

# ЧУЖИЕ РУБЕЖИ

ПРАВИЛА ИГРЫ



# НОВЫЙ РУБЕЖ ЖДЁТ ВАС!

Игра «Чужие рубежи» посвящена управлению ресурсами и развитию планеты. С помощью орбитальных комплексов и инопланетных технологий вам предстоит строить колонии-купола в стратегически важных местах недавно открытого мира, чтобы захватить над ним контроль.

На игровом поле изображены планета, её спутник, станции на орбите и звезда планетарной системы. Кубики, которые вы получаете в начале игры, — это корабли вашего флота. Распределяя корабли по орбитальным комплексам, вы сможете добывать ресурсы, расширять свой флот и покорять планету.

По ходу игры вы будете размещать на планете колонии и получать контроль над её территориями. Каждая территория даёт определённое преимущество. Получив над ней контроль, вы можете использовать её особенности в своих интересах.

Когда-то планету населяла раса пришельцев, оставивших на орбите загадочный артефакт. Исследуя артефакт, вы откроете невероятные инопланетные технологии, которые сможете использовать для достижения своих целей.

Чтобы одержать победу, вам потребуется тщательно просчитывать свои действия, вдумчиво распределять флот, эффективно использовать бонусы от инопланетных технологий и захваченных территорий, расширять владения и не давать строить колонии соперникам.

**Достанет ли вам решимости и сноровки, чтобы колонизировать новый мир?**

**АВТОР ИДЕИ** ▶ Тори Ниман  
**РАЗРАБОТКА** ▶ Тори Ниман, Дэвид Маккензи  
**АРТ-ДИРЕКТОР** ▶ Дэн Мэй  
**ГРАФИЧЕСКИЙ ДИЗАЙН** ▶ Коди Джонс, Дэн Мэй  
**ИЛЛЮСТРАЦИИ** ▶ Марк Максвелл, Росс Грэмс  
**РУКОВОДИТЕЛЬ ПРОЕКТА** ▶ Коди Джонс  
**РЕДАКТОР** ▶ Рене Снадер  
**ИЗДАТЕЛЬ** ▶ Game Salute  
**ИГРУ ТЕСТИРОВАЛИ** ▶

Шон Андерсон  
Рэнделл Барт  
Зак Барт  
Зак Картер  
Дастин Чалман  
Лорел Эдди  
Хантер Эленбаас  
Кэй Гордон  
Ларри Гордон  
Шейн Харрис  
Дарлин Хартфорд  
Эндрю Хайнс  
Том Хиллман  
Дженнифер  
Ходждон  
Сара Ховард

Лорейн Джонсон  
Ноа Колман  
Сандра Куаллс  
Марк Лоэн  
Элис Маккензи  
Дэвид Маккензи  
Фред Маккензи  
Джон Маккензи  
Эрик Макси  
Скотт Макконахи  
Кристофер Миллс  
Мишель Миллс  
Кирк Монсен  
Чак Монсон  
Донна Морина  
Питер Мамфорд

Дэн Нэссет  
Дэвин Нэйтансон  
Марк Нильсен  
Мелисса Ниман  
Кристофер Пол  
Спенсер Перкинс  
Эван Понгресс  
Джон Рейер  
Говард Сакколиоти  
Эндрю Шапира  
Майк Снивли  
Джей-Ти Трауб  
Дэвид Уделл  
Майкл Уделл  
Роберт Уделл  
Стив Вард

## РУССКОЕ ИЗДАНИЕ: ООО «МИР ХОББИ»

**ОБЩЕЕ РУКОВОДСТВО** ▶ Михаил Акулов  
**РУКОВОДСТВО ПРОИЗВОДСТВОМ** ▶ Иван Попов  
**ГЛАВНЫЙ РЕДАКТОР** ▶ Александр Киселев  
**ВЫПУСКАЮЩИЙ РЕДАКТОР** ▶ Валентин Матюша  
**ПЕРЕВОДЧИК** ▶ Мария Шульгина  
**СТАРШИЙ ДИЗАЙНЕР-ВЕРСТАЛЬЩИК** ▶ Иван Суховой  
**ДИЗАЙНЕРЫ-ВЕРСТАЛЬЩИКИ** ▶ Кристина Соозар,  
Дарья Великсар  
**КОРРЕКТОР** ▶ Ольга Португалова  
**ДИРЕКТОР ПО РАЗВИТИЮ БИЗНЕСА** ▶ Сергей Тягунов

Если вы придумали настольную игру и желаете, чтобы она была издана, пишите на [newgame@hobbyworld.ru](mailto:newgame@hobbyworld.ru)  
Особая благодарность выражается Илье Карпинскому.

Перепечатка и публикация правил, компонентов и иллюстраций игры без разрешения правообладателя запрещены.

© 2018 ООО «Мир Хобби». Все права защищены.  
Версия правил 1.0  
[hobbyworld.ru](http://hobbyworld.ru)

# СОСТАВ ИГРЫ



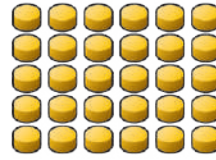
**24 КОРАБЛЯ-КУБИКА  
(ПО 6 НА ИГРОКА)**



**1 КОРАБЛЬ-РЕЛИКТ**



**20 ФИШЕК  
РУДЫ**



**30 ФИШЕК  
ТОПЛИВА**



**4 РАКЕТЫ  
ПОДСЧЁТА ОЧКОВ**



**32 ФИШКИ КОЛОНИЙ (ПО 8 НА ИГРОКА)**



**24 КАРТЫ ИНОПЛАНЕТНЫХ  
ТЕХНОЛОГИЙ**



**1 КАРТА  
ПОБЕДНОЙ ОРБИТЫ**



**8 ЖЕТОНОВ  
ТЕРРИТОРИЙ**



**3 ЖЕТОНА  
ГЕНЕРАТОРОВ  
ПОЛЯ**



**3 ФИШКИ  
ГЕНЕРАТОРОВ  
ПОЛЯ**

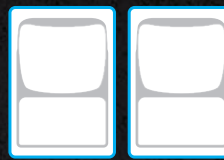


**1 ПЛАНШЕТ ПОДСЧЁТА ОЧКОВ**

**1 ИГРОВОЕ ПОЛЕ**



6



×30

4

**СОЛНЕЧНЫЙ ПРЕОБРАЗОВАТЕЛЬ**


**ОРБИТАЛЬНЫЙ МАГАЗИН**


× ? → ...

**СТАНЦИЯ ТЕРРАФОРМИРОВАНИЯ**

+ + + →

И

7

П

Р

**РЕМОНТНАЯ ЗОНА**

**ВЕРФЬ**


+ → 4 →

+ + → 5 →

+ + + → 6 →

8



**БАЗА КОЛОНИСТОВ**


→ >> ...

**КОНСТРУКТОР КОЛОНИЙ**


+ + + →

**ЛУННЫЙ ШАХТ**


→ + ...

9

×6

×7

×8

10

1

2

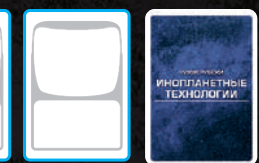
3

4

∅

+

+



## ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

- 1 Каждый игрок выбирает цвет. Положите планшет подсчёта очков сбоку от игрового поля и поставьте ракеты всех игроков на линию 0.
- 2 Положите **корабль-реликт** в пустыню Берроуза.
- 3 Положите **жетоны территорий** на соответствующие территории.
- 4 Положите оранжевые фишки топлива на стол рядом с солнечным преобразователем. Это **запас топлива** (☀️).
- 5 Положите серые фишки руды на стол рядом с лунной шахтой. Это **запас руды** (⬛).
- 6 Перемешайте **колоду инопланетных технологий**. Выложите 3 карты в открытую рядом с инопланетным артефактом. Затем раздайте каждому игроку в открытую 1 карту с верха колоды. Оставшиеся карты остаются в колоде взакрытую — они понадобятся вам по ходу игры.
- 7 Положите **три жетона генераторов поля** слева от игрового поля. Можете использовать вместо жетонов фишки генераторов — они равнозначны.
- 8 Каждый игрок берёт 3 корабля-кубика своего цвета. Положите оставшиеся 3 корабля каждого цвета на стол рядом с верфями. Это **запас верфи**.
- 9 Если игроков четверо, каждый игрок берёт 6 фишек колоний своего цвета.



Если игроков трое, каждый игрок берёт 7 фишек колоний своего цвета. В этой партии не используются причалы с обозначением 🚢.

Если игроков двое, каждый игрок берёт 8 фишек колоний своего цвета. В этой партии не используются причалы с обозначениями 🚢 и 🚢.

Все неиспользованные фишки колоний верните в коробку.

- 10 Выберите **первого игрока**: каждый игрок бросает кубик, и первым становится тот, кто выбросил больше. Второй игрок (по часовой стрелке от первого игрока) получает ☀️, третий — ⬛, а четвёртый — ☀️ + ⬛. Это компенсация за преимущество первого хода. Эти ресурсы игроки получают не каждый ход, а только в начале игры.

- 11 **Партия начинается с первого игрока** и продолжается по часовой стрелке.

11



## ВАШ ХОД

В свой ход выполните следующие действия.

### БРОСЬТЕ И РАСПРЕДЕЛИТЕ КУБИКИ

Соберите все ваши корабли с игрового поля и сделайте бросок.

**ВАЖНО** ▶ слова «**корабль**» и «**корабли**» синонимичны словам «**кубик**» и «**кубики**». Оба названия обозначают один и тот же компонент и могут заменять друг друга.

Пришвартуйте в орбитальных комплексах все ваши корабли. Если вы не можете пришвартовать один или несколько кораблей ни в одном из орбитальных комплексов, поместите их в ремонтную зону.

На каждом орбитальном комплексе есть один или несколько причалов для швартовки. Вы можете использовать комплекс только в случае соблюдения трёх условий:

- в нём достаточно свободных причалов;
- у вас есть корабли с необходимыми значениями;
- вы можете **немедленно** потратить необходимое количество ресурсов.

Требования каждого комплекса и необходимые для него ресурсы указаны в разделе «Орбитальные комплексы» на стр. 7–9.

Бонус от орбитального комплекса, контроля над территорией или карты инопланетных технологий вступает в силу немедленно, если не указано иное. Ресурсы, потраченные на использование орбитальных комплексов и карт инопланетных технологий, возвращаются в соответствующие запасы.

### ИСПОЛЬЗУЙТЕ КАРТЫ ИНОПЛАНЕТНЫХ ТЕХНОЛОГИЙ

В любые моменты вашего хода вы можете использовать любое количество ваших карт инопланетных технологий. Некоторые свойства карт работают за счёт траты 🍀, другие — за счёт сброса карты.

**ОГРАНИЧЕНИЯ ИНОПЛАНЕТНЫХ ТЕХНОЛОГИЙ** ▶ каждую карту инопланетной технологии можно использовать только один раз за ход. За один ход вы можете сбросить только одну вашу карту технологии, чтобы использовать её свойство сброса. Свойства каждой карты и необходимые для них ресурсы описаны в разделе «Карты инопланетных технологий» на стр. 12.

Если в свой ход вы размещаете колонию, получите одно победное очко и немедленно отметьте это на планшете подсчёта очков. Если размещение колонии приводит к тому, что ваших колоний на данной территории становится больше, чем колоний каждого другого игрока, вы получаете контроль над этой территорией. Заберите жетон этой территории и получите дополнительное победное очко. Также теперь вы можете использовать бонус этой территории.

Если вы теряете первенство по количеству колоний на территории, вместе с ним вы теряете и контроль над ней. Вы немедленно возвращаете жетон территории на планету, теряете победное очко и больше не можете использовать бонус этой территории. Бонусы территорий описаны в соответствующем разделе на стр. 10.

Наличие определённых генераторов поля может дать дополнительное победное очко или ограничить вашу способность использовать бонусы территорий и размещать колонии. Подробности содержатся в разделе «Генераторы полей» на стр. 12.

## КОНЕЦ ХОДА

После того как вы пришвартовали все ваши корабли и использовали все желаемые карты инопланетных технологий, ваш ход заканчивается. Ваши корабли остаются на местах швартовки до вашего следующего хода.

**СБРОСЬТЕ ЛИШНИЕ ФИШКИ РЕСУРСОВ** ▶ если в конце вашего хода у вас суммарно больше 8 фишек ресурсов, выберите и сбросьте лишние ресурсы в соответствующие запасы.



## КОНЕЦ ИГРЫ И ПОДСЧЁТ ОЧКОВ

В течение игры используйте планшет подсчёта очков, чтобы отслеживать позиции игроков. По ходу игры количество ваших победных очков будет увеличиваться и уменьшаться, и любые изменения обстоятельств должны отмечаться на планшете. В конце игры ещё раз проверьте правильность положения фишек на планшете:

**ВАМ НАЧИСЛЯЕТСЯ 1 ПОБЕДНОЕ ОЧКО ЗА** ▶

- каждую вашу фишку колонии на планете
- каждую территорию под вашим контролем
- наличие у вас карты «Инопланетный город»
- наличие у вас карты «Инопланетный памятник»
- контроль территории с позитронным полем

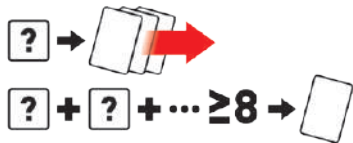
Игра заканчивается в тот момент, когда один из игроков размещает на планете свою последнюю колонию. Игроки подводят итоги, сверяясь с планшетом подсчёта очков, и игрок с наибольшим количеством победных очков одерживает победу.

В случае ничьей претенденты на победу сравнивают количество своих карт инопланетных технологий, чтобы определить победителя. Если количество карт одинаково, ничью можно разрешить сравнением , а если и здесь ничья — сравнением . Снова ничья? Сыграйте ещё раз!

## ОРБИТАЛЬНЫЕ КОМПЛЕКСЫ

Планету окружают орбитальные комплексы, с помощью которых можно получать ресурсы, расширять флот и основывать колонии. Вы можете швартовать корабли в орбитальном комплексе только в том случае, если в нём есть свободные причалы, если вы можете выполнить требования комплекса к кораблям и если у вас достаточно ресурсов для оплаты его использования.

### ИНОПЛАНЕТНЫЙ АРТЕФАКТ



Вы можете швартовать на инопланетном артефакте корабли с любыми значениями. Каждый раз, когда вы швартуете корабль, вы **можете** сбросить лежащие в открытую карты инопланетных технологий и выложить 3 новые. Этот процесс называется «обновлением» и носит необязательный характер.

Чтобы взять одну из лежащих в открытую карт инопланетных технологий, пришвартуйте в этом орбитальном комплексе корабли, сумма значений которых больше или равна 8. Когда вы берёте карту инопланетных технологий, счёт сбрасывается до нуля. Поэтому, чтобы взять ещё одну карту, вам нужно пришвартовать дополнительные корабли с суммой значений 8 или больше.

Взяв карту, положите на её место новую из колоды. Вы не можете взять такую карту инопланетных технологий, которая у вас уже есть. В комплексе достаточно причалов для одновременной швартовки четырёх кораблей.

**ПРИМЕР 1** ► среди лежащих в открытую карт есть «Поляризатор», и вы хотите его забрать. Для этого вы швартуете на инопланетном артефакте корабль со значениями 2 и 6 и забираете карту.

**ПРИМЕР 2** ► вы швартуете на инопланетном артефакте корабль со значением 3 и обновляете карты инопланетных технологий. Среди них нет ничего, что бы вас заинтересовало, поэтому вы швартуете корабль со значением 2 и снова обновляете карты. Вы снова не нашли ничего интересного, поэтому вы швартуете корабль со значением 4 и обновляете карты в третий раз. Сейчас в открытом ряду лежит интересующая вас карта «Плазменная пушка». Сумма значений кораблей, которые вы пришвартовали, больше или равна 8 ( $3+2+4=9$ ), так что вы забираете «Плазменную пушку».



**ПРИМЕР 3** ► после завершения действий из примера 2 на инопланетном артефакте остаётся один свободный причал. Вы можете пришвартовать там четвёртый корабль и обновить карты ещё раз, но не можете взять вторую карту инопланетных технологий, так как, взяв первую карту, вы обнулили счёт и, чтобы взять новую, вам вновь нужно набрать кораблей на сумму значений 8 или больше.

### БАЗА КОЛОНИСТОВ



На базе колонистов находятся четыре трека, так что её могут использовать одновременно четыре игрока. База колонистов позволяет подготовить колонии к размещению на планете. На каждом треке находятся 3 причала и 7 делений. Каждый игрок может использовать не больше одного трека.

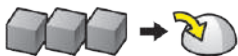
Если у вас нет на треке колонии и вы швартуете на базе колонистов ваш первый корабль, то поместите одну из ваших неразмещённых колоний на первое деление трека. Последующие корабли (в этот ход или один из следующих) вы должны будете швартовать на причалах того же трека до тех пор, пока колония не будет запущена. Каждый новый пришвартованный корабль продвигает колонию по треку на одно деление.


Если колония достигла седьмого деления, вы можете запустить её, когда посчитаете нужным, потратив  + . Вы не можете начать продвижение новой колонии на базе колонистов, пока не запустили предыдущую. После того как колония будет размещена на одной из территорий, вы можете пришвартовать к базе колонистов новый корабль, чтобы поместить новую колонию на первое деление трека.

Если ваша колония продвинулась на седьмое деление и вы немедленно её запустили на планету, но после этого у вас остались «очки продвижения» (см. раздел «Кратер Азимова» на стр. 10), вы можете использовать оставшиеся «очки продвижения», чтобы начать работу над новой колонией.

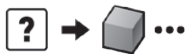
Ваша последняя колония не привязана к базе колонистов. Если ваша последняя колония находится на базе колонистов и при этом результат броска кубиков позволяет вам использовать станцию терраформирования или конструктор колоний, чтобы поместить колонию на планету, вы можете убрать колонию с базы колонистов и поместить её на планету согласно правилам вышеуказанных орбитальных комплексов.


## КОНСТРУКТОР КОЛОНИЙ




Чтобы использовать конструктор колоний, пришвартуйте здесь 3 корабля с одинаковыми значениями и потратьте 3 . В комплексе достаточно причалов для одновременной швартовки двух групп по 3 корабля. Используя конструктор колоний, вы можете немедленно разместить на любой территории одну из ваших неразмещённых колоний.

## ЛУННАЯ ШАХТА



Значение каждого нового корабля, пришвартованного в лунной шахте, должно быть **не меньше** самого большого значения корабля, уже пришвартованного здесь. В комплексе достаточно причалов для одновременной швартовки 5 кораблей. За каждый ваш пришвартованный здесь корабль вы получаете 1 .

**ПРИМЕР** ► в начале вашего хода в лунной шахте пришвартованы корабли 1 и 4. У вас на броске выпало 3, 4 и 6. Вы не можете пришвартовать в лунной шахте корабль со значением 3, так как оно меньше значения корабля, уже пришвартованного в комплексе (4). Но вы можете пришвартовать здесь корабли со значениями 4 и 6. Вы получаете 2  за швартовку двух кораблей в лунной шахте. Теперь здесь остался только один свободный причал, и чтобы его использовать, следующему игроку понадобится корабль со значением «6».









## РЕМОНТНАЯ ЗОНА

Если в свой ход вам некуда пришвартовать корабль, поместите его сюда. Ремонтная зона не даёт игроку преимуществ. Все корабли, приобретённые с помощью верфи или свойства пустыни Берроуза, помещаются сюда до следующего хода игрока. Корабль нельзя убрать из ремонтной зоны с помощью карты инопланетных технологий. Корабли, которые были убраны из комплексов с помощью плазменной пушки или изгнаны из аванпоста рейдеров, помещаются в ремонтную зону до следующего хода владельца этих кораблей.

## ОРБИТАЛЬНЫЙ МАГАЗИН



Чтобы использовать орбитальный магазин, пришвартуйте здесь 2 корабля с одинаковыми значениями. В комплексе достаточно причалов для одновременной швартовки двух пар кораблей. Если ваши корабли пришвартованы в орбитальном магазине, вы можете обменивать ваши  на  из запаса. Курс обмена равен значению вашего корабля, пришвартованного в орбитальном магазине. В свой ход вы можете совершить такой обмен сколько угодно раз.

**ПРИМЕР** ► вы пришвартовали в орбитальном магазине пару кораблей со значением 3. В этот ход вы можете потратить 3 , чтобы получить из запаса 1 . Если у вас есть 6 , вы можете совершить такой обмен дважды. Если в течение хода вы получите ещё 3 , то можете снова совершить этот обмен.

## АВАНПОСТ РЕЙДЕРОВ



Чтобы использовать аванпост рейдеров, пришвартуйте здесь 3 корабля с последовательными значениями. В комплексе достаточно причалов для одновременной швартовки одной группы из 3 кораблей. Если аванпост рейдеров занят вашими кораблями или кораблями другого игрока, то, чтобы использовать аванпост рейдеров, вы можете пришвартовать здесь последовательность из 3 кораблей с большими значениями. В этом случае находящиеся там корабли отправляются в ремонтную зону.

Пришвартовав корабли на аванпосте рейдеров, вы можете украсть 4 единицы ресурсов (в любом сочетании) у одного или нескольких игроков либо 1 карту инопланетных технологий по вашему выбору у одного игрока. Если вы крадёте карту, которая у вас уже есть, то не получаете от этого действия никаких преимуществ.

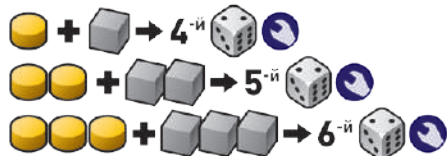


**ПРИМЕР 1** ► на аванпосте рейдеров пришвартована последовательность 1–2–3. Следующий игрок выбросил на кубиках 2–3–4. Он может убрать корабли 1–2–3 и пришвартовать в комплексе свои корабли 2–3–4, чтобы самому совершить рейдерский набег. Если следующий игрок выбросит на кубиках 3–4–5 или 4–5–6, он сможет убрать корабли 2–3–4 в ремонтную зону, пришвартовать собственную последовательность и совершить набег.

**ПРИМЕР 2** ► на аванпосте рейдеров пришвартована последовательность 3–4–5. Вы используете «Плазменную пушку», чтобы вернуть корабль со значением 5 в ремонтную зону, и на аванпосте остаются корабли 3 и 4. Чтобы пришвартовать там новые корабли, используйте последовательность, сумма которой больше суммы значений кораблей, уже пришвартованных на аванпосте. Сумма значений оставшихся кораблей равна 7, поэтому вы не можете пришвартовать здесь последовательность 1–2–3, так как её сумма равна 6. Однако вы можете пришвартовать на аванпосте последовательности 2–3–4 (сумма 9), 3–4–5 (сумма 12) или 4–5–6 (сумма 15).



### ВЕРФЬ

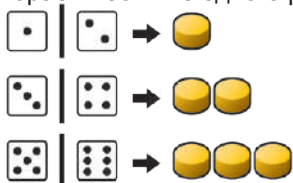


Чтобы использовать верфь, пришвартуйте здесь 2 корабля с одинаковыми значениями. В комплексе достаточно причалов для одновременной швартовки трёх пар кораблей. Пришвартовав пару кораблей и потратив требуемое количество и , вы получаете из запаса один новый корабль.

### СТОИМОСТЬ ПОСТРОЙКИ НОВОГО КОРАБЛЯ

- 4-й корабль: потратьте 1 + 1 .
- 5-й корабль: потратьте 2 + 2 .
- 6-й корабль: потратьте 3 + 3 .

Возьмите из запаса корабль вашего цвета и поместите его в ремонтную зону. Заберите его в начале вашего следующего хода, когда будете собирать флот. Нельзя использовать верфь, если в ваш ход в запасе нет корабля вашего цвета. По ходу игры может случиться так, что вы потеряете один или несколько кораблей, поэтому вы можете строить 4-й, 5-й и 6-й корабли больше одного раза за игру.



### СОЛНЕЧНЫЙ ПРЕОБРАЗОВАТЕЛЬ

Вы можете швартовать в солнечном преобразователе корабли с любыми значениями. В комплексе достаточно причалов для одновременной швартовки 8 кораблей. Вы получаете в количестве, равном половине значения каждого вашего корабля, пришвартованного здесь. Результат деления на два округляйте вверх.

**ПРИМЕР** ► если вы пришвартуете в солнечном преобразователе корабли со значениями 3 и 4, вы получите 2 за первый корабль и 2 за второй корабль.



### СТАНЦИЯ ТЕРРАФОРМИРОВАНИЯ



Чтобы использовать станцию терраформирования, пришвартуйте здесь один корабль со значением 6 и потратьте + . В этом комплексе расположен только один причал. Использование станции терраформирования позволяет вам немедленно разместить на любой территории одну из ваших размещённых колоний. Корабль, пришвартованный на станции терраформирования, полностью поглощается в процессе создания колонии и в начале вашего следующего хода возвращается в запас кораблей. Потерянный таким образом корабль можно отстроить заново при помощи верфи, но не раньше, чем он вернётся в запас кораблей.

Вы не можете использовать станцию терраформирования, если в результате этого действия в вашем флоте останется меньше 3 кораблей вашего цвета (имейте в виду, что корабль-реликт не считается кораблём вашего цвета).

Корабль, пришвартованный на станции терраформирования, можно убрать с помощью «Плазменной пушки», но нельзя переместить в другой орбитальный комплекс.



## БОНУСЫ ТЕРРИТОРИЙ

Каждая территория даёт тому, кто её контролирует, определённое преимущество. Игрок получает контроль над территорией, если на этой территории колоний его цвета больше, чем у каждого другого игрока. Тот, кто контролирует территорию, забирает жетон территории.

**ПРИМЕР** ► играющий красными владеет двумя колониями в пустоши Лема, в то время как у соперников на этой территории по одной колонии. Играющий красными лидирует на пустошах Лема, поэтому он получает контроль над ними.

Если у нескольких претендентов на первенство поровну колоний на территории, её не контролирует никто. Никто не получает её бонусов, а её жетон остаётся на территории.

**ПРИМЕР** ► у играющих красными и жёлтыми по 2 колонии в пустошах Лема, а у их соперников — по одной. У двух претендентов на первенство поровну колоний, поэтому никто не получает контроль над пустошами Лема и доступ к их бонусам.

## КРАТЕР АЗИМОВА

Каждый раз, когда вы швартуете на базе колонистов больше одного корабля за ход, продвигайте вашу колонию на одно дополнительное деление.

**ПРИМЕР** ► обычно швартовка двух кораблей на базе колонистов продвигает колонию на 2 деления. Но пока вы контролируете кратер Азимова, вы в такой ситуации продвигаете вашу колонию на 3 деления. Если вы пришвартовываете на базе колонистов 3 корабля, то продвинете колонию на 4 деления.

## ПЛАТО БРЭДБЕРИ

Вы тратите на 1 жетон меньше, чем обычно, при использовании конструктора колоний.

**ПРИМЕР** ► вы хотите построить колонию и швартуете в конструкторе колоний 3 корабля, каждый со значением 5. Обычно вам необходимо потратить 3 жетона, чтобы конструктор колоний сработал. Но пока вы контролируете плато Брэдбери, вы тратите только 2 жетона.

## ПУСТЫНЯ БЕРРОУЗА

В свой ход приобретите корабль-реликт, потратив жетон + жетон, и поместите его в ремонтную зону. В начале вашего следующего хода соберите его вместе с остальным флотом. Если вы потеряли контроль над этой территорией, немедленно верните корабль-реликт в пустыню Берроуза.

Корабль-реликт идентичен любому другому кораблю вашего флота за тем исключением, что у него нет цвета. В том случае, когда он должен вернуться в запас кораблей, он вместо этого возвращается в пустыню Берроуза. Подробности см. в разделе «Станция терраформирования» на стр. 9 и на карте «Плазменная пушка». Игрок, контролирующей пустыню Берроуза, может снова приобрести корабль-реликт в свой ход.

**ПРИМЕР 1** ► вы контролируете пустыню Берроуза одной колонией и используете корабль-реликт. Следующий игрок строит новую колонию и размещает её в пустыне Берроуза. Теперь на этой территории равенство, так что территорию не контролирует никто. Вы немедленно возвращаете в пустыню Берроуза жетон территории и корабль-реликт.

**ПРИМЕР 2** ► ваш корабль-реликт пришвартован в лунной шахте. Другой игрок сбрасывает карту «Луч стазиса» и размещает в пустыне Берроуза изоляционное поле. Вы немедленно возвращаете корабль-реликт в пустыню Берроуза. Вы не можете приобрести его снова до тех пор, пока изоляционное поле не будет убрано из пустыни.

**ПРИМЕР 3** ► на вашем корабле-реликте выпало значение 6, и вы швартуете его на станции терраформирования, чтобы построить колонию. В начале вашего следующего хода корабль возвращается в пустыню Берроуза, а не в запас кораблей, и вы можете приобрести его снова, если по-прежнему контролируете пустыню.

## РАВНИНЫ ХАЙНЛАЙНА

При использовании орбитального магазина ваш обменный курс всегда равен жетон:жетон.

**ПРИМЕР** ► вы швартуете в орбитальном магазине 2 корабля со значениями 3 и 3. В обычных условиях вы бы могли совершить обмен по курсу жетон:жетон:жетон:жетон. Но пока вы контролируете равнины Хайнлайна, ваш обменный курс равен жетон:жетон вне зависимости от значений ваших пришвартованных кораблей.

## ДОЛИНА ГЕРБЕРТА

Вы тратите на 1 🟡 и 🟤 меньше, чем обычно, при постройке на верфи каждого вашего корабля.

**ПРИМЕР** ▶ вы швартуете на верфи пару кораблей, чтобы построить 5-й корабль. В обычных условиях вы бы потратили 2 🟡 + 2 🟤. Но пока вы контролируете долину Герберта, вы тратите только 🟡 + 🟤. Если бы это был ваш 4-й корабль, бонус от долины Герберта позволял бы вам построить его без траты ресурсов.

## ПУСТОШИ ЛЕМА

Вы получаете 1 🟡 дополнительно за каждый корабль, пришвартованный в солнечном преобразователе.

**ПРИМЕР** ▶ вы швартуете в солнечном преобразователе корабль со значениями 3 и 4 и получаете 4 🟡. Так как вы контролируете пустоши Лема, вы получаете дополнительно 2 🟡.

## ПРЕДГОРЬЯ ПОЛА

Вы тратите на 1 🟡 меньше, чем обычно, при использовании каждой карты инопланетных технологий.

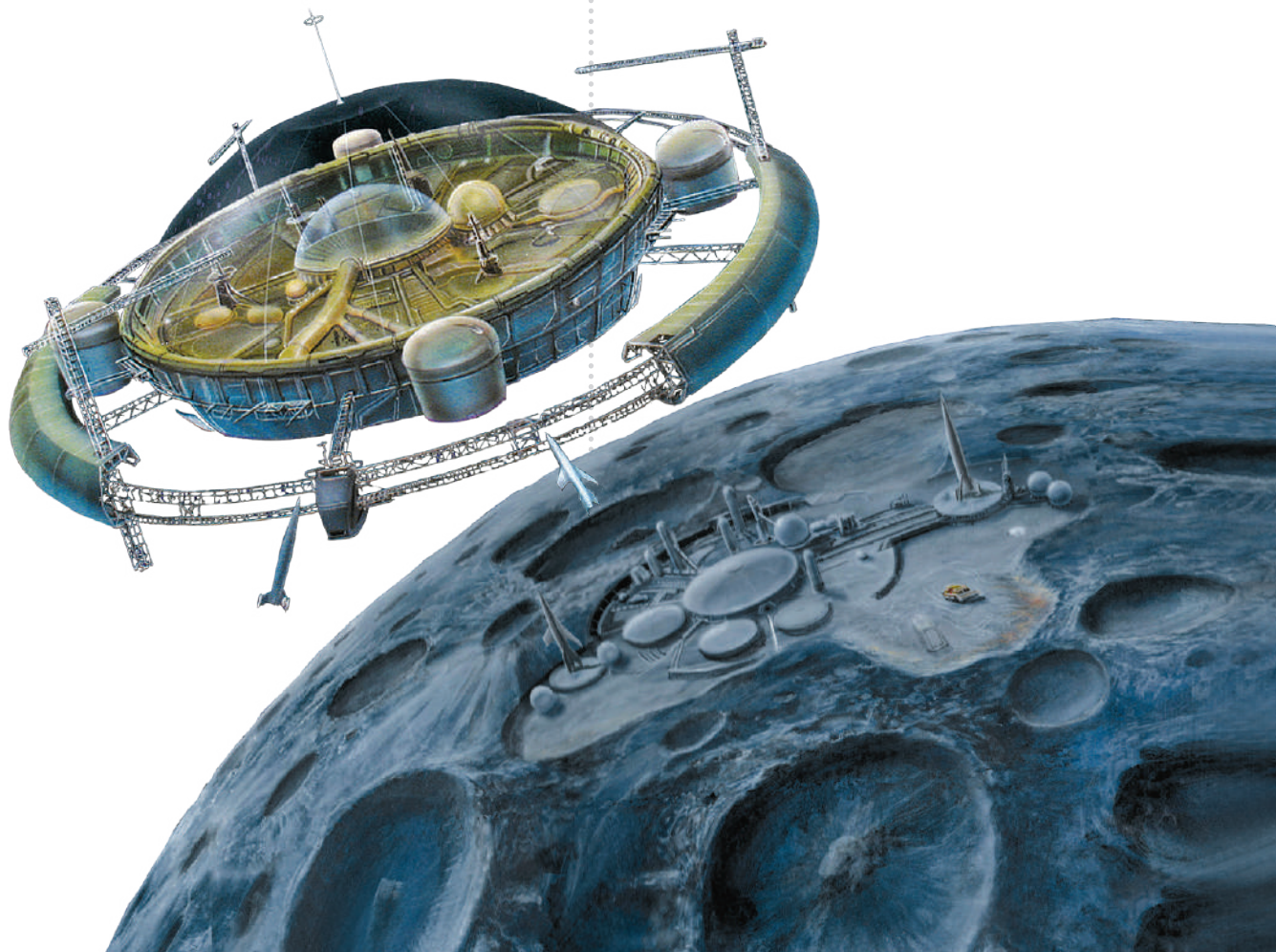
**ПРИМЕР 1** ▶ у вас есть карта «Ускоритель», которая позволяет добавить 1 к значению непришвартованного корабля, потратив 1 🟡. Пока вы контролируете предгорья Пола, это действие для вас бесплатно.

**ПРИМЕР 2** ▶ у вас есть карта «Плазменная пушка», которая позволяет убирать корабли соперников из орбитальных комплексов, тратя по 1 🟡 за корабль. Вы решаете убрать из лунной шахты 3 корабля. Пока вы контролируете предгорья Пола, это действие стоит вам всего 2 🟡.

## ГОРЫ ВАН ВОГТА

В каждом ходу первый корабль, который вы швартуете в лунной шахте, может иметь любое значение.

**ПРИМЕР** ▶ у вас на кубиках выпало 1, 2, 4 и 5, а среди кораблей в лунной шахте наибольшее значение равно 5. Пока вы контролируете горы ван Вогта, первый корабль, который вы швартуете в лунной шахте, может иметь значение 1, 2 или 4. Если вы захотите получить вторую 🟤, вы также можете пришвартовать в лунной шахте корабль со значением 5.



## ГЕНЕРАТОРЫ ПОЛЕЙ

В игре есть 3 генератора полей, способных изменять правила территорий, на которых они расположены. Если эффекты карт инопланетных технологий вступают в противоречие с правилом генератора поля, предпочтение отдаётся последнему.



### ИЗОЛЯЦИОННОЕ ПОЛЕ

Изоляционное поле аннулирует бонус территории. Игрок, первым сбросивший карту «Луч стазиса», помещает фишку изоляционного поля на территорию по своему выбору. Каждый последующий игрок, сбросивший карту «Луч стазиса», перемещает фишку на другую территорию.

**ПРИМЕР** ► если изоляционное поле расположено в предгорьях Пола, игрок, контролирующий эту территорию, не может использовать бонус, позволяющий тратить на 1 🟡 меньше за каждую использованную карту инопланетных технологий. Кроме того, этим бонусом нельзя воспользоваться, применив карту «Инфокристалл».



### ПОЗИТРОННОЕ ПОЛЕ

Позитронное поле даёт 1 победное очко игроку, контролирующему территорию, на которой оно расположено. Игрок, первым сбросивший карту «Инфокристалл», помещает фишку позитронного поля на территорию по своему выбору. Каждый последующий игрок, сбросивший карту «Инфокристалл», перемещает фишку на другую территорию.

**ПРИМЕР** ► если позитронное поле расположено в долине Герберта и вы её контролируете, у вас одно дополнительное победное очко.



### РЕПУЛЬСОРНОЕ ПОЛЕ

Репульсорное поле не позволяет добавлять колонии на территорию, на которой оно расположено, или убирать колонии с этой территории. Оно не запрещает убирать или перемещать находящиеся на этой территории генераторы полей, в том числе и само репульсорное поле. Игрок, первым сбросивший карту «Гравитационный манипулятор», помещает фишку репульсорного поля на территорию по своему выбору. Каждый последующий игрок, сбросивший карту «Гравитационный манипулятор», перемещает фишку на другую территорию.

**ПРИМЕР** ► если репульсорное поле расположено в кратере Азимова, на эту территорию нельзя добавлять новые колонии, а уже размещённые на ней колонии нельзя перемещать отсюда или менять местами с помощью карт «Поляризатор» или «Орбитальный телепорт».



## КАРТЫ ИНОПЛАНЕТНЫХ ТЕХНОЛОГИЙ

Карты инопланетных технологий позволяют вам обходить базовые правила игры. Большинство карт можно использовать сразу после того, как вы их получили. Свойство каждой карты, требующее траты 🟡, можно применить только один раз за ход. Вы можете сбросить только ту карту, которую ещё не использовали на текущем ходу. За ход можно сбросить только одну карту.

В ходе игры держите ваши карты инопланетных технологий перед собой в открытую, так чтобы все игроки их видели.

У вас не может быть нескольких одинаковых карт инопланетных технологий.

Если карта позволяет вам изменить значение корабля, это значение не может быть меньше 1 или больше 6.

Если колода карт инопланетных технологий закончилась, перемешайте сброс, чтобы сформировать новую колоду.

## ГОЛОГРАФИЧЕСКАЯ ПРИМАНКА

На использование этой карты не тратятся 🟡, и у неё нет свойства, срабатывающего за счёт сброса. Пока у вас есть голографическая приманка, другие игроки не могут использовать аванпост рейдеров, чтобы украсть у вас ресурсы. Если же игрок на аванпосте рейдеров хочет украсть у вас карту инопланетных технологий, он может забрать только голографическую приманку. Если у игрока на аванпосте рейдеров уже есть голографическая приманка, то украденная карта сбрасывается.

**ПРИМЕР** ► играющий красными швартует 3 корабля с последовательными значениями на аванпосте рейдеров. Он хочет украсть у вас 4 🟡, но благодаря карте «Голографическая приманка» ваши 🟡 в безопасности. Вместо этого играющий красными забирает у вас карту «Голографическая приманка».

## ГРАВИТАЦИОННЫЙ МАНИПУЛЯТОР

Раз в свой ход вы можете потратить 2 🟡, чтобы уменьшить значение одного из ваших непришвартованных кораблей на 1 и увеличить значение другого на 1. Вы можете сбросить гравитационный манипулятор, чтобы поместить на одну из территорий репульсорное поле или, если оно уже находится на планете, переместить его на другую территорию.

**ПРИМЕР** ► у вас на кубиках выпало 1, 2 и 5. Вы тратите 2 🟡 и используете гравитационный манипулятор, чтобы уменьшить значение второго корабля и увеличить значение третьего. Теперь эти два корабля имеют значения 1 и 6.

## ИНОПЛАНЕТНЫЙ ГОРОД И ИНОПЛАНЕТНЫЙ ПАМЯТНИК

В колоде карт инопланетных технологий находится по одной карте «Инопланетный город» и «Инопланетный памятник». Каждая из них даёт одно победное очко. Обе эти карты могут быть у одного игрока одновременно. На эти карты не нужно тратить 🟡, и у них нет свойств, срабатывающих за счёт сброса.

## ИНФОКРИСТАЛЛ

Раз в свой ход вы можете потратить столько 🟡, сколько колоний расположено на выбранной территории, чтобы использовать бонус этой территории, как если бы вы её контролировали. Нельзя использовать бонус территории, если на ней нет колоний или если на ней расположено изоляционное поле.

Свойство инфокристалла не распространяется на пустыню Берроуза, так как бонус этой территории действует больше одного хода. Вы можете сбросить инфокристалл, чтобы поместить на одну из территорий позитронное поле или, если оно уже находится на планете, переместить его на другую территорию.

**ПРИМЕР** ► у вас на кубиках выпало 1, 6 и 6. У вас много 🟡, и вам нужно обменять их на 🟡, но из-за парных шестёрок в орбитальном магазине вам доступен только очень невыгодный обменный курс. На равнинах Хайнлайна размещена одна зелёная и одна красная колония, так что вы тратите 2 🟡 и используете инфокристалл, чтобы воспользоваться бонусом равнин Хайнлайна. Теперь до конца этого хода в орбитальном магазине вам доступен обменный курс 1:1 вне зависимости от того, какую пару кораблей вы в нём пришвартуете.

## ИСКРИВИТЕЛЬ ВРЕМЕНИ

Раз в ход вы можете потратить 1 🟡, чтобы перебросить любые ваши непришвартованные корабли. Вы можете сбросить искривитель времени, чтобы взять из колоды сброса 1 карту инопланетных технологий на ваш выбор. Вы можете просмотреть колоду сброса, прежде чем сбрасывать карту «Искривитель времени».

**ПРИМЕР 1** ► у вас на кубиках выпало 1, 2 и 5. Вы используете искривитель времени, чтобы перебросить корабли со значениями 1 и 2 и попробовать получить более высокие значения.

**ПРИМЕР 2** ► вы просматриваете колоду сброса карт инопланетных технологий и находите там карту «Инопланетный город». Вы сбрасываете искривитель времени и берёте карту «Инопланетный город».

## ЛУЧ СТАЗИСА

Раз в ход вы можете потратить 1 🟡, чтобы уменьшить значение одного из ваших непришвартованных кораблей на 1. Вы можете сбросить луч стазиса, чтобы поместить на одну из территорий изоляционное поле или, если оно уже находится на планете, переместить его на другую территорию.

**ПРИМЕР** ► у вас на кубиках выпало 1, 2 и 5. Вы тратите 1 🟡 и используете свойство «Луча стазиса», чтобы уменьшить значение 2 до 1. В результате вы можете использовать пару единиц, чтобы совершить выгодный обмен в орбитальном магазине.

## ОРБИТАЛЬНЫЙ ТЕЛЕПОРТ

Раз в ход вы можете потратить 2 🟡, чтобы переместить один из ваших пришвартованных кораблей из одного орбитального комплекса в другой и использовать его повторно. С помощью орбитального телепорта вы можете переместить только один ваш корабль, но перемещённый корабль можно использовать в новом комплексе в сочетании с другими ещё не пришвартованными кораблями из вашего флота. Нельзя использовать перемещённый корабль в том же комплексе, из которого вы его переместили. Значение корабля при перемещении не меняется. С помощью орбитального телепорта нельзя переместить корабль из ремонтной зоны или со станции терраформирования. Вы можете сбросить орбитальный телепорт, чтобы переместить одну любую колонию с одной территории на другую. *Исключения см. в разделе «Репульсорное поле» на стр. 12.*

**ПРИМЕР 1** ► у вас на кубиках выпало 2, 5 и 6. Вы швартуете корабль со значением 6 в лунной шахте и получаете 🟩. Затем вы тратите 2 🟡 и используете орбитальный телепорт, чтобы переместить корабль со значением 6 на инопланетный артефакт. Затем вы швартуете там же корабль со значением 2, чтобы суммарное значение кораблей достигло 8, и берёте карту инопланетных технологий.

**ПРИМЕР 2** ► вы играете синими. У вас и у играющего красными есть колонии в пустошах Лема, так что ни один из вас не контролирует эту территорию. У вас есть одна колония в горах ван Вогта, но у играющего зелёными на той же территории расположено две колонии, так что получить над ней контроль будет непросто. Вы сбрасываете карту «Орбитальный телепорт» и перемещаете вашу колонию с гор ван Вогта в пустоши Лема. Таким образом вы получаете контроль над пустошами, забираете жетон территории и получаете дополнительное победное очко.



## ПЛАЗМЕННАЯ ПУШКА

Раз в ход вы можете потратить любое количество 🟡, чтобы убрать столько же кораблей соперников из одного любого орбитального комплекса. Убранные корабли швартуются в ремонтной зоне (исключение из этого правила см. в примере 2 ниже). Плазменная пушка может убрать корабли только из одного орбитального комплекса. Вы не можете использовать плазменную пушку против собственных кораблей. Вы можете сбросить плазменную пушку, чтобы вернуть один любой корабль соперника в запас верфи при условии, что на начало хода этого игрока у него останется минимум 3 корабля его цвета. Корабль-реликт при этом не идёт в счёт. Корабль, убранный таким образом, можно восстановить с помощью верфи.

**ПРИМЕР 1** ► вы играете синими. У вас на кубиках выпало 2, 2 и 4. Вы хотите использовать пару двоек на верфи, но все причалы заняты. Вы тратите 2 🟡 и используете плазменную пушку, чтобы переместить два красных корабля с верфи в ремонтную зону, а затем швартуете на верфи собственную пару кораблей.

**ПРИМЕР 2** ► вы играете синими. На станции терраформирования пришвартован красный корабль. Вы тратите 🟡 и используете плазменную пушку, чтобы убрать красный корабль со станции терраформирования. В обычных условиях корабль, удалённый с помощью плазменной пушки, переместился бы в ремонтную зону, но так как на следующем ходу играющего красными этот корабль должен быть поглощён, он перемещается в запас кораблей.

**ПРИМЕР 3** ► вы играете синими. На поле находится 6 кораблей играющего жёлтыми. Вы сбрасываете плазменную пушку, чтобы убрать жёлтый корабль со значением 6 из лунной шахты, и возвращаете его в запас кораблей.

**ПРИМЕР 4** ► на поле находится 4 корабля играющего красными: один в лунной шахте, два на инопланетном артефакте и один на станции терраформирования. Вы хотите сбросить плазменную пушку, чтобы убрать корабль из лунной шахты, но правила игры этого не позволяют. Если вы это сделаете, у играющего красными останется три корабля, но в начале его следующего хода корабль на станции терраформирования будет поглощён, и тогда у игрока останется только два корабля.

## ПОЛЯРИЗАТОР

Раз в ход вы можете потратить 1 🟡, чтобы перевернуть один из ваших непришвартованных кораблей противоположной гранью вверх. Вы можете сбросить поляризатор, чтобы поменять местами две колонии на двух любых территориях. Исключения указаны в разделе «Репульсорное поле».

**ПРИМЕР 1** ► у вас на кубиках выпало 1, 2 и 5. Вы тратите 1 🟡 и используете поляризатор, чтобы поменять 1 на 6.

**ПРИМЕР 2** ► в долине Герберта находятся две жёлтые колонии, а в пустошах Лема — две красные. Вы сбрасываете поляризатор и меняете местами жёлтую и красную колонии на этих территориях. Теперь там находится по одной жёлтой и одной красной колонии, поэтому оба игрока теряют над ними контроль.

## СКЛАД РЕСУРСОВ

Пока у вас есть склад ресурсов, вы получаете каждый ход бесплатные ресурсы. После того как вы сделали бросок, но до того, как используете любые карты инопланетных технологий, подсчитайте количество чётных и нечётных кораблей.

### РЕЗУЛЬТАТ БРОСКА ПРИ ИСПОЛЬЗОВАНИИ СКЛАДА РЕСУРСОВ ►

- если большинство кораблей нечётные, получите 1 🟡;
- если большинство кораблей чётные, получите 1 🟡;
- если чётных и нечётных кораблей поровну, получите 1 🟡 и 1 🟡, после чего немедленно сбросьте склад ресурсов.

В отличие от остальных карт инопланетных технологий, склад ресурсов нельзя использовать в тот же ход, в который вы его получили. Карта «Склад ресурсов» сбрасывается только в том случае, если в результате броска у вас оказалось поровну чётных и нечётных кораблей.

**ПРИМЕР** ► вы швартуете на инопланетном артефакте корабли со значениями 3 и 6 и забираете карту «Склад ресурсов». Вы не получаете бонусов от этой карты до того, как сделаете бросок на вашем следующем ходу.

## УСКОРИТЕЛЬ

Раз в ход вы можете потратить 1 🟡, чтобы увеличить значение одного из ваших непришвартованных кораблей на 1. Вы можете сбросить ускоритель, чтобы убрать с игрового поля один любой генератор поля. Убранный таким образом генератор поля впоследствии можно будет вернуть в игру обычным способом.

**ПРИМЕР** ► у вас на кубиках выпало 1, 3 и 4. Вы тратите 1 🟡 и используете свойство ускорителя, чтобы увеличить значение второго корабля до 4 и использовать пару кораблей со значениями 4 на верфи.

## ШЛЕМ КОНТРОЛЯ РАЗУМА

Раз в ход вы можете потратить 3 🟡, чтобы переместить корабль соперника в другой орбитальный комплекс и использовать его, как если бы он был вашим. С помощью шлема контроля разума вы можете переместить только один корабль, но перемещённый корабль можно использовать в новом комплексе в сочетании с другими **ещё не пришвартованными кораблями** из вашего флота. Нельзя использовать перемещённый корабль в том же комплексе, из которого вы его переместили. Значение корабля при перемещении не меняется. С помощью шлема контроля разума нельзя переместить корабль из ремонтной зоны, в ремонтную зону или на станцию терраформирования. В свой ход владелец перемещённого корабля бросает его как обычно. Шлем контроля разума нельзя сбросить.

**ПРИМЕР** ► вы играете красными. Вы тратите 3 🟡, чтобы зарядить ваш шлем контроля разума, и перемещаете зелёный корабль со значением 3 из солнечного преобразователя на верфь. Затем вы швартуете там ваш красный корабль со значением 3 и таким образом формируете пару, позволяющую вам использовать верфь. Когда наступает ход играющего зелёными, тот забирает с верфи зелёный корабль со значением 3, а красный не трогает.

## ПАМЯТКА

### ВАШ ХОД

#### БРОСЬТЕ И РАСПРЕДЕЛИТЕ

**КУБИКИ** ► соберите все ваши корабли и сделайте бросок. Швартуйте ваши корабли и немедленно получайте соответствующие бонусы. В течение вашего хода вы должны распределить по орбитальным комплексам все ваши корабли, если возможно.

#### ИСПОЛЬЗУЙТЕ КАРТЫ ИНОПЛАНЕТНЫХ ТЕХНОЛОГИЙ

► используйте карты инопланетных технологий по мере необходимости в любые моменты вашего хода.

**Свойство каждой карты, требующее траты** ●, можно применить только один раз за ход.

Вы можете сбросить только ту карту инопланетной технологии, которую ещё не использовали на текущем ходу.

За ход вы можете сбросить только одну карту инопланетной технологии.

**ЗАКОНЧИТЕ ХОД** ► после того как вы пришвартовали все ваши корабли и использовали все желаемые карты инопланетных технологий, сбросьте лишние фишки ресурсов, если у вас их больше 8, и передайте ход следующему игроку по часовой стрелке.

### КОНЕЦ ИГРЫ

Игра заканчивается в тот момент, когда игрок размещает на планете свою последнюю колонию.

### ФИНАЛЬНЫЙ ПОДСЧЁТ ОЧКОВ

#### ВАМ НАЧИСЛЯЕТСЯ ОДНО ПОБЕДНОЕ ОЧКО ЗА

- каждую вашу фишку колонии на планете
- каждую территорию под вашим контролем
- наличие у вас карты «Инопланетный город»
- наличие у вас карты «Инопланетный памятник»
- контроль территории с позитронным полем

#### ПЕРВЫЙ ФАКТОР, РАЗРЕШАЮЩИЙ НИЧЬИ

► количество карт инопланетных технологий

#### ВТОРОЙ ФАКТОР, РАЗРЕШАЮЩИЙ НИЧЬИ

► количество фишек

#### ТРЕТИЙ ФАКТОР, РАЗРЕШАЮЩИЙ НИЧЬИ

► количество фишек ●

## СПРАВКА ПО ОРБИТАЛЬНЫМ КОМПЛЕКСАМ



### ИНОПЛАНЕТНЫЙ АРТЕФАКТ



Каждый пришвартованный здесь корабль позволяет вам обновить ряд карт инопланетных технологий. Если сумма значений ваших кораблей, пришвартованных здесь, больше или равна 8, вы можете взять одну карту из ряда. Чтобы взять вторую карту, пришвартуйте здесь ещё одну группу кораблей с суммарным значением 8 или больше.



### БАЗА КОЛОНИСТОВ



Швартуйте корабли с любыми значениями. Если на треке нет вашей колонии, поместите её на первое деление. Продвигайте колонию на одно деление за каждый ваш новый пришвартованный корабль. Когда колония достигнет последнего деления, потратите ● + ●, чтобы разместить эту колонию на планете. Каждый игрок может использовать не больше одного трека.



### КОНСТРУКТОР КОЛОНИЙ



Пришвартуйте 3 корабля с одинаковыми значениями. Потратите 3 ●, чтобы разместить колонию на планете.



### ЛУННАЯ ШАХТА



Значение каждого нового корабля, пришвартованного в лунной шахте, должно быть не меньше самого большого значения корабля, уже пришвартованного здесь. Получите 1 ● за корабль.

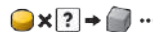


### РЕМОНТНАЯ ЗОНА

Если в свой ход вам некуда пришвартовать корабль, поместите его сюда. Ремонтная зона не даёт игроку преимуществ. Все корабли, приобретённые с помощью верфи или пустыни Берроуза, помещаются сюда до следующего хода игрока. Корабль нельзя убрать из ремонтной зоны с помощью карты инопланетных технологий. Корабли, которые были убраны из комплексов с помощью плазменной пушки или изгнаны из аванпоста рейдеров, помещаются в ремонтную зону до следующего хода владельца этих кораблей.



### ОРБИТАЛЬНЫЙ МАГАЗИН



Пришвартуйте 2 корабля с одинаковыми значениями. Вы можете обменивать ваши ● на ● по курсу, который равен значению вашего корабля. Совершать обмен можно сколько угодно раз.



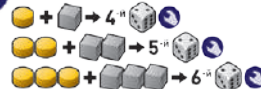
### АВАНПОСТ РЕЙДЕРОВ



Пришвартуйте 3 корабля с последовательными значениями. Украдите у одного или нескольких игроков суммарно 4 единицы ресурсов или у одного игрока 1 карту инопланетных технологий. Если аванпост рейдеров занят, вы можете пришвартовать в нём последовательность с большими значениями и убрать находящиеся там корабли в ремонтную зону.



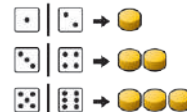
### ВЕРФЬ



Пришвартуйте 2 корабля с одинаковыми значениями. Потратите  $X \times (\bullet + \square)$ , чтобы переместить один ваш корабль из запаса кораблей в ремонтную зону. Если это 4-й корабль,  $X=1$ ; если 5-й,  $X=2$ ; если 6-й,  $X=3$ .



### СОЛНЕЧНЫЙ ПРЕОБРАЗОВАТЕЛЬ



Получите ● в количестве, равном половине значения каждого вашего корабля, пришвартованного здесь. Результат деления округляйте вверх.



### СТАНЦИЯ ТЕРРАФОРМИРОВАНИЯ



Пришвартуйте корабль со значением 6. Потратите ● + ●, чтобы разместить колонию. В начале вашего следующего хода этот корабль возвращается в запас кораблей. Вы не можете использовать станцию терраформирования, если в результате этого действия в вашем флоте останется меньше 3 кораблей вашего цвета.