

The image is a monochromatic teal landscape. In the foreground, a dark silhouette of a bear is walking from left to right across a shoreline. The background consists of a dense forest of trees, also rendered in shades of teal, creating a misty or atmospheric effect. The overall scene is quiet and naturalistic.

SUBASTRAL

RULEBOOK



A GAME BY BEN PINCHBACK & MATT RIDDLE



Возраст 10+



2-5 игроков



15-30 минут



Visit: [renegadegames.com/subastralgameplay](https://renegadegames.com/subastralgameplay)

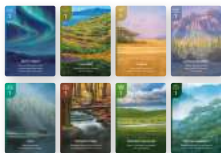
## Введение

Нам нужно лишь опустить взгляд со звёздного ночного неба на нашу родную планету, чтобы увидеть всю её красоту! Биомы Земли столь же разнообразны и удивительны, как и населяющие их живые существа.

**Subastral** - это стратегическая карточная игра для 2-5 игроков. Собирайте карты, представляющие ваши заметки о восьми различных биомах: субтропической пустыне, саванне, тропических и умеренных лесах, чапарале, степях, тайге и арктической тундре.

Будет ли ваш журнал исследований о биомах планеты достаточно глубокими и разнообразными, чтобы выделиться среди ваших коллег?

# Компоненты



103 карты биомов



6 карт облаков



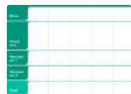
1 карта солнца



1 карта конца игры



1 карта первого игрока



Блокнот

## Подготовка к игре

1. Подготовьте **колоду биомов** по количеству игроков. Уберите все карты со значением больше текущего количества игроков (цифра в нижнем правом углу карты). Верните убранные карты в коробку.

5 игроков	4 игрока	3 игрока	2 игрока
используйте все 103 карты	уберите карты с цифрой ⑤	уберите карты с цифрами ④ / ⑤	уберите карты с цифрами ③ / ④ / ⑤

2. Перемешайте колоду биомов. Раздайте каждому игроку по **три стартовые карты**. Игроки могут смотреть полученные карты, но не должны показывать их другим игрокам.
3. Добавьте **карту окончания игры** в колоду биомов следующим образом: отсчитайте карты из нижней части колоды по количеству игроков. Положите эти карты под карту конца игры. Оставшуюся часть колоды верните обратно поверх карты конца игры.

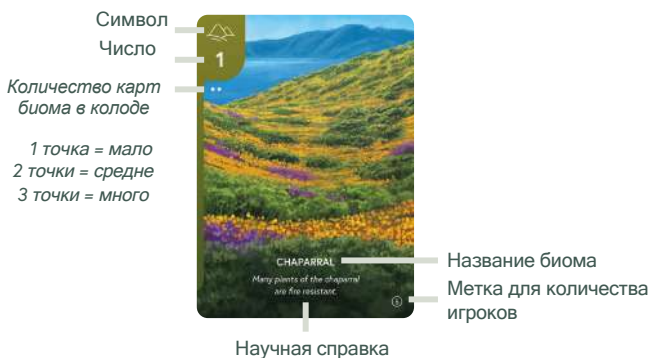
<b>5 игроков</b>	<b>4 игрока</b>	<b>3 игрока</b>	<b>2 игрока</b>
15 карт под картой конца игры	12 карт под картой конца игры	9 карт под картой конца игры	6 карт под картой конца игры

4. Поместите шесть **карт облаков** в один ряд в центре стола, расположив их в числовом порядке. Разместите колоду биомов в одном конце ряда, рядом с облаком #1. Поместите карту солнца в другом конце ряда, рядом с облаком #6.
5. Раскройте шесть карт из колоды биомов и положите по одной лицевой стороной вверх на каждое облако. Затем откройте еще **две карты** из колоды биомов (они не должны иметь одинаковое число) и поместите каждую карту лицевой стороной вверх на облако, соответствующее её номеру.
6. Случайным образом определите, кто будет ходить первым и дайте ему **карту первого игрока**.



## Обозначения на картах

### Карты биомов



# Цель игры

---

Цель игры состоит в сборе наборов из карт: как **смешанных наборов** (т.е. карты всех разных биомов), так и **однородных наборов** (т.е. карты одного и того же биома). Размещение карт в вашем журнале влияет на количество победных очков, которое принесут ваши наборы карт.

Но вы не можете разыгрывать карты из руки непосредственно в свой журнал. Вместо этого вы разыгрываете карты на одно из облаков в центральном ряду, затем берёте все карты из другого облака в центральном ряду и добавляете их в свою руку или журнал.

Вы должны разыгрывать карту из руки каждый ход. Это значит, что вы должны тщательно соблюдать баланс между расширением своего журнала и сохранением карт в вашей руке, чтобы у вас не заканчивались варианты!

# Игровой процесс

---

Ходы выполняются по очереди. Первый игрок делает ход, затем следующий игрок по часовой стрелке и так далее. Эта последовательность ходов продолжается до тех пор, пока не будет активирован конец игры.

Каждый ход текущий игрок выполняет **три шага**. Все шаги обязательные и должны выполняться по порядку.

## 1. СЫГРАЙТЕ КАРТУ

Выберите карту биома из своей руки. Разыграйте эту карту лицевой стороной вверх в центральном ряду. Вы должны положить карту на облако с соответствующим ей номером. Если на этом облаке уже есть другие карты, добавьте новую карту к остальным и убедитесь, что все они остаются видимыми.

**Пример:** В начале хода у Киры в руке есть три карты биомов: Степь #2, Тайга #2 и Тропический Лес #5. Если она решит сыграть любую карту #2, она положит её на облако #2. Если она решит сыграть карту #5, то разместит её на облако #5.



**Особое правило!** Если в начале хода у вас на руке нет карт, вы должны взять верхнюю карту колоды биомов и добавить её в свою руку. Затем ваш ход немедленно заканчивается. Постарайтесь этого не допускать!

## 2. ВОЗЬМИТЕ КАРТЫ

Выберите **любое другое** облако в центральном ряду. Возьмите **все карты** из этого облака. Вы не можете выбрать облако, на которое сыграли карту в этом ходу! Куда вы помещаете карты, которые берёте, зависит от их положения в центральном ряду:



- Если вы берёте карты с облака, которое находится **по левую сторону** от облака, на которое вы разыграли карту в этом ходу, возьмите их себе **на руку**. Также возьмите верхнюю карту из колоды биомов себе в руку.



- Если вы берёте карты с облака, которое находится **по правую сторону** от облака, на которое вы разыграли карту в этом ходу, добавьте их в свой **журнал**.

Когда вы добавляете карты в свой журнал, кладите их лицевой стороной вверх перед собой, разложив в отдельные стопки по биомам. Всего в игре восемь биомов, так что в вашем журнале может быть до восьми стопок. Вы должны располагать стопки слева направо в том порядке, в каком вы добавляете свою первую карту каждого биома.

Все карты одного и того же биома складываются в одну стопку. Содержимое стопок должно быть разложено так, чтобы каждый мог видеть, сколько карт у вас в каждой стопке.

Если вы собираете карты нескольких **новых** биомов за один и тот же ход, вы можете сами выбрать порядок, в котором эти новые стопки биомов появятся в вашем журнале.

**Особое правило!** Когда вы играете карту на облако #1 или #6 и затем берёте карты с облака на противоположном конце ряда (облако #6 или #1), вы можете взять их себе в руку **ИЛИ** добавить в журнал. Вы не можете разделить их между рукой и журналом. Если вы берёте их на руку, также возьмите в руку и верхнюю карту из колоды биомов.



**Пример:** У Киры в журнале до сих пор всего 4 стопки биомов: Тундра (стопка 1), Лес (стопка 2), Чапараль (стопка 3) и Пустыня (стопка 4). Она разыгрывает карту на облако #3, затем берёт карты с облака #4, что означает, что они попадают в её журнал. Карты, которые она берёт, - это Лес, Тайга и Степь. Она добавляет карту Леса в свою существующую стопку 2 с Лесом. Затем она решает добавить Степь в качестве стопки 5 и Тайгу в качестве стопки 6.



### 3. ОБНОВИТЕ РЯД

Раскройте верхнюю карту колоды биомов. Поместите её лицевой стороной вверх на пустое облако в центральном ряду. После этого проверьте, есть ли хотя бы два облака с двумя или более картами на них. Если да, то ваш ход заканчивается. Если нет, откройте дополнительную карту из колоды и положите её лицевой стороной вверх на облако, соответствующее её номеру, затем повторяйте это действие (при необходимости), пока на **двух облаках** не будет две или более карт.

**Пример:** Кира открывает верхнюю карту колоды биомов. Это Тундра #5, но она идет на пустое облако #4. Облако #2 теперь является единственным облаком с двумя или более картами, поэтому Кира должна продолжить пополнение. Она открывает карту Пустыни #2, которая также кладётся на облако #2, затем открывает карту Леса #3, которая кладётся на облако #3. На этом её ход заканчивается.

# Конец игры

---

Конец игры запускается, когда в колоде биомов открывается карта конца игры. Когда это происходит, игра ещё не закончена. Продолжайте играть до тех пор, пока свой ход не закончит последний игрок в порядке очереди, затем каждый игрок делает ещё один ход.

Это означает, что игрок, сидящий справа от первого игрока, всегда будет делать последний ход в игре, так что все игроки получают одинаковое количество ходов. Как только игра заканчивается, переходите к подсчету очков.

# Подсчет очков

---

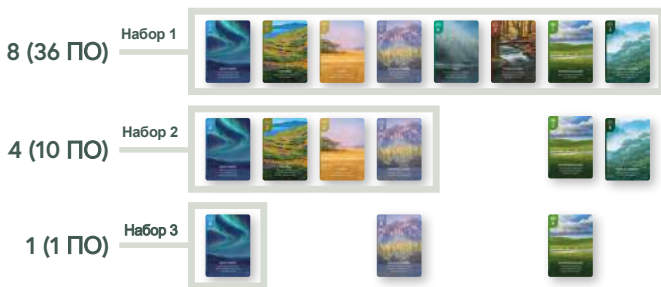
Каждый игрок подсчитывает очки за карты в своем журнале по двух разным категориям: смешанные наборы и однородные наборы. Используйте прилагающийся к игре блокнот для отслеживания ваших результатов.

## СМЕШАННЫЕ НАБОРЫ

Оцените все смешанные наборы в своём журнале. За каждый набор вы получаете очки, основываясь на количестве уникальных карт биомов в непрерывной последовательности в вашем журнале. Считайте слева направо, начиная со стопки 1 и останавливаясь, когда вы доходите до стопки без карты для этого набора. Посмотрите в таблицу ниже, чтобы узнать, сколько очков приносит каждый набор.

<b>Карты в наборе</b>	1	2	3	4	5	6	7	8
<b>Очки</b>	1	3	6	10	15	21	28	36

*Пример: Первый смешанный набор Стефана содержит карты во всех восьми стопках (36 баллов). Его второй смешанный набор содержит карты в первых четырех стопках (10 очков). В этом наборе есть еще карты в более поздних стопках, но они не учитываются, потому что в наборе есть пробел. В его третьем смешанном наборе есть только одна карта, прежде чем появился разрыв (1 очко).*



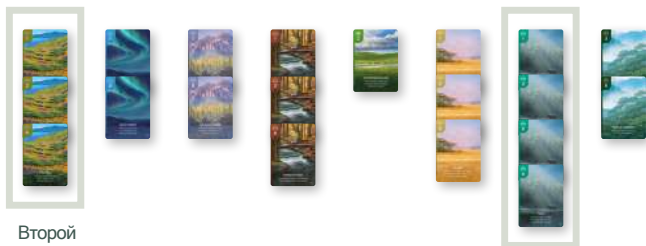
## ОДНОРОДНЫЕ НАБОРЫ

Оцените два самых больших однородных набора в своем журнале. Наборы с одинаковыми размерами засчитываются в порядке слева направо. Каждая карта в двух ваших самых больших наборах приносит количество очков, равное позиции этого набора в вашем журнале, считая слева направо.

Позиция набора	Стопка 1	Стопка 2	Стопка 3	Стопка 4	Стопка 5	Стопка 6	Стопка 7	Стопка 8
Очки за карту	1	2	3	4	5	6	7	8

**Пример:** Самый большой однородный набор Стефана - Тайга с четырьмя картами. Этот набор находится в стопке 7, поэтому он приносит  $7 \times 4 = 28$  очков. Чапараль (стопка 1), Лес (стопка 4) и Саванна (стопка 6) имеют одинаковые размеры наборов, по три карты в каждом. Поскольку ничьи разрешаются по порядку слева направо, засчитывается Чапараль. Этот набор находится в стопке 1, поэтому он приносит  $1 \times 3 = 3$  очка.

Стопка 1   Стопка 2   Стопка 3   Стопка 4   Стопка 5   Стопка 6   Стопка 7   Стопка 8



Второй  
наибольший  
набор

Наибольший  
набор

После подсчета всех очков выигрывает игрок, набравший наибольшее количество очков! В случае ничьей выигрывает игрок с наименьшим количеством карт в своем журнале. Если по-прежнему ничья, то игроки делят победу.

## Вариант игры с вмешательством

Как только игра закончится, но до того, как произойдет подсчет очков, все игроки одновременно должны передать одну карту. Каждый игрок выбирает одну карту из своей руки (если только его рука не пуста) и передает её игроку слева от себя. Каждый игрок обязан взять карту, переданную ему игроком справа от него, и добавить её непосредственно в свой журнал.



# Credits

---

**Game Designers:** Ben Pinchback and Matt Riddle

**Game Developer:** T.C. Petty III

**Illustrator:** Beth Sobel

**Graphic Designer:** Cold Castle Studios

**Production Artist:** Cold Castle Studios

**Editor:** Dustin Schwartz

RENEGADE GAME STUDIOS

**President & Publisher:** Scott Gaeta

**Controller:** Robyn Gaeta

**Director of Operations:** Leisha Cummins

**Director of Sales & Marketing:** Sara Erickson

**Creative Director:** Anita Osburn

**Senior Producer:** Dan Bojanowski

**Senior Producer of Roleplaying Games:** Elisa Teague

**Senior Game Designer:** Matt Hyra

**Senior Graphic Designer and Creative Lead:** Jeanne Torres

**Creative Production Lead:** Gordon Tucker

**Video Production Manager:** Desiree Love

**Event Manager:** Chris Whitpan

**Associate Game Designer:** Dan Blanchett

**Customer Service:** Jenni Janikowski

**Special Thanks:** The game designers would like to thank the Unpub 8 folks. Renegade Game Studios would like to thank Danielle Albert, Bud Arriola, Michelle Beus, William Beus, Joshua Calandrillo, Broderick Chandler, Susie Dancer, Kelly Dzwonek, Jason Fischbach, David Jacobson, Debra Jacobson, Sammy Jacobson, Carl Joyce, Jenny Joyce, Alex Krusz, Dan Lindstrom, Hui Liu, Caleb Losey, Seth Losey, Logan Malone, Ryan Malone, Bernadette Maulion, Jason McHargue, Greg Millar, Liam Millar, Walter Millar, David Morgan, Ryan Neumann, Angel Orta-Perez, Athena Perez, Autumn Perez, Dyannette Siaca, Jake Starcevich, Nicole Starcevich, Ryan Swanigan, Jonathan Tapia, and Xin Yi Yeap.

For additional information or support, please visit us online:  
[www.renegadegames.com](http://www.renegadegames.com)



# Памятка по картам



## Субтропическая Пустыня

5И: (16х)  
4И: (14х)  
3И: (10х)  
2И: (8х)



## Саванна

5И: (16х)  
4И: (13х)  
3И: (10х)  
2И: (7х)



## Тропические Леса

5И: (15х)  
4И: (12х)  
3И: (10х)  
2И: (7х)



## Чапараль

5И: (14х)  
4И: (11х)  
3И: (9х)  
2И: (7х)



## Степь

5И: (12х)  
4И: (10х)  
3И: (8х)  
2И: (6х)



## Умеренные Леса

5И: (11х)  
4И: (9х)  
3И: (7х)  
2И: (5х)



## Тайга

5И: (10х)  
4И: (8х)  
3И: (6х)  
2И: (4х)



## Арктическая Тундра

5И: (9х)  
4И: (7х)  
3И: (5х)  
2И: (4х)

# Памятка по подсчету очков

**СМЕШАННЫЕ НАБОРЫ:** Считаются все возможные наборы.

<b>Карты в наборе</b>	1	2	3	4	5	6	7	8
<b>Очки</b>	1	3	6	10	15	21	28	36

**ОДНОРОДНЫЕ НАБОРЫ:** Считаются два наибольших набора.

<b>Позиция набора</b>	Стопка 1	Стопка 2	Стопка 3	Стопка 4	Стопка 5	Стопка 6	Стопка 7	Стопка 8
<b>Очки за карту</b>	1	2	3	4	5	6	7	8