

ЧЁРНЫЙ АНГЕЛ

Бездумно эксплуатируя природные ресурсы Земли, человечество превратило её в почти непригодную для жизни планету. Наконец, осознав содеянное, главы великих держав, стоя перед лицом необратимого разрушения Земли, были вынуждены на время забыть о разногласиях, объединить накопленные ими знания и построить крупнейший в истории космический корабль. Так был запущен проект «Чёрный ангел».

«Чёрный ангел» — это первый в истории межгалактический фрегат, которому предстоит отправиться в странствие длиной в несколько тысяч лет и перевезти генетическое наследие человечества далеко за пределы изученной галактики. Управление кораблём возложено на команду,

полностью состоящую из роботов. Однако ни одно из государств не желало доверять другим создание искусственного интеллекта (ИИ), который будет руководить этой командой. В поисках компромисса главы государств пришли к решению создать несколько ИИ. Они будут совместно управлять «Чёрным ангелом», а их работа будет измеряться в пунктах оценки (ПО).

В конце этого длительного и опасного странствия, когда корабль достигнет новой пригодной для жизни планеты, искусственному интеллекту, набравшему больше всего ПО, будет доверено возрождение человечества и наблюдение за началом новой эпохи...

Все доклады подтверждают, что «Чёрный ангел» приближается к планете Спес, пригодной для заселения и развития человеческой расы. Воспользуйтесь оставшимся до приземления временем, чтобы укрепить отношения с дружественными формами жизни, населяющими эту галактику. Однако опасайтесь смертоносных Разорителей, которые пойдут на всё, чтобы помешать вашему приземлению на Спес!

СОСТАВ ИГРЫ



План «Чёрного ангела»
(игровое поле)



4 планшета игроков



Оборотная сторона
Лицевая сторона
7 двусторонних частей
планшета космоса



Жетон и фишка
планеты Спес



Фигурка
«Чёрного ангела»



20 фигурок
космических кораблей



64 фигурки роботов
4 цветов (по 16 на игрока)



18 кубиков
(по 6 каждого цвета)



Оборотная сторона
Лицевая сторона
12 жетонов начальных
технологий 4 цветов
(по 3 на игрока)



Обычная сторона
Улучшенная сторона
48 жетонов технологий
(по 16 каждого цвета)



Оборотная сторона
Лицевая сторона
16 жетонов
передовых технологий



Оборотная сторона
Лицевая сторона
60 карт делегаций
(по 20 каждого цвета)



Оборотная сторона
Лицевая сторона
30 карт
Разорителей



8 фишек игроков
4 цветов
(по 2 на игрока)



40 ресурсов



30 фишек
повреждений/
обломков



Жетон первого
игрока



Оборотная сторона
Лицевая сторона
12 карт Зала
(для одиночной игры)



4 памятки

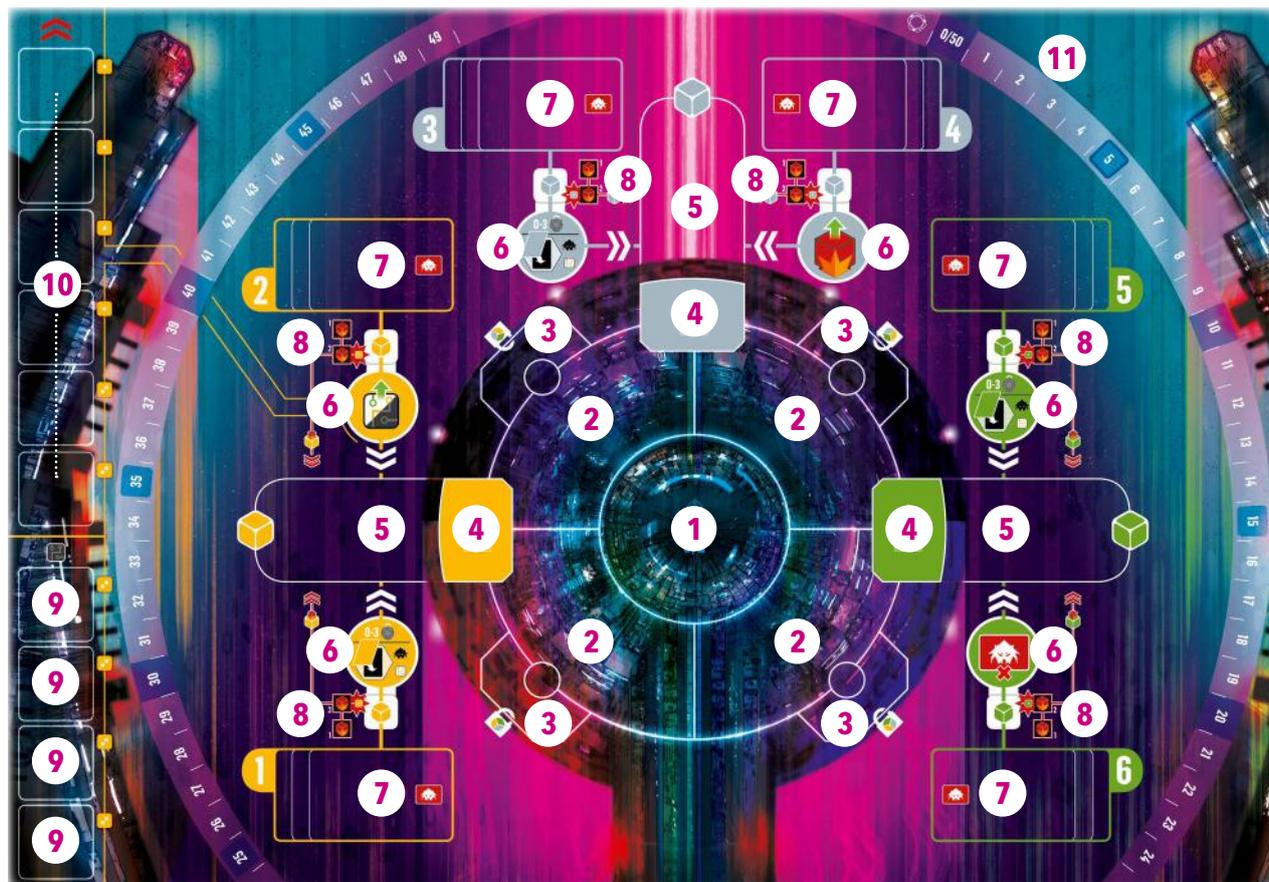


Правила игры
и приложение

Примечание. Количество роботов ограничено имеющимися в игре фигурками. Количество ресурсов, космических кораблей и фишек повреждений/обломков не ограничено — если у вас закончились эти компоненты, используйте подходящую замену.

ОПИСАНИЕ ИГРОВЫХ КОМПОНЕНТОВ

ПЛАН «ЧЁРНОГО АНГЕЛА»



На плане «Чёрного ангела» находятся области трёх цветов. Каждый из цветов связан с определённым типом действий: зелёный — уничтожение Разорителей и отправка делегаций на корабли отважных тсотов, серый — ремонт повреждений на «Чёрном ангеле» и отправка делегаций на базы мастеровитых ксавитов, оранжевый — изучение технологий и отправка делегаций на планеты, населённые мудрыми мелурианцами.

- 1 Комната отдыха. Здесь хранятся ваши роботы.
- 2 Отсеки игроков (открытая зона).
- 3 Отсеки игроков (зона повышенной безопасности).
- 4 Станции (оранжевая, серая и зелёная).
- 5 Зоны хранения кубиков (оранжевых, серых и зелёных).
- 6 Шесть действий.
- 7 Ячейки карт Разорителей.
- 8 Ячейки фишек повреждений.
- 9 Ячейки жетонов передовых технологий.
- 10 Панель жетонов технологий.
- 11 Шкала пунктов оценки.

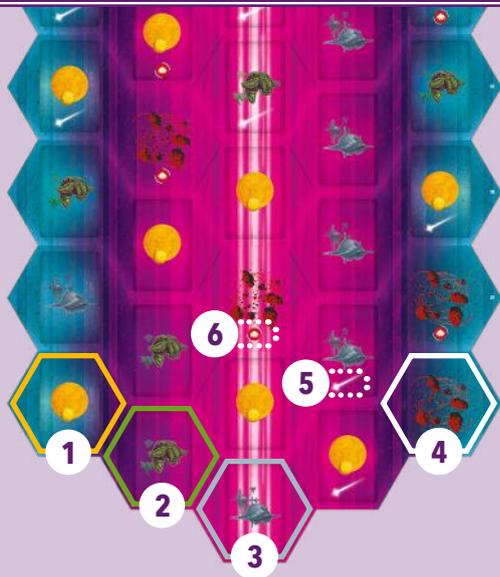
Мелурианцы

Пожалуй, самый высокоразвитый и определённо самый загадочный вид из ныне известных. Пока не удалось выяснить, почему мелурианцы с таким недоверием относятся к другим видам и крайне неохотно делятся с ними знаниями. Сами они утверждают, что хранят некие секреты ради сохранения равновесия во вселенной. Хотя при их уровне технологического развития мелурианцы могли бы жить в городах, не имеющих себе равных в галактике, они предпочитают обитать на негостеприимных планетах, где больше ни один вид выжить не способен.

Ксавиты

Из-за особенностей метаболизма этот вид вынужден обитать на огромных галактических станциях со строго контролируемой атмосферой. Ксавиты не только умелые торговцы, но и превосходные техники, специализирующиеся на восстановлении и переработке мусора и обломков, захламляющих космическое пространство. Благодаря этому им удаётся постоянно расширять свои галактические станции и создавать новые. Поговаривают, что, именно собирая космический мусор и перерабатывая собственные отходы, ксавиты со временем стали самой богатой расой во вселенной.

ПЛАНШЕТ КОСМОСА



- 1 Клетка с оранжевой планетой мелурианцев.
- 2 Клетка с зелёным кораблём тсотов.
- 3 Клетка с серой станцией ксавитов.
- 4 Клетка с астероидным полем.
- 5 Клетка с кометой (см. «Правила одиночной игры» на с. 15).
- 6 Клетка с кораблём Разорителей.

ПЛАНШЕТ ИГРОКА



- 1 Хранилища (ресурсы, обломки, корабли).
- 2 Сетка технологий (3 × 3).
- 3 Цветные стрелки технологий.
- 4 Чёрные стрелки передовых технологий.
- 5 Ячейки для жетонов начальных технологий.
- 6 Ячейки для удалённых жетонов передовых технологий.
- 7 Ячейки для розыгрыша карт.
- 8 Ячейки для удалённых карт делегаций.

Каждый ваш робот на станции на плане «Чёрного ангела» позволяет вам бросить 1 кубик, который, в свою очередь, отображает возможность робота выполнить действие.



Тсоты

Ныне кочевой народ, этот вид некогда населял многочисленные планеты в отдалённой галактике, пока Разорители не превратили великолепную федерацию тсотов в руины. Потомки выживших в той ужасной трагедии представителей вида отправились странствовать по галактикам. Они используют накопленные ранее знания для разработки боевых технологий, надеясь однажды положить конец военному превосходству Разорителей. Некоторые тсоты время от времени предлагают свои услуги другим видам... за определённую плату.

Разорители — общий враг

О жестокости Разорителей слагают легенды, ведь их единственная цель — уничтожить все прочие виды. Согласно легендам, тсоты, желавшие править вселенной, стремились создать непобедимое оружие — искусственно выведенный вид, единственной целью которого станут сражения. Если верить тому, что говорят, Разорители вырвались из-под контроля своих создателей. На деле мы знаем о них совсем немного. Они далеко не лучшие бойцы, да и не самый развитый вид в целом, однако у них есть два больших преимущества: численность и целеустремлённость.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

1 Поместите план «Чёрного ангела» в центр стола.

2 Разделите кубики по цветам и поместите каждую группу кубиков в зону хранения такого же цвета на плане «Чёрного ангела».

Примечание. При игре втроем используйте по 5 кубиков каждого цвета, а при игре вдвоём — по 4 кубика. Оставшиеся кубики верните в коробку.

3 Соберите планшет космоса, выложив его части в форме стрелки, указывающей на план «Чёрного ангела» (порядок, номера и стороны частей не имеют значения). Поместите фишку планеты Спес на номер части планшета, лежащей дальше всего от плана «Чёрного ангела». Жетон планеты Спес пока отложите — он понадобится в конце партии. Поместите фигурку «Чёрного ангела» на центральную клетку центральной части планшета космоса.

Примечание. При игре вдвоём используйте только 5 частей планшета космоса, а оставшиеся верните в коробку.

4 Положите фигурки кораблей, ресурсы и фишки поврежденных/обломков рядом с планом «Чёрного ангела» — это запас.

5 Разделите жетоны технологий на 3 стопки по цветам (оранжевый, серый, зелёный) обычной стороной (с символом в левом верхнем углу) вверх. Затем перемешайте каждую стопку по отдельности и положите рядом с планом «Чёрного ангела».

Возьмите по 1 жетону каждого цвета и поместите их в случайном порядке в первые 3 ячейки панели жетонов технологий (первые 2 ячейки с ценой 2 и первую ячейку с ценой 1).

Примечание. Игнорируйте обратную сторону жетонов — она используется только в варианте для опытных игроков (см. с. 14).

6 Перемешайте жетоны передовых технологий и поместите их рядом с игровым полем лицевой стороной вниз. Затем положите по 1 жетону передовой технологии лицевой стороной вверх в каждую ячейку для жетонов передовых технологий на плане «Чёрного ангела».

7 Разделите карты делегаций на 3 колоды по цветам (оранжевый, серый, зелёный). Затем перемешайте каждую колоду по отдельности и положите лицевой стороной вниз рядом с планом «Чёрного ангела».





- 8** Перемешайте карты Разорителей и положите получившуюся колоду лицевой стороной вниз рядом с планом «Чёрного ангела».

Примечание. При игре втроем уберите из колоды и верните в коробку 6 случайных карт Разорителей, а при игре вдвоем — 12 карт.

Возьмите верхнюю карту колоды Разорителей и положите её лицевой стороной вверх в ячейку на плане «Чёрного ангела» с номером действия, указанным на карте (от 1 до 6). Затем поместите 1 повреждение в первую ячейку повреждений этого действия. Возьмите ещё одну карту и проделайте то же самое. Если на новой карте указан тот же номер действия, положите её поверх первой карты с небольшим смещением, а затем поместите 1 повреждение во вторую ячейку повреждений этого действия.

Каждый игрок выбирает цвет и выполняет следующее:

- 9** Возьмите планшет игрока своего цвета и положите его перед собой.
- 10** Возьмите 2 фишки игрока своего цвета. Поместите одну из них на деление «5» шкалы пунктов оценки. Затем поместите вторую фишку в отсек игрока, расположенный ближе к вам, — это ваш отсек на эту партию.
- 11** Возьмите 8 роботов своего цвета. Поместите 5 роботов в комнату отдыха на плане «Чёрного ангела» и по 1 роботу на каждую станцию. Поместите остальных роботов вашего цвета в запас.
- 12** Случайным образом поместите 3 жетона начальных технологий своего цвета лицевой стороной вверх в выделенные ячейки сетки технологий на вашем планшете.
- 13** Возьмите в руку по 1 карте делегации каждого цвета (оранжевую, зелёную и серую) и 1 карту Разорителя.
- 14** Возьмите 1 ресурс, 1 фишку повреждения/обломка и 1 космический корабль и поместите их в соответствующие хранилища на своём планшете.

Чтобы завершить подготовку к игре, выполните следующее:

- 15** Любым способом выберите первого игрока и дайте ему жетон первого игрока (он понадобится при завершении партии). Раздайте игрокам по 1 памятке с номером, соответствующим их очередности хода (ход передаётся по часовой стрелке). В порядке очередности хода игроки бросают по 1 кубики каждого цвета (оранжевый, зелёный и серый) и помещают их в открытую зону своего отсека. Затем каждый игрок, кроме первого, получает бонус, указанный в правом верхнем углу его памятки.

Изменения в подготовке к игре для двоих участников см. на с. 14.

Охраняемый кубик. Ваш отсек разделён на 2 зоны: открытую зону и зону повышенной безопасности. Кубик, помещённый в зону повышенной безопасности, считается охраняемым — никто не может купить и использовать его (кроме хозяина отсека).

При подготовке к партии 3-й и 4-й игроки могут бесплатно переместить 1 кубик из своей открытой зоны в зону повышенной безопасности. В процессе игры у вас будут и другие возможности поместить кубик под охрану (см. с. 12).

ПОСЛЕДОВАТЕЛЬНОСТЬ ХОДА

Партия длится несколько раундов, в каждом из которых игроки по часовой стрелке делают по одному ходу. На своём ходу вы **должны выбрать одну из двух последовательностей** и выполнить её в следующем порядке:

ПОСЛЕДОВАТЕЛЬНОСТЬ А

1



Разыграйте карту рядом со своим планшетом (по желанию).

2



Используя 1 кубик, выполните действие либо на плане «Чёрного ангела», либо на планшете космоса.

3



Возьмите карту цвета использованного кубика и верните кубик в его зону хранения.

ПОСЛЕДОВАТЕЛЬНОСТЬ Б

1



Перебросьте свои кубики.

2



Перезагрузите свой планшет.

3



Продвиньте «Чёрного ангела» к планете Спас.

Примечание. Если вы не можете выполнить последовательность А, вы обязаны выполнить последовательность Б.

ПОСЛЕДОВАТЕЛЬНОСТЬ А

1

РАЗЫГРАЙТЕ КАРТУ РЯДОМ СО СВОИМ ПЛАНШЕТОМ

Вы можете поместить карту делегации или Разорителя из своей руки лицевой стороной вниз в одну из свободных ячеек вокруг сетки технологий на вашем планшете. Сделав это, вы активируете 1 или более жетонов технологий в том ряду или столбце сетки, рядом с которым вы поместили карту. Ваши дальнейшие действия зависят от типа выложенной карты:

- Если вы выложили **карту делегации**, она активирует только те жетоны технологий в соответствующем ряду или столбце сетки, что совпадают с ней по цвету.
- Если вы выложили **карту Разорителя**, она активирует **все** жетоны технологий в соответствующем ряду или столбце сетки.

Примечания:

- Вы можете активировать жетоны технологий в любом порядке.
- Жетоны передовых технологий нельзя активировать, их эффект применяется только в конце игры.
- Разыгрывайте карты лицевой стороной вниз. В данном случае имеет значение только тип (делегация или Разоритель) и цвет карты (если разыграна делегация).



Без инопланетных знаний с этими технологиями не разобраться.

Пример

Наталья разыгрывает зелёную карту делегации из руки в ячейку около второго ряда её сетки технологий. Она может активировать 2 зелёных жетона технологий в этом ряду. Разыграв карту Разорителя, она смогла бы активировать и оранжевый жетон в этом ряду.



A1

2

ВЫПОЛНИТЕ ДЕЙСТВИЕ, ИСПОЛЬЗУЯ 1 КУБИК

Сначала выберите кубик из своего отсека или из отсека противника. Если вы выбираете кубик из отсека противника, вы должны купить его: заплатить хозяину отсека 1 ресурс из своего хранилища (хозяин отсека не может отказаться). Вы не можете покупать охраняемые кубики.

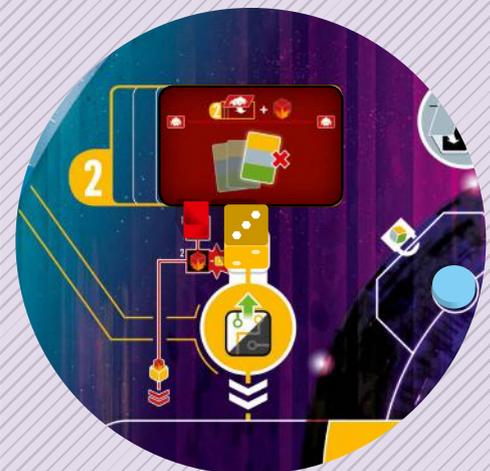


A2

Затем вы должны использовать выбранный кубик, чтобы выполнить действие либо **на плане «Чёрного ангела»** , либо **на карте делегации, лежащей на планшете космоса** . Выполните действие столько раз, сколько указано значением на кубике, или менее. Например, если вы использовали кубик со значением 2, выполните действие не более 2 раз. Используя кубик со значением 0, вы можете лишь частично выполнить действие управления космическим кораблём. Используя кубик со значением 1, 2 или 3, вы **должны** выполнить выбранное действие хотя бы 1 раз.

Примечание. У всех кубиков в игре грани со следующими значениями: 0 (грань со звездой), 1, 1, 2, 3 и 3. Разность значений на противоположных гранях всегда равна 2.

Любой ИИ знает, что умение направить нужное число роботов в нужное место и нужное время крайне важно для эффективного завершения миссии «Чёрного ангела».



Пример

Наталья поместила оранжевый кубик со значением 3 в ячейку действия изучения технологии. Перед тем как выполнить действие, она проверяет, не ухудшено ли оно и нет ли рядом с ним карты Разорителя. Рядом с действием лежит только 1 повреждение, поэтому действие не ухудшено. Однако в ячейке Разорителей рядом с этим действием есть 1 карта, поэтому **Наталья** должна перед выполнением действия применить её эффект (сбросить карту делегации).

Важно понимать, что изучение инопланетных технологий — неотъемлемая часть успеха нашей миссии. Принципы работы некоторых из них до сих пор остаются для нас загадкой, поэтому мы должны приложить все усилия, чтобы разобраться в них.

Пример

Используя оранжевый кубик со значением 3, **Наталья** может:

- Взять 3 жетона технологий стоимостью 1.
- Взять 1 жетон технологии стоимостью 1 и 1 жетон технологии стоимостью 2.
- Взять 1 жетон технологии стоимостью 1 и 1 жетон передовой технологии, чья стоимость всегда 2.

Так как на панели есть только 1 жетон технологии стоимостью 1, **Наталья** выбирает второй вариант.



ДЕЙСТВИЯ НА ПЛАНЕ «ЧЁРНОГО АНГЕЛА»

На плане «Чёрного ангела» доступны 6 действий — по 2 каждого цвета (оранжевый, серый, зелёный). Вы можете выполнять только действия того же цвета, что и выбранный кубик.

Поместите кубик в ячейку действия, которое вы хотите выполнить. Перед выполнением действия проверьте, не ухудшено ли оно и нет ли рядом с ним карты Разорителя.

Ухудшенное действие

Действие считается ухудшенным, если рядом с ним находятся 2 повреждения. В этом случае значение используемого кубика уменьшается на 1. Если рядом с действием находится только 1 повреждение, эффекта нет.

Примечания:

- Рядом с действием не может быть более 2 повреждений.
- Значение 0 на кубике не уменьшается, даже если действие ухудшено.

Карты Разорителей

Если в ячейке Разорителей рядом с действием есть хотя бы 1 карта Разорителя, перед выполнением действия примените постоянный эффект верхней карты Разорителя. Если вы не можете применить этот эффект (и только в этом случае), вы можете выполнить действие, потеряв 1 ПО.

A2



ДЕЙСТВИЕ. ИЗУЧЕНИЕ ТЕХНОЛОГИИ

Выполнив это действие 1 раз, вы можете взять 1 любой жетон технологии, кроме первых двух жетонов на панели и жетонов передовых технологий: для их получения нужно дважды выполнить это действие.

Примечания:

- *Взяв жетон технологии с панели, не кладите на его место новый и не сдвигайте оставшиеся.*
- *Взяв жетон передовой технологии, сразу же положите на его место новый жетон с верха стопки. Если в стопке закончились жетоны, освободившаяся ячейка остаётся пустой.*
- *У вас могут быть одинаковые жетоны технологий (как обычных, так и передовых).*

В любом порядке установите (выложите) полученные жетоны технологий по одному в сетку технологий на вашем планшете. Устанавливая жетон обычной технологии, следуйте направлению одной из цветных стрелок. Устанавливая жетон передовой технологии, следуйте направлению одной из 2 чёрных стрелок. Новый жетон технологии всегда смещает ранее установленные, из-за чего те могут быть вытолкнуты за пределы сетки и удалены. Кладите удалённые жетоны технологий рядом со своим планшетом, они могут пригодиться вам позже.

Примечание. Удалив жетон технологии с обломком на нём, поместите этот обломок в своё хранилище.

Удаление жетонов передовых технологий

Удалив жетон передовой технологии, немедленно положите его в одну из свободных ячеек в правой части своего планшета. В ячейке может находиться только 1 жетон передовой технологии. Ячейка, куда вы помещаете жетон, определяет максимум ПО, которые этот жетон принесёт при итоговом подсчёте. Изначально это 4 ПО, но каждая удалённая с планшета космоса карта делегации (см. с. 12), помещённая рядом с ячейкой, увеличивает максимум на 2 ПО. Неудалённые жетоны передовых технологий, а также жетоны, удалённые после того, как все 3 ячейки были заняты, принесут не более 4 ПО в конце игры.

Делегации, которые вы направляете к инопланетным нациям, приносят вам важные знания, позволяющие улучшить даже самые передовые технологии.



ДЕЙСТВИЕ. РЕМОНТ «ЧЁРНОГО АНГЕЛА»

Выполнив это действие 1 раз, вы можете убрать 1 любое повреждение с плана «Чёрного ангела» и превратить его в обломок. Вы можете либо поместить этот обломок на символ  жетона технологии на своём планшете, чтобы немедленно применить его эффект (обломок остаётся лежать на этом символе, отмечая, что эффект нельзя применить повторно), либо поместить его в хранилище на своём планшете.

Примечания:

- Кубик в зоне хранения, на котором лежит повреждение, считается ухушенным.
- Действием ремонта вы можете убирать повреждения как с действий, так и с кубиков.
- Если у действия лежат 2 повреждения, вы сперва должны убрать второе из них (ухудшающее действие).
- Вы не обязаны убирать все повреждения с 1 действия за 1 ход.



Многие отсеки повреждены! Расчистить мусор и залатать пробоины! Соберите обломки, они могут пригодиться нам в будущем.

Пример

Используя серый кубик со значением 2, **Наталья** убирает 2 повреждения с плана «Чёрного ангела» и превращает их в обломки, которые она может использовать для применения эффектов 2 жетонов технологий с её планшета. **Наталья** решает применить эффекты серого (получить 1 ПО) и оранжевого (взять 1 космический корабль из запаса) жетонов технологий.

ДЕЙСТВИЕ. УНИЧТОЖЕНИЕ РАЗОРИТЕЛЕЙ

Выполнив это действие 1 раз, вы можете уничтожить 1 Разорителя (убрать 1 карту Разорителя с плана «Чёрного ангела»), а затем взять эту карту в руку. Если в какой-либо ячейке Разорителей лежит несколько карт, **вы обязаны убрать все за 1 ход.**

Не пренебрегайте усилением защиты «Чёрного ангела» — чем дольше вы откладываете его, тем тяжелее вам придётся в бою! Кроме того, основу уничтоженных кораблей Разорителей можно пустить в дело!



Пример

Используя зелёный кубик со значением 2, **Марина** может уничтожить 2 Разорителей. Она решает убрать карту из ячейки действия 2 и ещё одну — из ячейки действия 4. **Марина** могла бы уничтожить 2 Разорителей в ячейке действия 3, но не могла бы уничтожить 2 Разорителей в ячейке действия 5, так как там лежат 3 карты Разорителей, и их всех нужно убрать за 1 ход.



ДЕЙСТВИЕ. УПРАВЛЕНИЕ КОСМИЧЕСКИМ КОРАБЛЁМ

В игре 3 действия управления космическими кораблями (по 1 каждого цвета). Вы можете переместить 1 из своих космических кораблей на планшете космоса на 1 клетку за каждое выполнение этого действия. В ход вы можете перемещать **только один и тот же** корабль. Закончив перемещение, вы можете выложить карту делегации на владение инопланетян той клетки, где остановился ваш корабль. Это действие состоит из 4 последовательных этапов.

1. ПЕРЕМЕЩЕНИЕ КОРАБЛЯ

Вы можете переместить 1 из своих кораблей на число клеток, равное значению используемого кубика, или меньше. Вы не можете проходить через клетки с астероидным полем или останавливаться на них. Вы можете либо переместить корабль, который уже находится на планшете космоса, либо отправить новый. Решив отправить новый корабль, возьмите робота своего цвета из комнаты отдыха на плане «Чёрного ангела» и поместите его в кабину корабля из вашего хранилища. Этот корабль начнёт движение из клетки с фигуркой «Чёрного ангела».

Примечания:

- Для выполнения этого действия вы можете использовать кубик со значением 0. В таком случае вы пропускаете 1-й этап (перемещение корабля), но должны выполнить 2—4-й этапы.
- В отличие от ваших кораблей «Чёрный ангел» может перемещаться через клетки с астероидным полем и останавливаться на них благодаря защитному барьеру. Если «Чёрный ангел» находится на клетке с астероидным полем (и только в этом случае), вы можете переместить корабль через клетку с астероидным полем и «Чёрным ангелом» или остановиться на ней. Если «Чёрный ангел» покинет эту клетку, все корабли на ней будут уничтожены.
- На одной клетке может находиться не более 2 кораблей. Они должны принадлежать разным игрокам.

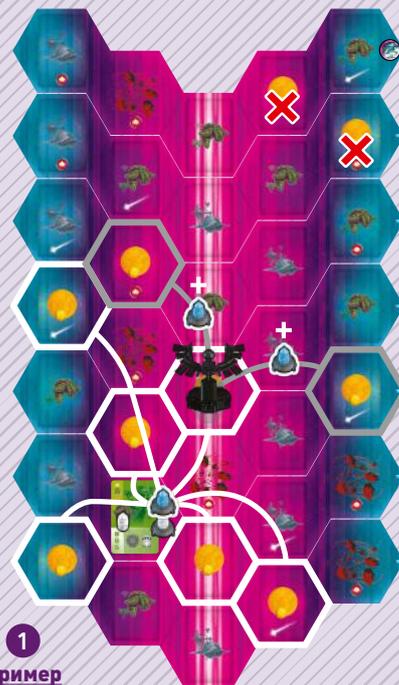
2. РОЗЫГРЫШ КАРТЫ ДЕЛЕГАЦИИ

Если ваш корабль заканчивает перемещение на пустой (без карты) клетке с владением инопланетян цвета кубика, который вы использовали, вы можете поместить на эту клетку карту делегации такого же цвета из руки.

Разыграв карту делегации, вы должны поместить своего робота из комнаты отдыха на символ награды карты (см. пример) перед тем, как получите её. С этого момента вы считаетесь владельцем карты. В качестве награды вы можете получить ПО, роботов, ресурсы или корабли.

Примечания:

- Поместите свой корабль в ячейку на правом краю карты делегации.
- Вы можете разыграть только 1 карту делегации в конце вашего перемещения, независимо от того, сколько раз вы можете выполнить действие благодаря кубикам.
- Вы можете не разыгрывать карту делегации, если хотите лишь переместить корабль. В этом случае вы пропускаете этапы 2—4.
- Если вы используете кубик со значением 0, вы обязаны разыграть карту делегации.
- Если у вас нет корабля и/или робота, требуемых для выполнения этого действия, вы не можете выполнить его.
- На каждой карте может находиться не более 2 кораблей. Они должны принадлежать разным игрокам.
- Вы можете поместить карту на клетку, где находится другой корабль и/или «Чёрный ангел». В таком случае поместите и корабль противника поверх карты — он сможет применить её эффект позже.



1

Пример

Используя оранжевый кубик со значением 3, **Марина** может либо переместить свой корабль, уже находящийся на планшете космоса, на 3 или менее клетки, либо отправить новый корабль и переместить его на 3 или менее клеток от «Чёрного ангела». **Марина** хочет достичь **планеты мелурианцев**, поэтому у неё есть 8 вариантов перемещений, для 2 из которых понадобится отправить новый корабль.

Встречи с дружелюбными инопланетными видами, вне всяких сомнений, — один из важнейших аспектов миссии «Чёрного ангела». Для успешного завершения миссии необходимо поддерживать дружественные отношения со всеми расами.



2

Пример

Долетев до **планеты мелурианцев** **Марина** разыгрывает оранжевую карту делегации и помещает свой корабль в ячейку на краю справа. Затем она кладёт своего робота из комнаты отдыха на символ награды (1 ПО) и сразу же получает её.

3. ПОЯВЛЕНИЕ РАЗОРИТЕЛЕЙ

Розыгрыш карты делегации может привлечь Разорителей, нацеленных на уничтожение «Чёрного ангела». Подсчитайте видимые символы кораблей Разорителей (☄) на соседних с разыгранной картой клетках. Поместите столько же карт Разорителей следующим образом:

- Возьмите верхнюю карту колоды Разорителей.
- Поместите её лицевой стороной вверх на план «Чёрного ангела» в ячейку Разорителей, рядом с действием, указанным на карте.
- Поместите 1 повреждение в первую свободную ячейку повреждения рядом с этим действием. Если у действия уже лежат 2 повреждения, положите его на кубик в зоне хранения цвета действия (на кубике может быть только 1 повреждение). Если в нужной зоне хранения нет кубиков или на всех кубиках лежат повреждения, игнорируйте этот эффект.

Примечания:

- Если в ячейке Разорителей уже есть карта(ы), положите новую поверх со сдвигом вправо так, чтобы было видно, сколько карт лежит в ячейке. Только эффект верхней карты влияет на действие.
- В ячейке Разорителей не может быть больше 3 карт. Если вы должны положить четвёртую карту в ячейку, сбросьте её и возьмите новую.
- Некоторые символы кораблей Разорителей находятся на ячейках для карт делегаций на планшете космоса. Поместив карту делегации в такую ячейку, вы накрываете символ (он не учитывается при подсчёте).

4. ПОЯВЛЕНИЕ НОВЫХ ЖЕТОНОВ ТЕХНОЛОГИЙ

Каждая карта делегации добавляет на панель жетонов технологий 1 или 2 новых жетона (указано символами в левом верхнем углу карты). Возьмите жетоны технологий соответствующих цветов и выложите их на панель в порядке, указанном на карте (сверху вниз). Новые жетоны технологий всегда смещают те, что уже находятся на панели. Вытолкнутые за пределы панели жетоны технологий удаляются и помещаются в стопку сброса.



Пример

3 Марина подсчитывает видимые символы кораблей Разорителей вокруг клетки, на которую она разыграла карту. Видны 2 символа. Она берёт верхнюю карту из колоды Разорителей, кладёт её в ячейку указанного на карте действия (5), после чего сразу помещает 1 повреждение в ячейку рядом с действием. Затем Марина берёт ещё одну карту из колоды и тоже кладёт её в ячейку указанного действия (3). Так как рядом с этим действием уже 2 повреждения, она кладёт 1 повреждение на серый кубик в зоне хранения.

4 В левом верхнем углу разыгранной карты делегации указаны символы оранжевого и серого жетонов технологий. Марина выкладывает их в указанном на карте порядке, сдвигая уже лежащие на панели жетоны технологий.



ДЕЙСТВИЯ ВО ВЛАДЕНИЯХ ИНОПЛАНЕТЯН НА ПАНШЕТЕ КОСМОСА

Вы можете выполнять действия, указанные на некоторых картах делегаций, лежащих на планшете космоса. В игре 2 типа карт делегаций:

Временная делегация



Действие на карте **временной делегации** выполняется только 1 раз — когда эту карту удаляют с планшета космоса (см. с. 12 и с. A1 в приложении).

Постоянная делегация



Действие на карте **постоянной делегации** можно выполнять, пока она находится на планшете космоса, учитывая следующее:

- Вы должны использовать кубик цвета карты делегации.
- На этой карте делегации должен быть ваш робот или корабль.

Если вы отвечаете этим 2 условиям, за каждое выполнение действия на выбранной карте применяйте её эффект (описание эффектов карт делегаций см. в приложении).

A2

Используемый кубик помещайте на рисунок выбранной карты делегации.

Важно! Если вы выполняете действие на чужой карте (с роботом противника), то владелец карты тоже может выполнить действие на этой карте 1 раз (ему не нужно использовать кубик) после того, как вы выполните его нужное количество раз.



Пример

Используя оранжевый кубик со значением 3, **Наталья** решает выполнить действие карты **Марины**, где находится её корабль: она немедленно получает 3 корабля и 3 ПО. Так как **Марина** — владелец этой карты, она тоже выполняет это действие 1 раз: получает 1 корабль и 1 ПО.

A3

3 ВОЗЬМИТЕ КАРТУ ЦВЕТА ИСПОЛЬЗОВАННОГО КУБИКА И ВЕРНИТЕ КУБИК В ЗОНУ ХРАНЕНИЯ

Возьмите из колоды в руку карту делегации цвета только что использованного кубика. Верните использованный кубик в зону хранения — он снова становится доступным.

Важно! В конце вашего хода у вас в руке может быть не более 6 карт делегаций (карты Разорителей не учитываются). Сбросьте любые карты делегаций сверх этого числа.

Примечание. Если в колоде делегаций не осталось карт, перемешайте сброшенные карты этого цвета и сформируйте новую колоду. Если в сбросе этой колоды нет карт, новая колода не формируется.



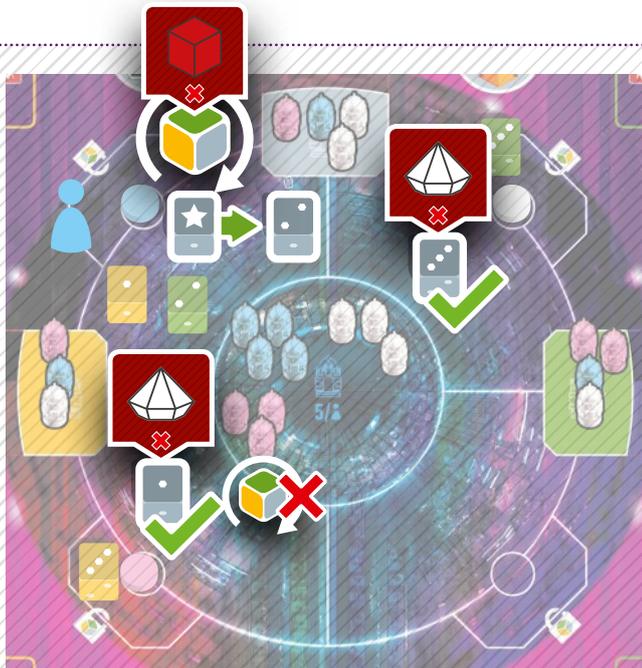
ОБЛОМКИ

Выполняя последовательность А, вы можете потратить 1 обломок из своего хранилища, чтобы перевернуть 1 кубик в своём отсеке на противоположную грань, а затем выполнить действие, используя этот кубик.

Примечания:

- Вы не можете использовать обломки с жетонов технологий.
- Разность значений на противоположных гранях кубика всегда равна 2.

Важно! Вы не можете перевернуть кубик, купленный у противника.



Пример

В отсеке **Марины** 3 кубика:

- 1 оранжевый кубик со значением 1.
- 1 серый кубик с символом звезды (считается нулём).
- 1 зелёный кубик со значением 2.

Марина хочет выполнить действие управления кораблём и направить свой корабль на станцию **Ксавитов**. Для этого она должна использовать серый кубик со значением не менее 2. **Марина** решает потратить 1 обломок из своего хранилища и перевернуть серый кубик со значением 0 на противоположную грань со значением 2. Теперь она может использовать его для выполнения задуманного.

В открытой зоне **Наталья** есть серый кубик со значением 1. **Марина** могла бы его купить, отдав **Наталье** 1 ресурс, но этого значения недостаточно, а она не сможет перевернуть купленный кубик.

В открытой зоне **Валентина** есть серый кубик со значением 3. **Марина** могла бы купить его, отдав **Валентине** 1 ресурс, и выполнить запланированное действие, используя этот кубик. Однако она решает сохранить ресурс и использовать свой кубик.

1 ПЕРЕБРОСЬТЕ СВОИ КУБИКИ

Вы можете выбрать последовательность Б, даже если в вашем отсеке ещё есть кубики. Но в таком случае **вы должны потерять** число ПО, равное сумме значений на этих кубиках, а затем вернуть кубики в соответствующие зоны хранения.

За каждого своего робота на станции вы должны бросить 1 кубик цвета этой станции. Возьмите кубики из соответствующих зон хранения (их количество ограничено), бросьте и поместите в открытую зону своего отсека.

Примечания:

- Если в какой-либо зоне хранения меньше кубиков, чем у вас роботов на станциях того же цвета, бросьте столько кубиков, сколько есть в зоне.
- За каждый кубик с повреждением, который вы должны бросить, потеряйте 1 ПО, а затем верните повреждение в запас.
- Вы не можете отказаться бросать кубик, даже если на нём лежит повреждение.

Вы можете поместить 1 (и только 1) из своих кубиков под охрану, потратив 1 ресурс (поместив его в запас).



Пример

Валентин решает выполнить последовательность Б. Так как у него в отсеке только 1 кубик со значением 0, он не теряет ПО. Вернув этот кубик, **Валентин** берёт из зон хранения по 1 кубику за каждого своего робота на станциях: 1 оранжевый, 2 серых и 1 зелёный. На последнем кубике в оранжевой зоне хранения лежит повреждение, поэтому **Валентин** теряет 1 ПО. После этого он бросает 4 полученных кубика и помещает серый кубик под охрану, потратив 1 ресурс.

2 ПЕРЕЗАГРУЗИТЕ СВОЙ ПЛАНШЕТ

Сбросьте все карты делегаций и Разорителей из ячеек в левой и нижней частях планшета. Не сбрасывайте удалённые карты, подложенные под правую часть планшета. Переместите все обломки с ваших жетонов технологий в своё хранилище.

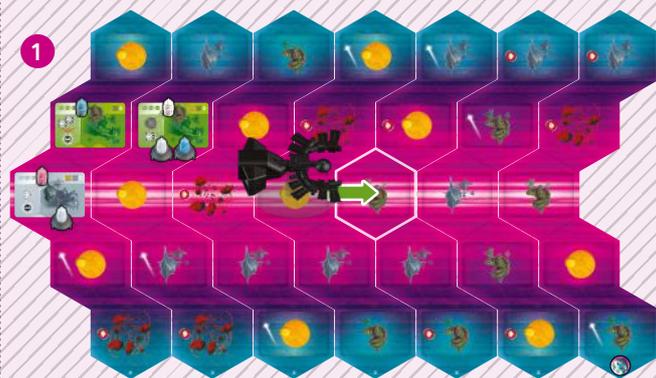


3 ПРОДВИНЬТЕ «ЧЁРНОГО АНГЕЛА» К ПЛАНЕТЕ СПЕС

Чтобы завершить последовательность Б, выполните следующее:

- Переместите фигурку «Чёрного ангела» на 1 клетку вперёд по прямой линии (удаляясь от плана «Чёрного ангела»).
- Удалите все карты делегаций с первой части планшета космоса (ближайшей к плану «Чёрного ангела»). В любом порядке примените эффекты удалённых карт временных делегаций. Применяя эффекты, не учитывайте только что удалённые карты. Применив все эффекты, верните удалённые карты владельцам — те помещают их под правую сторону своих планшетов в ячейки соответствующих цветов. Верните всех роботов и корабли с этих карт в запас.
- Переверните первую часть планшета космоса и поместите её в конец планшета, а затем подвиньте все части планшета космоса к плану «Чёрного ангела».

Важно! Если фишка планеты Спес находится на первой части планшета космоса (а вы должны убрать и перевернуть её), верните её в коробку. Перевернув и поместив часть планшета космоса в конец, положите на её центральную клетку жетон планеты Спес — она появилась в зоне видимости, и вскоре ваше путешествие подойдёт к концу!



Пример

- 1 Перегрузив свой планшет, **Валентин** продвигает фигурку «Чёрного ангела» на 1 клетку планшета космоса по прямой.
- 2 Затем 2 карты с первой части планшета космоса удаляются. Так как это карты постоянных делегаций, они возвращаются владельцам (**Наталье** и **Марине**) без применения каких-либо эффектов. Владельцы подкладывают полученные карты под планшет в ячейки тех же цветов. Роботы и корабли, находившиеся на картах, возвращаются в запас.
- 3 **Валентин** завершает последовательность Б, переворачивая и перекладывая первую часть планшета космоса в конец и двигая все части планшета космоса к плану «Чёрного ангела».



КОНЕЦ ИГРЫ

При выполнении одного из следующих условий завершите текущий раунд, а затем сыграйте ещё один полный раунд и перейдите к итоговому подсчёту.

- Фигурка «Чёрного ангела» переместилась на клетку с жетоном планеты Спас (**во время последовательности Б**).
- Закончились карты в колоде Разорителей (**во время последовательности А**).

Отыграв последний раунд, подсчитайте ПО так, как описано ниже.

К ПО, заработанным во время партии, прибавьте ПО за жетоны передовых технологий. Жетоны передовых технологий, не удалённые из сетки технологий либо удалённые после того, как все 3 ячейки были заняты, приносят не более 4 ПО. Жетоны передовых технологий в ячейках приносят не более чем 4 ПО (лимит увеличивается на 2 ПО за каждую карту делегации рядом с ячейкой).

Если «Чёрный ангел» достиг планеты Спас, вы можете обменять ваших **роботов** из комнаты отдыха, а также **ресурсы** и **корабли** из ваших хранилищ на ПО. Каждые 2 робота, ресурса и/или корабля приносят 1 ПО.

Если «Чёрный ангел» не достиг планеты Спас, оставшиеся роботы, ресурсы и корабли не приносят ПО.

Участник, набравший больше всего ПО, выигрывает! В случае ничьей претенденты делят победу.

Примечания:

- Выполнив одно из условий конца игры, **больше не перемещайте фигурку «Чёрного ангела»**. Вы по-прежнему можете выполнять последовательность Б, пропуская фазу БЗ (не удаляя карты).
- Если игра заканчивается из-за опустевшей колоды Разорителей, перемешайте сброс и сформируйте новую колоду.
- Перед итоговым подсчётом все обломки с жетонов технологий перемещаются в ваше хранилище.
- Если у вас несколько одинаковых жетонов передовых технологий, при подсчёте ПО за каждый из них вы должны использовать разные компоненты (жетоны, обломки и т. д.).

Важно! На вашем последнем ходу, если вы вынуждены выполнить последовательность Б, вы можете спастись.

Остались вопросы?
Смотрите FAQ на pearlgames.be/home



Пример

Перед началом итогового подсчёта у **Натальи** 34 ПО. На её планшете 2 жетона передовых технологий. Один из них приносит по 2 ПО за зелёный жетон технологии в её сетке технологий. Так как этот жетон не был удалён (он лежит в сетке технологий), он приносит **Наталье** всего 4 ПО, хотя у неё в сетке технологий 3 зелёных жетона. Второй жетон передовой технологии приносит по 2 ПО за карту Разорителя в руке. Так как этот жетон передовой технологии был удалён и лежит в ячейке с 3 серыми картами, **Наталья** может получить за него до 10 ПО (4 ПО + по 2 ПО за карту). К сожалению, у неё в руке всего 4 карты Разорителей, поэтому она получает за этот жетон только 8 ПО. Пока что она набрала 46 ПО.

«Чёрный ангел» достиг планеты Спас, поэтому **Наталья** может обменять своих роботов с плана «Чёрного ангела», а также ресурсы и корабли из хранилищ на ПО (1 ПО за каждую пару из ресурсов, кораблей и/или роботов). У неё 3 робота в комнате отдыха, 1 ресурс и 1 корабль, которые в сумме приносят ещё 2 ПО.

Итоговый счёт Натальи — 48 ПО.

ИГРА ВДВОЁМ

На этапе 11 подготовки к игре поместите по 1 роботу неиспользуемого цвета на все станции. Первый игрок бросает кубики нейтрального игрока и кладёт их в неиспользуемый отсек.

В процессе партии вы можете покупать кубики нейтрального игрока, выплачивая ресурсы в запас. Как и кубики, покупаемые у игрока-человека, их нельзя переворачивать.

Каждый раз, выполняя последовательность Б, вам также нужно будет взаимодействовать с кубиками нейтрального игрока следующим образом: оставляйте в отсеке нейтрального игрока кубики со значениями 1, 2 или 3, а кубики со значением 0 возвращайте в их зоны хранения. Затем за каждый недостающий цвет в отсеке нейтрального игрока бросайте соответствующий кубик, если у него есть робот на станции нужного цвета.

Помещая робота на станцию, убирайте с неё робота нейтрального игрока (если есть). Таким образом, в процессе игры на станциях может не остаться роботов нейтрального игрока, и вы больше не будете бросать за него кубики.

ВАРИАНТ ДЛЯ ОПЫТНЫХ ИГРОКОВ

Освоившись с правилами, вы можете попробовать усложнённый вариант игры. Используйте описанные ранее правила со следующими изменениями:

ЖЕТОНЫ ТЕХНОЛОГИЙ

Используйте обе стороны жетонов технологий:

- Обычную сторону с символом  в верхнем левом углу.
- Улучшенную сторону с белой верхней частью.

Выкладывая жетоны технологий на панель при подготовке к игре и в процессе партии, кладите их улучшенной стороной вверх.

Выполняя действие изучения технологии, устанавливайте жетоны в свою сетку технологий улучшенной стороной вверх.

Эффект «1x»

Подробное описание подобных эффектов см. на с. А4 в приложении.

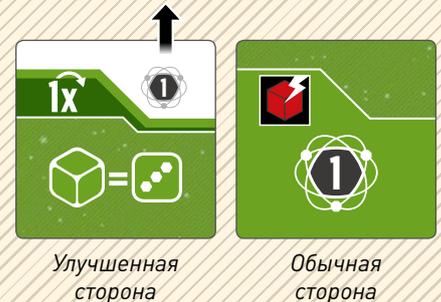
Улучшенная сторона жетонов технологий позволяет вам единожды применить её эффект «1x» и улучшить выполняемое действие.

Выполняя действие, совпадающее с цветом жетонов технологий в вашей сетке, вы можете перевернуть сколько угодно таких жетонов на обычную сторону и применить их эффект «1x», улучшая действие.

Например, вы можете одновременно изменить цвет кубика и выставить на нём значение 3.

Важно! Разыгрывая карты рядом со своим планшетом в фазе А1 и используя обломки, полученные при выполнении действия ремонта «Чёрного ангела», вы можете активировать только жетоны, лежащие обычной стороной вверх. Вы можете в любой момент перевернуть любые жетоны технологий в своей сетке обычной стороной вверх, чтобы получить возможность активировать их. В этом случае вы «потеряете» их эффект «1x».

Напоминание
о действии обычной
стороны



Пример

Наталья покупает зелёный кубик **Валентина** со значением 1, заплатив ему 1 ресурс. Затем она применяет эффект «1x» жетона технологии на её планшете и переворачивает купленный кубик значением 3 вверх, чтобы выполнить действие несколько раз.

Наталья переворачивает использованный жетон. С этого момента она будет получать по 1 ПО, активируя жетон картой или обломком.

3 ИЗМЕНЁННАЯ ФАЗА А3

На этапе 3 последовательности А возьмите 2 карты цвета использованного кубика из колоды, выберите и оставьте себе одну из них, а вторую сбросьте. После этого верните кубик в его зону хранения.

Примечание. Если вы изменяли цвет кубика, применив эффект «1x», вы всё равно берёте карты изначального цвета кубика.

ПРАВИЛА ОДИНОЧНОЙ ИГРЫ

Как и в обычной партии, вы играете за ИИ, стремящегося набрать как можно больше ПО к концу полёта. В этом варианте вашим виртуальным противником станет Эал, и он сделает всё возможное, чтобы обойти вас! В этом варианте вы можете использовать как обычные, так и усложнённые правила.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Подготовьтесь к игре, как описано на с. 4—5, но со следующими изменениями:

- Этап 2. Поместите по 4 кубика каждого цвета в зоны хранения на плане «Чёрного ангела».
- Этап 3. Используйте только 5 частей планшета космоса.
- Этап 8. Уберите из колоды Разорителей 12 карт.

Выполнив этапы 9—14 подготовки к игре, выберите цвет для Эала и сделайте следующее:

- Верните планшет Эала в коробку — он ему не понадобится.
- Поместите одну фишку Эала на деление «5» шкалы пунктов оценки, а другую — в один из отсеков.
- Поместите по 1 роботу Эала на каждую станцию, а остальных роботов поместите в комнату отдыха.
- Верните 3 жетона начальных технологий Эала в коробку — они ему не понадобятся.
- Не раздавайте Эалу ни карты делегаций, ни карту Разорителя.
- Не раздавайте Эалу ни ресурсы, ни фишки повреждений/обломков, ни корабли.
- Не раздавайте Эалу памятку (он не получает её бонус).

Бросьте кубики Эала, перемешайте его карты и положите их лицевой стороной вниз, сформировав колоду.

Вы — первый игрок, а Эал будет ходить вторым. У Эала нет хранилища, поэтому каждый раз, когда он должен получить корабль, ресурс, робота, жетон технологии, жетон передовой технологии, обломок или карту Разорителя, он немедленно получает вместо них ПО по курсу, указанному на рубашках его карт.

ПРОЦЕСС ИГРЫ

Завершив свой ход, выполните ход за Эала, руководствуясь следующим:

В отсеке Эала есть хотя бы 1 кубик

Откройте карту с верха колоды Эала. На ней указано, кубик какого цвета он хочет использовать и какое действие он хочет выполнить. Если на вашем ходу вы выполняли последовательность А, Эал использует верхнюю часть карты. Если вы выполняли последовательность Б, Эал использует нижнюю часть карты. Если у Эала нет кубика указанного цвета, он использует другую часть карты. Если у него нет и такого кубика, он возвращает неохраняемый кубик третьего цвета в соответствующую зону хранения и получает 3 ПО.

В отсеке Эала нет кубиков

Бросьте за Эала кубики и передвиньте фигурку «Чёрного ангела» так же, как вы делаете это, выполняя последовательность Б. Эал никогда не помещает кубики под охрану.

Каждый раз, когда карту любой делегации Эала удаляют, он немедленно получает 3 ПО. Все удалённые карты Эала кладите в сброс, а его роботов возвращайте в комнату отдыха.

ВЫБОР КУБИКА

Выбирая из нескольких кубиков одного цвета, **Эал всегда использует кубик с наибольшим значением**. Если на нескольких кубиках одного цвета одинаковое наибольшее значение, Эал использует свой кубик. Если кубик с наибольшим значением принадлежит вам, Эал купит его (возьмите 1 ресурс из запаса). Как и в обычной игре, Эал не может покупать охраняемые кубики.

РОЗЫГРЫШ ДЕЙСТВИЙ ЭАЛА

Эал всегда выполняет действие так, чтобы набрать как можно больше ПО. Если в ячейке у действия есть карта Разорителя, Эал выполняет своё действие как обычно, ничего не теряя (применяется только эффект, добавляющий повреждение). Если действие ухудшено, значение на кубике Эала уменьшается на 1.



ДЕЙСТВИЕ. ИЗУЧЕНИЕ ТЕХНОЛОГИИ

Карта Эала определяет, жетоны каких технологий он хочет получить.



Эал получает 1 жетон передовой технологии, если значение на используемом кубике позволяет. Если на кубике значение 1, Эал берёт жетон технологии стоимостью 1 (если на панели таковые есть). Если на кубике значение 2, Эал берёт жетон передовой технологии. Если на кубике значение 3, Эал берёт и жетон передовой технологии, и жетон технологии стоимостью 1 (если на панели таковые есть).



Эал получает только жетоны технологий с панели.

Получая жетоны технологий с панели, Эал выбирает тот, что будет удалён раньше (находится ближе к краю панели). Получая жетон передовой технологии, Эал выбирает жетон из ячейки, находящейся ближе всего к панели. После этого сдвиньте жетоны передовых технологий, как если бы они лежали на панели, и выложите новый жетон.

Если Эал использует кубик со значением 0 или не может выполнить это действие (либо на панели нет подходящих жетонов технологий, либо из-за ухудшенного действия Эал уменьшил значение кубика до 0), он получает 3 ПО.



ДЕЙСТВИЕ. РЕМОНТ «ЧЁРНОГО АНГЕЛА»

За каждое выполнение этого действия Эал убирает 1 повреждение в порядке, указанном на карте:

- По часовой стрелке ↻ (продвигаясь от 1 к 6).
- Против часовой стрелки ↺ (продвигаясь от 6 к 1).

Эал убирает повреждения с ухудшенных кубиков, если больше нигде не осталось повреждений.

Если Эал использует кубик со значением 0 или не может выполнить это действие (либо нигде нет повреждений, либо из-за ухудшенного действия Эал уменьшил значение кубика до 0), он получает 3 ПО.



ДЕЙСТВИЕ. УНИЧТОЖЕНИЕ РАЗОРИТЕЛЕЙ

За каждое выполнение этого действия Эал уничтожает 1 Разорителя в порядке, указанном на карте:

- По часовой стрелке ↻ (продвигаясь от 1 к 6).
- Против часовой стрелки ↺ (продвигаясь от 6 к 1).

Эал всегда пытается уничтожить наибольшее число Разорителей. Если из-за какой-то ячейки он уничтожит меньше Разорителей, чем мог бы, он пропустит эту ячейку.

Если Эал использует кубик со значением 0 или не может выполнить это действие (либо нигде нет Разорителей, либо из-за ухудшенного действия Эал уменьшил значение кубика до 0), он получает 3 ПО.



ДЕЙСТВИЕ. УПРАВЛЕНИЕ КОРАБЛЁМ

Для этого действия значение используемого кубика Эала неважно.

Сначала Эал берёт карту цвета используемого кубика.

Если это **карта временной делегации**, он помещает её на соответствующее владение инопланетян на 1-й части планшета космоса. Если на ней нет свободного нужного владения, он помещает карту на 2-ю часть и т. д. Если на части планшета 2 свободных подходящих владения, он помещает карту на клетку с кометой.

Если это **карта постоянной делегации**, он помещает её на соответствующее владение инопланетян на 5-й части планшета космоса. Если на ней нет свободного нужного владения, он помещает карту на 4-ю часть и т. д. Если на части планшета несколько свободных подходящих владений, он помещает карту на клетку с кометой.

В обоих случаях, если Эал помещает карту на клетку с кометой, он немедленно получает 3 ПО.

Затем он разыгрывает действие в обычном порядке (помещает робота, выкладывает Разорителей, выкладывает новые жетоны технологий), не помещая свой корабль на карту.

ПОЯСНЕНИЯ

- Если вы выполняете действие на карте постоянной делегации, принадлежащей Эалу (на карте находится его робот), Эал всегда выполняет действие на ней 1 раз.
- Если в колоде Эала закончились карты, перемешайте сброс и сформируйте новую колоду.
- Если для какого-либо действия Эала нужен робот, считается, что он всегда у него есть.
- Если вы покупаете кубик Эала, он возвращает полученный ресурс в запас и получает 1 ПО.
- В конце хода Эала использованный им кубик возвращается в зону хранения.

КОНЕЦ ИГРЫ

Наступление конца игры определяется по обычным правилам. Эал не получает дополнительных ПО в конце игры.

Если вы набрали больше ПО, чем Эал, поздравляем, вы победили!

Вы можете менять уровень сложности игры, изменяя число ПО, с которыми начинает Эал:

- Низкая сложность — 0 ПО.
- Обычная сложность — 5 ПО.
- Высокая сложность — 10 ПО.
- Экстремальная сложность — 15 ПО.

СОЗДАТЕЛИ ИГРЫ

Авторы игры: **Себастьян Дюжарден, Ксавье Жорж и Ален Орбан**
Художник, графический дизайнер и 3D-модельер фигурок: **Иэн О'Тул**
Автор и редактор оригинальных правил игры: **Рено Злуа**

РУССКОЕ ИЗДАНИЕ ИГРЫ

Издатель: **Crowd Games**
Руководители проекта: **Максим Истомирин и Евгений Масловский**
Выпускающий редактор: **Филипп Кан**
Переводчик: **Катерина Шевчук**
Редактор: **Алина Кривошлыкова**
Корректор: **Анна Полянская**
Верстальщик: **Ульяна Гребенева**

