

ГЕРІ КІМ ТА ЙОН-МІН ЧОН
ВЕНСАН ДЮТРЕ

ДАЛЕКІ ЗОРІ



K

WTC - 2202
GCCS.02
L231.C6

WTC - 2202

GCCS.02
L231.C6

NO STEP

8154

5 REV
KDT
19.04.56

EMERGENCY LOCK
VALVE



CAUTION
EMERGENCY LOCK VALVE IN
OPERATION, FIRE PROTECT

ВМІСТ ГРИ

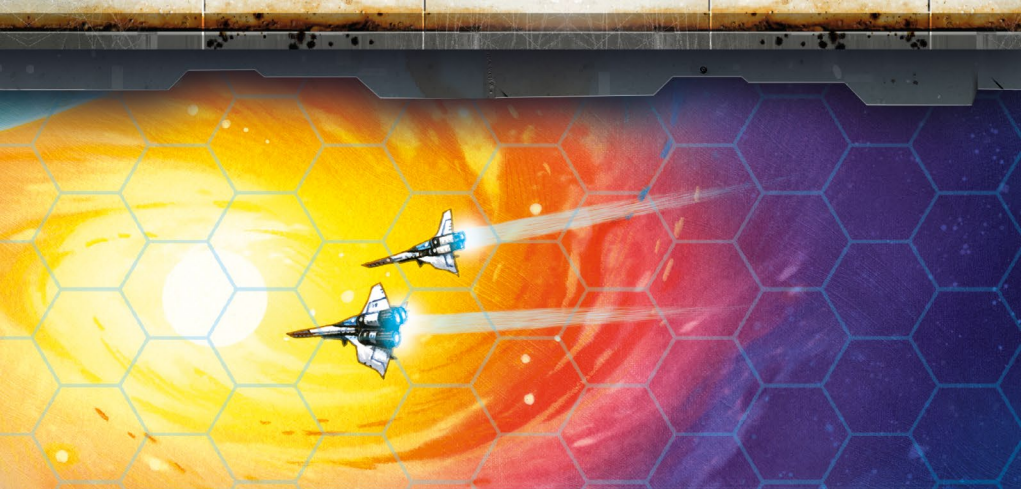
- 1 поле керування польотами (з 2 половин)
- 10 плиток досліджень
- 10 плиток місій (2 однакові набори з 5 плиток)
- 5 плиток модулів
- 1 блокнот з листами космосу
- 4 олівці
- 11 шаблонів досліджень

AF 60 057



FUEL TANK
READY FOR INSTRUCTION
BEFORE TO ENGAGE
L.H. RED CCWR - 354
L.H. BLUE CKWR - 346
L.H. GREEN CWR - 397





Що відчували мореплавці, коли вирушали досліджувати безмежні простори океану? Чи тремтіли вони від нетерпіння, чи билася їхні серця частіше, коли кораблі знімалися з якоря і відправлялися назустріч невідомому?.. Пора й нам починати свою подорож. Відтоді людство досягло значного технічного прогресу. Надсвітлові швидкості космічних польотів започаткували нову добу: зірки, що сяють над нами, хоч і не стали ближчими, але вже принаймні досяжні. Настав час і нам полишити Землю, щоб вийти за межі відомої частини всесвіту й скласти мапу нових світів.

01 ОГЛЯД І МЕТА ГРИ



У грі «Далекі зорі» ви намагатиметеся здобути якнайбільше переможних очок (ПО) протягом трьох раундів. У свій хід ви **вибираєте одну плитку дослідження з фігурою, яку хочете намалювати на своєму листі, та іншу плитку з фігурою, яку повинні намалювати суперники.** Долайте інопланетян, поліпшуйте свій корабель, досліджуйте чорні діри, знаходьте скарби й досягайте інших світів, щоб стати найвідомішим дослідником космосу в галактиці! Наприкінці гри переможе гравець з найбільшою кількістю очок.

- 1** Приготуйте **поле керування польотами**, склавши обидві його половинки.

Уздовж країв цього поля є комірки для плиток місій, а в центрі — для плиток досліджень. На одному з кінців поля зображено чорну діру — це зона дослідження, що використовується в кожній грі. По обидва боки поля є вирізи для плиток модулів.

- 2** Візьміть усі **10 плиток досліджень**, перемішайте й викладіть **5 з них горілиць у комірки в центрі поля**. Решту поверніть у коробку.

На кожній плитці дослідження зображено фігуру з кількох шестикутників. Біля неї намальований тематичний символ схожої форми.

- 3** Розділіть **плитки місій** на два стоси за кольорами (сині й пурпурові). Перемішайте один зі стосів і навмання викладіть **усі 5 плиток відповідного кольору** на краю поля.

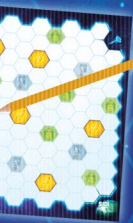
Усі плитки місій утворюють 2 набори по 5 символів. Кожен символ пов'язаний з плиткою дослідження, розміщеною біля нього.

1



2



**3****4****5****5****4****6****6**

Покладіть 5 плиток другого набору в комірці з іншого боку поля навпроти таких самих плиток першого набору.

Завдяки такому розміщенню 2 однакових наборів плиток усі гравці добре бачитимуть їх з обох боків стола.

Покладіть плитки модулів стосом у порядку зростання номерів («1» — угорі, а «5» — унизу). Розмістіть цей стос біля поля в межах досяжності всіх гравців.

Кожна плитка модуля — це з'єднані восьмикутник і коло. Символ у восьмикутнику стосується «ваших суперників», а в колі — «вас». Також плитки мають два трикутні виступи, що пасують до вирізів на полі керування польотами. Кожен модуль пронумеровано від 1 до 5, щоб легше запам'ятувати, які модулі вже розіграно.

Кожен гравець бере **лист космосу й олівець**.

У лівій частині листа є сітка з шестикутників (назвемо їх «секторами»), в яких ви щохвиль малюватимете фігуру — вибрану вами або ту, яку вас змусили намалювати суперники. У правій частині листа зображено поліпшення вашого корабля. Під ними комірці для підрахунку ПО.

Розмістіть шаблони досліджень у межах досяжності всіх гравців.

Шаблони допоможуть вам малювати різні фігури на вашому листі космосу.

5

HAZARD

03 ІГРОВИЙ РАУНД

Гра «Далекі зорі» триває 3 раунди.

Щораунду гравці виконують 4 або 5 ходів (залежно від вибору гравців). Хід складається з двох кроків:

01 ВИБІР

02 МАЛЮВАННЯ

Наймолодший гравець стає першим гравцем.

01 ВИБІР

Перший гравець вибирає фігури, які він і його суперники повинні намалювати на своїх листах космосу.

Перший гравець бере верхній модуль зі стосу та вставляє його трикутні виступи в будь-які два сусідні вирізи на краю поля, навпроти двох різних плиток досліджень.



Ви можете розмістити модуль з **будь-якої сторони** поля, якщо вирізи вільні. До того ж модулі двосторонні, тож ви можете класти їх будь-якою стороною догори.

Якщо ви не можете розмістити модуль, бо на полі немає вільних вирізів або стос модулів вичерпано, починайте **ПРИГОТУВАННЯ ДО НОВОГО РАУНДУ** (таке буває після 4-го або 5-го ходу). Після 3-го раунду переходьте до **КІНЦЯ ГРИ**.



ПРИКЛАД



Ви не можете розмістити 5-й модуль, бо спарені вирізи зайняті іншими модулями.



Переходьте до кроку **02 МАЛЮВАННЯ**.

02 МАЛЮВАННЯ

Усі гравці одночасно малюють на своїх листах космосу вибрані під час попереднього кроку фігури.

Вони замальовують шестикутні сектори, зображаючи ці фігури:



Активний гравець малює фігуру, на яку вказує кругла частина модуля.








Усі інші гравці повинні намалювати фігуру, на яку вказує восьмикутна частина модуля.

Малюючи фігуру, дотримуйтеся таких правил:

Нова фігура повинна закрити щонайменше 1 сектор, суміжний з будь-якою раніше намальованою фігурою на листі космосу. Перша намальована на листі космосу фігура повинна закрити принаймні 1 сектор, суміжний з початковим сектором (у нижньому лівому куті листа).

Ви повинні намалювати **всю фігуру** (якщо тільки ви не використовуєте поліпшення — див. с. 9). Можна вибрати **будь-яку орієнтацію** фігури, навіть **віддзеркалити її**. Фігуру треба намалювати в межах вашої сітки секторів. Використовуйте шаблони досліджень, щоб вам було легше уявити повернуту або віддзеркалену фігуру.

Фігури можуть закривати сектори інопланетян  і поліпшення , проте ними ніколи не закривають скарби , початковий сектор  й віддалені світи .



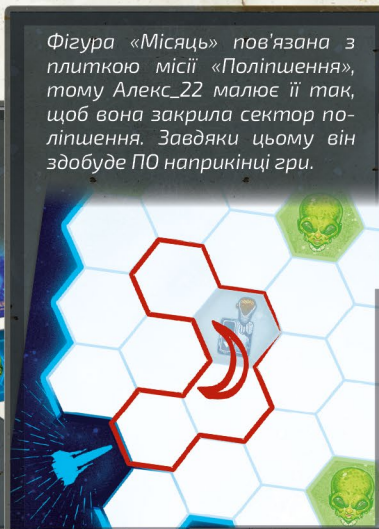
Ви повинні зобразити потрібну фігуру, не порушуючи вказані вище правила. Якщо ви не можете дотриматися всіх правил, то в цей хід загалом не малюєте фігуру.

Зобразивши фігуру на листі, намалюйте на ній її символ. Так буде легше знаходити зображені фігури під час підрахунку ПО наприкінці гри.

Сектори, з яких складається намальована фігура, вважають «закритими».



Алекс_22 — перший гравець. Він розміщує модуль так, щоб самому намалювати «Місяць», а інших гравців змусити намалювати «Блискавку».



Фігура «Місяць» пов'язана з плиткою місії «Поліпшення», тому Алекс_22 малює її так, щоб вона закрила сектор поліпшення. Завдяки цьому він здобуде ПО наприкінці гри.

Коли всі гравці намалюють потрібні фігури, наступний за годинниковою стрілкою гравець стає новим активним гравцем і розпочинає новий хід з кроку **01 ВИБІР**.

04 ПРИГОТУВАННЯ ДО НОВОГО РАУНДУ

Під час приготувань до наступного раунду знову сформуєте стос із 5 модулів (за номерами) і розмістіть його біля поля.

У новому раунді першим гравцем стає той, хто у свій попередній хід не зміг розмістити модуль (бо стос модулів вичерпався або на полі не залишилося спарених вирізів). Новий раунд розпочинається з кроку

01 ВИБІР.



ВІДДАЛЕНІ СВИТИ



Віддалені світи — це єдині сектори, до яких ви намагатиметеся дістатися раніше за суперників. **Намалювавши фігуру, що закриває суміжний з віддаленим світом сектор**, відразу скажіть про це іншим гравцям. **Якщо ви першим досягли цього віддаленого світу, обведіть 10 чи 15 ПО за нього**, а 5 чи 8 ПО — закресліть. **Інші гравці повинні закреслити 10 чи 15 ПО за цей сектор**, бо вони вже не зможуть їх здобути. Якщо під час наступних ходів інший гравець дістанеться того самого віддаленого світу, він відразу ж заявляє про це й обводять 5 чи 8 ПО.

Протягом гри кілька гравців можуть дістатися того самого віддаленого світу, але тільки перший з них здобуде 10 чи 15 ПО, усі інші — 5 чи 8 ПО.

Виняток. Якщо кілька гравців дісталися до того самого віддаленого світу під час одного ходу, то кожен із них здобуває 10 чи 15 переможних очок.

ПОЛІПШЕННЯ



Коли ви закриваєте сектор поліпшення, малюючи фігуру, ви відразу здобуваєте поліпшення! Негайно закресліть круглу комірку над будь-яким поліпшенням (у правій верхній частині вашого листа космосу).

Під час одного з наступних ходів ви можете використати це поліпшення (але **не можете** скористатися ним у той самий хід, коли його здобули). Усі поліпшення одноразові. Використавши поліпшення, закресліть квадратну комірку під ним, щоб позначити, що воно більше не доступне.

Використавши поліпшення під час свого ходу, ви можете не малювати 1 з шестикутників потрібної фігури. Така фігура закріє на 1 сектор менше. **Однак таким способом не можна розділяти фігуру на окремі групи шестикутників.** Якщо ви використали поліпшення і зменшили фігуру, то під час підрахунку ПО її все одно трактують як початкову фігуру.

Ви можете використати до 2 поліпшень за хід (а отже, намалювати фігуру, що на 2 шестикутники менша, ніж початкова фігура).





Після закінчення 3-го раунду починається підрахунок ПО, під час якого визначається переможець.

01 ПЛИТКИ МІСІЙ І ПОТРІБНІ ФІГУРИ

Подивіться на кожну з 5 пар плиток місій і плиток досліджень на полі. Зображення на плитках місій вказують, де треба малювати фігуру з відповідної плитки дослідження, щоб здобути за неї ПО.

Для кожної плитки місії запишіть кількість здобутих ПО залежно від того, скільки разів вам вдалося виконати умови місії, малюючи потрібні фігури. На плитках місій вказано різні способи здобуття ПО.



ІНОПЛАНЕТЯНИ

Порахуйте на вашому листі кількість секторів інопланетян, що закриті потрібними фігурами.



ПОЛІПШЕННЯ

Порахуйте на вашому листі кількість секторів поліпшень, що закриті потрібними фігурами. Невикористані поліпшення не дають додаткових ПО.



СКАРБИ

Порахуйте на вашому листі кількість секторів скарбів, суміжних принаймні з одним сектором, закритим потрібною фігурою.

Увага! Кожен сектор скарбів рахують лише один раз, незалежно від кількості суміжних з ним закритих секторів.



ГРУПА ФІГУР

Порахуйте кількість фігур у найбільшій групі фігур цього типу.

Суміжні фігури одного типу утворюють групи. Якщо ви маєте кілька груп з однаковою кількістю фігур цього типу, ви здобуваєте ПО лише за одну з них.



ЧОРНА ДІРА

Порахуйте кількість потрібних фігур, суміжних з чорною дірою. Кожну фігуру рахують лише раз, незалежно від кількості дотичних чорних дір.

Увага! Щоб здобути ПО за цю місію, вам треба спершу намалювати на своєму листі космосу чорну діру, указану у відповідній зоні на полі керування польотами.

ПРИКЛАД



Ви маєте 3 суміжні з чорною дірою фігури, потрібні для виконання місії «Чорна діра». Отже, у відповідній комірці в секції для підрахунку ПО на вашому листі космосу ви записуєте цифру 3.

ФІГУРА ЧОРНОЇ ДІРИ

x1	x2	x3	x4	x5	...
3	6	10	15	20	+5

ПЕРЕМОЖНІ ОЧКИ

За допомогою таблиці визначте кількість ПО за кожну місію. Що частіше ви виконуєте умови місії, то більше ПО здобуваєте.

Скільки разів виконано умови	x1	x2	x3	x4	x5	...
Переможні очки	3	6	10	15	20	+5

За кожен раз після 5-го ви здобуваєте 5 додаткових ПО.

ПРИКЛАД



Ви виконали умови місії «Інопланетяни» 3 рази, тому здобуваєте за неї 10 ПО (як показано в таблиці ПО). За місію «Поліпшення» ви здобуваєте 15 ПО і т. д.

x1	x2	x3	x4	x5	...
3	4	1	3	0	
10	15	3	10	0	
					38



02 БОНУСИ ТА ШТРАФИ

ВІДДАЛЕНІ СВІТИ

Ви здобудете ПО за віддалені світи, якщо дістанетеся цих секторів під час гри (див. с. 9). Ви не здобуваєте ПО за віддалені світи, яких не досягли.

БОНУС СКАРБІВ

Ви здобуваєте 10 ПО за кожний сектор скарбів, який повністю оточений секторами, закритими будь-якими фігурами.

ШТРАФИ ЗА ІНОПЛАНЕТЯН

За кожний сектор інопланетян, не закритий жодною фігурою, ви втрачаєте 5 ПО.

03 ФІНАЛЬНИЙ ПІДРАХУНОК

Підсумуйте свої ПО за 5 місій, віддалені світи й бонуси скарбів. Відніміть очки згідно зі штрафами інопланетян.

Перемагає гравець з найбільшою кількістю ПО! Якщо кілька гравців мають однакову кількість ПО, вони ділять перемогу між собою.

06 ТВОРЦІ ГРИ



Автори: Гері Кім та Йон-Мін Чон
Художник: Венсан Дютре
Агенція: Forgenext
Керівники проекту: Людовік Папе та Флоран Бодрі
Графічний дизайнер: Венсан Мужено
Редактор правил: Ксав'є Таверн
Переклад: Данні Лу
Вичитка: Вільям Ніблінг

УКРАЇНСЬКЕ ВИДАННЯ

Керівник проекту: Олександр Ручка
Випускова редакторка: Алла Костовська
Перекладачка: Надія Гога
Редактори: Сергій Лисенко, Святослав Михаць
Дизайн і верстка: Артур Патрихалко
Неоціненна допомога: Анна Вакуленко, Владислав Дубчак,
Дмитро Науменко, Сергій Ішук та Сергій Тодоров



FORGENEXT
THE FIRST BOARDGAME AGENCY