

CERES



2219 год. Целое столетие Марс является внеземной колонией человечества. Здесь находится Ассамблея корпораций по разработке астероидов (АКРА) и другие организации, которые регулируют добычу полезных ископаемых на астероидах. Эпицентром промышленности в хаотичном поясе астероидов, называемом также главным поясом, стала карликовая планета Церера.

Откройте для себя просторы Цереры — холодной отдалённой колонии, где вы в качестве главы космической добывающей корпорации отвечаете за извлечение полезных ископаемых из главного пояса и торговлю с прибывающими грузовыми кораблями. Пока вы стремитесь к превосходству, процветающее поселение и влиятельный Совет АКРА требуют от вас стратегической прозорливости. Личный вклад в развитие колонии и место в Совете укрепят ваше положение среди уважаемых лидеров Цереры, доказывая, что власть не ограничивается одним лишь господством над ресурсами.

КОМПОНЕНТЫ



Игровое поле



4 хранилища



4 штаб-квартиры



4 двусторонних планшета начальных станций



4 планшета со шкалой ресурсов



32 фишки рабочих



48 фишек добывающих зондов



20 фишек лидеров



56 фишек влияния



4 маркера порядка хода



12 маркеров исследований



Маркер раунда



4 маркера для подсчёта
победных очков (ПО)



4 маркера руды



4 маркера льда



4 маркера высокотемпературной
керамики (далее — керамика)



4 маркера энергии



4 жетона грузовых кораблей



4 закрывающих жетона



24 жетона кредитов (номиналом 1),
16 жетонов кредитов (номиналом 2),
8 жетонов кредитов (номиналом 5)



4 жетона
содействия



3 жетона «3 ПО»



16 жетонов сплавов



48 карт строительных
объектов



21 карта проектов заселения



4 памятки

II. ПОДГОТОВКА ИГРОВОГО ПОЛЯ

1 Разместите **игровое поле** в центре стола в пределах доступности всех игроков. Поверните в случайном порядке три **кольца астероидов**, обязательно соединив их пунктирные линии.

2 Перемешайте жетоны **грузовых кораблей**, возьмите из них 1 жетон и положите его в **отсек стыковки**. Считайте этот корабль пристыкованным и активным в 1-м раунде. Затем возьмите 2-й жетон грузового корабля и поместите его над отсеком стыковки рядом с игровым полем — он станет активным во 2-м раунде. Наконец, возьмите 3-й жетон грузового корабля и поместите его над вторым жетоном — он станет активным в 3-м раунде. Верните оставшиеся жетоны грузовых кораблей в коробку.

3 Выложите в локации **жилого отсека** по 1 набору уникальных фишек **рабочих** (4 разных цветов) за каждого участника партии.

***Пример.** При игре втроём в жилой отсек нужно выложить 3 серые, 3 синие, 3 красные и 3 зелёные фишки рабочих.*

4 Отложите в сторону по 1 набору уникальных фишек рабочих за каждого участника партии и не глядя перемешайте их. Затем случайным образом выложите на каждый жетон грузового корабля по 1 фишке рабочего за каждого игрока. Верните оставшиеся фишки рабочих в коробку.

***Пример.** При игре втроём на каждом грузовом корабле должно находиться 3 фишки рабочих случайных цветов.*

5 Перемешайте все карты **строительных объектов**, сформировав колоду, и поместите её лицевой стороной вниз рядом с игровым полем. Оставьте рядом с ней место для стопки сброса. Затем возьмите из этой колоды 6 карт строительных объектов и разместите их лицевой стороной вверх в предназначенной для них области.

6 Выложите жетоны **содействия** в указанной области.





Пример подготовки для игры втроём.

7 Если в партии менее 4 участников, подготовьте игровое поле в зависимости от количества игроков, накрыв соответствующие ячейки действий **4 закрывающими** жетонами в следующих локациях:

- 7А Совет АКРА.**
- 7Б Стройплощадка.**
- 7В Ассоциация подрядчиков.**
- 7Г Торговое бюро.**

При **игре вдвоём** закрывающие жетоны должны накрывать **2** ячейки действий в каждой локации, а при **игре втроём** — **1** ячейку действия в каждой локации. Закрытые ячейки будут недоступны в игре.

8 Поместите по 1 жетону «**3 ПО**» в конце каждого ряда таблицы **программ исследований**.

9 Положите жетоны **сплавов** и **кредитов** в общий запас рядом с игровым полем.

10 Поместите маркер **раунда** в 1-ю ячейку **шкалы раундов**.

11 Каждый игрок помещает свой маркер **ПО** в ячейку «**0**» **на шкале ПО**.

12 Каждый игрок помещает по 1 своему маркеру исследования в каждый ряд таблицы программ исследований, в область перед 1-м уровнем (УР. 1).

13 Верните в коробку все карты **проектов заселения**, не соответствующие количеству участников партии. Перемешайте оставшиеся карты и поместите получившуюся колоду лицевой стороной вниз рядом с игровым полем. Оставьте рядом с ней место для стопки сброса. Затем возьмите карты проектов заселения, равные числу участников партии плюс ещё 2 карты, и выложите их лицевой стороной вверх в предназначенной для них области.

Пример. При игре втроём верните карты проектов заселения с символом **||||** в коробку, а остальные карты перемешайте, сформируйте из них колоду и выложите 5 карт в предназначенной для них области.

III. ОПРЕДЕЛЕНИЕ ПОРЯДКА ХОДА

- I** Первым игроком становится тот, кто последним наблюдал за звёздами (но также можно выбрать его любым другим удобным способом). Начиная с первого игрока и далее по часовой стрелке, каждый участник выкладывает свой маркер **порядка хода** в крайнюю доступную слева ячейку соответствующей шкалы.
- II** Каждый участник получает **1 сплав** (и помещает его в своё **хранилище**) и **1 добывающий зонд** своего цвета (и помещает его в локацию **пускового комплекса**). В зависимости от порядка хода, каждый игрок получает определённое количество **кредитов** (и помещает их в своё хранилище) и маркер **влияния** (и помещает его под надписью «Совет АКРА»):



Теперь можно начинать игру!

ОПИСАНИЕ РАУНДА

Каждый раунд состоит из 4 фаз:

- I. Фаза главного пояса.
- II. Фаза добычи.
- III. Фаза активации.
- IV. Фаза окончания раунда.

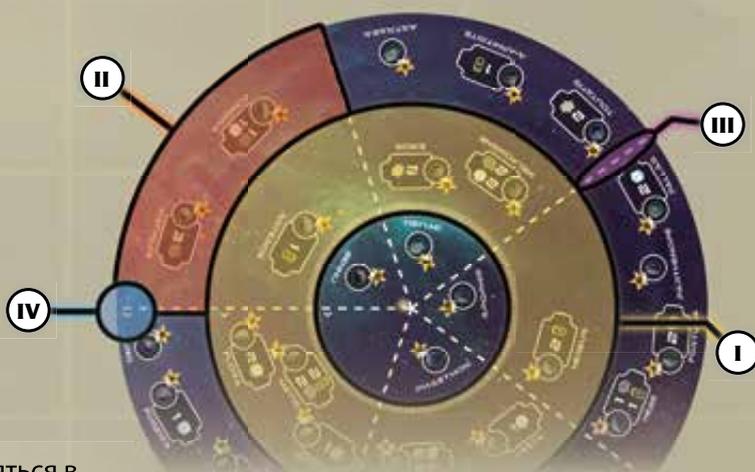


I. ФАЗА ГЛАВНОГО ПОЯСА

В начале каждого раунда поверните против часовой стрелки:

- i. **Внешнее кольцо** на 1 квинтиль — одну пятую часть круга (среднее и внутреннее кольца также повернутся).
- ii. **Среднее кольцо** на 1 квинтиль (внутреннее кольцо также повернётся).
- iii. **Внутреннее кольцо** на 1 квинтиль.

Таким образом, внешнее кольцо повернётся на 1 квинтиль, среднее кольцо — на 2 квинтиля, а внутреннее — на 3 квинтиля.



Примечание. Разделители должны соединяться в одну линию и в главном поясе, и на игровом поле.

- I. Кольцо. III. Разделитель.
II. Сектор. IV. Направление вращения.

II. ФАЗА ДОБЫЧИ

В этой фазе вы получаете **добычу** со всех ваших **станций** и занятых вами **астероидов**. Величина добычи указана в верхнем правом углу на каждой карте станции, а также рядом с каждым астероидом.



Добыча со станции



Добыча с астероида

Пример. В 1-м раунде каждый игрок получит следующую добычу: 2 руды и 1 лёд с пусковой площадки, 1 керамику с главного завода, 1 энергию с главной лаборатории, а также 1 влияние и 2 кредита с главного офиса.

ВАЖНО!

- * Получая **ресурсы** (руды, лёд, керамику, энергию), игрок перемещает соответствующий маркер на своей шкале ресурсов.
- * У вас может быть не более 12 единиц каждого ресурса. Вы теряете любую единицу ресурса, полученную сверх этого предела.
- * Получая кредиты, берите их из общего запаса и держите в своём хранилище.
- * Уровень влияния отображается на игровом поле под локацией Совета АКРА. Всякий раз, получая 1 влияние, берите одну из ваших фишек влияния и помещайте её в эту область. Тратя влияние, возвращайте фишки в свою игровую область.
- * Количество жетонов кредитов и фишек влияния не ограничено. Если они закончатся, используйте подходящую замену.

III. ФАЗА АКТИВАЦИИ

В фазе активации игроки ходят в очерёдности, установленной на шкале порядка хода. В свой ход вы можете выполнить **одно** из следующих действий:

А. Активация локации с помощью фишки лидера.

Б. Активация станции с помощью рабочего.

В. Объявление паса до конца текущего раунда.

A. АКТИВАЦИЯ ЛОКАЦИИ

Чтобы активировать локацию, поместите 1 фишку вашего лидера в одну из доступных ячеек действий. После этого вы **обязаны** выполнить **одно** из действий, связанных с этой локацией.

Ниже описаны различные действия, выполняемые в локациях на игровом поле и планшете корпорации.



ТОРГОВОЕ БЮРО

Торговое бюро — сердце Цереры. Это одновременно и торговый пост, и место для заключения контрактов на различные проекты по её развитию.

Локация **торгового бюро** предлагает на выбор **два действия**:

• 1-е действие.

Выполните **межпланетную торговлю до двух раз**.



Действие межпланетной торговли. Выберите одно из доступных предложений на активном грузовом корабле, потратьте ресурсы или кредиты, указанные в левой части этого предложения, и получите ресурсы или кредиты, указанные справа.

• 2-е действие.

Выполните **проект заселения**.



Действие проекта заселения. Выберите одну из доступных карт проектов заселения, лежащих лицевой стороной вверх.

В 1-м раунде также **получите** 1 влияние. В 3-м раунде также **потратьте** 1 влияние.

Затем вы можете выполнить **одно** из двух действий:

- ◇ Немедленно завершить проект заселения, оплатив его стоимость, получить за него ПО и поместить перед собой лицевой стороной вниз.
- ◇ Приступить к проекту заселения, поместив его в одну из двух соответствующих ячеек под вашей шкалой ресурсов.

В любой момент своего хода в качестве бесплатного действия вы можете завершить проект заселения, находящийся под вашей шкалой ресурсов, оплатив его стоимость. Получите за него указанные ПО и положите его карту лицевой стороной вниз перед собой. Если вам не удастся завершить проект до конца игры, вы потеряете **половину указанных на нём ПО** (с округлением в меньшую сторону).



- I. Стоимость завершения. III. Название.
- II. Количество ПО. IV. Число игроков.

ВАЖНО! Выполнив это действие, не берите новую карту проекта заселения взамен той, что забрали с игрового поля.



СТРОЙПЛОЩАДКА

Когда осядет строительная пыль, вы с трепетом взглянете на всё то, что сделано на Церере, в особенности на многочисленные станции, приносящие большие возможности.

Локация **стройплощадки** предлагает на выбор **два действия**:

• 1-е действие.

Выполните **расширение корпорации**.



Действие расширения корпорации. Выберите одну из 6 доступных карт строительных объектов и постройте его, оплатив стоимость. Получите за эту карту указанные ПО и поместите её рядом с вашим планшетом корпорации отдельно от остальных станций, **создав новую отдельную станцию**. Кроме того, получите **добычу** с только что построенного объекта.

• 2-е действие.

Выполните **модернизацию корпорации**.



Действие модернизации корпорации. Выберите одну из 6 доступных карт строительных объектов и постройте его, оплатив стоимость. Получите за эту карту указанные ПО и поместите её под существующую отдельную станцию любого цвета, создав **модернизованную станцию**.

Видимой должна остаться только функция этой карты. С этого момента вам доступны **верхняя функция** (карта сверху) и **нижняя функция** (карта снизу) этой **модернизованной станции**.

Примечание. На планшете начальных станций находятся 4 модернизированные станции, которые больше нельзя модернизировать.



- I. Стоимость строительства.
- II. Тип.
Карты строительных объектов бывают различных типов в зависимости от цвета.



Шахта
(серый)



Лаборатория
(красный)



Завод
(синий)



Офис
(зелёный)

III. Добыча.

IV. Название.

V. Функция.

Функция станций — приносить **ресурсы, кредиты, влияние** или **действия**.

VI. Количество ПО.

Выбрав одно из двух действий, выложите 1 новую карту строительного объекта взамен той, что забрали с игрового поля. Если колода строительных объектов опустела, перемешайте стопку сброса и сформируйте новую колоду.

В качестве бесплатного действия, активировав локацию стройплощадки, вы можете потратить **1 или 2** влияния, чтобы взять **3 или 5** карт строительных объектов соответственно. Затем постройте один любой объект, лежащий лицевой стороной вверх на игровом поле, либо один из тех объектов, которые только что взяли. И наконец, сбросьте карты, которые взяли, но не выбрали.



Пример. Жёлтый игрок выполнил расширение корпорации и построил исследовательскую лабораторию в качестве отдельной станции, поместив её возле своего планшета. Он получает 8 ПО и добычу с исследовательской лаборатории — 1 энергию. Позднее, в свой следующий ход, он выполняет модернизацию корпорации — модернизирует отдельную станцию исследовательской лаборатории, поместив под неё карту строительного объекта «Высокотехнологичный завод», и получает 3 ПО.



СОВЕТ АКРА

Совет Ассоциации корпораций по разработке астероидов, находящийся на Марсе, контролирует всю добычу ресурсов на астероидах. Не забудьте обзавестись полезными знакомствами, если хотите, чтобы вам поспособствовали.

Локация **Совета АКРА** предлагает на выбор **четыре действия**, для выполнения которых нужно потратить влияние в этом Совете:

• 1-е действие.

Потратьте 1 влияние, чтобы активировать локацию **торгового бюро** и выполнить одно из двух её действий (см. «Торговое бюро» на с. 7).

• 2-е действие.

Потратьте 1 влияние, чтобы выполнить **запуск**.



Действие запуска. Выберите один из доступных астероидов в главном поясе и займите его, разместив на нём добывающий зонд вашего цвета с локации **пускового комплекса**. Оплатите **стоимость пересечения** (если есть) и получите за этот астероид указанные ПО, а также добычу с него.

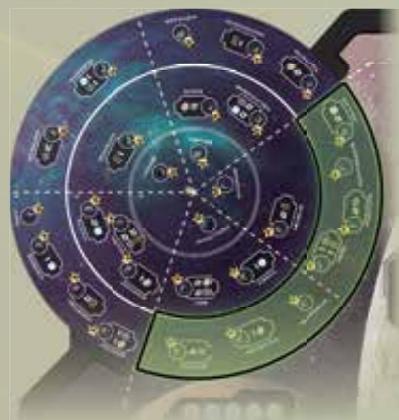
Чтобы отправиться к точке назначения, добывающие зонды входят в главный пояс через один из двух секторов внешнего кольца вблизи Цереры (выделены зелёным на рисунке справа). За каждый разделитель, который пересекает добывающий зонд, потратьте 1 лёд. Войдя в среднее кольцо, дополнительно потратьте 3 льда, а при входе во внутреннее кольцо потратьте ещё 5 льда.



I. Название. II. Добыча. III. Количество ПО.

СТОИМОСТЬ ПЕРЕСЕЧЕНИЯ

| | | | |
|--------------------------------|-------|----|------------|
| Разделитель | ■ ■ ■ | :1 | ❄️ |
| Разделитель среднего кольца | ▬ | :3 | ❄️❄️❄️ |
| Разделитель внутреннего кольца | | :5 | ❄️❄️❄️❄️❄️ |





Пример. Добывающий зонд Белого игрока входит в среднее кольцо (за 3 льда), пересекает разделитель между секторами (за 1 лёд), попадает во внутреннее кольцо (за 5 льда) и, наконец, пересекает ещё один разделитель (за 1 лёд), достигнув и заняв астероид Бенну. Таким образом, Белый игрок потратил в общей сложности 10 льда и получил 15 ПО.

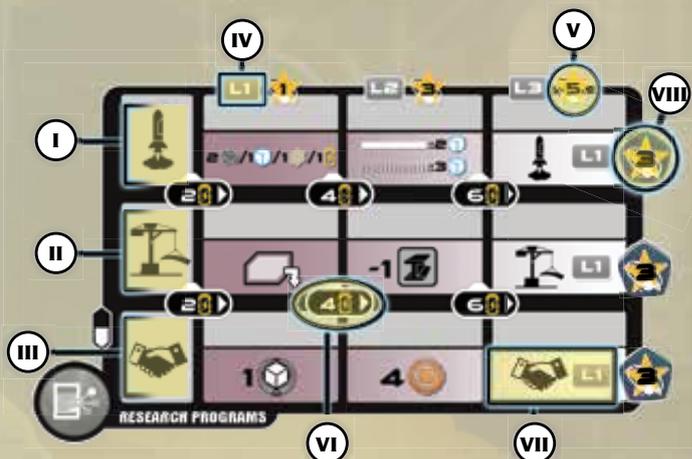
• **3-е действие.**

Потратьте 1 влияние, чтобы выполнить **исследование**.



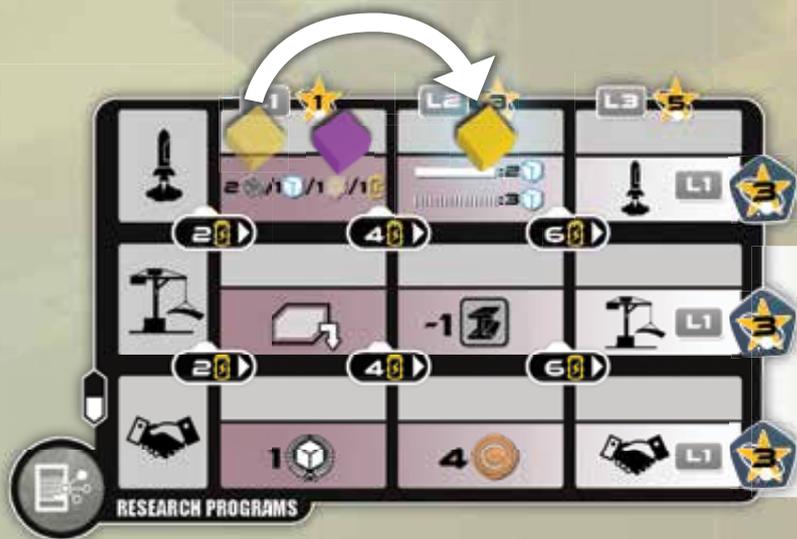
Действие исследования. Выберите один из ваших маркеров исследования в таблице программ исследований, переместите его на **следующий** уровень, оплатив стоимость продвижения по выбранной программе, и получите ПО за этот уровень.

На 3-м уровне каждой области исследований лежит жетон «3 ПО». Игрок, первым завершивший все программы одной области, получает этот жетон.



Примечание. Программы исследований нужно завершать одну за другой, пропускать их уровни нельзя (см. «Программы исследований» на с. 14).

- I. Аэрокосмическая область.
- II. Строительная область.
- III. Логистическая область.
- IV. Уровень программы.
- V. Количество ПО за уровень.
- VI. Стоимость продвижения по программе.
- VII. Свойство программы исследований.
- VIII. Награда «3 ПО».



Пример. Жёлтый игрок хочет продвинуться на 2-й уровень в аэрокосмической области. Он выполняет исследование и тратит 4 энергии, получая 3 ПО. Затем он перемещает свой маркер исследования в соответствующую ячейку над этой программой, чтобы показать свой прогресс.

• **4-е действие.**

Потратьте 1 влияние, чтобы получить **содействие**.



Действие содействия. Выберите один из доступных жетонов содействия на поле, оплатите стоимость, указанную в его нижней части, и поместите в свою игровую область (см. «Содействие» на с. 14).

Примечание. Специальная субсидия, изображённая на игровом поле, не имеет своего жетона. Вы можете выбрать её несколько раз в течение одного раунда.



АССОЦИАЦИЯ ПОДРЯДЧИКОВ

Если нужны люди, которые хорошо выполняют работу, вы найдёте их в ассоциации подрядчиков. Но не забывайте, что работают они не бесплатно.

Локация **ассоциации подрядчиков** предлагает на выбор **три действия**:

• 1-е действие.

Потратьте 2 кредита, чтобы **перенаправить рабочего**.



Действие перенаправления рабочего. Переместите одного из ваших рабочих с одной вашей станции на другую пустую станцию того же типа и активируйте её (см. «Активация станции» на с. 12).

• 2-е действие.

Потратьте 2 кредита, чтобы активировать **стройплощадку** и выполнить одно из двух её действий (см. «Стройплощадка» на с. 8).

• 3-е действие.

Потратьте 1 кредит, чтобы выполнить **производство**. Вы можете повторить это действие до 3 раз



Действие производства. Потратьте соответствующие ресурсы, чтобы изготовить следующую продукцию:



Сплав. Требуется 2 руды. Получите 1 сплав из общего запаса и поместите его в своё хранилище.



Добывающий зонд. Требуется 1 руда, 1 керамика и 1 энергия. Возьмите 1 добывающий зонд из вашей игровой области и разместите его в пусковом комплексе.

ВАЖНО! Запас жетонов сплавов и добывающих зондов не ограничен. Если они у вас закончились, используйте подходящую замену.



ШТАБ-КВАРТИРА

Подходя к штаб-квартире корпорации, вы чувствуете покой, которого вам порой не хватает. В уединении своего кабинета вы останавливаетесь на минуту-другую, чтобы переосмыслить свою стратегию и — почему бы и нет? — попросить правление о дополнительном финансировании...

Локация **штаб-квартиры** корпорации предлагает на выбор **одно действие**. Её можно активировать **два раза** за раунд:

- ◇ Активировав в первый раз, получите добычу с одной из ваших станций, а также возьмите фишку лидера, которую использовали для этой активации, и поместите в самую крайнюю пустую ячейку в нижнем ряду шкалы порядка хода.
- ◇ Активировав во второй раз, получите только добычу с одной из ваших станций.

Б. АКТИВАЦИЯ СТАНЦИИ

У рабочих в **жилом отсеке** и на **грузовых кораблях** есть **четыре специализации**, их можно направить на станции различных типов:

- **Заведующие рудниками** (серые) необходимы в **шахтах**.
- **Главные инженеры** (синие) необходимы на **заводах**.
- **Научные координаторы** (красные) необходимы в **лабораториях**.
- **Руководители** (зелёные) необходимы в **офисах**.



Вы можете активировать вашу **пустую** станцию, направив на неё **1 рабочего**. Выберите для станции рабочего подходящего цвета из **жилого отсека**. **Если там нет подходящего рабочего**, возьмите его с **активного** грузового корабля и поместите на эту станцию.

Примечание. Тип станции определяется типом верхней карты строительного объекта и не меняется после её модернизации.



Пример. Фиолетовый игрок хочет активировать свою станцию главного офиса, но в жилом отсеке нет доступных руководителей (зелёных рабочих), поэтому он берёт его с активного грузового корабля.

Активировав станцию, вы **обязаны** выполнить **хотя бы одну** из её функций в следующем порядке:

- ◇ **Одиночная станция.** Слева направо.
- ◇ **Модернизированная станция.** Верхнюю функцию слева направо, **затем** в том же порядке нижнюю функцию.

У некоторых функций более тёмный фон и указана **стоимость активации** в левом верхнем углу (например, 1 лёд). Вы обязаны оплатить стоимость перед выполнением этой функции станции.



Пример. Белый игрок направляет главного инженера (синего рабочего) на свою станцию «Главный завод». Благодаря её верхней функции он получает 2 керамики. Нижняя функция позволяет ему до 2 раз бесплатно выполнить производство. Так как он хочет произвести 2 сплава и 1 добывающий зонд, он оплачивает стоимость активации в 1 лёд, чтобы выполнить производство ещё раз. Всего он потратил 5 руды, 1 лёд, 1 керамику и 1 энергию.

Некоторые функции станций схожи с действиями на игровом поле. Чтобы выполнить такое действие, следуйте правилам активации локации, как если бы вы использовали фишку лидера (см. «Активация локации» на с. 7).

В. ОБЪЯВЛЕНИЕ ПАСА

Спасовав, вы **перестаёте** совершать ходы и **участвовать в текущем раунде**. Переместите ваш маркер порядка хода в первую доступную слева ячейку в нижнем ряду шкалы порядка хода.

Примечание. Если вы активировали свою штаб-квартиру, переместите ваш маркер порядка хода в ячейку, занятую вашей фишкой лидера.

Если все игроки спасовали, переходите к фазе окончания раунда.



Пример. В свой ход Фиолетовый игрок не активировал ни одной локации или станции. Он объявляет пас и перемещает свой маркер порядка хода в первую доступную слева ячейку в нижнем ряду шкалы — такой оказывается вторая ячейка. Затем в свой следующий ход Жёлтый игрок объявляет пас. Он активировал свою штаб-квартиру в прошлый ход, поэтому перемещает свой маркер порядка хода в ячейку, занятую его фишкой лидера.

IV. ФАЗА ОКОНЧАНИЯ РАУНДА

В конце **1-го** и **2-го** раундов выполните следующие шаги:

- i. Уберите в коробку грузовой корабль, находящийся в отсеке стыковки, вместе с любыми оставшимися на нём фишками рабочих. Затем пристыкуйте к отсеку следующий грузовой корабль.
- ii. Каждый игрок забирает обратно все свои фишки лидеров.
- iii. Верните всех рабочих со всех станций в жилой отсек на игровом поле.
- iv. Верните все жетоны содействия в соответствующие области под локацией Совета АКРА.
- v. Уберите все оставшиеся на игровом поле карты проектов заселения и строительных объектов в соответствующие стопки сброса. Возьмите новые карты из каждой колоды (так же как при *подготовке игрового поля*) и выложите их лицевой стороной вверх в предназначенных для них областях.
- vi. На шкале порядка хода переместите все маркеры игроков с нижнего ряда на верхний, не меняя их очерёдность. Это порядок хода в новом раунде.
- vii. Переместите маркер раунда в следующую ячейку и начните **новый** раунд.

В конце **3-го** раунда полностью пропустите эту фазу и переходите к **концу игры**.

КОНЕЦ ИГРЫ

Партия завершается в конце 3-го раунда. Каждый игрок получает:

- I. 1 ПО за каждые 2 своих жетона влияния под локацией Совета АКРА.
- II. 1 ПО за каждые 5 кредитов в своём хранилище.

Выигрывает тот, кто набрал больше всего победных очков!

В случае ничьей побеждает претендент, у которого больше всего ресурсов на планшете корпорации (суммарно руды, льда, керамики и энергии). При дальнейшей ничьей побеждает претендент, первым объявивший пас в 3-м раунде.

СОДЕЙСТВИЕ

Жетон содействия в вашей игровой области приносит уникальный особый эффект:



Эффективное производство. В этом раунде, выполнив производство хотя бы 1 раз, можете выполнить его ещё раз. Кроме того, тратьте на 1 руду меньше при любом производстве.



Большой запас льда. В этом раунде, выполняя запуск, можете тратить суммарно на 2 льда меньше. Кроме того, всякий раз, когда вам нужно потратить лёд, чтобы оплатить активацию функции станции, игнорируйте её стоимость.



Марсианский дроид. В свой ход вместо направления рабочего можете выложить жетон марсианского дроида на любую свою станцию, чтобы активировать её, даже если на ней уже есть рабочий.

Примечания:

- I. Марсианский дроид можно использовать только 1 раз за раунд.
- II. Он не считается рабочим. Действия и свойства, относящиеся к рабочим (например, перенаправление), не относятся к марсианскому дроиду.
- III. Если на станции есть только марсианский дроид, она считается пустой.



Главный помощник. В свой ход получите добычу с одной из ваших станций. Затем, вместо того чтобы выложить фишку лидера, можете поместить жетон главного помощника в любую локацию на игровом поле, не занимая никакую ячейку действия, и активировать её (вне зависимости от того, есть ли в ней свободная ячейка).

Примечание. Главного помощника можно использовать только 1 раз за раунд.



Специальная субсидия. Немедленно получите 4 разные добычи, указанные на ваших станциях.

Примечание. На некоторых станциях указано более 1 добычи. Они считаются разными добычами.

ПРОГРАММЫ ИССЛЕДОВАНИЙ

Завершённые программы исследований предоставляют вам до конца игры постоянные специальные возможности. Ячейки с маркерами исследований отображают ваш прогресс в каждой области. Все программы одной области и до вашего маркера являются для вас активными. **Аэрокосмическая область** связана с действием запуска, **строительная область** — с локацией стройплощадки, а **логистическая область** — с локацией торгового бюро.

Программы исследований приносят следующие постоянные свойства:

Аэрокосмическая область

1-й уровень. Выполнив запуск, получите **одно** из следующего: 2 руды, 1 керамику, 1 энергию или 1 лёд.

2-й уровень. Всякий раз, выполняя **запуск**, тратьте 2 льда (вместо 3) за вхождение ваших добывающих зондов в среднее кольцо и 3 льда (вместо 5) за вхождение во внутреннее кольцо.

3-й уровень. Выполнив запуск, можете выполнить его ещё раз, получая бонус только 1-го уровня аэрокосмической области программы исследований.

Строительная область

1-й уровень. Активировав локацию **стройплощадки**, получите добычу с только что построенного объекта вне зависимости от того, является ли он отдельной станцией или модернизацией уже существующей. Таким образом, построив отдельную станцию, вы сможете дважды получить добычу.

2-й уровень. Всякий раз, активируя локацию **стройплощадки**, тратьте на 1 сплав меньше.

3-й уровень. Активировав локацию **стройплощадки**, можете сделать это ещё раз, получая бонус только 1-го уровня строительной области программы исследований.

Логистическая область

1-й уровень. Активировав локацию **торгового бюро**, получите 1 влияние.

2-й уровень. Всякий раз, активируя локацию **торгового бюро**, получайте 4 кредита.

3-й уровень. Активировав локацию **торгового бюро**, можете сделать это ещё раз, получая бонус только 1-го уровня логистической области программы исследований.

СОЗДАТЕЛИ ИГРЫ

Автор игры: Густав Сундстрём

Разработка: Димитрис Сиакампенис, Тео К. Мавраганис, Сотириос Цантилас, Вангелис Багиартакис

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

Научный консультант: Сотириос Цантилас

Тестирование: Густав Экман, Микке Ханссон, Магнус Карлссон, Эрик Линдблом, Пим Тунборг, Якоб Уэстерлунд, Никос Хондропулос, Константинос Папирис, Пантелис Аврамопулос, Эли Афанасопулу, Стефанос Спанудакис, Филофей Коколаки, Фотис Ксинтаропулос и Акис Цаклиотис

Особая благодарность от автора

«Хочу отдельно поблагодарить мою жену Элин Сундстрём, которая верила в мою работу и всегда поддерживала. Спасибо моим друзьям-разработчикам из группы MiniLinCon. Ваши энергия, щедрость и мудрость стали неиссякаемым источником вдохновения. Спасибо всем вам!»



www.artipiagames.com

Artipia Games
Nikou Xilouri 19, Zografou
15773, Athens, Greece

© 2023 Artipia Games.



Русская версия игры

Руководитель проекта: Андрей Сафронов

Редактор: Елена Шкуткова

Переводчик: Сергей Капрарь

Корректор: Кирилл Егоров

Верстальщик: Константин Соколов

(v1.1)

СИМВОЛЫ

РЕСУРСЫ



Руда



Лёд



Керамика



Энергия

ПРОЧЕЕ



Кредиты



Влияние



Победные очки (ПО)



Получите добычу с одного из ваших астероидов



Возьмите и посмотрите

ПРОИЗВОДИМАЯ ПРОДУКЦИЯ



Сплав
(с. 11)



Добывающий зонд
(с. 11)

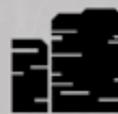
ДЕЙСТВИЯ



Межпланетная торговля
(с. 7)



Проект заселения
(с. 8)



Расширение корпорации
(с. 8)



Модернизация корпорации
(с. 8)



Запуск
(с. 9)



Исследование
(с. 10)



Содействие
(с. 10)



Перенаправление рабочего
(с. 11)



Производство
(с. 11)

ЛОКАЦИИ



Торговое бюро
(с. 7)



Стройплощадка
(с. 8)



Совет АКРА
(с. 9)



Ассоциация подрядчиков
(с. 11)



Штаб-квартира
(с. 11)