

ALIEN FRONTIERS

RULEBOOK

Game Design by Tory Niemann

Art by Mark Maxwell • Graphic Design by Karim Chakroun © 2010 Clever Mojo Games

Alien Frontiers Обзор

Чужие Рубежи (Alien Frontiers) - это игра по управлению ресурсами и планетарному развитию от 2 до 4 игроков. Во время игры вы будете использовать орбитальные станции и технологии чужих, возводить купола колоний на стратегических территориях для контроля только что открытого мира.

Игровое поле представляет собой планету, её луну, станции на орбите вокруг планеты и солнце этой звездной системы. Кубики, которые вы получаете в начале игры, представляют звездолеты вашего флота. Вы будете распределять эти корабли по орбитальным станциям с целью получения ресурсов, расширения флота и колонизации планеты. В процессе игры вы будете размещать колонии на поверхности планеты для контроля ее территорий. Каждая территория дает определенные бонусы, и если вы контролируете ее, вы можете использовать эти преимущества для достижения успеха в игре.

Когда-то планета была домом для инопланетной расы, и она оставила удивительный артефакт на орбите. Используя свой флот для исследования артефакта, вы откроете удивительные технологии чужих, которые сможете использовать для победы.

Для победы в игре вам потребуется тщательно планировать распределение вашего флота, комбинировать технологии чужих и территориальные бонусы, а так же не давать противникам строить их собственные колонии. У вас есть требуемое для колонизации нового мира?

Credits

Game Design: Tory Niemann

Art: Mark Maxwell

Graphic Design: Karim Chakroun

Publisher: Clever Mojo Games

Playtesters:

Shawn Anderson

Randall Bart

Zack Barth

Zach Carter

Dustin Chapman

Laurel Eddy

Hunter Elenbaas

Kay Gordon

Larry Gordon

Shane Harris

Darlene Hartford

Andrew Haynes

Tom Hillman

Jennifer Hodgdon

Sarah Howard

Lorraine Johnson

Noah Kolman

Sandra Kualls

Mark Loen

Alice MacKenzie

David MacKenzie

Fred MacKenzie

John MacKenzie

Eric Maxey

Scot McConnachie

Christopher Mills

Michelle Sparr Mills

Kirk Monsen

Chuck Monson

Donna Morina

Peter Mumford

Dan Nasset

Davin Nathanson

Mark Nielsen

Melissa Niemann

Christopher Paul

Spencer Perkins

Evan Pongriss

John Reiher

Howard Saccoliti

Andrew Shapira

Mike Snively

JT Traub

David Udell

Michael Udell

Robert Udell

Steve Ward

And The UOPX

Lunchtime Gamers

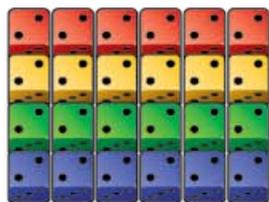
Важные замечания

В данных правилах слова «корабль» или «корабли» являются синонимами слов «кубик» или «кубики». Они являются взаимозаменяемыми

Цель игры

Достичь большего влияния над Чужим Рубежом (измеряемого в победных очках), чем ваши оппоненты через строительство колоний и контроль территорий

Компоненты игры



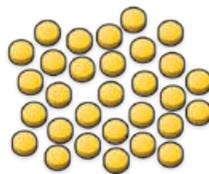
24 корабля четырех цветов



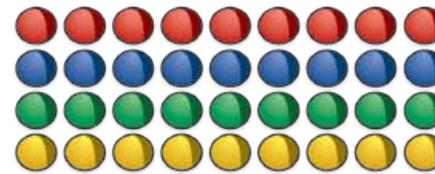
1 реликтовый корабль



20 серых фишек руды



30 оранжевых фишек топлива



36 фишек колоний четырех цветов



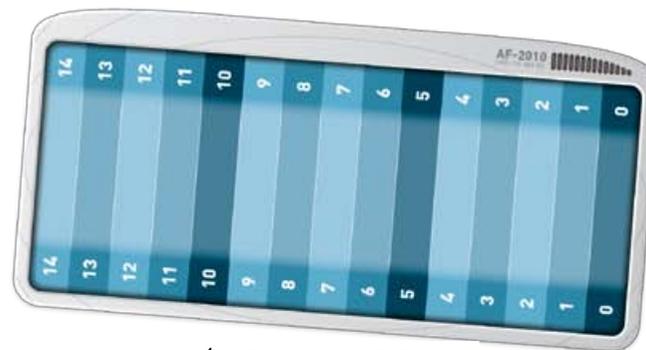
22 карты технологий чужих



8 жетонов территорий



3 жетона генераторов полей



1 поле для подсчета победных очков



1 игровое поле

Подготовка для 4 игроков

Расположите игровое поле на столе так, чтобы оно было доступно всем игрокам. Расположите поле для подсчета победных очков в удобном месте и разместите неиспользуемую фишку колонии каждого цвета на отметке 0. Назначьте одного из игроков ответственным за начисление победных очков в течении игры.

Поместите белый кубик на квадрат в Пустыне Берроуза (Burroughs Desert). Это Реликтовый Корабль. Разместите жетоны территорий лицом вверх на соответствующей территории на игровом поле.

Разместите оранжевые фишки топлива на столе рядом с Солнечным Конвертором (Solar Converter). Это топливный запас.

Разместите серые фишки руды на поле рядом с Лунной Шахтой (Lunar Mine). Это запас руды. Перемешайте колоду карт технологий чужих и сдайте три карты лицом вверх рядом с Артефактом Чужих (Alien Artifact). Это запас технологий чужих.

Раздайте по одной карте каждому игроку лицом вверх. Оставшиеся карты формируют колоду, которая будет использоваться в игре. Стопка сброса будет формироваться по ходу игры. Расположите три жетона генераторов полей на столе слева от игрового поля.

Каждый игрок выбирает цвет, затем берет три корабля (кубика) этого цвета и размещает их на изображении судовой верфи на игровом поле. Это Ремонтный Док (Maintenance Bay). Положите оставшиеся три корабля каждого цвета на стол рядом с Судовой верфью (Shipyards). Это запас кораблей.

Каждый игрок берет шесть фишек колоний своего цвета. Положите неиспользуемые фишки обратно в коробку, в игре они не используются.

Выберите первого игрока броском кубика. По часовой стрелке от первого игрока, второй игрок получает одно топливо, третий игрок – одну руду, и четвертый – одну руду и одно топливо. Это компенсирует неравенство из-за порядка хода. Игроки получают эту компенсацию только на первом ходу.

Вариант для трех игроков

Каждый игрок получает семь фишек колоний. Возьмите корабли неиспользуемого цвета, переверните их единицей наверх и используйте, чтобы закрыть стыковочные отсеки, помеченные тремя точками.

Один корабль на Солнечный Конвертор (Solar Converter)

Один корабль на Лунную шахту (Lunar Mine)

Два корабля на Орбитальный рынок (Orbital Market)

Два корабля на Судовой верфь (Shipyards).

Эти корабли остаются на месте в течение всей игры и не могут быть перемещены, убраны или перевернуты.

Вначале игры второй игрок получает одну фишку топлива, третий игрок получает одну фишку руды.

Вариант для двух игроков

Каждый игрок получает восемь фишек колоний. Возьмите корабли неиспользуемых цветов, переверните их единицей наверх и используйте, чтобы закрыть стыковочные отсеки, помеченные точками.

Один корабль на Солнечный Конвертор (Solar Converter)

Два корабля на Лунную шахту (Lunar Mine)

Два корабля на Орбитальный рынок (Orbital Market)

Три корабля на Конструктор Колонии (Colony Constructor)

Четыре корабля на Судовой верфь (Shipyards).

Эти корабли остаются на месте в течение всей игры и не могут быть перемещены, убраны или перевернуты.

Вначале игры второй игрок получает одну фишку топлива.

Вариант для долгой игры

Когда вы научитесь хорошо играть в Чужие Рубежи, вам может захотеться играть более долгие партии. Для этого в сценарии на 3х или 4х игроков каждый игрок получает все восемь фишек колоний своего цвета.



Игра

Игра начинается с первого игрока и по часовой стрелке. Каждый игрок в свой ход выполняет следующие действия:

Сбор и бросок вашего флота

Соберите все ваши корабли с поля и бросьте их.

Использование карт технологий чужих и назначение вашего флота

Вы можете выполнять эти действия в любом порядке. Вы можете выбрать использовать все или некоторые из ваших карт технологий чужих или не использовать их вообще, но вы обязаны разместить все ваши корабли на орбитальных станциях, если это возможно. Если вы не можете в соответствии с правилами разместить один или несколько из ваших кораблей на любой из орбитальных станций, поместите их в Ремонтный Док (Maintenance Bay).

Вы можете использовать орбитальную станцию, поместив корабль в её стыковочном отсеке. Станция может быть использована, только если она имеет достаточно свободных стыковочных отсеков, вы имеете корабли с требуемыми значениями на них, и вы можете **немедленно** оплатить требуемые для этого расходы.

Пример:

Станция Тетраформирования (Terraforming Station) требует корабль со значением 6 и плату в виде единицы топлива и единицы руды. Это значит, что вы не можете использовать Станцию

Тетраформирования, если у вас нет шестерок, если единственный стыковочный отсек уже занят или у вас нет требуемых топлива и руды.

Вы получаете выгоду от использования орбитальной станции, контролируемой территории или технологии чужих немедленно, если не указано иначе. Ресурсы за использование орбитальных станций и карт технологий чужих идут в соответствующие запасы.

Вы можете использовать карту технологии чужих в любой момент вашего хода.

Большинство карт имеют эффект, который вы активируете платой в виде топлива и эффект, который активируется сбросом карты. Каждая карта технологии чужих может быть использована только раз за ход. За ход вы можете активировать эффект со сбросом карты только один раз. Смотрите раздел правил по картам технологий чужих для получения информации по эффектам и стоимости активации каждой карты.

Если вы размещаете колонию во время вашего хода, вы получаете победное очко и немедленно продвигаетесь по шкале победных очков. **Если в результате размещения колонии вы имеете большее число колоний на территории, чем другие игроки – вы «контролируете» эту территорию.** Вы берете её жетон, получаете дополнительное победное очко и можете использовать бонус этой территории. Если у вас уже не больше колоний, чем у других игроков, вы теряете контроль над территорией. Вы немедленно возвращаете карту территории, теряете победное очко и более не можете использовать бонус территории. Смотрите секцию правил по бонусам территорий для дополнительной информации.

Присутствие генераторов поля может наградить вас дополнительным победным очком или ограничить вас в применении бонуса территории или размещении колоний. Смотрите секцию правил по генераторам полей для дополнительной информации.

Конец хода

После того, как вы разместили все ваши корабли на игровом поле и использовали все желаемые карты технологий чужих, ваш ход окончен

Все ваши корабли остаются на поле до вашего следующего хода.

Конец игры и подсчет очков

Очки не суммируются. Это снимок текущего состояния игрового поля и карт на руках в каждый момент времени. Используйте поле для подсчета победных очков для определения текущего состояния. Ваш счет будет меняться в течение игры и каждый раз, когда обстановка меняется, текущий счет должен быть обновлен.

Вы получаете одно победное очко за: Каждую фишку колонии на территории

Каждую контролируемую территорию
Наличие карты Город Чужих (Alien City)
Наличие карты Монумент Чужих (Monument City)

Контролируемую территорию с позитронным полем

Игра заканчивается, как только один из игроков разместит на поле свою последнюю колонию. Игроки сверяют победные очки в соответствии с состоянием на поле подсчета победных очков и игрок с наибольшим количеством победных очков побеждает. В случае ничьей, игроки сравнивают количество карт технологий чужих, чтобы определить победителя. Дальнейшая ничья разрешается сравнением количества фишек руды и топлива. Все еще ничья? Играйте еще раз!

Если в конце хода вы имеете более восьми фишек ресурсов, вы должны сбросить лишние ресурсы по вашему выбору в запасы соответствующих ресурсов.

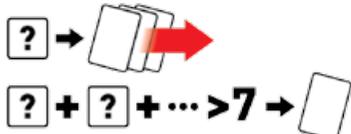


Орбитальные станции

Планету окружают орбитальные станции, которые вы будете использовать для получения ресурсов, расширения флота и высадки колоний. Вы не можете пристыковать корабль к орбитальной станции до тех пор, пока стыковочные отсеки не будут освобождены, а ваши корабли и ресурсы - соответствовать требованиям.



Артефакт Чужих (Alien Artifact)



Каждый корабль, который вы стыкуете с Артефактом Чужих, может иметь любое значение и позволяет вам сбросить три открытые карты технологий чужих и выложить три новые из колоды. Это действие называется «прокрутка» и оно необязательно. Чтобы взять одну из выложенных в открытую карт технологий чужих, сумма на ваших пристыкованных кораблях должна быть больше 7. Положите в открытую карту из колоды взамен взятой. Вы не можете взять карту технологии чужих, если уже имеете такую же. Артефакт Чужих позволяет стыковаться четырем кораблям одновременно.

Пример 1:

Карта Поляризирующее Устройство (Polarity Device) лежит в открытую, и вы хотите ее получить. Вы стыкуете 2 и 6 к Артефакту Чужих и забираете карту.

Пример 2:

Вы стыкуете 3 к Артефакту Чужих и прокручиваете карты технологий чужих. Нет ничего, что вам нужно, вы стыкуете 2 и прокручиваете снова. Вы все еще не нашли, что вам нужно, вы стыкуете 4 и прокручиваете карты в третий раз. Плазменная Пушка (Plasma Cannon) теперь лежит в открытую. Т.к. в сумме ваши пристыкованные корабли имеют больше 7 ($3+2+4=9$), вы забираете карту Плазменной Пушки.

Пример 3:

После завершения хода из примера 2 у Артефакта Чужих остается всего один свободный стыковочный отсек. Вы можете пристыковать четвертый корабль и прокрутить колоду опять, но вы уже не получите вторую карту технологий чужих, потому что требование «больше 7» является отдельным для каждой карты, которую вы берете.

Центр Колонистов (Colony Hub)



Центр Колонистов имеет четыре «трека готовности», так что все четыре игрока могут использовать его одновременно для подготовки колонии к высадке. Каждый трек имеет три стыковочных отсека и семь кругов готовности. Каждый игрок не может использовать более чем один трек готовности за раз. Если у вас еще нет колонии в Центре Колонистов, тогда первый корабль, размещенный здесь, требует разместить одну из неразмещенных колоний на первом круге готовности. Каждый дополнительный корабль, который вы стыкуете в этом ходу или последующих, должен быть размещен в том же треке, до тех пор, пока колония не будет запущена. Каждый пристыкованный корабль продвигает колонию на один круг. Когда колония достигает седьмого и последнего круга, вы можете запустить ее, заплатив единицу руды и единицу топлива. Вы не можете начать работу над другой колонией в Центре Колонистов, до тех пор, пока колония, уже находящаяся на треке готовности, не будет запущена. Как только колония размещена на территории, вы можете начать готовить новую колонию со следующего корабля, стыкуемого к Центру Колонистов.



Alien Artifact



Colony Hub



Colony Constructor



Lunar Mine

Если вы можете продвинуть колонию на большее количество шагов, чем это требуется, чтобы достигнуть седьмого круга (см. Кратер Азимова (Asimov Crater) ниже) и тут же запускаете колонию, вы можете использовать оставшиеся шаги для начала работы над новой колонией. Ваша последняя колония не закреплена в Центре Колонистов. Если она находится в Центре Колонистов и ваш бросок предоставляет вам случай использовать Станцию Терраформирования (Terraforming Station), вы можете убрать колонию из Центра Колонистов и разместить её на территории в соответствии с правилами Станции Терраформирования.



Orbital Market

Конструктор Колонии (Colony Constructor)



Вы должны пристыковать три корабля с одинаковыми значениями и заплатить три единицы руды, чтобы использовать Конструктор Колонии. Он имеет достаточно стыковочных отсеков для присоединения двух триплетов кораблей одновременно. Конструктор Колонии позволяет вам немедленно разместить одну из неразмещенных колоний на территорию.

Лунная Шахта (Lunar Mine)



Любой корабль, стыкуемый к Лунной Шахте, должен иметь значение, большее или равное максимальному значению кораблей, уже пристыкованных к Лунной Шахте. Лунная Шахта имеет отсеки для стыковки пяти кораблей одновременно. Вы получаете одну руду за каждый пристыкованный корабль.

Пример:

Вначале вашего хода с Лунной Шахтой уже состыкованы корабли 1 и 4. Вы выбрасываете 3, 4 и 6. Вы не можете пристыковать 3, потому что это меньше, чем уже пристыкованный 4, но корабли 4 и 6 могут состыковаться. Вы



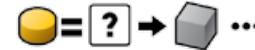
Raiders' Outpost

получаете две руды за стыковку обоих кораблей. Лунная Шахта теперь имеет только один свободный стыковочный отсек и следующий игрок, который хочет воспользоваться им, должен использовать корабль со значением 6.

Ремонтный Док (Maintenance Bay)

Если во время своего хода вы не можете разместить корабль в соответствии с правилами, разместите его здесь. Ремонтный Док не даёт вам никакой выгоды, но корабли, находящиеся здесь, всё ещё считаются кораблями в игре и могут быть использованы вместе с остальным флотом в следующий ход. Любой корабль, заказанный через Судоверфь (Shipyard) или Пустыню Берроуза (Burrroughs Desert) размещается здесь, так же как и корабли, удаленные с орбитальных станций при помощи Плазменной Пушки (Plasma Cannon) или использовании Аванпоста Рейдеров (Raiders' Outpost).

Орбитальный Рынок (Orbital Market)



Вы должны пристыковать два корабля с одинаковыми значениями, чтобы использовать Орбитальный Рынок. Имеющиеся отсеки позволяют стыковку двух пар кораблей одновременно. При стыковке к Орбитальному Рынку вы можете заплатить цену топливом, равную значению на одном из пары кораблей, чтобы получить единицу руды. В свой ход вы можете торговаться столько раз, сколько пожелаете.

Пример:

Вы пристыковали пару троек к Орбитальному Рынку. В этот ход вы можете заплатить три единицы топлива, чтобы получить единицу руды. Если у вас есть шесть единиц топлива, вы можете торговаться дважды. Если в течение вашего хода вы добудете еще три единицы топлива, вы снова можете торговаться.

Аванпост Рейдеров (Raiders' Outpost)



Для использования Аванпоста Рейдеров вы должны пристыковать три корабля с последовательными значениями. Аванпост имеет отсеки для стыковки одного набора из трех кораблей. Если Аванпост Рейдеров занят, вы можете вытеснить пристыкованные корабли своими, с более высоким значением последовательности. Вытесненные корабли перемещаются в Ремонтный Док (Maintenance Bay).

Пока ваши корабли состыкованы с Аванпостом Рейдеров, вы можете украсть в сумме до четырех ресурсов у любых игроков или карту технологии чужих у одного из игроков. Если вы крадете карту технологии чужих, которая у вас уже есть, украденная карта немедленно сбрасывается. Вы не получаете никаких бонусов от сброса карты.

Пример:

Если 1-2-3 пристыкованы к Аванпосту Рейдеров и следующий игрок выбрасывает 2-3-4, он может удалить корабли 1-2-3 и состыковать свои корабли с установкой, чтобы организовать собственный налёт. Если другой игрок выбросит 3-4-5 или 4-5-6, он может пристыковать корабли своей последовательности и устроить свой рейд.

Судоверфь (Shipyard)



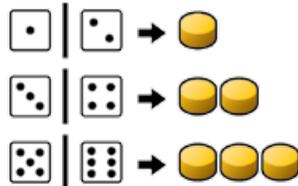
Вы должны пристыковать два корабля с равными значениями, чтобы использовать Судоверфь. Здесь достаточно места, чтобы обеспечить стыковку трех пар кораблей одновременно. Каждая пара кораблей за соответствующую плату получает новый корабль из запаса кораблей.

4й корабль: заплатите единицу топлива и единицу руды
5й корабль: заплатите две единицы топлива и две единицы руды

6й корабль: заплатите три единицы топлива и три единицы руды

Возьмите корабль своего цвета из запаса кораблей и разместите его в Ремонтном Доке (Maintenance Bay). Используйте его вместе с остальными кораблями в начале следующего хода. Если в начале вашего хода в запасе кораблей нет корабля вашего цвета, вы не можете использовать Судоверфь. Т.к. в игре существует возможно потерять корабль, вы можете строить 4й, 5й или 6й корабль неоднократно в течение игры.

Солнечный Конвертор (Solar Converter)



С Солнечным Конвертором вы можете стыковать корабли любых значений. Здесь достаточно места для стыковки восьми кораблей одновременно. Вы получаете количество топлива, равное половине значения каждого пристыкованного корабля с округлением вверх.

Пример:

Если вы пристыкуете 3 и 4 к Солнечному Конвертору, вы получите две единицы топлива за 3 и две единицы топлива за 4.

Станция Тераформирования (Terraforming Station)



Вы должны пристыковать корабль со значением 6 и заплатить единицу топлива и единицу руды для использования Станции Тераформирования. Эта установка обеспечивает только одно стыковочное место. Использование станции позволяет немедленно разместить одну из неразмещенных колоний.

Пристыкованный корабль полностью разбирается во время создания новой колонии и возвращается в запас кораблей в начале вашего следующего хода. Корабль, потерянный таким образом, может быть отстроен заново при помощи Судоверфи (Shipyard) только после возвращения в запас кораблей.

Вы не можете использовать Станцию Тераформирования, если это снизит общее количество кораблей вашего цвета ниже трех. Корабль, состыкованный со Станцией Тераформирования, не может быть использован повторно при помощи карты Орбитальный Телепортатор (Orbital Teleporter).



Shipyard



Solar Converter



Terraforming Station

Бонусы территорий

Каждая территория дает определенный бонус контролирующему её игроку. Игрок контролирует территорию, если он имеет большее количество колоний на этой территории, чем другие игроки. Этот игрок забирает жетон территории.

Пример:

Красный игрок имеет две колонии на Пустошах Лема (Lem Badlands), зеленый, желтый и синий – по одной. Красный имеет больше всего колоний на территории, поэтому он получает контроль над Пустошами Лема.

Территория не контролируется ни одним из игроков, если лидирующие игроки имеют равное количество колоний. Ни один игрок не получает бонусов, жетон территории остается на поле.

Пример:

Красный и желтый игроки имеют по две колонии на Пустошах Лема (Lem Badlands) каждый, зеленый и синий – по одной. Красный и желтый игроки имеют одинаковое число колоний, поэтому территория не контролируется никем и никто не получает бонусы от нее.

Кратер Азимова (Asimov Crater)



Продвиньте вашу колонию на один дополнительный уровень, когда вы стыкуете более одного корабля к Центру Колонистов (Colonist Hub).

Пример:

Сытковка двух кораблей к Центру Колонистов (Colonist Hub) обычно позволяет продвинуть вашу колонию на два уровня. До тех пор, пока вы контролируете Кратер Азимова, вы двигаете вашу колонию на три уровня. Если вы стыкуете третий корабль к Центру Колонистов, вы можете продвинуться на четыре уровня.

Плато Бредбери (Bradbury Plateau)



Платите на единицу руды меньше, чем обычно, когда вы используете Конструктор Колонии (Colony Constructor).

Пример:

Вы стыкуете группу из трех пятерок к Конструктору Колонии, чтобы построить колонию. Обычно вам требуется заплатить три единицы руды для активации установки. Однако пока вы контролируете Плато Бредбери, вы платите только две единицы руды.

Пустыня Берроуза (Burrighs Desert)



Закажите Реликтовый Корабль (Relic Ship) за единицу топлива и единицу руды. Поместите этот корабль в Ремонтный Док (Maintenance Bay) и используйте вместе с остальным флотом на следующем ходу. Немедленно верните корабль, если вы потеряли контроль над территорией. Реликтовый корабль работает так же, как и остальные корабли вашего флота, за исключением того, что он не имеет цвета и в любое время, когда корабль должен вернуться в запас кораблей, возвращается в Пустыню Берроуза.

Смотрите описание Станции Тераформирования (Terraforming Station) и эффект, активируемый при сбрасывании карты Плазменная Пушка (Plasma Cannon) для подробностей. Игрок, контролирующий Пустыню Берроуза, может заказать Реликтовый Корабль в свой ход.

Пример 1:

Вы контролируете Пустыню Берроуза с одной колонией и используете Реликтовый Корабль. Следующий игрок строит новую колонию и размещает ее в Пустыне Берроуза. Теперь вы оба имеете по одной колонии, и никто не контролирует территорию. Вы возвращаете карту территории и Реликтовый Корабль на поле немедленно.

Пример 2:

Ваш Реликтовый Корабль состыкован с Лунной Шахтой (Lunar Mine). Другой игрок сбрасывает Стазис-луч (Stasis Beam) и размещает Изоляционное Поле (Isolation Field) на Пустыню Берроуза. Вы должны немедленно вернуть Реликтовый Корабль на поле и более не можете заказывать его, пока Изоляционное Поле не будет снято с этой территории.

Пример 3:

Ваш Реликтовый Корабль имеет значение 6 и состыкован со Станцией Тераформирования (Terraforming Station) для строительства колонии. В начале вашего следующего хода Реликтовый Корабль возвращается в Пустыню Берроуза вместо запаса кораблей, и вы можете заново заказать его в этот же ход.

Равнины Хайнлайна (Heinlein Plains)



При использовании Орбитального Рынка (Orbital Market) ваш торговый курс всегда единица топлива за единицу руды.

Пример:

Вы выбросили дубль троек и состыковали их с Орбитальным Рынком. Обычно при каждой торговле в этот ход вы должны были бы платить три единицы топлива за единицу руды. Однако, пока вы контролируете Равнины Хайнлайна, вы всегда платите единицу топлива за единицу руды независимо от значений пристыкованных кораблей.

Долина Герберта (Herbert Valley)



Платите на единицу топлива и единицу руды меньше за постройку каждого корабля на Судоверфи (Shipyard).

Пример:

Вы пристыковали пару кораблей к Судоверфи для постройки пятого корабля. Обычно вы должны заплатить 2 единицы топлива и 2 единицы руды. Однако пока вы контролируете Долину Герберта, вы платите только единицу топлива и единицу руды. Если бы это был 4й корабль, бонус от Долины Герберта позволил бы построить корабль бесплатно.

Пустоши Лема (Lem Badlands)



Получите дополнительную единицу топлива за каждый ваш корабль, состыкованный с Солнечным Конвертором (Solar Converter).

Пример:

Вы стыкуете 3 и 4 с Солнечным Конвертором и получаете обычные 4 единицы топлива. Контроль Пустошей Лема дает вам две дополнительные единицы топлива.

Холмы Пола (Pohl Foothills)



Платите на единицу топлива меньше, чем обычно, за использование карт технологий чужих.

Пример 1:

У вас есть карта Ускоритель (Booster Pod), которая за единицу топлива позволяет добавить единицу к значению неразмещенного корабля. Пока вы контролируете Холмы Пола, эта активация бесплатна для вас.

Пример 2:

У вас есть карта Плазменной Пушки (Plasma Cannon), которая позволяет удалять корабли противника с орбитальной станции за единицу топлива за каждый корабль. Вы выбираете удалить три корабля с Лунной Шахты (Lunar Mine). Пока вы контролируете Холмы Пола, это действие будет стоить вам только 2 единицы топлива.

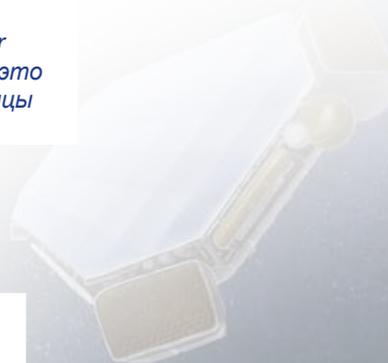
Горы Ван Вогта (Van Vogt Mountains)



В каждый ход первый корабль, который вы стыкуете к Лунной Шахте (Lunar Mine), может иметь любое значение.

Пример:

Вы выбросили 1, 2, 4 и 5 и максимальное значение корабля, состыкованного с Лунной Шахтой – 5. Пока вы контролируете Горы Ван Вогта, первым кораблем может быть 1, 2 или 4. Если вы хотите получить вторую единицу руды, Вы можете пристыковать корабль со значением 5.



Генераторы полей

Три генератора полей изменяют правила территории, на которой они расположены, а так же в случае противоречия, имеют приоритет над эффектами карт технологий чужих.

Изоляционное Поле (Isolation Field)

Изоляционное поле обнуляет бонус территории. Первый игрок, сбрасывающий карту Стазис-луча (Stasis Beam), размещает жетон Изоляционного Поля на территории по выбору. Все последующие игроки, сбрасывающие карту Стазис-луча, перемещают жетон на другую территорию.

Пример:

Изоляционное поле размещено в Холмах Пола (Pohl Foothills) Игрок, контролирующий эту территорию, не пользуется бонусом «Платите на единицу топлива меньше, чем обычно за использование карты технологий чужих». При использовании эффекта карты Кристалл Данных (Data Crystal) бонус так же недоступен игрокам.

Позитронное Поле (Positron Field)

Позитронное Поле приносит одно победное очко игроку, контролирующему территорию, на которой оно расположено. Первый игрок, сбрасывающий карту Кристалл Данных (Data Crystal) размещает жетон Позитронного Поля на территории по выбору. Все последующие игроки, сбрасывающие карту Кристалл Данных, перемещают жетон на другую территорию.

Пример:

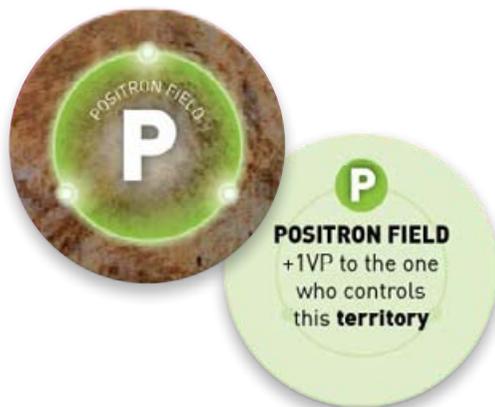
Если позитронное поле размещено в Долине Герберта (Herbert Valley) и зеленый игрок контролирует территорию, он получает одно дополнительное победное очко.

Репульсорное Поле (Repulsor Field)

Репульсорное Поле предохраняет колонии от добавления и удаления с территории, на которой оно расположено. Репульсорное Поле не предохраняет собственные перемещения и удаления, так же как перемещения и удаления других генераторов полей на той же территории. Первый игрок, сбрасывающий карту Манипулятор Гравитации (Gravity Manipulator) размещает жетон Репульсорного Поля на территории по выбору. Все последующие игроки, сбрасывающие карту Манипулятора Гравитации, перемещают жетон на другую территорию.

Пример:

Если Репульсорное Поле размещено в Кратере Азимова (Asimov Crater), то новые колонии не могут быть размещены на этой территории, так же как существующие колонии не могут быть обменены или сняты сбросом карт Поляризирующее Устройство (Polarity Device) или Орбитальный Телепортатор (Orbital Teleporter).



Карты Технологий Чужих

Карты технологий чужих позволяют вам изменять базовые правила игры. Большинство карт технологий чужих могут быть использованы сразу же после получения. Карты, требующие платы в виде топлива могут быть использованы только раз за ход. Вы можете сбросить только ту карту, которую вы еще не использовали в этом ходу и сбросить можно только одну карту за ход.

Ваши карты технологий чужих располагаются перед вами на столе лицом вверх, так чтобы другие игроки могли их видеть.

Вы можете иметь только одну копию каждой карты. Если карта позволяет вам изменить значение корабля, оно никогда не может быть меньше чем 1 и больше чем 6.

Если колода карт технологий чужих закончилась, перемешайте карты из сброса и создайте новую колоду.

Город Чужих (Alien City) и Монумент Чужих (Alien Monument)

Каждая из этих карт приносит одно победное очко. В колоде есть одна карта Города Чужих и одна карта Монумента Чужих, любой игрок может иметь обе карты одновременно. Эти карты не имеют эффектов, активируемых топливом или сбросом.

Ускоритель (Booster Pod)

Каждый ход вы можете заплатить единицу топлива, чтобы увеличить значение одного из неразмещенных кораблей на единицу. Вы можете сбросить Ускоритель, чтобы удалить один любой генератор поля с территории, на которой он расположен. Генератор, удаленный таким образом, может быть заново размещен по обычным правилам позже.

Пример:

Вы выбросили 1, 3 и 4. Вы платите единицу топлива и используете Ускоритель для увеличения 3 до 4, теперь вы можете использовать пару четверок на Судоверфи (Shipyard).

Кристалл Данных (Data Crystal)

Каждый ход вы можете заплатить единицу топлива за каждую колонию, находящуюся на территории, чтобы использовать бонус этой территории так, будто вы ее контролируете. Если на территории нет колоний, то вы не можете использовать ее бонус. Если на территории расположено Изоляционное поле (Isolation Field), вы не можете использовать ее бонус. Пустыня Берроуза (Burrroughs Desert) не может быть подвержена действию эффекта Кристалла Данных, т.к. ее бонус действует более чем один ход. Вы можете сбросить карту Кристалла Данных, чтобы поместить Позитронное Поле (Positron Field) на территорию, или, если оно уже размещено на карте, переместить на другую территорию.

Пример:

Вы выбросили 1, 6 и 6. У вас много топлива и вы хотите перевести его в руду. Но пара шестерок делает очень невыгодным курс при торговле на Орбитальном Рынке (Orbital Market). На Равнинах Хайнлайна (Heinlein Plains) размещены одна красная и одна зеленая колонии, поэтому вы платите две единицы топлива для активации Кристалла Данных и используете бонус Равнин Хайнлайна.

Манипулятор Гравитации (Gravity Manipulator)

Каждый ход вы можете заплатить две единицы топлива, чтобы понизить значение одного неразмещенного корабля на единицу и повысить значение другого неразмещенного корабля на единицу. Вы можете сбросить карту Манипулятора Гравитации, чтобы поместить Репульсорное Поле (Repulsor Field) на территорию, или, если оно уже размещено на карте, переместить на другую территорию.

Пример:

Вы выбросили 1, 2 и 5. Вы платите две единицы топлива и используете Манипулятор Гравитации, чтобы переместить единицу с 2 на 5, получив из них 1 и 6.



Alien City



Alien Monument



Booster Pod



Data Crystal



Gravity Manipulator



Holographic Decoy



Orbital Teleporter



Plasma Cannon

Голографический Мираж (Holographic Decoy)

Эта карта не имеет эффектов, активируемых топливом или сбросом. Пока вы владеете Голографическим Миражом, другие игроки не могут использовать Аванпост Рейдеров (Raiders' Outpost), чтобы украсть у вас ресурсы. Если игрок желает украсть у вас карту технологий чужих, он может выбрать только Голографический Мираж. Если это игрок уже имеет такую карту, украденная карта сбрасывается.

Пример:

Красный игрок размещает последовательность трех кораблей на Аванпост Рейдеров. Он желает украсть четыре единицы руды у вас, но т.к. вы обладаете Голографическим Миражом, ваша руда в безопасности. Однако вместо этого красный игрок решает забрать у вас карту Голографического Миража.

Орбитальный Телепортатор (Orbital Teleporter)

Каждый ход вы можете заплатить две единицы топлива, чтобы переместить один из ваших состыкованных кораблей с одной орбитальной станции на другую. При помощи Орбитального Телепортатора вы можете только переместить один из ваших кораблей, однако на новой станции перемещаемый корабль может размещаться в комбинации с другими неразмещенными кораблями флота. Вы не можете менять значение перемещаемого корабля. Вы не можете использовать Орбитальный Телепортатор для перемещения корабля со Станции Терраформирования (Terraforming Station). Вы можете сбросить карту Орбитального Телепортатора, чтобы переместить одиночную колонию с одной территории на другую. Смотрите ограничения Репульсорного Поля (Repulsor Field) выше.

Пример 1:

Вы выбросили 2, 5 и 6. Вы пристыковали 6 к Лунной Шахте (Lunar Mine) и получили единицу руды. Вы платите две единицы топлива и активируете Орбитальный Телепортатор, чтобы переместить 6 на Артефакт Чужих (Alien Artifact). Затем вы стыкуете 2 к Артефакту Чужих, чтобы иметь в сумме 8 и получить карту технологии чужих.

Пример 2:

Вы играете за синего игрока. Вы и красный игрок имеете по одной колонии на Пустошах Лема (Lem Badlands), так что ни один из вас не контролирует эту территорию. Вы имеете одну колонию в Горах Ван Вогта (Van Vogt Mountains), но зеленый игрок имеет здесь две колонии и вам не светит получить контроль над ними в ближайшее время. Вы сбрасываете Орбитальный Телепортатор и перемещаете вашу колонию с Гор Ван Вогта в Пустоши Лема и получаете контроль над этой территорией, забираете карту территории и получаете дополнительное победное очко.

Плазменная Пушка (Plasma Cannon)

Каждый ход вы можете заплатить единицу топлива за каждый корабль, чтобы убрать корабли другого игрока с орбитальной станции. Удаленные корабли помещаются в Ремонтный Док (Maintenance Bay) и смогут быть использованы на следующем ходу игрока-владельца (смотрите пример 2 с описанием исключения из этого правила). Плазменная Пушка может удалить корабли только с одной орбитальной станции, вы не можете использовать ее на свои корабли. Вы можете сбросить карту Плазменной Пушки, чтобы вернуть один из кораблей противника в запас кораблей, этот игрок должен иметь более трех кораблей своего цвета на поле и Реликтовый Корабль не входит в это число. Корабль, удаленный таким образом, может быть построен как обычно при помощи Судовой верфи (Shipyard).

Пример 1:

Вы играете за синего игрока и выбросили 2, 2 и 4. Вы собираетесь использовать пару двоек на Судовой верфи, но все стыковочные отсеки заняты. Вы платите две единицы топлива и активируете Плазменную Пушку, чтобы переместить два красных корабля с Судовой верфи в Ремонтный Док, после чего стыкуете свои корабли к Судовой верфи.

Пример 2:

Вы играете за синего игрока и корабль красного игрока состыкован со Станцией Терраформирования (Terraforming Station). Вы платите единицу топлива, чтобы убрать корабль с установки. Обычно корабли, удаляемые Плазменной Пушкой, отправляются в Ремонтный Док. Но корабль на Станции Терраформирования изымается с поля в ход владельца, поэтому взамен вы убираете корабль в запас кораблей.

Пример 3:

Вы играете за синего игрока, желтый игрок имеет шесть кораблей на поле. Вы сбрасываете Плазменную Пушку, убираете шестой корабль желтого игрока с Лунной Шахты (Lunar Mine) и возвращаете его в запас кораблей.

Поляризирующее Устройство (Polarity Device)

Каждый ход вы можете заплатить единицу топлива, чтобы перевернуть один из ваших неразмещенных кораблей на противоположную сторону. Вы можете сбросить Поляризирующее Устройство, чтобы поменять местами две любые колонии на двух любых территориях. Смотрите Репульсорное Поле (Repulsor Field) для ограничений.

Пример 1:

Вы выбросили 1, 2 и 5. Вы платите единицу топлива и активируете Поляризирующее Устройство, чтобы перевернуть 1 в 6.

Пример 2:

В Долине Герберта (Herbert Valley) располагаются две желтые колонии, две красные колонии расположены на Пустошах Лема. Вы сбрасываете Поляризирующее Устройство и меняете местами две колонии на этих территориях. На обеих территориях теперь одна желтая и одна красная колонии, и красный и желтый игроки теряют контроль над ними.

Тайник Ресурсов (Resource Cache)

Вы получаете бесплатные ресурсы каждый ход, пока вам принадлежит Тайник Ресурсов. Посчитайте четные и нечетные значения кораблей после броска, но перед использованием карт технологий чужих. Если нечетных кораблей больше, получите единицу руды

Если четных кораблей больше, получите единицу топлива

Если вы имеете равное количество четных и нечетных кораблей, вы получаете единицу топлива и единицу руды и должны немедленно сбросить карту Тайника Ресурсов.

В отличие от других карт технологий чужих, Тайник Ресурсов не может быть использован в тот же ход, когда вы его получили.

Карта Тайника Ресурсов сбрасывается, только если вы выбросили равное количество четных и нечетных кораблей.

Пример:

Вы пристыковали 3 и 6 к Артефакту Чужих (Alien Artifact) и получили карту Тайника Ресурсов. Вы не получаете никаких преимуществ от этой карты до

вашего следующего хода, когда вы будете собирать и бросать ваш флот.

Стазис-луч (Stasis Beam)

Каждый ход вы можете заплатить единицу топлива, чтобы понизить значение одного из ваших неразмещенных кораблей на единицу. Вы можете сбросить карту Стазис-луча, чтобы поместить Изоляционное Поле (Isolation Field) на территорию, или, если оно уже размещено на карте, переместить на другую территорию.

Пример:

Вы выбросили 1, 2 и 5. Вы платите единицу топлива и активируете Стазис-луч, чтобы понизить 2 до 1. Теперь вы можете использовать пару единиц, чтобы получить аппетитный курс при торговле на Орбитальном Рынке (Orbital Market).

Темпоральный Искривитель (Temporal Warper)

Каждый ход вы можете заплатить единицу топлива и перебросить столько ваших неразмещенных кораблей, сколько пожелаете. Вы можете сбросить Темпоральный Искривитель, чтобы взять из сброса любую карту технологии чужих. Вы можете просмотреть карты в сбросе, прежде чем сбрасывать карту Темпорального Искривителя.

Пример 1:

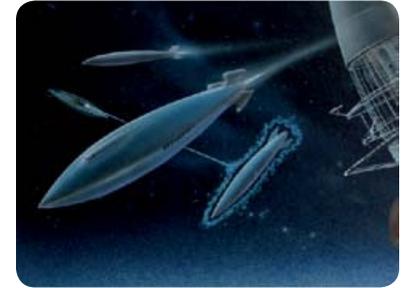
Вы выбросили 1, 2 и 5. Вы активируете Темпоральный Искривитель и перебрасываете 1 и 2 в надежде выбросить более высокие значения.

Пример 2:

Вы просмотрели сброс и увидели карту Города Чужих (Alien City). Вы сбрасываете карту Темпорального Искривителя и забираете себе карту Города Чужих.



Resource Cache



Stasis Beam



Temporal Warper



Polarity Device

Quick Play Reference

Objective

Have the most victory points by the end of the game through colony placement, territory control, and possession of certain alien tech cards.

Turn Flow

Each player performs all of these tasks on their turn.

- Gather your ships and roll them.
- Assign all of your ships to your choice of orbital facilities for which you qualify and gain benefits immediately.
- Use alien tech cards as appropriate at any time during your turn. Alien tech cards that require a fuel payment can only be used once per turn. You may only discard an alien tech card you have not already used on your current turn and then only one discard per turn.
- Once all ships have been assigned and alien tech used, discard down to eight resources.
- Turn passes to next player.

Game End and Scoring

The game ends immediately when any player lands their final unplaced colony on a territory.

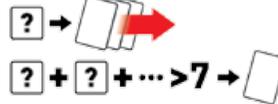
Score:

- 1 VP per colony on a territory
- 1 VP per territory you control
- 1 VP for possession of the Alien City card
- 1 VP for possession of the Alien Monument card
- 1 VP for controlling the territory with the Positron Field

Ties are broken by number of alien tech cards. Persistent ties are broken by number of ore tokens, then by number of fuel tokens.

Icon Reference

Alien Artifact



Each ship you dock gives you the option to discard the three alien tech cards on display and lay out three new ones. When your docked ships total more than 7 you may claim one of the displayed alien tech cards.

Colony Hub



Dock ships of any value. If you do not have a colony on the track, place one with your first ship. Move your colony forward one space per ship docked. If your colony is on the final space on the track, pay 1 Fuel and 1 Ore to place the colony. Use only one track at a time.

Colony Constructor



Dock three ships of the same value. Pay 3 Ore to place a colony.

Lunar Mine

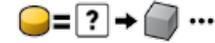


Dock ships greater than or equal to highest value on the Mine. Gain 1 Ore per ship.

Maintenance Bay

If you cannot place a ship legally during your turn, place it here. Maintenance Bay gives the player no benefit, but ships placed here are still considered in play and will be gathered with the player's fleet on their next turn. Any ships purchased through the Shipyard or Burroughs Desert are placed here, as are ships removed from facilities with the Plasma Cannon or from use of the Raiders' Outpost.

Orbital Market



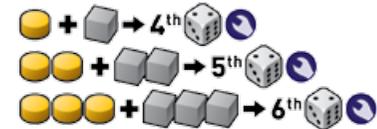
Dock two ships of the same value. Trade Fuel equal to value of one ship for one Ore. Trading may be done multiple times.

Raiders' Outpost



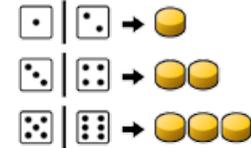
Dock three sequentially numbered ships. Steal a total of four resources or one alien tech card from your opponent(s). If the Raiders' Outpost is occupied, you may dock a higher-value sequence and move the original ships to the Maintenance Bay.

Shipyard



Dock two ships of the same value. Pay Fuel and Ore to move one of your ships from ship stock to the Maintenance Bay: 1 each for your fourth ship, 2 each for your fifth, and 3 each for your sixth.

Solar Converter



Take fuel equal to half the value of each ship you dock here. Round up for each ship.

Terraforming Station



Dock a value 6 ship. Pay 1 Fuel and 1 Ore to place a colony. Next turn, the ship returns to the ship stock.