

Добро пожаловать в будущее!

В далеком будущем Человек Разумный медленно, но верно приспосабливался к жизни вне нашей планеты. Солнечная система колонизировалась в течение многих столетий, и в течение многих столетий люди приспосабливались и изменялись, успешно эволюционировав, в пять различных рас, адаптированных для жизни в разнообразных климатических условиях.

Но наша звезда, Солнце, истощается, и теперь наступает время, чтобы человечество сделало заключительный скачок, за пределы знакомых звезд …

В AdAstra (“К Звездам”), Вы будете представлять одну из пяти рас будущего человечества, в ее исследовании галактики.

Вы отправитесь в путешествие к звездам, где Вы найдете таинственные артефакты давно потерянной инопланетной цивилизации. Ваши космические корабли будут садиться на необитаемых мирах, и разведывать месторождения драгоценных руд. Вы создадите колонии для своих людей, усовершенствуете фабрики, и построите огромные космические корабли. С обладанием мощных технологий, Вы будете способны к терраформированию миров – изменений условий окружающей среды на недавно обнаруженных планетах, чтобы сделать их пригодными для жизни Ваших людей.

Какая раса сможет создать самую большую цивилизацию во вселенной?

Краткий обзор игры

Каждый игрок управляет расой, которая хочет расширить свое присутствие в галактике, исследуя новые планеты и устанавливая на них колонии.

Контролируя планеты, Вы сможете собирать ресурсы, которые Вы будете использовать позже, чтобы исследовать другие планеты, строить колонии и фабрики, и, иногда, терраформировать отдаленные миры.

Все эти действия совершаются, при использовании Карт Действий. Игроки будут по очереди выкладывать свои карты на специальное поле во время фазы планирования, в начале каждого игрового раунда.

Действия совершаются по очереди, во время фазы действий, и каждый игрок может играть, когда новая карта приходит в игру. Когда каждая из карт действий, на поле для планирования, была выполнена, игровой круг закончен, и новый начинается, с новой фазы планирования.

Как победить

Игроки, успешно развивающие свою цивилизацию, получают очки победы. Игра заканчивается, когда один из игроков наберет 50 победных очков, или когда все планеты будут исследованы. В конце раунда, в котором было выполнено любое из условий, игра заканчивается, и игрок набравший большинство победных очков - выигрывает

Компоненты

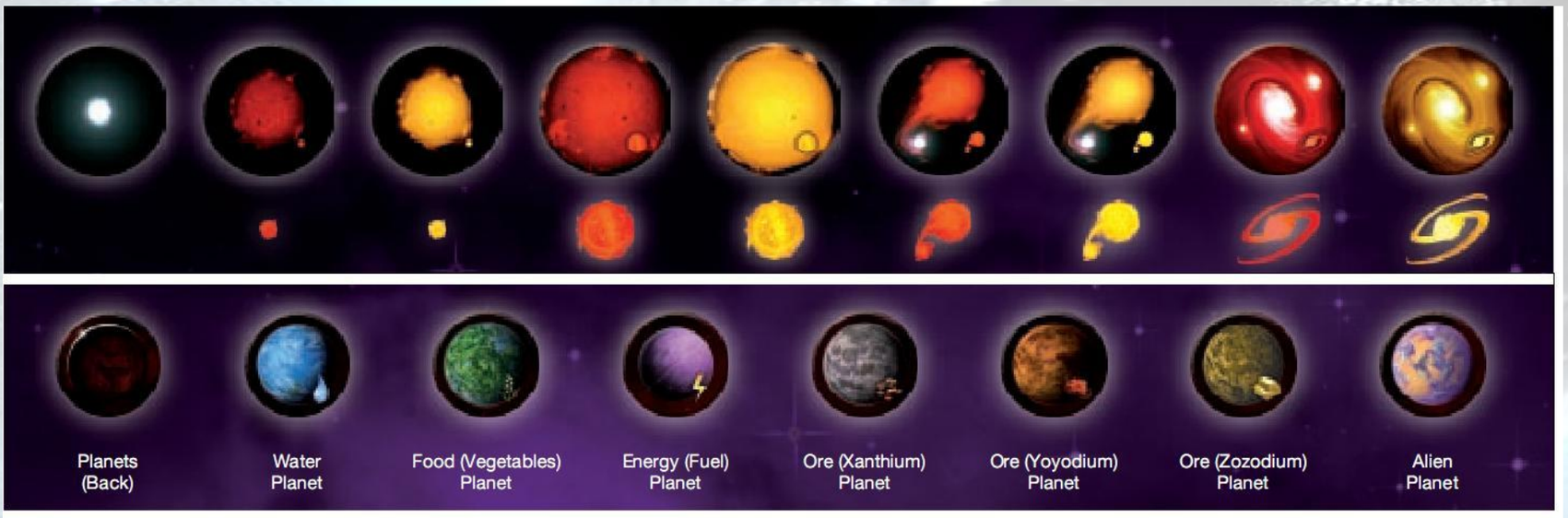
В Вашей коробке с игрой AdAstra Вы найдете следующие компоненты:

— 1 поле для планирования
— 150 карт ресурсов, по 25 каждого ресурса
— 55 карт Действий, 11 на игрока
— 25 фигурок космического корабля, 5* на игрока
— 25 фигурок колонии, 5* на игрока
— 25 фигурок фабрик, 5* на игрока
— 25 фигурок терраформеров, 5* на игрока
— 11 карт инопланетных артефактов (включая 2 дополнительных карты)
— 2 картонки с элементами, содержащие:
— 43 планеты:
— 8
— 6
— 6
— 6
— 6
— 6
— 5 планет погибшей Древней цивилизации (далее – Древняя цивилизация)

— 9 звезд
— 5 фишек подсчета очков — по одной на игрока
— 1 маркер первого игрока
— 5 листов с кратким содержанием правил
* Отметьте: 1 фигурка каждого типа каждого цвета включена в игру как замена для потерянных или сломанных. Каждому игрок использует только 4 фигурки каждого типа во время игры. Прежде, чем играть в AdAstra первый раз, разделите все карты на отдельные колоды и тщательно извлеките картонные части. Распределите пластмассовые компоненты по цветам. Убедитесь все компоненты вне досягаемости маленьких детей и животных.

КРАТКИЙ ОБЗОР КОМПОНЕНТОВ

В игре есть девять различных звезд, различаемые формой и цветом. Каждой звезде соответствует изображение, используемое в картах действий, как показано ниже.



Солнце (Стартовая Система), Маленькая Звезда (красная), Маленькая Звезда (желтая), Большая Звезда (Красная), Большая Звезда (желтая), Двойная звезда (красная), Двойная звезда (Желтая), Туманность (красная), Туманность (желтая).
В игре есть 43 планеты. Каждая планета производит различный тип ресурса, что показано цветом планеты и изображением, непосредственно на планете.
Планеты:
Вода
Пища (Овощи)
Энергия (Топливо)
Руда (Xanthium)
Руда (Yoyodium)
Руда (Zozodium)
Планета Чужих

Карты ресурсов используются, чтобы отследить ресурсы, накопленные каждым игроком.

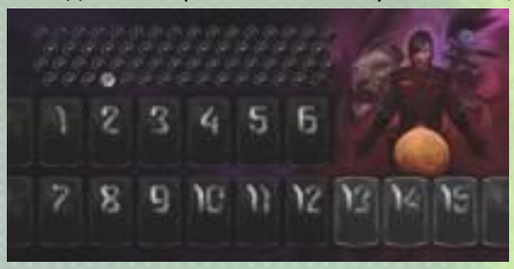
Карты инопланетных артефактов дают шанс получить уникальные возможности, на планетах Древней цивилизации. Каждая карта артефакта предоставляет игроку специальную возможность, которая подробно объяснена на справочном листе игрока. Ученые далекого будущего при названии этих открытий, использовали латынь, что они в настоящее время и делают с новыми видами животных и звезд. Поэтому, карты показывают латинское название этих замечательных возможностей.
Отметьте: карты “ Omnibus Rebus Responsum ” (Ответ на главный вопрос жизни, вселенной и вообще) и “ Magnum et Antiquum Arcanum ” (Великая Древняя Тайна) являются дополнительным. Вы можете решить не включать их в игру, если Вы находите, что их эффект делает результат игры слишком непредсказуемым.

У каждого игрока есть ряд 11 карт Действий. У каждого набора карт есть свое изображение на рубашке, которое показывает принадлежность к той или иной расе.



Игроки кладут выбранные карты Действий на поле для планирования в начале каждого игрового раунда. При пяти игроках используются все 15 мест, при игре втроем и вчетвером используются только 12 мест

Поле для планирования используется также, чтобы определять счет каждого игрока.



Фишки подсчета каждого игрока отличаются цветом и изображением, которые соответствуют цвету и изображению их расы.

Маркер первого игрока используется, чтобы отследить, который игрок должен ходить первым, чтобы поместить карту действия на поле для планирования.

У каждого игрока есть 16 фигурок его цвета, представляющие то, что он может построить во время игры.

НАЧАЛО ИГРЫ

Каждый игрок выбирает один цвет и берет все компоненты этого цвета:

— 11 карт Действий

— 4 фигурки космического корабля

— 4 фигурки колонии

— 4 фигурки фабрики

— 4 фигурки террафомера

— 1 фишка подсчета

— 1 подсказка по правилам

— Поместите девять звезд, лицом вверх, на столе. Восемь из этих звезд являются или желтыми или красными, и имеют отличительную форму (большая, малая, двойная, или туманность). Одна из звезд - белая. Это - Солнце, наше солнце, где игроки начинают игру.

— Поместите столько планет лицом вниз вокруг солнца, сколько участвует игроков. Это - стартовая система (каждую отдельную звезду с планетами, окружающими ее, называют системой).

— Каждый игрок поворачивает одну из планет в стартовой системе лицом вверх, наугад, и помещает на нее фабрику. Ни у одного игрока не должно быть планеты Древней цивилизации как стартовой. Если такая планета вытянута, замените ее другой случайным образом.

— Поместите все остальные планеты вокруг других солнц, лицом вниз. Должно быть, от трех до семи планет в каждой системе, в любой комбинации.

— Отсортируйте карты ресурсов по типам. Разместите их в отдельные стопки рядом с игровой областью, формируя тем самым банк ресурсов.

— Перетасуйте карты инопланетных артефактов и сформируйте из них колоду, поместите ее рядом с игровой областью.

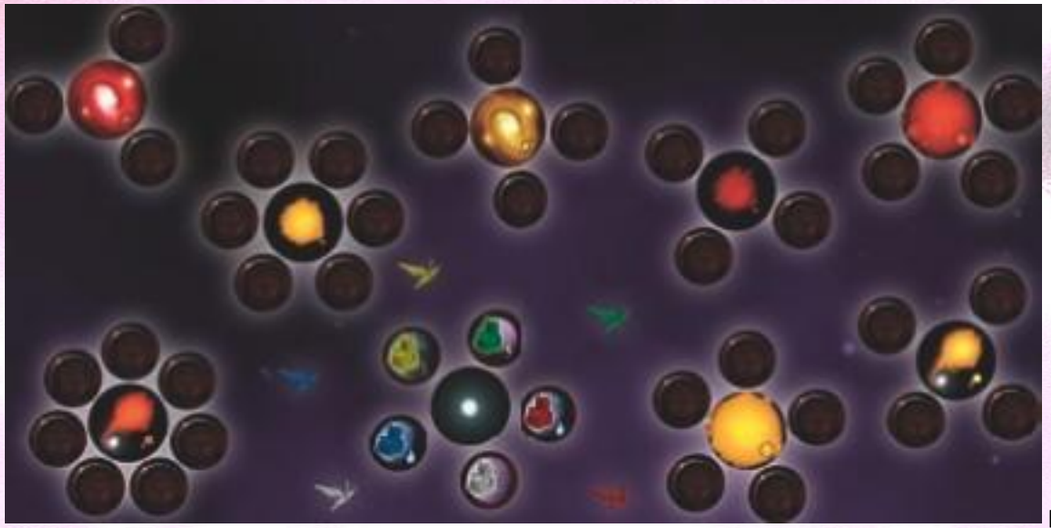
Отметьте: Прежде чем начать, игроки должны решить, хотят ли они использовать дополнительные карты “Omnibus Rebus Responsum” (Ответ на главный вопрос жизни, вселенной и вообще) и “Magnum et Antiquum Arcanum” (Великая Древняя Тайна).

— Каждый игрок берет по одной карте ресурса каждого типа.

— Поле для планирования размещается на столе. С 3 или 4 игроками используются первые 12 мест. С 5 игроками используются все 15 мест.

— Игроки, случайным образом выбирают игрока, который будет ходить первым. Он берет Маркер первого игрока.

— Все игроки помещают свою фишку подсчета очков, на шкале победных очков на Поле для планирования, на значение “0”.
— Каждый игрок помещает один из своих космических кораблей в "глубоком космосе" (куда-нибудь в промежуток стола и звездной системы).


рис. 1Пример начальной раскладки.

Теперь первый раунд может начаться.

ИГРОВОЙ РАУНД

Игра проходит в раундах. Каждый раунд начинается с фазы планирования и продолжается фазой действия.

ПЛАНИРОВАНИЕ ФАЗЫ

В первом раунде случайно определяется первый игрок. Этот игрок остается первым игроком, пока кто-то другой не сыграет карту подсчета. С этих пор, первый игрок - игрок, кто последним играл карту подсчета.
Начиная с первого игрока, игра продолжается по часовой стрелке. Каждый игрок играет одну из своих карт Действий, кладя ее, на любом из 12 пустых мест (или 15 с 5 игроками) на поле для планирования. Это продолжает, пока все места не будут заняты. Каждый игрок будет играть в общей сложности три карты во время этой фазы при игре в 4ом или 5ом, или четыре карты в игре с 3 игроками.
Отметьте: Вы можете поместить карты Действий на поле для планирования куда угодно, пока есть пустое место. Нет необходимости заполнить поле в пронумерованном порядке.

ФАЗА ДЕЙСТВИЯ

После того, как все места заполнены, карты открываются. Начиная с первого места, вскройте карту и прежде чем открывать следующую карту, совершите требуемые действие этой.
Действие, которое карты изображает, может быть совершено, любым игроком, начиная с владельца карты и продолжая по часовой стрелке вокруг стола.
Исключение: карты “ The “Identical Resources (Идентичные Ресурсы)” и “Different Resources (Различные Ресурсы)” действуют, начиная от игрока, сидящего слева от владельца карты.
Каждое действие должно быть завершено всеми игроками, которые желают его выполнить, прежде чем открывать и использовать следующую карту. См. “Карты Действий” для объяснения того, как использовать каждую карту.

КОНЕЦ РАУНДА

После того, как последняя карта открыта, и ее действие выполнено, ни у одного игрока не должно быть больше чем 10 карт ресурсов в руке. В случае необходимости, игроки должны отказаться от карт, чтобы уменьшить их руку до 10 карт. Затем игроки возвращают назад в руку свои карты Действий (кроме карт выигрыша, которые забираются назад, после использования всех трех), и начинается следующий раунд.

КАРТЫ ДЕЙСТВИЙ

ПРОИЗВОДСТВО

Когда выходит карта ресурса, владелец карты выбирает один из двух типов ресурсов, показанных на карте. Выбор владельца карты относится ко всем игрокам - другой игрок не может решить произвести другой ресурс.

Каждый игрок получает 1 карту ресурса выбранного типа за каждую колонию и космический корабль на планете, производящей данный ресурс, и 2 карты ресурса за каждую фабрику на планете, производящей данный ресурс. Эти карты должны быть взяты из банка ресурсов.

Например, если у игрока есть космический корабль и колония на планете, вырабатывающей выбранный ресурс, он получает 2 карты ресурса. Если у игрока есть фабрика и космический корабль на планете, он получает 3 карты ресурса.

Особый случай: Если в колоде ресурсов соответствующего типа в банке недостаточно карт, игроки получают свои карты ресурсов по часовой стрелке, начиная с владельца карты, пока банк не опустеет.

Отметьте: планеты Древних никогда не производят ресурсы.

ПЕРЕМЕЩЕНИЕ

Когда играется карта перемещения, владелец карты может переместить один из своих космических кораблей, или к одной из двух звездных систем, показанных на карте, или между двумя планетами в пределах одной из двух звездных систем, показанных на карте, или их звездной системы в открытый космос.

Затем, продолжая по часовой стрелке вокруг стола, каждый из игроков может переместить один космический корабль, по тем же самым правилам. После этого, владелец карты может переместить все свои остальные космические корабли, по тем же самых правилам.

Перемещение космического корабля требует расхода энергетических карт ресурсов, что подробно объяснено в следующей колонке.

Отметьте: В отличие от карты производства, где только один тип ресурса используется, карта движения позволяет движение к любой из перечисленных систем.

Стоимость Перемещения

— Перемещение из "открытого космоса" к звездной системе всегда бесплатно. Включает самое первое передвижение в игре, первое движение только что построенного космического корабля, и движение космического корабля, который перемещался в открытый космос ранее.

— Независимо от того, какие две системы изображены на карте, всегда возможно переместиться в открытый космос, тратя 1 .

— Вы должны потратить 1 , чтобы переместиться в пределах одной из систем, показанных на карте – от одной планеты до другой в той же самой системе.

— Вы должны потратить 2 , чтобы переместиться с планеты из какой-то системы к планете в любой из систем, показанных на карте.

Как перемещаться.

Когда игрок перемещает космический корабль в новую систему, или двигается от планеты к планете в одной системе, он может тайно от остальных игроков, посмотреть на все планеты в этой системе.

Затем он может либо переместить его звездолет на планету, которая уже была лицом вверх - оставляя другие планеты лежать лицом вниз - или раскрыть одну планет, лежащих лицом вниз и поместить свой корабль на ней.

Игрок не может переместить космический корабль на планету, содержащую любые фигурки (колония, фабрика, космический корабль, и/или терраформер), которые принадлежат другому игроку. Но, конечно, возможно переместить космический корабль на планету, где присутствуют его собственные фигурки.

Примечания: Так как стартовая система не представлена на картах движения, в нее невозможно переместить космический корабль. И так как у каждого игрока есть только шесть систем, представленных на его картах движения, он должен будет использовать карты Действий других игроков, чтобы перемещаться в две оставшиеся системы.

ОБНАРУЖЕНИЕ ПЛАНЕТЫ ДРЕВНЕЙ ЦИВИЛИЗАЦИИ

Когда игрок открывает планету Древних и перемещает его космический корабль на нее, он немедленно, наугад тянет из колоды, карту инопланетного артефакта. Однако, если игрок перемещает свой космический корабль на планету Древних, которая уже была открыта ранее и уже лежит лицом вверх, игрок не тянет карту артефакта.

СТРОИТЕЛЬСТВО

Когда показана карта строительства, владелец карты может создать любое количество построек (колонии, фабрики, космические корабли, или терраформеры).

Затем, продолжая по часовой стрелке вокруг стола, каждый игрок может создать одну постройку.

Когда игрок возводит постройку, он платит в банк необходимые ресурсы.

Если не осталось неиспользованных фигурок соответствующего цвета, игрок не может возводить постройку.

Колония 

Стоимость постройки: еда, вода, плюс любая руда.

Игрок может построить колонию только на планете, где у него есть космический корабль, или на планете где у него есть терраформер.

Игрок размещает на планете фигурку колонии своего цвета. На планете может быть только одна колония или фабрика – как только что-то из этого построено, ни один игрок не могут построить дополнительную колонию или фабрику на планете.

Игрок, который строит колонию на планете Древней цивилизации, получает 3 победных очка. Колония на планете Древних никогда не производит ресурсы.

Фабрика 

Стоимость постройки: 3 руды (по одной каждого вида).

Игрок может построить фабрику только на планете, где ему уже принадлежит колония.

При строительстве Фабрики, Колония удаляется и заменяется фигуркой фабрики.

Отметьте: Когда игрок строит фабрику, он забирает фигурки колонии с той планеты и может снова использовать их в игре позже.

Игрок, который строит фабрику на планете Древней цивилизации, получает 6 победных очка. Фабрика на планете Древних никогда не производит ресурсы

Терраформер 

Стоимость постройки: 2 воды, 2 еды

Может быть построен только на планетах приносящих воду или еду, а также при наличии Колонии, Фабрики или Корабля на этой планете.

Игрок размещает фигурку терраформера своего цвета на планете и получает 4 победных очка.

Отметьте: Терраформер дает право построить позже на этой планете колонию.

Космический корабль 

Стоимость постройки: 3 руды (по одной каждого вида) + одна руда любого типа.

Недавно построенный космический корабль помещается в открытый космос, не в систему. Его первое движение в любую систему будет бесплатно.

ТОРГОВЛЯ

Когда вскрывается карта Торговли, все игроки должны показать свои карты ресурсов.

Владелец карты может обменять ресурсы с любым другим игроком. Если оба игрока соглашаются, торговля совершается немедленно.

Владелец может также торговать с банком, по курсу 2:1. Отдав в банк две карты ресурса, одинакового типа и получая одну карту ресурса по своему выбору.

Владелец может торговать до тех пор, пока другие игроки хотят торговать с ним, или пока у него есть достаточно ресурсов, для торговли.

Другие игроки не могут торговать между собой, или с банком.

Наконец, все игроки берут назад в свои руки карты ресурсов.

ПОДСЧЕТ

Когда показана карта Подсчета, игрок, сыгравший ее, выбирает один из двух вариантов подсчета очков указанных на карте. Другой игрок не может решить получить очки, используя другой вариант, показанный на карте. Когда игрок показывает карту подсчета, он немедленно берет маркер первого игрока.

Отметьте: 3 дополнительных победных очка предоставляются игроку, который выиграл большинство победных очков, используя выбранный вариант, как описано ниже. В случае спорной ситуации этот бонус не получает никто.

Важно: В отличие от других карт Действий, карты подсчета не возвращаются игрокам в конце раунда, в котором они играются. Вместо этого они кладутся рядом с полем для планирования. Игрок получает свои карты подсчета только тогда, когда сыграет все три.

По Колониям и Фабрикам

Каждая Колония приносит одно очко победы, каждая фабрика по два. Игрок, получивший большее количество очков получает бонус 3 очка победы.

По кораблям

За каждый свой звездолет в игре игрок получает по 2 победных очка. Игрок, получивший большее количество очков получает бонус 3 победных очка.

По Терраформерам

За каждый свой терраформер в игре игрок получает по 3 победных очка. Игрок, получивший большее количество очков получает бонус 3 победных очка.

По системам

За каждую систему, где игрок присутствует, он получает 1 победное очко. Игрок, получивший большее количество очков получает бонус 3 победных очка.

По идентичным ресурсам

Каждый игрок начиная от сидящего слева от хозяина карты, может скинуть любое количество карт одного и того же ресурса (минимум 2), и получить за каждую скинутую карту по 1 очку победы. Игрок, сыгравший карту, скидывает карты последним. Скинувший большее количество карт получает бонус - 3 победных очка.

По различным ресурсам

Каждый игрок, начиная от сидящего слева от хозяина карты, может скинуть от двух до шести карт различных ресурсов (не может быть двух карт одного вида) и получить за каждую скинутую карту по 1 победному очку. Игрок, сыгравший карту, скидывает карты последним. Скинувший большее количество карт получает бонус - 3 победных очка.

ИНОПЛАНЕТНЫЕ АРТЕФАКТЫ

Всякий раз, когда игрок обнаруживает планету Древних, он тянет случайную карту инопланетного артефакта.

“Repositorium Alienum” (Иностранный Склад) должен быть показан и немедленно применен, как заявлено на справочной карте. Любая другая карта инопланетного артефакта во владении игрока остается скрытой от остальных, пока владелец не решает использовать ее. Каждая карта инопланетного артефакта может использоваться только один раз - после того, как карта используется, она сбрасывается. См. справочный лист игрока для детализации эффекта каждой карты артефакта.

КОНЕЦ ИГРЫ

Когда в игре не остается закрытых планет, или когда игрок набирает, по крайней мере, 50 победных очков, игра заканчивается в текущем раунде. Игрок, набравший больше всего победных очков – побеждает.

A Game by **Bruno Faidutti** and **Serge Laget**
Game Design **Bruno Faidutti** and **Serge Laget**
Artwork **Kieran Yanner** and **Justin Albers** / **Abyssal Studios**
Art Direction & Graphic Design **Fabio Maiorana**
Layout **Francesco Nepitello**
Production Manager **Roberto Di Meglio**
Publishing Coordinator **Fabrizio Rolla**
CAD models **Roberto Guidetti**
Latin translations **Elena Tornar**
Russian translations **Alexander Tokmakov**