Pulsar 2849

ПОДГОТОВКА

• Поле кубиков: выбрать сторону для 2/3 или 4 игроков

• Поле звёздного кластера:

- o Можно использовать любую сторону, но для первой игры рекомендуется сторона со значком «✻» (без тупиковых маршрутов).
- o Разместите красный кубик и **7**/9 серебряных кубиков (для 2-3/4 игроков) в центре поля («чёрная дыра»).
- o Произвольным образом разместите **16** тайлов планетарных систем лицом **вниз** на соответствующие области.

• Поле Гиродинов (Gyrodyne):

- o Сложите тайлы, отсортировав по типу (малый/средний/большой).
- o Разместите стопки наград за строительство одинаковых Гиродинов (7 ПО над 4 ПО).

• Поле модификаторов кубиков: сложите модификаторы на соответствующие места.

• Тайлы целей: разместите рядом с полем **3** произвольных тайла, произвольной стороной вверх. Первая игра: используйте тайлы со значком «✻».

• Поля технологий:

- o Используйте произвольные поля, по одному каждой категории I, II и III (для первой игры – AI, AII, AIII).
- o Разместите их в порядке возрастания I→III от основного поля.
- o Разместите **Маркер времени**, чтобы он указывал на технологии, ближайшие к основному полю.

• Тайлы передатчиков (Transmitter)

- o Сложите тайлы **A** над **B** над **C**, каждая группа перемешивается и кладётся буквой категории вверх.
- o Разместите верхние **3** тайла лицом вверх рядом с основным полем.

• Бонусы исследования (Exploration): перемешайте тайлы и сложите лицом вниз.

• Инженерные кубы (Engineering Cubes) и токены на 4 куба разместите рядом.

• **Каждый игрок получает**:

- o фишки своего цвета: 2 ракеты (**3** при игре вдвоём), **6** колец заявления прав на Пульсары (Pulsar claim rings), 1 тайл 100 ПО и диски маркеров игрока;
- o **1** ±1 модификатор кубика;
- o 1 произвольное поле штаб-квартиры (HQ): до броска кубиков решите, какую сторону использовать.

• Разместите 1 ракету (**2** при игре вдвоём) каждого игрока на *треке порядка хода* на Поле кубиков в произвольном порядке (при игре вдвоём: 1-й игрок на 1 и 3 месте, 2-й – на 2 и 4). Затем:

- o разместите маркеры игроков стопкой на *треке Инициативы* и *Инженерном треке* в соответствии с треком порядка хода, но в **обратном** порядке (последний игрок – сверху);
- o разместите маркеры игроков на *треке подсчёта ПО* в соответствии с порядком хода: **4ПО + положение** на треке порядка хода;
- o в обратном порядке относительно порядка хода разместите ракеты на свободных входных вратах.

ПУТИ ПОЛУЧЕНИЯ ПОБЕДНЫХ ОЧКОВ

• Во время фазы действий (Action Phase):

- o первый из игроков, начавший строительство на основном поле 2 Гиродинов одинакового размера
- o при запуске (перевороте тайла) некоторых передатчиков (transmitter)
- o тайл исследований, при завершении полёт в системе и размещении станции на голубой планете
- o при получении патентов на некоторые технологии
- o некоторые проекты штаб-квартиры: или немедленное получение ПО, или возможность получения ПО за инспекцию врат определённого цвета (Gate Run)

• Во время фазы производства (Production Phase):

- o некоторые запущенные передатчики (online transmitters) приносят или позволяют купить ПО
- o завершённые (вращающиеся) Гиродины
- o патенты на некоторые технологии
- o при игре вдвоём: 3-е место на Инженерном треке

• Во время финального подсчёта:

- o патенты фиолетового цвета
- o тайлы целей
- o Пульсары **без завершённых** (вращающихся) Гиродинов
- o **незавершённые** (в разработке) Гиродины
- o оставшиеся инженерные кубы
- o положение на треке Инициативы
- o за количество построенных станций

ОБЗОР ИГРОВОГО ПРОЦЕССА

• 8 раундов, каждый из 3 фаз:

- **фаза кубиков**: выбор кубиков
- **фаза действий**: применение кубиков
- **фаза производства**: подсчёт ПО, производство инженерных кубов, подготовка следующего раунда

• Финальный подсчёт очков

ФАЗА КУБИКОВ

• Первый игрок бросает все серебряные кубики, затем размещает их на соответствующие места на поле кубиков

- вариант равного старта: в первом раунде разместить кубики на места 2-5 (на 4-х: 1-6) и бросить только 3.

• Определите медиану полученных значений кубиков и разместите маркер медианы на это место. Если **больше** кубиков слева/справа, то передвиньте маркер в **этом** направлении.

• В порядке хода, затем в обратном порядке игроки выбирают кубик с поля кубиков, пока каждый не получит **2** (при игре вдвоём последовательность выбора зависит от порядка хода, обозначенном 2 ракетами).

Если кубик слева/справа от маркера медианы:

- игрок двигает маркер Инициативы или Инженерный маркер в том же направлении и на столько делений, сколько делений отделяет кубик от медианы;
- если возможно, игрок должен выбрать кубик (и маркер, при игре вдвоём), выбор которого не приведёт к движению маркера за пределы трека;
- маркеры, которые должны оказаться за пределами трека, вместо этого помещаются на крайнее положение на треке;
- если любые маркеры уже присутствуют на этом месте, маркер игрока размещается сверху.

ФАЗА ДЕЙСТВИЙ

• В соответствии с треком порядка хода, каждый игрок выполняет **все свои действия** (в любом порядке):

- используйте все ваши серебряные кубики и ***максимум*** один бонусный (красный) кубик (если он есть);
- возможно изменение каждого кубика с помощью **одного** модификатора; результат может быть **> 6 или < 1**;
- разместите использованные кубики в центре поля;
- верните использованные модификаторы в запас.

• **Возможные действия с помощью кубиков:**

- Покупка модификатора кубиков.
- Полёт исследовательского корабля (Survey Ship).
- Строительство Гиродина.
- Строительство энергопередающего комплекса (Energy Transmission Array).
- Оформление патента на технологии.
- Работа над специальными проектами (в штаб-квартире).

• **Возможные свободные действия (без кубиков):**

- Освоение Пульсара(ов).
- Копирование оставшихся на поле выбора кубиков.

ДЕЙСТВИЯ

• **Покупка модификатора кубиков (кубик = тип модификатора)**

- Потратьте кубик ⚀ или ⚁ : купите один модификатор ±1.
- Потратьте кубик ⚂ : купите один модификатор **+2.**
- Модификаторы не ограничены количеством жетонов в запасе.

• **Полёт исследовательского корабля (кубик = расстояние)**

- Потратьте кубик, чтобы двигаться вдоль изображённых маршрутов, ***ровно*** на такое количество сегментов, которое соответствует значению кубика.
- Нельзя использовать для перелёта сегмент чаще, чем 1 сегмент/1 кубик
  - тупиковые пути имеют 2 сегмента, поэтому можно совершить полёт в обе стороны за одно действие перелёта;
  - если полёт завершается на планете или Пульсаре в тупиковом сегменте, возьмите **дополнительный** бонусный исследовательский тайл.
- Возможен подсчёт ПО за инспекцию врат (Gate Run) (см. специальные проекты) за определённый тип врат.
- Если вы посещаете неисследованную (лежащую лицом вниз) звёздную систему (= пролетаете через неё или заканчиваете полёт), переверните её лицом вверх
  - разместите маркер неиспользуемого цвета на все планеты, отмеченные числом большим, чем число игроков.
- Размещение станции:
  - максимум 1/планету и 1/игрока/систему;
  - при пролёте ***через*** систему приоритет – необитаемые планеты (т.е. можно размещать станцию на голубую планету только, если нет доступных необитаемых);
  - при ***завершении*** движения в системе, приоритет – голубые планеты (т.е. можно размещать станцию на необитаемых только, если нет доступных голубых);

- при постройке станции на **голубой** планете, получите **либо** исследовательский бонус системы (изображённый на тайле системы), **либо** исследовательский бонусный тайл.

o Если перемещение **завершается** на незанятом Пульсаре, Вы можете заявить на него права (максимум 6/игрока): разместите кольцо своего цвета на Пульсар.

• **Строительство Гиродина (кубик = размер)**

o Потратьте кубик ⚀ / ⚁ / ⚂, чтобы получить тайл Гиродина S/M/L (малый/средний/большой) с поля Гиродинов, и разместить в свою **игровую зону**, в разработку (“under construction”).

o Потратьте кубик ⚃ / ⚄ / ⚅, чтобы завершить строительство Гиродина S/M/L, размещённого на Пульсаре: переверните Гиродин на сторону вращения (“spinning”).

• **Строительство энергопередающего комплекса (кубик = стоимость передатчика)**

o Потратьте кубик, совпадающий с **любым** символом на передатчике (доступно 3/раунд), чтобы получить его:

- разместите передатчик в вашей игровой области с маркером игрока на оплаченной кубиком цене;
- необходимо сразу **или** присоединить передатчик к другому передатчику, **или** начать новый комплекс.

o Можно платить указанную цену в любой последовательности, даже несколько раундов; оплаченная цена отмечается маркером игрока. Когда вся цена выплачена, передатчик включается (“online”):

- сразу получите изображённые бонусы;
- переверните тайл передатчика; если присоединённый передатчик перевёрнут, можете использовать полученное изображение бонусного (красного) кубика, но ***только в этот ход***.

• **Оформление патента на технологии (die = technology cost)**

o Доступны технологии, отмеченные маркером времени и внутрь от них к основному игровому полю.

o Потратьте кубик, совпадающий с ценой, отметьте маркером. Получите немедленный бонус или способность.

o Можно патентовать технологии, дающие красный кубик, только если он используется ***в текущем ходу***.

o Технологии с одним полем для маркера:

- в каждом раунде только 1 игрок может патентовать такие технологии, в конце раунда его маркер сдвигается вниз;
- при игре вдвоём только один игрок может патентовать технологию с одним полем для маркера.

• **Работа над специальными проектами (кубик = цена)**

o Только при игре со штаб-квартирами.

o Только проекты в нижнем ряду штаб-квартиры или те, под которыми расположены только завершённые проекты, доступны для работы.

o Проект может быть завершён только один раз.

o Потратьте указанный кубик и пометьте маркером проект. Получите немедленный бонус или возможность осуществить инспекцию врат (Gate Run).

- можно завершать проект, дающий красный кубик, только если он используется в ***текущем ходу***;
- инспекция врат (Gate Run): во время будущего действия Полёт, получите ПО, указанные на проекте за каждые пройденные врата указанного цвета, затем пометьте проект вторым маркером.

• **Освоение Пульсара (без траты кубиков)**

o Вы можете совершить это действие в любой ваш ход, любое количество раз, не тратя кубик.

o Если Вы имеются отмеченные Вами Пульсары без Гиродина, Вы можете разместить на них Гиродины из Вашей игровой области лицом вниз – положение «в разработке» (“under construction”):

- первый игрок, у которого имеется 2+ Гиродинов одинакового размера **<u>на поле</u>**, получает 7 ПО;
- второй игрок, разместивший 2+ одинаковых Гиродинов того же размера, получает 4 ПО.

• **Копирование оставшихся на поле выбора кубиков (без траты кубиков и *перемещения маркеров на треках*)**

o Во время Вашего хода, Вы можете потратить **4** инженерных куба, чтобы получить бонусный кубик.

o Поверните бонусный (красный) кубик на число, совпадающее с одним из оставшихся на поле выбора кубиков.

o Максимум – один бонусный (красный) кубик / ход / игрока из ***любого*** источника.

ФАЗА ПРОИЗВОДСТВА (после хода всех игроков)

1. Установите новый порядок хода на основании трека Инициативы (первый – крайний слева/сверху).
2. Получите награды за Инженерный трек, в соответствии с позицией (первый – крайний слева/сверху):

o 2 игрока: 1/2/3-й получают 2 инженерных куба/1 инженерный куб/1 ПО

o 3-4 игрока: 1/2-й получают 3/2 инженерных куба

3. Штрафы: потеряйте 1/2 ПО за Ваши метки на крайних справа позициях треков (минимум – 0 ПО).
4. Запущенные передатчики приносят инженерные кубы и/или ПО.
5. Завершённые (вращающиеся) Гиродины приносят ПО = значение на Гиродине **+** значение на текущем положении маркера времени (“+?” = значение маркера медианы, округлённое вверх).
6. Зелёные технологии приносят ПО.
7. Подготовьтесь к следующему раунду (пропускается в 8 раунде):

o Сбросьте оставшиеся передатчики и откройте 3 новых.

o Технологии с 1 областью для патентования: сместите маркер вниз (**не** выполняется для 2 игроков).

o Переместите маркер времени на следующий ряд технологий, дальше от игрового поля.

КОНЕЦ ИГРЫ

- Игра завершается после 8-го раунда.
- Финальный подсчёт:
  - Патенты на фиолетовые технологии.
  - Тайлы целей – игрок, выполнивший условие:
    - получает указанные ПО;
    - может потратить инженерные кубы, чтобы купить дополнительные бонусные ПО;
    - если выполнено предыдущее действие, можно также потратить кубы на приобретение второго ряда бонусных ПО (если присутствуют).
  - Ваши кольца на Пульсарах, **без завершённых Гиродинов**: 1 ПО за каждое.
  - Гиродины в разработке (“**under construction”**) (в игровой области игрока или на поле): 1 ПО за каждый.
  - Оставшиеся инженерные кубы: 1 ПО / **2**.
  - Маркеры игрока на треке Инициативы:
    - 2 и 4 игрока: 1/2/3-й получают 7/4/2 ПО;
    - 3 игрока: 1/2-й получают 7/4 ПО.
  - Станции: ПО за общее количество (#) на планетах:

#	**ПО**	**#**	**ПО**
2	2	**8**	20
3	4	**9**	25
4	6	**10**	30
5	9	**11**	36
6	12	**12**	42
7	16	**13**	50

Каждая дополнительная (>13): +3 ПО

- Побеждает игрок с наибольшим числом ПО. При ничьей побеждает первый на треке Инициативы.