КАССИОПЕЯ

Правила игры

В XXII веке человечество заселило Солнечную систему, построив обитаемые колонии на Луне, Марсе и крупнейших спутниках газовых гигантов. Люди освоили межзвёздные путешествия, добрались до Проксимы Центавра и начали покорять ближайшие солнечные системы. Терраформирование позволяет им менять атмосферу и ландшафт планет и строить базы за сотни световых лет от Земли.

В ближайших планах Человеческой Федерации — покорение пространств в созвездии Кассиопеи. Автоматические разведчики определили пять звёздных систем с планетами, наиболее пригодными для терраформирования и заселения. К ним отправляются звёздные экспедиции — каждый игрок возглавляет одну из них.

Состав игры

- **56 карт:**
  - 1 карта логистики
  - 5 карт-памяток
  - 6 карт космических объектов
  - 9 карт специалистов
  - 35 карт планет
- **98 жетонов:**
  - 28 жетонов монет
  - 20 жетонов ботов
  - 20 жетонов клеток
  - 20 жетонов линз
  - 10 жетонов капсул
- **5 фишек**
- **Правила игры**

Подготовка к игре

Перед первой партией аккуратно выдавите жетоны из картонных листов.

Каждый игрок выбирает цвет и получает фишку игрока выбранного цвета, а также 7 карт планет, принадлежащих одной системе (Шедар, Каф, Рукба, Сегин или Ахирд). У каждой карты планеты 2 стороны: «дикая» (оформленная в оранжевых тонах) и «терраформированная» (в голубых тонах). Каждый игрок перемешивает свои карты планет и выкладывает перед собой в ряд *«дикой» стороной* вверх **в случайной последовательности слева направо**. Планеты в каждой системе пронумерованы (Шедар-1, Шедар-2 и т. д.), но порядок планет, выложенных на столе перед игроком, не обязан соответствовать нумерации.

«Дикая»

«Терраформированная»

Если вы играете впервые, возьмите 6 карт специалистов с номерами I–VI. Если же это не первая ваша партия, сами выберите, с какими специалистами играть: вы должны взять **4 обязательные** (с номерами I–IV) карты специалистов и ещё несколько других на ваш выбор, чтобы всего получилось 6–8 специалистов.

Несколько карт специалистов (например, 3 любых) переверните на другую сторону. Затем перетасуйте выбранные карты специалистов и выложите в ряд в центре стола. Уберите всех специалистов, которые не используются, обратно в коробку.

В зависимости от выбора специалистов в игру добавляются карты космических объектов (спутники, базы, транспорты и/или станции). Если среди выбранных для игры специалистов есть **«Комендант/Диспетчер»**, выберите 1 любую карту **станции** и 1 любую карту **спутника** и добавьте их в игру. Если среди выбранных для игры специалистов есть **«Интендант/Капитан»**, добавьте в игру 1 карту **базы** и 1 карту **транспорта**. Все карты космических объектов положите ниже ряда специалистов любыми сторонами вверх.

Положите карту логистики ниже ряда специалистов стороной «Земля» вверх. Жетоны ресурсов сложите в общий запас.

Пример подготовки на 3 игроков

Основные принципы игры

Двусторонние карты

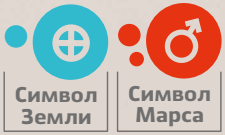
Все карты в игре двусторонние. В процессе партии любую карту можно перевернуть по определённым правилам. В этом случае активной станет противоположная сторона карты.

Логистика

Время от времени Человеческая Федерация, согласно межпланетному договору Земля-Марс, меняет основного поставщика звёздных экспедиций: вместо Земли базой снабжения становится Марс, и наоборот. Задача руководителя экспедиции — оптимизировать свою логистику.

На каждой планете игрока имеется символ Земли или Марса, причём с обратной стороны карты изображён противоположный символ. Логистика игрока считается оптимальной, если большинство символов на его планетах совпадает с символом на активной стороне карты логистики.

С одной стороны карты логистики — Земля, с другой — Марс



Если логистика игрока оптимальна, он может пользоваться свойствами специалистов и планет, которые обозначены как **«Логистика: (текст свойства)»**. В противном случае, если логистика не оптимальна, эти свойства недоступны игроку.

Стратегически важно следить за оптимизацией логистики и терраформировать планеты таким образом, чтобы большинство символов на них совпадало с текущим состоянием карты логистики.

Пример: *у игрока 4 планеты с символом Марса и 3 — с символом Земли, а карта логистики лежит Марсом вверх. Логистика игрока оптимальна, и если он использует инженера, то получает дополнительную .*

Ресурсы

В игре используются 5 типов ресурсов, представленных жетонами.

Монеты

Валютно-кредитная блокчейновая финансовая система — основа экономики человечества, покоряющего космос. Платёжную единицу называют монетой. За монеты можно приобретать любые другие ресурсы.

Боты

Нанороботы, или просто боты — микроскопические отряды роботов, управляемых с орбиты. Они способны глобально перестраивать структуру планеты от ядра до поверхности. Питаясь ресурсами планеты, боты создают океаны и континенты.
Стоимость: 1 монета.

Линзы

Орбитальные линзовые щиты, в просторечии называемые линзами, используют энергию солнечного света для изменения атмосферы планеты. Линзы способны создавать парниковый и ледниковый эффекты, разреживать и насыщать воздух. **Стоимость: 2 монеты.**

Клетки

Протозойные колонии микроорганизмов разработаны и выращены в генно-инженерных лабораториях. Поскольку они представляют одноклеточную жизнь, чаще их именуют клетками. Клетки подвергаются направленным мутациям и образуют первичную биосферу, в которую впоследствии внедряются земные микроорганизмы. Вскоре планета становится пригодной для жизни привычных растений и животных. **Стоимость: 3 монеты.**

Капсулы

Таинственные артефакты древней цивилизации странников, обнаруженной землянами в далёком космосе, позволяют больше узнать об устройстве Вселенной. Сейчас их тщательно исследуют учёные.

Капсулы можно покупать за монеты, **только если** это разрешают свойства специалистов. Капсулы не учитываются и не сбрасываются при перевороте карты логистики, и соперники не могут их украсть.

Капсула действует как **джокер**: 1 капсула заменяет 1 любой другой ресурс.

Фонд

В начале партии фонд каждого игрока равен 7 — по числу его планет, лежащих «дикой» стороной вверх (на этой стороне карты изображён). Чем больше ваших планет терраформировано, тем меньше становится ваш фонд (на «терраформированной» стороне символа фонда нет).

Агрессивные действия, доступные для вас в игре, разрешено проводить только против соперников, чей фонд меньше или равен вашему. Это отмечено в тексте карт, имеющих подобные свойства.

Специалисты

На лице и обороте 9 карт изображены 18 специалистов. Эти карты составляют ряд специалистов, и их может использовать любой игрок. В ряду активны только те специалисты, что лежат лицевой стороной вверх. В ходе партии карты специалистов можно переворачивать (за счёт определённых свойств и действий), но их нельзя менять местами с другими картами.

Строение карты специалиста

Планеты

В начале партии игрок получает 7 диких планет для терраформирования. Их свойства неактивны. Когда игрок терраформирует планету, он переворачивает её «терраформированной» стороной вверх и теперь ему доступно свойство этой планеты.

Стоимость терраформирования планеты указана в ресурсах на соседней карте — на планете слева от терраформируемой.

Стоимость «зациклена»: т. е. стоимость крайней левой планеты в ряду указана на карте крайней правой планеты в ряду. Если в ряду планет есть база на Фобосе или база на Луне, они никак не влияют на стоимость соседних планет.

В ходе партии карты планет нельзя менять местами с другими картами. Единственное исключение — использование свойства специалиста «Перевозчик».

Строение карты планеты

«Дикая» сторона

«Терраформированная» сторона

Космические объекты

Карты космических объектов используются в игре только в том случае, если в ряду специалистов есть специалисты с номерами VIII и/или IX (см. «Подготовка к игре»). На каждой стороне карты космического объекта — своё игровое свойство. Оно активно, когда карта лежит этой стороной вверх.

Выбор специалиста

В первом раунде первым ходит игрок, который последним разглядывал звёздное небо. Начиная с первого игрока и в порядке инициативы (в начале игры он соответствует направлению по часовой стрелке, а затем будет меняться) каждый игрок выбирает 1 специалиста и ставит свою фишку поверх его карты. На каждом специалисте может находиться только 1 фишка.

После того как все игроки выбрали по специалисту, порядок инициативы изменяется. Игроки делают индивидуальные ходы в том порядке, в котором фишки расположены на картах специалистов (слева направо) — это новый порядок инициативы.

Фазы индивидуального хода

В свой ход игрок выполняет действия в приведённом ниже порядке.

1) Забрать все монеты с выбранного специалиста

Если на выбранном специалисте лежат монеты, игрок забирает их себе.

2) Купить ресурс или разыграть свойство специалиста

Игрок может купить 1 ресурс:

а) 1 бот за 2 монеты или
б) 1 линзу за 3 монеты или
в) 1 клетку за 4 монеты

ИЛИ

применить свойство специалиста. **Если логистика игрока оптимизирована,** он после этого также может применить свойство логистики, указанное на карте этого специалиста.

3) Терраформировать 1 планету

Игрок может терраформировать 1 дикую планету, оплатив стоимость терраформирования, **обозначенную на карте планеты слева от неё.**

Игрок хочет терраформировать Салют. Для этого он платит (убирает в общий запас) две линзы и одну монету, указанные на карте слева (Тяньгун)

4) Переставить фишку

Игрок снимает свою фишку с карты специалиста и ставит её ниже этой карты.

Кроме того, во время своего хода игрок может применять свойства своих **терраформированных** планет и своих космических объектов: в тексте свойств указывается, когда их можно применять.

Конец раунда

Когда все игроки последовательно разыграли свой ход, наступает конец раунда. В конце раунда:

1. Переверните все карты специалистов, которые использовались в этом раунде (ниже этих карт стоят фишки игроков).
2. На все неиспользованные в этом раунде карты специалистов добавьте по 1 монете из резерва.

В следующем раунде игроки будут выбирать специалистов по порядку инициативы: первым будет выбирать игрок, чья фишка сейчас находится левее других, вторым — тот, чья фишка следующая, и т. д.

Победа

Игрок, терраформировавший свою седьмую планету, немедленно побеждает в партии.

Пример хода

Идёт третий ход в партии на троих игроков.

Выбор специалистов

Согласно расстановке, играющий красными выбирает нового специалиста первым, затем это делает играющий синими и в конце — жёлтыми.

Играющий красными в прошлом раунде терраформировал одну из своих планет (Цатоггуа), и оптимизация поставок пострадала. Желая это исправить, он выбирает марсианку. Играющий синими, видя, что поставки в этом ходу изменятся, пытается понять, насколько ему важно свойство логистики. Определившись, он выбирает интенданта, чтобы меньше зависеть от общих поставок. А вот играющему жёлтыми очень важна логистика, так как у него четыре поставки с Земли и только три с Марса. Поэтому он выбирает инженера, который разыгрывается раньше марсианки.

Розыгрыш свойств

Теперь изменяется порядок инициативы: первым будет ходить играющий жёлтыми, затем играющий красными, и последним — играющий синими.

Играющий жёлтыми применяет свойство станции странников и получает одну капсулу. Затем он забирает монету с инженера и применяет свойство торгового комплекса на планете Кирин, терраформированной на прошлом ходу, — получает ещё одну монету. По свойству инженера он раздаёт всем игрокам по одной линзе и берёт себе одну дополнительную, так как его логистика всё ещё оптимизирована. Дальше он решает терраформировать планету и выбирает Грифон. За это он уплачивает стоимость, указанную на соседней карте слева (в данном случае это Хоббит, требующий две линзы и одну монету). Уплатив стоимость в пул жетонов, играющий жёлтыми переворачивает карту планеты Грифон на «терраформированную» сторону. Свойство банковского комплекса на планете Грифон он применяет сразу же и прячет там свою единственную монету (её теперь нельзя украсть). В конце своего хода играющий жёлтыми сдвигает свою фишку ниже карты инженера.

Играющий красными в начале хода хочет применить свойство крейсера, но не может этого сделать, поскольку у играющего жёлтыми нечего забирать (капсулы брать нельзя, а монета защищена), а у играющего синими фонд выше. Играющий красными забирает с марсианки две монеты и разыгрывает её свойство: переворачивает карту логистики стороной «Марс» вверх. Тут же остальные игроки проверяют свой лимит ресурсов, и играющий синими вынужден сбросить один из них (выбирает одну линзу). Затем играющий красными получает одну монету по свойству логистики. И, наконец, он терраформирует планету Ктулху со стоимостью в одну клетку и две монеты. В конце своего хода играющий красными переставляет свою фишку ниже карты марсианки. Из ресурсов у него осталась линза и монета.

Играющий синими забирает одну монету с интенданта, по свойству интенданта забирает базу (стороной с «Фобосом» вверх, чтобы восстановить оптимизацию своей логистики) и получает одну монету от интенданта по свойству логистики. Играющий синими терраформирует Тяньгун, для чего уплачивает одну монету и две клетки (одну из них он заменяет капсулой), после чего переворачивает планету. В конце хода он также переставляет свою фишку ниже карты интенданта. У него остаётся одна монета и одна линза.

Конец хода

Инженер переворачивается и становится монтажником, марсианка переворачивается и становится землянином. На программиста, генетика, инспектора и коменданта нужно выложить по одной монете, и, наконец, интендант также переворачивается, становясь капитаном.

Остались вопросы по правилам?
Мы с радостью вам поможем!
Пишите свои вопросы на электронную почту vopros@hobbyworld.ru или задавайте нашему сотруднику в чате на hobbyworld.ru.

Создатели игры

Автор игры: Николай Пегасов
Развитие игры: Павел Ильин, Екатерина Рейес
Художники: Александр Шалдин,
Мария Ларикова, Т. Е. Сулиен, uildrim

Издатель: ООО «Мир Хобби»

Общее руководство: Михаил Акулов
Руководство производством: Иван Попов
Главный редактор: Александр Киселев
Выпускающий редактор: Валентин Матюша
Старший дизайнер-верстальщик: Иван Суховей
Дизайнер-верстальщик: Кристина Соозар
Корректор: Мария Шульгина
Директор по развитию бизнеса: Сергей Тягунов

Редакция благодарит Юлию Клокову за помощь в подготовке игры.

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.

© 2018 ООО «Мир Хобби». Все права защищены.

Версия правил 1.0

hobbyworld.ru

HOBBY WORLD
Играть интересно