

ПЛАНЕТА 5P



8+



3-5



30 мин.

ПРАВИЛА ИГРЫ

Наша планета была уничтожена. В отчаянных поисках нового дома мы обнаружили планету 5P. Здесь почти настоящая пустыня, запасы воды скудны, а мы, как оказалось, не единственные, кто добрался сюда. Нам придётся сражаться с другими кланами за ресурсы этого нового мира.

Копая колодцы, мы обнаружили нечто удивительное — многочисленные технологии прежних обитателей планеты 5P. Эти замысловатые изобретения помогут нам освоиться и приблизят к захвату контроля над планетой.

ЦЕЛЬ ИГРЫ

Каждый игрок становится главой клана. На протяжении 15 раундов вы будете соперничать с другими кланами за главенство на планете 5P.

В каждом раунде вы можете выполнить одно действие из пяти возможных:

-  **РАСКОПАТЬ** древние технологии,
-  **РАЗРАБАТЫВАТЬ** недра в поисках воды,
-  **РАЗГРЕБИТЬ** поселения соперников,
-  **РАЗВЕДАТЬ** территории,
-  **РАСШИРИТЬ** ваши возможности.

Выиграет клан, который наберёт больше всего победных очков. Победные очки начисляются в конце игры за освоенные технологии и фишки воды.

СОСТАВ ИГРЫ



ПЕРСОНАЛЬНАЯ ИГРОВАЯ ЗОНА



- А** Место для выбранной карты действия
- Б** Место для найденных технологий
- В** Стопка сброса карт действий

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

- 1 Каждый игрок получает по 5 карт действий (по 1 карте каждого типа: **РАСКОПКИ**, **РАЗРАБОТКА**, **РАЗГРАБЛЕНИЕ**, **РАЗВЕДКА** и **РАСПИРЕНИЕ**).
- 2 Выложите по 1 случайной карте поселения лицевой стороной вверх перед каждым игроком.
- 3 Каждый игрок получает 1 ширму и 5 фишек воды. Фишки воды всегда должны находиться за ширмой.
- 4 Сформируйте общий запас из оставшихся фишек воды. Их количество не ограничено. Если фишки воды закончились, используйте любую подходящую замену.
- 5 Перемешайте карты технологий, сформируйте из них стопку и поместите её лицевой стороной вверх в центре стола.

ОПИСАНИЕ КАРТ ДЕЙСТВИЙ

А **Порядок активации.** В каждой раунде карты действий применяются в порядке активации, начиная с карты с наименьшим номером.

Б **Символ.** У каждого действия есть свой символ: **РАСКОПКИ**, **РАЗРАБОТКА**, **РАЗГРАБЛЕНИЕ**, **РАЗВЕДКА** и **РАСПИРЕНИЕ**.

В **Основное действие.** В нижней части каждой карты есть символ, показывающий действие, которое может быть выполнено с помощью данной карты. Эффект действия можно улучшить с помощью карт технологий, которые вы приобретаете.



ОПИСАНИЕ КАРТ ТЕХНОЛОГИЙ

Г **Улучшаемые действия.** Каждая приобретённая вами карта технологии может улучшить эффекты 2 основных действий. Символы в верхних углах указывают на улучшаемое действие, а также на тип улучшения (см. «Использование улучшений» на с. 4).

Д **Кристаллы.** Кристаллы — основной способ получить победные очки. Только активированные кристаллы учитываются при подсчёте победных очков в конце игры (см. «Активация кристаллов» на с. 3).



АКТИВАЦИЯ КРИСТАЛЛОВ

Чтобы активировать кристалл, он должен быть окружён 2 ветвями лаврового венка (). Центральный кристалл карты технологии уже активирован, а кристаллы по краям карты можно активировать, только соединив их с краями других карт технологий (см. «Размещение технологий» на с. 6).



ХОД ИГРЫ

Игра длится 15 раундов. Каждый раунд состоит из четырёх этапов:

- I Открытие новой технологии
- II Выбор карты действий
- III Выполнение действий
- IV Сброс сыгранной карты

Затем начинается новый раунд, в котором повторяются все вышеперечисленные этапы.

В конце 15-го раунда стопка карт технологий опустеет и наступит конец игры. Вы должны будете подсчитать победные очки, чтобы определить победителя.

I Открытие новой технологии

Возьмите верхнюю карту из стопки карт технологий и поместите её рядом не переворачивая. Если рядом со стопкой остались карты после предыдущих раундов, сместите их в сторону и расположите новую карту рядом со стопкой. Ряд открытых карт технологий называется рынок. Верхняя карта стопки технологий не относится к рынку и её нельзя купить.

Важно. Максимальное количество карт технологий на рынке равно количеству игроков минус одна карта (см. таблицу ниже). Если количество технологий на рынке превысило максимальное на 1 карту, сбросьте ту карту, которая дольше всего находилась на рынке.

Игроки	Максимальное количество технологий
3	2
4	3
5	4



Пример. Сброс карты при игре вчетвером

II Выбор карты действий

Каждый игрок выбирает из руки одну из доступных карт действий и помещает её лицевой стороной вниз перед собой. Выбранная игроком карта определит действия, которые он сможет выполнить на следующих этапах. В этой игре важно предугадывать действия ваших соперников. Рекомендуем обращать внимание на карты действий, лежащие в их стопках сброса.

III Выполнение действий

Когда все игроки сыграли карты действий, каждый открывает свою карту и выполняет её действие. Все карты разыгрываются по одной за раз в следующем порядке: сначала **РАСКОПКИ**, затем **РАЗРАБОТКА**, потом **РАЗГРЕБЛЕНИЕ**, **РАЗВЕДКА** и, наконец, **РАСПИРЕНИЕ**.

В случае, если два или более игроков выбрали одно и то же действие, они выполняют его одновременно, а если невозможно, то по очереди, в любом порядке.

В течение игры вы можете получить карты технологий, которые улучшат ваши основные действия. Применяя эффект карты действия, вы должны сначала использовать эффект улучшения карт технологий, связанных с этим действием (если возможно), а затем выполнить само основное действие.

III/I Использование улучшений

Проверьте, есть ли у вас технологии, которые могут улучшить сыгранную вами карту действия. Если такие технологии есть, используйте их соответствующие улучшения.

Ниже описаны 4 типа улучшений, которые можно встретить на картах технологий:

1

Получите 1 фишку воды из общего запаса.



Бросьте кубик и получите количество фишек воды из общего запаса, равное выпавшему результату.

X
1

Получите 1 фишку воды из общего запаса за каждую карту действия указанного типа, которую сыграли в этом раунде.



Украдите 1 фишку воды у каждого игрока, который сыграл в этом раунде карту действия указанного типа.



Пример. Игрок, у которого есть эта технология, получит следующие улучшения (пока эти символы видны):

A Всякий раз при выкладывании карты **РАСПИРЕНИЕ** украдите 1 фишку воды у каждого участника, сыгравшего карту **РАЗРАБОТКА**.

B Всякий раз при выкладывании карты **РАЗВЕДКА** бросьте кубик и получите количество фишек воды из общего запаса, равное выпавшему результату.

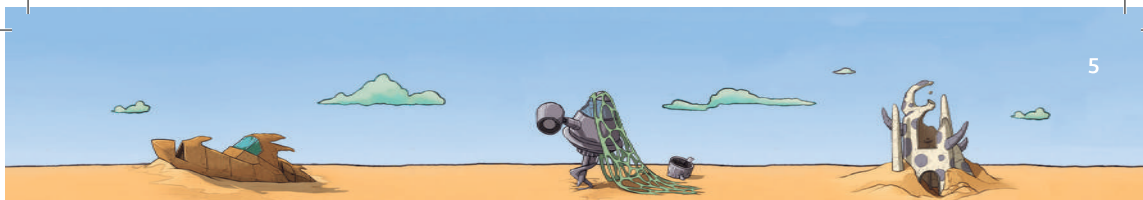
III/II Применение эффектов

Каждая карта позволяет выполнить одно действие. На результаты действия могут влиять карты, сыгранные другими игроками.

Типы действий



Участвуйте в аукционе, чтобы получить одну из доступных на рынке карт технологий. Аукцион проводится двумя различными способами в зависимости от того, сколько игроков в нём участвует (см. «Проведение аукциона» на с. 5). Купив технологию на аукционе, немедленно поместите её в вашу игровую зону, следуя правилам размещения технологий (см. «Размещение технологий» на с. 6).



Возьмите указанное в таблице количество фишек воды из общего запаса в зависимости от количества игроков, сыгравших эту же карту действия в текущем раунде. Например, если вы были единственным, кто сыграл **РАЗРАБОТКУ**, получите 4 фишки воды; если два игрока сыграли **РАЗРАБОТКУ**, каждый из них получит по 2 фишки воды и так далее.



Украдите воду у игроков, сыгравших **РАСКОПКИ** и **РАСШИРЕНИЕ**. Количество фишек воды, которое каждый из этих игроков должен вам отдать, зависит от числа игроков, которые сыграли эту же карту в текущем раунде. Если у игрока не хватает фишек воды, получите недостающие из общего запаса.



Бросьте кубик и получите количество фишек воды, равное выпавшему результату. Кроме того, в следующем раунде вы сможете выбрать и открыть свою карту действия после того, как ваши соперники сыграют и откроют свои карты. Если два и более игрока выбрали это действие, в следующем раунде они должны одновременно выбрать и открыть свои карты после того, как откроют свои карты игроки, не проводившие **РАЗВЕДКУ** в текущем раунде.



Верните в руку все сброшенные вами карты действий (в том числе и эту карту).

IV Сброс сыгранной карты

Каждый участник, сыгравший **РАСКОПКИ** и получивший карту технологии, **РАЗРАБОТКУ**, **РАЗГРЕБЛЕНИЕ** или **РАЗВЕДКУ**, помещает в свою стопку сброса использованную карту действия лицевой стороной вверх так, чтобы все могли её видеть. Любой, кто сыграл **РАСКОПКИ**, но не получил технологию, вместо сброса возвращает эту карту себе в руку.

Любой, кто сыграл **РАСШИРЕНИЕ**, возвращает себе в руку эту карту, а также остальные карты из своей стопки сброса.



Пример. Расположение карт в стопке сброса

Затем начинается новый раунд, в котором повторяются заново все этапы.

ПРОВЕДЕНИЕ АУКЦИОНА

Аукцион для 1 игрока

Если вы были единственным, кто сыграл **РАСКОПКИ**, выполните по порядку следующие шаги.

- Сделайте ставку на аукционе, взяв в руку желаемое количество фишек воды из личного запаса, затем покажите её остальным игрокам. Вы должны поставить хотя бы 1 фишку воды.
- Бросьте кубик.
- Сравните результаты. Если ваша ставка меньше либо равна результату броска кубика, вы покидаете аукцион. Верните 1 фишку воды в общий запас, а оставшиеся фишки ставки — в личный запас.



Кроме того, в конце раунда не сбрасывайте карту **РАСКОПКИ**, а **верните её в руку** ↻. Карта **РАСКОПКИ** сбрасывается только в том случае, если вы, сыграв её, получили технологию в текущем раунде.

- Если ваша ставка больше значения результата броска кубика, получите любую технологию с рынка. Верните вашу ставку в общий запас и разместите выбранную технологию в свою игровую зону, соблюдая правила размещения технологий.

Примечание. Если ваша ставка не превышает результат броска кубика, вы не получите карту технологии.

Аукцион для 2 и более игроков

Если 2 и более участника сыграли карту **РАСКОПКИ**, они выполняют по порядку следующие шаги.

- Каждый из них становится участником аукциона и должен сделать ставку, взяв любое количество фишек воды в руку. Участники должны сделать ставку хотя бы с 1 фишкой воды.
- Участники аукциона обязаны одновременно открыть свои ставки.
- Любые участники, сделавшие одинаковую ставку, удаляются из аукциона. Побеждает оставшийся игрок с наибольшей ставкой.

Примечание. Возможна ситуация, когда все игроки будут удалены из аукциона. В этом случае победителя нет!

- Победитель аукциона должен вернуть свою ставку в общий запас, выбрать одну из технологий, доступных на рынке, и добавить её в свою игровую зону (см. «Размещение технологий» ниже).

- Если на рынке остались карты технологий, участник аукциона, занявший второе место, должен вернуть свою ставку в общий запас, выбрать одну из доступных технологий и так далее.

- Участники, удалённые из аукциона (и не получившие технологию), должны вернуть по 1 фишке воды в общий запас и забрать оставшиеся фишки ставки назад, поместив их за ширмами. Кроме того, в конце раунда они не сбрасывают свою карту **РАСКОПКИ**, а возвращают её в руку ↻. Карта **РАСКОПКИ** сбрасывается только в том случае, если вы, сыграв её, получили в текущем раунде технологию.

Получив технологию, поместите её в свою игровую зону, соблюдая правила «Размещения технологий», описанные ниже.

РАЗМЕЩЕНИЕ ТЕХНОЛОГИЙ

Получив карту технологии вы немедленно помещаете её в свою игровую зону либо отдельно, либо соединив её с другими картами технологий, которыми владеете. Карта технологии, расположенная в зоне игрока любым из этих способов, позволяет пользоваться её эффектом, улучшающим одно из основных действий.

Правила соединения карт технологий

1. Новую карту технологии можно присоединить к карте поселения и/или к карте технологии, лежащей в игровой зоне, если у этих двух карт есть общий символ основного действия на противоположных сторонах. При соединении новая карта по вашему выбору кладётся либо поверх, либо под низ другой карты. Активным становится тот символ, который расположен сверху.



2. Две или более карт, соединённых друг с другом хотя бы одной стороной, называются группой технологий. У игрока может быть любое количество технологий, расположенных отдельно или в группе.



3. Соединённые группы технологий нельзя разделять до конца игры. Они могут присоединяться к новым картам технологий только целиком.

4. С каждой стороны новая карта технологий может быть соединена с группой технологий или с отдельной технологией.



Соединение технологий нужно для того, чтобы активировать кристаллы на карте технологий. Когда вы соединяете 2 технологии, то крайний кристалл окружается 2 ветвями лаврового венка (☞). Такой кристалл принесёт ПО в конце игры.



КОНЕЦ ИГРЫ

Игра завершается в конце 15-го раунда. Подсчитайте ПО следующим образом.

- За каждые 2 фишки воды, оставшиеся в вашем личном запасе, получите 1 ПО.
- Количество ПО за кристаллы подсчитывается отдельно по каждому виду кристаллов и зависит от их количества в вашей игровой зоне. Только активированные (окружённые ветвями лаврового венка (X) с обеих сторон) кристаллы приносят ПО. Кристалл (X) — это джокер, вы можете считать его кристаллом любого типа.

Количество ПО, которое приносят активированные кристаллы одного типа указано справа.

$$\text{Кристалл} \times 1 \rightarrow (1)$$

$$\text{Кристалл} \times 2 \rightarrow (3)$$

$$\text{Кристалл} \times 3 \rightarrow (6)$$

$$\text{Кристалл} \times 4 \rightarrow (10)$$

$$\text{Кристалл} \times 5 \rightarrow (15)$$

$$\text{Кристалл} \times 6 \rightarrow (21)$$

(максимум)

Примечание. Если у вас больше 6 кристаллов одного типа, они принесут вам только 21 ПО — это максимум победных очков для кристаллов одного типа.

Игрок, набравший больше всего победных очков, выигрывает. В случае ничьей побеждает претендент, у которого в личном запасе больше всего фишек воды. При дальнейшей ничьей все претенденты объявляются победителями.

ПРИМЕР ПОДСЧЁТА ПО



Ката				
2				
10				
6				
1				
Σ	19			

Катя завершает игру с 3 синими, 3 зелёными и 1 фиолетовым активированными кристаллами. Она решает учесть (X) в качестве синего. Таким образом, она получает 10 ПО за синие

кристаллы, 6 ПО за зелёные кристаллы и 1 ПО за фиолетовый кристалл. Кроме того, она получает 2 ПО за 5 фишек воды в своём личном резерве. Её суммарный результат — 19 ПО.



Автор игры: Дэвид Брэйн
Иллюстрации: Андреа Тревела
Графический дизайн: Лаура Мена

