

ПОИСКИ ПЛАНЕТЫ X

ПРАВИЛА ИГРЫ

ЧТО, ЕСЛИ НА ОКРАИНЕ СОЛНЕЧНОЙ СИСТЕМЫ...

...есть ещё одна планета? В этой соревновательной игре вы станете астрономами, которые наблюдают за небесными телами и пытаются вычислить местонахождение загадочной планеты. Сможете ли вы найти планету X?

ЦЕЛЬ ИГРЫ

Заработайте репутацию в научном сообществе за обнаружение планеты X и публикацию верных теорий о местонахождении других объектов в Солнечной системе. Победителем становится игрок, сделавший наибольший вклад в астрономические изыскания!

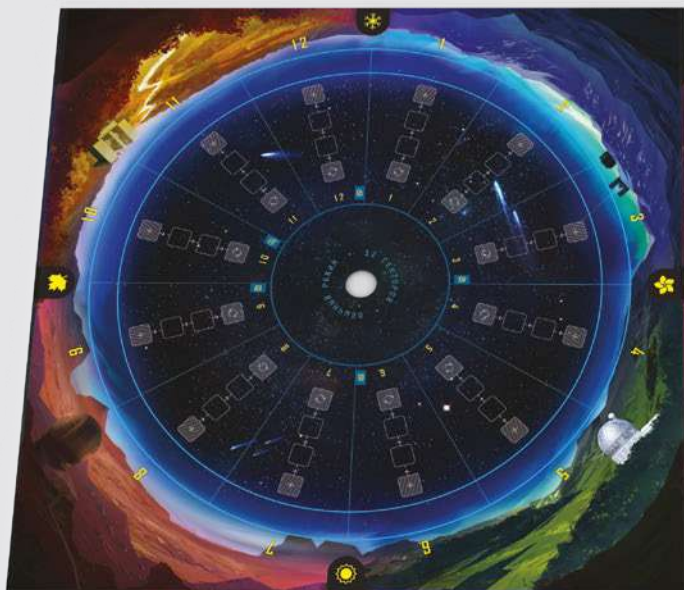
РЕЖИМЫ ИГРЫ

Игра «Поиски планеты X» имеет два режима: обычный и экспертный. В экспертном режиме Солнечная система разделена на большее количество секторов, что усложняет задачу игроков. В правилах все отличия обычного режима от экспертного отмечены знаком*.



*Для игры требуется бесплатное приложение **The Search for Planet X**, которое можно скачать в **App Store** или **Google Play**. Вам достаточно всего лишь установить приложение на телефоне или планшете. Без приложения играть невозможно. После того как вы загрузите приложение, интернет-соединение для игры не требуется. В приложении можно будет выбрать русский язык.*

Состав игры



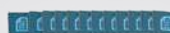
ПОЛЕ СОЛНЕЧНОЙ СИСТЕМЫ



ПОЛЕ ЗЕМЛИ



ФИШКА СОЛНЦА



48 ЖЕТОНОВ ТЕОРИЙ
(ПО 12 НА ИГРОКА)



8 ЖЕТОНОВ ИЗУЧЕНИЯ
(ПО 2 НА ИГРОКА)



4 ФИШКИ ТЕЛЕСКОПОВ



4 ШИРМЫ



1 БЛОКНОТ ДЛЯ ЗАПИСЕЙ
НАБЛЮДЕНИЙ



4 КАРТЫ ДЛЯ
ЭКСПЕРТНОГО РЕЖИМА

Важное замечание: кроме компонентов из коробки, вам понадобятся писчие принадлежности и как минимум одно устройство с установленным приложением The Search for Planet X.

Научное обозрение: в январе 2016 года Константин Батыгин и Майкл Браун опубликовали гипотезу о Девятой планете. С помощью компьютерной модели они предположили, что уникальные орбиты некоторых наблюдаемых объектов Солнечной системы могут быть объяснены наличием крупной планеты, значительно удалённой от Солнца.

ПРИНЦИПЫ АСТРОНОМИИ

Для каждой партии приложение случайным образом — но по установленным логическим принципам — определяет положение объектов в Солнечной системе.

Секторы

Поле Солнечной системы разделено на секторы с уникальными номерами, идущими в числовом порядке. Количество секторов зависит от режима игры: 12 в обычном, 18 в экспертном. Каждый сектор либо содержит один объект, либо является истинно пустым.



Объекты

В игре есть 5 типов объектов: астероиды, кометы, карликовые планеты, туманности и планета X. Каждый тип объектов подчиняется логическим правилам, которые определяют, где объекты данного типа могут находиться по отношению к объектам других типов. В скобках указано количество объектов конкретного типа на игровом поле для каждой партии.

КОМЕТЫ (2)

Каждая комета находится в одном из определённых секторов, обозначенных на вашем листе наблюдений.

Обычный режим: 2, 3, 5, 7 или 11.

Экспертный режим: 2, 3, 5, 7, 11, 13 или 17.

АСТЕРОИДЫ (4)

Каждый астероид находится рядом с хотя бы одним другим астероидом (то есть на игровом поле всегда либо две пары астероидов, либо группа из четырёх астероидов).

ТУМАННОСТИ (2)

Каждая туманность находится рядом с хотя бы одним истинно пустым сектором.

ИСТИННО ПУСТЫЕ СЕКТОРЫ (2*)

* В экспертном режиме не 2 истинно пустых сектора, а 5.

КАРЛИКОВЫЕ ПЛАНЕТЫ (1*)

Карликовая планета не может находиться рядом с планетой X.

* В экспертном режиме игры не 1 карликовая планета, а 4. Все они находятся в области ровно из 6 секторов, причём две из них находятся в крайних секторах этой области.

ПЛАНЕТА X

Планета X не может находиться рядом с карликовой планетой.

При поиске и изучении (см. ниже) сектор с планетой X выглядит пустым.



В игре различаются секторы, которые *выглядят пустыми*, и секторы, которые являются *истинно пустыми*. При поиске и изучении сектор с планетой X отображается как пустой, но, разумеется, такой сектор не является истинно пустым, ведь в нём находится та самая планета!

Солнечная система

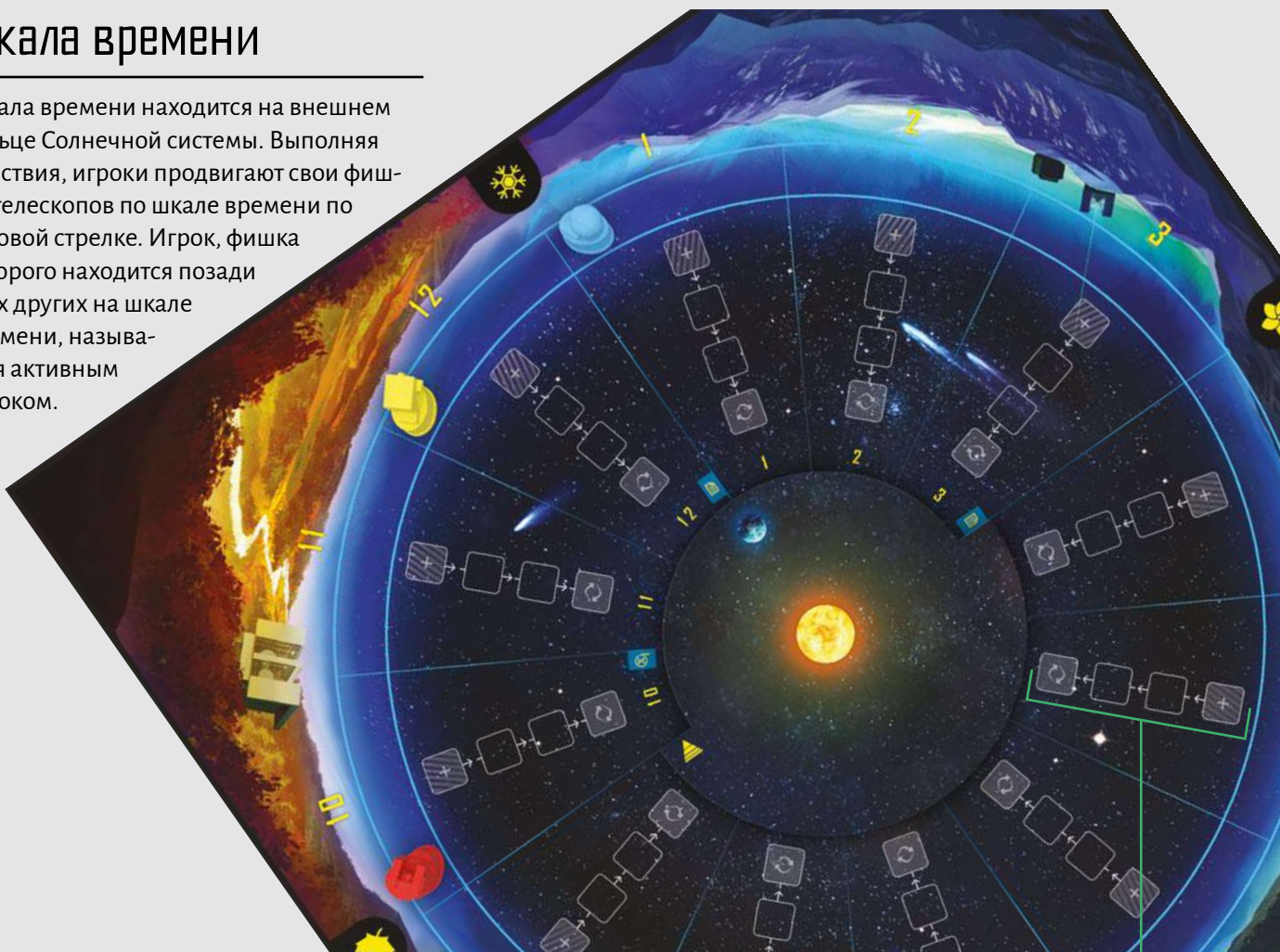
Игровое поле состоит из двух компонентов: поле Солнечной системы и поле Земли. Поле Земли поворачивается по часовой стрелке, что представляет движение Земли по орбите вокруг Солнца. Часть поля Земли вырезана, чтобы были видны номера секторов.

Обозримое небо

Обозримое небо — это те секторы на внутреннем кольце Солнечной системы, номера которых видны на текущий момент времени. Обозримое небо — это всегда ровно половина от общего количества секторов. Когда поле Земли поворачивается, номера секторов, которые представляют обозримое небо, меняются.

Шкала времени

Шкала времени находится на внешнем кольце Солнечной системы. Выполняя действия, игроки продвигают свои фишки телескопов по шкале времени по часовой стрелке. Игрок, фишка которого находится позади всех других на шкале времени, называется активным игроком.



Теории

Игроки могут выдвигать теории о том, какой объект, по их мнению, находится в том или ином секторе. Выдвинутые теории впоследствии проходят экспертизу: одни подтверждаются, другие опровергаются. В конце игры участники получают победные очки (ПО) за подтверждённые теории.

Треки экспертизы

Каждому сектору соответствует свой трек экспертизы, состоящий из четырёх ячеек, соединённых стрелками. Когда игрок выдвигает теорию, жетон теории выкладывается на дальнюю от центра ячейку [+], а затем продвигается по направлению к центру. Когда жетон достигает последней ячейки на треке [∞], теория проходит экспертизу.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Выберите режим игры

1. Сначала нужно выбрать режим игры: обычный или экспертный. В первых партиях рекомендуем вам использовать обычный режим, а затем, когда вы уже ознакомились с игрой, перейти на экспертный. Однако если у всех участников есть опыт в играх на логику и дедукцию, можете сразу начинать с экспертного режима.

Подготовка игрового поля

2. Положите **поле Солнечной системы** в середину стола. Убедитесь, что вы используете сторону, предназначенную для игры в тот режим, который выбрали. Поле должно лежать так, чтобы каждый игрок видел его с одной из сторон. Каждая из таких сторон отмечена уникальным символом: весеннее равноденствие, летнее солнцестояние, осеннее равноденствие, зимнее солнцестояние.
3. Положите **диск Солнца** в отверстие в середине поля Солнечной системы.
4. Положите **поле Земли** поверх поля Солнечной системы с диском Солнца в отверстии посередине. Поверните поле Земли так, чтобы область обозримого неба начиналась на секторе 1.
5. Каждый игрок выбирает цвет и берёт **фишку телескопа** этого цвета. Поместите все фишки телескопов в случайном порядке на шкалу времени в секторе 1.

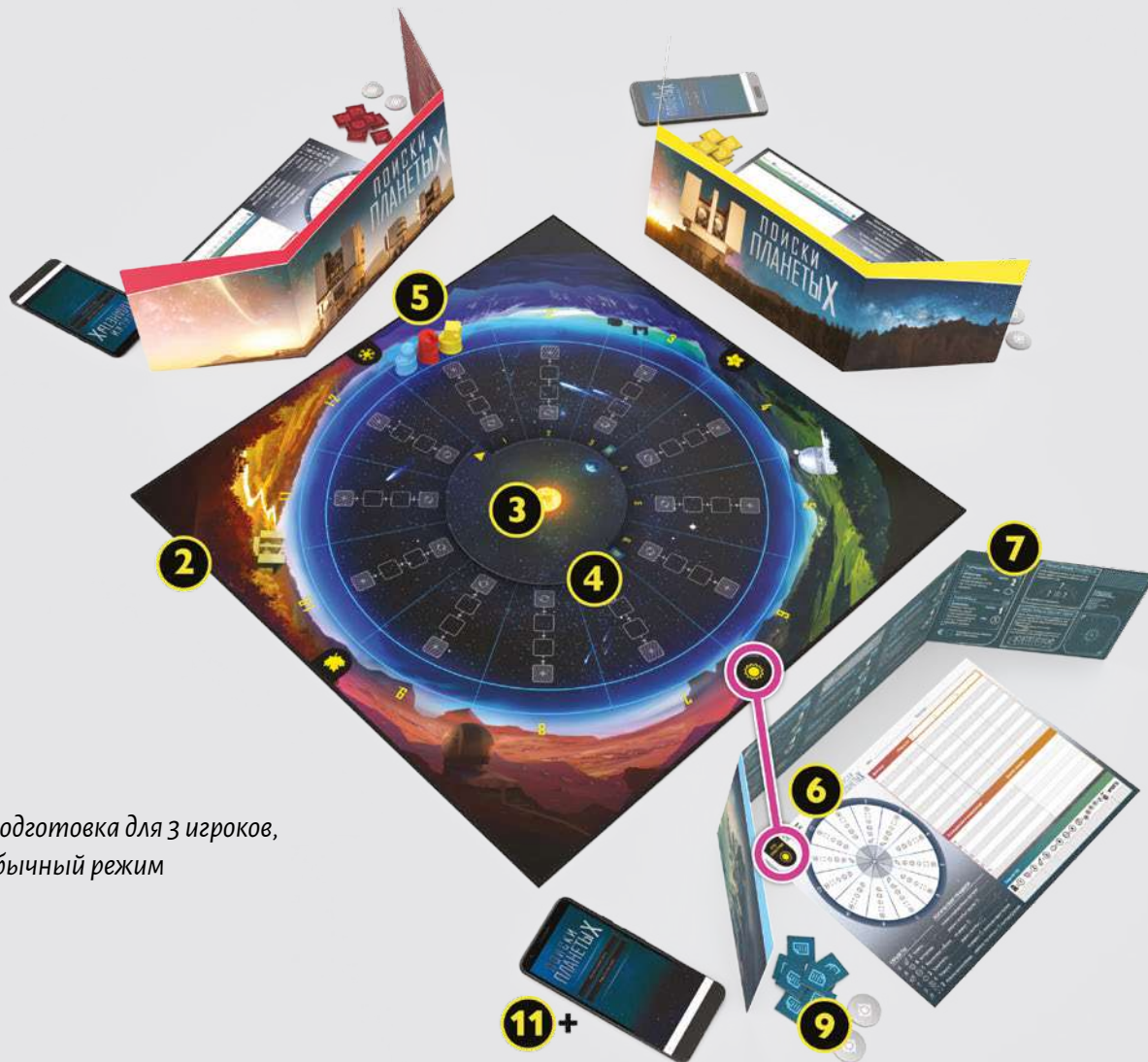
Подготовка игроков

6. Пусть каждый игрок возьмёт **карандаш** и **лист наблюдений** с символом той стороны поля, рядом с которой он сидит. Убедитесь, что все игроки используют сторону листа, соответствующую выбранному режиму игры.
7. Каждый игрок берёт **ширму** своего цвета и располагает её так, чтобы другие игроки не могли видеть его лист наблюдений.
8. В экспертном режиме каждый игрок берёт **карту для экспертного режима** своего цвета и закрепляет её со своей стороны ширмы (в обычном режиме эти карты не используются; уберите их в коробку).
9. Каждый игрок берёт 2 **жетона изучения** и 12 **жетонов теорий** своего цвета и прячет их за свою ширму.
10. В обычном режиме каждый игрок использует только один из четырёх своих жетонов теорий с карликовой планетой, а остальные три убирает в коробку (в экспертном режиме игроки используют все четыре таких жетона).



Одиночная игра

Чтобы сыграть в одиночку, проведите шаги подготовки с 1 по 10 (пропустите шаги 11–16). Правила для одиночной игры вы найдёте на стр. 18.



Подготовка для 3 игроков,
обычный режим

Подготовка приложения

У каждого игрока должен быть доступ к приложению. Вы можете использовать одно устройство на всех — или у каждого игрока может быть своё устройство с приложением.

11. Скачайте, установите и запустите **приложение** на устройствах, которые будете использовать во время игры.

Для настройки приложения:

12. На одном из устройств нажмите кнопку «Начать новую игру» — это создаст уникальный **код игры**. Затем выберите режим игры и нажмите кнопку «Начать игру».
13. На каждом другом устройстве нажмите кнопку «Ввести код игры» в стартовом меню, введите код, полученный на первом устройстве, и нажмите кнопку «Присоединиться к игре».

14. Убедитесь, что на всех устройствах отображается **одинаковый код игры**. Затем нажмите кнопку «Продолжить».

15. Каждый игрок должен выполнить указания в приложении, чтобы получить уникальную **стартовую информацию** в зависимости от индивидуального уровня сложности, который себе выберет, и внести её в свой лист наблюдений.

Если вы играете впервые, мы рекомендуем выбрать уровень «Новичок».

Примечание: из стартовой информации вы узнаете, какие объекты **не могут находиться** в определённых секторах.

16. Когда все игроки внесут стартовую информацию в свой лист наблюдений, нажмите кнопку «Начать игру» на всех устройствах. Поиски планеты X начинаются!

ИГРОВОЙ ПРОЦЕСС

Очередность хода

В игре «Поиски планеты X» нет закреплённого порядка хода. Очередность хода определяется тем, как фишки телескопов расположены на шкале времени.

Игрок, чья фишка находится позади всех других на шкале времени, становится активным игроком. В свой ход активный игрок совершает одно действие

и продвигает свою фишку по шкале времени на столько делений (⊙), сколько стоит выполненное действие, как правило обгоняя фишки других игроков. После этого активным игроком становится тот, чья фишка теперь оказалась позади всех других на шкале времени. Игроки совершают ходы по этому принципу, пока один из них не обнаружит планету X.

Структура хода

Итак, вы стали активным игроком. Ваш ход проходит в три этапа:

1. **Действие.** Выберите одно из четырёх доступных действий.
2. **Продвижение телескопа.** Передвиньте фишку телескопа своего цвета на столько делений по шкале времени, сколько стоило выбранное действие.
3. **Вращение Земли.** Если это необходимо, поверните поле Земли по часовой стрелке.

→ **Фаза конференции**

Когда поле Земли на этапе вращения достигает символа фазы конференции, немедленно проведите эту фазу.



→ **Фаза теорий**

Когда поле Земли на этапе вращения достигает символа фазы теорий, немедленно проведите эту фазу.



1. Действие

На этом этапе вы выполняете одно из четырёх доступных действий:

- **Искать объект.** Выберите тип объекта и один или несколько последовательных секторов обозримого неба. Приложение сообщит, сколько объектов этого типа находится в этих секторах.
- **Изучить сектор.** Выберите один сектор обозримого неба. Приложение сообщит, какой объект находится в этом секторе, или укажет, что этот сектор выглядит пустым.
- **Исследовать тему.** Выберите одну из доступных тем для исследования. Приложение сообщит, какое логическое правило применяется в отношении этой темы в текущей партии.

- **Обнаружить планету X.** Укажите сектор, в котором, по вашему мнению, находится планета X, и укажите, какие объекты находятся в обоих секторах рядом с ней. Приложение сообщит, верно ли ваше предположение.



Примечание. Каждое действие требует от вас взаимодействия с приложением. На листе наблюдений запишите информацию, отображаемую приложением, вместе с любыми выводами, которые вы можете сделать из этой информации (на странице 10 приведены примеры использования листа наблюдений).

ИСКАТЬ ОБЪЕКТ

Вы хотите обнаружить объект определённого типа. Вы можете узнать, сколько объектов этого типа находится в пределах нескольких обозримых секторов.

Нажмите кнопку «Искать объект» в игровом меню приложения. Выберите тип объекта и некоторое количество последовательных секторов обозримого неба. Объявите о своём выборе другим игрокам. Приложение сообщит, сколько объектов этого типа находится в указанном диапазоне секторов. Эта информация должна быть видна только вам; внесите её в свой лист наблюдений, не рассказывая другим игрокам.

Это действие стоит разное количество времени в зависимости от того, в скольких секторах вы ищете объект:

- Поиск в 1, 2 или 3 секторах стоит 4 ☉
- Поиск в 4, 5 или 6 секторах стоит 3 ☉
- Поиск в 7, 8 или 9 секторах стоит 2 ☉*



Примечание

Как правило, эффективнее искать объект в нескольких секторах. Вы можете выбрать для поиска один сектор, но в таком случае более эффективным действием будет изучение сектора.



Примечание

Если вы ищете кометы, начальным и конечным сектором в вашем диапазоне должны быть секторы, в которых могут находиться кометы.



Важное замечание

Помните, что при поиске объектов сектор, в котором находится планета X, выглядит пустым. Если вы ищете пустые секторы, сектор с планетой X может попасться в вашей выборке.

* **Действие доступно только в экспертном режиме.** В обычном режиме обозримое небо состоит из шести секторов.

ИЗУЧИТЬ СЕКТОР

Ваши поиски привели вас к мысли, что ключевое открытие ждёт вас в определённом секторе. Вы можете изучить один сектор, чтобы узнать, какой объект в нём находится.

Чтобы выполнить это действие, вы должны потратить один из двух своих жетонов изучения. Если вы потратили оба жетона, вы больше не можете выполнять это действие в этой партии.

Нажмите кнопку «Изучить сектор» в игровом меню приложения. Выберите один сектор обозримого неба. Объявите о своём выборе другим игрокам. Приложение сообщит, какой объект находится в этом секторе, или покажет, что этот сектор выглядит пустым.

Эта информация должна быть видна только вам; внесите её в свой лист наблюдений, не рассказывая другим игрокам.

Это действие стоит 4 ☉.



Важное замечание

Если сектор, который вы изучили, выглядит пустым, то он либо истинно пустой, либо в нём находится планета X.

Научное обозрение: недавно обнаруженные кандидаты в карликовые планеты, такие как Седна (2003) и VP113 (2012), имеют сильно вытянутые орбиты со сходными перигелиями. Гипотеза о Девятой планете может объяснить природу этих уникальных орбит.

ИССЛЕДОВАТЬ ТЕМУ

Работы других астрономов могут помочь в ваших поисках. Ознакомьтесь с их исследованиями, чтобы выявить, где по отношению друг к другу находятся разные объекты.

Нажмите кнопку «Исследовать тему» в игровом меню приложения. Затем выберите одну из доступных для исследования тем, которые разделены по типам объектов. Объявите о своём выборе другим игрокам. Приложение сообщит вам информацию по выбранной теме: это будет логическое правило, которое действует в текущей партии. Эта информа-

ция должна быть видна только вам; внесите её в свой лист наблюдений, не рассказывая другим игрокам.

Это действие стоит 1 ☉.

Ограничение



Нельзя выполнять исследование два раза подряд. Если в один ход вы исследовали тему, то в следующий ход вы должны выполнить другое действие.

Примечание



Нет смысла исследовать одну и ту же тему два раза: каждая тема даёт только одно правило за партию.

ОБНАРУЖИТЬ ПЛАНЕТУ X

Ваш звёздный час близок! Быть может, именно сейчас окупятся все ваши усилия. Вы можете проверить сектор, который выглядит пустым, чтобы узнать, находится ли в нём планета X.

Нажмите кнопку «Обнаружить планету X» в игровом меню приложения. Выберите сектор, в котором, по вашему мнению, находится планета X. Затем укажите, какие объекты, по вашему мнению, находятся в обоих секторах рядом с ней.

Приложение сообщит, верно ли ваше предположение. Не говорите другим игрокам, какой сектор вы выбрали, но объявите, чем закончилось ваше исследование: успехом или неудачей.

Это действие стоит 5 ☉.



Чтобы обнаружить планету X, вы должны указать правильно и сектор с самой планетой, и объекты в обоих секторах рядом с ней.

Важное замечание



Если вы в свой ход успешно обнаружили планету X, наступает конец игры. Продвиньте свою фишку по шкале времени и сразу переходите к концу игры.

Научное обозрение: компьютерная модель, поддерживающая гипотезу о Девятой планете, предсказала, что в Солнечной системе должны быть объекты, которые обращаются вокруг Солнца по орбитам, перпендикулярным земной. Такие объекты уже были обнаружены астрономами: DR30 (2012), BL76 (2013) и прочие.

Когда вы определяете, что в секторе нет определённого объекта, **зачеркните** символ этого объекта в этом секторе.

Когда вы точно определяете, какой объект находится в секторе, **обведите** символ этого объекта в секторе (и зачеркните остальные объекты).

Поиск объекта: запишите тип объекта, диапазон секторов, где вы искали, и количество найденных объектов.

Изучение сектора: запишите сектор, который вы изучили, и объект, который там обнаружили.

Исследование: запишите тему, которую вы исследовали, и полученную информацию.



ОБЪЕКТЫ		ЛОГИЧЕСКИЕ ПРАВИЛА	
К	☄ 2 кометы	только в определённых секторах	
А	☿ 4 астероида	рядом с хотя бы 1 другим ☿	
КП	♁ 1 карликовая планета	не рядом с ☿	
Т	☁ 2 туманности	рядом с хотя бы 1 ☁	
Х	☿ 1 планета Х	не рядом с ☿, сектор выглядит пустым	
П	☐ 2 истинно пустых сектора	помните, что сектор с ☐ выглядит пустым	

Имя: Синий Код игры: A1A1

Действие	Результат	Красный	Желтый
А 1-6	3	Т 1-4	А
КП 4-9	1	Т 4-7	Тема
Изучение 8	П или Х	К 7-11	К
Тема D	А+КП	Тема В	Тема
		К 11-3	

Исследования и конференции	Другие заметки
A К	
B K+T	
C A+T	
D A+КП, как минимум 1 А рядом с КП	
E КП+К	
F T+КП	
X ₁ X+КП, X не находится в пределах 3 секторов от КП	

Подсчёт ПО

☿: 1 ☁: 2 ☄: 3 ☁: 4 ☁: 4 ☿: 10 ☐: 6 4 2

Некоторые игроки обводят символы ☒ и ☐ вместе, чтобы отметить, что сектор выглядит пустым.

Фаза конференции: записывайте новую информацию в строке, соответствующей конференции (на листе наблюдений конференции обозначаются буквами X).

Стартовую информацию лучше отмечать отдельно: например, сплошным закрашиванием.

Если хотите, можете использовать дополнительные колонки, чтобы записывать действия других игроков.

2. Продвижение телескопа

На этом этапе вы передвигаете фишку телескопа своего цвета по часовой стрелке по шкале времени.

Продвиньте свой телескоп на столько делений, сколько времени стоило действие, выполненное вами в этот ход. Стоимость всех действий указана ниже, а также на ширмах игроков.

Если ваша фишка телескопа останавливается в секторе, где уже есть фишки других игроков, поставьте её

впереди фишек других игроков в этом секторе. Это значит, что свои следующие ходы эти игроки сделают раньше вас.

Важное замечание



Если в свой ход вы обнаружили планету X, наступает конец игры. Продвиньте свою фишку по шкале времени и сразу переходите к концу игры (стр. 15).

ДЕЙСТВИЕ	ОБНАРУЖИТЬ ПЛАНЕТУ X	ИЗУЧИТЬ СЕКТОР	ИСКАТЬ ОБЪЕКТ			ИССЛЕДОВАТЬ ТЕМУ
			1, 2 или 3 СЕКТОРА	4, 5 или 6 СЕКТОРОВ	7, 8 или 9 СЕКТОРОВ	
СТОИМОСТЬ	5 ☉	4 ☉	4 ☉	3 ☉	2 ☉*	1 ☉

* **Действие доступно только в экспертном режиме.** В обычном режиме обозримое небо состоит из шести секторов.



Пример. Жёлтый телескоп стоит в секторе 10 на шкале времени. Его владелец выполняет изучение сектора стоимостью 4 ☉, а затем продвигает свой телескоп на 4 деления по часовой стрелке, в сектор 2. Поскольку здесь уже находится красный телескоп, игрок ставит свою фишку впереди.

Научное обозрение: если Девятая планета действительно существует, то масса этого небесного тела должна составлять около пяти масс Земли. Полный оборот этой планеты вокруг Солнца оценивается в 10 000 лет, поскольку она находится примерно в 500 раз дальше от Солнца, чем Земля.

3. Вращение Земли

На этом этапе вы вращаете поле Земли, если это необходимо.

Если стрелка на поле Земли указывает на сектор, в котором стоит фишка телескопа, пропустите этот этап. В противном случае вращайте поле Земли по часовой стрелке по одному сектору за раз, пока стрелка на поле не укажет на сектор с фишкой телескопа.

Если на этом пути стрелка укажет на сектор с символом фазы конференции или теорий, остановите вращение и немедленно проведите соответствующую фазу. Затем продолжайте вращать поле Земли, пока стрелка на нём не укажет на сектор с фишкой телескопа.



Пример. Синий телескоп находится позади других на шкале времени (в секторе 12). Начните вращать поле Земли по часовой стрелке по направлению к этой фишке. Когда стрелка достигнет символа конференции, сразу проведите конференцию, а затем продолжайте вращать поле Земли, пока стрелка не достигнет сектора с синим телескопом. Игрок, которому принадлежит этот телескоп, становится активным игроком.

ⓧ ФАЗА КОНФЕРЕНЦИИ

Из конференций все игроки получают новую информацию о местонахождении планеты X.

Нажмите кнопку «Конференция» в игровом меню приложения, затем нажмите кнопку «X1» или «X2» в зависимости от символа конференции, на котором остановилась стрелка на поле Земли («X1» или «X2» соответственно)*.

Приложение сообщит информацию, относящуюся к этой конференции. Это будет новое логическое правило, применимое к текущей партии. Объясните

эту информацию всем игрокам. Пусть каждый игрок внесёт эту информацию в нужную строку на своём листе наблюдений (см. стр. 10).

Каждая конференция проводится только один раз за партию. Если стрелка на поле Земли повторно укажет на символ уже пройденной конференции, нет необходимости проводить конференцию снова.

* **Вторая конференция проводится только в экспертном режиме.** В обычном режиме на поле Солнечной системы только один символ конференции — X1.



ФАЗА ТЕОРИЙ

Фаза теорий разделена на два этапа. Сначала игроки могут выдвинуть свои теории. Затем некоторые теории могут пройти экспертизу.

I. ВЫДВИЖЕНИЕ ТЕОРИЙ

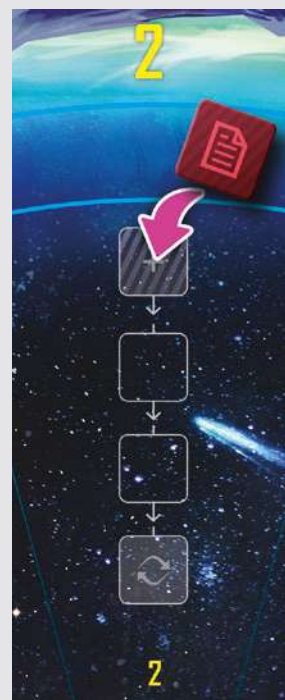
А. Выберите теории. Все игроки одновременно решают, какие теории они хотят выдвинуть.

В обычном режиме каждый игрок может выбрать одну теорию, в экспертном режиме — не более двух. В обоих режимах можно вовсе не выдвигать теории. Независимо от количества выбранных теорий, каждый игрок втайне, то есть за своей ширмой, выбирает, какие теории хочет выдвинуть, и берёт в руку нужные жетоны теорий. Каждому жетону соответствует тот или иной тип объекта. Затем игроки подносят руки со спрятанными жетонами (или пустые) к игровому полю.

Б. Разместите жетоны теорий. Игроки размещают выбранные жетоны теорий лицевой стороной вниз в ячейке с символом [+] на треке экспертизы в секторе, в котором, по их мнению, находится выбранный тип объекта. Игроки делают это по очереди, в зависимости от порядка их фишек на шкале времени, начиная с игрока, чей телескоп стоит последним.

Примечание: вы не можете разместить жетон теории в секторе, если наличие того или иного объекта в нём уже было подтверждено экспертизой (см. стр. 14).

В. Продвиньте жетоны теорий. Переместите все жетоны теорий на треках экспертизы — включая только что размещённые — на одну ячейку по направлению к центру игрового поля.



ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ УТОЧНЕНИЯ

- Несколько игроков могут разместить свои жетоны теорий в одном и том же секторе во время одной и той же фазы теорий. В таком случае жетоны складываются в ячейку стопкой. При подсчёте очков считается, что они были выдвинуты одновременно.
- Игроки могут размещать свои жетоны теорий в любом секторе Солнечной системы, даже если он не является частью обозримого неба. Главное, чтобы местонахождение объекта в этом секторе ещё не было подтверждено экспертизой.
- Разместив свой жетон теории в одном секторе, игрок не может передвинуть его в другой сектор. Если у игрока кончились жетоны теорий, относящиеся к определённому типу объекта, он больше не может выдвигать теории об этом типе.
- Один игрок не может разместить два одинаковых жетона теории в одном секторе, но может разместить два разных — при условии что это делается в разные фазы теорий.
- Если игрок забудет, какой жетон теории разместил, он может посмотреть его втайне от других игроков — при условии что он вернёт его на то же место.

2. ЭКСПЕРТИЗА

После этапа выдвижения каждая теория, жетон которой находится в ячейке с символом [☞] на треке экспертизы, проходит экспертизу. Экспертиза проводится для каждого такого сектора отдельно, по одному за раз, в числовом порядке.

- А. Раскройте теории.** Раскройте жетоны теорий, находящиеся в ячейке с символом [☞] на треке экспертизы. Не трогайте все остальные жетоны в этом секторе.
- Б. Проверьте теории.** Нажмите кнопку «Экспертиза» в игровом меню приложения. Выберите сектор, в котором проводится экспертиза, и объект, изображённый на одном из раскрытых жетонов теорий. Затем нажмите кнопку «Узнать результат».
- В. Огласите результат.** Приложение сообщит, находится ли выбранный объект в данном секторе или нет. Огласите эту информацию. Продолжение зависит от того, верна теория или нет.



Пример. На первом этапе фазы теорий два жетона теорий достигли последней ячейки на треках экспертизы. Экспертиза подтвердила, что в секторе 9 находится астероид, но указала, что в секторе 10 нет карликовой планеты.

ЕСЛИ ТЕОРИЯ ВЕРНА

Всем становится известно, какой объект точно находится в данном секторе.

Все игроки могут обвести символ этого объекта в этом секторе на своих листах наблюдений.

Раскройте все остальные жетоны теорий в этом секторе.

Уберите из игры все жетоны, представляющие неверные теории. Игроки, выдвинувшие эти теории, продвигают свои телескопы на 1 деление вперёд по шкале времени.

Жетоны, представляющие верные теории, остаются лежать на своих местах лицевой стороной вверх. В конце игры они принесут своим владельцам победные очки.

ЕСЛИ ТЕОРИЯ НЕВЕРНА

Объект, находящийся в данном секторе, остаётся неизвестным. Игроки могут зачеркнуть символ с жетона неверной теории в этом секторе на своих листах наблюдений. Не переворачивайте остальные жетоны теорий на треке экспертизы в этом секторе. Уберите жетон неверной теории из игры. Игрок, выдвинувший эту теорию, продвигает свой телескоп на 1 деление вперёд по шкале времени. Если после этого в ячейке с символом [☞] на треке экспертизы этого сектора ещё остались жетоны теорий, проведите экспертизу для них.

Примечание



Если несколько игроков должны продвинуть свои телескопы за то, что выдвинули неверные теории, передвигайте их телескопы в порядке хода, чтобы их положение в очередности хода по отношению друг к другу не менялось.

КОНЕЦ ИГРЫ

Переход к концу игры

Игра заканчивается, как только один из игроков успешно обнаружит планету X. Игрок, выполнивший это действие, продвигает свой телескоп на 5 ⊕ по шкале времени, но не поворачивает поле Земли.



Важное замечание

Игрок, обнаруживший планету X, не должен раскрывать другим игрокам её местонахождение.

Этап последних возможностей

Как только какой-либо игрок обнаружит планету X, он и другие игроки перестают совершать ходы. Однако игроки, чьи телескопы находятся позади по отношению к тому, кто обнаружил планету X, получают последнюю возможность набрать очки.

Каждый такой игрок может либо выдвинуть одну или две теории (в зависимости от того, как далеко

позади находится его телескоп), либо попытаться обнаружить планету X. Игроки выполняют эти действия в очерёдности хода, начиная с последнего на шкале времени.

При подсчёте очков считается, что теории, выдвинутые на этом этапе игры, были выдвинуты одновременно.

ВЫДВИНУТЬ ТЕОРИИ

Если вы в 1, 2 или 3 секторах позади игрока, обнаружившего планету X, вы можете выдвинуть одну теорию, если в 4 или 5 секторах — не более двух теорий.

ИЛИ ОБНАРУЖИТЬ ПЛАНЕТУ X

Выполните это действие по обычным правилам.

Если вы успешно выполните это действие, вы получите от 2 до 10 очков (в зависимости от того, насколько ваш телескоп отстаёт от телескопа игрока, первым обнаружившего планету X).



Важное замечание

Какое бы действие ни выбрали игроки на этом этапе игры, они не продвигают свои телескопы, поскольку их положение на момент, когда была обнаружена планета X, имеет значение для подсчёта очков.

Раскрытие объектов

Когда игроки выполняют свои последние действия, нажмите кнопку «Раскрыть объекты» в игровом меню приложения. На экране будет отображено, какие объекты находятся в секторах. Раскройте жетоны теорий,

которые всё ещё лежат лицевой стороной вниз на треках экспертизы. Уберите из игры жетоны неверных теорий, а жетоны верных теорий оставьте на местах.

Подсчёт очков

На этом заключительном этапе каждый игрок получает ПО и вносит их в таблицу в нижней части своего листа наблюдений.

Подсчёт ПО											
 : 1	 : 2	 : 3	 : 4	 : 4	 : 10	 : 8	 : 6	 : 4	 : 2	 : 1 st	Итого
3	4	3	4	0		8					22

1. Бонусы первооткрывателей

Получите 1 ПО за каждый сектор, о котором вы первым выдвинули теорию, оказавшуюся верной (при ничьей все претенденты на титул первооткрывателя получают 1 ПО).

2. Верные теории

Получите ПО за каждую верную теорию в зависимости от типа объекта:

- **Астероиды:** 2 ПО
- **Кометы:** 3 ПО
- **Туманности:** 4 ПО
- **Карликовые планеты:** 4 ПО (обычный режим) или 2 ПО (экспертный режим)

3. Обнаружение планеты X

Если вы первым обнаружили планету X, то есть именно ваше действие привело к завершению игры, получите 10 ПО.

Если вы успешно обнаружили планету X на этапе последних возможностей, получите 2 ПО за каждый сектор, отделяющий ваш телескоп от телескопа игрока, который первым обнаружил планету X. Таким образом вы можете получить от 2 до 10 ПО.

Объявление победителя

Подсчитайте свои победные очки и огласите результат. Игрок, набравший больше всех ПО, объявляется победителем: он сделал самый значительный вклад в астрономические изыскания человечества!

- **В случае ничьей** побеждает претендент, получивший наибольшее количество ПО за обнаружение планеты X.
- **Если всё ещё ничья**, побеждает претендент, получивший наибольшее количество ПО как первооткрыватель.
- **Если ничья сохраняется**, побеждают все претенденты. Наука в любом случае осталась в выигрыше!

Научное обозрение: в наши дни в Чили строится Большой синоптический обзорный телескоп (LSST), который, как ожидается, будет введён в эксплуатацию в 2022–2023 гг. Если гипотеза о Девятой планете верна, то у этого сверхсовременного телескопа будут высокие шансы её обнаружить.

Игровые термины

В этом разделе вы найдёте описания игровых терминов, которые нужно знать для того, чтобы работать с игровой информацией.

ТЕРМИН	ОПРЕДЕЛЕНИЕ	ПРИМЕР
РЯДОМ	<i>Если объект описывается как находящийся «рядом» по отношению к другому объекту, это означает, что объект находится в секторе справа или секторе слева от сектора с указанным объектом. Например, «рядом» с сектором 8 — секторы 7 и 9.</i>	<i>Допустим, вы знаете, что в секторе 8 находится карликовая планета. Вы исследуете тему и узнаете, что «как минимум 1 туманность находится рядом с карликовой планетой». Значит, туманность обязательно будет либо в секторе 7 или 9.</i>
ПОСЛЕДОВАТЕЛЬНЫЕ СЕКТОРЫ	<i>Если несколько объектов одного типа описываются как находящиеся в «последовательных секторах», это означает, что они находятся в секторах, непрерывно следующих друг за другом. Соответственно, никакие другие объекты не могут находиться между ними.</i>	<i>Вы знаете, что астероиды находятся в секторах 9 и 12. Вы исследуете тему и узнаете, что «все астероиды находятся в последовательных секторах». Значит, астероиды непременно будут в секторах 10 и 11.</i>
НАПРОТИВ	<i>У каждого сектора есть ровно один сектор, который по отношению к нему находится «напротив», то есть на противоположной стороне поля. Чтобы найти сектор напротив, выберите сектор и отсчитайте от него 6 секторов в обычном режиме или 9 секторов в экспертном режиме.</i>	<i>Например, вы играете в обычном режиме и знаете, что кометы находятся в секторах 3 и 5. В фазе конференции вы узнаете, что «планета X не находится напротив кометы». Значит, планета X не может находиться в секторах 9 и 11.</i>
В ПРЕДЕЛАХ N СЕКТОРОВ	<i>Если объект описывается как находящийся «в пределах N секторов» от другого объекта, это означает, что он может быть в любом из секторов на этом расстоянии в обе стороны поля от указанного объекта. Например, в пределах 2 секторов от сектора 5 находятся следующие секторы: 3, 4, 6 и 7.</i>	<i>Допустим, вы знаете, что кометы находятся в секторах 5 и 7. Исследовав тему, вы также узнаете, что «карликовая планета находится в пределах 2 секторов от кометы». Значит, карликовая планета непременно обнаружится в одном из следующих секторов: 3, 4, 6, 8 или 9.</i>
В ОБЛАСТИ ИЗ N ИЛИ МЕНЕЕ СЕКТОРОВ	<i>Областью называется несколько последовательных секторов. Если объекты описываются как находящиеся «в области» определённого размера или меньше, это означает, что количество последовательных секторов, в которых они находятся, равно названному числу или меньше него. Например, секторы 7, 8, 9 и 10 составляют «область из 4 секторов».</i>	<i>Предположим, вы знаете, что астероиды находятся в секторах 5 и 6. Исследовав тему, вы узнаете, что «все астероиды находятся в области из 5 или менее секторов». Значит, остальные два астероида нужно искать в следующих группах секторов: 2–3, 3–4, 4–7, 7–8 или 8–9.</i>

ПРАВИЛА ОДИНОЧНОЙ ИГРЫ

Вы можете сыграть в одиночную версию «Поисков планеты X» против игрока-бота. Приложение будет управлять действиями бота и принимать решения о теориях, которые он будет выдвигать.

Подготовка к игре

Проведите шаги подготовки с 1 по 10 по обычным правилам.

Подготовка бота

11. Выберите цвет для игрока-бота. Поместите фишку телескопа этого цвета впереди вашей фишки в сектор 1 на шкале времени. (Вы сделаете первый ход.)
12. Положите 12 жетонов теорий, соответствующих цвету игрока-бота, лицевой стороной вверх рядом с игровым полем. (Они будут использоваться всякий раз, когда теория бота будет проходить экспертизу.)
13. Выберите дополнительный цвет, чтобы обозначить теории бота, которые ещё не прошли экс-

пертизу. Положите 12 жетонов теорий этого цвета лицевой стороной вниз в стопку рядом с игровым полем. (Они будут использоваться всякий раз, когда бот будет выдвигать теорию.)

Подготовка приложения

14. Скачайте, установите и запустите приложение на устройстве, которое вы будете использовать во время игры. Нажмите кнопку «Начать одиночную игру» на начальном экране приложения.
15. Следуйте инструкциям в приложении (выполняя шаги, аналогичные шагам 12, 15–16 обычной подготовки), а затем нажмите кнопку «Начать игру».

Игровой процесс

Когда вы являетесь активным игроком (то есть когда ваш телескоп находится позади фишки бота на шкале времени), вы делаете свой ход как обычно: выполняете одно действие, продвигаете свой телескоп и вращаете поле Земли.

Когда бот является активным игроком, используйте приложение, чтобы увидеть его ход. В игровом меню

нажмите кнопку «Бот: сделать ход». Убедитесь, что телескоп бота находится в правильном секторе на шкале времени, и нажмите кнопку «Показать». Затем продвиньте телескоп бота и поверните поле Земли, как обычно. (Мы рекомендуем обращать внимание на действия, которые выполняет бот. Вы можете записать их в крайнем правом столбце листа наблюдений.)

Фаза теорий

I. ВЫДВИЖЕНИЕ ТЕОРИЙ

На этапе выдвижения теорий вы выбираете и размещаете свои жетоны теорий, следуя правилам вашего режима игры. Затем бот выбирает и размещает свои жетоны теорий. В игровом меню нажмите кнопку «Бот: выдвинуть теорию».

Если бот выдвигает теорию, возьмите жетон теории дополнительного цвета из стопки и поместите

лицевой стороной вниз на соответствующий сектор. (Не имеет значения, какой объект находится на лицевой стороне жетона.)



Примечание

Бот всегда выдвигает только верные теории.

2. ЭКСПЕРТИЗА

Вы проводите экспертизу выдвинутых вами теорий, используя приложение, по обычным правилам. (Даже если вы уверены в своей теории, вы должны использовать приложение, чтобы бот узнал, что объект в секторе подтверждён.)

Для теорий, выдвинутых ботом, не переворачивайте жетоны лицевой стороной вверх. (Помните, что вы случайно выбрали жетон из стопки, не зная, какой объект был на его лицевой стороне.) В игровом меню нажмите кнопку «Экспертиза». Выберите сектор как обычно и выберите значок бота (🤖) из списка объектов.

Конец игры

Переход к концу игры происходит по обычным правилам. Если вы обнаружите планету X, продвиньте свой телескоп как обычно. Приложение спросит вас, в каком секторе сейчас находится ваш телескоп на шкале времени, — укажите этот сектор. В игровом меню нажмите новую кнопку «Бот: выполнить последнее действие», чтобы узнать, как бот использует свою последнюю возможность набрать очки.

Раскрытие объектов

Завершите этап «Раскрыть объекты» для своих теорий по обычным правилам. Не переворачивайте жетоны бота лицевой стороной вверх. Вместо этого найдите среди лежащих лицевой стороной вверх жетонов

Приложение сообщит, какой объект указан на выдвинутой ботом теории. Найдите жетон теории цвета, принадлежащего боту, соответствующий этому объекту, и положите его лицевой стороной вверх на лежащий незакрытую жетон теории, который только что был подтверждён экспертизой.

Сектор 12

Выберите объект



Если бот первым находит планету X (и ваш телескоп находится хотя бы в одном секторе позади телескопа бота), вы можете использовать последнюю возможность набрать очки по обычным правилам.

Подсчёт очков и победа в игре

Подсчитайте свои очки и очки игрока-бота по обычным правилам. Если вы набрали больше очков, чем бот, вы победили!

теорий бота жетон, соответствующий объекту в этом секторе, и поместите его лицевой стороной вверх на жетон теории, лежащий лицевой стороной вниз.

СОЗДАТЕЛИ ИГРЫ

Авторы игры: Бен Россет и Мэтью О'Мэлли

Развитие игры: Рэнди Хойт, Джон Шалтерс

Художники: Майкл Педро, Джеймс Мазино

Графический дизайн: Джейсон Д. Кингсли, Тайлер Сигел, Джон Шалтерс

Редактор: Дастин Шварц

Создание приложения: Рэнди Хойт, Рэнди Дженсен, Александер Монт, Мэтью О'Мэлли

© 2021 Foxtrot Games LLC. All Rights Reserved.



РУССКОЕ ИЗДАНИЕ ООО «МИР ХОББИ»

Общее руководство: Михаил Акулов

Руководство производством: Иван Попов

Директор издательского департамента: Александр Киселев

Главный редактор: Валентин Матюша

Заместитель главного редактора: Анастасия Егорова

Выпускающий редактор: Юлия Колесникова

Старший дизайнер-верстальщик: Иван Суховой

Дизайнер-верстальщик: Ксения Таргулян

Корректор: Ольга Португалова

Директор по развитию бизнеса: Сергей Тягунов

Если вы придумали настольную игру и желаете, чтобы она была издана, пишите на newgame@hobbyworld.ru

Особая благодарность выражается Илье Карпинскому.

Перепечатка и публикация правил, компонентов и иллюстраций игры без разрешения правообладателя запрещены.

© 2021 ООО «Мир Хобби».

Все права защищены.

Версия правил 1.0

