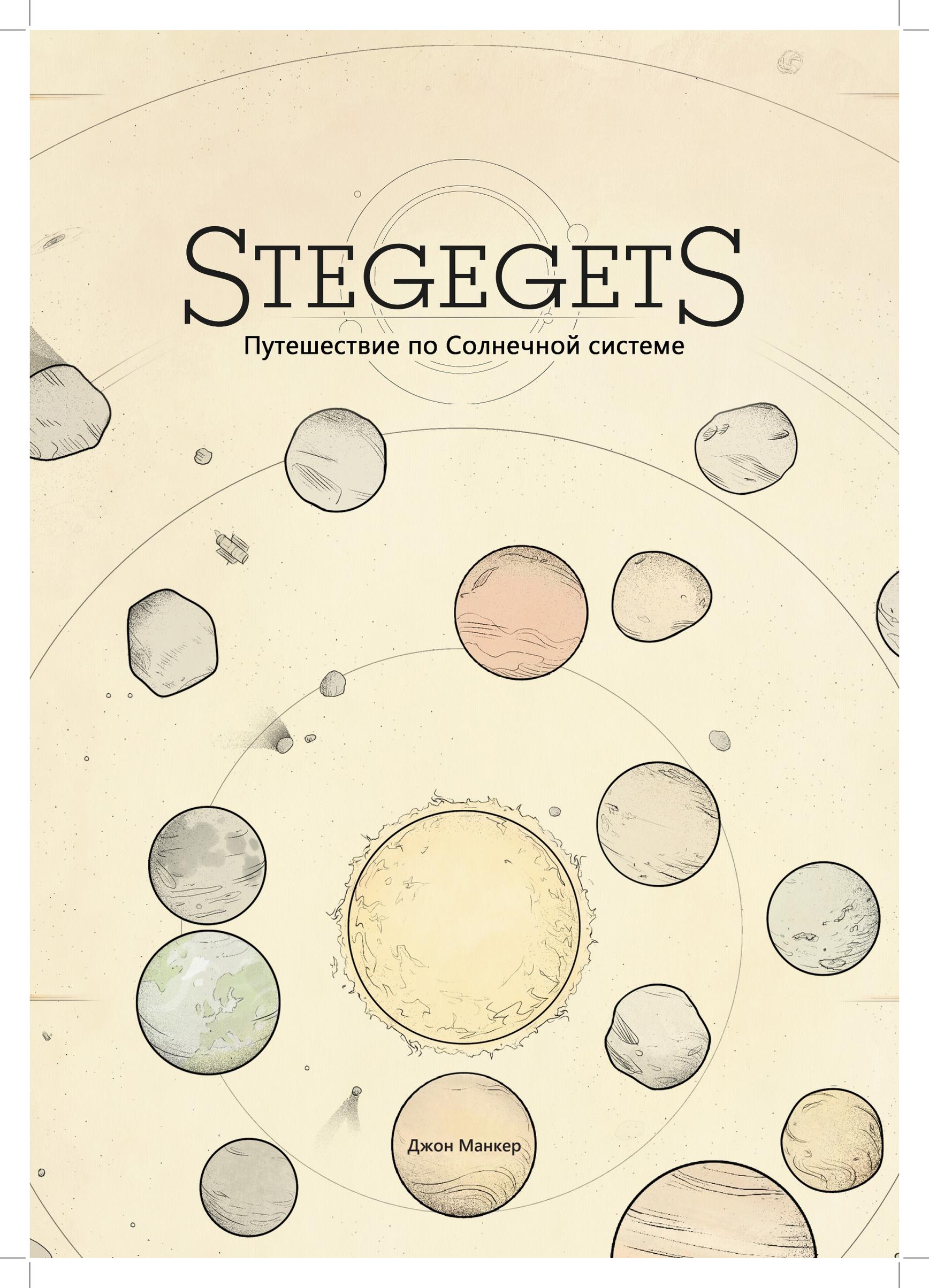


# STEGETS

Путешествие по Солнечной системе

Джон Манкер



## Оглавление

<b>Правила.....</b>	<b>3</b>
Подготовка .....	3
Комбинации на карте и броски кубиков.....	3
Успешная посадка.....	4
Крушение .....	4
Пришельцы .....	4
Технологии .....	4
Конец игры.....	5
<b>Факты .....</b>	<b>6</b>
<b>Компоненты .....</b>	<b>8</b>

# Правила

## Подготовка

Цель игры StegegetS — набрать наибольшее число очков, используя кубики для посещения объектов Солнечной системы. В StegegetS участники рисуют карандашами на карте.

1. Каждый игрок выбирает цвет, берёт карандаш этого цвета и выбирает таблицу результатов на карте. Далее все придумывают и рисуют свой символ в кружке выбранной таблицы результатов и записывают рядом своё имя.

Число игроков	Раунды
2	8
3	7
4	6
5	5
6	4

Так выглядит таблица результатов после подготовки. В этой партии Мария играет с тремя другими участниками, и она — первый игрок.

2. Число раундов в игре зависит от числа игроков. Вычеркните в таблице результатов строки раундов, которые не будут использоваться в текущей партии.

3. На некоторых объектах на карте (в зависимости от числа игроков) можно будет совершать **выдающиеся открытия**; они будут отличаться от партии к партии, и на данном этапе вы случайным образом определите такие объекты. Каждый игрок бросает 7 кубиков, суммирует результат, ищет его в таблице на с. 5 и рисует незакрашенную звезду на указанном объекте. Если на данном объекте кто-то уже нарисовал звезду, перебросьте кубики.

4. Участник с наибольшим результатом броска на этапе 3 становится **первым игроком** и закрашивает одну каплю воды рядом со своей таблицей результатов. Следующий по часовой стрелке игрок закрашивает 2 капли воды, третий игрок — 3 капли воды, и т.д.

5. Разместите кубик реактора и 2 кубика двигателя на карту рядом с технологиями.

## Комбинации на карте и броски кубиков

В каждом раунде игроки по очереди бросают 7 кубиков и пытаются совершить посадку на объекты на карте. Вы можете совершить посадку на объект, если на него ещё никто не совершил посадку, и если результат вашего броска кубиков соответствует комбинации рядом с данным объектом. Символы О, Х и Δ соответствуют различным числам по вашему выбору. То есть все символы О соответствуют одному любому числу, которое отличается от чисел Х и Δ. Буквы А, Б, В и т.д. соответствуют любым идущим подряд числам по вашему выбору. Символы О, Х и Δ и изображения граней кубиков не могут означать одно и то же число в рамках одной комбинации. Изображения граней кубиков (например, или ) означают, что ваша комбинация должна включать кубики с такими значениями.



*Пример:* вы совершаете посадку на Тритон, имеющий символы OOOΔDX, используя, например, значения кубиков 111566 или 2223344; на Солнце, имеющее символы ABVBBA, используя, например, значения кубиков 2345432 (но не 6543456 — такому числу соответствует GBABBG); и на Плутон, имеющий символы 224466X, используя, например, значения кубиков 2244665 или 2244661 (но не 2244662, поскольку «2» уже входит в эту комбинацию).

Перед совершением своего первого броска в каждом раунде посмотрите на колонку под символом в своей таблице результатов в строке текущего раунда — число указывает максимальное количество значений кубиков, которые вы можете сохранить из своей комбинации прошлого раунда. Вы можете посмотреть значения кубиков своего предыдущего раунда на объекте, на который вы совершили посадку. Выставьте необходимое значение на кубиках. Затем бросьте оставшиеся кубики.

*Пример:* если это ваш 4-й раунд, вы можете сохранить до трёх значений кубиков. В ходе 3-го раунда вы совершили посадку на Тритон, используя значения 2223344. Можно сохранить значения 222, 33, 443 или 234, но не 444, поскольку вы использовали только два значения «4» для совершения посадки на Тритон.

После каждого броска кубиков выберите одно из двух действий:

- совершить посадку на объект при наличии у вас соответствующей комбинации на кубиках, если никто ещё не совершал посадку на него;
- вычеркнуть 1 закрашенную каплю воды и перебросить любое число кубиков.

	1: 0
	2: 1
	3: 2
	4: 3
	5: 3
	6: 4
	7: 4
	8: 5

## Успешная посадка

Если вам удалось совершить посадку, собрав необходимую комбинацию на кубиках, выполните следующие действия.

1. Нарисуйте свой символ на поверхности объекта.
2. Проведите линию со стрелкой от своего символа на месте предыдущего совершения посадки к только что нарисованному.

*В первом раунде начинайте линию с любой точки на Земле.*

*Линия должна быть по возможности прямой.*

*Линия не должна пересекать объекты, на которые можно совершить посадку, включая кольца планет или корону (языки пламени вокруг Солнца). Но линия может пересекать другие объекты на карте, например, кружки, содержащие комбинации, таблицы результатов любых игр или другие иллюстрации. Если невозможно нарисовать прямую линию, нарисуйте изогнутую.*



Мария совершила посадку на Луну, используя значения 5522 на кубиках в первом раунде, и нарисовала прямую линию от Земли к Луне. Также она совершила выдающееся открытие на Луне.

3. Если на объекте можно совершить **выдающееся открытие**, закрасьте звезду своим цветом. Сверьтесь с таблицей выдающихся открытий, чтобы узнать эффект, который окажет ваше открытие.

*Эффекты бывают трёх различных типов:*

- постоянные — эффекты, действующие до конца игры;
- мгновенные — разовые эффекты, применяемые незамедлительно;
- миссии — эффекты, применяемые сразу после выполнения указанного требования.

4. Записать значения кубиков, которые вы использовали для совершения посадки, в кружки с комбинациями вокруг объекта, за исключением кружков с напечатанными изображениями граней кубиков.
5. Записать в таблицу результатов (отдельная строка для каждого раунда): **название объекта, очки, указанные на нём, и сумму ваших бонусных очков.**

*Вы получаете бонусные очки за следующее:*

- 1 очко, если для совершения посадки использовано хотя бы одно значение «5» на кубиках;
- 1 очко, если для совершения посадки использовано хотя бы одно значение «6» на кубиках;
- 1 очко, если вы смогли нарисовать прямую линию. Добавьте 2 очка (суммарно получится 3), если ваша прямая линия пересекает одну или несколько линий других игроков;
- в таблице выдающихся открытий может быть указание на получение дополнительных очков или закрашивание капель воды.

1:	0	Луна	2	3	Х	3
2:	1					3

Таблица результатов Марии после первого раунда. Она получает бонусные очки за использованные «5» в комбинации, прямую линию и совершённое на Луне выдающееся открытие. Это также позволило ей закрасить 2 дополнительные капли воды, а общее число полученных ей новых закрашенных капель воды — 3. Одна капля зачёркнута, поскольку Мария один раз перебрасывала кубики.

Примечание: она не пересекала линий других игроков, так что получает только 1 очко за свою прямую линию.

6. Закрасить столько капель воды рядом с вашей таблицей результатов, сколько указано на объекте, на который вы совершили посадку.

## Крушение

Если вы не можете совершить посадку, и у вас нет капель воды для переброса кубиков (или вы не хотите их использовать) запишите **крушение** в строке текущего раунда вашей таблицы результатов. Вы не рисуете символы или линии на карте, не получаете очки за этот раунд и не можете сохранять выпавшие значения на кубиках для следующего раунда.

1:	0	Луна				
2:	1	Крушение				
3:	2					

## Пришельцы

Объект пришельцев с Тау Кита может принести различное число очков. Это связано с тем, что у пришельцев закончилась вода. Вы можете поделиться с ними водой. Для этого зачеркните одну или несколько закрашенных капель воды в вашей таблице результатов. 12+  означает, что вы получите 12 очков + 1 очко за каждую зачёркнутую вами сейчас каплю воды. Это ваша награда за помощь пришельцам.

Если вы смогли совершить посадку на Тау Кита (за пределами карты), вы можете провести линию к любой точке у границы той стороны карты, где указано расположение объекта Тау Кита. И в следующем раунде вы можете начать линию с любой точки на той стороне карты.



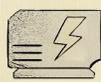
## Технологии

Вы можете получить технологию, используя кубики с соответствующими значениями (как в случае с совершением посадки), при условии, что ранее её не получил другой игрок. Закрасьте квадрат с технологией карандашом своего цвета. Не проводите линию к этому квадрату. Эффектом полученной технологии вы можете пользоваться до конца партии (в дополнение к возможным **выдающимся открытиям**, которые вы сделали). Укажите название технологии в своей таблице результатов. Очков вы не получаете. *Примечание: квадраты технологий не являются препятствием для проведения линий на карте.*



Радиатор

После первого броска кубиков в каждом раунде вы можете поменять любое число значений «1» на «6» и любое число значений «2» на «5».



Генератор

После первого броска кубиков в каждом раунде вы можете перебросить до 2-х кубиков, не тратя капли воды.



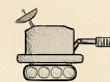
Реактор

Возьмите кубик реактора. С этого момента вы должны использовать и его при каждом броске кубиков.



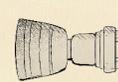
Очиститель

Перед первым броском в каждом раунде вы можете установить 1 кубик на любое значение по своему выбору.



Робонавт

Закрашивайте 2 дополнительные капли воды в своей таблице результатов при каждом совершении посадки.



Двигатель

Возьмите 2 кубика двигателя. С этого момента вы должны использовать и их тоже при каждом броске кубиков.

## Конец игры

Игра продолжается, пока все игроки не заполнят все строки в таблицах результатов (за исключением вычеркнутых при подготовке). Подсчитайте суммы очков и объявите победителя.

При равенстве очков побеждает игрок с наибольшим количеством незачёркнутых закрашенных капель воды. При равенстве и по этому показателю игроки делят победу между собой.

Удачи в изучении нашей Солнечной системы!

### Выдающиеся открытия

7 	Объект	Тип	Эффект
7-8	Меркурий	Постоянный	После каждого переброса кубиков вы можете установить значение на одном из них на 1 выше выпавшего.
9-10	Деймос	Постоянный	После каждого переброса кубиков вы можете перебросить один кубик из тех, который вы НЕ бросали.
11-12	Каллисто	Мгновенный	Закрасьте 5 капель воды.
13	Венера	Мгновенный	Закрасьте 4 капли воды. Все остальные игроки сразу закрашивают по 2 капли воды.
14	Марс	Постоянный	Закрашивайте 1 каплю воды каждый раз, когда игрок получает технологию.
15	Юпитер	Постоянный	Значения «6» в комбинации дают вам 2 бонусных очка вместо 1.
16	Сатурн	Миссия	Один раз за игру вместо крушения вы можете начать раунд заново.
17	Уран	Мгновенный	Закрасьте 6 капель воды. Все остальные игроки сразу закрашивают по 3 капли воды.
18	Эврика	Миссия	Получите 3 очка, если в конце игры у вас осталось 10 незачёркнутых закрашенных капель воды.
19	Лютеция	Мгновенный	Получите 2 дополнительных очка при совершении посадки на Лютецию.
20	Веста	Мгновенный	Получите 3 дополнительных очка при совершении посадки на Весту.
21	Имир	Мгновенный	Получите 4 дополнительных очка при совершении посадки на Имир.
22	Флора	Миссия	Получите 4 очка, если в конце игры у вас наибольшее количество технологий.
23	Церера	Постоянный	Закрашивайте 1 дополнительную каплю воды при каждом совершении посадки.
24	Луна	Мгновенный	Получите дополнительно 1 очко и покрасьте 2 капли воды при совершении посадки на Луну.
25	Титан	Миссия	Получите 3 дополнительных очка, если совершили посадки на Титан, Сатурн и Имир.
26	Ариэль	Миссия	Получите 2 дополнительных очка, если совершили посадки на Марс и Деймос.
27	Ио	Миссия	Получите 2 дополнительных очка, если совершили посадки на Ио, Юпитер и Каллисто.
28	Тритон	Постоянный	В начале каждого раунда вы можете выставить любое значение на одном из ваших кубиков вместо того, чтобы бросать его.
29	Нептун	Постоянный	После первого броска кубиков вы можете перебросить 1 любой кубик, не тратя для этого каплю воды.
30	Комета Галлея	Мгновенный	Все игроки закрашивают 4 капли воды.
31	Плутон	Мгновенный	Получите 5 дополнительных очков при совершении посадки на Плутон.
32	Кварвар	Миссия	Получите 4 дополнительных очка, если совершили посадки на Седну и Хаумеа.
33	Хаумеа	Постоянный	После первого броска кубиков в каждом раунде вы можете поменять значения «3» на «6» на любых кубиках.
34	Седна	Мгновенный	Нарисуйте новый астероид на любом свободном участке карты и дайте ему название. Выберите 4 результата броска кубиков в качестве его комбинации и запишите их рядом с ним. При совершении посадки на него игрок получит 4 очка и закрасит 4 капли воды.
35	Мьельнир	Миссия	Получите дополнительно 2 очка и 1 каплю воды, если совершили посадки на Мьельнир и Эврику.
36	Солнце	Постоянный	Можете использовать все выпадающие у вас на кубиках значения «4» как любое число.
37-38	Гуйя	Мгновенный	Нарисуйте новую комету на любом свободном участке карты и дайте ей название. Выберите 5 результатов броска кубиков в качестве её комбинации и запишите их рядом с ней. При совершении посадки на неё игрок получит 6 очков и закрасит 6 капель воды.
39-40	Эрида	Мгновенный	Нарисуйте новую планету на любом свободном участке карты и дайте ей название. Выберите 6 результатов броска кубиков в качестве её комбинации и запишите их рядом с ней. При совершении посадки на неё игрок получит 8 очков и закрасит 2 капли воды.
41-42	Пришельцы с Тау Кита	Мгновенный	Начиная с вас, каждый игрок получает одну доступную технологию по своему выбору (если технологии закончились, оставшиеся игроки вместо этого закрашивают по 4 капли воды).

## Факты

### Меркурий

Меркурий — ближайшая к Солнцу планета, диаметр которой составляет около двух пятых от диаметра Земли. Это сухая, чрезвычайно жаркая планета, где почти нет атмосферы.

### Земля

Земля — дом для человечества и прочих живых существ. Для большинства из них источниками жизни являются тепло и свет Солнца, а также вода, покрывающая большую часть поверхности Земли.

### Марс

Погода, времена года и пейзажи на Марсе несколько напоминают земные. Оба полюса Марса покрыты ледяными шапками толщиной до 1,6 км

### Юпитер

Юпитер — самая большая планета в нашей Солнечной системе. Масса Юпитера больше, чем у всех остальных планет Солнечной системы вместе взятых. Эта планета относится к газовым гигантам, у неё нет твёрдой поверхности.

### Ио

Ио — большой спутник Юпитера. Его геологическая активность выше, чем у любых других спутников и планет Солнечной системы. Его поверхность покрыта лавовыми потоками.

### Титан

Титан — самый большой спутник Сатурна и второй по величине в Солнечной системе. Он больше планеты Меркурий. Внутри он состоит примерно из равного количества скальных пород и водяного льда.

### Уран

Уран — самая далёкая планета, которую можно увидеть без телескопа. Он окружён несколькими тусклыми кольцами. Уран похож на Нептун по цвету, структуре, массе и плотности.

### Эврика

Эврика — астероид в поясе астероидов, обращающийся вокруг Солнца между Марсом и Юпитером.

### Церера

Церера — карликовая планета и самый большой объект в главном поясе. У неё почти гладкая, каменистая поверхность и нет или почти нет атмосферы.

### Веста

Веста — третий по размерам астероид в главном поясе — области из миллионов астероидов, расположенной между орбитами Марса и Юпитера. Это единственный астероид главного пояса, который можно увидеть невооружённым глазом.

### Венера

Венера почти таких же размеров, как и Земля, и её часто называют “близнецом” Земли. Она окружена плотными облаками из серной кислоты, а её поверхность жаркая и сухая.

### Луна

Луна — единственное небесное тело, кроме Земли, на котором побывали люди. Это самый яркий объект в ночном небе, благодаря тому, что Луна отражает свет от Солнца.

### Деймос

Деймос — один из двух небольших спутников Марса, второй из них называется Фобос. Спутники названы в честь сыновей греческого бога Ареса.

### Каллисто

Каллисто — крупный спутник Юпитера, размерами лишь немного уступающий Меркурию. Примерно половину массы Каллисто составляет скальная порода, а вторую половину — лёд.

### Сатурн

Сатурн известен своими сверкающими кольцами, которые образованы из частиц льда. Сама планета состоит из гелия и водорода.

### Имир

Имир — один из многочисленных спутников планеты Сатурн. Имир входит в норвежскую группу спутников Сатурна.

### Ариэль

Ариэль — четвёртый по размерам спутник Урана. Считается, что он наполовину состоит из водяного льда и наполовину из скального вещества.

### Лютеция

Лютеция — астероид, вращающийся вокруг Солнца по орбите между Марсом и Юпитером.

### Флора

Флора — астероид, вращающийся вокруг Солнца по орбите между Марсом и Юпитером.

### Нептун

Нептун — самая удалённая от Солнца планета в Солнечной системе. Учёные считают, что Нептун состоит из трёх слоев и не имеет твёрдой поверхности. Атмосфера Нептуна содержит небольшое количество метана, который придает ей синий цвет.

### Комета Галлея

Комета Галлея появляется в небе примерно раз в 76 лет и обычно видна без телескопа.

### Хаумеа

Хаумеа — карликовая планета в поясе Койпера за орбитой Нептуна. Она имеет продолговатую форму.

### Гуйя

Гуйя — небесное тело в поясе Койпера. Крупный астероид, вращается вокруг Солнца за орбитой Нептуна.

### Мьельнир

Мьельнир — астероид из группы аполлонов, чьи орбиты при движении вокруг Солнца пересекают орбиту Земли.

### Эрида

Эрида — карликовая планета, вращающаяся вокруг Солнца во внешней области Солнечной системы. Её поверхность содержит метановый снег, блестит и отражает почти весь солнечный свет, который на неё падает.

### Плутон

Плутон — карликовая планета, орбита которой расположена далеко от Солнца. Он меньше всех других планет и даже некоторых спутников в Солнечной системе. Раньше он считался девятой планетой.

### Кварвар

Кварвар — карликовая планета в поясе Койпера.

### Седна

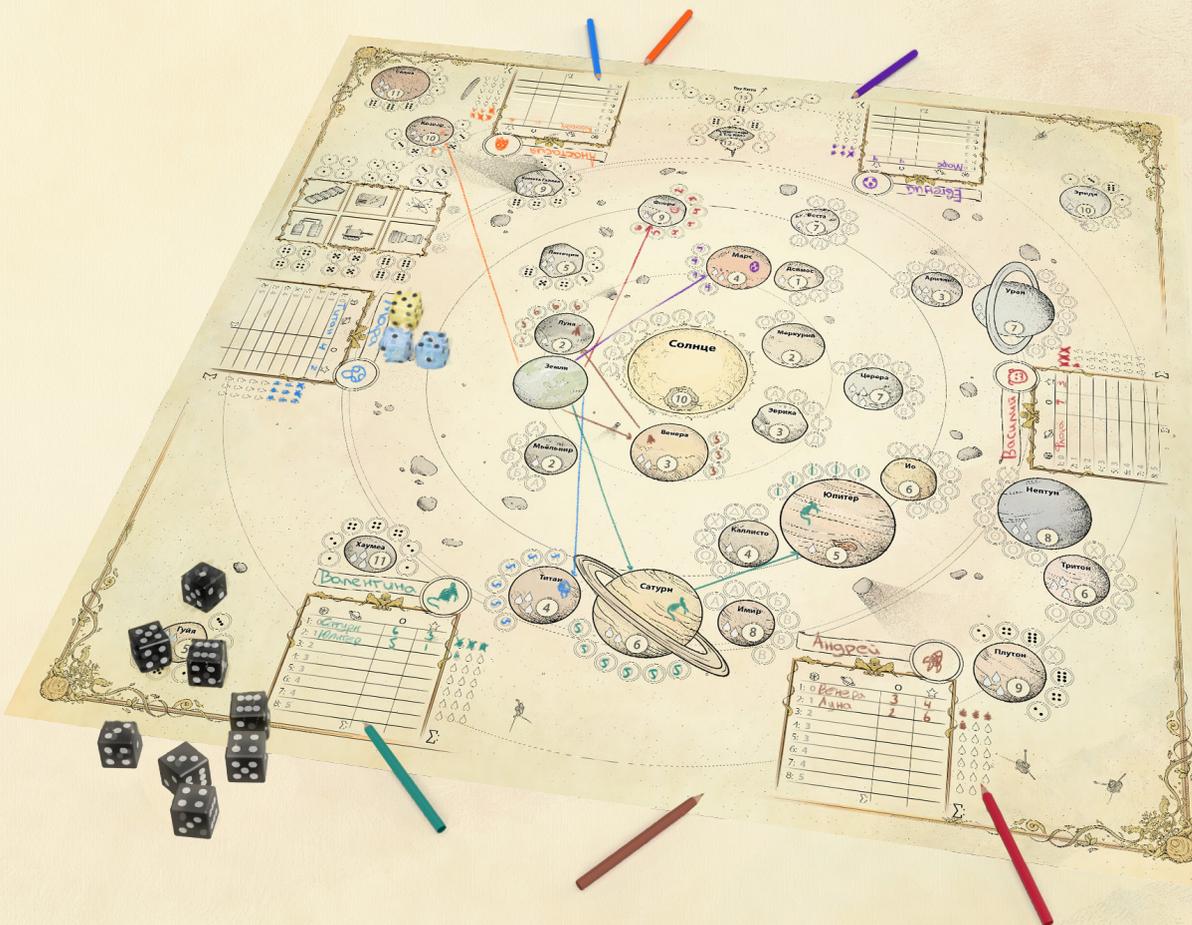
Седна — объект, считающийся частью облака Оорта. Облако Оорта — скопление комет, небольших небесных тел и, вероятно, планет в наиболее удалённой от Солнца части Солнечной системы.

### Солнце

Солнце — огромный светящийся шар (звезда) в центре нашей Солнечной системы, целиком состоящий из газа. Оно обеспечивает Землю светом, теплом и другими видами энергии.

### Тау Кита

Тау Кита — солнцеподобная звезда в созвездии Кита. Вокруг Тау Кита вращаются 8 экзопланет.

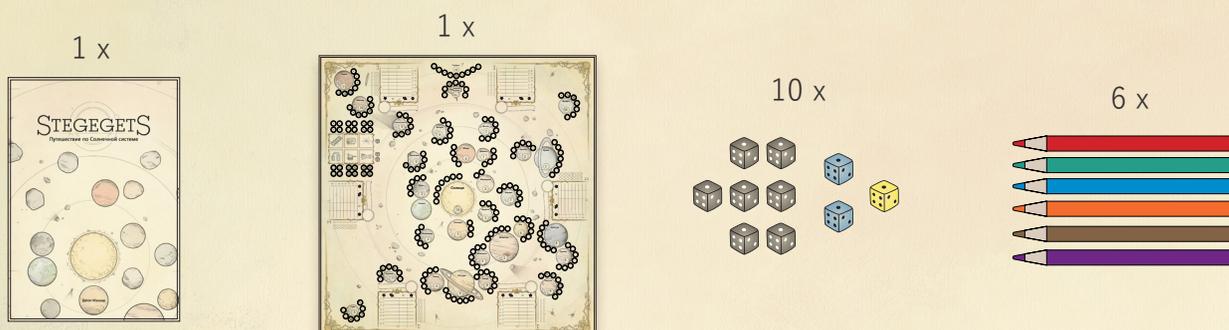


Источники:

N. John Whitworth. (2023) Stars, planets and Universe Guide, Universe Guide. Материал представлен на сайте: <http://www.universeguide.com/>

World Book Online Reference Center: Online Reference Book: Online Encyclopedia (2023) World Book. Материал представлен на сайте: <https://tryit.worldbookonline.com/>

# Компоненты



## Советы по креативной игре от Ханны:

Можно использовать самые обычные карандаши, которые у вас есть, чтобы сделать символы или новые объекты особенно стильными, добавив им контуры и тени. И в целом, используйте всё доступное для создания запоминающейся карты: ручки с блёстками, наклейки, конфетти, клей, камушки или что угодно ещё, что, по вашему мнению, будет выглядеть красиво. Дайте волю воображению!

## Объяснение названия игры от Джона:

Меня часто спрашивают о происхождении слова «StegegetS». Мне хотелось использовать в игре палиндромы. Первое, что я придумал — символы АБВГБА у Солнца. Палиндром — это слово, число, фраза или любая последовательность символов, которая читается одинаково как с начала, так и с конца. Механики движения в игре напоминают лестницы, а слово «лестница» на шведском — «Stege». Так и появилось название «StegegetS» — слово «Stege», превращённое в палиндром.

## Создатели игры

Автор игры: Джон Манкер

Художник: Мадлен Фьелль

Цифровая версия: Робин Спатон Ек

Разработчик: Пол Келлер

Менеджер проекта: Бесиме Уяник

Тестировщики: Сесилия Берг, Льюис Клэмп, Кимберли Густавсон, Лорн МакДугал, Александер Ингстер Хофгрэн, Анне Исакссон, Свен Йохансон, Лиза Конрад Густафссон, Саймон Лиль, Элин Манкер, Эрна Манкер Ойнонен, Керстин Манкер, Ян Манкер, Даниель Морин, Ханна Ойнонен, Йойо Тууликки Ойнонен, Андерс Полсон, Ирина Щавлева, Карин Шестранд, Анна Скогсберг, Элиот Скогсберг Райделл, Мария Скогсберг, Сага Скогсберг и Лукас Виберг.

## Русское издание

Общее руководство: Андрей Адамов

Главный редактор: Валентина Лончакова

Редактор: Евгений Мажуховский

Переводчик: Василий Вороненко

Дизайнер-верстальщик: Мара Дарко