

SPACE CORP 2025-2300AD

a John Butterfield game



Wondershare
PDFelement

Multi-Player Rulebook



GMT Games, LLC ©2018



Illustration: M. S. G. Games / J. L. Coates

Ведение



Примечание. Этот набор правил используется только при игре от 2 до 4 игроков."

В **SpaceCorp** каждый игрок управляет земной корпорацией, продвигающей человечество в Солнечную систему и за ее пределы. Игроки соревнуются в выполнении миссий по исследованию, строительству и заселению, поиску богатства путем открытия, производства ресурсов, технологического развития и создания поселений.

Игроки исследуют и осваивают космическое пространство на протяжении трех эпох. Каждая из трех эпох играется на разных полях:

- ☾ Первая эра, **Mariners**, охватывает исследования и развитие вплоть до Марса.
- 🪐 В **Planeteers** игроки заселяют внешнюю солнечную систему.
- ★ В **Starfarers** игроки отправляют миссии в близлежащие звездные системы и основывают межзвездные колонии.

Полная игра, охватывающая все три эпохи, представляет примерно триста лет человеческой экспансии в космос. В конце эры **Starfarers** игрок, набравший наибольшую прибыль, побеждает в игре. Игроки также могут сыграть в короткую игру, охватывающую только одну или две эпохи [страница 22].

Игра вдохновлена **SpaceCorp**, первой книгой из серии Galactican, написанной Эйнером Фульсангом.

Содержание

Игровые компоненты.....	2-3
Подготовка к эре 1: <i>Mariners</i>	4-5
Ход игрока	6-7
Получение Edge	8
Действия	8-12
Конец эры	13
Подготовка к эре 2: <i>Planeteers</i>	14
Дополнительные правила для <i>Planeteers</i>	15-17
Подготовка к эре 3: <i>Starfarers</i>	18
Дополнительные правила для <i>Starfarers</i>	19-21
Варианты игры.....	22
Состав игры и создатели.....	23
Очки колоний и эффекты.....	back page

Компоненты

Игра **SpaceCorp** разбита на три эпохи:— **Mariners** (☾) **Planeteers** (🪐) и **Starfarers** (★). На некоторых игровых компонентах отображается один или несколько значков эпох, указывающих в каких эпохах они используются. Компоненты без каких-либо из этих значков используются во всех эпохах.

ПОМОЩЬ ИГРОКУ

Игрокам предоставляются четыре двусторонних кратких справочных сводки правил.

ИГРОВЫЕ КОМПОНЕНТЫ

- В каждом из четырех наборов цветных фишек игрока есть:

- двусторонний тайл, используемый для обозначения прибыли игрока на шкале прибыли бизнес-дисплея;

Если прибыль игрока превышает 50, переверните тайл на сторону «+50» и продолжайте игру.



- четыре деревянных куба, представляющие космические команды игрока - команды перемещаются, исследуют и строят различные места на поле;



- 27 круглых жетона баз, которые размещаются на поле во время игры для обозначения определенных возможностей;



- Четыре коричневых куба генетики и четыре черных куба открытия используются на колесе прогресса каждого штаба.

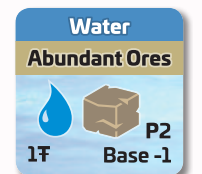


Семь оранжевых дисков выполнения контрактов используются на бизнес-дисплее для отметки контрактов по мере их выполнения.



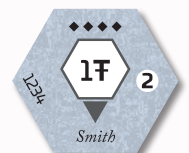
- 70 тайлов открытий, размещаемых на игровом поле, обозначают открытия, полученные в результате исследования. Каждый тайл используется в определенной эпохе, как указано на обратной стороне: 9 в **Mariners**, 28 в **Planeteers** и 33 в **Starfarers**. Тайлы открытия могут содержать все или некоторые из следующих элементов:

- Природные открытия (вверху)
- Вода, жизнь и т.д. (в центре)
- Разовые награды (внизу слева)
- Постоянные атрибуты (внизу справа)



- 32 шестиугольных жетона колоний, используемые на поле **Starfarers** для обозначения межзвездных населенных пунктов. Каждый жетон включает в себя:

- Значение колонии (вверху)
- Награда (в центре)
- Количество игроков (слева)
- Идентификационный номер в кружке (только одиночная игра)
- Название колонии (внизу)



- Два жетона Beyond, используемые в эпоху **Mariners** и **Planeteers**. Жетоны Beyond расширяют возможности игрока-владельца в следующей эре.



ИГРОВЫЕ ПОЛЯ

Каждая эра играется на своём поле, показывая углубляющиеся области космоса:

- **Mariners** показывает часть нашей солнечной системы, недалеко от Земли.
- **Planeteers** нашу солнечную систему, за пределами пояса Койпера.
- **Starfarers** показывает внешнюю часть космоса приблизительно в 15-ти световых годах от нашей солнечной системы.

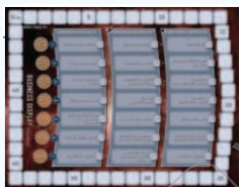
Каждое поле разделено на регионы, каждый из которых содержит одну или больше точек. У каждой точки есть название (круглый ID для соло игры). Множество точек имеют ячейки исследования для тайлов исследования. Разыгрываемые компоненты на поле всегда должны занимать точку. Также каждое поле имеет:

- четыре ячейки для карт предложения;
- место для хранения неиспользованных тайлов исследования;
- схема расстояний, показывающая расстояния между определенными точками на поле;

БИЗНЕС ДИСПЛЕЙ

Бизнес-дисплей двусторонний; используйте одну сторону для игр с 3 и 4 игроками, а другую сторону для 2 игроков. Дисплей включает в себя:

- трек для отметки текущей прибыли каждого игрока с шагом в триллион кредитов (T);
- список контрактов, которые игроки должны выполнять в каждую эпоху, а также связанная с каждым контрактом прибыль.

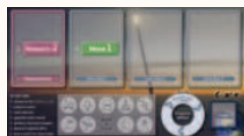


ШТАБ-КВАРТИРЫ (HQ)

В штаб-квартире игроки следят за своим технологическим прогрессом. В каждом штабе есть:

- четыре блока инфраструктуры или "Infra" для размещения карт в качестве инфраструктуры. Некоторые включают внутреннее значение Infra;
- сокращенная последовательность хода;
- блок для хранения непостроенных баз игрока и незанятых команд;
- колесо прогресса для отслеживания жетонов генетики и открытий;
- блок для хранения унаследованной производственной площадки.

Примечание. Штаб-квартира, изображенная выше, используется в стандартной игре. См. стр. 22 о том, как и когда использовать дополнительные типы HQ.



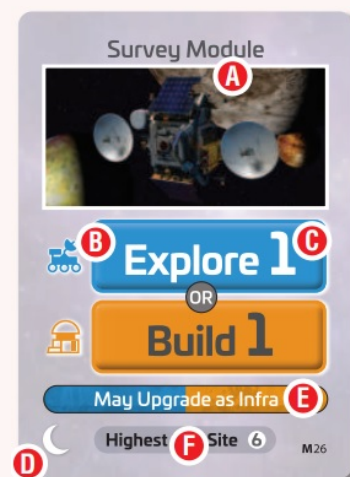
КАРТЫ

Карты состоят из трех колод карт действий для:

Mariners (46 карт),
Planeteers (58 карт),
and
Starfarers (76 карт);

также

8 карт **Time**,
18 **адаптации**, и 14
прорывов.

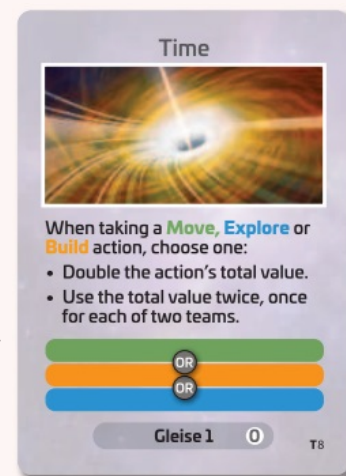


Карты действий — игроки вытягивают и разыгрывают карты действий, чтобы выполнять действия или получать преимущества [страница 8] на протяжении всей игры. Каждая карта может включать следующие элементы:

- A** **Название и иллюстрация технологии** — конкретная технология, представленная на карточке;
- B** **Тип и цвет действия** — каждую карту можно сыграть для действия определенного типа: «Исследование», «Перемещение», «Изучение», «Строительство», «Производство», «Генетика», «Открытие» или «Особое». На многих картах указано два действия, можно разыгрывать любое из них, но никогда не оба одновременно;
- C** **Значение** — числовое значение, количество очков для определенного действия;
- D** **Символ эпохи** — каждая карта находится в одной из трех колод эпох;
- E** **Инфра** — карту с баннером «Можно улучшить до Инфры» можно разыграть для действия или разыграть в штаб-квартире как постоянную инфраструктуру.
 - Edge — карта со способностью «Преимущество» может быть разыграна, часто вне очереди, для эффекта Edge, описанного на карте [не показано выше; см. стр. 8].
- F** **Для соло игры**.

Карты Time — используются во всех трех эпохах. В зависимости от количества игроков используется переменное количество карточек времени.

Карты прогресса. Карты адаптации и прорыва вместе называются картами прогресса. Карты прогресса в конечном счете приобретаются игроками, когда они разыгрывают действия генетики и открытия. Карта прогресса дает своему владельцу либо постоянное преимущество, либо мощный эффект, как описано на карте, а также единоразовый бонус к прибыли.



Подготовка: Mariners

A Поле — положите поле **Mariners** на стол. Поместите бизнес дисплей рядом с игровым полем соответствующей стороной вверх ("1-2 игрока" или "3-4 игрока").

B Штаб — каждый игрок получает штаб. Используйте те, которые показывают все три символа эпохи с правой стороны. Каждый игрок также может взять краткий справочный лист.

C Контракты — поместите семь оранжевых маркеров выполненных контрактов в соответствующие кружки на бизнес-дисплее.

D Тайлы открытий — переверните шесть тайлов открытий e1 лицевой стороной вниз, затем сформируйте стопку на соответствующем месте на игровом поле. Сделайте то же самое с тремя тайлами открытий e2.

E Жетоны Beyond — поместите два жетона Beyond на игровое поле в месте «Пояс астероидов».

F Цвета игрока — каждый игрок выбирает один из четырех цветов игрока, затем собирает все

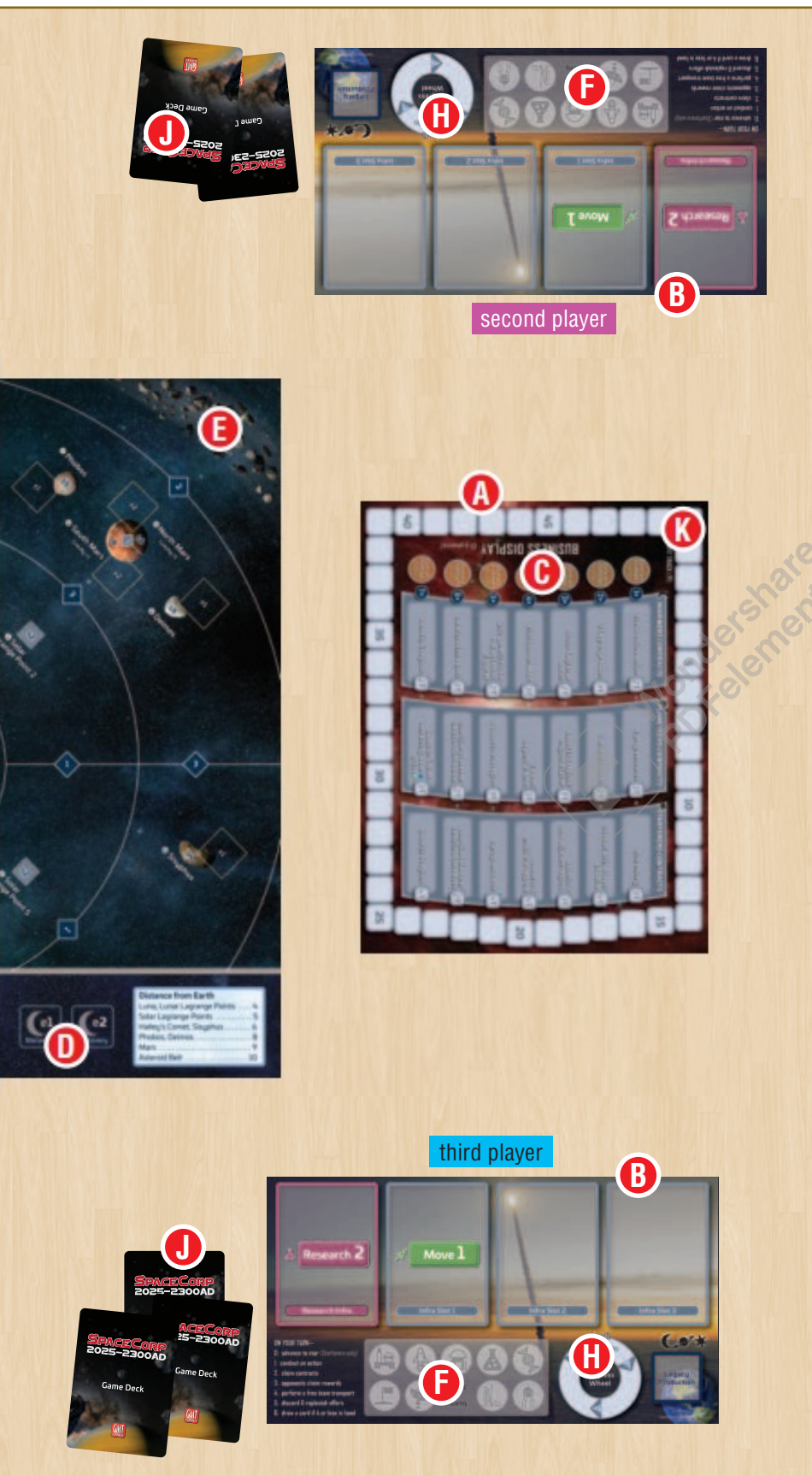
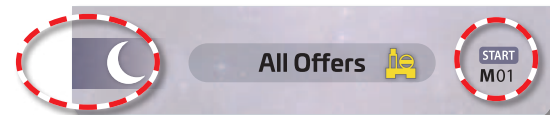
деревянные кубики и круглые базовые маркеры этого цвета. Разместите их на отведенном для этого месте в штаб-квартире игрока. Разложите базы по типу.

G Команды — каждый игрок ставит два своих деревянных кубика на игровое поле в месте «Земля». Это стартовые команды игроков.

H Жетоны прогресса — каждый игрок размещает один коричневый и один черный куб в «стартовой» ячейке колеса прогресса в своем штабе.



Стартовые карты:



I Колода **Mariners** —

- Возьмите колоду **Mariners**. Уберите двенадцать карт с пометкой «Старт» (см. пример выше) и отложите их в сторону.
- Добавьте количество карт времени в колоду **Mariners** в зависимости от количества игроков: ноль в игре для 2 игроков; два в игре с 3 игроками; или четыре в игре с 4 игроками. Отложите оставшиеся карты времени.
- Перемешайте колоду **Mariners** и положите ее лицевой стороной вниз рядом с игровым полем, чтобы сформировать стопку.

J Стартовая рука —

- Каждый игрок берет по одной **Chemical Drive** из отложенных стартовых карт. Перемешайте оставшиеся стартовые карты и положите их лицевой стороной вниз поверх колоды **Mariners**.
- Каждый игрок берет одну из отложенных карт времени. Верните все оставшиеся в коробку.
- Первым игроком становится тот, кто последний раз смотрел на ночное небо.
- Если в игре 2 игрока, 2-й игрок берет верхнюю карту колоды.
- Если в игре 3 игрока, то 2-й и 3-й игроки берут по верхней карте колоды.
- Если в игре 4 игрока, то 3-й, а затем 4-й игроки берут верхнюю карту колоды.

K **Прибыль** — поместите жетон прибыли ли одного цвета каждого игрока на отметку «0» трека прибыли, которая проходит по внешней стороне бизнес дисплея.



Если в игре 3 игрока, третий игрок начинает с «1» прибыли вместо «0»; если игроков 4, то четвертый игрок (только) начинает с «1».

L **Предложения по картам** — вытяните четыре верхние карты колоды и поместите их лицевой стороной вверх в четыре ячейки предложений на игровом поле.

А как насчет всех этих прочих вещей? Остальные карты, поля и маркеры пока оставьте в коробке; большинство из них войдет в игру в более поздние эпохи.

Все системы готовы к запуску — первый игрок начинает игру, делая первый ход.

Порядок хода

Ходы выполняются по часовой стрелке, игроки ходят по очереди. Когда игрок делает ход, он называется «активным игроком». Ход активного игрока состоит из следующих шагов и выполняется в указанном порядке:

1. осуществить действие; затем
2. проверить награду за контракт; затем
3. проверить награду за использование баз и Infra; затем
4. выполнить транспортировку свободной команды; затем
5. сбросить сыгранные карты и пополнить предложения; затем
6. возьмите карту, если в руке четыре или меньше карт.

Кроме того, некоторые «Edge» карты [страница 8] могут быть разыграны соперниками во время хода активного игрока.

1. ОСУЩЕСТВИТЬ ДЕЙСТВИЕ

Сначала активный игрок объявляет, какое действие он хочет совершить в свой ход. Варианты действий включают:

- Поиск
- Перемещение
- Исследование
- Строительство
- Производство
- Генетика
- Улучшение
- Особое

Эти основные действия подробно описаны в разделе «Действия», который начинается на стр. 8.

- Открытие (только для эпох **Planeteers** и **Starfarers** — стр. 16)
- Колонизация (только для эпох **Starfarers** — стр. 20)

Улучшение и **особые** действия выполняются путем розыгрыша соответствующей карты с руки. Однако другие базовые действия требуют от игрока определения «значения» действия: чем выше значение, тем мощнее будет это действие. Активный игрок может увеличить значение действия по умолчанию «0», выполнив комбинацию одного или нескольких из следующих действий:

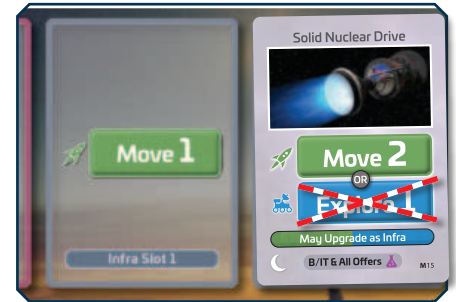
- использование **Infra** в штаб-квартире;
- розыгрыш одной или нескольких карт с руки;
- использование способности базы;
- использование бонуса, предоставляемого картой прогресса (только для эпох **Planeteers** и **Starfarers** — стр. 17).
- трата прибыли (только для **Planeteers** и **Starfarers** — стр. 15).

Математика SpaceCorp — всякий раз, когда определяется значение для какой-либо деятельности в **SpaceCorp**, всегда выполняйте сложение и вычитание перед применением любого умножения или деления.

1a. Использование очков инфраструктуры

Активный игрок может заявить об использовании инфраструктуры, расположенной в любом штабе — своем или противника — получая его значение для выбранного действия. Все совпадающие очки **Infra** в одном штабе суммируются. Игнорируйте все несоответствующие очки **Infra**.

*Пример: Влад хочет выполнить действие перемещение. Он решает использовать **Infra** в своем штабе, добавив значение второй **Infra** перемещение /исследование). В настоящее время значение перемещения Влада равно 3.*



Ни одна карта не разыгрывается и не расходуется при использовании **Infra**, включая любую карту, уже находящуюся в этом слоте **Infra** [улучшение, стр. 12]. Если используется **Infra** противника, этот противник получит награду [разворот].

Инфраструктура противников не может быть использована после активации конца эпохи [страница 13].

1b. Розыгрыш карт

В дополнение или вместо использования **Infra** в штаб-квартире, активный игрок может разыграть любое количество карт лицом вверх из своей руки так, чтобы каждая карта содержала один и тот же тип действия. Если была использована **Infra**, сыгранные карты должны соответствовать её типу действия. Типы действий различаются по цвету и названию (пример: **перемещение** или **строительство**) и по тематическому значку. Карты, содержащие более одного типа действия, могут быть сыграны считая только значение для выбранного типа.

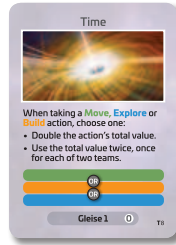
*Обратите внимание, что вы можете разыгрывать карты из руки, даже если вы не использовали **Infra**, и наоборот.*



*Пример: продолжая ход Влада, он разыгрывает эти две карты, добавляя значение перемещения 4 (3+1) к своим 3 **Infra**, что в сумме дает 7. Он игнорирует все остальное на картах, особенно эффект **Edge** слева и значение строительства карты справа.*

Карты времени — если активный игрок выполняет действие «Перемещение», «Строительство» или «Исследование», он может разыграть одну карту времени из своей руки и выбрать одно из двух преимуществ:

- удвоить общую стоимость выбранного действия; *или же*
- применить действие дважды, проведя одно и то же действие с двумя разными командами.



При выборе второго варианта, действие первой команды должно быть полностью завершено до начала второго. Примените общую стоимость действия к каждой команде.

Пример: если Влад также разыгрывает карту времени, он может либо (а) удвоить общее значение передвижения до 14 для одной из своих команд (фактически имея возможность перемещаться в любое место на поле Mariners); или (б) переместить две свои команды, каждая из которых использует предыдущее общее значение 7.

1с. Использование баз

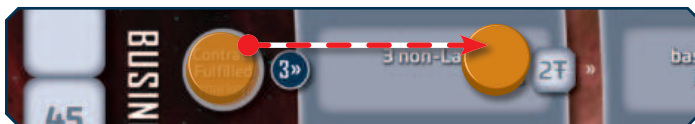
Действия «перемещение», «производство» и «колонизация» требуют присутствия базы, иначе действие не может быть выполнено [страницы 9, 12 и 20 соответственно]. Некоторые базы повышают ценность определенного действия, происходящего на их территории или в их регионе (например, получают +2 к значению **перемещение**, если команда начинает в космопорте эпохи **Mariners** — см. стр. 11). Если активный игрок решит использовать способность базы, принадлежащей противнику, этот противник получит награду [следующая колонка]. Базы противников нельзя использовать после того, как наступил конец эпохи [страница 13].

Пример: Продолжая ход Влада, он решил, что каждая из его команд переместится на 7. Одна вылетает из космопорта, который он построил в предыдущем ходу, так что команда добавляет +2 к своему ходу, всего 9. Если другая команда отправляется из космопорта, принадлежащего Максиму, он также может увеличить общее количество ходов до 9, но если он это сделает, Максим получит награду.

2. Проверить награду за контракт

Если активный игрок выполнил условие для одного из семи контрактов, связанных с текущей эпохой [см. Бизнес-дисплей], и этот контракт еще не выполнен, он может утвердить его. Он получает прибыль, равную указанной для контракта, затем сдвигает соответствующий маркер выполненного контракта вправо, чтобы указать, что он больше не может быть выполнен ни одним игроком. За один ход можно выполнить несколько контрактов.

Важно: стартовая база игрока никогда не принимается во внимание при определении того, могут ли быть выполнены определенные контракты, относящиеся к конкретной базе.



Володя построил базу в своем третьем нелагранжевом месте на этом ходу (он не считает свою базу на Земле). Он сдвигает оранжевый маркер третьего ряда вправо на контракт и получает 2F. Этот контракт не может быть выполнен повторно ни одним игроком.

3. Награда за использование баз

На протяжении всей игры, всякий раз, когда активный игрок использует базу противника или инфраструктуру для какой-либо деятельности, этот противник получает награду на шаге 3 хода активного игрока. Игрок может иметь право на получение двух или более наград за ход.

Если кто-либо из противников должен получить одну или несколько наград в зависимости от действий активного игрока, они заберут их немедленно. За каждую награду этот противник может взять верхнюю карту колоды (не из предложений). Если два или более игрока имеют право на получение награды в один и тот же ход, разыгрывайте награды в порядке хода.

4. Транспортировка команды

Активный игрок может переместить одну из своих команд, которая не выполнила действие в этом ходу. Есть три критерия для осуществления этого действия:

- Команда должна начать на точке с одной из своих баз;
- команда может пройти любое расстояние, но должна остановиться на месте, где находится одна из её баз; а также
- хотя бы одна из этих двух баз должна быть космодромом [страница 11].

5. СБРОС И ПОПОЛНЕНИЕ

Во-первых, карты, сыгранные активным игроком в этом ходу, которые все еще лежат на столе лицевой стороной вверх — например, любые, которые не были помещены в штаб игрока с действием «улучшение», — помещаются в общую стопку сброса рядом с игровой колодой.

Карты времени потребуются в будущих эпохах, поэтому игрокам рекомендуется откладывать их в свою стопку, а не сбрасывать в общую стопку. Это позволит быстро и легко найти их, когда придет время.

Во-вторых, пополните все пустые ячейки предложений. Для каждого пустого предложения возьмите карту с верха колоды действий текущей эпохи и положите ее лицевой стороной вверх в ячейку. Если колода закончилась [страница 13], поле предложения останется пустым.

6. Добор карт

На последнем шаге своего хода, если у активного игрока на руке четыре или меньше карт, он берет верхнюю карту колоды (не из предложений). Если колода карт пуста - пропустите этот этап.

Получение преимущества

EDGE

When a contract is fulfilled, if it was your contract gain 2F; if it was an opponent's gain 1F.

EDGE

Некоторые карты содержат эффект «**Edge**» под действием карты. Эффекты **Edge** не являются действиями и, следовательно, не играют на первом шаге хода игрока. Вместо этого каждое **Edge** можно разыграть в то время, которое указано в первой строке самого эффекта, иногда даже во время хода противника.

Пример: если у Максима есть карта Edge, показанная выше, он может решить разыграть эффект Edge сразу после того, как он или один из его противников выполнили контракт на шаге 2 хода игрока.

Когда разыгрывается **Edge**, следуйте инструкциям в красной рамке, игнорируя любые действия на карте, а затем сбросьте карту.

Продолжая приведенный выше пример, после того, как Максим получит указанную прибыль, карта Edge будет сброшена без дальнейшего эффекта.

The Actions



Research 2

ПОИСК

Требование — действие поиск может быть выполнено только если у активного игрока в руке семь или меньше карт.

Поиск позволяет активному игроку брать карты из колоды и/или из четырех ячеек предложений. Количество карт, которые можно взять, равно общей ценности действия. Карты можно брать по одной.

Размер руки — хотя для объявления действия поиск требуется, чтобы у игрока было семь или меньше карт в руке, фактических ограничений на количество карт, которые игрок может иметь в руке, нет.

Пример: у Влада в руке 7 карт, и он объявляет действие поиск в свой ход. Он использует свои карты Infra (значение 2), затем разыгрывает две карты поиска из руки (2+2), вытягивая в общей сложности 6 карт из числа текущих предложений и/или сверху колоды. Он заканчивает свой ход с 11 картами в руке (и, таким образом, не сможет снова провести поиск в свой следующий ход).

Edge (Преимущества)

Competitors (конкуренция) — вы можете использовать **Infra** двух оппонентов или использовать свою и еще одного оппонента. Это преимущество все еще работает после того, как был активирован конец эпохи [страница 13] — эффект карты имеет приоритет над написанными правилами.

Divert (перенаправление) — например, если противник производит на тайлах в сумме 5, вы получите 3. 3F не вычитается из прибыли противника.

Hack (взлом) — обратите внимание, что любая карта, взятая из предложений, не будет пополняться до шага 5 хода активного игрока.

Hostile Microbes (враждебные микробы) — штраф распространяется на всех игроков, соответствующих условию, включая того, кто разыграл карту.

Incompatible (несовместимость) — игроки принимают решение о том, какую инфра-карту удалить, начиная с активного игрока.

Intercept (перехват) — дополнительный ход не засчитывается в лимит игрока на «еще один ход», если сработал конец эпохи [страница 13].

Leak (утечка) — если по какой-то причине ненаградная версия «Прорыва» (**Breakthrough**) уже была взята, вы ничего не получите (поэтому не играйте её).

Market Influence (влияние на рынок) — «ваш» контракт означает «вы утвердили в свой ход».

Poach (браконьерство) — вы получаете только карты, которые были сброшены, а не карты, которые были помещены в штаб-квартиру или уже взяты в руку игрока.

Sabotage (саботаж) — действия подвергающиеся влиянию перечислены в разделе 1. Проведение действий на стр. 6.

Salvage (утилизация) — обратите внимание, что любые пустые ячейки с предложениями не будут пополняться до шага 5 хода активного игрока.

Move 5

ПЕРЕМЕЩЕНИЕ

Это действие позволяет активному игроку переместить одну из своих команд с текущего места на другое место. Команда не может закончить перемещение, «плавающее в пространстве» в регионе: оно всегда должно заканчиваться в точке. Суммарное значение действия перемещение должно быть равно пройденному расстоянию или превышать его.

Базовое условие — перемещение всегда должно начинаться или заканчиваться на участке с базой. Активный игрок может использовать свою базу или базу противника, чтобы сделать ход. Если база противника используется для того, чтобы сделать ход, этот противник получает награду [страница 7, шаг 3].

Каждый игрок начинает с общей базы на Земле. Базы на других точках появляются по мере того, как игроки их строят.

Затраты на границы регионов. Расстояния, представленные регионами, сильно различаются. Границы региона отмечены определенной стоимостью, которую необходимо заплатить при пересечении этой границы в любом направлении.



Пример: расстояние от области, содержащей комету Галлея, до области, содержащей Фобос, равно 3.

Пройденное расстояние — чтобы рассчитать расстояние перемещения, посчитайте:

- 1 для взлета со стартовой площадки в окружающий ее район;
- +X для пересечения границ региона с соседними регионами, где X равна совокупной стоимости, показанной в ромбах границы;
- +1 к приземлению в месте назначения.



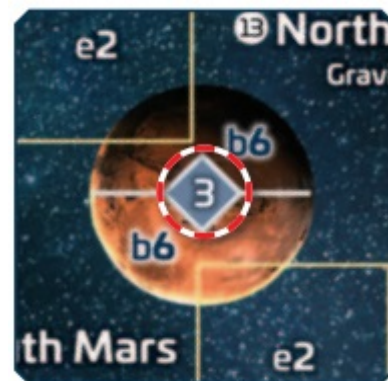
Пример: Максим хочет перейти от Луны к Сизифу. Расстояние составляет 4-1, чтобы покинуть Луну в окружающем ее регионе, +1, чтобы переместиться в промежуточный регион, +1, чтобы переместиться в регион с Сизифом, и +1, чтобы приземлиться на сам Сизиф. Чтобы сделать этот ход, Максим должен накопить общее значение перемещения 4 или больше за счет использования *Infra*, карт и т. д.

Гравитационные штрафы — некоторые точки имеют гравитационные штрафы, указанные после их названия (например, «Гравитация +2» для Земли или «Гравитация +1» для марсианских точек). Активный игрок должен добавить гравитационный штраф места к расстоянию движения, которое начинается или заканчивается в таком месте. Эти штрафы суммируются.



Пример: стоимость перемещения с Земли на Луну составляет 4-1, чтобы переместиться в область Земли, +2 для гравитации Земли = 3, затем +1, чтобы приземлиться на Луне.

Северный и южный Марс — Марс разделен на два участка с границей между ними. Команда, направляющаяся на Марс, может приземлиться в любом месте. Как указано на поле, перемещение с одного места на Марсе прямо на другое место на Марсе имеет общую стоимость расстояния 3. Вы не покинете планеты, так что игнорируйте гравитационный штраф Марса.



Пояс астероидов — первый игрок, переместивший команду на это место, берет 1-й маркер «За гранью» и кладет его рядом со своим штабом. Игрок, контролирующий вторую команду, переместившуюся на это место, берет 2-й маркер «За гранью». Маркеры **Beyond** предоставляют своим владельцам лучшие возможности для подготовки к началу следующей эры [страницы 14 и 18].

Команда в поясе астероидов не может совершать никаких действий до конца эпохи.

Для удобства в таблице на доске приведены расчетные общие расстояния от Земли до всех пунктов назначения, включая штрафы за гравитацию. Расстояния между небесными объектами по-прежнему необходимо рассчитывать в процессе.



Explore 3

ИССЛЕДОВАНИЕ

Действие **исследование** позволяет активному игроку поместить жетон **исследования** на точку, содержащую:

- пустое поле исследования (без жетона открытия) и
- одну из его команд.

Общая стоимость действия **исследование** должна быть равна или превышать стоимость исследования точки (указана в соседнем поле исследования), отображаемом как «e #».



Пример: чтобы исследовать южный Марс со стоимостью исследования «e2», вы должны накопить общую стоимость исследования 2 или больше.

Unexplorable — точки без затрат на исследование — например, точки Лагранжа — не могут быть исследованы.

Исследование — когда точка исследована, вытяните жетон исследования из стопки на игровом поле, соответствующую стоимости исследуемого места. Поместите вытянутый тайл лицевой стороной вверх в поле исследования на месте, где он останется до конца эпохи.

Пример: если Влад исследовал Луну (e1) на поле Mariners, он вытянул бы плитку с надписью «e1» и поместил ее лицевой стороной вверх в ячейку исследования Луны.

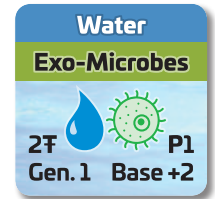


Открытые тайлы исследования — открытые тайлы исследования перечисляют одно или несколько природных открытий [например, вода и экзомикробы на тайле, показанном ниже], а также предоставляют одно или несколько из:

- немедленные награды (перечислены в левом нижнем углу тайла);
- постоянные преимущества (перечислены в правом нижнем углу тайла);
- такие символы, как Вода (💧) или Жизнь (🦠), среди прочих, которые могут иметь отношение к определенным базам, контрактам, пограничным эффектам и т. д.

Награды и преимущества на жетонах открытий могут включать:

- "#T" — немедленно получить столько прибыли [например, 2 триллиона справа].
- «Gen#» — продвиньте свой кубик генетики на столько делений по колесу прогресса [этот тайл продвинет кубик генетики и игрока на 1 деление; см. Карточки прогресса, стр. 17].
- "Rev#" — продвиньте свой черный куб открытия на столько делений по колесу прогресса [не на этом тайле; см. Карточки прогресса, стр. 17].
- "P#" — получите указанное значение прибыли каждый раз, когда вы выполняете действие производство с этим тайлом [этот тайл будет производить 1 триллион; см. «Производство», стр. 12].
- "Base#" — стоимость строительства базы на участке уменьшается (или увеличивается) на указанное значение [этот тайл увеличит стоимость базы на своем участке на 2; см. «Строительство», следующая страница].
- "Col#" — получите это количество очков колонии (CP) во время действия «Колонизация» здесь [не на этом тайле; см. Создание колоний, стр. 20].



Если награда или преимущество тайла исследования выделены красным текстом, это означает особый эффект: обратитесь к этим правилам за разъяснениями.

Если тайл исследования предписывает игроку взять другой тайл, сбросьте первый тайл и возьмите указанный тайл на его место.

Притязания — поместите исследовательскую команду на новый тайл исследования, чтобы обозначить «притязания» активного игрока на это место [см. Действие «Строительство», следующая страница]. Действие «Исследование» — это единственный способ, с помощью которого команда может заявить права на участок, и это требование действует только до тех пор, пока там находится команда.

Это позволяет игроку, проводящему исследование, «заявить права» на это место, что действует до тех пор, пока присутствует эта команда. Если другой игрок построит базу, где у вас есть притязания, вы получите прибыль.





Build 3

СТРОИТЕЛЬСТВО

Действие **строительство** позволяет активному игроку разместить базу в любом месте, отвечающем следующим требованиям:



- у него есть команда на точке;
- на точке еще нет базы;
- если на точке есть один или несколько полей исследования, все они заняты тайлами исследования.

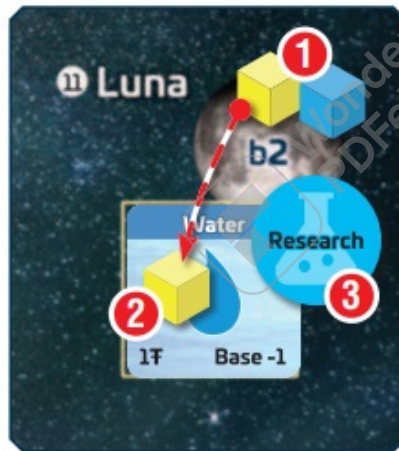
У каждой точки есть стоимость строительства, указанная как «b#». Общая стоимость действия **строительство** должна быть равна или превышать стоимость на точке.

Пример: Строительство базы на Южном Марсе стоит 6 ("b6").



Притязания на исследование — если действие строительство выполняется на месте, где тайл исследования в настоящее время принадлежит команде противника [см. предыдущую страницу], этот противник получает 2 F прибыли.

Пример: у Максима (желтый) и Влада (синий) есть команда на Луне ①. В свой ход Максим исследует Луну, получая 1F, а затем выкладывая новый жетон исследования ②. В свой ход Влад использует преимущество снижения стоимости тайла -1 и строит исследовательскую базу на Луне по цене 1. ③. Максим получает 2F в качестве компенсации.



Модификаторы строительства — если на точке есть тайл исследования с модификатором, соответствующим образом увеличьте или уменьшите стоимость строительства. Стоимость постройки не может быть снижена ниже 0.

Пример: В предыдущем примере стоимость постройки базы Владом на Луне была уменьшена на 1 («База-1»), поэтому чистая стоимость ее постройки составила 1. Тайл исследования с надписью «База+1» увеличил бы стоимость на единицу.

Типы баз — при строительстве базы активный игрок выбирает из тех, что еще доступны в его штаб-квартире. В «Mariners» доступны шесть из девяти типов баз, каждая из которых дает разные эффекты, и каждая из них имеет различные условия, которым должно соответствовать место или тайл исследования, чтобы эта база была построена там [подробно в таблице ниже, а также на обороте листов-шпаргалок].

Пример: в эпоху **Mariners** космопорт можно было построить только в точке Лагранжа. Биологическая лаборатория может быть построена только на месте, где на тайле исследования есть значок (жизнь). Исследовательская база Влада в предыдущем примере могла быть построена в любом обнаруженном месте, так как для нее нет предварительных требований. Промышленная база также могла быть построена на Луне из-за наличия (воды) на тайле исследования.

Некоторые типы баз имеют немедленный эффект во время их создания. Некоторые из них дают постоянное преимущество, пока они остаются в игре (например, удвоение очков строительства в регионе с промышленной базой). Активный игрок может использовать преимущество базы противника, если это возможно, или игнорировать его; если он решит использовать его, противник получает награду [страница 7, шаг 3].

Пример: Исследовательская база Влада не имеет постоянного преимущества — он получил немедленное преимущество (взяв карту из предложений) в то время, когда построил ее.

БАЗЫ В MARINERS

Обратите внимание, что здесь перечислены только шесть: три базовых типа — Exploiter, Secure и Shield Factory — недоступны до эпохи Planeteers.

ТИП БАЗЫ	ТРЕБОВАНИЕ ДЛЯ СТРОИТЕЛЬСТВА	ПРЕИМУЩЕСТВО
Attraction	на тайле исследования есть чудо природы (🌩)	тайл дает "P1."
Bio Lab	на тайле исследования есть жизнь (🌱)	После постройки переместите маркер генетики на 1 деление.
Industrial	на тайле исследования есть вода (💧) или P# (даже 0)	Активный игрок может удвоить количество очков строительства, выполняя действие строительство в другом месте в этом регионе.
Refinery	на тайле исследования есть P#	Значение тайла P# увеличивается на 1.
Research	нет	После постройки возьмите 1 карту из предложений.
Spaceport	Точка Лагранжа	Начиная ход с космопорта получите +2 очка к передвижению. Позволяет переместить команду на эту точку или с неё [страница 7, шаг 4].



Produce 1

ПРОИЗВОДСТВО

Это действие позволяет игроку получать прибыль от подходящих тайлов исследования. Тайл подходит, если:

- имеет производственное значение (P#), и
- у активного игрока там есть база любого типа (присутствие команды не обязательно).

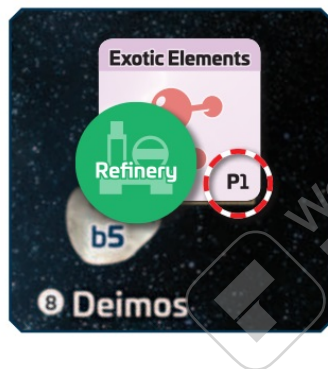
В более поздние эпохи игроки также могут получать прибыль с тайла исследования на производственной площадке Legacy Production в своей штаб-квартире.

Общая ценность действия должна быть равна или превышать количество подходящих тайлов, которые будет использовать активный игрок.

Пример: если вы разыгрываете карты «Производство» с общим значением 2, вы можете получать прибыль с двух разных тайлов производства.

Активный игрок получает прибыль (₴), равную общему количеству P# на тайлах, которые он выбирает.

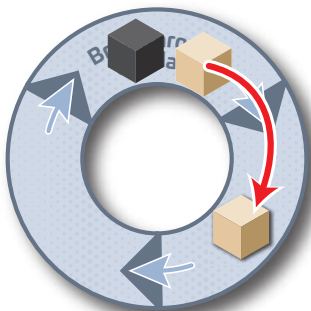
Пример: Максим разыгрывает карту «Производство 1» из своей руки, что означает, что он может произвести на одном тайле: он выбирает тайл экзотических элементов со своей базой на нем на Деймосе. Он получает 2₴ из-за производственной ценности тайла 1 (P1) +1 для базы Refinery. Команде не нужно присутствовать для производства на месте.



Genetics 1

ГЕНЕТИКА

Когда выбрано это действие, активный игрок перемещает свой маркер генетики по часовой стрелке вокруг своего колеса прогресса на количество делений, равное общей стоимости действия.



Некоторые тайлы исследования, а также базы биологической лаборатории также позволяют перемещать куб генетики игрока. Преимущества совершения полного оборота вокруг колеса начинаются в эпоху Planetears и объясняются на стр. 17, а также в подготовке к Planetears.

May Upgrade as Infra

УЛУЧШЕНИЕ

Это действие позволяет игроку получить новую инфраструктуру в своем штабе или заменить существующую. Улучшение ограничено одной картой, сыгранной из руки активного игрока.

Другими словами, даже если у вас есть две или более подходящих карт улучшения в руке, для этого действия за ход можно сыграть только одну.

Сыгранная карта должна быть помечена надписью «Можно улучшить до Infra». Карта помещается в штаб активного игрока в любой из Инфра-слотов 1, 2 или 3: Инфра-карты никогда не могут быть помещены в Инфра-ячейку исследования. Если другая карта той же эпохи уже находится в поле, верните ее в руку активного игрока. Если другая карта из предыдущей эпохи уже находится в поле, удалите ее из игры.

Пример: Влад выполняет действие «Улучшить». У него уже есть «Исследование» и «Строительство» в слотах 2 и 3 соответственно, и он хотел бы сохранить их, поэтому он решил поместить подходящую карту «Перемещение 3» в свою ячейку «Инфра-слот 1», отменяя предыдущую инфра-карту «Перемещение 1» по умолчанию. Если позже в игре он поместит другую карту перемещения в любой из трех слотов, та карта будет удалена.



После размещения карта в Infra-слоте остается там до тех пор, пока она не будет заменена будущим действием Upgrade. Недавно размещенные карты Infra доступны для использования в любых будущих ходах [страница 6, шаг 1].

Обратите внимание, что два блока Infra в каждом HQ начинаются с внутреннего значения Infra, готового к немедленному использованию.



Gain 2₴.

SPECIAL

Это действие ограничено розыгрышем одной карты с руки, даже если у активного игрока есть два или более Особых действия в руке. Во время игры следуйте инструкциям, указанным в сером поле.

Пояснения к специальным действиям

Прототип антиматерии — это не стандартное действие движения, не требующее розыгрыша карт или использования инфры.

Зонд ближнего/глубокого космоса — на точке должен быть поле исследования. «Пустая» точка — это точка, не содержащая никаких игровых элементов.

Завершение эпохи

ЗАВЕРШЕНИЕ ЭПОХИ

Конец эпохи наступает, когда:

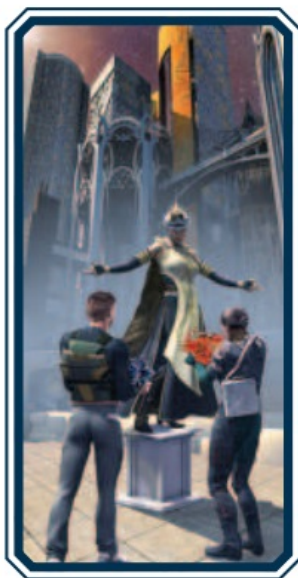
- **Шесть из семи контрактов эпохи выполнены.** Если это происходит, каждый другой игрок делает еще один ход, после чего эра заканчивается.

или

- **Колода карт действий опустела.** В этом случае игра продолжается со следующими изменениями:
 - Активный игрок может выбрать «пропустить» и пропустить весь свой ход. Игрок, который не может выполнить действие, должен пасовать, даже если у него в руке одна или несколько карт. Игрок, который пасует, должен пасовать до конца этой эпохи.
 - В игре для двух игроков, как только один игрок пасует, оставшийся игрок делает последний ход, после чего эра заканчивается.
 - В игре с 3 или 4 игроками, когда два игрока пасовали, оставшийся игрок или игроки, делают по одному последнему ходу, эра заканчивается.

Исключение Edge — если **Intercept Edge** разыгрывается после того, как был активирован конец эпохи, дополнительный ход, полученный от эффекта, не засчитывается в лимит «сделать последний ход», описанный выше: эффект карты имеет приоритет над правилом.

Использование базы и инфры — когда наступает конец эпохи, игрокам не разрешается использовать инфра или базы своих противников до конца этой эпохи.



ПРОДОЛЖЕНИЕ ИГРЫ

По завершении эры **Mariners** или **Planeteers** подготовьтесь к следующей эре, выполнив следующие шаги в указанном порядке:

1. **Унаследованное производство** — каждый игрок может выбрать один тайл исследования на игровом поле, который
 - имеет значение **P#** и
 - сопровождается одной из баз игроков.

Уберите тайлы исследования и базы с игрового поля и поместите их вместе на производственную площадку Legacy в штаб-квартире игрока. Эта пара тайлов может продолжать производить в следующей эпохе точно так же, как если бы она находилась на текущем игровом поле. Если в ячейке «Наследие производства» уже есть пара тайлов из предыдущей эпохи, удалите старый тайл исследования из игры и верните старую базу в запас игрока.

2. Карты

- Соберите все карты времени, которые использовались в текущую эпоху, и отложите их для использования в следующей эпохе.
- Карты действий, сыгранные как Инфра, остаются в штаб-квартире игроков. Уберите из игры все остальные карты действий текущей эры, где бы они ни находились (рука, предложения, сброс, колода).
- Если вы заканчиваете эру **Planeteers**, все карты прогресса остаются на своих местах.

3. Игровые компоненты

— удалите все игровые компоненты с поля:

- Верните команды и базы каждого игрока в их штаб-квартиры (базы в Legacy Production остаются там, где они были).
 - Положите удаленные жетоны исследования обратно в коробку.
 - Отложите все удаленные маркеры Beyond.
4. **Бизнес-дисплей** — оставьте бизнес-дисплей там, где он есть. Маркеры прибыли игроков и оранжевые маркеры выполненных контрактов остаются на своих текущих местах.

5. Поле

— замените текущее поле следующим: поменяйте **Mariners** на **Planeteers** или замените **Planeteers** на **Starfarers**, в зависимости от ситуации.

6. Обратная сторона

— если вы заканчиваете эру **Mariners**, переверните планшет **Mariners** обратной стороной и положите его на стол рядом с игровым полем. Если вы заканчиваете эру **Planeteers**, оставьте перевернутое поле **Mariners** на месте.

7. Новая эра

— если вы только что закончили эру **Mariners**, перейдите к подготовке эры **Planeteers** [следующая страница]; в противном случае проведите подготовку эпохи **Starfarers** [страница 18].

Варианты коротких игр, в которых игра начинается или заканчивается между эпохами, см. на стр. 22.



Эпоха 2: Planetears



A Тайлы исследования — перемешайте шесть e1 исследования e1 лицевой стороной вниз, затем сложите их, чтобы сформировать стопку на соответствующем месте на игровом поле. Прodelайте то же самое с четырнадцатью тайлами e2 (сделав две стопки), затем с восемью тайлами e3.



B Команды — Каждый игрок размещает две свои команды на своей базе в области «Внутренняя Солнечная система» на игровом поле.

C 1-й "За гранью" — если у игрока есть жетон 1-го "За гранью" (из эпохи **Mariners**), он может выставить одну из двух своих команд на месте астероида «Церера». Если так, игрок вытягивает и кладет туда жетон исследования e1, получая любые немедленные награды за тайл, а затем утверждая исследование.

D 2-й "За гранью" — игрок с жетоном 2-й "За гранью" может разместить одну из своих двух команд на астероиде «Веста» (неизведанном).

E Жетоны «За гранью» — поместите два жетона «За гранью» на игровое поле в точке «Облако Оорта».

F Стартовая рука — сначала раздайте каждому игроку одну из карт времени, использовавшихся в эпоху **Mariners**. Отложите все оставшееся. Затем уберите двенадцать карт «Старт» из колоды **Planetears**,

перетасуйте их и раздайте по две каждому игроку. Отложите оставшиеся стартовые карты лицевой стороной вниз.

Колода Planetears — добавьте все отложенные карты времени и в колоду **Planetears**. Перемешайте эту колоду и положите лицом вниз рядом с игровым полем. Поместите отложенные стартовые карты лицевой стороной вниз на колоду **Planetears**.

Предложения — положите четыре верхние карты колоды лицевой стороной вверх в четыре ячейки предложений на поле.

Карты прогресса — поместите 16 карт адаптации и прорыва, отмеченных символом **Planetears**, лицевой стороной вверх на отведенные им места на дополнительном поле. Сложите карты с одинаковыми именами вместе так, чтобы карта с наградой (например: «17») находилась поверх карты без нее.

Колесо прогресса — если кубик генетики какого-либо игрока переместился в «стартовую» ячейку своего колеса прогресса или за его пределы в эпоху **Mariners**, он получает карту адаптации [страница 17].

Все системы готовы к запуску — игрок с командой на Церере совершает первый ход в этой эпохе. Если нет, игрок с наименьшей прибылью ходит первым. В случае ничьей, случайным образом определите, кто из игроков начнет.



Правила Planetears

Все правила *Mariners* также применяются к *Planetears*, если в этом разделе не указано иное.

РАДИАЦИОННАЯ ЗАЩИТА

Все регионы за поясом астероидов на поле *Planetears* (и все регионы на поле *Starfarers*) имеют высокий уровень радиации. Действия «Перемещение и строительство», происходящие в такой «зоне радиации», обходятся игроку в прибыль, если действие не включает защиту от радиации.



Некоторые карты перемещения и строительства включают два значения: одно без щитов и одно со щитами («Защита»). Активный игрок выбирает, какое значение использовать при розыгрыше карты; одно действие не может использовать оба. Если в действии «Перемещение» или «Строительство» используется хотя бы одна карта или Инфра с защитным значением, все действие защитится.

Пример: В действии «Строительство» Максим разыгрывает крайнюю левую карту, чтобы значение «Защищенное строительство» равнялось 2. Это автоматически делает его действие «Строительство» «Защищенным», поэтому он разыгрывает крайнюю правую карту, чтобы добавить лучшее значение «Строительство» 2; он не мог объединить оба значения на этой карте, чтобы добавить 3 к действию.



В *Planetears* и *Starfarers* игроки могут строить базы «Защитный завод» [стр. 16]. Любое действие «Перемещение», происходящее из региона с защитным заводом, а не только из этого места, может быть автоматически защищено.



Обратите внимание, что стартовая локация в регионе Внутренней Солнечной системы включает в себя встроенную базу защитного завода для каждого игрока, поэтому все перемещения из Внутренней Солнечной системы защищены.

Любое действие «Строительство», проводимое в том же регионе, что и база защитного завода, а не только в этом месте, может быть автоматически защищено.

Если активный игрок использует защитный завод противника, чтобы получить щит для действия, этот противник получает вознаграждение [страница 7, шаг 3].

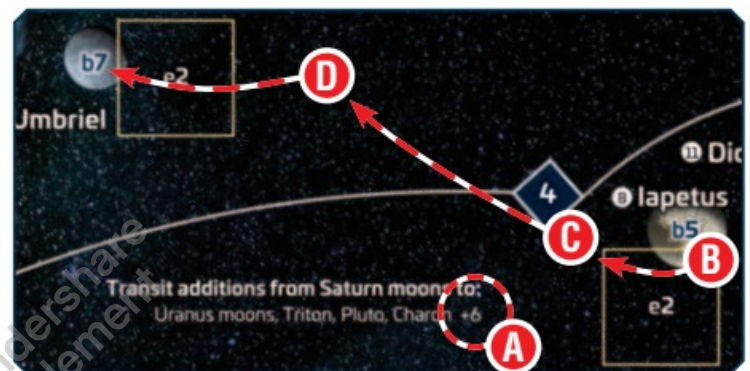
Стоимость незащищенных действий — в *Planetears*, если какая-либо часть действия «Перемещение» или «Строительство» активного игрока происходит в зоне радиации, и это действие не защищено, этот игрок теряет 2 ₣ прибыли. Незащищенное действие «Перемещение» или «Строительство» в любом месте на поле *Starfarers* стоит этому игроку 3₣. Если у игрока в настоящее время недостаточно прибыли, чтобы заплатить штраф, действие не может быть выполнено, если он не защищен щитом.

Эти расходы представляют собой риск для здоровья ваших команд и, как следствие, судебные разбирательства и общественный резонанс.

ДОПОЛНЕНИЯ К ПЕРЕМЕЩЕНИЮ

Примечание разработчика: Внешние планеты в нашей Солнечной системе сильно удалены друг от друга из-за их орбитального положения на их орбитальных путях. Здесь это представлено добавлением стоимости орбитального транзита к расстоянию перемещения между внешними планетарными регионами.

Каждый из четырех планетарных регионов Сатурна, Урана, Нептуна и Плутона содержит транзитные дополнения для перемещения в один из трех других регионов. При перемещении из одного из этих регионов (не через) в другой из этих регионов, обратитесь к списку в регионе отправления, чтобы увидеть, насколько увеличилось расстояние сверх того, которое обычно рассчитывается. Добавьте указанную транзитную добавку к расстоянию перемещения.



Пример: если Влад движется от Япета (спутника Сатурна) к Умбриэлю (спутнику Урана), он должен добавить 6 к расстоянию, увеличив фактическое пройденное расстояние до 12: 6 для прибавления транзита (A), +1, чтобы взлететь (B), +4, чтобы пересечь границу региона (C), +1, чтобы приземлиться (D) = 12.

ТРАТА ПРИБЫЛИ

Если активный игрок хочет выполнить действие «Перемещение», «Строительство» или «Исследование», для которого он не может накопить необходимое количество очков, он может компенсировать разницу, потратив 1 ₣ своей прибыли на недостающее количество очков, но не более 3 ₣.

Пример: Влад хочет провести действие «Перемещение» с общей стоимостью расстояния 9, но может собрать только 7 очков с помощью карт, инфры и других средств. Он может потратить 2 ₣ своей текущей прибыли, чтобы компенсировать разницу и сделать ход доступным.

Предел расходов — не более 3 ₣ можно потратить, чтобы компенсировать нехватку очков. Кроме того, израсходованная прибыль должна быть меньше общей стоимости, полученной другими способами.

Пример: если Максим разыграл карты действия «Исследование» с общим значением 3, он мог бы добавить не более 2 дополнительных значений, потратив прибыль.

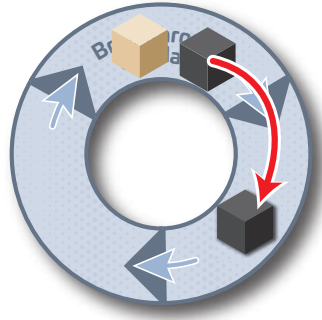


Revelation 1

ОТКРЫТИЕ

Колоды **Planeteers** и **Starfarers** включают карты действий «Revelation». Когда это действие выбрано, активный игрок перемещает свой черный маркер открытия по часовой стрелке вокруг своего колеса прогресса на количество делений, равное общей стоимости действия.

Некоторые тайлы исследования также позволяют продвигать куб открытий. Каждый полный оборот вокруг колеса позволяет этому игроку получить карту Прорыва [предыдущая страница].



УВЕЛИЧЕННЫЕ НАГРАДЫ

Если контракт **Mariners** не был выполнен в ту эпоху, вознаграждение за получение соответствующего контракта в эпоху **Planeteers** увеличивается до суммы, равной сумме обоих контрактов.

Пример: если контракт 1 в эпоху **Mariners** («First Produce Action») не был выполнен, его награда (2F) добавляется к награде за контракт 1 в эпоху **Planeteers** («2 progress cards»), увеличивая значение этой награды. от 3F до 5F.

Примечание. Вы можете узнать, какие награды увеличиваются, по расположению семи оранжевых маркеров выполненных контрактов. Если маркер занимает конкретный контракт **Mariners**, то соответствующий контракт **Planeteers** сразу справа от него присуждается по номинальной стоимости. Однако, если контракт **Mariners** не содержит маркера, то вознаграждение соответствующего контракта **Planeteers** увеличивается до суммы обоих.

Всякий раз, когда в эпоху **Planeteers** выполняется контракт, переместите маркер выполненного контракта этого ряда вправо от его текущей позиции на контракт **Planeteers**.

БАЗЫ В PLANETEERS

В эпоху **Planeteers** (и **Starfarers**) игрокам доступны три дополнительные базы: **Exploiter**, **Secure** и **Shield Factory**.

Также обратите внимание, что некоторые требования к строительству и преимуществам расширены или изменены по сравнению с **Mariners**, как указано в следующей таблице:

ТИП БАЗЫ	ТРЕБОВАНИЕ ДЛЯ СТОИТЕЛЬСТВА	ПРЕИМУЩЕСТВО
Attraction	на тайле исследования есть чудо природы (🌩️)	Тайл даёт "P1."
Bio Lab	на тайле исследования есть жизнь (🌱)	После постройки переместите жетон генетики на 1 деление.
Exploiter	на тайле исследования есть P#	После постройки получите F, равное P# тайла исследования. Этот P# неактивен до конца игры.
Industrial	на тайле исследования есть вода (💧) или P#	Активный игрок может удвоить количество очков строительства, выполняя действие строительство в другом месте в этом регионе.
Refinery	на тайле исследования есть P#	Значение тайла P# увеличивается на 1.
Research	нет	При постройке возьмите одну карту из предложений.
Secure	нет	После постройки получите 1 F за каждую базу в регионе, принадлежащую противнику. Преимущество аннулируется, если в регионе уже есть защитная база (принадлежащая любому игроку).
Shield Factory	на тайле исследования есть вода (💧)	Действие, во время которого строится защитный завод, автоматически защищается от радиации. Активный игрок может выбрать, чтобы действие перемещение, выполняемое из этого региона, было защищено от радиации. Активный игрок может сделать действие строительство в этом регионе защищенным от радиации.
Spaceport	точка не имеет штраф за гравитацию	Активный игрок может удвоить значение любой сыгранной карты перемещения или любой использованной карты перемещения с Infra, если перемещаемые команды начинают с космопорта. Разрешает транспорт команд на эту точку или с неё.

ОБЛАКО ООРТА

Первый игрок, переместивший команду на это место, берет 1-й жетон «За гранью» и кладет его рядом со своим штабом. Игрок, контролирующий вторую команду, переместившуюся на это место, берет 2-й жетон «За гранью».

Команда в Облаке Оорта не может выполнять никаких действий до конца эпохи.

КАРТЫ ПРОГРЕССА

Всякий раз, когда куб генетики игрока перемещается в верхнюю ячейку «прорыв или адаптация» его колеса прогресса, он получает карту адаптации. Всякий раз, когда их черный куб открытия продвигается в это место, он получает карту прорыва.

Когда выбирается карта адаптации или прогресса, игрок выбирает одну из подходящих карт прогресса, которые все еще доступны на поле. Игрок не может выбрать карту с тем же названием, что уже имеет.

*Пример: есть две копии каждой карты прогресса — одна с бонусом прибыли и одна без него. Если у Влада уже была карта **Probe Network**, показанная справа, он не мог взять другую карту: у него может быть только одна карта одного типа.*

Выбранную карту положите лицевой стороной вверх рядом со штаб-квартирой игрока-владельца, где она останется до конца игры. Этот игрок немедленно получает прибыль, равную сумме, указанной в кружке в верхней части карты, если таковая имеется.

*Пример: карта **Star Children**, показанная справа, даст своему владельцу 1F; **Probe Network** 2F.*

Игрок-владелец получает преимущество, описанное в текстовом поле карты — это может быть мощный одноразовый эффект или постоянная способность, которая действует до конца игры.

*Пример: **Star Children** — это одноразовый эффект, выполняемый сразу после получения карты. **Probe Network** является примером постоянного эффекта.*

Предварительные условия — на некоторых карточках прогресса в желтом поле указано «Необходимое условие». Если условие карты не выполнено в тот момент, когда карта прогресса присуждается игроку, она не может быть выбрана. Она может быть выбрана с будущей наградой, если предварительное условие выполнено в то же самое время.

*Пример: **Star Children** не могут быть выбраны игроком до тех пор, пока у них не будет двух карт прорыва.*

Очки действия — некоторые карты прогресса повышают ценность определенного действия игрока при выполнении. В отличие от **Infra** и **Баз**, противники не могут использовать улучшение вашей карты прогресса.

*Пример: игрок, владеющий **Probe Network**, удваивает общую стоимость каждого своего действия «Исследование» до конца игры.*





Правила Starfarers



- A Тайлы исследования** — перемешайте 16 основных тайлов исследования лицевой стороной вниз, затем сложите их стопкой, чтобы сформировать две стопки по восемь тайлов в каждой на соответствующих ячейках поля. Сделайте то же самое с двенадцатью **второстепенными** тайлами (в две стопки по шесть), затем с пятью тайлами **пришельцев**.
- B Команды** — Каждый игрок размещает 3 свои команды на своей базе в центральной области «Солнце» на игровом поле *Starfarers*.
- C 1-й "За гранью"** — если у игрока есть маркер 1-го "За гранью" (из эпохи *Planeteers*), он может вместо этого поставить одну из своих трех команд в регионе «Альфа Центавра», поместив команду там на символ звезды.
- D 2-ой "За гранью"** — игрок с жетоном 2-ой "За гранью" может вместо этого разместить одну из своих трех команд в регионе «Luhman 16», поместив команду в ячейку шкалы звезд, наиболее удаленную от звезды. Положите жетоны "За гранью" обратно в коробку.
- E Стартовая рука** — сначала раздайте каждому игроку по одной из карт времени, использовавшихся в предыдущих эпохах. Отложите все оставшееся. Затем удалите двенадцать карт «Старт» из колоды *Starfarers*, перетасуйте их и раздайте по две каждому игроку. Отложите оставшиеся стартовые карты лицевой стороной вниз.

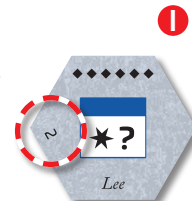


Колода Starfarers — добавьте все отложенные карты времени в колоду *Starfarers*. Перемешайте эту колоду и положите лицом вниз рядом с полем. Положите отложенные стартовые карты лицевой стороной вниз на колоду *Starfarers*.

Предложения — положите четыре верхние карты колоды лицевой стороной вверх в четыре ячейки предложений на поле.

Карты прогресса — [Помните: все несыгранные карты прогресса эпохи *Planeteers* должны оставаться на поле.] Поместите 16 карт адаптации и прорыва, отмеченных символом *Starfarers*, лицевой стороной вверх на отведенные им места. Сложите карты с одинаковыми именами вместе так, чтобы карта с наградой за прибыль (например: «2F») находилась поверх карты без нее.

Тайлы колоний — соберите все тайлы колоний, на левой стороне которых указано количество игроков в игре (будет 20 колоний с четырьмя игроками, 17 с тремя игроками и 12 с двумя игроками). Поместите эти тайлы лицевой стороной вверх на отведенные им места на боковой панели. Положите оставшиеся тайлы колонии обратно в коробку.



Все системы готовятся к запуску — игрок с командой на Альфе Центавра совершает первый ход этой эпохи. Если нет, игрок с наименьшей прибылью ходит первым. Если есть ничья с наименьшей прибылью, случайным образом определите одного из равных игроков, чтобы начать.



Правила для Starfarers

Все правила *Mariners* и *Planeteers* также применяются к *Starfarers*, если в этом разделе не указано иное.



МНОЖИТЕЛИ

На некоторых картах в *Starfarers* указан множитель — показанный как «x» перед значением, например «Move x3», показанный выше, — который умножает значение этого действия, а не добавляется к нему. Не забудьте сложить все значения, не являющиеся множителями, перед применением каждого множителя.

Пример: четыре карты движения со значением 3, 5, x3 и x4 имеют общую стоимость 96: $3+5=8$; тогда $x3=24$; тогда $x4=96$.

Если используются только множители, начните с любого из них в качестве основного числа.

Пример: Влад играет карты движения со значениями x3, x3 и x5. У него будет общая стоимость хода 45 ($3 \times 3 \times 5$). Если Максим разыграет одну карту «Производи x2», ее общее значение будет равно 2.

МЕЖЗВЕЗДНОЕ ПЕРЕДВИЖЕНИЕ

Каждый регион на поле *Starfarers*:

- содержит точку звездной системы; или
- содержит отрог Ориона; или
- является точкой Солнце; или
- пуст.

Стоимость действия «Перемещение» в любой регион *Starfarers* равна общей стоимости пересечения границ региона во время перемещения. Нет никаких затрат на «приземление» или «взлет с» точек, как в предыдущие эпохи.

Пример: для перехода со Звезды Каптейна на Эпсилон Эридана потребуется значение движения 60 ($40+20$), а не 62 ($1+40+20+1$).



Звездные системы

Каждая звездная система представляет собой отдельную локацию, содержащую одну, две или три исследовательские ячейки. Система, изображающая две или более звезд, является «многозвездной» системой. За названием звездной системы следует стоимость исследования (e#) и стоимость строительства (b#).

Пример: Эпсилон Инди — многозвездная система со стоимостью исследования 10, стоимостью строительства 20 и тремя ячейками исследования.



Звёздные дорожки — Каждая звёздная система имеет звёздную дорожку, состоящую из трёх прямоугольников, указывающих на её звезду. Всякий раз, когда команда перемещается в звездную систему, поместите ее на шкалу звезд в ячейку, наиболее удаленную от звезды. Команду на звездной дорожке нельзя использовать для выполнения действий.

Примечание разработчика: считается, что команда на трассе достигла пункта назначения, но поскольку связь ограничена скоростью света, отчеты от команды задерживаются на годы.

В начале хода активного игрока продвиньте каждую из его команд по шкале звезд на одну ячейку ближе к звезде. Если она уже находится в ближайшем к звезде поле, вместо этого поместите команду на звезду.

Отрог Ориона

Отрог Ориона — это локальная область рукава Стрельца нашей галактики Млечный Путь. Команды во внешних регионах карты Starfarers могут перемещаться за пределы межзвездных окрестностей Солнца и выходить в Отрог Ориона.

Команда может перейти в регион «К отрогу Ориона», если:

- Ход осуществляется прямо из соседнего региона; а также
- У активного игрока есть колония в этом регионе [страница 20].

Команда в регионе отрога Ориона не может совершать никаких действий до конца игры.

Награды отрога Ориона — когда первая команда переходит в любой регион отрога Ориона, ее владелец немедленно получает 5 Ф. После этого всякий раз, когда команда перемещается в незанятый регион Отрога Ориона, ее владелец получает 2Ф. Эту награду можно получить в каждом из двух других регионов одним и тем же или разными игроками.

Пустые регионы

Команды никогда не могут закончить ход в одном из четырех пустых регионов. Передвигающаяся команда всегда должна иметь достаточное значение перемещения, чтобы пройти через пустой регион в регион.

Пример: В примере слева движущаяся команда не может потратить только 40 очков движения и остановиться в промежуточной пустой области.

Ближайшие места и регионы

Некоторые эффекты будут относиться к чему-то, что находится «рядом» (например, к защищенной базе). Рядом определяется как все, что находится в пределах 20 расстояний от того, на что ссылается.

Пример: Epsilon Indi находится рядом с Lacaille 9352, а Ross 780 — нет. Все, что находится в регионе Лакаль 9352, находится рядом с чем-либо в регионе Эпсилон Инди.



ОСНОВАНИЕ КОЛОНИЙ

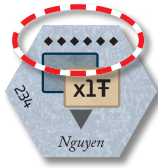
В качестве своего действия на этот ход активный игрок может выбрать «Колонизировать» в любом регионе, в котором:

- все ячейки исследования заняты его базами, а также
- колонии ещё нет.

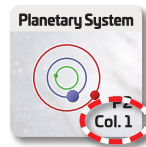
Присутствие команды не требуется для совершения действия «Колонизация». Любой доступный тайл колонии — то есть тот, что все еще находится на боковой панели — может быть выбран для действия.

Очки колонии — каждый тайл колонии имеет количество точек вверху, которые представляют ее «стоимость колонии» (например, «6» для колонии справа). Чтобы выполнить действие «Колонизация», активный игрок должен иметь возможность накапливать «очки колонии» («СР»), равные или превышающие значение колонии жетона колонии, которое он хочет разместить.

СР накапливаются активным игроком в любой комбинации следующим образом, при этом по каждому пункту можно получить только один раз:



- X СР, где X равно общей сумме, указанной на всех тайлах исследования в регионе;
- 1 СР, если у вас уже есть ближайшая колония;
- 1 СР, если в регионе есть база **Industrial**;
- 1 СР при наличии двух и более баз в регионе;
- 1 СР, если активный игрок удаляет из игры одну из своих команд в регионе;
- 1 СР, если активный игрок использует Инфру и/или разыгрывает карты **Build** со значением не менее 8 (12 при колонизации мультизвездного региона);
- 1 СР, если они тратят 5F;
- 1 СР если игрок имеет карту **Enviro Tolerance Adaptation**.



Продемонстрировав, что у активного игрока есть необходимое СР, поместите выбранный маркер колонии в этот регион.

Обратите внимание, что на принадлежность колонии указывает наличие ваших баз в регионе.

Колония дает следующие преимущества:

- Дает 1 СР на колонизацию близлежащих регионов.
- Владелец имеет право провести действие «Перемещение» в соседний регион Отрога Ориона.
- В конце эры владелец получает прибыль в зависимости от количества колоний, которыми он управляет [см. таблицу на следующей странице и на боковой панели].

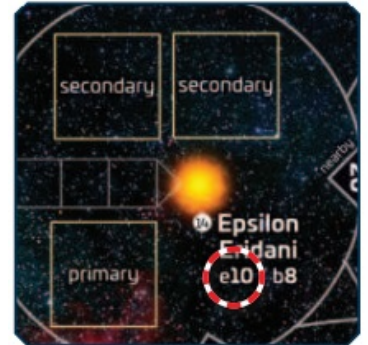
Кроме того, большинство колоний дают уникальную выгоду, описанную на боковой панели. Некоторые преимущества появляются сразу, другие — каждый раз, когда событие происходит во время игры, а третьи — в конце эпохи или в конце игры.

Пример: Тайл выше платит вам 1 F за каждую карту прогнесса, которой вы владеете на момент получения тайла.

ИССЛЕДОВАНИЕ ЗВУЗДНЫХ СИСТЕМ

Всякий раз, когда команда на звезде выполняет действие «Исследование», она одним действием размещает жетон исследования во всех пустых ячейках исследования региона. Активный игрок берет и кладет жетон исследования на каждую из пустых ячеек исследования системы, начиная с главной области, за которой следуют любые второстепенные ячейки. Размещайте жетоны открытий по одному, применяя все немедленные эффекты перед размещением следующего. Исследовательская команда захватывает все размещенные тайлы исследования одновременно (поместите ее на любой из тайлов).

Пример: у Влада есть команда на Эпсилон Эридана. Его действие «Исследование» должно достичь значения не менее 10 («e10»). Затем он берет и кладет сначала один тайл первичного исследования, а затем один за другим два тайла второстепенного исследования. Он получает немедленные награды за каждый выложенный тайл.



Контакт с инопланетной культурой — два тайла основных открытий предписывают игроку вместо этого взять тайл пришельца. Тайлы исследования пришельцев во всех отношениях являются обычными тайлами исследования, за двумя исключениями:

- **Фобы** — если этот тайл открыт, активный игрок должен немедленно переместить одну из своих команд в регионе в регион Солнца, если только этот игрок не владеет прорывом **Energy Fields**. Продолжайте размещать оставшиеся вторичные исследования. Никакие выгоды — немедленные или продолжающиеся — не будут получены от каких-либо тайлов исследования в этом регионе, если только на тайле Фобов не будет построена **Secure base**: немедленные выгоды для всех тайлов исследования в системе будут присуждены в это время игроку, строящему базу.
- **Интровы** — базы не могут быть построены в этой системе, если активный игрок не владеет **Cooperative Empathy** или **Sensory Focus**.

УВЕЛИЧЕНИЕ НАГРАДЫ ЗА КОНТРАКТЫ

Награды за контракты в **Starfarers** увеличиваются, если соответствующие контракты — расположенные в том же ряду — в более ранних эпохах не были выполнены.

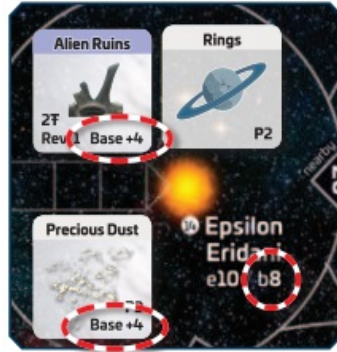
- Если соответствующий контракт не был выполнен ни в эпоху **Mariners**, ни в эпоху **Planeteers**, то есть оранжевый маркер «Контракт выполнен» все еще занимает свое начальное место, награда за получение контракта в эпоху **Starfarers** равна сумме всех трех наград за контракты.
- Если соответствующий контракт был выполнен в эпоху **Mariners**, но не в эпоху **Planeteers**, награда за получение этого контракта в эпоху **Starfarers** равна сумме вознаграждений за контракты **Planeteers + Starfarers**.

Всякий раз, когда контракт выполняется в эпоху **Starfarers**, переместите соответствующий маркер выполненного контракта этой строки вправо из того места, где он находится, на контракт **Starfarers**. Это послужит напоминанием о том, что его нельзя выполнить повторно.

ПОСТРОЕНИЕ БАЗ В ЗВЕЗДНЫХ СИСТЕМАХ

Всякий раз, когда команда на звезде выполняет действие «Строительство», она строит подходящую базу на всех тайлах исследования региона одним действием. Стоимость действия равна стоимости звездной системы (b#) плюс общая сумма модификаторов, перечисленных на каждом тайле исследования в регионе. Если противник претендует на тайлы исследования там, этот противник получает компенсацию в размере 2F как обычно (всего; не за тайл).

Пример: предыдущее исследование Максима Эпсилон Эрида-на выявило руины пришельцев, кольца и драгоценную пыль. Его действие «Строительство» должно достичь значения не менее 16 (8+4+4); затем он выберет три свои базы, чтобы разместить их на трех тайлах открытий.



ПОБЕДА В STARFARERS

Когда эпоха заканчивается, игроки, владеющие колониями, дающими преимущества в конце эпохи, получают эти награды.

Затем каждый игрок корректирует свою прибыль в зависимости от количества основанных им колоний:

Нет колоний.....Потеряйте 1F
 1 колония.....Получите 1F
 2 колонии.....Получите 4F
 3 колонии.....Получите 8F
 4+ колонии.....Получите 13F

Побеждает игрок с наибольшей прибылью.

- Если есть ничья по наибольшей прибыли, побеждает игрок с наибольшей общей стоимостью колоний.
- Если по-прежнему ничья, побеждает игрок с наибольшим количеством карт Адаптации и Прорыва.
- Если все еще ничья, победа разделяется в том, что, вероятно, является монументальным слиянием.

БАЗЫ В STARFARERS

Некоторые требования к строительству баз и преимуществ в *Starfarers* расширены или изменены, как указано в следующей таблице:

ТИП БАЗЫ	ТРЕБОВАНИЕ К СТРОИТЕЛЬСТВУ	ПРЕИМУЩЕСТВО
Attraction	Тайл исследования это аномалия (☁) или артефакт/аванпост/руины (🏛️)	Тайл даёт "P2."
Bio Lab	На тайле исследования есть жизнь (🌱)	После постройки переместите жетон генетики на 1 деление.
Exploiter	на тайле исследования есть P# или бонус колонии	При построении получите F, равное P# тайла исследования + его Col#. Этот бонус к количеству производства/колонии аннулируется до конца игры.
Industrial	на тайле исследования есть вода (💧) или P#	Приносит 1 очко колонии. (Макс. 1 CP на регион.)
Refinery	на тайле исследования есть P#	Значение тайла P# увеличивается на 1.
Research	нет	При построении выберите: » возьми одну карту из предложений; » переместите свой маркер открытия на 1 деление.
Secure	нет	После постройки получайте по 1 ед. за каждую ближайшую базу, принадлежащую противнику. Преимущество теряется, если в регионе или рядом с ним уже есть база Secure (принадлежащая любому игроку). При постройке, если присутствует тайл исследования Фобов , вы получите все немедленные награды за тайлы исследования в этом регионе.
Shield Factory	на тайле исследования есть вода (💧)	Действие, во время которого строится защитный завод, автоматически защищается от радиации. Активный игрок может выбрать, чтобы действие перемещение, выполняемое из этого региона, было защищено от радиации. Активный игрок может сделать действие строительство в этом регионе защищенным от радиации.
Spaceport	точка не является Аномалией или Пылью	Активный игрок может удвоить значение любой сыгранной карты перемещения или любой использованной карты перемещения в Infra, если перемещаемые команды начинают с космопорта. Разрешает транспорт команд на эту точку или с неё.

Варианты игры

Вы можете начать или закончить игру *SpaceCorp* любой эпохой. При этом используйте следующие модификации предыдущих правил.

НАЧАЛО ИГРЫ С PLANETEERS

Поместите поле **Planeteers** в центр стола. Поместите поле карт прогресса и бизнес-дисплей рядом с полем.

Игроки берут все игровые фишки выбранного ими цвета, как обычно. Игроки используют штаб-квартиру, показанную ниже, вместо основной штаб-квартиры.



Проведите подготовку к **Planeteers** [страница 14], за исключением изменений ниже:

Поместите семь жетонов выполненных контрактов на семь контрактов **Mariners**.

Игроки начинают с уже продвинутым кубиком генетики на колесе прогресса.

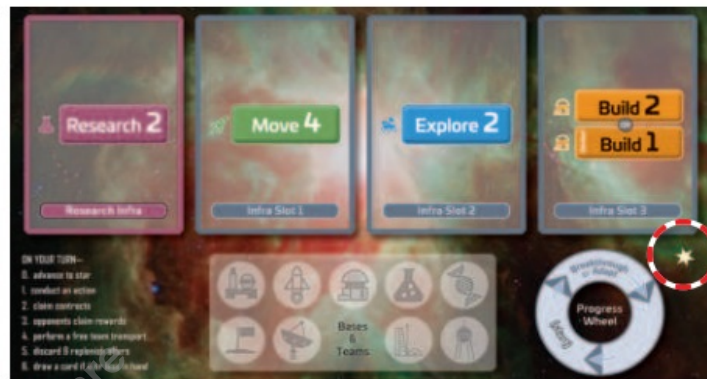
Вы будете использовать две карты времени в игре для 2 игроков; пять на троих игроков; или все восемь в игре с 4 игроками. Положите все лишние карты времени обратно в коробку.

Игроки начинают игру с прибылью +8£.

НАЧАЛО ИГРЫ С STARFARERS

Поместите поле **Starfarers** в центр стола. Поместите поле карт прогресса и бизнес-дисплей рядом с полем.

Игроки берут все игровые фишки выбранного ими цвета, как обычно. Игроки используют штаб-квартиру, показанную ниже, вместо основной штаб-квартиры.



Проведите подготовку к **Starfarers** [страница 18], учитывая изменения ниже:

Поместите семь жетонов выполненных контрактов на семь контрактов **Planeteers**.

Игроки начинают с продвинутыми на два деления кубиками генетики и открытия на своем колесе прогресса.

Вы будете использовать две карты времени в игре для 2 игроков; пять на троих игроков; или все восемь в игре с 4 игроками. Положите все лишние карты времени обратно в коробку.

Игроки начинают игру с прибылью +20£.

Поместите все карты прогресса эпохи **Planeteers** на соответствующие места на боковой панели. Начиная с последнего игрока в порядке хода и двигаясь вокруг стола против часовой стрелки, каждый игрок без предварительных требований берет одну карту адаптации **Planeteers** из дополнительной колоды, игнорируя любое вознаграждение за прибыль на карте.

ЗАВЕРШЕНИЕ ИГРЫ РАНЬШЕ ВРЕМЕНИ

Если игроки хотят завершить игру по завершении эры **Mariners** или **Planeteers**, определите победителя по завершении этой эры, как указано ниже, вместо перехода к следующей эре [страница 13].

Во-первых, игроки получают конечную прибыль следующим образом:

- Игрок, имеющий 1-й маркер За гранью, получает 3£.
- Игрок, имеющий 1-й маркер За гранью, получает 3£.

- В конце эры **Mariners** (только) игроки получают 1 £ за каждую ячейку, на которую на которую куб генетики продвинулся на колесе прогресса.

Затем игрок с наибольшей прибылью выигрывает игру. Если ничья по наибольшей прибыли, побеждает игрок с наибольшим количеством баз на поле. Если по-прежнему ничья, победа делится на то, что, вероятно, является монументальным слиянием.

INVENTORY

- this rulebook
- one Solo Rulebook
- two 17" x 17" double-sided boards
- one 11" x 8.5" double-sided Business Display
- six 11" x 6" double-sided player HQ
- four 8.5" x 11" double-sided quick reference sheets
- one 8.5" x 11" double-sided solo player aid
- 16 wooden cubes in four player colors
- four tan and four black wooden cubes
- seven orange wooden discs
- 220 cards
- three sheets of die-cut tiles:
 - 32 colonies
 - 70 discoveries
 - 108 bases in four player colors
 - four Profit markers in four player colors
 - two Beyond markers
 - 13 solo variant game markers



CREDITS

GAME DESIGN — JOHN BUTTERFIELD

DEVELOPMENT — CHAD & KAI JENSEN

BOX ART — SHROX

PACKAGE DESIGN — RODGER MACGOWAN

CARD ART — KURT MILLER AND SHROX

LAYOUT & GRAPHICS — CHAD JENSEN, KURT MILLER AND MARK SIMONITCH

PLAYTESTERS ABOVE AND BEYOND — MARK BEYAK, BOB BORBE, JULIE BUTTERFIELD, SARAH QUASS, MARTY SAMPLE, CHRISTOPHER SCHALL AND DAVID SPANGLER

ADDITIONAL PLAYTESTING — DAN HEALY, TOM KASSEL, NATALIE PINTO, STEPHEN PINTO, JONATHON QUASS, PETER QUILL, ALLAN ROTHBERG, JAMES TERRY, JOHN TIEHEN, JOHN VOGEL, CHRIS WADE, CHARLES WARD AND SRIVANI NARRA WARD

ONLINE VASSAL MODULE — JOEL TOPPEN

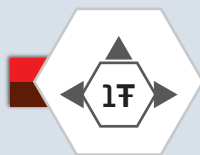
PRODUCTION COORDINATOR — TONY CURTIS

PRODUCERS — GENE BILLINGSLEY, TONY CURTIS, ANDY LEWIS, RODGER MACGOWAN AND MARK SIMONITCH

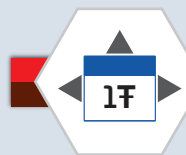
TECHNICAL ADVICE — EJNER FULSANG, AUTHOR OF *SPACECORP*, THE FIRST BOOK IN THE GALACTICAN SERIES; AVAILABLE ON AMAZON IN DIGITAL AND PAPER FORMATS.

Эффекты колоний

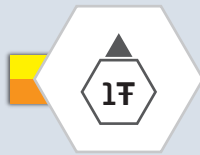
solo game
2-player
3-player
4-player



Каждый раз, когда противник колонизирует, получите 1F.



Всякий раз, когда противник выполняет контракт, получите 1F.



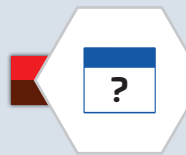
Всякий раз, когда противник или ИИ колонизирует, получите 1F.



Всякий раз, когда противник или ИИ выполняют контракт, получите 2F.



Каждый раз, когда ваш противник колонизирует, получите 2F.



Получите F равное напечатанной награде за любой невыполненный контракт Starfarers.



Всякий раз, когда вы колонизируете, включая эту, получите 1F.



В конце эпохи заявите права на любой невыполненный контракт.



Всякий раз, когда вы колонизируете, включая эту, вы получаете F, равное количеству колоний, которыми вы управляете.



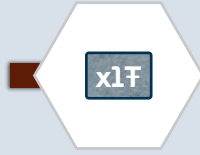
В конце эры получите 1F за каждую звездную систему без колонии (не Солнце).



Получите 1F за каждые две конкурирующие колонии в игре.



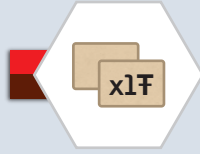
Всякий раз, когда ваш оппонент производит продукцию, получите 1F.



Получите 1F за каждый прорыв в игре.



Получите 1F за каждую точку, на которой у вас есть защищенная база.



Получите 1F за каждые две адаптации в игре.



Получите 1F за каждую адаптацию и прорыв, которыми вы владеете.



никакой особой выгоды

ОЧКИ КОЛОНИЙ (за раз только одно действие)

- ♦ ? CP, равное указанному на всех жетонах открытий в регионе;
- ♦ 1 CP, если у вас есть колония поблизости;
- ♦ 1 CP, если в регионе есть **Industrial** база;
- ♦ 1 CP, если в регионе 2 и более баз;
- ♦ 1 CP, если вы удалите из игры одну из своих команд в регионе;
- ♦ 1 CP, если вы накопите 8+ очков Build (12+ в системе с несколькими звездами) сыграв карты действий из руки и/или используя Инфра;
- ♦ 1 CP, если вы потратите 5F;
- ♦ 1 CP, если у вас есть **Enviro Tolerance Adaptation**.