

Продвинутые правила игры

Разработчики игры: Юрий Ямщиков и Надежда Пенкрат

Играйте по базовым правилам за исключением пунктов, описанных ниже:

Подготовка к игре

1. Случайным образом определите игрока, который начнет игру с жетоном инструктора.

2. Для игры *втроем*: случайным образом выберите 2 любые планеты, кроме Земли. Уберите в коробку и не используйте в этой партии жетоны посадки на эти планеты, а так же соответствующие карты Миссия 1 и Миссия 2. На протяжении игры участники могут садиться на данные планеты, но не получают за это жетонов посадки, и как следствие, победных очков.

Для игры *вдвоем*: аналогичным образом уберите 3 любые планеты, кроме Земли.

3. Раздайте игрокам по 2 карты Миссия 1 и 2 карты Миссия 2 взакрытую.

4. Начиная с текущего инструктора, игроки по часовой стрелки размещают по 1 фишке планеты на выбранные точки подходящих по цвету орбит до тех пор, пока все планеты и комета не окажутся на игровом поле. Первой планетой должна быть Земля, остальные выбираются по желанию размещающих их игроков.

5. Игроки одновременно, взакрытую сбрасывают по 2 любые карты Миссий из 4 имеющихся на руках. Сохраненные Миссии держаться втайне от остальных игроков до конца игры.

6. Поместите жетоны посадки на Землю рядом с полем. Разместите жетоны посадки с указанными ниже цифрами на фишки планет на игровом поле (кроме исключенных в п.2):

	Меркурий	Венера	Марс	Комета	Юпитер	Сатурн	Уран	Нептун
Верхний жетон	2	2	2	3	3	3	4	4
Нижний жетон	1	1	1	2	2	2	3	3

7. Каждый игрок выбирает свой цвет, соответствующий цвету ближайшей к нему розы направлений. Фишки кораблей выбранных цветов переместите на Землю, остальные верните в коробку.

8. Перемешайте колоду карт событий и положите ее рубашкой вверх. Откройте и выложите рядом 3 верхние карты.

9. Каждый игрок берет персональное поле, кладет на него 3 энергощита (серые кубики) и заполняет баки корабля 8 единицами топлива (желтые кубики) и 2 единицами гипер-топлива (красные кубики). Оставшиеся кубики кладутся рядом с общим полем, образуя «центр снабжения».

Обратите внимание, что в фазе 2 игроки могут закрывать (ладонью или ширмами из подручных материалов) свою розу направлений и, по желанию, топливные баки.

Дозаправка

Если корабль находится на планете в фазу 3, капитан может дозаправиться, пока остальные игроки двигают свои корабли. Игрок может выбрать один из двух вариантов дозаправки:

Обычная – производится без затраты щита, Игрок заполняет до 5 топливных баков своего корабля обычным топливом. Гипер-топливо не добавляется.

Полная (требует затраты щита) – 1 единица гипер-топлива (красный кубик) кладется в один из топливных баков корабля. Затем все пустые баки корабля заполняются стандартным топливом (желтыми кубиками).

В обоих случаях корабль остается на планете в течение хода, во время которого производится дозаправка.

Окончание игры и подсчет очков

Игра заканчивается после фазы 4 раунда, в котором хотя бы один из игроков совершил финальную посадку на Землю. Для совершения финальной посадки на Землю игрок должен иметь 4 (четыре) жетона посадки на другие планеты/кому. Так же игрок может совершить финальную посадку, если более не осталось жетонов посадки, которые он может собрать (даже если у него их менее 4х).

Все игроки, совершившие финальную посадку на Землю, на протяжении последнего хода получают по жетону посадки на Землю с цифрой 2. Игроки могут садиться на Землю и ранее финального хода, но при этом они не берут жетоны посадки.

Очки считаются по базовым правилам. Игрок, набравший больше всего очков, выигрывает. При равном количестве очков выигрывает тот, у кого осталось больше щитов. Если и это не позволяет определить победителя – объявляется ничья.

Разработчики игры благодарны всем, кто принимал участие в тестировании продвинутых правил игры: Игорю Киселеву, Андрею и Егору Пенкрат, Наталье Гельфрейх, Николаю Пенкрат, Елене Ямщиковой, Славке «ZoRDoK» Юмину.