



КРИСТИАН МАРТИНЕС

ВОЗРОЖДЕНИЕ ГАЛАКТИКИ

ПРАВИЛА

I. ОБ ИГРЕ



После распада Галактической Империи настала эпоха надежды и возрождения.

Планетарные цивилизации обнаружили загадочные порталы, давшие возможность мгновенно перемещаться между звёздами. Это позволило им объединиться в Федерацию и создать Новый Галактический Сенат, задача которого — мирным путём связать воедино изолированные звёздные системы.

В игре «Возрождение Галактики» вы — амбициозные представители своих планет. Ваша задача — найти другие планеты и убедить их войти в Федерацию, используя «мягкую силу»: дипломатию, интриги и культурный обмен. Игрокам придётся умело маневрировать, чтобы сохранить хрупкое равновесие сил и не допустить беспорядка в Галактике. Вам суждено найти таинственные Основания. Это древние криокамеры, в которых сохранились существа, заставшие расцвет и упадок былой империи, известные как специалисты. Они готовы очнуться от своего бесконечного сна ради того, чтобы напутствовать вас в строительстве новой межзвёздной цивилизации.

На поверхности создание Федерации — мирный, гармоничный процесс. Но это лишь фасад, за которым кипит бурная конкуренция между планетами за ведущую роль в возрождении Галактики. Тот, кто проявит наибольшую гибкость, хитрость и решимость, станет Президентом Сената! В этой новой галактике каждый сам — творец своей судьбы. Некоторые вещи остаются неизменными...

Никогда не позволяйте морали удерживать вас от правильных поступков.

Айзек Азимов. «Основание»

Многие думают, что удовлетворительное будущее строится, если удаётся вернуться в идеализированное прошлое, которое в действительности никогда не существовало.

Фрэнк Герберт. «Бог-Император Дюны»

1. ЦЕЛЬ ИГРЫ

Игроки разыгрывают карты и выполняют цели, чтобы получить победные очки (ПО). Первый игрок, который наберёт 30 ПО, становится победителем. Для этого в свой последний ход нужно суметь набрать как минимум 10 ПО.

2. КОМПОНЕНТЫ

КОМПОНЕНТЫ ИГРОКА (4 НАБОРА)

Каждый игрок выбирает цвет (оранжевый, фиолетовый, синий, зелёный) и берёт следующие компоненты этого цвета:

- 12 фигурок послов
- 1 планшет игрока и 1 планшет стабильности
- 7 карт советников
- 5 фигурок институтов
- 1 маркер победных очков



12 фигурок послов



5 фигурок институтов



Маркер победных очков



Планшет игрока



7 карт советников
(серые рубашки, поля с текстом в цветах игроков)

Ваш планшет — это штаб-квартира политического представительства вашей планеты.



Планшет стабильности

ОБЩИЕ КОМПОНЕНТЫ

- 44 карты:
 - 28 карт специалистов
 - 16 карт целей
 - 5 стартовых жетонов послов
- 16 планшетов планет
- 16 жетонов планет
- 5 фигурок Оснований
- 36 жетонов порталов (по 12 жетонов красного, жёлтого и синего цветов)
- 20 планшетов стабильности (по 4 штуки вместимостью от 5 до 9)
- Планшет Сената
- 6 маркеров беспорядков
- Фигурка космокролика
- Жетон центральной планеты



28 карт специалистов
(серые рубашки, серые поля с текстом)



16 планшетов планет



20 планшетов стабильности



16 карт целей
(красные рубашки)



5 стартовых жетонов послов



16 жетонов планет



Жетон центральной планеты



Планшет Сената



36 жетонов порталов



6 маркеров беспорядков



5 фигурок Оснований



Фигурка космокролика

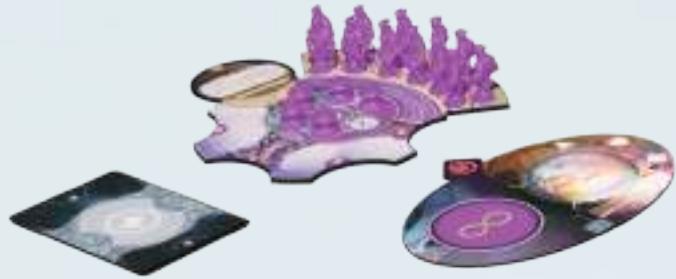
II. ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

55

А

Подготовьте планшет Сената

1. Положите планшет Сената на край игровой зоны.
2. Перемешайте карты целей и выложите 3 карты лицевой стороной вниз в ячейки для карт целей на планшете Сената. На первые 2 карты целей (считая слева направо) положите ещё по 1 карте цели лицевой стороной вверх. Остальные карты целей уберите в коробку, не изучая их.
3. Разложите жетоны порталов по цветам в соответствующие области на планшете Сената.
4. Поместите фигурку космокролика в первую из этих областей (с синими порталами).



Б

Подготовьте игровые компоненты

1. Перемешайте планшеты планет и карты специалистов. Сложите их в стопки лицевой стороной вниз.
2. Подготовьте стопку планшетов стабильности. В зависимости от количества игроков некоторые планшеты нужно будет убрать в коробку:
 - 2 игрока — уберите по 3 планшета стабильности с номиналами 9, 8 и 7;
 - 3 игрока — уберите по 3 планшета стабильности с номиналами 9 и 8;
 - 4 игрока — уберите 3 планшета стабильности с номиналом 9;
 - 5 игроков (только с дополнением для 5-го игрока) — не убирайте планшеты стабильности.Отложите случайный планшет стабильности с номиналом 7 или выше, чтобы использовать его на этапе Г. Затем перемешайте остальные планшеты и сложите их в стопку лицевой стороной вниз.
3. Сложите жетоны планет в стопку. Их не нужно перемешивать.
4. Поместите фигурки Оснований и маркеры беспорядков на планшет Сената.
5. Каждый игрок берёт следующие компоненты выбранного им цвета: 12 послов, 1 планшет игрока, 1 планшет стабильности, 7 карт советников, 1 маркер ПО и 5 институтов. Затем каждый игрок помещает фигурки послов в ячейки на краю планшета игрока, а фигурки институтов — в ячейки в середине планшета (кроме самой верхней ячейки с цифрой «2»). Наконец все игроки кладут свои маркеры ПО на деление «0» шкал победных очков на планшете Сената.



Символ игрока
(фиолетовый)



Символ игрока
(синий)



Символ игрока
(зелёный)



Символ игрока
(оранжевый)

B1



4
5
6
7

Планеты с символом не участвуют в наборе стартовых ресурсов.

B5



A3



A2



B1



B3



E

Д



Каждый игрок берёт 3 карты из личной колоды. Затем он может 1 раз положить до 3 карт с руки под низ колоды и взять на руку такое же количество карт. Обратите внимание: в начале у игроков на руке по 3 карты, хотя максимальный размер руки — 2. Это сделано нарочно, поэтому пока ничего не сбрасывайте.

Б

Б

Набор стартовых ресурсов

- Выложите следующие **ресурсы** лицевой стороной вверх в указанном количестве.
 - Планшеты планет и соответствующие им жетоны планет: количество игроков + 1
 - Карты специалистов: количество игроков + 1
 - Стартовые жетоны послов:
 - 2 игрока — 4 и 7;
 - 3 игрока — 4, 6 и 8;
 - 4 игрока — 4, 5, 6 и 7;
 - 5 игроков — 4, 5, 6, 7 и 8
 (только с дополнением для 5-го игрока).
- Случайным образом выберите, кто будет первым игроком. Затем, начиная с игрока справа от первого и далее против часовой стрелки, каждый игрок по очереди берёт **ресурс** того типа, который он ещё не брал, и кладёт его перед собой. Продолжайте, пока у каждого игрока не будет по 1 **ресурсу** каждого типа.
- Затем каждый игрок:
 - Кладёт выбранную планету перед собой и прикрепляет к ней планшет стабильности своего цвета. Теперь это его родная планета.
 - Выставляет стартовое количество послов на родную планету и убирает в коробку стартовый жетон посла.
 - Прикрепляет жетон родной планеты к своему планшету игрока.
 - Перемешивает и кладёт перед собой лицевой стороной вниз личную колоду из 7 карт советников и выбранной карты специалиста.
- Положите невыбранную карту специалиста лицевой стороной вниз под колоду специалистов.

Положите невыбранную планету в середину игровой зоны. Это будет центральная планета. Прикрепите к ней отложенный ранее планшет стабильности. Положите на центральную планету жетон центральной планеты и по одному жетону портала каждого цвета.

Каждый игрок, начиная с первого и далее по часовой стрелке, берёт жетон портала того цвета, на который указывает фигурка космокролика, и кладёт его в ячейку этого цвета на родной планете. Космокролик сдвигается вправо после того, как игрок берёт жетон портала (если он уже на крайнем правом делении, он возвращается на первое деление).

То есть



5

III. ХОД ИГРЫ

A. ХОД ИГРОКА

Ход игрока состоит из 3 фаз, следующих друг за другом строго в указанном порядке.

1. Фаза влияния (разыгрыш карт).
2. Фаза беспорядков (применение эффектов беспорядков, если есть).
3. Фаза конца хода (сброс карт, добор карт из колоды).

Затем ход передаётся следующему игроку по часовой стрелке и так далее, пока игра не завершится.

1. ФАЗА ВЛИЯНИЯ

В фазе влияния вашего хода вы должны разыграть 1 карту (иногда больше, если есть символ «Дополнительная карта») и применить её эффект влияния. Разыгранные карты сохраняют свой порядок в колоде игрока, что позволяет вам планировать будущие ходы.

A. Типы карт и управление колодой

Розыгрыш карт — основная механика игры «Возрождение Галактики».

Из 3 имеющихся в игре типов карт только карты советников и карты специалистов позволяют вам совершать игровые действия.



Карта советника
(серая рубашка, символ и поле
с текстом в цветах игроков)



Карта специалиста
(серая рубашка,
серое поле с текстом)



Карта цели
(красная рубашка)

У каждого игрока своя колода, в которой на начало игры 8 карт: 7 карт советников и 1 карта специалиста.

Со временем игроки могут добавить в личную колоду новые карты специалистов.

Карты перемешиваются, только если игровой эффект указывает сделать это.

Карты в колоде всегда лежат лицевой стороной вниз. У игроков нет стопки сброса: разыгранные карты убираются под личную колоду в фазе конца хода (см. с. 10).

Б. Структура карты

В игре есть 3 типа карт: карты советников, карты специалистов и карты целей. Карты советников — основные карты для совершения действий. На начало игры все они есть в вашей личной колоде, поэтому вам сразу доступны все основные действия. У каждого игрока идентичный набор из 7 карт советников. Карты специалистов добавляются в колоду по ходу игры, когда вы применяете определённые эффекты.

Карты целей дают вам ПО при определённых условиях, когда вы разыгрываете карту советника «Сенатор». Карты целей всегда лежат на планшете Сената; игроки никогда не берут их на руку и не разыгрывают.

На картах советников и специалистов есть символы, указывающие, когда игрок может их разыграть: в фазе влияния (когда игрок должен разыграть карту) или в фазе беспорядков (когда игроки должны устраниить беспорядки).

Под описанием эффекта карты встречаются и другие символы:

- Дополнительная карта : можете разыграть ещё 1 карту.
- Активация союзной планеты : можете применить эффект на жетоне союзной планеты, который ещё не был применён в этот ход (эта способность также описана на самой карте, а символ лишь напоминает, что вы можете разыграть дополнительную карту, используя эффекты жетонов планет).



В. Розыгрыш карт

В своей фазе влияния выполните следующее:

- Выберите карту с руки и выложите её перед собой. Если это не первая карта, разыгранная в этот ход, положите её справа от разыгранных ранее карт, чтобы затем вернуть их под низ колоды в том же порядке (то есть слева направо).
- Затем выберите одно из двух:
 - Выберите эффект фазы влияния на разыгрываемой карте и полностью примените его. Если на карте несколько таких эффектов, вы должны выбрать 1.
 - Если вы разыгрываете карту специалиста, вы можете взять 1 карту из личной колоды вместо применения эффекта фазы влияния.
- Если вы применили эффект фазы влияния с символом дополнительной карты (или символом активации союзной планеты, эффект которой позволяет разыграть дополнительную карту) или разыграли карту специалиста исключительно ради добра карты, вы можете выбрать: вернуться к пункту 1 или перейти к пункту 4.
- Если вы больше не можете или не хотите разыгрывать карты, фаза влияния для вас завершается.



2. ФАЗА БЕСПОРЯДКОВ

В этой фазе игроки разрешают возможные конфликты, связанные с перенаселением планет.

В игре перенаселение отображается избыточным количеством компонентов на планетах (подробнее см. ниже).

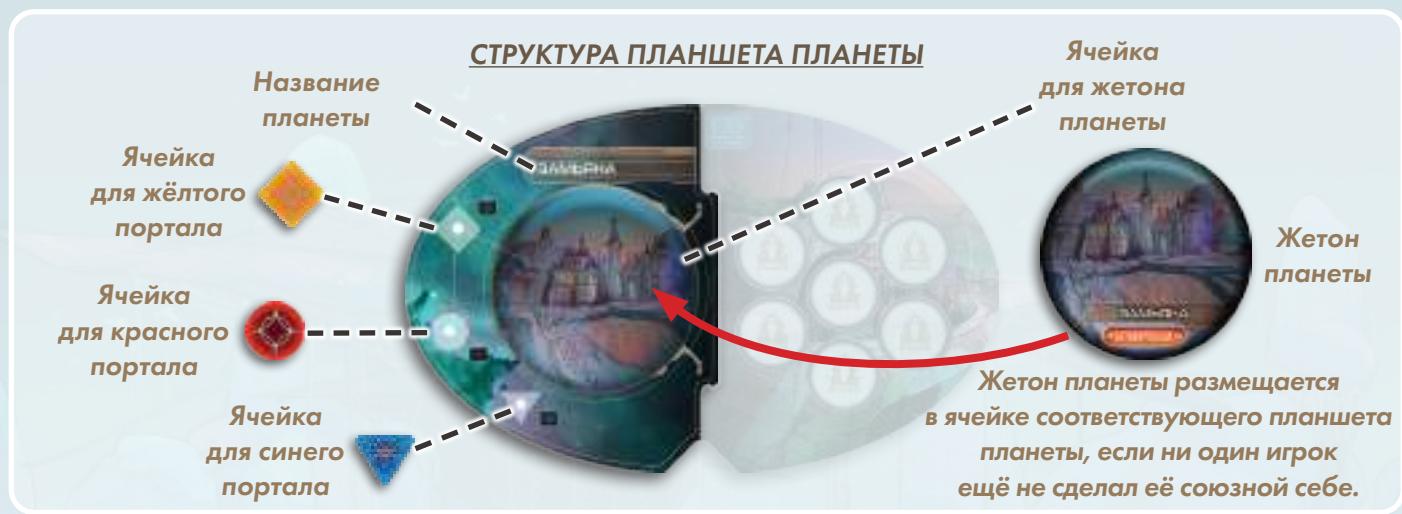
Если в этой фазе не начинаются беспорядки, сразу переходите к фазе конца хода.

A. Структура планеты

Планета состоит из планшета планеты и присоединённого к нему планшета стабильности. Компоненты на планшете стабильности считаются находящимися на планете.

Игроки отправляют на планеты своих послов, чтобы налаживать дипломатические отношения, строить институты и исследовать Основания.

У каждого планшета планеты есть 3 ячейки, в которые помещаются жетоны порталов разных цветов, а также ячейка для жетона этой планеты. С помощью портала того или иного цвета можно переместиться на планету, где есть портал такого же цвета. На некоторых планетах описан эффект, который можно применить при розыгрыше карт.



Планшет стабильности отображает уровень терпимости обитателей планеты к вмешательству извне: прибытию послов, строительству институтов и продвижению повестки Сената. Если вмешательство слишком сильное, на планете могут начаться беспорядки!

На планшете стабильности указано, сколько игровых компонентов (послов, институтов и Оснований) можно разместить на нём, не провоцируя беспорядки.

Доступные места обозначаются белыми круглыми ячейками. На планшете стабильности может быть от 5 до 9 таких ячеек. Когда все ячейки заполнены, компоненты всё ещё можно размещать где угодно на планете, но это будет означать, что на этой планете начнутся беспорядки.

На родной планете можно размещать любое количество компонентов — это не приводит к беспорядкам.

Если компоненты находятся на самой планете, а на её планшете стабильности освободились ячейки, переместите компоненты с планеты в эти ячейки.



Б. Начало беспорядков

В фазе беспорядков активный игрок выполняет следующее:

1. Проверка на беспорядки: игрок кладёт красный маркер беспорядков на каждую планету, на которой находится больше компонентов, чем её порог стабильности. Это значит, что на этой планете начались беспорядки.
2. Если ни на одной планете нет маркера беспорядков, игрок переходит к фазе конца хода.
3. Если маркеры есть, игрок выбирает планету с маркером, на которой будет устранять беспорядки.
4. Игрок устраняет беспорядки (см. ниже), а затем возвращается к этапу 2.



На этой планете есть 7 стабильных ячеек. В них есть компоненты зелёного, оранжевого и фиолетового цвета. Активный игрок (зелёный) решает отправить на эту планету ещё 1 посла. Порог стабильности планеты превышен, что провоцирует беспорядки. Активный игрок кладёт на эту планету маркер беспорядков красной стороной вверх.



ВАЖНО

Проверка на беспорядки проводится только в фазе беспорядков и никогда — в фазе влияния.

В фазе влияния компоненты часто перемещаются с планеты на планету. Если при этом происходит превышение порога стабильности, беспорядки НЕ начинаются в этот момент.

В. Устранение беспорядков

Начиная с активного игрока и далее по часовой стрелке, каждый игрок, присутствующий на выбранной планете, по очереди должен выполнить одно из следующих действий:

- Убрать 1 своего посла с планеты, где начались беспорядки, в личный запас (см. с. 12).
- Переместить не менее 2 своих послов с планеты, где начались беспорядки, на 1 или несколько союзных планет (см. с 11).
- Убрать 1 свой институт с планеты, где начались беспорядки, в личный запас. Этот институт помещается рядом с планшетом игрока, а не в ячейку института (он доступен для постройки, если в ячейках на планшете больше не осталось институтов).
- Разыграть карту фазы беспорядков с руки и применить её эффект. Активный игрок добавляет эту карту к разыгранным ранее картам. Любой другой игрок, разыгрывающий карту с эффектом фазы беспорядков, после применения эффекта кладёт её под низ личной колоды.

ПРИМЕЧАНИЕ

Если в результате одного из этих действий будет превышен порог стабильности какой-либо другой планеты, сразу положите на неё маркер беспорядков красной стороной вверх.

Если, после того как каждый игрок, присутствующий на планете с маркером беспорядков, выполнил действие, на планете всё ещё больше компонентов, чем стабильных ячеек, **полный цикл** устранения беспорядков повторяется. Циклы устранения беспорядков проводятся до тех пор, пока в конце цикла превышение порога стабильности планеты не будет устранено.

После устранения беспорядков переместите компоненты, находящиеся на самой планете (если таковые имеются) в освободившиеся ячейки стабильности, после чего переверните маркер беспорядков на жёлтой стороной вверх — это обозначает, что на этой планете уже были устранены беспорядки в текущей фазе хода. Никакие игровые эффекты не могут позволить игроку переместить компоненты на планету с жёлтым маркером беспорядков — эти планеты недоступны до следующего хода.

Когда все беспорядки будут устранены, уберите все маркеры беспорядков с планет в общий запас.

После этого активный игрок переходит к фазе конца хода.

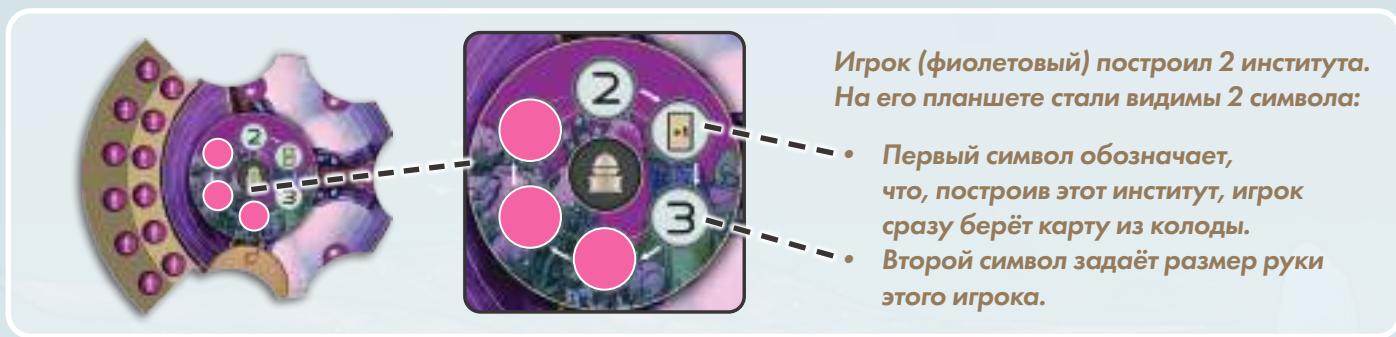
3. ФАЗА КОНЦА ХОДА

A. Сброс карт

Активный игрок кладёт разыгранные карты под низ личной колоды лицевой стороной вниз, не меняя их порядок. Чтобы не забыть об этом, при разыгрывании выкладывайте каждую новую карту справа от предыдущей и частично поверх неё. Таким образом, последняя разыгранная за ход карта окажется в самом низу личной колоды. После этого активный игрок может положить ещё **одну** карту с руки под низ колоды, не показывая её другим игрокам. Затем активный игрок переворачивает жетоны планет, лежащие лицевой стороной вниз (см. с. 11).

B. Добор карт

Активный игрок добирает с верха личной колоды карты до допустимого размера руки. Размер руки — это наибольшая цифра, видимая на планшете игрока; она зависит от того, сколько он построил институтов. Если у игрока на руке уже столько или больше карт, он не берёт новые карты, но и не сбрасывает лишние.



Б. КОНЕЦ ИГРЫ И ФИНАЛЬНЫЙ ПОДСЧЁТ

1. ЦЕЛИ И ПОБЕДНЫЕ ОЧКИ

Как правило, игроки получают ПО, разыгрывая карту советника «Сенатор». Когда игрок разыгрывает эту карту, он получает ПО в соответствии с условиями на всех открытых картах целей.

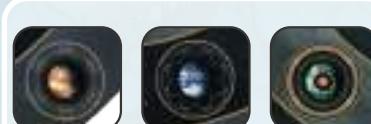
Получая ПО, игрок двигает свой маркер по шкале ПО.

Если в конце хода у игрока больше 20, но меньше 30 ПО, он возвращает свой маркер ПО на деление «20».

В начале игры открыты только 2 карты целей, но в процессе игры будут открываться новые, отображая изменения в политике Сената.

В первый раз, когда маркер ПО любого игрока достигает или пересекает деления «6», «13» и «20» (они отмечены символами планет), выполните следующее:

- 6: переверните крайнюю правую карту цели лицевой стороной вверх.
- 13: переверните крайнюю левую стопку так, чтобы открытая карта цели оказалась закрытой, а закрытая — открытой.
- 20: переверните центральную стопку так, чтобы открытая карта цели оказалась закрытой, а закрытая — открытой.



Символы планет на шкале ПО напоминают, в какие моменты открывать новые карты целей.

2. УСЛОВИЯ ПОБЕДЫ

Как только игрок набирает 30 ПО или больше, игра завершается и этот игрок побеждает.

Помните, что в конце хода маркер ПО возвращается на 20, если он был на делении от 21 до 29. Это значит, что для победы нужно набрать как минимум 10 ПО за 1 ход!



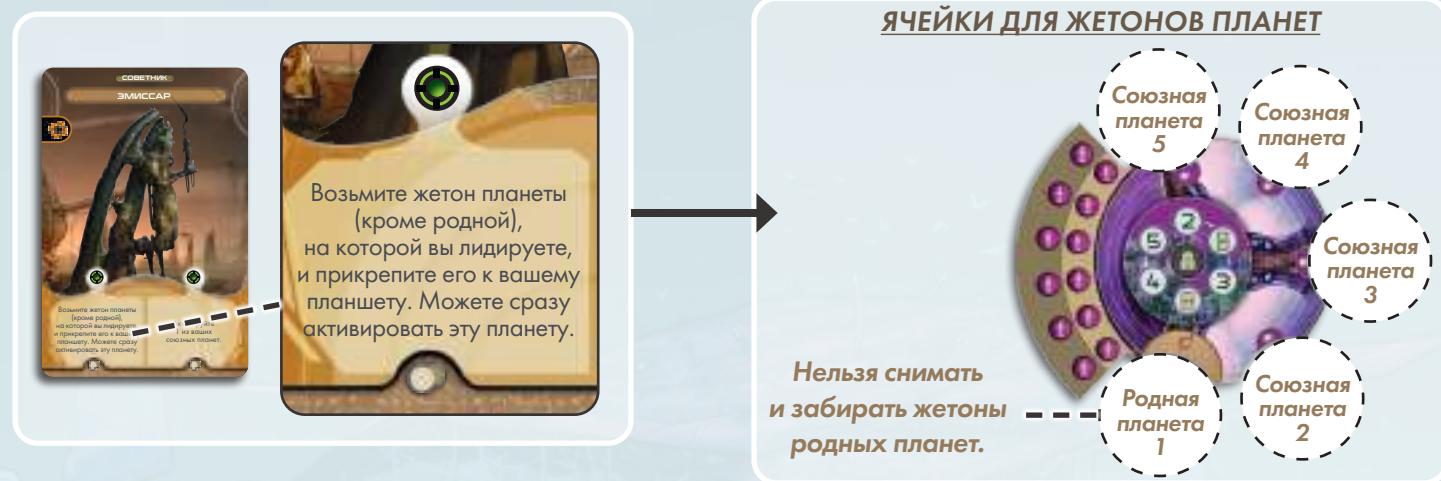
В. КАРТЫ И ЭФФЕКТЫ

1. СОЮЗНЫЕ ПЛАНЕТЫ

Карта «Эмиссар» позволяет игроку взять жетон планеты, на которой он лидирует (т. е. где у него больше фигурок послов и институтов, чем у каждого другого игрока по отдельности). Получив жетон планеты, игрок кладёт его в незанятую ячейку для жетонов планет на своём планшете. Это может быть ничейная планета или союзная планета другого игрока.

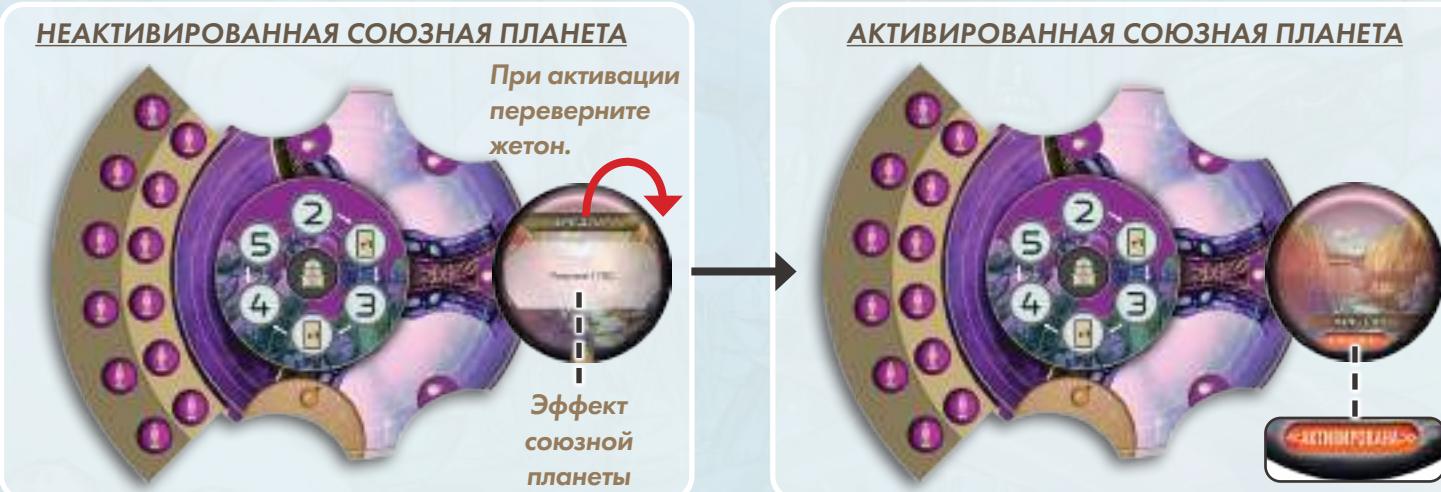
У каждого игрока может быть не более 5 союзных планет (включая родную, которая тоже считается союзной) — именно столько ячеек для жетонов планет на планшете игрока.

Если игрок берёт жетон планеты, когда у него уже есть 5 жетонов планет, он должен вернуть 1 из этих жетонов на соответствующую планету, а вместо него положить новый. Жетон родной планеты нельзя убрать никаким образом.



Некоторые карты, например, «Эмиссар» и «Первооткрыватель», позволяют активировать эти жетоны.

Когда эффект предписывает активировать жетон планеты, игрок выбирает 1 из жетонов, прикреплённых к его планшету, и применяет его эффект. Каждый жетон можно активировать только 1 раз за ход; после активации они переворачиваются лицевой стороной вниз, а в фазе конца хода — обратно.



2. ЭФФЕКТЫ С УСЛОВИЯМИ

Символ **►** используется в формулировках наподобие «Сделайте А ► Сделайте Б». Это значит, что игрок должен выполнить действие А, если это возможно, а затем должен выполнить действие Б, если это возможно. Если действие А выполнить невозможно, действие Б также не выполняется.

Когда эффект требует изменить порог стабильности планеты, найдите в общем запасе планшет стабильности с нужным количеством стабильных ячеек и замените им прежний планшет, который, в свою очередь, замешивается в стопку планшетов стабильности.

Если планшета с нужным количеством ячеек нет, вы не можете изменить порог стабильности планеты.

При смене планшета стабильности на планете могут начаться беспорядки — или, напротив, таким образом можно их предотвратить.

3. ПЕРЕМЕСТИТЬ/РАЗМЕСТИТЬ/УБРАТЬ

- «Переместить посла»: взять фигурку посла с одной планеты и разместить её на соседней планете. Планеты считаются соседними, если на них есть жетоны порталов одного цвета. Если на планшете стабильности планеты есть незанятые ячейки, вы обязаны размещать послов сначала в них. Если таких ячеек нет, посол размещается в любом месте на планете, но это может спровоцировать беспорядки (см. с. 8). Если в описании эффекта нет дополнительных указаний, «переместить посла» всегда означает перемещение на соседнюю планету через портал.
- «Разместить посла» или «разместить институт»: взять соответствующую фигуру из личного запаса и поместить её в незанятую ячейку на планшете стабильности или, если таких ячеек нет, в любое место на планете. Если в личном запасе закончились фигурки, игрок не может их разместить, пока не вернёт их туда с помощью игровых эффектов. Институты берутся из ячеек на планшете игрока по часовой стрелке.
- «Убрать посла» или «убрать институт»: вернуть соответствующую фигуру с планеты в личный запас. Убирая институт, помещайте его рядом со своим планшетом, а не в ячейку, из которой его забрали; эти ячейки остаются открытыми до конца игры. Институт, находящийся рядом с планшетом, можно будет разместить повторно.



4. ОТКРЫТИЕ НОВЫХ ПЛАНЕТ

Когда игровой эффект предписывает открыть новую планету, выполните следующее:

- Выберите планету, с которой отправится экспедиция. На этой планете должен быть хотя бы 1 ваш посол.
- Выберите цвет портала, жетон которого есть на этой планете, и озвучьте свой выбор.
- Возьмите новый планшет планеты и её жетон. Положите их в игровую зону.
- Положите на планшет новой планеты жетон портала ранее выбранного цвета.
- Положите ещё один жетон портала того цвета, на который указывает положение космокролика. Если этот цвет совпадает с тем, что выбрали вы, не кладите второй жетон портала; переместите космокролика на 1 деление вправо (если он уже был в крайнем правом делении, переместите его в крайнее левое).
- Возьмите случайный планшет стабильности и прикрепите его к планшету планеты.

Если в общем запасе не осталось планшетов планет или стабильности, карты с открытием планет всё ещё можно разыграть, но они не будут иметь эффекта.

Создатели игры

Автор: Кристиан Мартинес

Художник: Тано Бонфанти

Дизайнер моделей: Франческо Орру

Производство: Арно Шарпантье

Арт-директор: Энтони Квестел

Предпечатная подготовка: Элиса Родриго

Правила и ответы на вопросы

