

# AQUA SPHERE

## Вступление

Добро пожаловать в исследовательскую команду на миссию АкваСфера, проходящую на подводной исследовательской станции.

Ваша задача восстанавливать и анализировать новые виды кристаллов, а также проводить дальнейшие исследования. Ваше время на станции будет ограничено. Чтобы Вы преуспели в выполнении своей миссии Вам будет предоставлен доступ к последним моделям исследовательских ботов. Программируйте этих ботов в соответствии с личными заданиями и эффективно используйте отсеки станции.

Вы получите лабораторию с основным оборудованием, но если имеющихся мощностей Вам будет не хватать, не стесняйтесь и расширяйте свою лабораторию.

Имейте ввиду, на станции Вы не одни: восстановите больше кристаллов и разместите больше ботов в отсеках станции, чтобы собрать больше данных, чем Ваши конкуренты. В противном случае Ваш исследовательский контракт не будет продлен.

Напоследок пару советов: Ваше присутствие будет привлекать осьминогов, которые могут проникнуть на станцию.

Удаляйте их оперативно иначе они будут мешать Вашим ботам и сорвут миссию.

Удачи!

## Идея игры

Каждый игрок управляет исследовательской группой состоящей из инженера и ученого, которые находятся на двух разных игровых полях, а также у каждого имеется группа Ботов, которые способны выполнять действия.

В Штаб-квартире Инженер будет программировать Ботов и, тем самым, определять какие действия будут выполняться ими. Тем временем на Исследовательской Станции, ученый определяет, где боты будут выполнять действия. На протяжении 4 раундов, команды будут использовать свои действия, чтобы получить так много знаний, насколько возможно.

## Компоненты

1 Исследовательская станция (также называемая "Станция" состоящая из 6 секторов



6 центральных полей  
(4 по числу игроков,  
двусторонние)



41 карта исследования



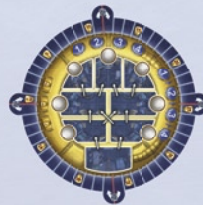
20 кристаллов



15 осьминогов



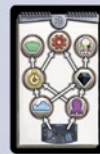
1 Штаб-квартира



30 расширений  
лабораторий



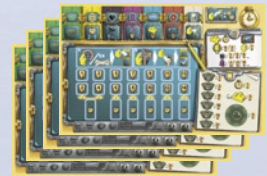
7 карт программирования



1 инженер



4 поля игроков



38 маркеров времени



7 тайлов программирования



Четыре набора компонентов разных цветов для каждого игрока:

1 инженер



1 ученый



6 подводных лодок



16 ботов 2 маркера



## 1. Игровое поле (для подробностей см. страницы 4/5):

- Соедините 6 секторов **Станции (1)** вместе в любом порядке.
- Поместите **Штаб-квартиру (2)** рядом со Станцией, но не слишком близко
- Оставьте небольшое пространство для **общего запаса (3)**
- Каждый игрок выбирает цвет, берет все компоненты выбранного цвета и **планшет игрока (4)** и располагает всё это перед собой.
- Случайным образом определите первого игрока







## 2. Штаб-квартира:

- Перемешайте **карты программирования (5)** и выложите 4 из них лицевой стороной вверх, рядом со Штаб-квартирой. Остальные карты уберите в коробку.
- Поместите **тайлы программирования (6)** на соответствующие места в Штаб-квартире (см. пример ниже), как указано на верхней карте программирования. После этого уберите верхнюю карту программирования в коробку.
- Первый игрок (здесь жёлтый) размещает одного из своих **ботов** на первое место на треке очередности игроков. Затем в порядке по часовой стрелке от первого игрока, все игроки размещают своих ботов на следующие свободные места на этом треке.
- Каждый игрок размещает 1 свой **маркер** на "0" на трек знаний и 1 маркер на "0+" на Трек подсчета полных кругов (8).
- Каждый игрок размещает своего **инженера** на стартовое место в Секции Программирования (9).



## 4. Поля игроков:

Каждый игрок размещает

- 14 ботов  → 
- и  → 
- 6 подлодок

на соответствующих местах своего поля.

- Каждый игрок получает 1 случайную базовую лабораторию и кладёт её рядом со своим игровым полем. Буква на базовой лаборатории указывает стартовый сектор игрока на станции.



## 3. Общий запас:

- Разместите следующие компоненты рядом со Станцией в общий запас: **кристаллы, осьминогов, маркеры времени**, а также перемешайте и выложите стопкой лицевой стороной вниз **расширения лаборатории и карты исследований**.



- При игре вдвоем или втроем, также добавьте подлодки неиспользуемых цветов в Общий запас.



## 5. Станция:



### а. Центральные поля:

• Возьмите соответствующие 4 центральных поля в зависимости от количества игроков (как указано под символом лампочки).

- Разместите поле с цифрой 5 по центру Станции.
- Затем положите поля 4, 3 и 2 поверх него в этом порядке, но в случайной ориентации.

### б. Возьмите карточку подготовки к игре, в соответствии с количеством игроков

Верхняя часть карты указывает какие компоненты каждый игрок должен поместить в свой стартовый сектор (смотри с.)

Нижняя часть указывает, какие компоненты должны быть размещены в других секторах (смотри d.)



### с. По Карте подготовки к игре расположите в своем стартовом секторе:

- 1 осьминога в фиолетовом секторе рядом с символом осьминога
- 1 кристалл в черном секторе, рядом с символом кристалла
- Свою крайнюю левую подложку с поля игрока разместите в синей зоне в отсеке с нарисованным 1 маркером времени
- Своего ученого где-нибудь в синем секторе
- 4 маркера времени на соответствующие места в Желтом секторе

### д. Теперь расположите в другом секторе:

Случайно выберите одну из неиспользуемых базовых лабораторий и поместите следующие компоненты в сектор с указанной на нем буквой:

- 2 осьминога в фиолетовую зону
- 1 кристалл в черную зону

Случайно выберите другую базовую лабораторию и поместите в соответствующий сектор:

- 3 осьминога в фиолетовую зону и
- 2 кристалла в черную зону

Только для игры вдвоём:

- В синей зоне каждого оставшегося из двух секторов разместите нейтральную подложку в секторе с изображением 1 маркера времени

Только для игры втроем:

- В синей зоне оставшегося сектора разместите 1 нейтральную подложку на месте с изображением 1 маркера времени
- Поместите 1 нейтрального бота в загрузочный сектор каждого из трёх секторов, не являющихся стартовыми для игроков

*Примечание: Игровые компоненты неиспользуемых цветов считаются "нейтральными".*

### е. В каждый сектор:

- Вытяните 1 карту исследования и положите ее лицевой стороной вверх рядом с красным отсеком
- Вытяните 1 расширение лаборатории и разместите ее напротив зелёного отсека

ф. Каждый игрок, чей стартовый сектор примыкает к "0" получает 3 маркера времени. Каждый другой игрок получает 4 маркера времени

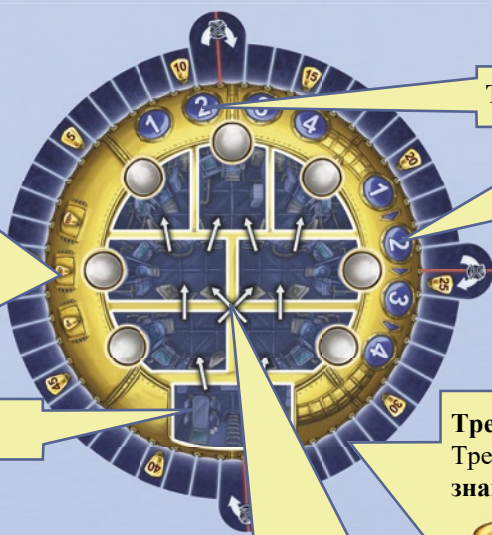
г. Определите цвет программируемой области в белом отсеке своего стартового сектора. Расположите своего оставшегося бота на соответствующем программном знаке на поле игрока

# Подробно об игровом поле

## Штаб-квартира

**Трек подсчета полных кругов**  
Каждый раз, когда Ваш маркер пройдет полный круг по Треку Знаний, передвиньте Ваш маркер на этом треке на одно деление вправо.

**Стартовая область**



**Трек очередности паса**

**Трек очередности хода**

### Программируемая область:

Область состоит из 7 отсеков, каждый из которых содержит тайл программирования, а также из **стартовой области**, в которой располагаются инженеры игроков в начале каждого раунда. Тайлы программирования перемещаются по полю каждый раунд в соответствии с верхней картой программирования.

В течение раунда вы двигаете инженеров из отсека в отсек по стрелкам и, таким образом, выбираете программу для одного из ваших ботов. За один раунд вы можете переместить своего инженера 3 раза. Когда вы пасуете, Вы перемещаете инженера на **трек очередности паса**.

### Трек Знаний:

Трек вокруг штаб-квартиры указывает количество **очков знаний** собранных игроком (**ОЗ**).



Очки Знаний обозначаются в игре светящимися лампочками.



**Особое правило:** Каждый раз, когда вы будете пересекать красную линию, вы должны будете **заплатить 1 кристалл!** Если вы не можете заплатить, то вы можете вернуть уже запрограммированного бота в свой запас вместо этого. Если Вы этого не сделаете, то ваш маркер остановится перед красной линией и остальные очки будут потеряны!

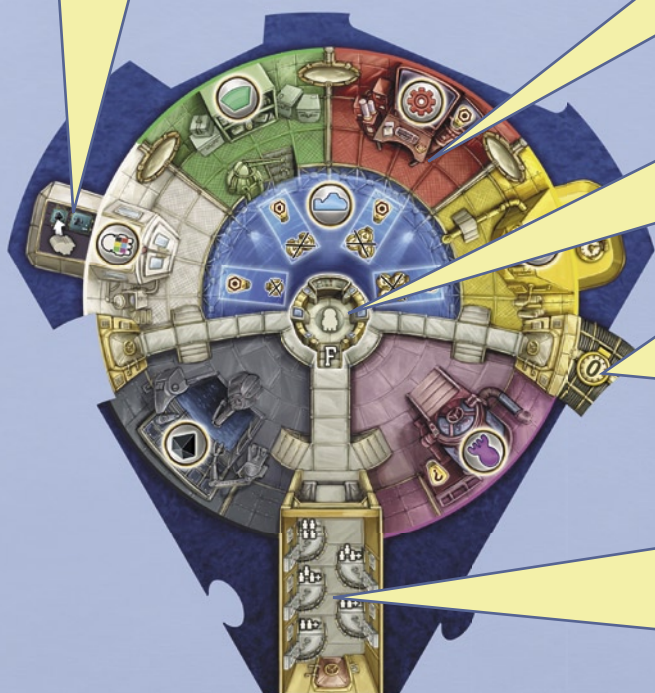
**Примечание:** при финальном подсчете очков игнорируйте особое правило о красной линии. Не нужно платить кристаллы за ее пересечение.

## Станция

Станция состоит из **6 секторов**.

Станции идентичны за исключением буквы в центральном секторе и цвета

**программируемой области** рядом с Белым Отсеком (здесь - чёрный).



### Область действий:

Вокруг контрольной области (см. ниже) располагается **7 цветных отсеков**, обозначающих **программный знак**. Каждый такой отсек обозначает разное действие.

(Подробное описание всех доступных действий можно прочесть на стр. 8/9)

Простыми словами, большинство действий означает "возьми то, что находится на или рядом с отсеком".

### Контрольная область:

Здесь размещается бот **выполняющий действия**.

Игрок, чей бот находится в контрольной области, "контролирует" сектор, что имеет значение при подсчете очков в конце каждого раунда (см. стр. 10).

### Двери:

Шесть секторов соединены между собой дверьми со значениями от 0 до 2. Эти значения указывают на время, необходимое Вашему ученому, чтобы перейти от одного сектора к другому.

### Загрузочная станция:

В этой области собираются боты, которые были удалены из контрольной области (см. "Разместите бота" на стр. 7). Количество ботов, которые могут находиться в загрузочной станции ограничено (для 2 игроков – 2 бота, для 3 игроков – 4 бота, для 4 игроков – 5 ботов).

Каждый раз, когда количество ботов в загрузочной области будет превышать лимит, каждый игрок обязан будет удалить **всех кроме одного** из своих ботов из загрузочной станции.



## Ход игры: Краткий обзор

- Игра длится **4 раунда**.
- Начиная с первого игрока, каждый игрок совершает **ход** (см. ниже) в порядке очередности на треке очередности хода пока каждый не спасует.
- Потом происходит промежуточный подсчет очков и подготовка к следующему раунду. Очередность хода в новом раунде определяется порядком спасовавших в предыдущем. После четвертого промежуточного подсчета очков происходит финальный подсчет очков.
- Игрок с наибольшим количеством очков знаний после финального подсчета очков объявляется победителем в игре.

## Варианты действий

В свой ход, вы выбираете 1 из 3 доступных действий:

- а) Запрограммировать бота
- б) Выполнить действие с запрограммированным ботом
- в) Спасовать



### Подробно о вариантах действий

#### а) ЗАПРОГРАММИРОВАТЬ БОТА

Когда вы программируете бота, вы берете следующего доступного бота из своего запаса и размещаете его на программном знаке своего игрового поля. **Помните:** У вас не может быть больше 2 запрограммированных ботов! Есть два способа запрограммировать бота:

1. Передвиньте своего **инженера** в штаб-квартире на одну секцию по доступной стрелке. У каждой секции в штаб-квартире есть две исходящие стрелки. Программный символ на секции штаб-квартиры, где остановится инженер, означает программный знак на вашем игровом поле, на который вы разместите бота. Такой бот считается "запрограммированным".

*Примечание:* если у вас есть карта исследования, которая активируется, когда вы входите в конкретный сектор штаб-квартиры (см. дополнение на стр. 12), вы можете использовать ее.

2. Один раз за раунд вы можете заплатить **3 маркера времени**, чтобы разместить бота на любом свободном программном знаке. Положите один из использованных маркеров времени на ваше поле игрока, чтобы обозначить, что вы использовали это действие в этом раунде.



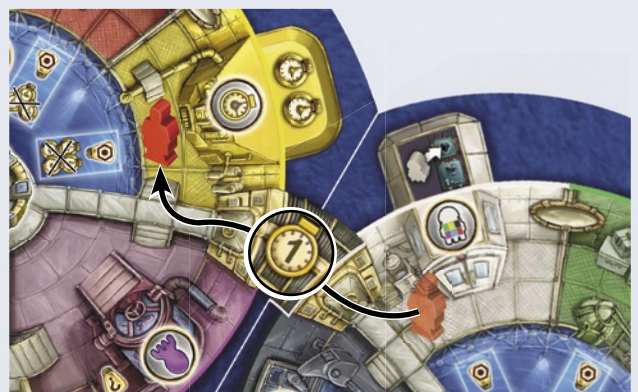
#### б) ВЫПОЛНИТЬ ДЕЙСТВИЕ С ЗАПРОГРАММИРОВАННЫМ БОТОМ

Это действие состоит из **3 шагов**, которые должны быть выполнены в строгом порядке. Если вы не можете выполнить эти шаги в указанном ниже порядке, то вы не можете выбрать это действие.

##### 1. ОПРЕДЕЛИТЕ, ГДЕ БУДЕТ ВЫПОЛНЕНО ДЕЙСТВИЕ:

- 1а) Не обязательно: Передвиньте вашего ученого в другой сектор. Заплатите необходимую цену маркерами времени в количестве указанном на перемычках между секторами, через которые перемещается ваш ученый (0-2 за дверь).
- 1б) Разместите вашего ученого в одном из цветных отсеков действий, для выполнения которого у вас есть запрограммированный бот на вашем поле игрока.

*Пример:* красный игрок передвигает своего ученого в желтый отсек соседнего сектора, так как у него есть запрограммированный бот на выполнение желтого действия. Он платит 1 маркер времени за перемещение через дверь.



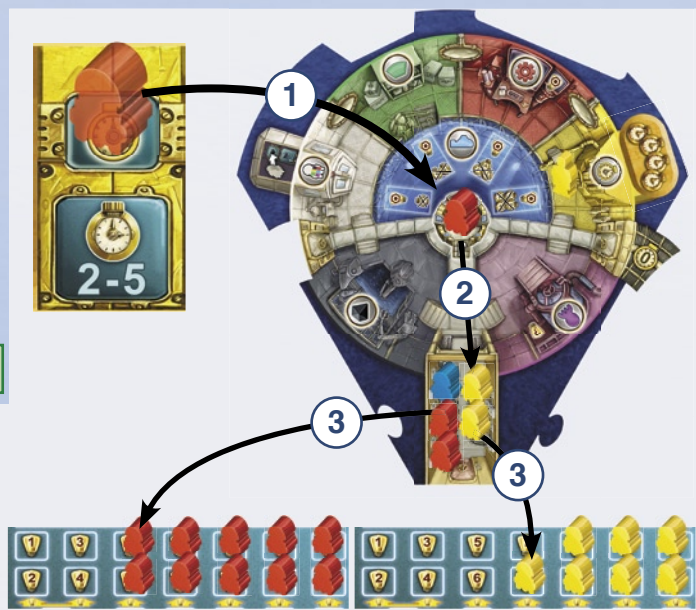
## 2. РАЗМЕСТИТЕ БОТА:

Переместите бота из соответствующего программного знака поля игрока в контрольную область сектора с вашим ученым. Если контрольная область занята другим ботом, передвиньте этого бота в загрузочную станцию сектора. Если количество ботов в загрузочной станции превысит лимит (по числу игроков), каждый игрок будет обязан убрать всех своих ботов из этого сектора, кроме одного в свой запас.

Разрешённое количество ботов в загрузочной станции зависит от числа игроков

(2 игрока: 2 бота, 3 игрока: 4 бота, 4 игрока: 5 ботов)

**Пример:** Красный игрок передвигает бота с программного знака в контрольную область сектора (1), вытесняя жёлтого бота, который передвигается в загрузочную станцию (2). В игре на троих это означает, что загрузочная станция переполнена. Поэтому красный и жёлтый должны убрать одного из своих ботов из загрузочной станции (3).



## 3. ВЫПОЛНИТЕ ДЕЙСТВИЯ:

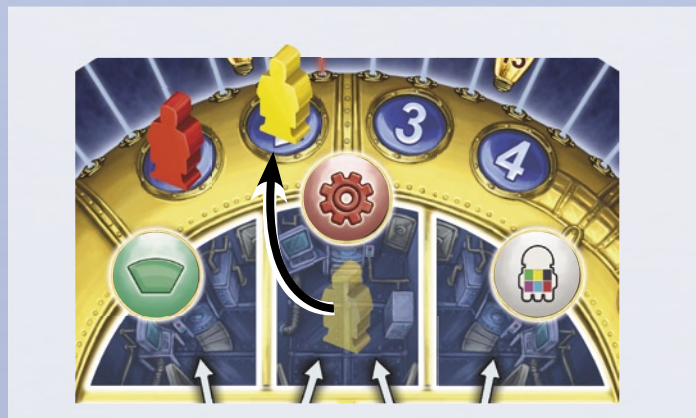
Теперь вы можете выполнить действие того отсека, в котором находится ваш ученый (более подробно о действиях см. стр. 8/9).

**Примечание:** Если у Вас есть карта исследования, которая активируется определенным действием, вы можете использовать ее сейчас.

### с) СПАСОВАТЬ

Передвиньте своего инженера в штаб-квартире на крайнюю левую свободную отметку на треке спасовавших игроков. Это определит ваш порядок хода в следующем раунде.

**Примечание:** Ваш инженер может прекратить программирование, только из одного из трех последних секторов, штаб-квартиры, т.е. совершив три хода. В любом случае не имеет смысла спасовать рано.



Кроме того, в любой момент вашего хода вы можете вернуть уже запрограммированного бота в свой запас и получить два маркера времени.



### РАЗВИТИЕ ЛАБОРАТОРИИ

1. Возьмите верхнее расширение лаборатории из сектора и присоедините ее к своей лаборатории (на любую позицию)
2. Если на новой лаборатории есть 1 или 2 буквы, вы можете разместить 1 бота на контрольные области каждого соответствующего сектора. Если контрольная область занята другим ботом, передвиньте этого бота в загрузочную станцию сектора. Если количество ботов в загрузочной станции превысит лимит, каждый игрок будет обязан убрать всех своих ботов из этого сектора, кроме одного в свой запас.

Разрешённое количество ботов в загрузочной станции зависит от числа игроков

(2 игрока: 2 бота, 3 игрока: 4 бота, 4 игрока: 5 ботов)

После полной комплектации вашей лаборатории, т.е. после добавления пятого расширения лаборатории, вы больше не сможете выполнять это действие. Полностью укомплектованная лаборатория принесет вам 5 очков знаний в конце игры.



**Пример:** Добавляя изображённое расширение лаборатории, вы увеличиваете хранимое число кристаллов до 3. Также, вы можете разместить бота из вашего запаса в контрольной области сектора "С".



### ВЗЯТЬ МАРКЕРЫ ВРЕМЕНИ:

Возьмите маркеры времени, которые лежат в желтом отсеке сектора, где находится Ваш ученый. Если вы не берете хотя бы 2 маркера времени, то возьмите из запаса столько маркеров времени, чтобы в общей сумме вы взяли 2 Маркера времени в любом случае. Если вы не можете взять все лежащие маркеры времени (из-за ограничения лаборатории), возьмите столько маркеров времени, сколько сможете, остальные оставьте в отсеке.

**Пример:** Вы должны взять 5 маркеров времени, однако ваш допустимый запас маркеров времени равняется 4, и один маркер времени уже лежит в вашем запасе. Таким образом, вы берете только 3 маркера времени, теперь ваша лаборатория полна.



### ВЗЯТЬ КРИСТАЛЛЫ:

Возьмите все лежащие в черном отсеке Кристаллы, если ваш запас это позволяет. Оставьте лишние Кристаллы в отсеке.

**Пример:** Вы решаете взять 2 кристалла. Теперь в Вашей лаборатории можно хранить только ещё 1 кристалл.



### ПОЙМАТЬ ОСЬМИНОГОВ:

Вы ловите столько осьминогов в своем секторе, сколько изображено на вашей лаборатории. За это вы получаете очки знаний в соответствии со следующей таблицей:

# пойманных **Осьминогов** | 1 2 3 4 5 ...

# получаемых **очков знаний** | 1 3 6 10 15 ...

Верните пойманных осьминогов в общий запас.

**Пример:** В соответствии с Вашей лабораторией вы можете поймать 2 осьминогов. За это Вы получаете 3 очка знаний. Третий осьминог остётся в секторе.







### РАЗМЕСТИТЬ ПОДЛОДКУ:

У вас может быть только одна подложка в каждом секторе!  
Если у Вас еще нет подложки в выбранном секторе:

1. Возьмите подложку с крайней левой позиции вашего поля игрока и поместите ее на ближайшее левое свободное пространство в секторе.
  2. Заплатите столько маркеров времени, сколько указано на занимаемом месте. Если вы не можете заплатить, то вы не можете выполнить это действие!
  3. Получите столько очков знаний, сколько указано на текущем центральном тайле.
- Когда вы разместите все доступные вам 6 подложек в секторах, вы больше не сможете выполнять действие "Разместить подложку", но вы получите 5 очков знаний в награду в конце игры.



**Пример:** Вы размещаете подложку в секторе. Вы платите два маркера времени и получаете 3 очка знаний.



### ВЗЯТЬ КАРТУ ИССЛЕДОВАНИЯ:

Возьмите верхнюю карту исследования с сектора с Вашим ученым и разместите рядом со своим полем игрока. Получите столько очков знаний, сколько указано на текущем центральном тайле.

*Подробности всех карт исследования: см. дополнение на стр. 12*

**Примечание:** Вы не можете держать у себя больше карт исследования, чем предусмотрено вашей Лабораторией. Вы не можете сбросить исследовательскую карту, даже если уже воспользовались ею.

**Пример:** Вы размещаете карту исследования в своём личном запасе и получаете 4 очка знаний. Пока вы не увеличите вашу вместимость, вы не сможете больше брать карты исследования.



### ЗАПРОГРАММИРОВАТЬ БОТА:

Возьмите следующего бота из своего запаса и поместите его на знак программирования на вашем поле игрока, соответствующий цвету в белом отсеке, где находится ваш ученый.



**Пример:** Программное место сектора – чёрное (действие "Взять Кристалл"). Поместите следующего доступного вам бота из запаса на черный знак программирования на вашем поле игрока.

# Промежуточный подсчет очков

Когда все игроки спасовали, происходит промежуточный подсчет очков.

## Маркеры времени:

Вы получаете по одному маркеру времени за каждую вашу подлодку на станции.

При этом учитывается лимит маркеров времени по вашей лаборатории!

Если вы хотите, то можете использовать программные карты типа



Заплатите 1 Маркер времени и разместите следующего доступного Бота из вашего запаса на изображенный на карте Знак Программирования (см. пример справа).

**Примечание:** каждый игрок самостоятельно решает, в каком порядке он выполнит эти два шага: возьмет маркеры времени за подлодки и воспользуется картами исследования.

## Очки знаний:

Суммируйте общее число получаемых игроком **очков знаний (ОЗ)**, прежде чем двигать его маркер по треку Знаний.

**Напоминание:** Чтобы пройти красную линию на треке Знаний, вы должны либо заплатить один кристалл, либо вернуть одного уже запрограммированного Бота в свой запас.

### 1. Мажорити за 6 контрольных областей.

У кого больше всего ботов в контрольной области? Если один игрок имеет большинство ботов на контрольных областях секторов, чем другие игроки, то он получает 6 ОЗ. Если два и более игроков имеют равное наибольшее количество ботов на контрольных областях секторов, то каждый из них получает по 3 ОЗ.

### 2. Боты в игре:

В секции запаса ботов вашего поля игрока в столбце без подлодки определите самое большое не закрытое ботом число. Вы получаете очки знаний в количестве равном этому числу.

### 3. Кристаллы в запасе:

# кристаллов | 1 2 3 4 5 ...  
# очков знаний | 1 3 6 10 15 ...

### 4. Вычет очков знаний за непоиманных осьминогов

За каждый сектор, где на контрольной области находится ваш бот, вы вычитаете очки за оставшихся в секторе осьминогов по следующей таблице:

# оставшихся осьминогов | 1 2 3 4 5 ...  
# очков знаний | -1 -3 -6 -10 -15 ...

**Особый случай:** теоретически, вы можете потерять очки в течение промежуточного подсчета очков. В этом случае вы не можете опуститься ниже красной линии, которую вы уже пересекли (в лучшем случае это будет происходить крайне редко).



**Пример:** Жёлтый игрок получает 3 маркера времени. Он использует 1 из них, чтобы разместить бота на красном программном символе.



### Пример:

Жёлтый и красный игроки контролируют по 2 сектора, синий игрок контролирует один. Поэтому, жёлтый и красный игроки получают по 3 ОЗ.



### Пример:

Жёлтый игрок получает 5 ОЗ, красный игрок получает 6 ОЗ.



### Пример:

Красный игрок всего теряет 4 ОЗ: 3 ОЗ за нижний сектор и 1 ОЗ за левый.



### Пример:

Жёлтый игрок не может заплатить кристалл поэтому он получает только 7 ОЗ вместо 9. Красный игрок платит кристалл и получает все свои 4 ОЗ.

## Подготовка к следующему раунду (только для раундов 1 - 3)

### Станция

- Вытащите 6 карт исследования из запаса и разместите напротив каждого сектора на станции *(поверх уже лежащих, если их не забрали в предыдущих раундах)*.
- Вытащите 6 расширений лабораторий и разместите их напротив каждого сектора *(поверх уже лежащих лабораторий, если их не забрали)*.
- Верхний центральный тайл указывает в каком секторе и в каком количестве должны быть размещены дополнительные компоненты:
  - **Маркеры времени** оставшиеся с прошлого раунда удаляются, а в соответствии с Центральным тайлом выкладываются новые.
  - **Кристаллы:** добавляются в соответствии с центральным тайлом к уже лежащим.
  - **Осьминоги:** добавляются в соответствии с центральным тайлом к уже лежащим.



- *При игре вдвоем или втроем добавляются нейтральные подложки. Не может быть более 1 подложки каждого цвета в одном секторе. Если вы не можете из-за этого правила разместить подложку в необходимом секторе, то разместите ее в следующем доступном по часовой стрелке секторе.*

- Уберите верхний центральный тайл в коробку.

**Подсказка:** Чтобы всё это ускорить, один игрок должен заниматься картами исследования и расширениями лабораторий, а другой игрок - центральным тайлом.

### Штаб-квартира

Переместите маркеры очередности хода в соответствии с треком очередности паса. Эта очередность хода сохранится на весь следующий раунд. Верните своего инженера с трека очередности паса на стартовый сектор станции программирования. Переставьте программные тайлы в соответствии с верхней картой программирования. После чего сбросьте верхнюю карту программирования в коробку, чтобы следующая карта программирования была видна.

## Финальный подсчет очков и конец игры

После окончания 4го промежуточного подсчета очков немедленно проведите финальный подсчет очков. В течение финального подсчета очков вы не платите кристаллы за пересечение красных линий на треке знаний.

Каждый игрок получает Очки знаний (ОЗ) за:

- ОЗ за **разные буквы** в лаборатории:
  - # разных букв | 1 2 3 4 5 6
  - # очков знаний | 1 3 6 10 15 21
- По 1 ОЗ за каждый **маркер времени** в запасе игрока
- 5 ОЗ, если все 6 подложек игрока размещены на станции
- 5 ОЗ, если игрок собрал **полную лабораторию** (т.е. добавил 5 расширений к ней)

**Пример:** Жёлтый игрок получает:

- 15 ОЗ за 5 разных букв,
- 2 ОЗ за 2 маркера времени,
- 0 ОЗ за подложки и
- 5 ОЗ за полную лабораторию



Игрок с наибольшим количеством очков знаний побеждает в игре.

- В случае ничьей, игрок с наибольшим количеством Ботов в контрольных областях побеждает.
- В случае сохраняющейся ничьей побеждает игрок с наибольшим количеством кристаллов.

В ином случае разделите победу.

## Дополнение: карты исследования

Получая ресурсы по карте исследования, всегда помните о вместимости лаборатории. Вы не можете сбросить карту исследования. Карта исследования остаётся у вас до конца игры.



**Карты, которые можно использовать любое количество раз за раунд:**



Каждый раз, когда вы передвигаете своего инженера в **штаб-квартире** в область с изображённым тайлом программирования, получите указанную награду: 2 маркера времени, 1 Кристалл или 4 ОЗ.  
*Здесь:* Вы получаете 1 кристалл за достижение красного тайла программирования.



Каждый раз, когда вы ловите хотя бы одного **осьминога**, получите указанную награду: 2 маркера времени, 1 Кристалл или 3 ОЗ.  
*Здесь:* Каждый раз, когда вы ловите хотя бы 1 осьминога, получите 3 ОЗ.



Двигая своего учёного, можете заплатить 1 маркер времени, чтобы переместить его на противоположную сторону станции. Вы можете переместить его до или после, можете передвигать его по обычным правилам.



Получите 1 ОЗ за каждого **бота** (кроме вашего) удаляемого из загрузочной станции из-за вас.



До конца игры вы не должны платить маркер времени при проходе вашего учёного через **дверь с "2"**.



Каждый раз, ставя **подложку**, платите половину указанных маркеров времени (*округляя вниз*).



**Карты, которые можно активировать в любое время, но только раз за игру:**



Вы можете передвигать своего учёного в штаб-квартире вбок.  
*Примечание:* В том раунде, в котором вы активируете карту, ваш учёный сможет двигаться на 4 деления в штаб-квартире.



**Карты, которые используются во время промежуточного подсчёта очков:**



Если вы платите 1 **маркер времени**, вы должны разместить бота из вашего запаса на изображённый программный символ.



**Карты, которые вы должны использовать немедленно:**



Возьмите 2 **маркера времени** и разместите 1 **бота** на изображённом программном символе.

Автор: **Stefan Feld**  
 Редакция: **Ralph Bruhn**  
 Illustration und Grafik: **Dennis Lohausen**  
 Verpackung: **Hans-Georg Schneider**  
 Übersetzung: **Grzegorz Kobiela**  
 3-D Shot **Andreas Resch**

**Pegasus Spiele GmbH**  
 Am Straßbach 3  
 61169 Friedberg  
[www.pegasus.de](http://www.pegasus.de)  
 unter Lizenz von



© 2014 Hall Games  
 Ralph Bruhn  
 Herderstr. 36  
 D-53332 Bornheim  
[www.hallgames.de](http://www.hallgames.de)



Verlag und Autor bedanken sich bei allen Testspielern und Korrekturlesern für ihr wertvolles Feedback. Ein besonderes Dankeschön für die umfangreiche Unterstützung geht an Susanne, Gesa, Sandra, Rebekka, Martin, Torsten, Grzegorz und Ode.

Alle Rechte vorbehalten. Nachdruck oder Veröffentlichung der Anleitung, des Spielmaterials oder der Illustrationen ist nur mit vorheriger Genehmigung erlaubt.