

**Ход игрока:** Перемещение Космического Корабля, любое количество Бесплатных Действий, 1 Операция (в любом порядке). **Домашний Бернал на Якорь:** Получите 1 Aqua в начале хода.

## Операции (I)

● Триггер Сбоя ☹ Преступление    Синий текст означает правила Модулей 0, 1, и/или 2

| Операция   | Общее описание  | Детали   |
|--|---|--|
| <b>Доход</b>   | Получите 1 Aqua   | <ul style="list-style-type: none"> <li>● <b>Политика:</b> Эта Операция заменяется на Операцию Сбора Средств</li> </ul>   |
| <b>Исследовательский Аукцион</b>                                       | Объявите аукцион на верхнюю карту любой колоды                                      | <ul style="list-style-type: none"> <li>● Чтобы объявить аукцион или сделать ставку, в руке должно быть &lt;4 карт.</li> <li>● При ничьей выигрывает инициатор; платить инициатору (в общий запас, если выигрывает инициатор).</li> <li>● За каждое необходимое оборудование возьмите карту из соотв. колоды.</li> <li>● <b>Бернал:</b> С Домашним Берналом, 2-й Бернал начинает в Стеке Бернала</li> </ul>   |
| <b>Свободный Рынок</b>   | Продайте карту из Руки или лежащую Черной стороной вверх карту из Стека LEO         | <ul style="list-style-type: none"> <li>● Получите 3 Aqua за карту из Руки.</li> <li>● Получите количество Aqua в соответствии с Треком Эксплуатации за карту Черной стороной вверх</li> </ul>  |
| <b>Подъем на Орбиту</b>  | Поместите карту из Руки в Стек LEO (или Домашнего Бернала) Белой стороной           | <ul style="list-style-type: none"> <li>● Оплатите Массу в Aqua.</li> <li>● Установите Ориентацию радиатора.</li> <li>● <b>Для Домашнего Бернала:</b> стоимость x2</li> </ul>   |
| <b>Заправка в Области</b> ●  | Добавьте Топливо Ракете или FT в Стек   | <ul style="list-style-type: none"> <li>● ISRU Заправка: Гидратация - ISRU + 1 = вода (см. отдельную таблицу).</li> <li>● Заправка на Фабрике: 7 воды / 1 изотоп (ГВт) типа Фабрики; <ul style="list-style-type: none"> <li>– Преступление ☹ на Фабрике противника.</li> <li>– <b>Бернал:</b> Твердое топливо может доставляться на Поставленный на Якорь Бернал.</li> </ul> </li> <li>● Заправка в Атмосфере: Рас-Мап при Аэроторможении: водяные FT = 5 - расход топлива</li> </ul>   |
| <b>Разведка</b> ●  | Оцените возможность разведки и заявите Претензию на Область (см. отдельную таблицу) | <ul style="list-style-type: none"> <li>● ISRU ≤ Гидратация Области (см. Таблицу Разведки).</li> <li>● Бросок 1d6: если ≤ Размер Области, то успех; или Область Осмотрена.</li> <li>● Лучевая Пушка: разведайте любые/все смежные неатмосферные Области.</li> <li>● Вездеход: перебросьте один раз ИЛИ исследуйте все Области, соединенные дорогами для вездеходов</li> </ul>   |
| <b>Индустриализация</b> ●  | Создайте Фабрику  | <ul style="list-style-type: none"> <li>● Выведите из эксплуатации любого робонавта и перерабатывающий завод (плюс оборудование) в заявленной Области.</li> <li>● Вывод из эксплуатации радиатора не требуется.</li> </ul>  |
| <b>Внеземное Производство</b>  | Переместите карту из Руки Черной стороной вверх на Фабрику                          | <ul style="list-style-type: none"> <li>● Должна соответствовать спектральному типу Фабрики (C/S/M/V/D/H).</li> <li>● Установите ориентацию радиатора.</li> <li>● <b>Бернал:</b> произведенное на Планетарной Фабрике может сразу размещаться на Бернале.</li> <li>● <b>Колонисты:</b> при создании Робота необходимо Сбросить Колониста.</li> </ul>  |
| <b>Доставка</b> ●  | Переместите Черную карту из Фабрики на LEO / Домашний Бернал                        | <ul style="list-style-type: none"> <li>● Оплатите FT с Фабрики = зоны до Земли x2 (+1, если Область имеет Размер ≥ 7).</li> <li>● <b>Грузовые Корабли:</b> эта операция заменена картами Грузовых Кораблей.</li> </ul>   |
| <b>Сбор Средств (Политика)</b>   | Разметите/передвиньте делегата; получите Aqua                                       | <ul style="list-style-type: none"> <li>● Получите 1 Aqua, добавьте делегата; перемест. делегата в Смежную Идеологию.</li> <li>● Делегата можно разместить на вашей идеологии или там, где есть ваш делегат.</li> <li>● Проведите подсчет голосов (подсчитать голоса, изменить Действующий Закон).</li> <li>● <b>Политика:</b> Если действует военное положение, удалите 1 делегата противника.</li> </ul>  |
| <b>Усовершенствование (Грузовые Корабли, ГВт-Двигатели, Колонисты)</b> | Переверните карту Пурпурной стороной вверх  | <ul style="list-style-type: none"> <li>● Карта должна находиться на (Бернал: Поставленный на Якорь) подходящей для Усовершенствования Области.</li> <li>● Преступление ☹ на Фабрике противника.</li> <li>● <b>Бернал:</b> карта может быть вместо этого на Усовершенствованном и Поставленном на Якорь Бернале.</li> <li>● <b>Бернал:</b> выполните внешнюю миграцию, если Бернал был Усовершенствован.</li> </ul>   |
| <b>Нанофабрика (Грузовой Корабль+Бернал)</b>                           | Создайте Мобильную Фабрику в Поставленном на Якорь не-Домашнем Бернале              | <ul style="list-style-type: none"> <li>● Необходимо иметь Усовершенствованный Грузовой Корабль.</li> <li>● Выведите из Эксплуатации робонавта, перерабатывающий завод, оборудование в т.ч. радиаторы</li> </ul>  |
| <b>Постановка на Якорь (Бернал)</b> ●                                  | Создайте космическую станцию; получите Способность Бернала                          | <ul style="list-style-type: none"> <li>● Бернал должен находиться на Домашней Орбите или вне Области, в смежной с Фабрикой Точке, не являющейся Точкой Опасности.</li> <li>● Выведите из Эксплуатации оборудование Бернала, получите Способность Бернала. (Карты на солнечной энергии не работают за пределами зоны Цереры без Powersat.)</li> <li>● Поместите Купол Колонии на Бернал (теперь он считается Обитаемым).</li> <li>● Немедленно выполните бесплатное действие внешней миграции</li> </ul>  |
| <b>Поселение (Бернал)</b>  | Постройте Колонию (на Фабрике без Колонии)  | <ul style="list-style-type: none"> <li>● Сбросьте лежащую Черной стороной вверх карту из LEO или Домашнего Бернала.</li> <li>● Также необходимо вывести из эксплуатации Обитаемого Колониста (в любом месте) и выполнить внешнюю миграцию.</li> </ul>  |
| <b>Эпическая Опасность (Грузовые Корабли / Проекты)</b>                | Завершите Проект / Постройте Космический Лифт                                       | <ul style="list-style-type: none"> <li>● Проект: требуется находящийся в том же месте Экипаж или Колонист и Карта Проекта.</li> <li>● Лифт: требуется находящийся в том же месте Грузовой Корабль или Мобильная Фабрика. (Космический Лифт Earth-GEO строится только с помощью способности Бернала.)</li> <li>● Бросок на Эпическую Опасность, провал при 1 – Выведите из Эксплуатации делавший бросок объект.</li> <li>● Лифт: разметите свои Претензии с обоих концов Лифта там, где нет Претензий других игроков, там, где возможна Замена Претензии, и в Осмотренных Облстях.</li> </ul> |

# Бесплатные Действия (G)

● Триггер Сбоя ☹ Преступление Синий текст означает правила Модулей 0, 1, и/или 2

| Действие  | Общее описание   | Детали   |
|---|--|--|
| <b>Перемещение Груза</b><br>(Триггер Сбоя при передаче в другой Стек) ● | Переместите карты и/или FT между Стекками, находящимися в одном и том же месте                           | <ul style="list-style-type: none"> <li>Можно создать новый Стек Ракеты / Аванпоста.</li> <li>Можно Вывести из Эксплуатации (☹ если это Обитаемый объект).</li> <li>Заправьте ∞ FT твердого топлива (1 FT для двигателей с экипажем) любой картой ISRU на Фабрике или в Области.</li> <li><b>Грузовые Корабли:</b> проверьте Лимит Погрузки и Погрузку на Фабрике.</li> <li><b>Берналы:</b> ∞ FT твердого топлива на Поставленном на Якорь Бернале</li> </ul> |
| <b>Перекачка Топлива</b>  | Переместите между FT и топливом  | <ul style="list-style-type: none"> <li>Можете Вывести из Эксплуатации карты для получения твердого топлива</li> </ul>  |
| <b>Построить Колонию</b>  | Создайте постоянную Колонию на Фабрике   | <ul style="list-style-type: none"> <li>Выведите из Эксплуатации Экипаж/Колониста на Фабрике.</li> <li><b>Колонисты:</b> выполните внешнюю миграцию, если использовали колониста.</li> <li><b>Политика:</b> поместите 1 делегата в центристскую идеологию или идеологию, используемую картой; выполните подсчет голосов</li> </ul>  |
| <b>Замена Претензии</b> ☹   | Замените Претензию соперника своей   | <ul style="list-style-type: none"> <li>У вас должна быть Люди.</li> <li>Нет Фабрики или Обитаемых объектов соперника.</li> <li><b>Проекты:</b> всегда разрешена в Областях, указанных в вашем Проекте.</li> </ul>  |
| <b>Получить Жетон Славы</b>   | Забрать жетон славы из Зоны  | <ul style="list-style-type: none"> <li>Должен присутствовать Обитаемый объект.</li> <li>Каждый Экипаж или Колонист может нести по 1 жетону славы.</li> </ul>   |
| <b>Добровольный Сброс Карт</b> (Преступление, если это Люди) ☹          | Сбросьте карты и/или игровые элементы (не более 1 Обитаемого объекта за Ход)                             | <ul style="list-style-type: none"> <li>Поместите сбрасываемые карты под низ соответствующих колод патентов.</li> <li>Удалите игровые элементы, если их Стеки пусты</li> </ul>  |
| <b>Исправление Сбоя</b>   | Удалите Сбой со Стекка   | <ul style="list-style-type: none"> <li>Люди должны находиться в том же месте, что и Стек</li> </ul>  |
| <b>Марсианин</b>  | Переместите Экипаж или Колониста по дороге для вездеходов  | <ul style="list-style-type: none"> <li>Необходим вездеход в Рабочем Состоянии</li> </ul>   |
| <b>Лоббирование (Политика)</b>  | Удалите делегата, чтобы получить преимущества неактивного Закона   | <ul style="list-style-type: none"> <li>Один раз за Ход.</li> <li>Заплатите 1 Aqua (бесплатно во время Войны); удалите 1 делегата</li> </ul>  |
| <b>Обмен Большого Куба (Груз. Корабли)</b>                              | Замените куб Грузового Корабля на кубик Фабрики  | <ul style="list-style-type: none"> <li>Только если Грузовой Корабль усовершенствован и не несет карт</li> </ul>  |
| <b>Внешняя Миграция (Колонисты)</b><br>Обязательно!                     | Если ниже лимита Колонистов: получите верхнего Колониста на LEO или Домашнем Бернале (или Робота в Руку) | <ul style="list-style-type: none"> <li>Лимит: 1 на Поставленный на Якорь Бернала (+1 если Усовершенствован).</li> <li>Если очередь пуста, освободите Роботов.</li> <li>Карты Роботов помещают в Руку; выполните внешнюю миграцию снова.</li> <li><b>Политика:</b> разместите 1 делегата (в зависимости от лояльности Колонистов); выполните подсчет голосов</li> </ul>   |
| <b>Снятие с Якоря (Берналы)</b>   | Поставленный на Якорь Бернал Снимается с Якоря и снова может двигаться                                   | <ul style="list-style-type: none"> <li>Статус Усовершенствованного сохраняется.</li> <li>Удалите купол Колонии и 1 колониста (2 колониста, если сняли с якоря Усовершенствованный Бернал).</li> <li>Можно выполнить бесплатную заправку твердым топливом.</li> </ul>   |
| <b>Космический Лифт (Грузовые Корабли)</b>                              | Перемещайтесь между концами Космического Лифта   | <ul style="list-style-type: none"> <li>Требуется разрешение владельца Фабрики в соединенной Области.</li> <li>Лифт должен быть построен с помощью Операции Эпической Опасности</li> </ul>  |

## Разведка

- 1) Проверьте Гидратацию Области и ISRU робонавта согласно таблице ниже, чтобы узнать, возможна ли разведка.
- 2) Выбросьте на 1d6 значение, меньшее или равное Размеру Области, чтобы разместить Претензию (при Размере ≥ 5 = автоматический успех).

| Разведка      | 👉👉👉                   | 👉👉                    | 👉                     | 👉                     | Нет гидратации        |
|---------------|-----------------------|-----------------------|-----------------------|-----------------------|-----------------------|
| <b>ISRU 4</b> | Разведка возможна (1) | НЕТ                   | НЕТ                   | НЕТ                   | НЕТ                   |
| <b>ISRU 3</b> | Разведка возможна (2) | Разведка возможна (1) | НЕТ                   | НЕТ                   | НЕТ                   |
| <b>ISRU 2</b> | Разведка возможна (3) | Разведка возможна (2) | Разведка возможна (1) | НЕТ                   | НЕТ                   |
| <b>ISRU 1</b> | Разведка возможна (4) | Разведка возможна (3) | Разведка возможна (2) | Разведка возможна (1) | НЕТ                   |
| <b>ISRU 0</b> | Разведка возможна (5) | Разведка возможна (4) | Разведка возможна (3) | Разведка возможна (2) | Разведка возможна (1) |

Операция заправки ISRU: Заправьте количество FT воды, равное числу в скобках, основанному на ISRU/Гидратации.

## Преступления

| Преступление                                     | Событие   | Защита                  |
|--|---|-------------------------|
| <b>Замена Претензии</b><br>(бесплатное действие) | Замените диск Претензии соперника на свой или разместите диск на Луне.<br>(Проекты) Всегда разрешено для Областей, указанных в ваших Проектах.  | Наличие Людей соперника |
| <b>Захват Фабрики</b>                            | Заправка, посадка/взлет с помощью Фабрики или Усовершенствование с использованием Фабрики соперника   | Наличие Людей соперника |
| <b>Убийство/Самоубийство</b>                     | Выведите из Эксплуатации свой Обитаемый объект (один раз за ход) или колонизируйте околосолнечную комету Крейца.<br>(Политика/Колонисты) Если Выводите из Эксплуатации Колониста, удалите делегата. | —                       |

У вас должны быть Люди, чтобы совершить преступление.

## Тяга

**Сухая Масса:** общая Масса всех компонентов/Груза Ракеты

**Полная Масса:** Сухая Масса плюс топливо (не может быть меньше Сухой Массы)

**Заправка или регулировка Массы:** используйте красные стрелки.

**Расход топлива:** переместите маркер топлива по черным стрелкам.

**Изотопное Топливо (GW):** топливо соответствует спектральному типу ГВт-ного двигателя. При потере двигателя изотопное топливо превращается в водные FT.

### Усовершенствование:

указывает тип Колонии, необходимый для усовершенствования

**Рас-Map:** Может выполнять операцию заправки в атмосфере

**Балерина:** Каждый символ дает 1 Бонусный Поворот



**Форсаж:** потратьте X шагов топлива и получите +1 тяги или 1 шаг изотопного топлива для +X тяги (один раз за Ход)

**Класс Топлива:** вода (синий), твердое топливо (серый), изотоп (желтый)

**Солнечная Энергия:** Гелиоцентрический модификатор применяется к этому Кораблю

**Расход Топлива:** # шагов топлива используемых при Сжигании

**Базовая Тяга:** Макс. # Сжиганий за Ход, лимит Посадок и Взлетов (модиф.)

**Толчек:** Может использовать модификатор лучевой энергии

## Движение Космического Корабля (H)

| Выполнение Движения                                     | Детали   |
|---|--|
| 1. Активация Находящегося в Рабочем Состоянии Двигателя | Каждая Ракета может использовать только один Двигатель за Ход  |
| 2. Начальная чистая тяга = базовая тяга                 | Напечатана в левом нижнем углу треугольника  |
| 3. Модификация форсажем                                 | Если двигатель имеет символ форсажа, можно потратить указанное количество топлива, чтобы увеличить на +1 чистую тягу (один раз за ход).<br><b>ГВт:</b> ГВт/ТВт-ные двигатели тратят 1 шаг топлива для получения указанного бонуса тяги. (Форсаж обеспечивает 1 Терм охлаждения цепи оборудования двигателя.)   |
| 4. Модификация Полной Массой                            | От +2 до -2 в зависимости от весовой категории (Полная Масса после расходования топлива на форсаж).  |
| 5. Модификация Гелиоцентрической Зоной                  | Только если двигатель или его оборудование (см. #7) имеют символ солнечной энергии ☀   |
| 6. Модификация Направленной Энергией ▶                  | +1 если двигатель имеет символ «толкать» или игрок получил лучевую энергию/Powersat  |
| 7. Модификация Оборудованием 🔧                          | Чистая тяга, расход топлива и/или символ солнечной энергии ☀ (доли расхода топлива округляются в большую сторону).<br>Игнорируйте модификаторы движения оборудования, необходимого для радиаторов, реакторов, Грузовых Кораблей или ГВт/ТВт-ных двигателей.<br>Оборудование на Солнечной Энергии ☀ никогда не может использоваться в гелиоцентрической зоне Нептуна. |
| 8. Результат – чистая тяга                              | Чистая тяга не изменится, даже если состав ракеты изменится в процессе движения (например, груз будет уничтожен).  |
| 9. Обратите внимание на Бонусные Повороты ↻             | Повороты, которые можно выполнять без Сжигания топлива   |
| 10. Обратите внимание на расход топлива                 | Расход топлива напечатан в правом нижнем углу треугольника   |
| 11. Движение  | Двигайтесь через Повороты и Точки Сжигания Топлива, пока не будет использовано # Сжиганий (или топлива); затем двигайтесь по Инерции (включая Посадку)   |

Каждое Сжигание расходует количество шагов топлива, равное расходу топлива; Чистая тяга = максимальное количество Сжиганий за Ход

## Движение Грузового Корабля

| Выполнение Движения  | Детали  |
|--|---|
| 1. Используйте Правила Движения Грузового Корабля          | Стеки Грузовых Кораблей не могут использовать другие двигатели  |
| 2. Начальная чистая тяга = 1                               | Все Грузовые Корабли имеют базовую тягу 1   |
| 3. +1 за любой тип направленной энергии ▶                  | Только если игрок получил лучевую энергию/Powersat  |
| 4. Результат – чистая тяга                                 | Это будет 1 (+1 при использовании лучевой энергии), и может быть изменено Способностями.  |
| 5. Обратите внимание на Бонусные Повороты ↻                | Повороты, которые можно выполнять без Сжигания топлива  |
| 6. Движение  | Двигайтесь через Повороты и Точки Сжигания Топлива, пока не будет использовано # Сжиганий (или топлива); затем двигайтесь по Инерции (включая Посадку)  |
| Грузовые Корабли не отслеживают Топливо                    | –   |
| Усовершенствованные Фабрики двигаются как Грузовые Корабли | Если Мобильные Фабрики входят/покидают Претензию, добавьте/удалите Фабрику. Они не могут покинуть Колонию   |
| Посадка/Взлет Грузового Корабля                            | 1. Посадка или взлет из Областей Размера 1.<br>2. Посадка или взлет из Областей Размера 1–5 с Помощью Фабрики / ракетоплана (Нбс). (Мобильные Фабрики могут использовать сами себя для обеспечения помощи фабрики).<br>3. Приземление с помощью аэроторможения. |
| Радиация Грузового Корабля и Вспышки ☢                     | Если карта в Стеке должна быть Выведена из Эксплуатации из-за Радиации, вместо этого Стек получает Сбой (нет эффекта, если Сбой в Стеке уже есть).  |

# Солнечная Система

| Объект   | Символ | Ограничения  |
|--|--------|--|
| Пересечения Гомана<br>(не круг)                                    |        | <ul style="list-style-type: none"> <li>Бесплатно двигайтесь через пересечение (если возможно) или остановитесь.</li> <li>Необходимо выполнить Поворот (2 Сжигания), чтобы изменить направление.</li> <li>Начиная Ход в Пересечении Гомана, бесплатно поверните в любом направлении.</li> </ul>   |
| Пересечение Лагранжа<br>(круг)                                     |        | <ul style="list-style-type: none"> <li>Бесплатно двигайтесь прямо, останавливайтесь или меняйте направление.</li> </ul>  |
| Точка Сжигания Лагранжа  |        | <ul style="list-style-type: none"> <li>Выполните Сжигание, чтобы войти</li> </ul>  |
| Точка Сжигания Топлива / Половины Топлива при Посадке              |        | <ul style="list-style-type: none"> <li>Выполните Сжигание, чтобы войти в Точку Сжигания Топлива при Посадке.</li> <li>Выполните Сжигание (1/2 расхода топлива), чтобы войти в Точку Сжигания Половины Топлива при Посадке.</li> <li>Нельзя завершить движение в этих Точках</li> </ul>   |
| Область (Посадка и Взлет)<br>(☹ – использование Фабрики соперника) |        | <p><b>Посадка и взлет не расходуют топливо, если чистая тяга &gt; Размера Области, за следующими исключениями:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li><b>Посадка с Аэроторможением:</b> выполняется Бросок на Опасность.</li> <li><b>Посадка или взлет с помощью Фабрики:</b> выполняется Бросок на Опасность (если у вас нет Powersat), и вы не можете перемещаться в/из Точек Сжигания Топлива при Посадке.</li> <li><b>Взлет Ракетоплана (НБс),</b> позволяет использовать помощь Фабрики, как указано выше, для взлета в Атмосфере (заплатите 2 * Полную Массу в ФТ).</li> </ol> |
| Область Синодических Комет (Посадка и Взлет)                       |        | <p>Так же, как и для Областей выше; но нельзя войти или выйти, если Кубик Солнечных Пятен не находится в сезоне соответствующего цвета.<br/>(GW: ТВт-ные Двигатели могут входить/выходить во время любого сезона.)</p>   |
| Облет  |        | <p>Получите бонусные Сжигания, которые не используют топливо (не могут использоваться для сжигания при посадке).</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Должен быть активирован находящийся в рабочем состоянии двигатель</li> </ul>   |

## Угрозы

| Угроза                        | Триггер   | FINAO | Эффект Броска   |
|-------------------------------|---|-------|---|
| Опасность                     | Точка Опасности при Аэроторможении;<br>Точка Опасности Крушения;<br>Посадка/Взлет с Помощью Фабрики | Да    | 1d6: при 1 Выведите из Эксплуатации Стек  |
| Сбой                          | Облет; Перемещение Груза; Заправка в Области;<br>Разведка; Индустриализация                         | Нет   | 1d6: Выведите из Эксплуатации находящиеся в том же месте карты с соответствующей устойчивостью к радиации; выполните бросок до того, как произойдет событие-триггер   |
| Пояс                          | Точки Радиационного Пояса   | Нет   | 1d6, вычисть чистую тягу, +2, если сезон Цикла Солнечных Пятен красный: карты с более низкой устойчивостью к радиации Выводятся из Эксплуатации (Груз Грузового Корабля: Стек вместо этого получает жетон Сбоя) |
| СМЕ                           | Событие Солнечной Вспышки (бросок на 5 или 6 во время красного сезона Цикла Солнечных Пятен)        | Нет   | 1d6 + модификатор Гелиоцентрической Зоны: карты с более низкой устойчивостью к радиации Выводятся из Эксплуатации (LEO, Cycler, не-солнечные Точки Пояса, Области, Домашний Бернал не затрагиваются)            |
| Эпическая Опасность (Проекты) | Операция Эпической Опасности  | Да    | 1d6: При 1 Проект не осуществляется, а все использовавшиеся Экипажи/Колонисты Выводятся из Эксплуатации   |

FINAO = Неудача Не Варипнт; заплатите 4 Aqua перед броском, чтобы игнорировать Опасность

## События

| Бросок  | Событие                          | Эффект  |
|---------|----------------------------------|---|
| 1 или 2 | Вдохновение                      | Положите верхнюю карту каждой колоды и очереди Колонистов под низ этой колоды   |
| 3       | Сбой                             | Каждый игрок помещает жетон Сбоя в содержащий наибольшее количество карт Стек без Сбоя, не находящийся на LEO   |
| 4       | Взрыв Площадки/Космический Мусор | Каждый игрок Выводит из Эксплуатации самую тяжелую карту на LEO.<br>(карты Экипажа, карты, лежащие Черной или Пурпурной стороной вверх, карты Берналов, карты Колонистов и Мобильные Фабрики не затрагиваются событием.)  |
| 5 или 6 | Анархия (Синий)                  | <ul style="list-style-type: none"> <li>Все привилегии Фракции потеряны, все игроки имеют привилегию Фракции Преступность до конца синего сезона.</li> <li>Политика: бросьте 1d6, удалите по 1 делегату от каждого игрока из области, соответствующей выпавшему значению; ни один закон не активен (маркер все еще движется, все законы можно лоббировать).</li> </ul> |
|         | Сокращение Бюджета (Желтый)      | Каждый игрок Сбрасывает карту из Руки   |
|         | Солнечная Вспышка (Красный)      | Сделайте проверку СМЕ, которая применяется ко всем игрокам (см. «Угрозу СМЕ» выше).   |

## Начальная Расстановка

| Модуль                       | Примечание  | Начальная Aqua | Лимит Карт          |
|------------------------------|---|----------------|---------------------|
| Основной                     | Базовая игра  | 6              |                     |
| Политика (Модуль 0)          | Используются Планшет Ассамблеи и начальные делегаты; для обозначения делегатов используются кубики Фабрик |                |                     |
| Грузовые Корабли (Модуль 1)  | Используется колода Грузовых Кораблей   | +1             | 1 Грузовой Корабль  |
| ГВт-ные двигатели (Модуль 1) | Используется колода ГВт-ных двигателей  | +1             | 1 ГВт-ный двигатель |
| Проекты (Модуль 1)           | ПО за достижение целей в конце игры и эффекты   |                |                     |
| Берналы (Модуль 2)           | Используется колода Берналов; привилегии Фракции не-активны, пока отсутствует Домашний Бернал             | +1             | 1 Бернала           |
| Колонисты (Модуль 2)         | Используется очередь Колонистов   |                |                     |

## Продолжительность Игры/Подсчет Очков

**Продолжительность игры:** 4 Диска Возраста; если GW, Грузовые Корабли или Колонизация: 4 или 5 Дисков; если Проекты: 7 Дисков.  
**Политика:** 1-й Игрок подсчитывает количество голосов после последнего хода, учитывая Традиции, см. **финальное голосование (Оба)**.

| Очки  | Условия  |
|---|--|
| <b>ПО за Игровые Элементы</b>   | 1 ПО за каждый деревянный/пластиковый Игровой Элемент (Ракеты, диски Претензий, кубики Фабрик, полусферы Колоний, <b>Берналы</b> ) цвета игрока на поле <b>или</b> Планшете Ассамблеи.   |
| <b>Бонусные ПО</b>  | <b>Фабрики:</b> +8 / +5 / +4 ПО, в соответствии с Треком Эксплуатации <b>или</b> 2 ПО в случае Войны в не-одиночной игре ( <b>Проекты</b> )<br><b>Колонии:</b> +1 ПО в Астробиологической Области; +2 ПО в Области Подводной Лодки <b>или</b> за <b>Бернал</b><br><b>Жетоны Славы:</b> ПО в соответствии с тем, какой стороной вверх лежит жетон<br><b>Гидратация Планетарных Фабрик (Берналы):</b> 1 ПО за каждую единицу Гидратации Планетарной Фабрики (включая Фабрики других игроков). ( <b>Берналы на Домашней Орбите имеют +6 Гидратации Планетарной Фабрики.</b> )<br><b>Проекты:</b> ПО в соответствии с указаниями на каждом завершенном Проекте |
| <b>Политические ПО</b> (используется Активный Закон после финального голосования) | <b>Свобода:</b> +1 ПО за кубик Фабрики<br><b>Честь:</b> +1 ПО за жетон славы<br><b>Единство:</b> +1 ПО за каждую Идеологию, в которой у вас есть свой делегат<br><b>Власть:</b> +1 ПО за диск Претензии<br><b>Равенство:</b> +1 ПО за полусферу Колонии<br><b>Индивидуальность:</b> +1 за деревянный/пластиковый Игровой Элемент в Облостях с Точками Опасности при Сжигании Топлива при Посадке   |
| <b>ПО за Берналы</b> (за Поставленные на Якорь/Усовершенствованные Берналы)       | <b>Онкологическая Больница на Бернале (Усовершенствованном):</b> +1 ПО за полусферу Колонии<br><b>Бернал Климатического Контроля (Усовершенствованный):</b> +2 ПО за Планетарную Фабрику такого Бернала<br><b>Дипломатический Бернал SSO:</b> +1 ПО за делегата в Идеологии вашего цвета<br><b>Дипломатический Бернал SSO (Усовершенствованный):</b> +1 ПО за делегата<br><b>Туристический Циклер (Усовершенствованный):</b> +2 ПО за Планетарную Фабрику такого Бернала   |

## Модуль 0 – Политика

| Описание  |  |
|---|--|
| <ul style="list-style-type: none"> <li>Делегаты голосуют за Идеологию, каждая из которых имеет закон, дающий различные игровые эффекты.</li> <li>Размещайте и/или перемещайте делегатов с помощью операции сбора средств, что может изменить Действующий закон.</li> <li>Используйте свободное действие лоббирования, чтобы удалить делегата и один раз за Ход получить преимущество недействующего Закона.</li> <li>Получайте ПО за делегатов и бонусы в соответствии с Действующим Законом в конце игры.</li> </ul>   |  |
| Изменения в Правилах  | Законы   |
| <ul style="list-style-type: none"> <li><b>Операция Сбора Средств</b> заменяет операцию дохода.</li> <li><b>Новое Бесплатное Действие:</b> Лоббирование.</li> <li><b>Кубики</b> используются в качестве делегатов и/или Фабрик.</li> </ul> <p><b>Подсчет Голосов:</b> проверьте, не стал ли другой Закон Действующим (на основе большинства делегатов) после размещения делегатов.</p> <p><b>Голоса Традиции:</b> поместите удаляемый Диск Возраста на идеологию (по выбору 1-го Игрока). 1-й Игрок выбирает нового 1-го Игрока.</p> <p><b>Финальное Голосование:</b> подсчитайте голоса делегатов и голосов Традиции в конце игры, чтобы определить окончательный Действующий Закон для подсчета очков.</p> | <p><b>Свобода:</b> продайте 2 карты за 5 Aqua при выполнении операции продажи на свободном рынке.</p> <p><b>Честь:</b> получите 1 Aqua за каждый жетон славы при выполнении операции сбора средств.</p> <p><b>Единство:</b> каждый закон с 2+ делегатами считается Действующим; никакого Лоббирования.</p> <p><b>Власть:</b> после подсчета голосов при выполнении операции сбора средств можете удалить 1 делегата.</p> <p><b>Равенство:</b> выполняя операцию исследовательского аукциона пропустите аукцион; возьмите 1 карту за 1 Aqua (без оборудования и не учитывая ограничения по количеству карт в Руке).</p> <p><b>Индивидуальность:</b> относитесь к Фабрикам и Берналам как к своим для всех целей, не связанных с победой.</p> <p><b>Центризм:</b> во время события взрыва площадки/космического мусора получите количество Aqua, равную массе Выведенной из Эксплуатации карты. (Лоббирование во время розыгрыша события).</p> |

# Модуль 1 – ГВт-ные Двигатели, Грузовые Корабли, Проекты

| Описание  |  |
|---|--|
| <p><b>ГВт-ные Двигатели:</b> мощные двигатели, для работы которых требуется специальное изотопное топливо.</p> <p><b>Грузовые Корабли:</b> Тихоходные Грузовые перевозчики; могут сделать все ваши Фабрики мобильными.</p> <p><b>Проекты:</b> индивидуальные квесты, полученные за усовершенствование карт (переворачивание на Пурпурную сторону) для получения ПО и способностей. Требуются Модули 0, 1 и 2</p>  |  |
| Изменения в Правилах  | Мобильные Фабрики  |
| <ul style="list-style-type: none"> <li><b>Операция Доставки</b> больше не разрешена.</li> <li><b>Новые Операции/Бесплатные Действия:</b> Усовершенствование, Нанофабрика, Эпическая Опасность, Обмен Большого Куба.</li> <li><b>Проекты.</b> Необязательны во время начальной расстановки и требуют Модули 0, 1 и 2.</li> </ul> <p><b>Бортовое Оборудование:</b> некоторые Грузовые Корабли предоставляют оборудование.</p> <p><b>Специальные Проекты:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Проект Ad Astra имеет особые требования.</li> <li>Проект Casus Belli приведет к войне за независимость. Значительные изменения в игре (<i>см. Глоссарий!</i>)</li> <li>Освобождение Роботов: относитесь к Роботам как к Людям.</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>Как только Грузовой Корабль будет Усовершенствован, все ваши Фабрики станут Мобильными.</li> <li>Те же характеристики, что и Грузовые Корабли, за исключением Грузов и Проектов.</li> <li>Невозможно покинуть колонию без Фабрики/Грузового Корабля.</li> <li>Не являются Фабриками, если нет Претензии.</li> <li>Могут быть созданы на Бернале при помощи операции нанофабрики.</li> <li>Поменяйте местами Грузовой Корабль и любую Мобильную Фабрику с помощью бесплатного действия обмена большого куба.</li> <li>Если Грузовой Корабль Выведен из Эксплуатации, любая Мобильная Фабрика может стать новым местоположением Усовершенствованных Грузовых Кораблей.</li> </ul> <p><b>Усовершенствование:</b> переверните карту на Пурпурную сторону в определенных Областях с Колониями (<i>см. описание Модуля 2</i>)</p> |

# Модуль 2 – Берналы, Колонисты

| Описание  |   |  |
|---|---|--|
| <p><b>Берналы:</b> большие мобильные космические станции, которые можно Ставить на Якорь на Домашних Орбитах около Земли или над фабриками (Планетарные Фабрики).</p> <p><b>Колонисты:</b> космические поселенцы, которые вкладывают свои способности в ваши действия по мере роста вашей инфраструктуры.</p> <p><b>Проекты:</b> индивидуальные квесты, полученные за усовершенствование карт (переворачивание на Пурпурную сторону) для получения ПО и способностей. Требуются Модули 0, 1 и 2</p>   |   |  |
| Изменения в Правилах  | Берналы   |  |
| <p><b>Новые Операции/Бесплатные Действия:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li><b>Усовершенствование, Поселение, Постановка на Якорь, Внешняя Миграция</b></li> <li><b>Заправка на Фабрике и Внеземное Производство</b> на Планетарных Фабриках могут осуществляться непосредственно на Бернале.</li> <li><b>Бесплатное Действие Построить Колонию:</b> может Вывести из Эксплуатации Колониста вместо Экипажа.</li> </ul> <p><b>Привилегии Фракций Заблокированы:</b> неактивны в начале игры.</p> <p><b>Бортовое Оборудование:</b> некоторые Колонисты предоставляют оборудование. Эти Колонисты могут быть выведены из эксплуатации как необходимое оборудование для индустриализации – это не Преступление.</p> <p><b>Очередь Колонистов:</b> Колонисты не являются патентной колодой и входят в игру посредством новой механики (внешняя миграция). Выведенные из Эксплуатации Колонисты возвращаются в очередь. Вы должны выполнить Внешнюю Миграцию, если имеете меньше Колонистов, чем Предел Колонистов.</p> <p><b>Усовершенствование:</b> карты, имеющие Пурпурную сторону, должны быть Усовершенствованы в определенных Областях с Колониями или на Усовершенствованных Стоящих на Якорю Берналах, как указано ниже.</p> | <p><b>Когда Домашний Бернал Поставлен на Якорь:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Разблокированы привилегии Фракции.</li> <li>Способность Бернала «Дом» (если она есть) разблокирована.</li> <li>Получите 1 Aqua в начале каждогохода.</li> <li>Храните Aqua и Экипажи в Бернале вместо LEO (переместите их из LEO при создании Домашнего Бернала)</li> <li>2-й приобретенный Бернал начинает в стеке Бернала, а не в Руке.</li> <li>Все действия, выполняемые на LEO, могут быть выполнены на Домашнем Бернале (продажа на свободном рынке, доставка и т.д.).</li> <li>Можно поднимать на орбиту сразу на Бернал за удвоенную стоимость (пропустить Бросок Пояса).</li> <li>Находящиеся в том же месте карты, невосприимчивые к Сбоям, Взрывам Площадки/Космическому Мусору, Солнечным Вспышкам.</li> </ul> <p><b>Особые Исключения Бернала:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Берналы должны приземлиться в Области Синодических Комет, чтобы использовать их в качестве Планетарных Фабрик.</li> <li>Берналы не могут использовать Области Луны в качестве Планетарных Фабрик.</li> <li>Способности Бернала не активны, пока он не Поставлен на Якорь.</li> </ul> <p><b>Лимит Колонистов Бернала:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>1 колонист на каждый Бернала, +1 если он Поставлен на Якорь. Добавляйте или убирайте Колонистов при изменении лимита игрока.</li> </ul> |  |
| Тип Усовершенствования  | Область Колонии   | Профессии Колонистов   |
|   | Спектр. Тип: <b>C S M V D H</b>   | <p><b>Шахтер:</b> 1 за Ход бесплатная Заправка в Области находящегося в том же месте объекта за шахтера.</p> <p><b>Разведчик:</b> 1 за Ход бесплатная Разведка или Усовершенствование в том же месте за разведчика.</p> <p><b>Промышленник:</b> 1 за Ход бесплатная Индустриализация, Постановка на Якорь или Нанофабрика в том же месте за промышленника.</p> <p><b>Инженер:</b> при осуществляемом в том же месте Внеземном Производстве можно создать 1 дополнительную карту за инженера.</p> |
| <p>Подводная Лодка </p> <p>Астробиологическая </p> <p>Атмосферная </p> <p>Солнечный Пояс </p>   | <p></p> <p></p> <p></p> <p></p>   |  |
| <p>Карты ГВт-ного Двигателя, Грузового Корабля и Колониста всегда можно Усовершенствовать на Поставленном на Якорь Усовершенствованном Бернале</p>  |   |  |