

Добро пожаловать на Луну!

Книга правил

1-6 10+ 25 мин.

Авторы игры: Бенуа Тюрпен, Алекси Аллар

Иллюстратор: Анн Айдсик

Введение

Обращение Каталин Нельсон Блю, первого президента Объединённого Альянса:



Жители Земли, мы находимся в критической ситуации. Наша планета обречена. Судьба человечества в ваших руках! Это уже не вопрос сохранения привычного образа жизни или экономики. Речь идёт о самом нашем существовании. Наше будущее зависит от того, сможем ли мы покорить Луну. Эту миссию – нашу последнюю надежду – мы поручаем вам. Вы будете соревноваться друг с другом, чтобы увеличить общие шансы на успех.

*Спасите человечество, написав новую страницу нашей истории.
Добро пожаловать на Луну!*

«Добро пожаловать на Луну» – продолжение игры «Бумажные кварталы». Вы уже побывали в жилых районах 1950-х, теперь вам предстоит покорить космос! «Добро пожаловать на Луну» – это самостоятельная игра, в которой вы станете участниками настоящего космического приключения. Каждое из 8 игровых приключений расскажет вам часть этой большой и увлекательной истории: вам предстоит отправиться на Луну, основать там колонию, добывать ресурсы для поддержания функционирования станции, бороться с эпидемией и многое другое! Вы можете последовательно сыграть в каждое приключение, чтобы пройти этот путь от самого начала до конца, создав свою уникальную историю, или же сыграть в них независимо друг от друга.







КАК ИГРАТЬ

В начале игры каждый игрок получает собственное игровое поле, соответствующее выбранному приключению. В каждом приключении – свои правила, но их объединяет общая тема и базовые принципы игры. Карты звездолётов также используются для всех 8 приключений и являются общими для всех игроков. Однако игровой процесс каждого приключения будет уникальным, так как комбинации номеров и эффектов всегда будут разными.



Каждый ход, выбрав одну из трёх доступных комбинаций карт «номер + эффект», вы будете применять эффекты и вписывать номера в ячейки своего игрового поля в порядке возрастания.



В игре есть 6 эффектов ( /  /  /  /  / ), но в каждом приключении они будут действовать по-разному (см. подробнее в каждом приключении).

Также в каждом приключении игрокам будут доступны 3 миссии, выполнив которые, игроки получают дополнительные очки.

Для победы в игре вам необходимо набрать больше очков, чем ваши соперники. Для этого старайтесь эффективно заполнять ячейки своего поля, вовремя применять эффекты, выполнять миссии и избегать возникновения системных ошибок, которые принесут штраф.

РЕЖИМЫ ИГРЫ

Игрокам доступны три игровых режима: **Приключения**, **Кампания** и **Соло-режим ASTRA**. Вы можете выбрать любой.

➤ Приключения

Каждое из 8 приключений – это отдельное игровое поле со своими правилами. Игрок, набравший по итогам приключения наибольшее количество очков, становится его победителем. Вам необязательно играть в приключения по порядку – вы можете выбрать любое, но, чтобы освоиться с общими правилами игры, мы всё же рекомендуем начать с **Приключения №1** (см. стр. 4).

Режим «Приключения» подойдёт вам, если вы не планируете проходить игру с одними и теми же участниками или если вы ограничены во времени.

➤ Кампания

Если у вас есть сплочённая команда космических путешественников и вы готовы пройти весь путь вместе от первой кампании до последней, то советуем вам играть в этот режим. Возьмите **книгу кампаний**: она проведёт вас через все 8 приключений по порядку. Более того, в ходе каждой кампании вы будете оказывать влияние на ход дальнейшей игры благодаря **картам кампаний**. Таким образом, каждый раз вы будете создавать новую историю. В этом режиме каждая новая партия будет зависеть от предыдущей, однако вы всегда можете начать новую кампанию, потому что в ходе игры никакие компоненты не уничтожаются и с ними не происходит необратимых изменений.

В конце каждого приключения вы можете сохранить свой прогресс. Также вы получите определённое количество звёзд в зависимости от своих результатов. Игрок, собравший по итогам кампании наибольшее количество звёзд, становится её победителем.

Если вы хотите играть в режим «Кампания», всё равно сперва изучите правила Приключения 1 (см. стр. 4), а затем возьмите книгу кампаний и следуйте инструкциям.

➤ Соло-режим ASTRA

В соло-режиме вам предстоит соревноваться в космической гонке с астронавтами частного агентства ASTRA. Правила для соло-режима вы найдёте в книге правил для режима «Соло-режим ASTRA».

РЕЖИМ «ПРИКЛЮЧЕНИЯ»

ПРИКЛЮЧЕНИЕ № 1

ЗАПУСК



Астероиды падают на Землю уже несколько недель, и с каждым днём ситуация только ухудшается. Вы должны покинуть Землю, пока не стало слишком поздно. Для этого вам необходимо как можно скорее подготовить звездолёт и отправиться колонизировать Луну. Разместите необходимое оборудование на разных уровнях звездолёта согласно плану. Это гонка со временем, и мы рассчитываем, что вы запустите свою звездолёт раньше остальных!



- 1 – Номер игрового поля и Приключения;
- 2 – Зона подсчёта очков;
- 3 – Ячейки миссий;
- 4 – Финальный результат;
- 5 – Системные ошибки (штрафы);
- 6 – Активные звездолёты;
- 7 – Уровень звездолёта;
- 8 – Назначение уровня;
- 9 – Отсеки на разных уровнях звездолёта;
- 10 – Ячейка для заполнения.

Игровое поле для Приключения № 1

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

1. Каждый игрок берёт **игровое поле** для Приключения № 1 (поля пронумерованы в левом верхнем углу) и **стирающийся маркер**.
2. Возьмите из коробочки №2 («Миссии») **карты миссий** № 64-69 для Приключения № 1. Карты миссий пронумерованы в правом верхнем углу. Случайным образом выберите по одной карте каждого типа: А, Б и В. Положите эти 3 карты лицевой стороной («миссия получена») вверх в центр стола. Остальные карты миссий уберите в коробку.
3. Возьмите из коробочки №1 («Звездолёты») **карты звездолётов** № 01-63, перемешайте их стороной с номером вверх и разделите на 3 равные стопки по 21 карте в каждой. Затем положите получившиеся стопки стороной с номером вверх в центр стола.



Пример подготовки к игре с 3 участниками

ХОД ИГРЫ

Игра состоит из последовательности ходов. Все игроки совершают действия одновременно.

1. Переверните 3 карты звездолётов







В начале раунда переверните по одной карте из каждой стопки и выложите их стороной с эффектом вверх напротив соответствующих стопок.


Таким образом, в начале каждого хода в центре стола окажется 3 комбинации «номер + эффект». Карты, лежащие стороной с эффектом вверх, образуют 3 стопки сброса. Если вы перевернули последние 3 карты, перемешайте по отдельности все стопки сброса, затем переверните их стороной с номером вверх, образовав новые стопки.

2. Выберите комбинацию «номер + эффект»

Каждый игрок выбирает одну из трёх доступных комбинаций. *Обратите внимание, что игроки не договариваются между собой и не сообщают друг другу, какие комбинации они решили использовать. Несколько игроков могут выбрать одинаковую комбинацию.*

3. Впишите номер в ячейку

Звездолёт состоит из 9 уровней. Каждый уровень звездолёта имеет своё назначение ( /  /  /  /  / ). В этом Приключении вы можете вписать номер только в уровень с тем же назначением, что и эффект из выбранной комбинации, или в универсальный

уровень (самый нижний уровень звездолёта с символом ) – вы можете заполнять ячейки этого уровня, не обращая внимания на эффект из комбинации.

Пример: если вы выбрали комбинацию «6 + Экипаж звездолёта», вы можете вписать «6» на одном из уровней со значком Экипажа звездолёта или на универсальном уровне со



Вписывая номер, вы обязаны следовать следующим правилам:

- ✓ Номера можно вписывать только в **пустые ячейки** на уровне.
- ✓ В пределах одного уровня номера в ячейках **не могут** повторяться.
- ✓ Вы можете оставить сколько угодно пустых ячеек между двумя ячейками со вписанными номерами и заполнить их позже, **соблюдая порядок возрастания номеров на всём уровне** слева направо, или вы также можете пропустить один или несколько номеров (например, вписать 10 рядом с 13).



Если вы можете вписать номер хотя бы одной из трёх доступных комбинаций, вы должны это сделать.

Если по вышеперечисленным правилам вы не можете вписать номер ни в одну ячейку ни на

одном уровне, возникает системная ошибка: обведите одну из ячеек **системных ошибок**. Вы не можете более совершать никаких действий в этот ход. В конце игры каждая обведённая ячейка ошибки отнимет от вашего результата 5 очков.



Бонусы отсека

Каждый уровень звездолёта состоит из одного или нескольких отсеков, разделённых перегородками. Как только вы заполните все ячейки в одном отсеке, немедленно примените его бонусы (они обозначены значками над ячейками). Мы рекомендуем зачёркивать бонусы по одному перед их использованием, чтобы не запутаться.



Автопогрузка. Вы можете вписать «X» в любую свободную ячейку на любом уровне. «X» не является номером, но ячейка с ним считается пронумерованной. Например, у вас может получиться такая последовательность: 2-4-X-5-6.



Взлёт. Каждый значок звездолёта приближает вас к цели – взлёту! Пока вы не зачеркнёте все звездолёты, вы не сможете запустить звездолёт. В отсеках звездолёта встречаются следующие символы:

[картинка: Активный звездолёт, Неактивный звездолёт, Заправка]



Заправка: закрасьте один из неактивных звездолётов в ещё не заполненном отсеке – и звездолёт станет активным.



Неактивный звездолёт: чтобы использовать этот бонус и активировать звездолёт, вам надо сперва заправить его с помощью бонуса «Заправка». Закрасьте стрелочку неактивного звездолёта в любом отсеке, где остались незаполненные ячейки, чтобы заполнить его топливом. После этого неактивный звездолёт становится активным.



Активный звездолёт приближает вас к победе. Если вы получили бонус активного звездолёта (активного изначально или ставшего активным в результате заправки), зачеркните указанное количество значков звездолётов в зоне подсчёта очков, начиная с нижнего ряда.



Как только вы зачеркнули все значки звездолётов в ряду, зачеркните ячейку с очками справа от него и перейдите на ряд выше. **Если вы зачеркнули все звездолёты во всех рядах**, начните вычеркивать обведённые системные ошибки. **Пока у вас есть не вычеркнутые системные ошибки, вы также не сможете взлететь.**



Если вам удалось запустить звездолёт и у вас ещё остались активные звездолёты, зачеркните значки звездолёта, находящиеся слева от ячейки финального результата.

Пример: вы запустили звездолёт, зачеркнув все значки звездолёта во всех рядах (1). Но взлететь вам не удалось, так как у вас были три системные ошибки. В следующих ходах вам удалось вычеркнуть и их (2). Теперь вы не получите за них штрафных очков. Однако у вас ещё остались активные звездолёты, поэтому вы вычеркиваете значки слева от ячейки финального результата (3).



Саботаж. Во время шага 4 (см. Шаг 4 «Разыграйте инциденты» далее) разыграйте Саботаж.

Ваши соперники должны обвести 1 системную ошибку на своём игровом поле, а затем зачеркнуть на нём тот значок, с помощью которого вы вызвали Саботаж. Они больше не смогут разыграть Саботаж с помощью этого значка. Если несколько игроков одновременно разыграли Саботаж при помощи одного и того же значка, он не действует на этих игроков, а на остальных игроков действует только 1 раз. Если в один ход было разыграно несколько Саботажей, они действуют независимо друг от друга. Помните, что перед тем, как произвести запуск, вы должны зачеркнуть все ранее обведённые системные ошибки при помощи эффекта Активного звездолёта.

4. **Разыграйте инциденты**

Объявите и разыграйте Саботаж (см. выше).

5. **Выполните миссию (необязательное действие)**

Три карты миссий – это цели, порученные вам Объединённым Альянсом. За их выполнение вы получаете **активные звездолёты**, которые позволяют немедленно зачеркнуть указанное количество значков звездолёта и/или обведённых системных ошибок на вашем игровом поле.

Игрок, первым достигнувший цели, получает большее количество активных звездолётов (оно указано в левом нижнем углу карты) и сразу зачёркивает соответствующее количество звездолётов в зоне подсчёта очков.

Как только вы выполнили миссию, зачеркните соответствующую ячейку на вашем игровом поле.



Затем проверните соответствующую карту миссии стороной «Миссия выполнена» вверх.

Если несколько игроков выполнили одну и ту же миссию одновременно, все они получают большее количество активных звездолётов. Игроки, выполнившие эту миссию позднее, получают меньшее количество звездолётов (оно указано в правом нижнем углу карты). Игрок не может выполнить одну и ту же миссию дважды.

КОНЕЦ ИГРЫ

Игра заканчивается, когда:

- один из игроков производит **запуск своего звездолёта**, а все обведённые ячейки системных ошибок на его игровом поле зачёркнуты (см. пример «Активный звездолёт» на стр. 8), или
- хотя бы один из игроков выполнил **все 3 миссии А, Б и В**, или
- хотя бы один из игроков заполнил **все ячейки** на своем игровом поле номерами и/или знаком «Х», или
- хотя бы один из игроков обвёл все 8 ячеек системных ошибок на своём игровом поле.

Финальный результат. Чтобы запустить звездолёт и победить, в конце хода вы должны зачеркнуть на своём игровом поле все звездолёты ниже ячейки с надписью «150», а также все обведённые системные ошибки. Восемь звездолётов слева от ячейки финального результата помогут определить победителя в случае ничьей: если несколько игроков запускают свой звездолёт в один и тот же ход, победителем становится игрок, который зачеркнул больше таких значков звездолётов.









Если никому из игроков не удалось запустить звездолёт, то победителем становится игрок, набравший наибольшее количество очков. Количество ваших очков указано в нижней незачёркнутой ячейке в зоне подсчёта очков. Отнимите от этого числа по 5 очков за каждую обведённую системную ошибку, которую вы не зачеркнули, и вы получите свой финальный результат.



Примечание: если ничья сохраняется, то игроки оба объявляются победителями или делят занимаемое место между собой.

МИССИИ

	Полностью пронумеруйте все 3 уровня звездолёта «Экипаж звездолёта» и «Система водообеспечения».
	Полностью пронумеруйте все 3 уровня звездолёта «Инженерный отдел» и «Центр управления».
	Полностью пронумеруйте уровень звездолёта «Энергоблок».

	Полностью пронумеруйте уровни звездолёта «Теплицы» и «Универсальный уровень».
	Впишите 10 символов «X» при помощи бонуса «Автопогрузка».
	Обведите 5 ячеек системных ошибок, прежде чем вычеркнуть их.