

VIA NEBULA

ПРАВИЛА ИГРЫ



Туманная долина только недавно вышла из тех тёмных времён, когда её туман веками населяли ужасные создания. Теперь для гильдий храбрых исследователей настало время пройти туманными тропами, разведать ресурсы и построить новые здания и поселения на руинах разорённых городов. Туманная долина вернёт себе мир и процветание, а вы станете её героем!

КОМПОНЕНТЫ

- 1 главное поле



- 4 поля гильдии (по 1 на каждого игрока)



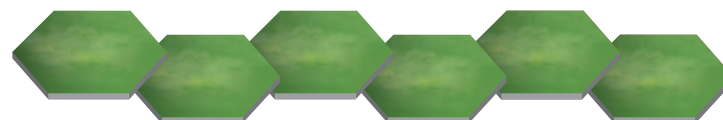
- 42 карты



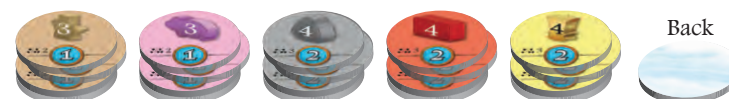
- 24 строительных участка 4 цветов (12 половин гексов для игры на 3 и 4 игроков, 12 полных гексов для игры на 2 игроков)



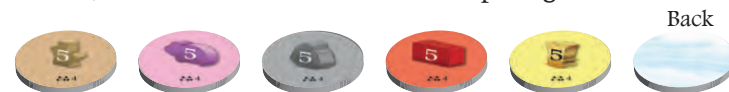
- 60 луговых тайлов



- 20 жетонов месторождений



- 5 специальных жетонов месторождений



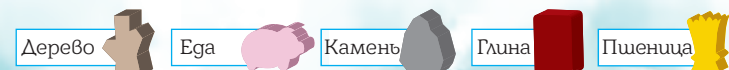
- 20 зданий (по 5 на каждого игрока)



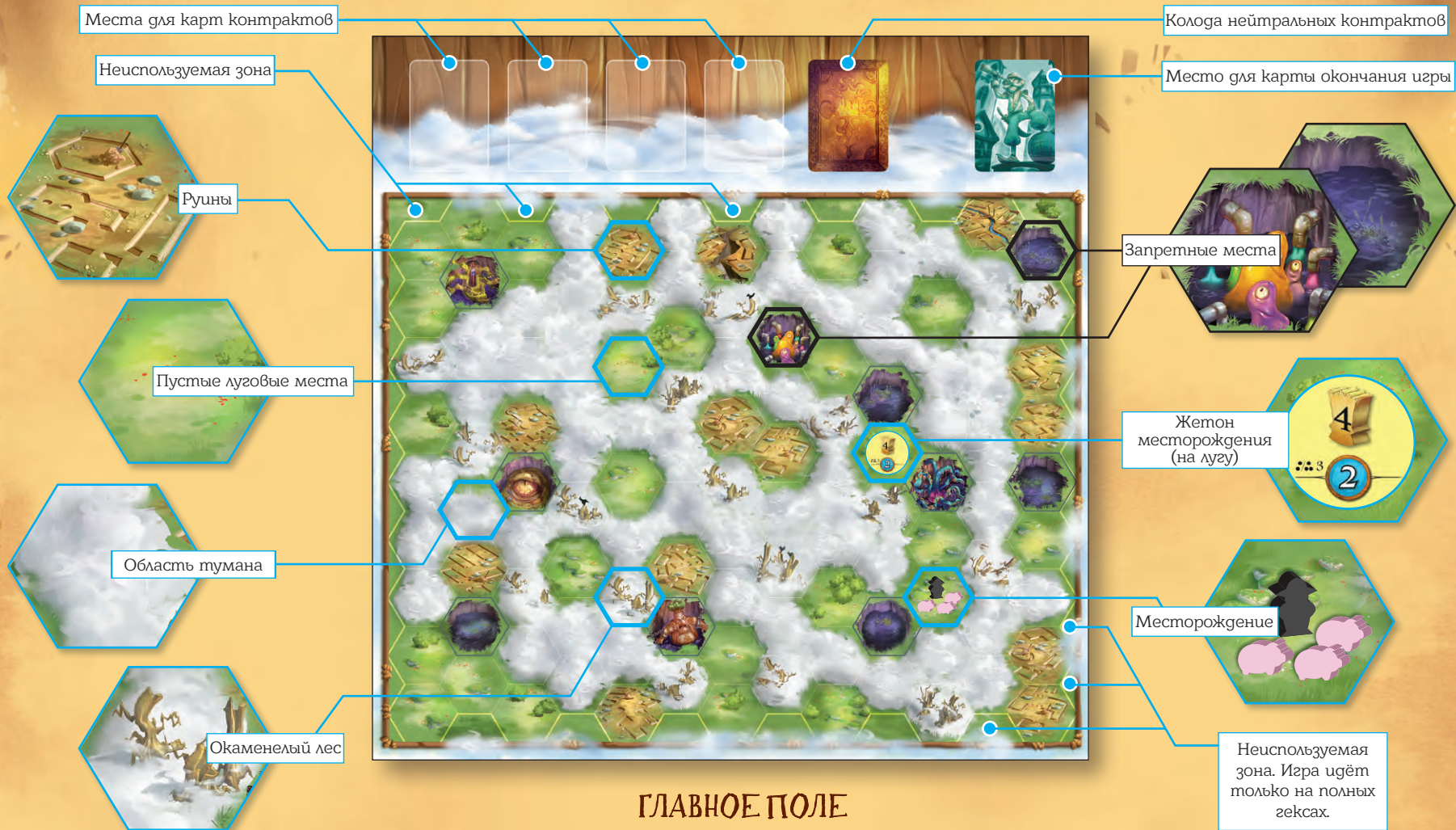
- 12 мастеров (по 3 на каждого игрока)



- 90 ресурсов



ПОДРОБНО О ПОЛЯХ



ПОЛЕ ГИЛЬДИИ



ПОДГОТОВКА К ИГРЕ (4 ИГРОКА)

Примечание: изменения для игры на 2 или 3 игроков вы найдёте в конце этого буклета.

1 Поместите поле в середине стола. Для первой игры мы советуем использовать сторону для новичков.

2 Положите все ресурсы рядом с полем, создав общий запас.

3

- Случайным образом выберите первого игрока, он перемешивает и раздаёт по 2 частных контракта каждому игроку.
- Затем первый игрок перемешивает нейтральные контракты и кладёт их лицом вниз на поле. Вскройте верхние 4 карты и положите их лицом вверх на места на поле.
- Карта окончания игры кладётся на предназначенное для неё место.



4

- Наугад удалите один из специальных жетонов месторождения и уберите его в коробку, в этой игре он использоваться не будет.
- Перемешайте оставшиеся жетоны месторождений (специальные и обычные) в закрытую и положите по одному на каждое луговое место на игровом поле, переворачивая их лицевой стороной.

5 Замените каждый из 4 специальных жетонов месторождений набором из 5 ресурсов вида, указанного на жетоне. Теперь эти 4 места являются нейтральными месторождениями (они не принадлежат никому из игроков).

6 Возьмите поле гильдии и все элементы выбранного вами цвета. Положите 5 зданий, 3 строительных участка и 2 мастеров на указанные места (третий мастер возвращается в коробку). И, наконец, положите на своё поле 4 стопки по 3 луговых тайла.

7 Рядом с полем создайте запас из оставшихся луговых тайлов.

ЦЕЛЬ ИГРЫ

Чтобы набирать очки (символизирующие славу, престиж и богатство), вам нужно в основном выполнять контракты и открывать месторождения. Игрок с наибольшим количеством очков в конце игры провозглашается победителем и героем Туманной долины!

ИГРОВОЙ ХОД



Начинает первый игрок, далее игра продолжается по часовой стрелке. В свой ход вы можете выполнить 2 из представленных вам 6 действий:

- A - Поставить мастера;
- B - Разместить строительный участок;
- C - Исследовать область тумана;
- D - Исследовать окаменелый лес
(это действие стоит как два действия);
- E - Перевезти ресурс на один из ваших строительных участков;
- F - Возвести здание.

Примечание: Вы можете выполнять одинаковые действия более одного раза за ход, но помните, что действие D стоит как ДВА действия.

A - ПОСТАВИТЬ МАСТЕРА



Поставьте одного из своих доступных мастеров на любое место с жетоном месторождения. Возьмите этот жетон и положите его лицом вниз рядом с вашим полем гильдии, а затем положите на это место столько ресурсов того вида, изображённого на жетоне. Вы только что открыли новое месторождение.

Примечание: доступный мастер находится на вашем поле гильдии. Вы не можете выбрать это действие, если у вас нет доступного мастера.

ЖЕТОН МЕСТОРОЖДЕНИЯ



ПРИМЕР: Синий игрок ставит мастера на место с жетоном "3 дерева". Она берёт жетон и кладёт его лицом вниз рядом со своим полем гильдии. Затем она кладёт 3 дерева туда, куда она только что поставила мастера.



B - РАЗМЕСТИТЬ СТРОИТЕЛЬНЫЙ УЧАСТОК



Возьмите один из ваших строительных участков и накройте им свободную половину места с руинами, которая ещё не закрыта другим строительным участком или зданием.

Все места с руинами вмещают до двух строительных участков. Одновременно на них могут быть размещены два участка, принадлежащих одному или разным игрокам.

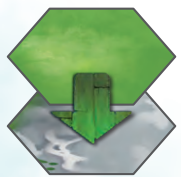
Примечания:

- Вы не можете выбрать это действие, если у вас нет доступных строительных участков.
- Вы не можете размещать больше строительных участков на главном поле, чем зданий, оставшихся на вашем поле гильдии.



ПРИМЕР: Чёрный игрок решает разместить строительный участок. А для него не вариант, так как обе половины уже заняты, но В, С и D возможны.



С - ИССЛЕДОВАТЬ ОБЛАСТЬ ТУМАНА



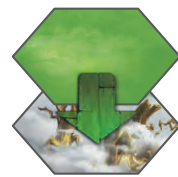
Возьмите луговой тайл из крайней левой стопки на вашем поле гильдии и положите его на область тумана. Эта область должна быть:

-  рядом с местом, занятым компонентом вашего цвета (мастером, строительным участком или зданием), или
-  рядом с пустым луговым местом или тайлом (то есть без ресурсов или жетона месторождения на нём).



ПРИМЕР: Чёрный игрок решает исследовать область тумана. Он берёт луговой тайл со своего поля и должен положить его на область тумана. В примере ниже он может накрыть любое место, отмеченное галочкой, так как все они находятся или рядом с занятым им местом или рядом с пустым луговым тайлом.



D - ИССЛЕДОВАТЬ ОКАМЕНЕЛЫЙ ЛЕС



Возьмите луговой тайл из крайней левой стопки на вашем поле гильдии и положите его на окаменелый лес. Этот лес должен быть:

-  рядом с местом, занятым компонентом вашего цвета (мастером, строительным участком или зданием), или
-  рядом с пустым луговым местом или тайлом (то есть без ресурсов или жетона месторождения на нём).

ВАЖНО: Это действие использует сразу два ваших действия. Поэтому после того, как вы исследуете окаменелый лес, ваш ход немедленно заканчивается.

ПРИМЕР: Синий игрок решает исследовать окаменелый лес. Он берёт луговой тайл со своего поля и должен положить его на область тумана. В примере ниже он может накрыть любое место, отмеченное галочкой, так как все они находятся или рядом с занятым им местом или рядом с пустым луговым тайлом. После того, как выбор сделан, его ход заканчивается, так как исследование окаменелого леса стоит как два действия.



ИССЛЕДОВАТЕЛИ

Когда вы исследуете, вы используете луговые тайлы, лежащие на вашем поле гильдии. Когда стопка заканчивается, открывается исследователь. В конце игры каждый исследователь принесёт вам 2 очка.

Примечание: если вы хотите исследовать, но оказалось, что у вас закончились тайлы, вы можете использовать тайлы из запаса, при условии, что они там остались.



Е - ПЕРЕВЕЗТИ РЕСУРС НА СТРОИТЕЛЬНЫЙ УЧАСТОК



Выберите и возьмите ресурс с одного из любых месторождений, занятых вашим мастером, мастером вашего соперника или без мастера, т.е. нейтрального месторождения. Перевезите выбранный ресурс на один из ваших строительных участков, следуя по непрерывному пути из пустых луговых тайлов. Эти места могут быть тайлами, выложенными игроками в течение игры или истощёнными месторождениями.

Если взятый вами ресурс оказывается последним в месторождении, владелец мастера возвращает его себе и ставит обратно на своё поле гильдии. Таким образом, месторождение считается полностью истощённым, а это место теперь считается пустым луговым местом. Отныне по этому месту можно передвигаться нормально.

Примечания:

- Вы не можете перевозить ресурс по области, которая не пуста.
- Вы не можете доставить ресурс на строительный участок оппонента.
- У строительного участка нет определённой ориентации в пространстве. Поэтому доставить ресурс на строительный участок можно с любой стороны того места, на котором он лежит.
- Ресурс, лежащий на здании, не может быть перевезён снова.

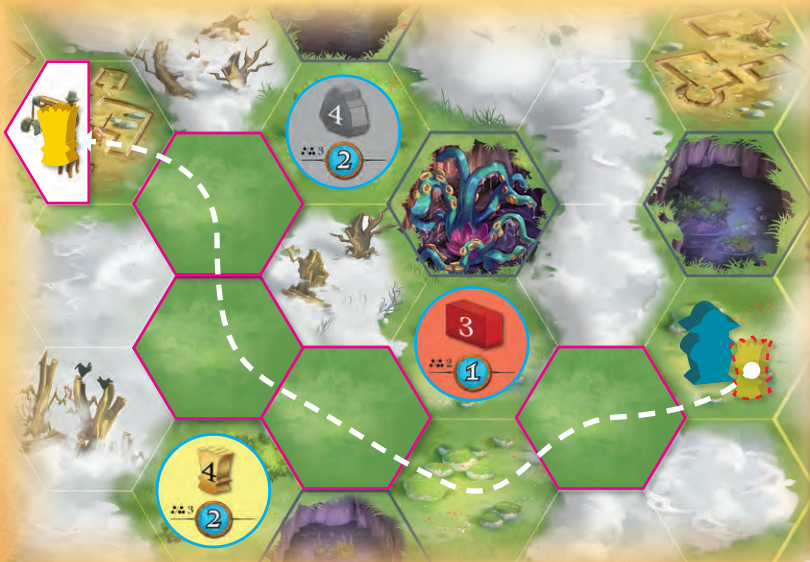
Г - ВОЗВЕСТИ ЗДАНИЕ



Вы можете возвести здание на одном из ваших строительных участков, содержащем все требуемые по контракту ресурсы. Этот контракт может быть:

- одним из контрактов у вас на руках;
- одним из четырёх контрактов, лежащих лицевой стороной вверх на главном поле.

ПРИМЕР: Белый игрок решает перевезти ресурс. Он берёт пшеницу из месторождения синего игрока и доставляет её на свой строительный участок, следуя по непрерывному пути из пустых мест. Так как он забрал последнюю пшеницу из месторождения, синий игрок возвращает себе своего мастера.



КАРТА КОНТРАКТА



ОКОНЧАНИЕ ИГРЫ

Игра заканчивается, когда игрок возводит своё пятое и последнее здание. Этому игроку вручается карта окончания игры и его ход немедленно завершается. Как указано на карте окончания игры, затем остальные игроки выполняют свой последний ход, после чего все игроки должны собрать все ресурсы, оставшиеся на строительных участках или месторождениях и поместить их в область хранения на своём поле гильдии. Затем происходит финальный подсчёт очков.

ТЕПЕРЬ СЛОЖИТЕ:



Очки за ваши жетоны месторождения;



Очки за выполненные вами контракты.
Примечание: Карты, оставшиеся на руке, игнорируются;



Награду за ваших исследователей (2, 4, 6 или 8) в зависимости от того, сколько вы смогли открыть;



2 очка по карте окончания игры (игроку, который запустил окончание игры).



А теперь вы должны вычесть по 1 очку за каждый ресурс, находящийся в вашей области хранения.

Игрок с наибольшим количеством очков выигрывает. В случае ничьей выигрывает игрок с меньшим количеством ресурсов в области хранения. Если по-прежнему ничья, то игроки делают победу между собой и жмут груз грузу руки.

ТУМАННЫЙ ПУТЬ ДЛЯ 3 ИГРОКОВ

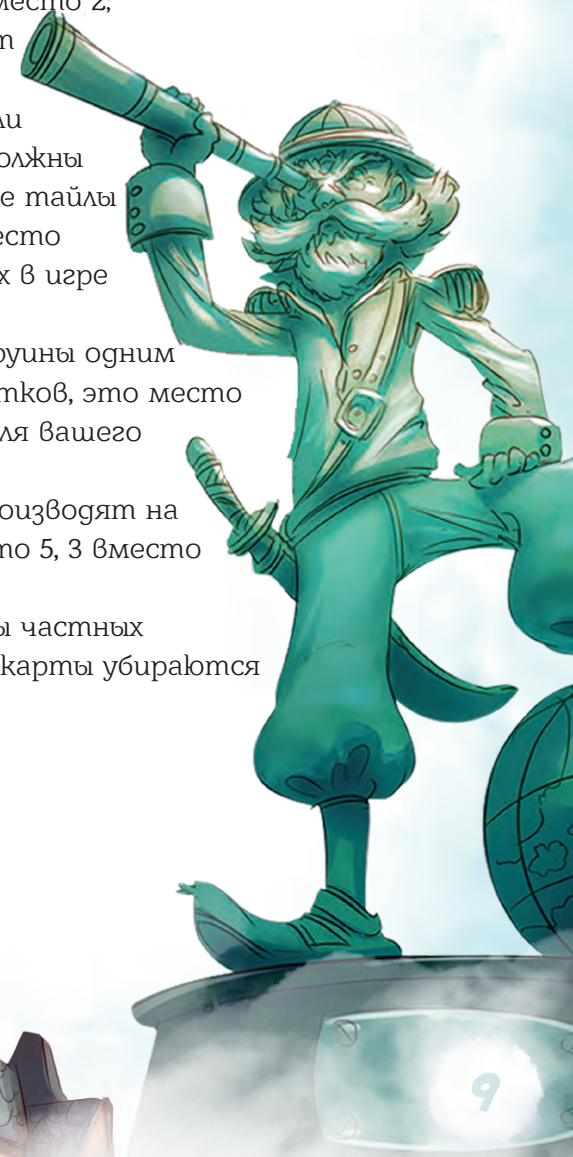
Игра остаётся такой же, но с незначительными изменениями:

- Во время подготовки сложите стопки из 4 луговых тайлов (вместо 3) на вашем поле гильдии;
- Жетоны месторождений производят на один ресурс меньше (4 вместо 5, 3 вместо 4 и 2 вместо 3);
- Игроки получают по 2 карты частных контрактов. Оставшиеся 2 карты убираются обратно в коробку.

ТУМАННЫЙ ПУТЬ ДЛЯ 2 ИГРОКОВ

Игра остаётся такой же, но с незначительными изменениями:

- Используйте обратную сторону полей гильдии (помеченную "2 игрока").
 - Во время подготовки сложите стопки из 5 луговых тайлов (вместо 3) на вашем поле гильдии;
 - Вы получаете 3 мастера вместо 2;
 - Руины на главном поле могут быть заняты только одним строительным участком (или зданием). Поэтому игроки должны использовать шестиугольные тайлы строительных участков вместо половин гексов, используемых в игре на 3 или 4 игрока.
- Как только вы накрываете руины одним из своих строительных участков, это место становится недоступным для вашего оппонента.
- Жетоны месторождений производят на один ресурс меньше (4 вместо 5, 3 вместо 4 и 2 вместо 3);
 - Игроки получают по 2 карты частных контрактов. Оставшиеся 4 карты убираются обратно в коробку.



ЭФФЕКТЫ КАРТ

Как правило карты обладают эффектом. Эффект карты может быть немедленно применён только при выполнении контракта (возведении здания). Если в этот момент эффект не применяется, то он утрачивается и уже не может быть применён позже.

Некоторые указанные на картах эффекты могут не соответствовать основным правилам игры. В таком случае эффект карты всегда имеет преимущество над правилами.



ЧАСТНЫЕ КОНТРАКТЫ (8)



QUIET TOWN (2) - ТИХИЙ ГОРОДОК

Эта карта не имеет эффекта, но приносит вам 4 очка в конце игры.



EXPRESS DELIVERY (2) - СРОЧНАЯ ДОСТАВКА

Выберите любой ресурс из общего запаса и положите его на один из ваших строительных участков.



SECRET PLAN (2) - СЕКРЕТНЫЙ ПЛАН

Возьмите карту из колоды на главном поле и добавьте к своим картам на руке. Эта карта может быть использована для возведения здания и отныне считается частным контрактом.



SHORTCUT (2) - КОРОТКИЙ ПУТЬ

Переложите два крайних левых луговых с вашего поля гильдии в резерв тайлов.





НЕЙТРАЛЬНЫЕ КОНТРАКТЫ (33)



ABUNDANCE (2) - НЕПОЧАТЫЙ КРАЙ

Уберите жетон месторождения на ваш выбор с главного поля и положите его в коробку. Замените его ресурсами, указанными на этом жетоне; не ставьте мастера.

Открылось новое нейтральное месторождение.



ARCHITECT (1) - АРХИТЕКТОР

Эта карта не имеет эффекта, но она принесёт вам по 1 дополнительному очку в конце игры за каждый выполненный вами контракт, включая этот.



ADVENTURERS (2) - ИСКАТЕЛИ ПРИКЛЮЧЕНИЙ

Можете сыграть луговой тайл на любое запрещённое место, игнорируя все правила исследования.



MAYOR (1) - МЭР

Эта карта не имеет эффекта, но она принесёт вам по 2 дополнительных очка в конце игры за каждый выполненный вами контракт, требующий для выполнения ровно 2 ресурса.



CARAVAN (2) - КАРАВАН

Уберите 1 ресурс с вашего месторождения или строительного участка в общий запас

ИЛИ
Уберите 1 ресурс из вашей области хранения в общий запас.



DISTILLERY (6) - ДИСТИЛЛЯТОР

Можете выполнить 1 дополнительное действие на ваш выбор.

Примечание: Если вашим первым действием было выполнение этого контракта, вы можете использовать ваши следующие 2 действия на исследование окаменелого леса, если хотите.



LAZY EXPLORER (1) - ЛЕНИВЫЙ ИССЛЕДОВАТЕЛЬ

Чтобы выполнить этот контракт, на вашем строительном участке должно лежать два любых ресурса одного типа.

Этот контракт не имеет эффекта, но принесёт вам в конце игры по 1 дополнительному очку за каждого вашего неоткрытого исследователя.



EXPORTATION (2) - ВЫВОЗ

Уберите до 2 ресурсов в общий запас. Это могут быть ресурсы с одного из ваших месторождений, одного из ваших строительных участков или из вашей области хранения.



STORE (6) - СКЛАД

Обменяйте один из ваших ресурсов в месторождении или на строительном участке на другой по вашему выбору из общего запаса.



MERCHANT (1) - ТОРГОВЕЦ

Эта карта не имеет эффекта, но принесёт вам по 1 дополнительному очку в конце игры за каждый жетон месторождения, которым вы владеете.



WORKSHOP (4) - МАСТЕРСКАЯ

Можете сыграть луговой тайл на любой окаменелый лес, игнорируя все правила исследования.



PRIEST (1) - ЖРЕЦ

Необходимым условием для выполнения этого контракта является наличие 3 ресурсов разного типа. Эта карта не имеет эффекта, но принесёт вам 3 очка в конце игры.



BY AIR! (4) - ПО ВОЗДУХУ!

Переложите любой луговой тайл с главного поля на любую область тумана, игнорируя все правила исследования.

БИОГРАФИИ



МАРТИН УОЛЛЕС

Небула – прекрасный пример того, как из ничего получается нечто особенное. Вдохновил меня на эту игру Николай Венгт, один из моих постоянных плейтестеров. У него была идея игры, в которой ваши действия приносят пользу также и другим игрокам. Большая часть дизайна пришла мне на ум во время одной прогулки по городу, долгой, но живописной.

Я просто показал игру Space Cowboys, потому что им не понравилась другая игра, которую я взял на встречу с ними. Как ни странно, они сказали, что им действительно понравилось, а остальное, как говорится, история. Я выражаю благодарность Филиппу, CROC и Марку не только за издание этого замысла, но и за невероятную поддержку все эти годы.





ВИНСЕН ЖУБЕР

Винсен работает в своей пятиэтажной гаче в районе Лиона, среди куриц и маковых полей. После короткого визита четвертого с половиной измерения он был главой отделения 3D декора таких видео игр как V-Rally, Куа или последнего Alone in the Dark.

После нескольких лет проведённых в качестве верстальщика и иллюстратора в Анкама, теперь он в основном работает концепт-художником мультфильмов.

Когда позволяет погода, он также иллюстрирует книги, видео игры или настолки.

VIA NEBULA is published by JD Éditions - SPACE Cowboys
238, rue des frères Farman, 78530 BUC - France
© 2016 SPACE Cowboys. All rights reserved.

Find out more about Via Nebula and the SPACE Cowboys
on www.spacecowboys.fr, on  or on .

This product has been manufactured with all possible care.
You might nonetheless encounter a problem with your game, in which
case you can contact customer service on www.asmodee.com

