



ГРАВИТАЦИЯ

ПАРЯЩИЕ ОСТРОВА

КНИГА ПРАВИЛ



Мир Парящих Островов многие годы процветал под властью Дома Королей. Но когда королевская власть ослабла, а люди научились управлять островами, спокойствию пришёл конец. Желание сделать свой остров центром мира в сочетании с нехваткой ресурсов привело к беспощадному столкновению корпораций, погрузив в пучину междоусобиц всю цивилизацию.

Машины и механизмы, которые позволяют островам перемещаться и парить под облаками, работают на летучей субстанции, синтезируемой из важнейшего ресурса, имя которому – гравитация. Залежи гравитации обычно располагаются по окраинам островов, оттуда по гравипроводам её перекачивают на перерабатывающие заводы в центре острова.

Технологии, основанные на использовании гравитации, со временем обрели невиданное развитие. Люди застроили заводы по переработке гравитации все острова и практически исчерпали её месторождения. Это привело к дальнейшему росту цен и к эскалации борьбы за оставшиеся источники гравитации.

В ваших силах – повлиять на дальнейшую судьбу этого мира! Возглавьте отряд охотников за островами одной из корпораций и добейтесь контроля над всеми островами. Тем самым вы не только утвердите господство вашей корпорации и разбогатеете сами, но и избавите мир от дальнейших войн!

СОСТАВ ИГРЫ

Правила игры



7 двусторонних тайлов парящих островов



48 карт действий:
по 12 по каждого игрока



4 двусторонние карты дирижаблей



4 карты «Рокировка»
1 памятка



26 жетонов постоянной гравитации:
16 – 1 гравитация,
10 – 3 гравитации



26 жетонов временной гравитации:
16 – 1 гравитация,
10 – 3 гравитации



20 фишек охотников:
по 5 на каждого игрока




8 фишек наёмников



Жетон первого игрока



ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Любой стороной поместите остров Рундор, отмеченный символом короны , в центре игрового стола (1). Вокруг него произвольным образом разместите остальные 6 островов, выкладывая их случайными сторонами (2).

Положите жетоны гравитации на свободном пространстве стола, разделив на жетоны постоянной и временной гравитации. Рядом сложите фишки наёмников (3).

Каждый игрок берёт следующие компоненты выбранного им цвета: карту дирижабля, 5 фишек охотников и 12 карт действий, а также карту «Рокировка». Игроки перемешивают свои карты действий, формируя колоды действий, и кладут их на стол лицевой стороной вниз (4). Поместите карту-памятку рядом с островами (5).

Свойства дирижаблей. Одна из сторон карты дирижабля содержит уникальное свойство. Перед началом партии игроки договариваются, играют ли они со свойствами или без, и кладут карты дирижаблей соответствующей стороной вверх. Первую партию рекомендуется провести с дирижаблями без свойств. *Подробнее на стр. 14.*

Случайным образом определите первого игрока и вручите ему соответствующий жетон (6). Затем, начиная с первого игрока и далее по часовой стрелке, каждый игрок кладёт 2 своих охотников на любой незанятый остров, кроме Рундора, который сейчас находится в центре (7). Оставшиеся 3 фишки охотников игроки кладут к себе на дирижабли в ячейки того же цвета (8). Затем поместите по 1 фишке наёмника на каждый остров, не занятый игроками, включая Рундор (9).



Ход игры

Игра состоит из игровых раундов, каждый из которых делится на 4 фазы.

Фаза подготовки. Набор карт действий.

Фаза корпораций. Основная часть игры — выполнение действий.

Фаза островов. Перемещение островов.

Фаза перехода. Подготовка к следующему раунду.

ФАЗА ПОДГОТОВКИ

Возьмите 5 карт с верха своей колоды действий. Выберите из них до 4 карт, а остальные карты поместите лицевой стороной вниз в сброс рядом с колодой действий.

Затем, если у вас в руке менее 4 карт действий, доберите карты до 4 из колоды. После этого, если у вас есть сохранённые карты (это возможно со второго раунда), добавьте их в руку.

Например, если игрок решил сбросить все 5 карт действий, то он добирает 4 карты с верха колоды. Если игрок сбросил только 1 карту, то добирать новые не требуется, так как у него в руке уже 4 карты.

ФАЗА КОРПОРАЦИЙ

Все действия в игре «Гравитация. Парящие острова» выполняются с помощью карт действий. Каждая карта содержит по 2 действия.

В фазу корпораций игроки делают ходы по часовой стрелке, начиная с первого игрока. **В свой ход игрок разыгрывает 1 карту действий с руки, выполняя любое из 2 действий этой карты или оба действия в любом порядке.** Кроме того, вместо розыгрыша карты с руки игрок может выбрать «Рокировку» или «Бездействие».

Когда каждый из игроков сделает по 4 хода, фаза корпораций заканчивается. Отслеживайте, сколько ходов осталось, выкладывая сыгранные карты действий перед собой в ряд. Карты кладутся в открытую — так проще отследить, кто какие действия выполнил.

РОКИРОВКА

Вместо розыгрыша карты действий с руки игрок может объявить, что выполняет «Рокировку». В таком случае он выкладывает 2 карты действий с руки перед собой и выполняет одно или оба действия любой карты действия. Можно выбрать любую карту действия, существующую в игре. Руководствуйтесь картой «Рокировка», на которой перечислены все карты действия.

«Рокировка» считается за ход, который выполняет игрок. «Рокировку» можно выполнять любое количество раз за раунд, пока хватает карт и у игрока остаются ходы.

Выкладывая 2 карты на стол во время «Рокировки», кладите их одну на другую взакрытую, чтобы они выглядели как одна карта (для подсчёта сделанных ходов).

БЕЗДЕЙСТВИЕ

Игрок может ничего не делать в свой ход. Для этого он кладёт 1 карту действий с руки в сброс (а не перед собой).

«Бездействие» не трогает ход игрока (и не считается за выполнение хода). «Бездействие» можно выполнять любое количество раз за раунд, пока у игрока хватает карт и остаются ходы.

ПАС И СОХРАНЕНИЕ КАРТ

Спасовать можно перед началом своего хода. Игрок пасует *по необходимости*, когда он уже выполнил 4 хода или у него не осталось карт действий в руке, либо *по собственному желанию* — когда у него ещё есть карты действий и остаются ходы. В любом случае спасовавший игрок больше ничего не может делать до конца фазы корпораций.

Если игрок спасовал по собственному желанию, он может отложить 1 или 2 карты, оставшиеся у него в руке, на следующий раунд. Игрок кладёт их взакрытую около своего дирижабля (важно, чтобы они не перепутались со сброшенными или сыгранными картами). Эти карты называются *сохранёнными*.

Во время следующей фазы подготовки игрок не замешивает эти карты в колоду. Он полностью выполняет фазу подготовки, получая в итоге 4 карты действий в руке, а затем добавляет сохранённые карты в руку.

Ход игры

ФАЗА ОСТРОВОВ

Когда все игроки спасовали, начинается фаза островов. Игроки определяют сильнейший остров, а затем к нему притягиваются неустойчивые острова. Выполняйте последовательно:

Шаг 1. Определите сильнейший остров. Это остров, на котором больше всего гравитации. Временная и постоянная гравитация суммируются.

🔑 **При равенстве.** Если 2 и более островов равны по количеству гравитации — сильнее из них тот, где больше постоянной гравитации. Если равенство сохраняется — фаза островов немедленно завершается, переходите к следующей фазе. Кроме того, если на сильнейшем острове — всего 1 гравитация, также сразу переходите к следующей фазе.

Шаг 2. Определите силу притяжения. Если на сильнейшем острове 2–5 гравитации, он притянет к себе 1 остров; если 6–10 гравитации, то 2 острова; если 11 гравитации и больше, то 3 острова.



Шаг 3. Определите от 1 до 3 неустойчивых островов (согласно силе притяжения). Неустойчивыми считаются острова с наименьшим количеством гравитации, которые при этом не соприкасаются с сильнейшим островом.

🔑 **При равенстве.** При равном количестве гравитации менее устойчивым считается тот остров (или те), на котором меньше постоянной гравитации. Если равенство сохраняется — решение принимает игрок, который контролирует сильнейший остров, а если сильнейшим островом оказался нейтральный — первый игрок.

Шаг 4. Неустойчивые острова притягиваются к сильнейшему острову. Игрок, контролирующий сильнейший остров, «притягивает» к нему от 1 до 3 неустойчивых островов (согласно силе притяжения). Для этого он перемещает тайлы неустойчивых островов, присоединяя их любыми сторонами к любым сторонам своего сильнейшего острова.

Игрок перемещает острова вместе со всем, что на них находится, и может как угодно вращать их, но не переворачивать. Сильнейший остров при этом остаётся на месте; вращать его нельзя.

Если сильнейший остров является нейтральным, то перемещение и присоединение островов выполняет первый игрок.

🔑 **Победа в партии.** В случае, когда после перемещения сильнейший остров одного из игроков (но не Рундор 🤖) оказался со всех сторон окружён другими островами, переходите к главе «Окончание игры».

Шаг 5. Гравитация переносится на присоединённые острова.

Переместите по 1 постоянной гравитации с сильнейшего острова на каждый только что присоединённый остров.

Если постоянной гравитации не хватает — игрок, который контролирует сильнейший остров, выбирает, на какие из этих островов переместить по 1 постоянной гравитации.

Если сильнейший остров является нейтральным, решение принимает первый игрок.

Отколовшиеся острова

Случается, что после перемещения возникают острова, не соединённые ни с одним другим островом. В таком случае первый игрок присоединяет оторвавшийся остров к ближайшему по кратчайшему пути. Если ближайших островов — 2, то остров присоединяется сразу к двум.



Ход игры

ПРИМЕР

Следуя нумерации на иллюстрации, на **острове №1** – 1 постоянная гравитация и 3 временных; на **острове №2** – 2 постоянные гравитации; на **острове №3** – 2 временные гравитации, на **острове №4** – 4 постоянные гравитации; на **островах №5–7** нет гравитации.

Сильнейшим оказывается остров №4, контролируемый красным игроком. У острова №4 одинаковое количество гравитации с островом №1, но на последнем меньше постоянной гравитации.

Сила притяжения позволяет острову №4 притянуть 1 неустойчивый остров. Это остров №6. Острова №5 и №7 равны с островом №6 по количеству гравитации (её нет), но соприкасаются с островом №4, а значит, не могут быть притянуты и не считаются неустойчивыми.

Таким образом, красный игрок присоединяет остров №6 к своему острову №4 той стороной, какой считает нужным, и перекладывает на него 1 постоянную гравитацию с острова №4.



ПРИМЕР

Продолжим наш предыдущий пример, но теперь на **острове №4** будет 5 единиц постоянной гравитации и 2 временной. Как и ранее, это сильнейший остров, однако 7 гравитации позволяет ему притянуть сразу 2 острова.

Острова №3, №5 и №7 не учитываются, так как соединены с островом №4. Таким образом, неустойчивыми становятся острова №2 и №6.

Красный игрок присоединяет эти острова к своему острову №4 теми сторонами, какими считает нужным, и перекладывает на них по 1 постоянной гравитации с острова №4.



Ход игры

ФАЗА ПЕРЕХОДА

Выполните в любой последовательности.


- Игроки убирают все жетоны временной гравитации со всех островов в запас.
- Каждый игрок замешивает *все* свои карты действий в колоду, кроме сохранённых карт (см. «Пас и сохранение карт» ранее).
- Жетон первого игрока передаётся по часовой стрелке.

Начинается следующий раунд.

Окончание игры

Побеждает игрок, чей остров оказывается со всех сторон окружён другими островами на четвёртом шаге фазы островов.

Одержанная им нелёгкая победа положит конец войне, которую ведут корпорации, а его имя станет легендой Мира Парящих Островов!

Остров Рундор, отмеченный символом короны , является исключением. Игрок не сможет победить, захватив контроль над Рундором и окружив его другими островами со всех сторон.



ДОБЫЧА ГРАВИТАЦИИ


ПОСТОЯННАЯ И ВРЕМЕННАЯ ГРАВИТАЦИЯ

Гравитация необходима, чтобы сделать свой остров сильнейшим и притянуть к себе другие острова.

Гравитация бывает постоянной и временной. Постоянную гравитацию игрок получает с помощью действия «Добыча гравитации». Объёмы добычи зависят от того, как расположены острова относительно друг друга.

Временная гравитация у игрока появляется за счёт действий «Незаконная добыча» и «Спекуляция», её получение не связано с расположением островов.

Далее рассказано, как добывается постоянная гравитация.

 **Остров Рундор.** Постоянную гравитацию можно добывать на всех островах, кроме Рундора — острова с символом короны — так как его шахты разрушены в ходе войны. Но получать временную гравитацию на Рундоре можно.



ДОБЫЧА ГРАВИТАЦИИ

Источники постоянной гравитации

На каждой стороне любого острова находятся красные и синие источники гравитации.

Источники связаны между собой гравипроводами, три из которых проходят через центр острова, а другие три идут отдельно и образуют треугольник.

Три гравипровода, проходящие через центр, называются **внутренним контуром**, а другие три гравипровода, образующие треугольник и не проходящие через центр, зовутся **внешним контуром**.

Гравипроводы

Внешний контур



Внутренний контур



Источники гравитации



ДОБЫЧА ГРАВИТАЦИИ

УСЛОВИЯ ДОБЫЧИ ПОСТОЯННОЙ ГРАВИТАЦИИ

Для добычи каждой 1 постоянной гравитации требуется, чтобы соблюдалось одно из 4 условий:

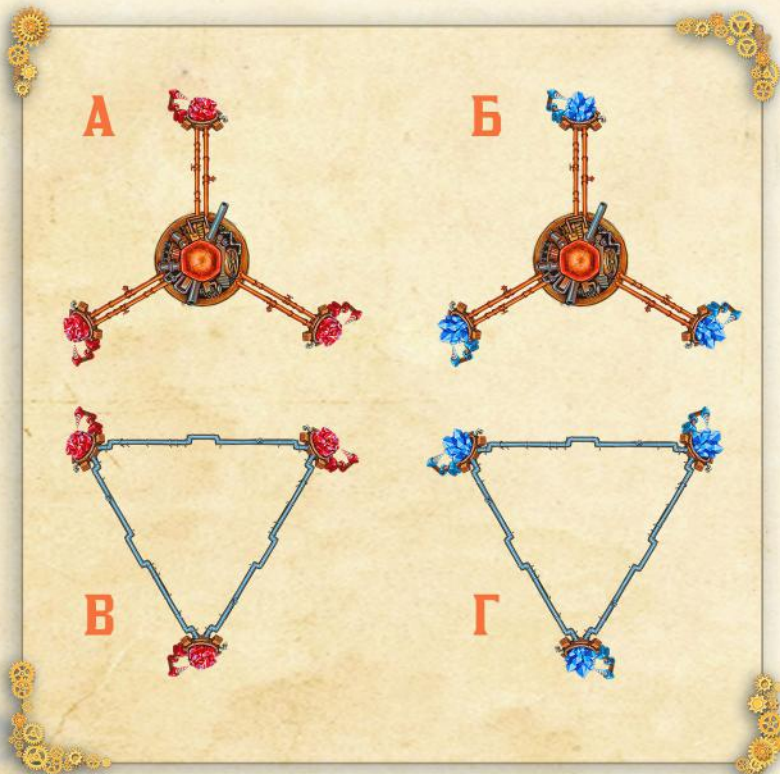
А. на конце каждого из 3 гравипроводов внутреннего контура есть по красному источнику, **ИЛИ**

Б. на конце каждого из 3 гравипроводов внутреннего контура есть по синему источнику, **ИЛИ**

В. на конце каждого из 3 гравипроводов внешнего контура есть по красному источнику, **ИЛИ**

Г. на конце каждого из 3 гравипроводов внешнего контура есть по синему источнику.

При этом учитываются не только источники, которые расположены на острове, где осуществляется добыча гравитации, но и источники, расположенные на прилегающих сторонах соседних островов.



ДРУГИЕ ПРИНЦИПЫ ДОБЫЧИ ПОСТОЯННОЙ ГРАВИТАЦИИ

Часто за один раз на острове удаётся добыть свыше 1 постоянной гравитации — так как вы получаете гравитацию за каждую «тройку» источников одного цвета, расположенных на концах гравипроводов любого из контуров.

Добыча ведётся в обоих контурах сразу. Таким образом, если, например, на внутреннем контуре находится 3 синих источника (по одному на конце каждого из гравипроводов), а на внешнем контуре 3 красных и 3 синих источника (по одному красному и синему на конце каждого из гравипроводов), то добыча принесёт сразу 3 постоянные гравитации.

Когда игрок выполняет действие «Добыча гравитации», он кладёт жетоны постоянной гравитации на каждый свой остров, на котором её можно добыть с соблюдением условий добычи. Гравитация кладётся на тот остров, на котором добыта.

При желании игрок может не добывать гравитацию на одном или более своих островов. Однако если он решает добывать гравитацию на острове — он не может добыть меньше, чем позволяют условия добычи.

Действие «Вращение островов» позволяет повернуть свои острова, чтобы максимизировать добычу гравитации.

Постоянную гравитацию нельзя добыть на Рундоре.



ЗАХВАТ ОСТРОВОВ

ПРИМЕР

Красный игрок выполняет действие «Добыча гравитации». Он контролирует острова №2, №4 и №5.

На острове №2, с учётом прилегающих сторон соседних островов, красный игрок добывает 2 постоянных гравитации — так как на всех трёх гравипроводах внутреннего контура расположено по синему источнику, а на гравипроводах внешнего контура расположено по красному источнику.

На острове №5 красный игрок добывает 1 постоянную гравитацию — на трёх гравипроводах его внутреннего контура расположено по красному источнику.

На острове №4 добыть гравитацию не получится, а острова №1 и №3 не принадлежат красному игроку, так что добычи гравитации там в любом случае не происходит.

В результате красный игрок кладёт 2 постоянных гравитации на остров №2 и 1 постоянную гравитацию на остров №5.



Война корпораций не позволяет ограничиваться одними лишь мирными методами.

БОЕВЫЕ СИЛЫ

В начале игры у каждого игрока по 2 охотника на одном из островов и ещё 3 охотника на его дирижабле. Остров, на котором есть хотя бы 1 охотник игрока, контролируется этим игроком.

На всех остальных островах в начале игры размещено по 1 наёмнику. Остров, на котором нет охотников игрока, называется *нейтральным* (в том числе и Рундор в начале игры). Отметим, что остров, на котором нет охотников, считается нейтральным независимо от того, есть ли на нём наёмники.

Выполняя соответствующие действия, игроки могут вербовать наёмников как из запаса, так и с соседних островов. Тем самым они наращивают свои боевые силы.

Однако наёмники подчиняются игроку только до тех пор, пока рядом с ними есть хотя бы один его охотник или пока находятся на его дирижабле. Завербованный наёмник, оказавшийся на острове без сопровождения в виде охотника игрока, сразу же перестаёт принадлежать игроку, а сам остров становится нейтральным.

ЗАХВАТ ОСТРОВА

Для ведения боевых действий предназначено действие «Захват островов».

Выполняя «Захват островов», игрок вправе захватить любое количество неподконтрольных ему островов, следуя одному из двух вариантов.

1. ЗАХВАТ С ОСТРОВА. Игрок направляет любых своих охотников и наёмников с одного своего острова на один или более соседних островов.

2. ЗАХВАТ С ДИРИЖАБЛЯ. Игрок направляет любых своих охотников и наёмников со своего дирижабля на один или более любых островов.

Игрок должен выбрать один из двух вариантов. Другими словами, атака всегда исходит из одной точки — с дирижабля или с одного из своих островов. Но при этом атака может быть нацелена больше, чем на один остров.

ЗАХВАТ ОСТРОВОВ

ПРАВИЛА ЗАХВАТА ОСТРОВОВ

Игрок перемещает выбранные им фишки охотников и наёмников (часть или все) на неподконтрольный ему остров. Среди его фишек должен быть минимум 1 охотник, а суммарно его фишек должно быть хотя бы на 1 фишку больше, чем суммарно фишек охотников и/или наёмников на захватываемом острове.

После этого вычисляются потери. Игрок, захвативший остров, теряет половину своих фишек (если их нечётное количество — округляйте в меньшую сторону), а его противник теряет все фишки на острове. Возвращайте фишки уничтоженных наёмников в запас, а фишки уничтоженных охотников кладите рядом с дирижаблями игроков.

Свежая кровь! Для возвращения фишек уничтоженных охотников в игру применяется действие «Общий сбор». У корпорации всегда найдутся обученные охотники, которых она готова предоставить в ваше распоряжение!

ЗАХВАТ ОСТРОВОВ. ОСОБЕННОСТИ

⚡ Захват нейтральных островов, на которых только наёмники, и захват островов, контролируемых игроками, разыгрываются по одним и тем же правилам.

⚡ Если на нейтральном острове нет наёмников, игрок просто захватывает остров, не неся потерь. Для захвата достаточно 1 охотника, но можно направить и больше фишек.

⚡ Остров, на котором остались только наёмники, всегда становится нейтральным. Разумеется, это правило не распространяется на дирижабль — даже если там останутся только 1 или 2 наёмника, он нейтральным не станет.

⚡ Игрок сам выбирает, какие из его фишек будут уничтожены в результате произведённого им захвата. Если его выбор окажется таким, что он потеряет всех охотников на захваченном острове и там останутся только наёмники, остров станет нейтральным.

⚡ Охотники игрока и/или наёмники могут быть уничтожены не только во время захвата, но и с помощью действия «Превосходство». Результат тот же самый: наёмники возвращаются в запас, а охотники кладутся рядом с дирижаблем игрока и недоступны (уничтожены), пока не будет выполнено действие «Общий сбор». В случае уничтожения всех охотников — остров становится нейтральным, даже если там оставались наёмники.

ПРИМЕР

Зелёный игрок сыграл карту «Захват островов». В первом варианте 3 его охотника захватывают остров, на котором 2 охотника синего игрока, атакуя с соседнего острова, а во втором — с дирижабля. В обоих случаях обе синие фишки охотников уничтожены, а зелёный игрок теряет 1 фишку охотника (3 разделить на 2 и округлить вниз).



ИГРОК БЕЗ ОСТРОВА

Может сложиться ситуация, когда игрок потерял контроль над последним из своих островов. В таком случае раунд немедленно прерывается и игрок совершает 2 действия.

1. Возвращает всех своих охотников на дирижабль (как если бы выполнял действие «Общий сбор»).

2. Перемещает 2 охотников с дирижабля на любой свободный остров. Если свободных островов нет, игрок захватывает любой остров, кроме того (или тех), которые только что потерял, — как если бы выполнял действие «Захват островов».

Дальше партия продолжается с того места, на котором была прервана.

Дальше отступать нельзя! Игрок не может лишить себя последнего острова по собственному желанию, переместив всех охотников на дирижабль или отправив охотников вместе с наёмниками на захват соседнего острова и затем выбрав всех своих охотников для уничтожения.

ДИРИЖАБЛИ

На карте дирижабля предусмотрены ячейки для 5 охотников игрока (1) и для 2 наёмников (2).

На дирижабле может находиться не более 2 наёмников. Игрок не может переместить или завербовать третьего наёмника на дирижабль, где уже 2 наёмника.

Одна из сторон каждой карты дирижабля содержит уникальное свойство (3). При подготовке к партии игроки договариваются играть со свойствами дирижаблей или без и кладут карты дирижаблей соответствующей стороной вверх.

КАРТА ДИРИЖАБЛЯ



Свойства дирижаблей. Опциональный игровой режим, призванный внести разнообразие после нескольких сыгранных партий. Это не основной игровой вариант и рекомендуется исключительно как вариация. Свойства дирижаблей можно сочетать с любыми другими дополнениями к игре «Гравитация. Парящие острова», если они у вас есть.

Каждое свойство дополняет одно из существующих действий, как указано в его описании, и применяется одновременно с этим действием.

Игрок не обязан использовать свойство дирижабля, если не хочет. И наоборот: сыграв соответствующую карту, игрок может отказаться выполнять действие, но выполнить то, что предписывает свойство дирижабля.

Жетоны постоянной и временной гравитации можно разменивать в любое время.

Соседним считается остров, граничащий с контролируемым вами островом.

Своим считается контролируемый вами остров.

КАРТЫ ДЕЙСТВИЙ

Карты действий содержат порядковые номера, по которым их удобно находить в этих правилах и на карте «Рокировка».

КАРТА ДЕЙСТВИЯ 1



Захват островов. *Захватите один или более островов со своего острова или с дирижабля.*

Захват всегда выполняется либо с одного острова, контролируемого игроком, либо с дирижабля. В первом случае игрок направляет своих охотников и/или наёмников на один или более соседних островов. Во втором случае игрок направляет своих охотников и/или наёмников со своего дирижабля на любые один или более островов. Во всех случаях у него

должно быть преимущество минимум на 1 фишку. В результате захвата фишки, которые были на атакованном острове, уничтожаются, а атаковавший игрок в свою очередь теряет половину своих фишек, округляя вниз. См. правила захвата островов на стр. 12.

Незаконная добыча. *Добавьте 1 временную гравитацию на любой свой остров.*

Не играет роли, есть ли на этом острове постоянная или/и временная гравитация.

КАРТА ДЕЙСТВИЯ 2

Общий сбор. Верните всех своих уничтоженных охотников на дирижабль.

Когда охотник уничтожен в ходе боевых действий или по любой другой причине — его фишка кладётся рядом с дирижаблем. Действие «Общий сбор» возвращает всех ваших уничтоженных охотников на дирижабль — они снова участвуют в игре. По сюжету — это новые охотники, предоставленные корпорацией.

Добыча гравитации. Выполните добычу постоянной гравитации на всех своих островах (кроме Рундора).

Игрок может выбрать, на каких своих островах добывать постоянную гравитацию (на всех или на некоторых). Гравитация, добытая на острове, кладётся на этот остров. Разменивайте жетоны гравитации по необходимости. См. правила добычи постоянной гравитации на стр. 11.

КАРТА ДЕЙСТВИЯ 3

Превосходство. Если на соседнем острове суммарно 3–5, 6–8 или 9+ охотников и наёмников — уничтожьте 1, 2 или 3 из них на свой выбор.

Таким образом, если на соседнем острове находится от 3 до 5 фишек охотников и наёмников в любом сочетании, вы уничтожаете 1 фишку на свой выбор. Если на нём находится от 6 до 8 фишек, то уничтожаете 2 фишки, а если свыше 9 фишек, то 3 фишки. Если при этом будут

уничтожены все охотники, остров станет нейтральным. Вы не можете применить «Превосходство» к острову, на котором менее 3 фишек, или к собственному острову.

Транспортировка. Как угодно перераспределите гравитацию между своими островами.

Выполняя «Транспортировку», вы можете перемещать как постоянную гравитацию, так и временную. Действие затрагивает только ваши острова — нельзя таким образом добавить или забрать гравитацию с неподконтрольных вам островов.

КАРТА ДЕЙСТВИЯ 4

Вербовка. Добавьте на свой остров или на дирижабль 1 наёмника из запаса.

Фишку наёмника берите из общего запаса. Если в запасе не осталось наёмников — действие недоступно. Помните, что на дирижабле не может быть свыше 2 наёмников.

Преобразование. Замените всю временную гравитацию на своём острове на постоянную гравитацию в соотношении 1:1.

Например, если на вашем острове было 2 временные гравитации, вы убираете её жетоны в запас (разменивая при необходимости) и кладёте вместо неё 2 постоянные гравитации. Действие «Преобразование» никак не влияет на постоянную гравитацию, которая была на острове до выполнения действия.

КАРТА ДЕЙСТВИЯ 5

Поддержка. Как угодно перераспределите своих охотников и наёмников между своими островами и дирижаблем.

Вы можете как угодно перемещать свои фишки охотников и наёмников между всеми островами, которые контролируете, и дирижаблем. Вы можете оставить только наёмников на острове — в таком случае остров станет нейтральным. Вы не можете забрать последнего охотника с островов на дирижабль — хотя бы 1 охотник должен остаться на каком-нибудь

одном вашем острове.

Вращение островов. Любым образом поверните один или более своих островов.

Цель этого действия — максимизировать добычу гравитации на своих островах и/или уменьшить добычу гравитации на неподконтрольных вам островах, переместив источники. Вы можете вращать любые контролируемые вами острова на любое число граней.

КАРТА ДЕЙСТВИЯ 6

Подкуп. Переместите 1 наёмника с соседнего острова к себе на остров или на дирижабль.

Вы можете переместить наёмника как с нейтрального острова, так и с острова другого игрока. Наёмник автоматически становится вашим. Вы должны переместить наёмника на свой остров, который соседствует с островом с наёмником, а не на любой (но можете на дирижабль). Вы не можете таким образом перемещать наёмника со своего острова.



Спекуляция. Замените 1 постоянную гравитацию на 2 временные на своём острове и/или 1 постоянную гравитацию на 1 временную на соседнем острове.

Действие «Спекуляция» имеет два эффекта, и вы можете выполнить любой из них или оба. Эффекты не связаны между собой — например, вы можете выбрать любой соседний остров для замены 1 постоянной гравитации на 1 временную, а не только тот, с которым соседствует тот ваш остров, на котором вы заменили 1 постоянную гравитацию на 2 временных. В качестве соседнего вы не можете выбрать подконтрольный вам остров.



Автор: Артём Жданов

Продюсирование и разработка: Аркадий Павлов, Денис Давыдов

Иллюстрации и дизайн: Наталья Ермакова, студия El'ton Digital

Литературное редактирование и корректура: Екатерина Ливанова

Директор издания: Иван Туловский

Тестирование: Александр Грудинин, Александр Казанцев, Александр Орехов, Александр Ткачев, Александр Шумилов, Алина Балагезьян, Анастасия Капцова, Андрей Толстогузов, Антон Мурыськин, Артём Ивашкин, Валентина Григорьева, Владислав Накрап, Дарья Акамсина, Денис Варшавский, Денис Клычков, Иван Тежиков, Ирина Графчикова, Константин Вахнин, Любовь Романенко, Максим Григорьев, Марина Грудинина, Мария Ибрагимова, Михаил Акамсин, Надежда Казанцева, Надежда Филиппович, Наталья Сафронова, Олег Мелешин, Павел Баженов, Полина Капцова, Роман Гаффаров, Сергей Графчиков, Сергей Капцов и другие

В тестировании игры приняли участие авторские ячейки «ГраНИ» (Самара, Москва, Санкт-Петербург), участники сообщества «Астронавт с кувалдой» и клуба Moroz Testing Ground.

Особая благодарность: Алина Балагезьян, Антон Мурыськин, Антон Сулов, Владислав Чопоров, Елена Прокудина, Михаил Боченков, Надежда Филиппович, Олег Мелешин, Сергей Мачин

Настольная игра «Гравитация. Парящие острова» — совместный проект студии RedHex и компании «Правильные игры».



© «Правильные игры», 2019
www.rightgames.ru



© «RedHex», 2019
vk.com/redhex