

Pulsar 2849

ПОДГОТОВКА

- Поле кубиков: выбрать сторону для 2/3 или 4 игроков
- Поле звёздного кластера:
 - Можно использовать любую сторону, но для первой игры рекомендуется сторона со значком «*» (без тупиковых маршрутов).
 - Разместите красный кубик и 7/9 серебряных кубиков (для 2-3/4 игроков) в центре поля («чёрная дыра»).
 - Произвольным образом разместите **16** тайлов планетарных систем лицом **вниз** на соответствующие области.
- Поле Гиродинов (Gyrodyne):
 - Сложите тайлы, отсортировав по типу (малый/средний/большой).
 - Разместите стопки наград за строительство одинаковых Гиродинов (7 ПО над 4 ПО).
- Поле модификаторов кубиков: сложите модификаторы на соответствующие места.
- Тайлы целей: разместите рядом с полем **3** произвольных тайла, произвольной стороной вверх. Первая игра: используйте тайлы со значком «*».
- Поля технологий:
 - Используйте произвольные поля, по одному каждой категории I, II и III (для первой игры – AI, AII, AIII).
 - Разместите их в порядке возрастания I→III от основного поля.
 - Разместите **Маркер времени**, чтобы он указывал на технологии, ближайшие к основному полю.
- Тайлы передатчиков (Transmitter)
 - Сложите тайлы **A** над **B** над **C**, каждая группа перемешивается и кладётся буквой категории вверх.
 - Разместите верхние **3** тайла лицом вверх рядом с основным полем.
- Бонусы исследования (Exploration): перемешайте тайлы и сложите лицом вниз.
- Инженерные кубы (Engineering Cubes) и токены на 4 куба разместите рядом.
- **Каждый игрок получает:**
 - фишки своего цвета: 2 ракеты (**3** при игре вдвоём), **6** колец заявления прав на Пульсары (Pulsar claim rings), 1 тайл 100 ПО и диски маркеров игрока;
 - **1 ±1** модификатор кубика;
 - 1 произвольное поле штаб-квартиры (HQ): до броска кубиков решите, какую сторону использовать.
- Разместите 1 ракету (**2** при игре вдвоём) каждого игрока на *треке порядка хода* на Поле кубиков в произвольном порядке (при игре вдвоём: 1-й игрок на 1 и 3 месте, 2-й – на 2 и 4). Затем:
 - разместите маркеры игроков стопкой на *треке Инициативы* и *Инженерном треке* в соответствии с треком порядка хода, но в **обратном** порядке (последний игрок – сверху);
 - разместите маркеры игроков на *треке подсчёта ПО* в соответствии с порядком хода: **4ПО + положение** на треке порядка хода;
 - в обратном порядке относительно порядка хода разместите ракеты на свободных входных воротах.

ПУТИ ПОЛУЧЕНИЯ ПОБЕДНЫХ ОЧКОВ

- Во время фазы действий (Action Phase):
 - первый из игроков, начавший строительство на основном поле 2 Гиродинов одинакового размера
 - при запуске (перевороте тайла) некоторых передатчиков (transmitter)
 - тайл исследований, при завершении полёт в системе и размещении станции на голубой планете
 - при получении патентов на некоторые технологии
 - некоторые проекты штаб-квартиры: или немедленное получение ПО, или возможность получения ПО за инспекцию врат определённого цвета (Gate Run)
- Во время фазы производства (Production Phase):
 - некоторые запущенные передатчики (online transmitters) приносят или позволяют купить ПО
 - завершённые (вращающиеся) Гиродины
 - патенты на некоторые технологии
 - при игре вдвоём: 3-е место на Инженерном треке
- Во время финального подсчёта:
 - патенты фиолетового цвета
 - тайлы целей
 - Пульсары **без завершённых** (вращающихся) Гиродинов
 - **незавершённые** (в разработке) Гиродины
 - оставшиеся инженерные кубы
 - положение на треке Инициативы
 - за количество построенных станций

ОБЗОР ИГРОВОГО ПРОЦЕССА

- 8 раундов, каждый из 3 фаз:
 - **фаза кубиков:** выбор кубиков
 - **фаза действий:** применение кубиков
 - **фаза производства:** подсчёт ПО, производство инженерных кубов, подготовка следующего раунда
- Финальный подсчёт очков

ФАЗА КУБИКОВ

- Первый игрок бросает все серебряные кубики, затем размещает их на соответствующие места на поле кубиков
 - вариант равного старта: в первом раунде разместить кубики на места 2-5 (на 4-х: 1-6) и бросить только 3.
- Определите медиану полученных значений кубиков и разместите маркер медианы на это место. Если **больше** кубиков слева/справа, то передвиньте маркер в **этом** направлении.
- В порядке хода, затем в обратном порядке игроки выбирают кубик с поля кубиков, пока каждый не получит **2** (при игре вдвоём последовательность выбора зависит от порядка хода, обозначенном 2 ракетами).
Если кубик слева/справа от маркера медианы:
 - игрок двигает маркер Инициативы или Инженерный маркер в том же направлении и на столько делений, сколько делений отделяет кубик от медианы;
 - если возможно, игрок должен выбрать кубик (и маркер, при игре вдвоём), выбор которого не приведёт к движению маркера за пределы трека;
 - маркеры, которые должны оказаться за пределами трека, вместо этого помещаются на крайнее положение на треке;
 - если любые маркеры уже присутствуют на этом месте, маркер игрока размещается сверху.

ФАЗА ДЕЙСТВИЙ

- В соответствии с треком порядка хода, каждый игрок выполняет **все свои действия** (в любом порядке):
 - используйте все ваши серебряные кубики и **максимум** один бонусный (красный) кубик (если он есть);
 - возможно изменение каждого кубика с помощью **одного** модификатора; результат может быть **> 6 или < 1**;
 - разместите использованные кубики в центре поля;
 - верните использованные модификаторы в запас.
- **Возможные действия с помощью кубиков:**
 - Покупка модификатора кубиков.
 - Полёт исследовательского корабля (Survey Ship).
 - Строительство Гиродина.
 - Строительство энергопередающего комплекса (Energy Transmission Array).
 - Оформление патента на технологии.
 - Работа над специальными проектами (в штаб-квартире).
- **Возможные свободные действия (без кубиков):**
 - Освоение Пульсара(ов).
 - Копирование оставшихся на поле выбора кубиков.

ДЕЙСТВИЯ

- **Покупка модификатора кубиков (кубик = тип модификатора)**
 - Потратьте кубик  или  : купите один модификатор ± 1 .
 - Потратьте кубик  : купите один модификатор **+2**.
 - Модификаторы не ограничены количеством жетонов в запасе.
- **Полёт исследовательского корабля (кубик = расстояние)**
 - Потратьте кубик, чтобы двигаться вдоль изображённых маршрутов, **ровно** на такое количество сегментов, которое соответствует значению кубика.
 - Нельзя использовать для перелёта сегмент чаще, чем 1 сегмент/1 кубик
 - тупиковые пути имеют 2 сегмента, поэтому можно совершить полёт в обе стороны за одно действие перелёта;
 - если полёт завершается на планете или Пульсаре в тупиковом сегменте, возьмите **дополнительный** бонусный исследовательский тайл.
 - Возможен подсчёт ПО за инспекцию врат (Gate Run) (см. специальные проекты) за определённый тип врат.
 - Если вы посещаете неисследованную (лежащую лицом вниз) звёздную систему (= пролетаете через неё или заканчиваете полёт), переверните её лицом вверх
 - разместите маркер неиспользуемого цвета на все планеты, отмеченные числом большим, чем число игроков.
 - Размещение станции:
 - максимум 1/планету и 1/игрока/систему;
 - при пролёте **через** систему приоритет – необитаемые планеты (т.е. можно размещать станцию на голубую планету только, если нет доступных необитаемых);
 - при **завершении** движения в системе, приоритет – голубые планеты (т.е. можно размещать станцию на необитаемых только, если нет доступных голубых);

- при постройке станции на **голубой** планете, получите **либо** исследовательский бонус системы (изображённый на тайле системы), **либо** исследовательский бонусный тайл.
- o Если перемещение **завершается** на незанятом Пульсаре, Вы можете заявить на него права (максимум 6/игрока): разместите кольцо своего цвета на Пульсар.
- **Строительство Гиродина (кубик = размер)**
 - o Потратьте кубик  /  /  , чтобы получить тайл Гиродина S/M/L (малый/средний/большой) с поля Гиродинов, и разместить в свою **игровую зону**, в разработку (“under construction”).
 - o Потратьте кубик  /  /  , чтобы завершить строительство Гиродина S/M/L, размещённого на Пульсаре: переверните Гиродин на сторону вращения (“spinning”).
- **Строительство энергопередающего комплекса (кубик = стоимость передатчика)**
 - o Потратьте кубик, совпадающий с **любым** символом на передатчике (доступно 3/раунд), чтобы получить его:
 - разместите передатчик в вашей игровой области с маркером игрока на оплаченной кубиком цене;
 - необходимо сразу **или** присоединить передатчик к другому передатчику, **или** начать новый комплекс.
 - o Можно платить указанную цену в любой последовательности, даже несколько раундов; оплаченная цена отмечается маркером игрока. Когда вся цена выплачена, передатчик включается (“online”):
 - сразу получите изображённые бонусы;
 - переверните тайл передатчика; если присоединённый передатчик перевернут, можете использовать полученное изображение бонусного (красного) кубика, но **только в этот ход**.
- **Оформление патента на технологии (кубик = цена технологии)**
 - o Доступны технологии, отмеченные маркером времени и внутрь от них к основному игровому полю.
 - o Потратьте кубик, совпадающий с ценой, отметьте маркером. Получите немедленный бонус или способность.
 - o Можно патентовать технологии, дающие красный кубик, только если он используется **в текущем ходу**.
 - o Технологии с одним полем для маркера:
 - в каждом раунде только 1 игрок может патентовать такие технологии, в конце раунда его маркер сдвигается вниз;
 - при игре вдвоём только один игрок может патентовать технологию с одним полем для маркера.
- **Работа над специальными проектами (кубик = цена проекта)**
 - o Только при игре со штаб-квартирами.
 - o Только проекты в нижнем ряду штаб-квартиры или те, под которыми расположены только завершённые проекты, доступны для работы.
 - o Проект может быть завершён только один раз.
 - o Потратьте указанный кубик и пометьте маркером проект. Получите немедленный бонус или возможность осуществить инспекцию врат (Gate Run).
 - можно завершать проект, дающий красный кубик, только если он используется в **текущем ходу**;
 - инспекция врат (Gate Run): во время будущего действия Полёт, получите ПО, указанные на проекте за каждые пройденные врата указанного цвета, затем пометьте проект вторым маркером.
- **Освоение Пульсара (без траты кубиков)**
 - o Вы можете совершить это действие в любой ваш ход, любое количество раз, не тратя кубик.
 - o Если на поле имеются отмеченные Вами Пульсары без Гиродина, Вы можете разместить на них Гиродины из Вашей игровой области лицом вниз – положение «в разработке» (“under construction”):
 - первый игрок, у которого имеется 2+ Гиродинов одинакового размера **на поле**, получает 7 ПО;
 - второй игрок, разместивший 2+ одинаковых Гиродинов того же размера, получает 4 ПО.
- **Копирование оставшихся на поле выбора кубиков (без траты кубиков и перемещения маркеров на треках)**
 - o Во время Вашего хода, Вы можете потратить **4** инженерных куба, чтобы получить бонусный кубик.
 - o Поверните бонусный (красный) кубик на число, совпадающее с одним из оставшихся на поле выбора кубиков.
 - o Максимум – один бонусный (красный) кубик / ход / игрока из **любого** источника.

ФАЗА ПРОИЗВОДСТВА (после хода всех игроков)

1. Установите новый порядок хода на основании трека Инициативы (первый – крайний слева/сверху).
2. Получите награды за Инженерный трек, в соответствии с позицией (первый – крайний слева/сверху):
 - o 2 игрока: 1/2/3-й получают 2 инженерных куба/1 инженерный куб/1 ПО
 - o 3-4 игрока: 1/2-й получают 3/2 инженерных куба
3. Штрафы: потеряйте 1/2 ПО за Ваши метки на крайних справа позициях треков (минимум – 0 ПО).
4. Запущенные передатчики приносят инженерные кубы и/или ПО.
5. Завершённые (вращающиеся) Гиродины приносят ПО = значение на Гиродине + значение на текущем положении маркера времени (“+?” = значение маркера медианы, округлённое вверх).
6. Зелёные технологии приносят ПО.
7. Подготовьтесь к следующему раунду (пропускается в 8 раунде):
 - o Сбросьте оставшиеся передатчики и откройте 3 новых.
 - o Технологии с 1 областью для патентования: сместите маркер вниз (**не** выполняется для 2 игроков).
 - o Переместите маркер времени на следующий ряд технологий, дальше от игрового поля.

КОНЕЦ ИГРЫ

- Игра завершается после 8-го раунда.
- Финальный подсчёт:
 - Патенты на фиолетовые технологии.
 - Тайлы целей – игрок, выполнивший условие:
 - получает указанные ПО;
 - может потратить инженерные кубы, чтобы купить дополнительные бонусные ПО;
 - если выполнено предыдущее действие, можно также потратить кубы на приобретение второго ряда бонусных ПО (если присутствуют).
 - Ваши кольца на Пульсарах, **без завершённых Гиродинов**: 1 ПО за каждое.
 - Гиродины в разработке ("**under construction**") (в игровой области игрока или на поле): 1 ПО за каждый.
 - Оставшиеся инженерные кубы: 1 ПО / 2.
 - Маркеры игрока на треке Инициативы:
 - 2 и 4 игрока: 1/2/3-й получают 7/4/2 ПО;
 - 3 игрока: 1/2-й получают 7/4 ПО.
 - Станции: ПО за общее количество (#) на планетах:

#	ПО	#	ПО
2	2	8	20
3	4	9	25
4	6	10	30
5	9	11	36
6	12	12	42
7	16	13	50

Каждая дополнительная (>13): +3 ПО

- Побеждает игрок с наибольшим числом ПО. При ничьей побеждает первый на треке Инициативы.