

ЦЕРЕРА

ПРАВИЛА ПРОМОМОДУЛЕЙ

Важно! Требуется базовая игра «Церера»!

Перед началом партии можете включить в неё любое количество описанных ниже модулей.

1. ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ СТРОИТЕЛЬНЫЕ ОБЪЕКТЫ

В этом модуле появляются 18 новых карт **строительных объектов**. При *подготовке к игре* перемешайте их вместе с остальными картами строительных объектов. Новые строительные объекты бывают трёх типов:

СИНЕРГИЧЕСКИЕ ОБЪЕКТЫ

У **синергических объектов** в тёмной рамке в качестве стоимости активации указано требование: для неё требуется определённый тип строительного объекта. Это требование можно выполнить, только если синергический объект является нижней картой модернизированной станции, а верхняя карта относится к требуемому типу. В остальном применяются обычные правила для строительных объектов.

I. Стоимость активации — указанный тип строительного объекта.



ДВОЙНЫЕ ОБЪЕКТЫ

Двойные объекты относятся к двум типам. Их можно активировать с помощью рабочего любого соответствующего цвета. Однако вы не можете ни модернизировать существующую станцию двойным объектом, ни модернизировать сам двойной объект. В остальном применяются обычные правила для строительных объектов (например, он должен быть пустым, чтобы его можно было активировать, и т. д.).

I. Два типа строительных объектов.
II. Запрет на модернизацию.



БОЛЬШИЕ ОБЪЕКТЫ

Большие объекты похожи на обычные строительные объекты. Они приносят больше ресурсов, кредитов и влияния, но и стоимость активации у них выше.



2. АЛЬТЕРНАТИВНЫЕ ЖЕТОНЫ СОДЕЙСТВИЯ

Этот модуль состоит из дополнительных жетонов **содействия**. Перемешайте все имеющиеся жетоны содействия и затем либо вместе выберите 4 жетона, которые будете использовать в игре, либо переверните их лицевой стороной вниз и возьмите из них 4 случайных жетона. При *подготовке к игре* положите 4 жетона содействия в предназначенные для них места ниже локации Совета АКРА. Верните оставшиеся жетоны в коробку.



Исследовательский грант. В течение раунда, всякий раз, когда вы выполняете действие исследования, стоимость перехода на следующий уровень программы исследований будет для вас дешевле на 2 энергии.

Автомат. Следующее продвижение по программе исследований бесплатно.



Прорыв в сфере строительства. В течение раунда, всякий раз, активируя локацию стройплощадки, получайте скидку в 1 керамику. Кроме того, вы можете взять 4 карты строительных объектов и построить любой из строительных объектов, лежащих лицевой стороной вверх на игровом поле, или один из тех, что взяли. После этого сбросьте любые карты, которые взяли, но не выбрали.

Автомат. Строительство следующего объекта бесплатно.



Промышленное сотрудничество. В свой ход, вместо того чтобы направить рабочего, можете поместить жетон промышленного сотрудничества на станцию любого соперника, чтобы активировать её (даже если она не пуста). Затем отдайте этому сопернику 2 кредита.

Автомат. Использует жетон так же, как марсианский дроид. Дополнительная стоимость — 2 кредита.

Примечания:

- Промышленное сотрудничество можно использовать только один раз за раунд.
- Жетон промышленного сотрудничества не считается фишкой рабочего. К нему не применяются действия или свойства, касающиеся рабочих (например, перенаправление рабочего).
- Если на станции есть только жетон промышленного сотрудничества, она считается пустой.

3. ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ЖЕТОНЫ ГРУЗОВЫХ КОРАБЛЕЙ

В этом модуле появляются 2 новых жетона **грузовых кораблей**. При *подготовке к игре* перемешайте их вместе с остальными жетонами грузовых кораблей.



4. ЦЕЛИ КОРПОРАЦИИ

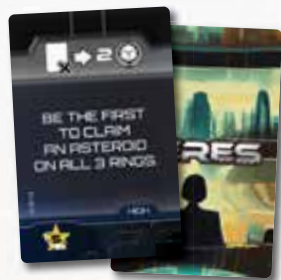
Этот модуль добавляет 18 карт **целей**, которым ваша корпорация может следовать. Достигнув их, вы получите дополнительные победные очки (ПО). При *подготовке к партии*, на этапе *определения порядка хода*, начиная с первого игрока, случайным образом раздайте каждому по 2 карты целей с низким приоритетом и 1 карте цели с высоким приоритетом. Игроки не могут показывать друг другу свои карты целей.

В свой ход, выполнив условие одной из ваших карт, откройте её и получите ПО, указанные в её нижнем левом углу.

В любой момент своего хода вы можете сбросить 1 карту цели и получить влияние, указанное в её верхней части.



Цель с низким приоритетом



Цель с высоким приоритетом



5. МЕХАНИЗМЫ

В этом модуле содержатся 12 карт **механизмов**. При *подготовке к игре* перемешайте карты механизмов, сформируйте колоду, и поместите её лицевой стороной вниз рядом с полем. Выложите из неё 4 карты в ряд лицевой стороной вверх. Всякий раз, выполняя действие производства, вместо создания сплавов или добывающих зондов можете выбрать одну из 4 доступных карт механизмов и поместить её рядом с одной из ваших станций (отдельной или модернизированной). Механизм добавляет дополнительную функцию, и в зависимости от расположения рядом с вашей станцией вы получите одно из двух:



1. Больше ПО (под станцией).
2. Дополнительное производство (справа от станции).

Выложите новую карту механизма взамен той, что забрали. В фазе окончания раунда сбросьте крайнюю слева карту механизма и выложите вместо неё новую. Если колода механизмов опустела, перемешайте её стопку сброса, чтобы сформировать новую колоду.



Примечание. У каждой станции может быть только 1 карта механизма.

6. ТРОЯНСКИЕ АСТЕРОИДЫ

Этот модуль состоит из 8 карт **трояnskих астероидов**. При *подготовке к игре* случайным образом выложите рядом с главным поясом лицевой стороной вверх карты троянских астероидов в количестве, равном числу участников. Всякий раз, выполняя действие запуска, можете занять один из доступных троянских астероидов (вместо астероида главного пояса), оплатив стоимость, указанную в правом верхнем углу его карты. Во всех остальных случаях на троянские астероиды распространяются те же правила, что и на астероиды главного пояса.



7. МЕГАПРОЕКТЫ

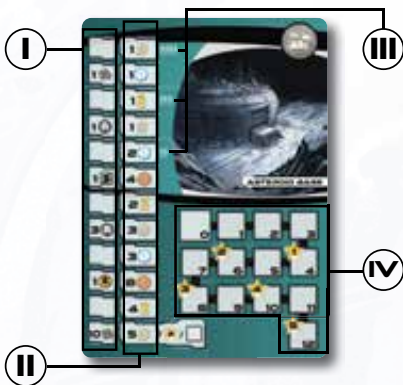
Этот модуль состоит из двух двусторонних планшетов **мегапроектов**.

I. Шкала продвижения мегапроекта.

II. Стоимость продвижения.

III. Начальные ячейки проекта в зависимости от числа игроков.

IV. Шкала продвижения игроков.



При подготовке к игре выберите один любой (или случайный) мегапроект, поместите его рядом с полем вместе с маркером продвижения (чёрным кубиком). Каждый участник помещает одну из своих фишек влияния на деление «0» шкалы продвижения игроков в качестве своего счётчика. Всякий раз, выполняя действие проекта заселения, вместо того чтобы взять проект и расположить под своим планшетом или выполнить сразу, можете переместить маркер продвижения мегапроекта по шкале на любое количество делений, оплачивая соответствующую стоимость, указанную справа от этой шкалы. Затем переместите ваш счётчик на такое же количество делений по шкале продвижения игроков и получите ПО, указанные на делениях, которые вы пересекли или на которых остановились. Вы также получаете бонус, на котором остановился или который пересёк маркер продвижения мегапроекта.

В конце игры, если маркер продвижения мегапроекта достиг последнего деления на шкале, каждый участник получает по 2 ПО за каждое деление, которое пересёк его счётчик на шкале продвижения игроков.

8. АВТОМА

(ОЧЕНЬ ВЫСОКАЯ СЛОЖНОСТЬ)

Этот модуль добавляет 4 карты **лидеров Автомы** **очень высокой сложности**. Когда вы хотите использовать Автому, на 7-м шаге «Изменений в подготовке к игре» можете выбрать одну из новых карт лидеров. В начале каждой фазы активации, перед ходом кого-либо из игроков, Автома выполняет действие Автомы, указанное в правом верхнем углу карты лидера, не оплачивая его стоимость (направление рабочего или фишка лидера).



Например:

Персефона. Выполняется действие Автомы, связанное со станцией пусковой площадки Автомы.

Аид. Выполняется действие Автомы, связанное со станцией лаборатории Автомы.

Посейдон. Выполняется действие Автомы, связанное с локацией стройплощадки, но вместо выбора самой дорогой карты строительного объекта Автома берёт верхнюю карту из колоды.

Зевс. Выполняется действие Автомы, связанное с локацией торгового бюро, но вместо выбора проекта заселения, приносящего больше всего ПО, Автома берёт верхнюю карту из колоды.

9. ЧАСТО ЗАДАВАЕМЫЕ ВОПРОСЫ

— Как применяется функция двойного объекта «Завод по производству зондов»?

— Оплатив стоимость его активации (3 кредита), вы получаете 1 добывающий зонд, не оплачивая стоимость его производства.

— Как применяется функция двойного объекта «Отдел подрядчиков»?

— Вы можете переместить одну из ваших выложенных фишек лидеров в другую локацию. У этой локации должна быть доступная ячейка действия.

— Могу ли я поместить карту механизма под моими начальными станциями?

— Нет, это нельзя сделать.

10. СОЗДАТЕЛИ ИГРЫ



www.artipiagames.com



Автор игры: Тео К. Мавраганис, Густав Сундстрём

Разработка: Тео К. Мавраганис, Димитрис Сиакампенис

Иллюстрации и графический дизайн: Тан Хо Сим, Тома Жирар, Анга Сатриохади, Алифка Хаммам, Gong Studios, Дэн Рофф, Константинос Коккинис, Панайотис Лирис, Зои Бермингем, Гиоргос Арниотис

Научный консультант: Сотиириос Цантилас

Русская версия игры

Руководитель проекта: Андрей Сафронов

Редактор: Елена Шкуткова

Переводчик: Сергей Капрарь

Корректор: Кирилл Егоров

Верстальщик: Константин Соколов

Если у вас есть какие-то вопросы и пожелания, свяжитесь с нами, написав на почту support@artipiagames.com

(v1.0)

© 2023 Artipia Games. All rights reserved.

6