонуси: ви здобуваєте 3 очки переміщення і бонус синергії.

- **Всюдихід можна переміщувати по горизонталі та вертикалі на сусідні клітинки, по 1 клітинці за кожне очко переміщення.**
- **Очки переміщення можна розділити між кількома всюдиходами.**
- **Всюдиходи можна переміщувати не лише клітинками плиток, а й клітинками планети.**
- **Всюдиходи можна переміщувати у зворотному напрямку.**
- **Якщо маркер всюдиходів досяг найвищої поділки треку, то, розміщуючи плитку з всюдиходом, ви й далі здобуваєте очки переміщення. (X∞)**



Приклад.
Гравець розділяє 4 очки переміщення між 2 всюдиходами (1–3) і (4). Перший всюдихід підбирає рятувальний модуль (2).

Підібрати метеорит або рятувальний модуль. **Перемістивши свій всюдихід на клітинку з метеоритом / рятувальним модулем, візьміть цей компонент і покладіть на свій планшет. Ви підбираєте їх, навіть якщо після цього переміщуєте всюдихід на іншу клітинку.**

Якщо ви розміщуєте плитку, жетон озеленення або метеорит (унаслідок ефекту карти подій) **поверх всюдихода, вилучіть цей всюдихід і покладіть його в коробку.**

Ви можете втратити всі свої всюдиходи. Також можлива ситуація, коли ви досягаєте віхи всюдиходів, але у вашому запасі немає жодного всюдихода.

ТРЕК ТЕХНОЛОГІЙ

«Технології — це те, що вирізняє нас серед інших живих істот».



Віха технологій

Перемістивши маркер на поділку з віхою технологій, ви отримуєте доступ до технології відповідного рівня. Ці технології можна використовувати щораунду до кінця гри (якщо не вказано інакше).

Приклад технологій корпорації Universal Coalition

Рівень 1. Можете ігнорувати правило суміжності розміщення плиток.

Рівень 2. Можете зберігати жетони озеленення, щоб розмістити їх наприкінці гри.

Рівень 3. Здобуваючи очки переміщення всюдиходів, щоразу здобувайте на 1 очко більше.

Рівень 4. Розмістивши плитку з водою на кризі, двічі перемістіть маркер води.

Рівень 5. Ви невразливі до метеоритів. Не розміщуйте метеорити на відповідних символах.

Уточнення
Рівень 4. Якщо ви переміщуєте маркер води внаслідок розміщення плитки, перемістіть його на 2 поділки замість 1 (*здобудьте бонуси за кожну*). Не переміщуйте маркер води двічі за бонуси синергії, карти подій та плитки, яких ви не розміщуєте.



ЕНЕРГЕТИЧНИЙ РЕСУРС

«Енергія — джерело нашої продуктивності».

На планшетах корпорацій немає треку енергетичних ресурсів. Розмістивши плитку з енергетичним ресурсом, ви можете перемістити маркер будь-якого з таких ресурсів:

1. Другий ресурс на щойно розміщеній плитці з енергетичним ресурсом.

2. Будь-який ресурс ділянки, яка прилягає до вашої енергетичної зони, що утворилася внаслідок розміщення плитки.

Приклад 1
Ви розмістили плитку з енергетичним ресурсом так, що вона не прилягає до жодної іншої плитки. У такому разі ви можете перемістити маркер цивілізації (*за енергетичний ресурс на щойно розміщеній плитці*). Потім перемістіть маркер цивілізації ще раз (*за ресурс цивілізації за звичайними правилами*).



Приклад 2
Ви розмістили плитку з енергетичним ресурсом так, що вона прилягає до інших плиток. Ви можете перемістити маркер одного з таких ресурсів: *цивілізація*, *технології*, *вода*, бо ділянки з цими ресурсами прилягають до вашої енергетичної зони.

Ви не можете перемістити маркер всюдиходів, бо ділянка з цим ресурсом не прилягає до енергетичної зони.



Уточнення
Ви можете перемістити маркер води за допомогою енергетичного ресурсу, навіть якщо відповідна ділянка води не накриває кригу.

ТРЕК ОЗЕЛЕНЕННЯ



«Флора — це не лише джерело кисню, а й цінний ресурс».



Віха озеленення

Переміщуючи маркер на поділку з віхою озеленення, ви здобуваєте ***1 жетон озеленення*** й негайно розміщуєте його на своїй планеті, дотримуючись правил розміщення компонентів.

Жетон озеленення — це ділянка озеленення, що складається з 1 клітинки і не містить ресурсу озеленення. Розмістивши такий жетон, ви не переміщуєте маркер озеленення. Жетони озеленення допоможуть заповнювати прогалини в рядках і стовпчиках на планшеті планети.

ПІДРАХУНОК ОЧОК НАПРИКІНЦІ ГРИ

Перш ніж підраховувати очки, переконайтеся, що всі гравці:
- розмістили свої жетони озеленення на планшеті планети;
- застосували всі доступні технології, які діють наприкінці гри;
- застосували всі ефекти своїх карт цивілізації, які діють наприкінці гри.

Сума чисел на ваших медалях — це кількість ваших очок.
А. Здобудьте очки за медалі за КОЖЕН ЗАПОВНЕНИЙ РЯДОК І СТОВПЧИК вашої планети (*без метеоритів і прогалин*). За кожен рядок і стовпчик ви можете здобути 1, 2 або 3 очки (кількість очок зазначено на медалі навпроти відповідного рядка чи стовпчика).

Б. Здобудьте очки за медаль з найбільшим числом, якої досяг ваш маркер на кожному треку (*перебуває на поділці з цією медаллю або вище*).

В. Здобувайте очки за підібрані рятувальні модулі та метеорити у своїй зоні підрахунку: 1 очко за кожен рятувальний модуль й 1 очко за кожні 3 метеорити (округлення до меншого).
(*Ефекти деяких компонентів можуть збільшити кількість цих очок.*)

Г. Здобудьте очки за медалі на ваших картах цивілізації з текстом *«наприкінці гри»*.

Д. Здобудьте очки за медалі на картах особистих цілей, яких ви досягнули (*тільки якщо граєте з особистими цілями або соло*).

Є. Здобудьте очки за медалі на картах суперницьких цілей, якщо ваша планета перевершила результат планети сусіднього гравця (*пропустіть цей крок, якщо граєте соло*).

Перемагає гравець з найбільшою кількістю очок! У разі нічиєї перемагає претендент з найменшою кількістю ненакритих клітинок на планеті. Якщо й далі нічия, перемагає гравець з найменшою кількістю метеоритів на планеті.

ПОШИРЕНІ ЗАПИТАННЯ

Чи можу я взяти плитку, щоб «примірятися» її до своєї планети, і повернути назад?
Так, але в такому разі всі гравці побачать плитку під нею. Домовтеся перед початком гри, чи всіх влаштовує такий варіант.

Чи можу я перевернути плитку перед розміщенням?
Так. Обидві сторони плиток однакові, тож можете перевертати їх як завгодно.

Чи можу я вибрати, який маркер перемістити першим?
Так, іноді вдалий порядок переміщення маркерів принесе вам більше вигоди.

ПРИКЛАД ПІДРАХУНКУ ОЧОК

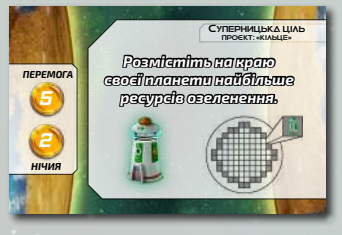
Гра закінчується, бо один з гравців не може розмістити жодної плитки зі свого сховища, дотримуючись правил. Він вибирає зображену праворуч плитку й двічі переміщує маркер води (*за 1 водний та 1 енергетичний ресурс*). Гравець не розміщує цю плитку на своїй планеті, а тому не викладає метеорит і не може скористатися доступною технологією рівня 4 (*двічі перемістити маркер води*).



Наприкінці раунду гравці переконуються, що перемістили всі свої маркери ресурсів й розмістили збережені жетони озеленення. Радимо також вилучити з планети не підібрані рятувальні модулі й всюдиходи, щоб вони не заважали рахувати очки.



Е(1). Суперницька ціль
Зона всюдиходів складається з 21 клітинки — це більше, ніж у гравця ліворуч.
5 очок



Е(2). Суперницька ціль
Гравець праворуч теж має 3 ресурси озеленення на крайніх клітинках планети. Нічия.
2 очки

А. Планета
15 очок

В(1). Рятувальні модулі
4 очки

В(2). Метеорити
1 очко

Б. Треки ресурсів

Трек цивілізації
1 очко

Трек води
7 очок

Трек озеленення
1 очко

Трек всюдиходів
5 очок

Трек технологій
1 очко

Разом
15 очок





Г. Карти цивілізації
1 очко

Планета (1 / 2 / 3 за рядок / стовпчик)	**15**
Треки ресурсів (з найбільшим числом, якої досяг маркер)	**15**
Рятувальні модулі (1 очко за кожен модуль у зоні підрахунку)	**4**
Метеорити (1 / 3 підібрані метеорити*)	**1**
Карти цивілізації (Наприкінці гри)	**1**
Цілі (особисті та суперницькі)	**7**
* Деякі карти цивілізації змінюють це співвідношення.	
СУМА	**43**

ДОДАТКОВІ ВАРІАНТИ ГРИ

ГРА ВДВОХ

Щоб збільшити важливість стратегії та планування в грі вдвох, можете змінити правила повороту космічної станції. Щораунду повертайте космічну станцію на 1 сховище за годинниковою стрілкою (у цьому варіанті командир станції не вибирає, як повертати космічну станцію). Решта правил не змінюється.



ОСОБИСТІ ЦІЛІ

Карти цілей двосторонні. Сторона з суперницькими цілями призначена для гри з кількома гравцями. У соло-грі використовуйте лише особисті цілі.

У грі з кількома гравцями ви можете використовувати не лише суперницькі, а й особисті цілі. Роздайте кожному гравцеві по 2 карти особистих цілей. Він вибирає одну з них, а другу кладе в коробку.

Після цього підготуйте карти суперницьких цілей. До кінця гри карти особистих цілей лежать долілиць, ви не показуєте особисту ціль іншим гравцям. Очки за досягнення особистих цілей здобувають наприкінці гри.





КОЛОДА ПОДІЙ

КОЛОДА ПОДІЙ **складається з 20 карт подій. Події — це труднощі, з якими стикатимуться гравці під час освоєння планети. Щораунду ви відкриватимете 1 карту події.**

Колода подій — це обов'язковий компонент соло-гри, але ви можете використовувати її і в грі з кількома гравцями.

Важливо! **Ви повинні застосувати всі ефекти карт подій до всіх гравців, крім випадків, коли застосування ефекту призведе до завершення гри. У такому разі ігноруйте цей ефект.**

ПРИГОТУВАННЯ КОЛОДИ ПОДІЙ

1. Розділіть карти подій на три стоси за типами (зелений, помаранчевий та червоний сигнали).

2. Якщо гравців двоє або більше, поверніть у коробку карти подій з символом соло-гри.



3. Утворіть колоду подій з 20 карт, узявши випадкові карти з трьох стосів. Якщо хочете ускладнити гру, візьміть більше карт з червоним сигналом, якщо хочете спростити — більше карт із зеленим і помаранчевим сигналом. Решту карт поверніть у коробку.



X зелених
Y помаранчевих
+ Z червоних

20 карт подій

Колода з 20 карт



ПРАВИЛА ГРИ З КОЛОДОЮ ПОДІЙ

1. Щораунду, повернувши космічну станцію, відкрийте та розіграйте наступну карту події. Кожен гравець повинен застосувати ефект карти події, якщо це можливо.

2. Наприкінці раунду скиньте розіграну карту події.

3. Решта правил не змінюється.

Додаткова умова закінчення гри
Якщо ви розіграли останню карту з колоди подій, гра закінчується після завершення поточного раунду.

ПРИГОТУВАННЯ ДО СОЛО-ГРИ

1. Приготуйте планшет планети, планшет корпорації, карти цивілізації, жетони озеленення, метеорити та рятувальні модулі як зазвичай. Поверніть космічну станцію будь-яким сховищем до себе.

2. Перетасуйте і візьміть 4 карти цілей. Виберіть 3 особисті цілі і покладіть біля планшета корпорації. Це ваші цілі на цю партію.

3. Утворіть колоду подій залежно від бажаного рівня складності (див. «Приготування колоди подій» і «Правила гри з колодою подій» на с. 8).



ПРАВИЛА СОЛО-ГРИ

Правила соло-гри не відрізняються від звичайних, за винятком того, що ви не вибираєте, як повернути космічну станцію. На початку кожного раунду ви повертаєте її на 1 сховище за годинниковою стрілкою.

1. Поверніть космічну станцію на 1 сховище за годинниковою стрілкою.
2. Відкрийте наступну карту події та застосуйте її ефект, якщо це можливо.
3. Продовжуйте раунд за звичайними правилами.

ПІДРАХУНОК ОЧОК У СОЛО-ГРІ

Ваша базова мета — здобути 60 очок, але це число може змінюватися залежно від складу вашої колоди подій.

	Базова мета	60 очок

	Червоні сигнали	Помаранчеві сигнали	Зелені сигнали
0-2	0	0	0
3-6	-5	-1	+3
7-10	-7	-2	+6
11-14	-9	-3	+9
15+	-11	-4	+12

Приклад колоди подій	8 червоних сигналів (-7 очок)	3 помаранчеві сигнали (-1 очко)	9 зелених сигналів (+6 очок)

Базова мета	60 очок
Зміни, зумовлені колодою подій	-7 - 1 + 6 = -2 очки
Остаточна мета (приклад)	58 очок

Наприкінці гри порівняйте свій результат з остаточною метою і перевірте, як добре ви впоралися.

-15 очок	Аварія! Доведеться почати спочатку на іншій планеті.
-10 очок	Провал. Невже більше ніхто не вижив?
-5 очок	Виробнича потужність низька, але вижити можна.
Остаточна мета	Місію завершено. Непогана робота!
+5 очок	Чудова робота, ви заслужили підвищення!
+10 очок	Це найкраща планета, яку ми бачили!
+15 очок	Ви геній своєї справи, командире!

АСИМЕТРИЧНІ КОРПОРАЦІЇ

Планшети корпорацій двосторонні. Симетричні сторони всіх планшетів однакові й забезпечують рівні умови для всіх гравців. Асиметричні сторони містять унікальні корпорації з особливими правилами. Ви можете вибрати симетричну або асиметричну сторону незалежно від вибору інших гравців.

Republic

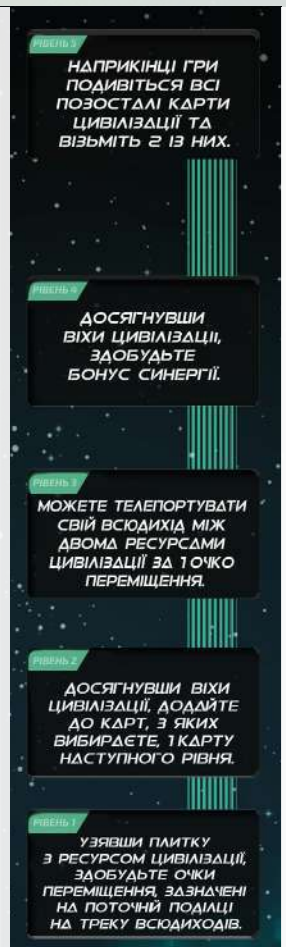
Технологія: рівень 5 Наприкінці гри подивіться всі позосталі карти цивілізації та візьміть 2 з них.

Технологія: рівень 4 Досягнувши віхи цивілізації, здобудьте бонус синергії.

Технологія: рівень 3 Можете телепортувати свій всюдихід між двома ресурсами цивілізації за 1 очко переміщення.

Технологія: рівень 2 Досягнувши віхи цивілізації, додайте до карт, з яких вибираєте, 1 карту наступного рівня.

Технологія: рівень 1 Узявши плитку з ресурсом цивілізації, здобудьте очки переміщення, зазначені на поточній поділці треку всюдиходів.



Особливі умови. Досягнувши віхи цивілізації, перемістіть маркер іншого ресурсу на 1 поділку вниз. Ви не здобуваєте бонусу цієї поділки.

Переваги: *7 віх цивілізації*
Недоліки: *1 всюдихід, переміщення маркерів униз*

REPUBLIC

Досягнувши віхи цивілізації, перемістіть маркер іншого ресурсу на 1 поділку вниз. Ви не здобуваєте бонусу цієї поділки.

Wormhole Corp.

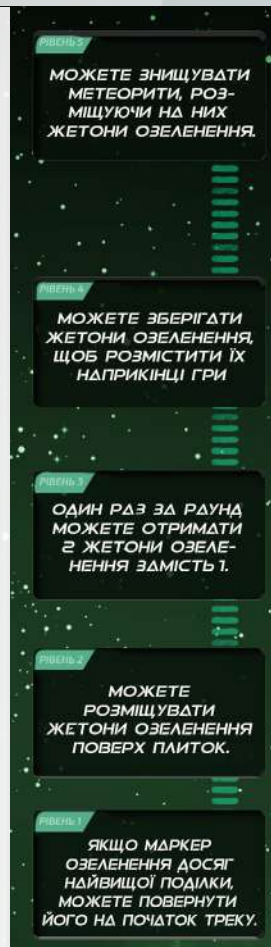
Технологія: рівень 5 Можете знищувати метеорити, розміщуючи на них жетони озеленення.

Технологія: рівень 4 Можете зберігати жетони озеленення, щоб розмістити їх наприкінці гри.

Технологія: рівень 3 Один раз за раунд можете отримати 2 жетони озеленення замість 1.

Технологія: рівень 2 Можете розміщувати жетони озеленення поверх плиток.

Технологія: рівень 1 Якщо маркер озеленення досяг найвищої поділки, можете повернути його на початок треку.



Особливі умови. Ви можете переміщувати маркер за ресурс озеленення на розміщеній плитці лише тоді, коли ця плитка розширює зону озеленення. Якщо поділка треку озеленення містить кілька бонусів, ви можете здобути лише один з них на вибір.

Переваги: *додаткові жетони озеленення*
Недоліки: *обмеження для переміщення маркера озеленення*

WORMHOLE CORP

Ви можете переміщувати маркер за ресурс озеленення на розміщеній плитці лише тоді, коли ця плитка розширює зону озеленення.

Переміщуючи маркер озеленення, виберіть лише один з двох бонусів на вибір.



Уточнення

«Ми інвестуємо в спеціалістів, щоб обійти всіх у гонці відкриттів».

Технологія рівня 1 дає змогу здобувати очки переміщення ще до того, як ви розмістите плитку. Якщо маркер всюдихода перебуває на поділці без числа, ви не здобуваєте очок переміщення.

Приклад технології рівня 2. Ви досягли віхи цивілізації рівня 3. Візьміть стос карт цивілізації рівня 3 й 1 випадкову карту зі стосу рівня 4. Виберіть 1 карту, а решту поверніть у відповідні стоси.

Перемістіть інший маркер униз (▽): перемістіть униз рівно на 1 поділку маркер на будь-якому треку, крім треку цивілізації. Ви не здобуваєте бонусу цієї поділки.

Уточнення

«Ми знайшли спосіб пришвидшити темпи озеленення планети!»



Технологія рівня 2 дає змогу об'єднувати окремі ділянки озеленення в зони, але ви не можете розмістити жетон озеленення на метеориті.

Технологія рівня 5 дає змогу наприкінці гри знищити позосталі метеорити, розмістивши на них жетони озеленення.

Приклад. Гравець переміщує маркер і вирішує отримати жетон озеленення замість додаткового переміщення маркера цивілізації.

Переміщуючи маркер озеленення, ви завжди вибираєте один із двох бонусів. Медалі не перебувають на поділках, але наприкінці гри ви здобуваєте за них очки за звичайними правилами.



Cosmos Inc.

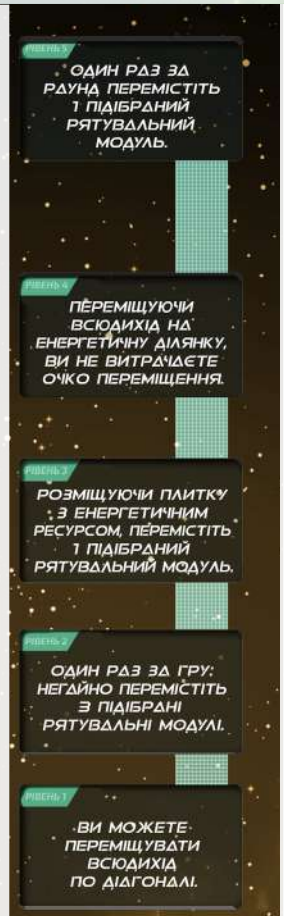
Технологія: рівень 5 Один раз за раунд перемістіть 1 підібраний рятувальний модуль.

Технологія: рівень 4 Переміщуючи всюдихід на енергетичну ділянку, ви не витрачаєте очко переміщення.

Технологія: рівень 3 Розміщуючи плитку з енергетичним ресурсом, перемістіть 1 підібраний рятувальний модуль.

Технологія: рівень 2 Один раз за гру: негайно перемістіть 3 підібрані рятувальні модулі.

Технологія: рівень 1 Ви можете переміщувати всюдихід по діагоналі.



Особливі умови. Ви можете розміщувати підібрані рятувальні модулі або в зоні підрахунку, або на треках ресурсів. Переміщуючи маркери, пропускайте поділки з рятувальними модулями. Ви не здобуваєте медалей та бонусів за такі поділки.

Переваги: *швидке переміщення треками*
Недоліки: *лише 1 всюдихід, відсутність медалей і бонусів за поділки з рятувальними модулями*

«Ми плануємо нарощувати темпи освоєння планети завдяки технологіям, знайденим у рятувальних модулях».

Уточнення

1. Ви можете розміщувати рятувальні модулі на кількох поділках треку поспіль. Тоді, переміщуючи маркер, ви пропускаєте відразу кілька поділок.

2. Наприкінці гри ви здобуваєте очки лише за ті рятувальні модулі, що перебувають у зоні підрахунку. Ви можете застосувати свої технології, щоб перемістити підібрані модулі з треків у зону підрахунку ближче до кінця гри.

Приклад. Ви переміщуєте маркер озеленення, пропускаючи поділку з рятувальним модулем. Ви не здобуваєте бонусу синергії на цій поділці, але досягаєте віхи озеленення.



Horizon Group

Технологія: рівень 5 Один раз за раунд перемістіть маркер всюдиходів.

Технологія: рівень 4 Знищте метеорит, доставивши його на водну ділянку.

Технологія: рівень 3 Підібравши метеорит, отримайте жетон озеленення.

Технологія: рівень 2 На початку раунду здобудьте 1 очко переміщення за кожен всюдихід, що перевозить метеорит.

Технологія: рівень 1 Розміщуючи плитки з ресурсами всюдиходів, можете ігнорувати правило суміжності.



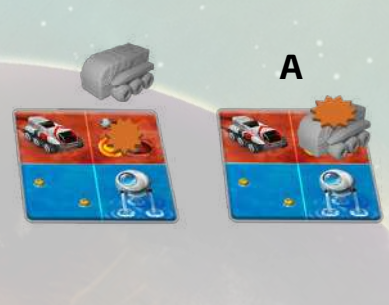
Особливі умови. Ви можете підібрати метеорит лише після того, як всюдихід його завантажить і доставить на клітинку з ресурсом всюдиходів.

Переваги: *4 всюдиходи*
Недоліки: *потреба доставляти метеорити, щоб їх підібрати*

«Розширений парк всюдиходів до ваших послуг!»

Уточнення

Кожен всюдихід може перевозити лише 1 метеорит. Всюдихід завантажує метеорит, коли ви розміщуєте його на клітинці з метеоритом, коли він зупиняється на клітинці з метеоритом або переміщується через неї. Щоб завантажити метеорит, покладіть його на всюдихід **[А]**. Якщо всюдихід з метеоритом перемістився на клітинку з ресурсом всюдиходів або через неї, відразу підберіть цей метеорит **[Б]**. Якщо всюдихід з метеоритом перемістився на водну ділянку, знищте цей метеорит **[В]**.



Підберіть метеорит і розмістіть його у своїй зоні підрахунку.

Знищте метеорит, якщо вам доступна технологія рівня 4.

Jump Drive

Технологія Е — Один раз за гру візьміть 3 карти цілей і виберіть 1. Вона буде доступна всім гравцям.

Технологія Д — Один раз за гру виберіть маркер і здобудьте всі бонуси в одному з ним рядку.

Технологія Г — Розміщуючи плитки, можете вважати технологічний ресурс енергетичним.

Технологія В — Один раз за раунд, здобувши бонус синергії, перемістіть вибраний маркер двічі.

Технологія Б — Один раз за раунд можете телепортувати всюдихід на ділянку того ж типу за 1 очко переміщення.

Технологія А — Один раз за раунд можете здобути бонус синергії замість жетона озеленення.



Особливі умови. Ви можете розмістити підібраний рятувальний модуль або в зоні підрахунку, або на комірці будь-якої технології. Це дає вам змогу відкривати технології в будь-якому порядку.

Переваги: *6 технологій, гнучкість*
Недоліки: *лише 1 всюдихід, відсутність очок за модулі на комірках технологій*

Уточнення

Зауважте, що ця корпорація не заохочує розвиток власних технологій. Що далі ви перемістите маркер технологій, то менше очок здобудете.

«Ми встановили контакт з іншою цивілізацією. Її представники готові поділитися з нами своїми неймовірними технологіями в обмін на наші рятувальні модулі».

Технологія Г. Ви можете вважати технологічний ресурс енергетичним лише під час розміщення плитки.

Технологія Д. Рядок складається з 5 поділок треків, розташованих на одному рівні з вибраним маркером.

Технологія Е. У грі з кількома гравцями виберіть суперницьку ціль. Якщо ви граєте соло, виберіть особисту ціль.

Oasis Ultd.

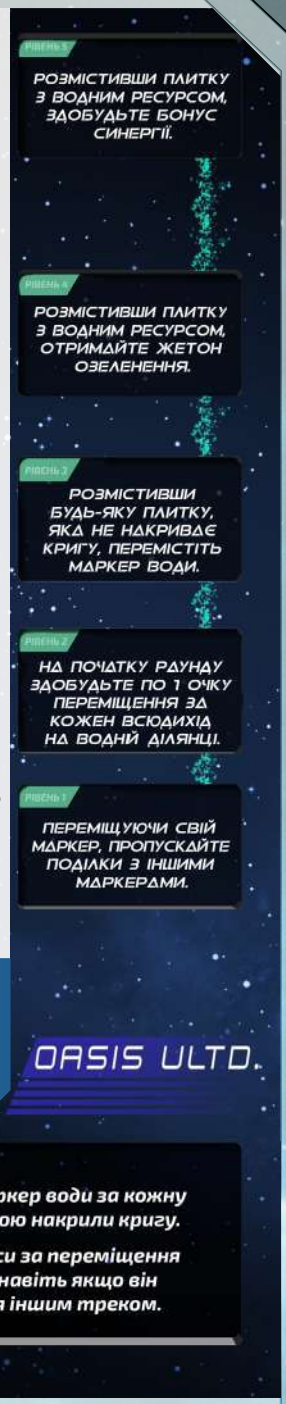
Технологія: рівень 5 — Розмістивши плитку з водним ресурсом, здобудьте бонус синергії.

Технологія: рівень 4 — Розмістивши плитку з водним ресурсом, отримайте жетон озеленення.

Технологія: рівень 3 — Розмістивши будь-яку плитку, яка не накриває кригу, перемістіть маркер води на 1 поділку.

Технологія: рівень 2 — На початку раунду здобудьте по 1 очку переміщення за кожен всюдихід на водній ділянці.

Технологія: рівень 1 — Переміщуючи свій маркер, пропускайте поділки з іншими маркерами.



Особливі умови. Ви переміщуєте маркер води за кожну водну ділянку, якою накрили кригу. Здобудьте бонуси за переміщення маркера води, навіть якщо він переміщується іншим треком.

Переваги: *взаємодія маркерів, багато медалей на треку води*
Недоліки: *довгий і звивистий трек води*

Уточнення

Ваш маркер води переміщується не по прямій лінії, а звивистою траєкторією, що охоплює різні треки.

Наприкінці гри кожен маркер дає медаль лише за трек відповідного ресурсу.

Технологія рівня 1. Маркер має завжди залишатись на своєму треку.

«Ми придумали, як за допомогою електролізу підтримувати базові потреби планети... але поки не розібралися в деталях».





Приклад. Ви розмістили плитку, накривши водною ділянкою відразу 2 клітинки з кригою, але позиція маркера озеленення не дає вам змоги перемістити маркер води двічі.

Однак якщо вам доступна технологія рівня 1, ви можете пропустити маркер озеленення, перемістивши маркер води на трек всюдиходів. Завдяки особливим умовам корпорації ви переміщуєте маркер води двічі (*за кожну клітинку криги, накриту водою*): пропустіть маркер озеленення, перемістіться на поділку треку всюдиходів, потім — на поділку треку технологій. Здобудьте бонус поділки треку всюдиходів — 1 очко переміщення.

Планшети планет двосторонні. Симетричні сторони всіх планшетів однакові й забезпечують рівні умови для всіх гравців. Асиметричні сторони містять унікальні планети, які можуть мати особливу структуру чи правила розміщення плиток. Опис кожної планети наведено нижче.

Важливо! Ви повинні дотримуватися всіх правил розміщення плиток, вказаних на планшетах асиметричних планет, крім випадків, коли дотримання правил призведе до завершення гри. У такому разі ігноруйте це правило.

АСИМЕТРИЧНІ ПЛАНЕТИ

273 — температура замерзання води за Кельвіном.

«К-273 майже повністю вкрита кригою. Її плити нестабільні й постійно зміщуються, тож краще нічого не будувати на кордонах із суходолом».



Персефона — давньогрецька богиня, через подорожі якої змінюються пори року.

«Суворий клімат розділив планету на чотири квадранти. Стихії за нас… але переважно таки проти».

Ви можете розміщувати плитку відразу в кількох квадрантах, якщо дотримуєтеся обмежень.



«Петра» — грецьке слово, що означає «камінь» або «скеля».

«Криги тут немає, але є потужні потоки електроенергії. Користуйтеся ними розумно».

Наприкінці гри не накриті плитками клітинки з потоками енергії вважають енергетичними ділянками.



АСИМЕТРИЧНІ ПЛАНЕТИ

Гея — давньогрецька богиня Землі.

«Місцева цивілізація налаштована мирно... поки ви не почнете плюндрувати її міста».

Ви можете накривати міста плитками, але це вплине на кількість здобутих очок.



«Арасі» — японське слово, що означає «буря».

«Вітри під кільцем безжальні. Перш ніж туди рушати, добряче закріпіться».

Кільце планети займає два найдовші рядки планети.

Ви не можете розміщувати на кільці жетони озеленення.



Тартар — у давньогрецькій міфології глибока прірва.

«Крізь центр планети простягнувся гігантський розрив. Освоювати тутешні землі буде непросто».

Розрив можна перетнути в двох місцях, якщо ви маєте технологію, що дає всюдиходам змогу переміщуватися по діагоналі.



ТВОРЦІ ГРИ

Творці гри: Раян Ламберт й Адам Реберґ

Ілюстрації: Йорґо Маніс

Графічний дизайн: Йорґо Маніс й Адам Реберґ

©Adam's Apple Games 2020.
Усі права застережено.

УКРАЇНСЬКЕ ВИДАННЯ

Керівник видавництва: Олександр Ручка

Керівник проєкту: Володимир Рибаков

Випускова редакторка: Алла Костовська

Перекладачка: Олександра Асташова

Редакторка: Олена Науменко

Дизайн і верстка: Артур Патрихалко

Неоціненна допомога: Андрій Журба, Анна Вакуленко, Ганна Жукова, Дмитро Бібік, Дмитро Науменко, Ілля Бобров, Олена Богуславська, Сергій Іщук, Сергій Тодоров і Тетяна Іщук

Українське видання © 2025 Geekach LLC.
www.geekach.com.ua
Усі права застережено.

СЛОВНИК ТЕРМІНІВ

Бонус. Будь-який символ на треку ресурсів, крім медалі.

Медаль. Число на символі медалі означає кількість очок, яку ви здобудете наприкінці гри.

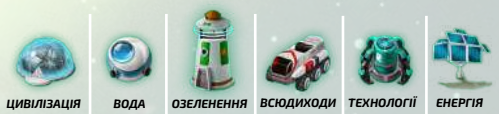
Бонус синергії. Здобувши цей бонус, один раз перемістіть будь-який маркер.

Перемістити маркер. Перемістіть указаний маркер на 1 поділку треком ресурсу. Після цього здобудьте бонуси поділки під маркером, якщо такі є.

Перемістити маркер униз. Перемістіть указаний маркер на 1 поділку вниз треком ресурсу. Ви не здобуваєте бонус поділки, на яку перемістили маркер.



Плитки. Картонні компоненти різноманітної форми. Плитки складаються з 2 ділянок різних типів, кожна з яких містить відповідний ресурс.



Ресурс. Один з двох символів на плитці.



Ділянка. Частина плитки, яка містить відповідний ресурс. У грі є 6 типів ділянок.

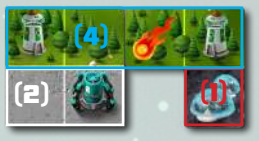


Віха. Бонус треку ресурсів, який має особливий ефект.

Клітинка. Квадрат розміром 1x1, з якого складається планета й плитки. Жетон озеленення також вважають клітинкою.



Жетон озеленення. Ділянка озеленення без відповідного ресурсу розміром 1x1 (*або 1 клітинка*). Отримавши жетон озеленення, відразу розмістіть його на планеті, якщо не маєте технології, яка дає змогу зберігати жетони озеленення до кінця гри. Жетон озеленення не вважають плиткою.



Зона. Група ділянок одного типу, що складається з однієї або кількох прилеглих плиток (плитки повинні прилягати сторонами, а не кутами). Розмір зони визначають загальною кількістю клітинок у ній.

Переміщення всюдиходів. Очки переміщення можна розділити між кількома всюдиходами. Всюдиходи можна переміщувати не лише клітинками плиток, а й клітинками планети, а також у зворотному напрямку.

Підібрати. Узяти компонент з планшета планети й покласти його в зону підрахунку на своєму планшеті корпорації.



Знищити. Знищений компонент вилучають із гри.

Символ заборони. Таким символом позначено додаткові обмеження в грі. Ви повинні дотримуватися додаткових обмежень, крім випадків, коли це призводить до закінчення гри. У такому разі ігноруйте ці обмеження.

ТЕРМІНИ ПЛАНШЕТІВ КОРПОРАЦІЙ

Всюдихід, що перевозить метеорит (Horizon). Всюдихід, на який ви фізично завантажили метеорит.

Доставляти (Horizon). Всюдихід, що перевозить метеорит, повинен переміститися на ділянку всюдиходів, щоб гравець міг підібрати цей метеорит і покласти на планшет своєї корпорації.

Зберігати жетони озеленення (Universal Coalition, Wormhole). Отримуючи жетони озеленення, ви можете накопичувати їх біля свого планшета корпорації, щоб розмістити наприкінці гри.

Здобути очки переміщення (Republic, Oasis, Horizon). У цьому раунді можете додатково перемістити всюдихід (або всюдиходи) на зазначену кількість клітинок.

Ігнорувати правило суміжності (Universal Coalition, Horizon). Ви можете розміщувати нові плитки не поруч з уже розміщеними плитками. Дотримуйтеся всіх інших правил розміщення (*зокрема обмежень на планшетах планет, планшетах корпорацій та картах подій*).

На початку раунду (Oasis, Horizon). На початку кожного раунду негайно застосуйте ефект, якщо виконали умову застосування технології.

Отримати жетон озеленення (Oasis, Horizon, Wormhole). Візьміть жетон озеленення з запасу і негайно розмістіть його на планеті (або збережіть, якщо ви маєте відповідну технологію).

Розмістити рятувальний модуль (Cosmos, Jump Drive). Ви можете вибрати, де розмістити здобутий або підібраний рятувальний модуль: у зоні підрахунку або іншому призначеному для цього місці вашого планшета корпорації.

Телепортувати всюдихід (Jump Drive, Republic). Перемістіть всюдихід з однієї клітинки на іншу. Таке переміщення не вважають переміщенням через клітинки, розміщені між точками телепортування.

Складність. Що вищий рівень складності планети чи корпорації, то більше в грі обмежень та потреби розробляти стратегію.



Компоненти з таким символом використовують лише для ***соло-гри***.



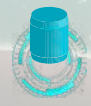
Негайно. Ефект із цим словом застосовують одразу.



Наприкінці гри. Застосуйте цей ефект наприкінці гри й здобудьте очки за медалі, якщо виконали зазначені умови.



Приклад подвійного бонусу. Отримаєте 3 очки переміщення всюдиходів і бонус синергії.



Комірка для ***рятувального модуля***.