PLANET STEAM™

RULES OF PLAY

ВВЕДЕНИЕ

Леди и Джентльмены, добро пожаловать в Колонии! Вернее, в Колонию. Может быть, мы назовём её в честь Вас. Полагаю, Вам понравится названный в Вашу честь город экономического бума!
С нашим стремительным развитием каждый предприниматель готов рискнуть отправиться в путешествие по Кипящему морю, чтобы только быть впереди. Вода у нас в изобилии! У нас есть кварц и полно руды. За неимением каворитов дирижабль с баллоном газа здесь главный реквизит! Вы стоите на раскалённой скале, возвышаясь над всем этим изобилием энергии. Проявите амбиции, постройте свои реакторы и наблюдайте, как делаются деньги! Что может быть проще?
У всех есть патенты на вложение? Отлично! То, что прямо сейчас Колониям нужно больше всего – это блистательные мужчины и женщины, способные реализовать свой потенциал. Руководители индустрии. Капиталисты с видением того, как экономический бум превращается в процветающий город, создающие всё для того, чтобы Колония была больше, чем точка на карте. Вы поступаете верно, Вы станете прожжённым капиталистом, а не тем, к чему когда-то хотели вернуться.

ОБЗОР

Планета Пар – это игра на производство ресурсов и накопление состояния для 2–5 игроков. Каждый игрок примеряет на себя роль предпринимателя, пытающегося заполучить наибольшую прибыль от ресурсов, производимых в городе на планете Пар. Игроки производят ресурсы на своих территориях с помощью реакторов и конвертеров, покупают и продают их на неустойчивом рынке.

ЦЕЛЬ ИГРЫ

Побеждает игрок с наибольшим состоянием к концу игры.

ПЕРЕЧЕНЬ КОМПОНЕНТОВ

- 1 Игровое поле
- 90 Пластиковых Фигурок:
  - » 35 Бронзовых реакторов
  - » 14 Серебряных конвертеров кварца
  - » 14 Золотых конвертеров руды
  - » 14 Серых конвертеров энергии
  - » 13 Бронзовых усилителей
- 350 Картонных жетонов:
  - » 85 Жетонов собственности (14 чёрных, 14 зелёных, 14 оранжевых,14 фиолетовых, 14 жёлтых, 15 серых)
  - » 30 Жетонов Кварца (5x “5,” 25x “1”)
  - » 30 Жетонов Руды (5x “5,” 25x “1”)
  - » 30 Жетонов Воды (5x “5,” 25x “1”)
  - » 30 Жетонов Энергии (5x “5,” 25x “1”)
  - » 130 Жетонов Кредитов (20x “1,” 20x “5,” 20x “10,” 20x “20,” 25x “50,” 25x “100”)
  - » 8 Индикаторов Ресурсов и Индикаторов Цен
  - » 1 Жетон Количества Реакторов
  - » 1 Жетон вспомогательного дирижабля с пластиковой подставкой
  - » 1 Жетон Раунда
  - » 4 Жетона Последовательности продаж
- 67 Двсторонних карт:
  - » 10 Карт специалистов
  - » 40 Карт Перевозчиков (8 чёрных, 8 зелёных, 8 оранжевых, 8 фиолетовых, 8 жёлтых)
  - » 14 Карт Сертификатов (7 строительных лицензий, 7 Элитных кварталов)
  - » 3 Дополнительные карты
- 5 Памяток
- 1 игральный кубик
- Правила

ОБЗОР КОМПОНЕНТОВ

Этот раздел детально описывает компоненты *Планеты Пар*.

Игровое поле включает терминал ресурсов со счётчиком цен и количества и карты, где игроки размещают жетоны собственности и используют реакторы для добычи ресурсов.

Реакторы – пластиковые фигурки, которые размещают игроки в свои зоны для добычи ресурсов.

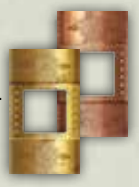
Конвертеры – пластиковые фигурки, которые игроки присоединяют к реакторам для изменения типа добываемого ресурса.

Усилители – пластиковые фигурки, которые игроки присоединяют к реакторам для увеличения количества добываемого ресурса.

Жетоны собственности – картонные жетоны, которыми игроки отмечают зоны собственности.

Жетоны ресурсов отражают количество ресурсов, которыми владеет игрок. Всего 4 типа ресурсов: кварц, руда, вода и энергия. Жетоны ресурсов доступны номиналом 1 и 5.

Жетоны кредитов – жетоны, которые игроки могут использовать для покупки и продажи предметов. Они доступны номиналом 1, 5, 10, 20, 50 и 100.



Индикаторы цен и количества (золотой и бронзовый соответственно) используютя для отметок цены и количества доступных ресурсов в терминале.

Жетон количества реакторов используется игроками для подсчёта количества и стоимости реакторов, доступных на местном рынке реакторов.

Жетон вспомогательного дирижабля и пластиковая подставка служат для обозначения ряда реакторов на карте, где игроки добывают дополнительные ресурсы.

Жетон раунда используется игроками для отслеживания текущего раунда игры.

Жетоны последовательности продаж хода используются игроками в игре с продвинутыми правилами для обозначения порядка, в котором покупаются и продаются ресурсы в Фазе ресурсов.

Карты специалистов предоставляют специалистов с уникальными способностями. Карты также используются для определения порядка хода.

Карты перевозчиков представлены грузовыми воздушными суднами, которые игроки используют для хранения ресурсов.

Всего есть два типа **карт Сертификатов:** строительная лицензия и элитный квартал. Строительная лицензия предоставляет зоны. Элитные кварталы имеют свою стоимость в кредитах в конце игры.

Дополнительные карты используются со стандартными и продвинутыми правилами и дают игрокам дополнительные способности и перевозчика для использования в игре.

Памятки отражают последовательность действий и стоимость приобретения различных предметов для продажи в игре.

Шестигранная кубик используются игроками при приобретении ими зон.

ПОДГОТОВКА

1. **Размещение игрового поля:** Разместите игровое поле в центре игровой области.

2. **Размещение вспомогательного дирижабля и кубика:** Разместите вспомогательный дирижабль и кубик около игрового поля.

3. **Подготовка резерва:** Отсортируйте реакторы, конвертеры и усилители у игрового поля.

   Отсортируйте жетоны кварца, руды, воды и энергии по типу у игрового поля.

   Отсортируйте сертификаты строительных лицензий и элитных кварталов согласно “Таблице 1” на стр. 24 у игрового поля. Оставшиеся карты сертификатов верните в коробку; в игре они не используются.

4. **Подготовка карт специалистов:** Сформируйте набор карт специалистов в соответствии с количеством игроков и поместите их лицевой стороной вверх в нумерном порядке у игрового поля: это область карт специалистов. На каждой карте 1 или больше наборов индикаторов игроков. Каждый набор индикаторов соответствует числу игроков:

   - 2 игрока: набор из 2 (2 специалиста)
   - 3 игрока: набор из 3 (3 специалиста)
   - 4 игрока: набор из 4 (4 специалиста)
   - 5игроков: набор из 5 (5 специалистов)

   Верните оставшиеся карты специалистов в коробку; они не используются в игре.

   Примечание: На некоторых картах специалистов несколько значков, используемых в разных наборах.Прим.2 или 3 индикаторы используется при игре вдвоём и втроём.

5. **Подготовка рынка реакторов:** Поместите жетон реакторов на счётчик в области обозначения 2 при игре вдвоём в области с обозначением 3 при игре втроём, в области обозначения 4 при игре вчетвером и в области с обозначением 5 при игре впятером.

6. **Размещение жетона раунда:** Разместите жетон на счётчик раундов в области5 при игре впятером; вчетвером – в области 4;
   втроём – в области 3;
   вдвоём – в области 2.

7. **Подготовка индикаторов ресурсов:** Разместите по одному индикатору цены на красные номера каждого из четырёх счётчиков терминала ресурсов (см. “Терминал ресурсов” на стр. 17). Поместите по одному индикатору количества на соответствующие значения каждого из четырёх счётчиков количества в терминале ресурсов согласно “Таблице 1” на стр. 24.

8. **Возьмите жетоны собственности:** Каждый игрок выбирает цвет и помещает жетоны собственности своего цвета в свою игровую область.

9. **Возьмите стартовые карты перевозчиков:** Каждый игрок получает восемь карт перевозчиков с иконкой своего цвета и размещает карту перевозчика класс 1/класс 2 для каждого типа ресурсов в свою игровую область лицевой стороной вверх. Карты класс 3/класс 4 остаются в стороне и будут использованы позже.

10. **Возьмите стартовы е ресурсы:** Каждый игрок получает соответствующее начальное количество ресурсов согласно “Таблице 2” на стр. 24 и помещает их на соответствующие перевозчики (см. “Перевозчики” на стр. 8).

11. **Возьмите стартовые кредиты:** Игроки получают стартовые кредиты в соответствии с количеством игроков (см. “Таблица 2” на стр. 24) и помещают их в свою игровую область. Оставшиеся кредиты размещаются у игрового поля.

12. **Возьмите памятки:** Каждый игрок получает памятку.

13. **Разложите стартовые жетоны собственности:** Выполните стартовую подготовку жетонов собственности на карте как показано на диаграмме на стр. 24. Стартовая подготовка различается в зависимости от числа игроков. Жетоны собственности игроков и нейтральные жетоны в указанные зоны.

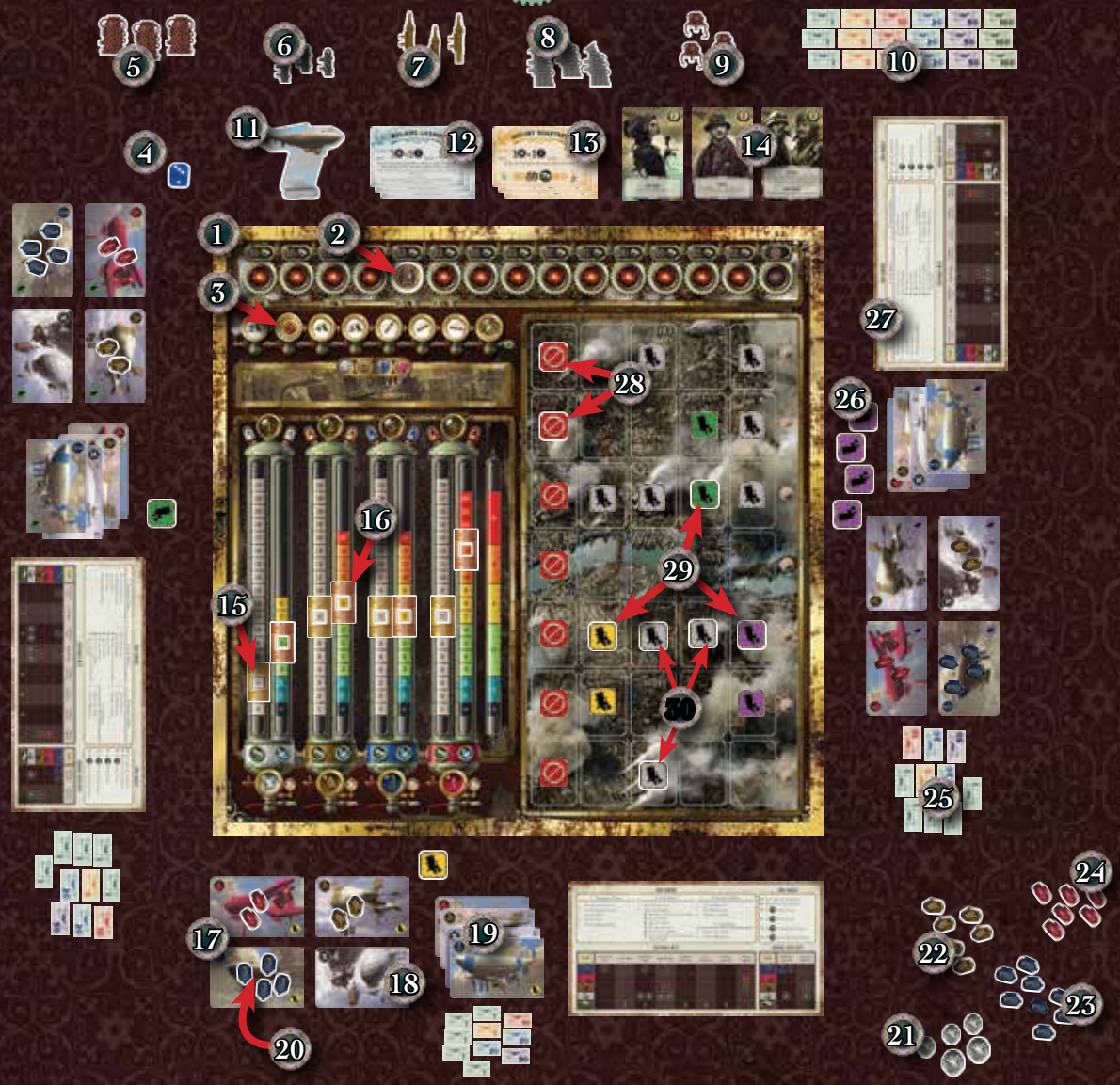
    При игре вдвоём и втроём несколько зон на карте недоступны. Для их обозначения используйте маркёры не выбранного цвета лицевой стороной вниз (см. “Подготовка для разного числа игроков на стр. 24).

    Верните любые оставшиеся жетоны собственности в коробку.

14. **Определите первого игрока:** Игроки бросают кубик. Игрок с наибольшим результатом становится первым игроком. В случае ничьей игроки перебрасывают кубик.

15. **Улучшите карту перевозчика:** Начиная с первого игрока и по часовой стрелке, игроки немедленно улучшают один из своих перевозчиков до Класса 2, переворачивая его обратной стороной. (При первой игре каждый игрок должен улучшить перевозчик воды.)

ПОДГОТОВКА (НА ТРОИХ)

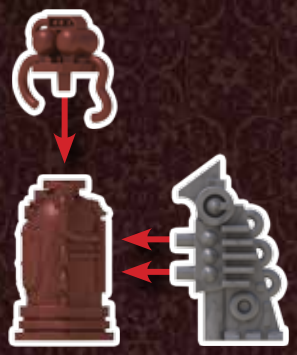


1. Игровое поле
2. Рынок реакторов
3. Жетон раундов
4. Кубик
5. Резерв реакторов
6. Резерв конвертеров энергии
7. Резерв конвертеров руды
8. Резерв конвертеров кварца
9. Резерв уселителей
10. Резерв кредитов
11. Вспомогательный дережабль
12. Резерв строит. лицензий
13. Резерв элитных кварталов
14. Специалисты (3)
15. Индикатор цены
16. Индикатор количества
17. Стартовые перевозчики
18. Улучшенные стартовые перевозчики
19. Перевозчики Класса 3/4
20. Стартовые ресурсы
21. Резерв кварца
22. Резерв руды
23. Резерв воды
24. Резерв энергии
25. Стартовые кредиты
26. Жетоны собственности
27. Памятка
28. Недоступные зоны
29. Жетоны собственности (на поле)
30. Нейтральные жетоны собственности (на поле)

СТРУКТУРА ИГРОВОГО ПОЛЯ

1. Рынок реакторов
2. Счётчик раундов
3. Поле бонусных ресурсов
4. Терминал ресурсов
5. Карта
6. Зона
7. Зона посадки
8. Зона реки

КОНВЕРТОР С УСИЛИТЕЛЕМ



Игроки присоединяют и отсоединяют усилитель и конвертер во время Фазы реакторов.

ИГРОВОЙ ПРОЦЕСС

Планета Пар играется на протяжении нескольких раундов. Каждый раунд состоит из четырёх фаз, выполняемых последовательно. После завершения последней фазы начинается следующий раунд. Игра продолжается так до тех пор, пока не продвинут жетон раунда до последнего деления счётчика (см. “Победа в игре в следующей колонке).

ФАЗЫ

Во время раунда игроки разыгрывают следующие фазы по порядку. Подробное описание фаз начинается со стр. 10.

1. **Фаза расширения:** Во время фазы расширения игроки помещают дополнительные ресурсы, приобретают карты специалистов на аукционе, размещают жетоны собственности и вспомогательный дирижабль.
2. **Фаза реакторов:** Во время Фазы реакторов игроки покупают и перераспределяют реакторы, конвертеры и усилители. Они также покупают улучшенные перевозчики.
3. **Фаза ресурсов:** Во время Фазы ресурсов игроки добывают ресурсы, покупают и продают их в терминале ресурсов.
4. **Фаза окончания:** Во время Фазы окончания игроки пополняют резерв реакторов, продвигают жетон раундов и готовят игровое поле и специалистов к следующему раунду.

Порядок хода

Игроки действуют в фазах по очереди. Карты специалистов определяют последовательность; так обладатель карты с “1” (т.е. Леди Стим) ходит первым. Затем ходят игроки со следующим значением на карте специалиста (т.е. “2”) и т.д.

ПОБЕДА В ИГРЕ

Когда жетон раундов передвинется на последнее деление с золотой иконкой игрока, игроки подсчитывают своё **ФИНАЛЬНОЕ БЛАГОСОСТОЯНИЕ**, чтобы определить победителя. Игроки суммируют кредитную стоимость имущества и стоимость жетонов кредитов. У имущества имеется следующая стоимость в кредитах:

- Стоимость каждого ресурса равна текущей стоимости, указанной в терминале ресурсов.
- 25 кредитов за каждую приобретённую зону
- 25 кредитов за каждый реактор
- 50 кредитов за каждый усилитель
- 50 кредитов за каждый сертификат элитного квартала. Строительные лицензии, перевозчики и конвертеры не приносят кредитов.

Побеждает игрок с самым большим состоянием. В случае ничьей игроки делят победу.

Пример: В конце игры у Каи жетоны собственности в 10 зонах (стоимость 250 кредитов), шесть реакторов (стоимостью 150 кредитов), один усилитель (стоимостью 50 кредитов) и одна карта элитного квартала (стоимостью 50 кредитов). У неё при воды стоимостью по восемь каждая (всего 24 кредита) и две энергии (стоимостью 3 кредита) , в сумме шесть кредитов). Стоимость её жетонов кредитов составляет 20. Общая стоимость её имущества и кредитов составляет 550.

ОГРАНИЧЕНИЕ КОМПОНЕНТОВ

Ресурсы и кредиты не ограничены количеством жетонов в игре, и игроки могут их заменять. При возникновении необходимости в дополнительных ресурсах и кредитах, используйте дополнительный жетон или монету.

Пластиковые фигурки (реакторы, конвертеры и усилители) **ограничены** количеством компонентов в составе игры.

ОБЗОР ЗОН И РЕАКТОРОВ

В этом разделе описываются правила для зон и реакторов.

ЗОНЫ

Карта на игровом поле поделена на **ЗОНЫ** (**ПРИОБРЕТЁННЫЕ** и **СВОБОДНЫЕ**). На приобретённой зоне находится жетон собственности игрока или нейтральный жетон. На свободных зонах нет жетонов. Некоторые зоны обведены синим; это **РЕЧНЫЕ ЗОНЫ**. Игроки могут использовать их для добычи воды без расхода энергии (см. Фазу ресурсов на стр. 14).

При игре составом 2-3 человека на некоторых зонах будут нейтральные жетоны. Эти зоны недоступны для использования. так ими никто из игроков не может завладеть.

РЕАКТОРЫ

Игроки используют **РЕАКТОРЫ** для добычи **РЕСУРСОВ**. Они могут размещать реакторы в своих зонах; в каждой зоне может быть по одному реактору. На Планете Пар 2 типа реакторов: **СТАНДАРТНЫЕ** и **УЛУЧШЕННЫЕ**. Стандартные реакторы – это реакторы без конвертеров, с их помощью добывается вода. Улучшенные реак-торы реакторы с конвертером. Вместо воды с их помо-щью добываются кварц, руда и энергия. Присоединять усилитель возможно как к стандартному, так и к улучшенному реактору. Каждый конвертер даёт возможность добывать различные ресурсы:

- Кварцевый конвертер (серебряный), позволяет добывать кварц.
- Рудный конвертер (золотой) позволяет добывать руду.
- Энергетический конвертер (серый) позволяет добывать энергию.

К каждому реактору может быть присоединён один конвертер и один усилитель (см. “Конвертер с усилителем" на стр. 6).

ОБЗОР КАРТ

Этот раздел описывает правила для перевозчиков и карт специалистов.

КАРТЫ ПЕРЕВОЗЧИКОВ

Всего есть восемь карт перевозчиков цвета каждого игрока. Иконка игрока изображена в нижнем правом углу карты перевозчика.

На каждой карте перевозчика есть символ рядом с номером в левом верхнем углу. Символ ресурса означает тот ресурс, который может быть размещён на эту карту. Игрок не может размещать ресурсы на карты перевозчиков другого типа.

КАРТА ПЕРЕВОЗЧИКА

1. **Символ ресурса:** Обозначает тип ресурса, который может быть размещён на карту.
2. **Грузоподъёмность:** Обозначает количество ресурсов, которые могут быть размещены на карте.
3. **Классовый индикатор:** Обозначает класс перевозчика; более высокий класс увеличивает грузоподъёмность.
4. **Цвет игрока:** Обозначает, какому игроку принадлежит этот набор карт.

Номер рядом с символом ресурса– **ГРУЗОПОДЪЁМНОСТЬ** перевозчика – обозначает, сколько ресурсов игрок может поместить на карту. Если у игрока ресурсов больше, чем грузоподъёмность, он должен вернуть избыток в резерв.
Число в правом верхнем углу карты обозначает класс карты перевозчика. Все игроки начинают игру с четырьмя классами класс 1/класс 2 на картах в игровой области; по карте на ресурс. У игрока не может быть больше четырёх карт в игровой области, но он может улучшить перевозчик до класса выше, увеличив его грузоподъёмность (см. “Покупка улучшенных перевозчиков” на стр. 13). Игроки могут улучшить каждый из своих перевозчиков до трёх раз.
У каждой карты перевозчика две стороны с разными классами. Класс 1 и Класс два с противоположной стороны находятся на одной карте, а Класс 3 и Класс 4 с противоположных сторон другой карты.

КАРТЫ СПЕЦИАЛИСТОВ

Во время Фазы расширения игроки приобретают специалистов с двумя целями: определение порядка хода и приобретение дополнительных возможностей. На каждой карте специалиста есть хотя бы один специалист с его названием. Номер на картах специалистов изображён в правом верхнем углу. Он задаёт **ПОРЯДОК ХОДА** игроков на текущий раунд. Игрок, обладающий картой специалиста с самым низким номером ходит первым, следом за ним игрок с картой специалиста со следующим номером и так далее. Игрок, совершающий ход, считается **ТЕКУЩИМ ИГРОКОМ**. При игре вдвоём и втроём игроки используют карты специалистов с изображением двух специалистов. Обладая одной из таких карт, игрок может использовать способности обоих специалистов за свой ход.
Следующий раздел описывает способности специалистов:

Леди Стим

Игрок, обладающий картой Леди Стим, ходит первым.

Предприниматель

Игрок, обладающий картой предпринимателя, выбирает свободную зону для аукциона в Фазе расширения (см. “Зона для аукциона” на стр. 11). Если обладающий предпринимателем игрок выигрывает аукцион, он платит половину стоимости с округлением вверх.

Капитан дирижабля

Игрок, обладающий картой Капитана дирижабля, размещает вспомогательный дирижабль на точку посадки во время Фазы расширения (см. "Размещение вспомогательного дирижабля" на стр. 12).

Инженер

Игрок, обладающий картой инженера, может сразу взять 1 строительную лицензию или 15 кредитов из резерва.

Банкир

Игрок, обладающий картой Банкира, может тут же улучшить один из своих перевозчиков до следующего класса или взять один ресурс на свой выбор из резерва (это не влияет на счётчик количества в терминале ресурсов) и размещает его на соответствующую карту.

Карта специалиста

1. **Индикатор очерёдности:** Эти числа задают последовательность хода в каждом раунде, кроме первого.
2. **Название специалиста:** Название специалиста, изображённое на карте. На некоторых картах два специалиста с двумя названиями.
3. **Способность:** Этот текст описывает способность специалиста. На некоторых картах два специалиста со своими способностями.
4. **Значок набора:** Это число обозначает, при каком составе игроков используется этот специалист; каждый набор составлен на основании количества игроков.

ИГРОВОЙ РАУНД

Этот раздел детально описывает игровой раунд.

ФАЗА РАСШИРЕНИЯ

Фаза расширения проходит в несколько этапов:

1. Размещение бонусных ресурсов
2. Аукцион карт специалистов
3. Аукцион зоны
4. Освоение зоны
5. Размещение вспомогательного дирижабля

Размещение бонусных ресурсов

Во время этой фазы игроки проверяют счётчик количества каждого ресурса в терминале ресурсов и, если возможно, размещают ресурсы в область бонусных ресурсов (см. "Терминал ресурсов на стр.17). Если количество ресурсов на "1" или больше, игроки размещают 1 ресурс в области бонусных ресурсов, а индикатор количества сдвигают на единицу вниз.

Пример: индикатор количества кварца на "2". Игроки размещают 1 кварц в области бонусных ресурсов и уменьшают его количество до "1". Индикатор руды на "0". игроки не помещают руду в область бонусных ресурсов. Они проделывают процедуру с водой и энергией.

Аукцион карт специалистов

Во время этой фазы игроки участвуют в аукционе за приобретение карт специалистов. Каждый игрок должен приобрести одну карту специалиста во время аукциона. Перед началом аукциона каждый игрок без кредитов получает два кредита из резерва.

Процесс аукциона

Первый игрок инициирует торги. В первом раунде первый игрок на аукционе определяется случайным образом. Во время аукциона и в последующих раундах первым игроком является тот, у кого находится карта Леди Стим из **предыдущего** раунда. Торги проходят по часовой стрелке, начиная с первого игрока, не в порядке хода.

Чтобы начать торги первый игрок делает возможную ставку в кредитах на выбранную карту специалиста. Он должен сделать ставку хотя бы в один кредит и не может отказаться. Затем игрок слева перебивает ставку или пасует. Каждая следующая ставка должна быть больше предыдущей, и игроки не могут делать ставки больше, чем могут оплатить. Торги продолжаются по часовой стрелке, пока все игроки, кроме того, кто сделал наибольшую ставку, спасуют. Если игрок спасовал, он больше не может делать ставку на текущую карту.

Игрок с наибольшей ставкой выигрывает торги, оплачивает стоимость в кредитах в резерв и размещает выбранного доступного специалиста в свой области. Карта специалиста остаётся у него до конца раунда. Если игрок выбирает инженера или Банкира, он сразу же разыгрывает его способность. Если игрок выбирает Леди Стим, он не становится первым игроком в текущем аукционе.

Как только игрок выиграл торги, на оставшийся раунд больше не может принимать участие в аукционе, а все другие игроки начинают новый круг аукциона. Первый игрок начинает торги, пока его ставка не окажется больше, и он не получит карту специалиста. После того, как первый игрок выиграл торги, игрок слева от него начинает все следующие круги аукциона, пока не сделает наибольшую ставку. Процедура продолжается, пока все игроки не получат карту специалиста.

Примечание: Игроки могут обсуждать или открывать количество кредитов, которыми владеют. Но они не могут проверять количество кредитов других игроков.

Получение бонусных ресурсов

Как только игрок выиграл торги и получил карту специалиста, он получает ресурс из бонусной области ресурсов, если там есть доступные. После получения игроком ресурсов из области бонусных ресурсов, он помещает этот ресурс на соответствующую карту перевозчика, если его грузоподъёмность это позволяют (см. "карты перевозчиков" на стр.8). Если карта перевозчика больше не может вмещать ресурсы, игрок должен вернуть ресурс в резерв и сдвинуть индикатор количества ресурса на единицу вверх. Эта ситуация **единственная**, когда при недостаточной грузоподъёмности возвращение ресурса в резерв увеличивает его количество. Если после аукциона остались какие-либо бонусные ресурсы, игроки сдвигают индикаторы количества ресурсов в терминале на единицу вверх за каждый соответствующий ресурс.

Примечание: Игрок, получивший Банкира, может увеличить грузоподъёмность своего перевозчика до получения бонусного ресурса с аукциона.

Пример аукциона за карты специалистов

Первый круг торгов: Все четыре карты специалистов доступны в начале игры. Мартин первый игрок и открывает торги на ставке 20 кредитов. Джейн, сидящая слева от него, делает ставку 22. Как, третий игрок, так и Эрик, четвёртый игрок, пасуют. Теперь ход Мартина и он поднимает ставку до 23. Джейн не хочет перебивать ставку и пасует. Поскольку Кая и Эрик уже спасовали, они не могут участвовать в аукционе в этом кругу, и Мартин с наибольшей ставкой выигрывает торг. Он платит 23 кредита в резерв и смотрит четыре доступные карты специалиста и выбирает Баникира (карта с номером 2). Он помещает карту к себе и выбирает кварц в качестве бонусного ресурса, помещая его на свою карту перевозчика.
Второй круг аукциона: Джейн начинает следующий аукцион, поскольку она сидит слева от Мартина, который уже выиграл торги. Остались три карты специалистов, из которых можно делать выбор. Эрик выигрывает раунд на ставке 15 кредитов Леди Стим (карта с номером 1) и выбирает руду в качестве бонусного ресурса.
Третий круг аукциона: Теперь Джейн и Кая борются за право взять одну из двух оставшихся карт специалистов и бонусный ресурс. Джейн не может спасовать и должна открыть торги ставкой хотя бы в один кредит. Джейн делает ставку, а Кая пасует. Джейн платит 1 кредит и получает Инженера (карта с номером 4). Она получает строительную лицензию (свойство инженера) и воду в качестве бонусного ресурса.
Четвёртый круг аукциона: Кая получает Капитана дирижабля (карта с номером 3) за минимальную плату в 1 кредит. Кая получает бонусный ресурс энергию, но её перевозчик больше не может вмещать энергию, и она должна вернуть ресурс в резерв, увеличив показатель его количества в терминале.

Аукцион зоны

На этой стадии игрок, обладающий картой Предприниматель, выбирает для аукциона незанятую зону на карте. Игроки участвуют в аукционе по тем же правилам, что и с картами специалистов с тем лишь исключением, что начинает игрок с картой Леди Стим, делая начальную ставку. Далее торги проходят по часовой стрелке. Игрок с наибольшей ставкой платит соответствующее количество кредитов и помещает свой жетон собственности в разыгранную зону. Если выиграл игрок с картой Предпринимателя, он платит половину заявленной стоимости кредитов (с округлением вверх). Он может делать ставки в кредитах больше, чем у него есть до тех пор, пока может уплатить заявленную сумму.

Если не осталось незанятых зон, выдвигаемых на аукционе, игрок с картой предпринимателя выбирает зону с нейтральным жетоном на аукцион. Игрок с наибольшей ставкой убирает нейтральный жетон с данной области и помещает туда свой.

Освоение Территории

На этом этапе игроки размещают жетоны собственности на незанятые зоны. Каждый игрок в порядке своего хода может поместить жетон собственности, выполнив одно из двух действий:

- Бросить кубик
- Использовать строительную лицензию

Бросить кубик

Текущий игрок выбирает незанятую область на карте, где хочет разместить свой жетон. Затем он бросает кубик. Если результат "4", "5" или "6", он размещает туда один свой жетон собственности.

Оранжевый игрок хочет разместить жетон собственности в зоне A. К сожалению, он выбрасывает "1". Теперь он должен выбрать одну из доступных незанятых зон: B, C или D.

Если результат броска "1", "2" или "3", он размещает один из своих жетонов собственности на ближайшую незанятую от выбранной зону в **любом** прямом направлении (по горизонтали или вертикали). Если нет незанятых зон в этих направлениях, он получает 15 кредитов вместо освоения зоны.
После броска кубика игрок должен разместить жетон собственности, используя этот метод; в этом раунде он не может сделать это строительной лицензией. Если на игровом поле не осталось незанятых зон, игрок не может бросать кубик для размещения жетона собственности.

Использование строительной лицензии

Текущий игрок может использовать строительную лицензию для освоения зоны двумя путями:

- Он может разместить один из своих жетонов собственности в незанятой зоне на свой выбор без броска кубика.
- Он может переместить нейтральный жетон собственности, заменив его одним из своих.

После использования строительной лицензии, игрок должен вернуть её в коробку. У игрока может быть столько строительных лицензий, сколько он приобретёт, но использовать может только одну за ход. Игроку не нужно иметь Инженера для использования строительной лицензии.

Примечание: Речные зоны разыгрываются на аукционе как и остальные.

Размещение вспомогательного дирижабля.

Игрок, у которого карта Капитана дирижабля, размещает вспомогательный дирижабль на одну из семи точек посадки справа от карты. Этот корабль даёт бонус к добыче ресурсов за каждый реактор в том же ряду (см. "Вспомогательный дирижабль на стр.16).

ФАЗА РЕАКТОРОВ

В этой фазе игроки покупают реакторы, конвертеры, улучшенные перевозчики и усилители за кредиты и ресурсы. Чтобы **ПОТРАТИТЬ** кредиты или ресурсы игрок возвращает их в резерв. Игрок **не сдвигает** индикатор количества ресурсов на терминале.

Игроки разыгрывают фазу реакторов согласно очередности на картах специалистов. Игрок с наименьшим значением карты специалиста разыгрывает оба шага в этой фазе, затем за ним следует игрок следующий по номеру и так далее. Для розыгрыша этой фазы необходимо выполнить два шага:

1. Заплатить стоимость активации.
2. Совершить покупку и реорганизацию.

РАЗМЕЩЕНИЕ ДИРИЖАБЛЯ

У оранжевого игрока карта специалиста Капитана дирижабля; он размещает вспомогательный дирижабль на точку посадки как показано выше. Во время Фазы ресурсов каждый реактор в этом ряду может изготовить дополнительный ресурс, включая реакторы зелёного игрока.

Заплатить стоимость активации

На этом этапе текущий игрок может потратить одну воду в качестве **СТОИМОСТИ АКТИВАЦИИ**. Если он хочет заплатить стоимость активации, он может переходить к следующему этапу этой фазы. Текущий игрок выполняет **оба этапа** этой фазы перед ходом следующего игрока. Если текущий игрок не платит стоимость активации, он получает одну воду из резерва и заканчивает свой ход.

Покупка и реорганизация

Если текущий игрок оплатил активацию на первом этапе этой фазы, он может выполнить любое количество следующих действий в любом порядке:

- Покупка реактора на рынке
- Импорт реакторов
- Покупка конвертера
- Покупка усилителя
- Покупка улучшенного перевозчика
- Перераспределение реакторов, конвертеров и усилителей

Покупка реакторов на рынке

Текущий игрок может купить реактор на рынке. Для покупки реактора игрок тратит одну воду и количество кредитов, указанное в области, занимаемой жетоном реакторов. Затем игрок берёт один реактор из резерва и размещает его в одну из своих зон, в которой ещё не реакторов. Если таких зон нет, он не может купить реактор с рынка.

После покупки игрок сдвигает жетон реакторов на деление с меньшим показателем. Если игрок покупает последний доступный реактор на рынке, жетон реакторов помещается на деление "нет на складе".

Импорт реакторов

Текущий игрок может импортировать реактор. Для этого он тратит одну воду, два кварца и 5 кредитов. После этого он берёт один реактор из резерва и размещает его в одну из своих зон, где ещё нет реактора. Если таких зон нет, он не может импортировать реактор в этой фазе. Он не сдвигает маркёр реакторов на счётчике рынка, и может импортировать реакторы даже если на рынке они закончились.

Покупка конвертера

Текущий игрок может купить конвертер для одного из своих реакторов. После покупки конвертера он берёт его из резерва и присоединяет к одному из своих реакторов. Игрок может купить конвертер на замену уже существующему, который в свою очередь должен быть присоединён к другому реактору или сброшен. У реакторов не может быть больше одного конвертера. Стоимость в кредитах для каждого конвертера следующая:

- **Кварцевый конвертер:** 8 кредитов
- **Рудный конвертер:** 5 кредитов
- **Энергетический конвертер** 2 кредита

Покупка усилителя

Текущий игрок может купить усилитель для одного из своих реакторов. Усилитель увеличивает производительную способность реактора на единицу. Для покупки усилителя игрок тратит одну воду, одну руду и два кварца. После оплаты он получает усилитель из резерва и присоединяет его к одному из своих реакторов. К каждому реактору можно присоединить только один усилитель.

Покупка улучшенного перевозчика

Текущий игрок может улучшить один из своих перевозчиков до следующего класса, потратив одну руду и одну энергию. Улучшение до следующего класса увеличивает грузоподъёмность перевозчика.

Для улучшения перевозчика с 1 до 2 класса или с 3 до 4 игрок переворачивает карту классом 2 или 4; для улучшения перевозчика со 2 до 3 класса игрок возвращает карту "Класс 1/класс 2" и заменяет её картой "Класс 3/класс 4", которую он подготовил перед игрой (см. Подготовка к игре на стр. 4).

Перераспределение реакторов, конвертеров и усилителей

Текущий игрок может свободно перераспределять любые свои реакторы, конвертеры и усилители. Он может менять положение реакторов или сдвигать их на свои незанятые зоны. Он может также свободно менять конвертеры и усилители на своих реакторах. По желанию, игрок может снять конвертер с реактора и вернуть его в резерв.

ДИАГРАММА ФАЗЫ РЕАКТОРОВ

1. Зелёный игрок тратит одну воду, чтобы иметь возможность совершать действия на этапе Покупки и Реорганизации.
2. Она покупает один реактор с рынка за одну воду и 20 кредитов.
3. Она помещает реактор в одну из своих зон.
4. Далее она сдвигает жетон реакторов на одно деление в сторону деления "нет на складе".
5. Она покупает энергетический конвертер за два кредита и присоединяет его к реактору.
6. Она сдвигает реактор с присоединённым конвертером из одной своей зоны в другую.
7. Затем она улучшает класс своего перевозчика энергии с 1 до 2 за одну руду и одну энергию.
8. Перевозчик энергии она переворачивает стороной "Класс 2" вверх.

ФАЗА РЕСУРСОВ

В фазе ресурсов игроки добывают ресурсы, покупают и продают их в терминале ресурсов, а также покупают и продают сертификаты.
Фаза ресурсов состоит из этапов:

1. Добыча ресурсов
2. Покупка/продажа ресурсов
3. Покупка/продажа сертификатов

Игроки разыгрывают каждый этап полностью перед тем, как перейти к следующему. Так все игроки разыгрывают Этап добычи ресурсов перед разыгрыванием Эгапа покупки/продажи ресурсов.

Добыча ресурсов

На этом этапе текущий игрок может использовать реакторы для добычи ресурсов. Реакторы могут добывать ресурсы с помощью **ОСНОВНОЙ ДОБЫЧИ** и **ДОПОНИТЕЛЬНОЙ ДОБЫЧИ**. На этом этапе игрок получает ресурсы с помощью основной добычи, только затем переходит к дополнительной добычи.

Основная добыча

Текущий игрок должен выбрать реакторы, которые будут добывать ресурсы и потратить одну энергию за каждый из них, однако есть два исключения:

- Стандартный реактор размещается в речной зоне.
- Улучшенный реактор с энергетическим конвертером.

Текущий игрок добывает ресурсы двумя вышеуказанными реакторами без затраты энергии. После оплаты соответствующего количества энергии текущий игрок получает все добываемые ресурсы из резерва и размещает их на соответствующие перевозчики (см. ниже). Если какой-либо из них переполнен, излишек ресурсов возвращается в резерв. Так как текущий игрок добывает ресурсы после затраты энергии, он не может тратить только что добытую энергию перед самой добычей ресурсов. Основная добыча каждого реактора:

- Реактор без конвертера добывает одну воду.
- Реактор с энергетическим конвертером добывает одну энергию.
- Реактор с рудным конвертером добывает одну руду.
- Реактор с кварцевым конвертером добывает один кварц.

Дополнительная добыча

После основной добычи ресурсов игрок может приобрести дополнительные ресурсы одним из следующих способов дополнительной добычи:

- Синергичный эффект
- Усилитель
- Вспомогательный дирижабль

Каждый ресурс, добываемый реактором с помощью дополнительной добычи, должен относиться к тому же типу, что и добываемый им в основной фазе. Реакторы, которые не добывали ресурсов, не могут добыть дополнительные.

Синергичный эффект

Если у текущего игрока есть реакторы, сгруппированные по горизонтали или вертикали **и** они добыли тот же ресурс при основной добыче, совместно они добывают ещё ресурсы. Количество производимых ресурсов, которые может добыть группа реакторов, на единицу меньше, чем число сгруппированных реакторов. Например, два реактора, добывающие одинаковые ресурсы, производят один дополнительный; три реактора – два и так далее. Синергичный эффект не затрагивает реакторы других игроков. У игрока может быть более одной группы реакторов, добывающих дополнительные ресурсы синергичным эффектом.

ПРИМЕР ОСНОВНОЙ ДОБЫЧИ

У зелёного игрока один стандартный реактор и два улучшенных реактора с рудными конвертерами.

1. Она выбирает добыть ресурсы одним из своих реакторов с конвертером руды и тратит одну энергию, получая одну руду. Другой реактор с рудным конвертером не добывает ничего.

2. Она выбирает добычу ресурсов, используя стандартный реактор в речной зоне, и добывает одну воду. Для этого она не тратит энергию.

3. Она помещает одну руду на рудный перевозчик и одну воду на водный.

Усилитель
Реактор с усилителем добывает дополнительный ресурс.

Вспомогательный дирижабль
Реактор в том же горизонтальном ряду, что и точка посадки с дирижаблем, добывают дополнительный ресурс.

ПРИМЕР ДОБЫЧИ [УСИЛИТЕЛЬ И СИНЕРГИЧНЫЙ ЭФФЕКТ]

У оранжевого игрока четыре сгруппированных стандартных реактора. У одного из них усилитель. Также у него класс 2 переносчика воды без воды на нём (может вместить до семи).

1. Он тратит четыре энергии (по одной за реактор) для добычи ресурсов.

2. Далее он производит четыре воды основной добычей (по одной за реактор).

3. Одну дополнительную воду он добывает усилителем.

4. Три дополнительные воды он получает синергичным эффектом (4-1=3).

5. Он размещает семь воды на перевозчик воды.

6. Перевозчик не может вмещать восемь воды и излишек он возвращает в резерв.

ПРИМЕР ДОБЫЧИ [СИНЕРГИЧНЫЙ ЭФФЕКТ И ДИРИЖАБЛЬ]

У фиолетового игрока пять улучшенных реакторов с кварцевыми конвертерами. Они образуют группы их трёх и двух реакторов. Перевозчик кварца 4 класса.

1. Он тратит пять энергий (по одной за реактор) для добычи ресурсов каждым реактором).

2. Он производит пять кварца основной добычей (по одному за реактор).

3 . Затем он получает два кварца дополнительной добычей синергичным эффектом группы из трёх реакторов (3-1=2).

4 . Два кварца он получает через дополнительную добычу синергичного эффекта пары из двух реакторов (2-1=1).

5 . Два кварца он добывает через дополнительную добычу с помощью вспомогательного дирижабля (по одной за реактор в соответствующем ряду).

6. Десять кварца он помещает на перевозчик кварца.

ОБЗОР ТЕРМИНАЛА РЕСУРСОВ

Этот раздел описывает измерители и счётчики терминала ресурсов.

Измерители ресурсов

Терминал ресурсов включает четыре ИЗМЕРИТЕЛЯ РЕСУРСОВ; каждый состоит из двух треков: ЦЕНА (белый) и КОЛИЧЕСТВО (цветной). Сверху каждого измерителя ресурсов порядковый номер, снизу – иконка ресурсов.

Счётчик цены

На счётчике цены слева показана потенциальная стоимость ресурса в кредитах. Под счётчиком цены ресурса изображена иконка кредита для напоминания игрокам, что этот счётчик обозначает цену. Он отмечается индикатором, который игроки размещают начале игры (см. "Подготовка" на стр. 4). Всякий раз, когда игроки изменяют цену ресурса, индикатор смещается вверх или анализ (см. "Изменение цены" на стр. 18).

Цена ресурсов не может быть больше максимального и меньше минимального значений на счётчике.

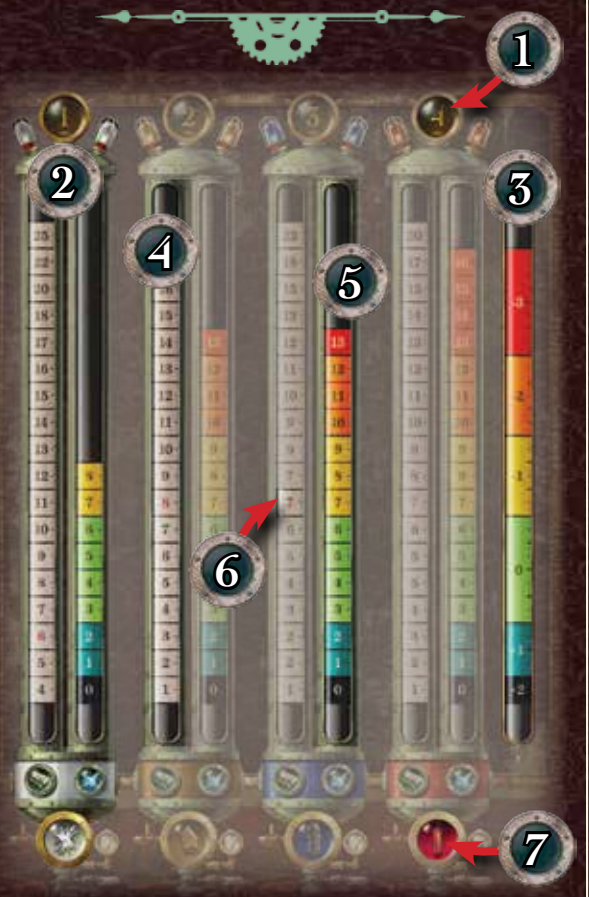
Счётчик количества

На счётчике количества деления с номерами показано потенциальное количество соответствующего ресурса. Под счётчиком количества располагается соответствующая иконка количества для напоминания игроком, что этот счётчик обозначает количество. Оно отмечается индикатором, который игроки размещают в начале игры (см. "Подготовка" на стр. 4).
Всякий раз при изменении количества индикатор сдвигается вверх или вниз по треку (вверх в случае увеличения; вниз - в случае уменьшения).
Количество ресурсов не может быть ниже нуля или выше максимального значения.

Счётчик изменения цен

Счётчик изменения цен – цветной счётчик в правой части терминала ресурсов, он не относится к измерителям какого-либо из четырёх ресурсов. Игроки используют его для определения изменения цены на протяжении всей игры. (см. "Изменение цены" на стр. 18).

ТЕРМИНАЛ РЕСУРСОВ



1. Порядковый номер
2. Измеритель ресурса
3. Счётчик изменения цены
4. Счётчик цены
5. Счётчик количества
6. Начальная цена
7. Иконка ресурса

Покупка/продажа ресурсов

На этом этапе каждый игрок может купить или продать ресурсы, имеющиеся в терминале ресурсов. Следуя **ПОРЯДКОВЫМ НОМЕРАМ** на измерителях ресурсов, каждый игрок по очереди может купить или продать любое количество ресурсов. Например, первый игрок может купить или продать любое количество кварца (порядковый номер "1"), после чего все другие игроки по очереди могут сделать то же самое. Затем первый игрок покупает или продаёт любое количество руды (порядковый номер "2"), затем это делают остальные игроки. Так происходит с водой и энергией, когда каждый игрок может купить или продать все ресурсы.

В свой ход текущий игрок совершает **одно** из следующих действий: купить, продать или спасовать.

Купить

Разыгрывая это действие , текущий игрок может купить ресурсы в количестве, не превышающим такой же показатель на счётчике количества ресурсов, стоимость в кредитах которых равна произведению приобретаемого количества на текущую цену в терминале. Полученные ресурсы игрок помещает на соответствующий перевозчик. Далее он снижает количество ресурсов, сдвигая индикатор вниз на число купленных ресурсов. Наконец, он изменяет цену ресурса (см. "Изменение цены" в столбце справа).

Если игрок покупает больше ресурсов, чем может вместить его перевозчик, избыток ресурсов возвращается в резерв без изменения на счётчике количества ресурсов.

Пример: На данный момент цена на воду составляет 7 кредитов, количество воды 6. Джейн покупает 2 воды за 14 кредитов, берёт две воды из резерва и помещает её на свой перевозчик воды. Она снижает количество воды на 2 и затем изменяет стоимость. Количество воды в зелёном индикаторе, поэтому стоимость воды не изменяется. затем следующий по очереди игрок может купить или продать воду.

Продать

Для разыгрывания этого действия игрок продаёт любое число ресурсов с перевозчика и помещает их в резерв (см. "Пример продажи ресурсов" на стр. 19). Затем он получает сумму кредитов, равную произведению количества проданных ресурсов на их текущую стоимость. После продажи игрок увеличивает количество ресурсов в терминале, сдвигая индикатор вверх на количество проданных ресурсов. Затем он изменяет стоимость ресурсов (см. "Изменение цены" в следующей колонке).

Игрок может продолжать продажу ресурсов, даже если на счётчике количество ресурсов уже максимальное значение.

Спасовать

Вместо покупки или продажи текущий игрок может спасовать. После этого он всё равно должен изменить стоимость ресурсов (см. "Изменение цены" ниже).

Изменение цены

После того, как каждый игрок купил, продал или спасовал, он должен изменить цену ресурсов.

Изменяя цену ресурса, текущий игрок проверяет цвет (красный, оранжевый, жёлтый, зелёный, синий или чёрный) текущего **количества** этого ресурса и сравнивает его с цветом на счётчике изменения цены. Затем он сдвигает индикатор цены ресурса на указанное число соответствующего цвета на счётчике изменения цены (см. "Пример продажи ресурсов" на стр. 19). Например, если количество руды "9" (жёлтый), текущий игрок снизит стоимость руды на 1. Стоимость ресурса не может снизиться ниже минимального значения или повыситься выше максимального.

СМЕЩЕНИЕ ИНДИКАТОРОВ

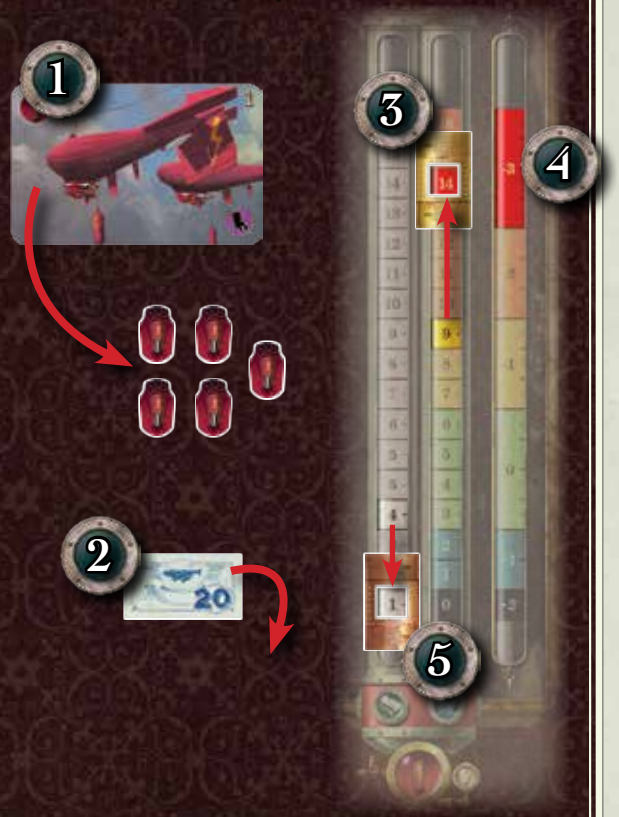
Игроки сдвигают индикатор количества ресурсов в следующих случаях:

- Когда помещённые на поле бонусные ресурсы возвращаются в резерв.
- Когда ресурсы продаются или покупаются во время Фазы ресурсов.
- Когда производятся новые реакторы во время Фазы окончания.

Игроки сдвигают индикатор стоимости ресурсов в следующих случаях:

- Когда ресурсы продаются, покупаются или игрок пропускает ход во время Фазы ресурсов.
- Когда новые реакторы не производятся в Фазе окончания.

ПРИМЕР ПРОДАЖИ РЕСУРСОВ



Энергия – последний ресурс, продаваемый или покупаемый в Фазе ресурсов. Её текущая цена – 4 кредита, текущее количество – 9.

1. Фиолетовый игрок решает продать 5 энергий. Он берёт 5 энергий со своего перевозчика энергии и помещает её в резерв.

2. Он получает 20 кредитов из резерва.

3. Затем он увеличивает показатель индикатора количества ресурса на пять до "14".

4. Он проверяет счётчик количества энергии для определения изменения стоимости. Так как количество энергии сейчас в красном индикаторе, он смотри на показатель в том же индикаторе счётчика изменения цены – "3".

5. Игрок снижает показатель индикатора цены энергии с "4" до "1". Цена за энергию следующего игрока теперь 1 кредит. Как только все игроки закончат покупку и продажу ресурсов, этап завершается.

Покупка/продажа сертификатов

Когда игроки закончат покупку/продаже ресурсов, каждый игрок в порядке хода может разыграть **одно** из следующих действий:

Купить одну строительную лицензию

Текущий игрок может потратить один кварц и две воды, чтобы приобрести одну строительную лицензию из резерва.

Продать одну строительную лицензию

Текущий игрок может продать одну строительную лицензию за 15 кредитов. Если игрок продаёт строительную лицензию, он помещает её в коробку, а не в резерв. Проданная лицензия в игре более не доступна.

Купить один элитный квартал

Текущий игрок может потратить один кварц и одну руду и взять элитный квартал из резерва. Элитный квартал оценивается в 50 кредитов каждый в конце игры.

ФАЗА ОКОНЧАНИЯ

В Фазе окончания игроки производят новые реакторы и выполняют подготовку к следующему игровому раунду.

Фаза окончания состоит из двух этапов:

1. Производство новых реакторов
2. Подготовка

Производство новых реакторов

В этой фазе на рынке появляются новые реакторы, если это возможно, с использованием руды и энергии из терминала ресурсов. Игроки должны проверить количество руды и энергии в терминале ресурсов, а также количество реакторов на рынке для определения возможного количества производимых реакторов.

Проверка количества ресурсов

Игроки проверяют, превышает ли количество руды и энергии в терминале показатель "0". Если хотя бы один показатель на отметке "0", рынок не может предоставить новые реакторы. В добавок к этому, за каждый ресурс на отметке "0" (только руда и энергия) игроки должны увеличить стоимость этого ресурса перемещением соответствующего индикатора вверх на **четыре** деления счётчика стоимости ресурса.

Если количество обоих ресурсов превышает 0, игроки должны проверить рынок реакторов на наличие места для дополнительных реакторов (см. "Проверка рынка реакторов" на стр. 20). 20).

Проверка рынка реакторов

Игроки смотрят на маркёр количества реакторов на рынке реакторов. Если он находится на противоположном делении от деления "нет на складе", рынок реакторов не может производить новые реакторы; если на каком-либо другом – рынок производит реакторы.

Производство реакторов

Производство каждого реактора стоит одну руду и одну энергию.
За каждый производимый реактор на рынке игроки должны сдвинуть индикаторы количества руды и энергии вниз на одно деление. В добавок, за каждый производимый на рынке реактор игроки должны сдвинуть жетон реакторов на одно деление в сторону, противоположную делению "нет на складе".

На рынке продолжается производство реакторов по одному за раз до наступления одного из событий:

- Индикатор руды на счётчике количества руды на "0".
- Индикатор кварца на счётчике количества кварца на "0".
- Индикатор количества реакторов на самом дальнем делении от деления "нет на складе" счётчика рынка реакторов.

Примечание: Рынок реакторов производит реакторы по ранее изложенным правилам независимо от количества пластиковых реакторов, оставшихся в резерве (т.к. индикатор количества реакторов может быть на наибольшем делении даже при наличии менее 14 фигурок реакторов в резерве.

КОЛИЧЕСТВО И РЕЗЕРВ РЕАКТОРОВ

В отличие от ресурсов в терминале ресурсов игроки не могут независимо изменять показатели цены и количество реакторов. Т.о. игроки используют индикаторы количества и цены реакторов. Однако возможно, что количество реакторов, как отмечено на счётчике рынка реакторов, превышает количество пластиковых реакторов в резерве. В этом случае количество реакторов считается равным количеству пластиковых фигурок в резерве. При каждом изменении количества реакторов, изменяется только цена на реакторы.

Пример 1: В терминале ресурсов 5 руды и 9 энергии — достаточное количество для производства пяти реакторов. На рынке всего находится семь реакторов и семь свободных делений для новых реакторов. В результате этого рынок может произвести только пять реакторов. Игроки сдвигают индикатор количества реакторов на пять делений по направлению от деления "нет на складе". Они уменьшают количество руды и энергии на 5.

Пример 2: В терминале ресурсов 5 руды и 9 энергии. На рынке всего 11 реакторов, то есть он может произвести ещё до трёх реакторов. Игроки сдвигают индикатор количества реакторов на три деления в сторону от деления "нет на складе". Они уменьшают количество руды и энергии на 3. Пример 3: Всего 5 руды и 0 энергии в терминале ресурсов. Рынок не может производить реакторы, потому что количество энергии равно нулю, поэтому не имеет значения как много сколько реакторов сейчас на рынке. Стоимость энергии увеличивается на 4. Стоимость руды остаётся без изменений.

Завершающие действия

Во время этого этапа игроки выполняют следующие шаги:

1. Игроки продвигают маркёр раундов на одно деление в сторону золотой иконки. Если жетон передвинут на золотую иконку, игра заканчивается (см. "Победа в игре" на стр. 7). Если игра ещё не закончена, игроки переходят к слушающему шагу.
2. Игроки кладут карты специалистов в порядке их номеров в область специалистов.
3. Игроки убирают вспомогательный дирижабль с игрового поля в резерв.

Если игра не закончена, начинается следующий раунд.

ПРОДВИНУТЫЕ ПРАВИЛА

После ознакомления игроков с базовым правилами игрокам предлагается режим игры с продвинутыми правилами. Все продвинутые правила независимы друг от друга, и игроки могут добавлять их (или не добавлять) по своему желанию.

Примечание: Продолжительность игры увеличивается ещё на 30 минут при игре со всему продвинутыми правилами.

НЕМОБИЛЬНЫЕ РЕАКТОРЫ

По этому правилу игроки не могут перемещать реакторы после их установки в различные зоны, однако это не распространяется на конвертеры и усилители.

ОГРАНИЧЕННОЕ РЕЧНОЕ ПРОИЗВОДСТВО

В этом варианте игры только вода и энергия могут производиться в речных зонах. на реакторах не могут быть рудные и кварцевые конвертеры. В результате синергичный эффект не затрагивает речные зоны при производстве руды и кварца.

РАЗЛИЧНЫЙ ПОРЯДОК ТОРГОВЛИ

При использовании этого продвинутого правила игроки должны разместить четыре порядковых жетона возле игрового поля. Эти жетоны заменяют печатные порядковые номера на терминале ресурсов, позволяя игрокам устанавливать новый порядок покупки и продажи ресурсов в Фазе ресурсов.

После приобретения карты специалиста в торгах игрок должен поместить один доступный порядковый жетон на любой свободный порядковый номер в терминале ресурсов. Игроки убирают все порядковые номера с игрового поля во время Завершающих действий Фазы окончания.

При игре вдвоём каждый игрок размещает два порядковых жетона вместо одного. При игре втроём оставшийся порядковых жетон располагается на последний незанятый номер. При игре впятером последний игрок не размещает порядковый жетон.

Во время Фазы ресурсов игроки продают и покупают ресурсы в порядке, заданном номерами.

Пример: Мартин выиграл первый раунд аукциона карт специалистов. Он выбрал Леди Стим (карта с номером 1). Далее он выбирает кварц в качестве бонусного ресурса, размещая его на карту перевозчика. Наконец, он берёт порядковый жетон с номером "4" и помещает его на номер над счётчиком воды терминала ресурсов. Теперь вода – последний ресурс, который будет продаваться и покупаться в Фазе ресурсов этого раунда.

РАЗЛИЧНАЯ ПОДГОТОВКА ЖЕТОНОВ СОБСТВЕННОСТИ

С использованием этого правила игроки не размещают стартовые жетоны собственности на карту при подготовке; к началу игры карта остаётся пустой за исключением неиспользованных зон при игре составом два или три игрока. Затем в Фазе расширения первого игрового раунда сразу же после аукциона карт специалистов каждый игрок в порядке хода размещает жетоны собственности на карте.

После подготовки все игроки должны согласовать количество нейтральных жетонов собственности в речных зонах. Если они не могут этого сделать, первый игрок бросает кубик, число на котором будет значить:

При игре вдвоём:

- 1–3: Игроки размещают нейтральные жетоны собственности в речные зоны в количестве равном значению кубика.
- 4–6: Игроки не могут разместить нейтральные жетоны собственности в речных зонах.

При игре втроём:

- 1–4: Игроки размещают нейтральные жетоны собственности в речные зоны в количестве равном значению кубика.
- 5–6: Игроки не могут разместить нейтральные жетоны собственности в речных зонах.

При игре вчетвером и впятером:

- 1–5: Игроки размещают нейтральные жетоны собственности в речные зоны в количестве равном значению кубика.
- 6: Игроки не могут разместить нейтральные жетоны собственности в речных зонах.

Первый игрок размещает соответствующее количество нейтральных жетонов собственности в речных зонах по своему выбору. После этого каждый игрок берёт два нейтральных жетона собственности из резерва. Если в игре участвует менее пяти человек, первый игрок берёт четыре нейтральных жетона собственности вместо двух. Затем игру начинает первый игрок, и далее по очереди каждый игрок размещает один из своих жетонов собственности в пустую зону и один нейтральный в другую пустую область. При игре составом менее пяти игроков первый игрок размещает два нейтральных жетона собственности. Наконец, начиная с последнего игрока и в обратном порядке, каждый игрок размещает один из своих жетонов собственности в пустую зону и один нейтральный жетон собственности также в пустую зону. При игре составом менее пяти игроков первый игрок размещает два нейтральных жетона. собственности. После размещения различных жетонов собственности игра продолжается как обычно.

СНИЖЕНИЕ НАЧАЛЬНЫХ РЕСУРСОВ

Во время этапов 10 (Получение стартовых ресурсов) и 11 (Получение стартовых кредитов) подготовки игроки пользуются следующей таблицей вместо "Таблицы 2" на стр. 24.

Таблица 3: Сниженные начальные ресурсы

	2	3	4	5
Кредиты	80	90	100	110
Кварц	0	0	0	0
Руда	0	1	1	1
Вода	2	3	3	3
Энергия	3	2	3	3

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

При взаимном согласии игроки могут использовать одно или оба из следующих дополнительных правил при базовой или продвинутой игре.

ЦЕЛЕНАПРАВЛЕННОЕ ОСВОЕНИЕ

Игроки могут разыгрывать Этап освоения зон Фазы расширения без броска кубика. Вместо этого текущий игрок может освоить любую незанятую зону на свой выбор. В добавок к этому, у текущего игрока всё ещё есть возможность использования строительной лицензии.

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ КАРТЫ

Планета Пар включает три дополнительные карты, ранее напечатанные как промо-карты. Можно использовать одну, несколько или все карты в игре.

Манипуляция ценами

Карта манипуляции ценами позволяет владеющему картой игроку сдвинуть индикаторы цен в терминале ресурсов. Во время Этапа подготовки карт специалистов поместите эту карту в область карт специалистов.

Приобретение карты: Во время Этапа аукциона карт специалистов игрок, выигрывавший первый раунд, получает карту специалиста на свой выбор и карту манипуляции ценами.

Применение карты: Получивший эту карту игрок должен немедленно использовать её. Для этого он изменяет цены в ресурсе терминалов одним из доступных способов:

Слабая манипуляция: Игрок изменяет цену одного ресурса (не кварца) смещением индикатора цены не более чем на три деления вниз или вверх.

Средняя манипуляция: Игрок тратит четыре кредита и изменяет цены любых ресурсов (не кварца) смещением их индикаторов цен не более чем на четыре деления вниз или вверх.

Сильная манипуляция: Игрок тратит восемь кредитов и изменяет цены любых ресурсов смещением их индикаторов не более чем на пять делений вниз или вверх.

Пример: Джейн тратит четыре кредит и использует среднюю манипуляцию, смещая индикатор цены руды на три деления вверх и индикатор цены энергии на одно деление вниз. Она сместила индикаторы цен на максимальное доступное число изменений, и её ход заканчивается.

Возвращение карты: В начале Фазы окончания игрок, владеющий картой манипуляции ценами получает кредиты из резерва в количестве, равном порядковому номеру его карты специалиста. Затем он возвращает карту.

Саботаж

Карта саботажа позволяет игроку помешать одному его сопернику использовать один реактор в его ход. При подготовке карт специалистов поместите карту саботажа в область карт специалистов.

Приобретение карты: В каждой Фазе аукциона карт специалистов после первого игрового раунда игрок, выигравший последние торги получает обе оставшиеся карты: карту саботажа и карту специалиста.

Применение карты: Получивший карту саботажа игрок должен использовать её немедленно. Для этого он выбирает одного соперника. Затем указанный игрок выбирает один из своих реакторов в одной из своих зон и кладёт его на бок, тем самым помечая, что реактор не работает до конца раунда.

Игрок не может переместить или использовать реактор, то есть не может добывать ресурсы или присоединять и отсоединять конвертеры и усилители.

Возвращение карты: В начале Фазы окончания игрок, чей реактор лежит на боку, возвращает его в исходное положение и бросает кубик. Он получает количество кредитов из резерва вдвое больше значения на кубике. Затем игрок, владеющий картой саботажа, возвращает её в область карт специалистов.

Наёмный Перевозчик

Карта наёмного перевозчика позволяет игроку хранить дополнительные ресурсы. При получении карт стартовых перевозчиков поместите карту наёмного перевозчика рядом с игровым полем.

Приобретение карты: В конце Фазы расширения первого раунда игроки устраивают аукцион за карту наёмного перевозчика по тем же правилам, что и аукцион карт специалистов (см. "Аукцион карт специалистов" на стр. 11). Игрок, выигравший торги, получает эту карту. Вместо размещения в резерв кредитов, потраченных им на аукционе, игрок размещает их на карту наёмного перевозчика. Они служат напоминанием того, какую ставку сделал игрок для приобретения карты наёмного перевозчика; эти карты нельзя тратить.

Применение карты: Игрок может использовать эту карту для хранения дополнительных ресурсов. Наёмный перевозчик может вмещать три ресурса любого типа и в любой комбинации.
Если игрок теряет контроль над картой наёмного перевозчика, он может перераспределить ресурсы на нём на другие карты перевозчиков. Если места на них недостаточно, избыток ресурсов возвращается в резерв.

Возвращение карты: В конце Фазы расширения после получения карты наёмного перевозчика, игрок может оставить её или выставить на аукцион. Чтобы оставить карту на следующий раунд, он тратит количество кредитов равное ранее уплаченному в прошлых торгах (количество кредитов, помещённое на эту карту). Затем он удаляет все кредиты с карты перевозчика и помещает их в резерв. Он не может оставить карту наёмного перевозчика на третий раунд подряд. Однако ничто не мешает ему сделать самую высокую ставку и выиграть эту карту на аукционе по обычным правилам.

АВТОРЫ

Game Design: H.G. Thiemann
Producer: Mark O'Connor
Original English Rules: Patrick Korner
Technical Writing: Adam Baker
Graphic Design: David Ardila with Chris Beck and Brian Schomburg
Cover and Card Art: Ian McQue
3D Sculpting and Concepting: Jason Beaudoin
Managing Art Director: Andrew Navaro
Art Administration: Zoë Robinson
Production Management: Eric Knight
Production Coordination: John Britton, Megan Duehn, and Jason Glawe
Managing Game Producer: Steven Kimball
Executive Game Designer: Corey Konieczka
Executive Game Producer: Michael Hurley
Publisher: Christian T. Petersen

The designer would like to thank all playtesters and people who helped create this game. In particular: the Hippodice Game Club, all players at AllGames4you, Malte and Helge Thiemann, Wolfgang and Erika Fleiter, Martin Götz, Harald Bilz, Heiko Eller, Oliver Erhardt, Heribert Bertram, Michal Scharf, Jürgen Kiesheyer, Karin and Mathias Michels, Oliver Warzecha, Claudia and Uwe Dinglinger, as well as Uwe Rosenberg, Basti, Keith Hurley, Lukas Litzsinger, Brady Sadler, and many more.

© 2013 Fantasy Flight Publishing, Inc. No part of this product may be reproduced without specific permission. Copyright of the German version by Heidelberger Spieleverlag. *Planet Steam*, Fantasy Flight Games, Fantasy Flight Supply, and the FFG logo are ™ or ® of Fantasy Flight Publishing, Inc. Fantasy Flight Games is located at 1975 West County Road B2, Suite 1, Roseville, Minnesota, 55113, USA, and can be reached by telephone at 651-639-1905. Retain this information for your records. Warning! Not suitable for children under 3 years due to small parts. Choking hazard. Actual components may vary from those shown. Made in China. **THIS PRODUCT IS NOT A TOY. NOT INTENDED FOR USE OF PERSONS 13 YEARS OF AGE OR YOUNGER.**

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ ДЛЯ РАЗНОГО КОЛИЧЕСТВА ИГРОКОВ

В зависимости от количества игроков используйте таблицы и диаграммы, представленные ниже для подготовки к игре. Таблица 1 устанавливает доступное количество ресурсов в терминале и сертификатов в резерве. Таблица 2 задаёт начальное количество кредитов и ресурсов, получаемых каждым игроком. Диаграмма изображает стартовое положение жетонов собственности на карте.

Таблица 1: Количество ресурсов и доступные сертификаты

Число игроков	2	3	4	5
Кварц	4	5	6	7
Руда	7	8	9	10
Вода	6	7	8	10
Энергия	10	12	14	16
Строит. лицензии	6	6	7	7
Элитные кварталы	4	5	6	7

Таблица 2: Стартовые кредиты и ресурсы

Число игроков	2	3	4	5
Кредиты	100	110	120	130
Кварц	0	0	1	1
Руда	1	2	2	2
Вода	3	4	3	3
Энергия	3	2	3	4

2 игрока

3 игрока

4 игрока

5 игроков