

ГАНЙМЕД

ПРАВИЛА ИГРЫ



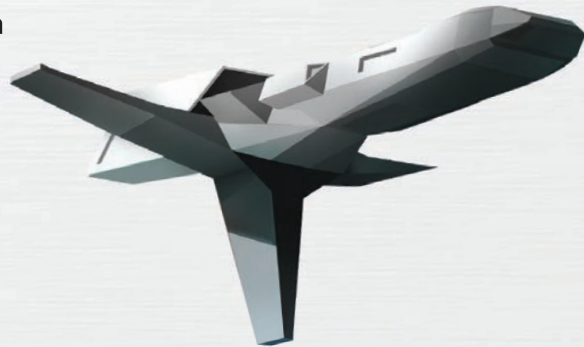
Автор игры:
ХОУП С. ХВАН

**SORRY
WE ARE
FRENCH**












КОМПОНЕНТЫ ИГРЫ

- ⚙ 30 тайлов действия, включая 4 стартовых тайла
- ⚙ 90 карт:
 - 👉 30 карт шаттлов с Земли
 - 👉 30 карт шаттлов с Марса
 - 👉 30 карт звездолётов на Ганимеде
- ⚙ 52 фишки астронавтов (по 13 фишек голубого, красного, жёлтого и фиолетового цветов)
- ⚙ 4 планшета игрока
- ⚙ 4 маркера репутации
- ⚙ 1 маркер первого игрока



ОПИСАНИЕ ИГРЫ

Борьба за покорение космоса уже началась! Вам, как представителю корпорации, предстоит проделать немало работы. Набирайте астронавтов, которые отправятся в космос на поиски планет для колонизации.

Вместе с Департаментами астрофизики и космологии , планетологии , инженерии космических систем , космической медицины  и Центром междисциплинарных исследований  корпорации ищут следующих специалистов: астрофизиков , учёных-планетологов , инженеров  и космических медиков .

Первый шаг на пути к освоению Вселенной – перелёт на космическую станцию, расположенную на Марсе, оттуда на Ганимед, самый большой спутник Юпитера, и далее к звёздам.

ЦЕЛЬ ИГРЫ

Игра заканчивается, как только один из игроков отправляет четыре межзвёздные миссии. В космической гонке побеждает игрок, набравший больше всех очков.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Тот, кто последним смотрел научно-фантастический фильм или сериал, становится первым игроком и берёт себе маркер первого игрока.

- 1**] Поместите планшет игрока перед собой, положите маркер репутации (кубик белого цвета) на крайнюю левую ячейку трека репутации с символом репутации.
- 2**] Возьмите 7/10/13 фишек астронавтов каждого цвета (при игре с 2/3/4 игроками соответственно) и сформируйте из них запас.
- 3**] Выложите 4 стартовых тайла действия (на них изображен 1 астронавт + 1 звездолёт) в ряд лицом вверх в центре стола. Оставшиеся 26 тайлов действия положите рубашкой вверх в виде стопки рядом с выложенными тайлами.



- 4 Отдельно перемешайте карты шаттлов с Земли и карты шаттлов с Марса и положите обе стопки рубашкой вверх. Откройте и выложите в ряд по 4 карты из каждой стопки: карты шаттлов с Марса должны находиться над картами шаттлов с Земли (см. рис. на стр. 3).
- 5 Возьмите 30 карт звездолётов на Ганиমেде, перемешайте и выложите 3 карты лицом вверх в ряд над открытыми картами шаттлов с Марса. Затем раздайте каждому игроку по 4 карты звездолётов. Каждый игрок выбирает 2 звездолёта и кладёт их рубашкой вверх на две специальные прямоугольные области на своём планшете. Игроки возвращают карты звездолётов, которые они не выбрали, обратно в стопку. Все карты звездолётов снова перемешиваются, сформированная стопка кладётся рядом с открытыми картами звездолётов рубашкой вверх. После этого игроки одновременно переворачивают свои карты звездолётов.



ПОДГОТОВКА К ИГРЕ ВДВОЁМ

ИДЕЯ ИГРЫ

Планшет игрока отражает путь астронавтов от Земли до Ганимеда и разделён на несколько секторов:

А В специальных областях в верхней части планшета игроки помещают тайлы действия. Они позволяют игрокам нанять астронавтов и отправить их в Центр космических полётов на Земле или же выполнить указанное действие (переместить астронавта, взять карту звездолёта и др.).

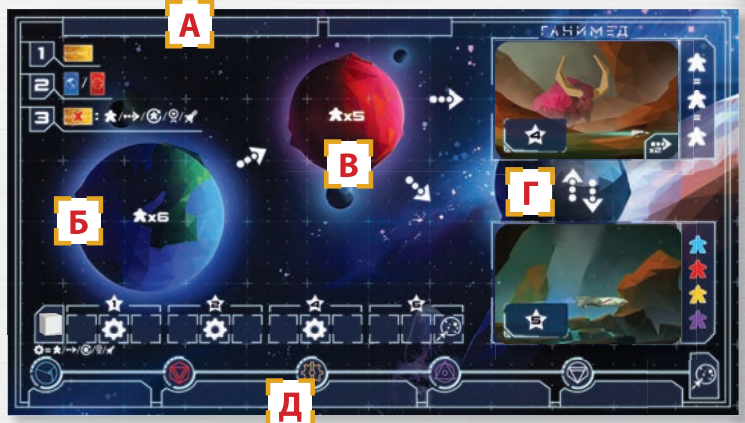
Б Центр космических полётов на Земле может одновременно разместить не более 6 астронавтов, ожидающих отправления на Марс.

В Центр космических полётов на Марсе может принять не более 5 астронавтов, готовящихся к полёту на Ганимед.

Г На космодроме на Ганимеди может одновременно находиться только 2 звездолёта. Эти две карты игроки кладут на свой планшет в начале игры. Условия, необходимые для отправки звездолёта, указаны справа на специальной области для звездолёта: 3 астронавта одного цвета или 4 астронавта разных цветов. Звездолёт покидает Ганимед сразу же, как только на нём окажется необходимое количество астронавтов. Затем игрок кладёт карту нового звездолёта взамен улетевшего с Ганимеда (подробнее см. «Отправление звездолёта» на стр. 6).

Д В соответствующие колонки в нижней части планшета игроки помещают карты шаттлов с Земли/Марса (символ на карте шаттла должен совпадать с символом колонки) и применяют их эффект.

Нанятые астронавты всегда сначала помещаются на Землю. Когда игрок использует шаттл с Земли, астронавты перемещаются с Земли на Марс. То же самое происходит, когда игрок использует шаттл с Марса, – астронавты перемещаются с Марса на один из звездолётов на Ганимеди. Когда звездолёт покидает Ганимед, астронавты возвращаются в общий запас.



ОБЗОР ХОДА

Начиная с первого игрока, все по очереди разыгрывают ходы, пока не наступит конец игры. В свой ход игрок должен выполнить **одно из трёх действий**. В конце своего хода игрок докладывает карты на игровом столе. Затем ход передаётся следующему игроку по часовой стрелке.

В свой ход игрок может:

- **Выбрать тайл действия, ИЛИ**
- **Использовать шаттл для транспортировки астронавтов, ИЛИ**
- **Сбросить от 1 до 3 тайлов действия и выполнить одно из базовых действий за каждый сброшенный тайл.**


1 ВЫБРАТЬ ТАЙЛ ДЕЙСТВИЯ



В свой ход игрок выбирает один из открытых тайлов действия и кладёт его на одно из трёх свободных мест в верхней части своего планшета. Затем он применяет эффект этого тайла.

На каждом тайле действия указан символ (🌀, 📦, ⚙️, 🎯, 📍). Если выбранный тайл – второй или третий тайл такого же типа, как уже имеющиеся у игрока тайлы, игрок может в свой ход применить эффект этого тайла дважды или трижды соответственно.



На планшете у игрока не может быть больше 3 тайлов действия. Если у игрока уже есть 3 тайла действия и он хочет взять ещё один, то он должен сбросить любой из своих тайлов и положить новый тайл на свой планшет.

 Тайлы действия сбрасываются лицом вверх так, чтобы они были видны всем игрокам в любой момент игры. Если стопка тайлов действия закончилась, перемешайте сброшенные тайлы, сформируйте новую стопку и положите её рубашкой вверх.

Пример: Андрей берёт тайл действия с символом  и кладёт его на свой планшет. Этот тайл позволяет ему нанять по одному астронавту красного ИЛИ жёлтого цвета. Так как это второй тайл такого типа () , он может применить его эффект дважды. Андрей может:

- 1) нанять двух астронавтов красного цвета, ИЛИ
- 2) нанять двух астронавтов жёлтого цвета, ИЛИ
- 3) нанять по одному астронавту каждого из этих цветов.

Он выбирает третий вариант и нанимает по одному астронавту красного и жёлтого цвета.







2 ИСПОЛЬЗОВАТЬ ШАТТЛ ДЛЯ ТРАНСПОРТИРОВКИ АСТРОНАВТОВ

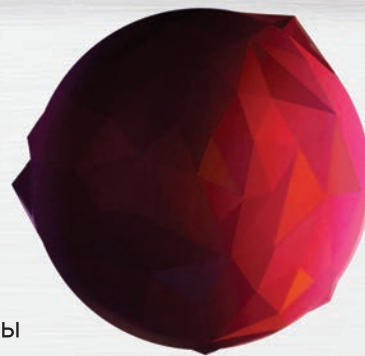


Шаттл с Земли:

В свой ход игрок может использовать шаттл с Земли, если он может выполнить **все условия**, указанные в верхней части карты шаттла. Игрок берёт карту шаттла, кладёт её в соответствующую по символу колонку в нижней части планшета игрока и перемещает астронавтов с Земли на Марс. После этого игрок может применить эффект карты шаттла. Этот эффект можно использовать столько раз, сколько карт шаттла одного типа находится у игрока в нижней части планшета, включая эту карту.



Пример: Андрей решает использовать шаттл с Земли  типа, так как у него на Земле находится по одному астронавту голубого и красного цвета. Он берёт карту шаттла  типа, кладёт её в колонку с символом  в нижней части своего планшета и перемещает астронавтов на Марс. Он может применить эффект карты только один раз, потому что это первый шаттл  типа, который он использует. Этот эффект позволяет Андрею нанять на Земле одного астронавта фиолетового цвета.





Шаттл с Марса:

В свой ход игрок может использовать шаттл с Марса, если он может выполнить **все условия**, указанные в верхней части карты шаттла. Игрок берёт карту шаттла, кладёт её в соответствующую по символу колонку в нижней части планшета игрока и перемещает астронавтов с Марса на любой звездолёт на Ганимеде (игрок может переместить всех астронавтов на один звездолёт или распределить их по двум звездолётам). После этого игрок может применить эффект карты шаттла. Этот эффект можно использовать столько раз, сколько карт одного типа находится у игрока в нижней части планшета, включая эту карту.

Пример: Андрей может использовать шаттл  типа, так как у него есть два астронавта на Марсе и тайлы действия. Он берёт карту шаттла  типа и перемещает астронавтов на звездолёт на Ганимеде. Астронавта голубого цвета можно переместить на любой из двух звездолётов, так как он не противоречит условиям отправления. Астронавт красного цвета пропадает в космосе и возвращается в запас, так как его нельзя переместить ни на один из звездолётов: на первом звездолёте на Ганимеде могут находиться только астронавты голубого цвета, а на втором звездолёте уже есть один астронавт красного цвета. Затем Андрей применяет эффект карты только один раз и выполняет базовое действие «Перемещение» (см. «Базовые действия» на стр. 7). Андрей решает переместить астронавта жёлтого цвета с Земли на Марс.



Астронавт белого цвета считается за астронавта любого цвета по желанию игрока.



Чтобы использовать некоторые шаттлы, игроку в свой ход необходимо сбросить любой один тайл действия на свой выбор. Игрок не может использовать шаттл такого типа, если у него нет тайлов действия на планшете.



Звездолёт на Ганимеде:

Количество астронавтов, необходимое для отправления звездолёта с Ганимеда, указано справа в специальной области для звездолётов на планшете игрока. На первом звездолёте должны находиться **3 астронавта одного цвета**, на втором – **4 астронавта разных цветов**.

ВАЖНО: Как только на звездолёте оказываются все нужные астронавты, он отправляется с Ганимеда сразу же в конце хода игрока. Игрок должен закончить все свои действия до того, как перейти к выполнению шагов «Отправление звездолёта».



Отправление звездолёта

Когда звездолёт отправляется с Ганимеда, игрок в свой ход выполняет последовательно 3 шага:

1 Все астронавты со звездолёта возвращаются в общий запас.

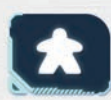


- 2 Применяется эффект, указанный в правом нижнем углу на карте звездолёта. Затем эта карта кладётся лицом вверх рядом с планшетом игрока.
- 3 Игрок выбирает новый звездолёт из открытых в ряду на столе (или верхний из стопки) и добавляет его к своим картам в руке. Игрок выбирает одну из карт звездолёта в руке и кладёт её на освободившееся место на своём планшете.

3 Сбросить тайл действия и выполнить базовое действие

Сбросьте от одного до трёх тайлов действия и выполните столько же базовых действий, сколько тайлов вы сбросили. Если в свой ход игрок сбрасывает несколько тайлов, он может выполнить одинаковые или разные действия.

Базовые действия :



Набор: Наймите одного любого астронавта из запаса и поместите его на Землю.



Замена: Замените одного из своих астронавтов астронавтом любого цвета из запаса.



Перемещение: Переместите одного из своих астронавтов с Земли на Марс / с Марса на Ганимед / с одного звездолёта на Ганимеди на другой.



Репутация: Подвиньте маркер репутации на одну клетку вперёд на треке репутации.



Звездолёт: Возьмите карту звездолёта из открытых на столе (или верхнюю карту из стопки) и добавьте себе в руку.



Пример: Андрей сбрасывает 2 тайла действия, чтобы выполнить два базовых действия. Он решает получить 2 очка репутации.

Конец хода

В конце своего хода игрок восполняет карты и тайлы действия на столе, выкладывая их из соответствующих стопок.






Пример: Если в свой ход игрок взял карту шаттла с Марса с игрового поля, он должен положить на её место новую карту шаттла с Марса из стопки.



ВАЖНО!

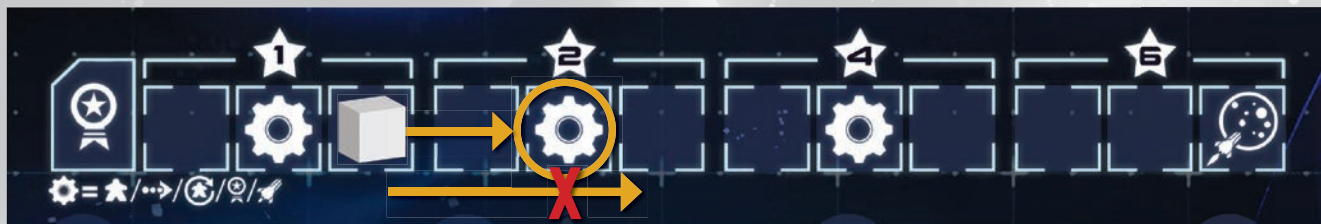
1 Бонус за шаттлы всех типов



Каждый раз, когда игрок собрал по 1 шаттлу каждого (, , ,  и ) типа, один из его звездолётов на Ганимеди может сразу же отправиться, даже если на нём нет всех необходимых по условию астронавтов или если он вовсе пустой. Игрок применяет эффект шаттла, а затем выполняет все шаги «Отправления звездолёта» так, будто бы этот звездолёт отправился с Ганимеда в конце его хода.

2 Трек репутации

На треке репутации находятся 3 сектора с бонусами, которые позволяют игроку выполнить одно базовое действие. Чтобы ими воспользоваться, игрок должен остановиться на клетке с бонусом. Игрок может сознательно недополучить репутацию, чтобы остановиться на клетке с бонусом и выполнить базовое действие. И наоборот, игрок может не воспользоваться бонусом, если он хочет быстрее продвинуться по треку репутации.



Пример: Андрей получает 3 очка репутации. Клетка с бонусом располагается на расстоянии двух клеток от его текущей позиции. Андрей может либо получить только 2 очка репутации и остановиться на клетке с бонусом, чтобы выполнить базовое действие, либо получить 3 очка репутации, минуя клетку с бонусом и не выполняя базовое действие.

3 Игрок достигает конца трека репутации

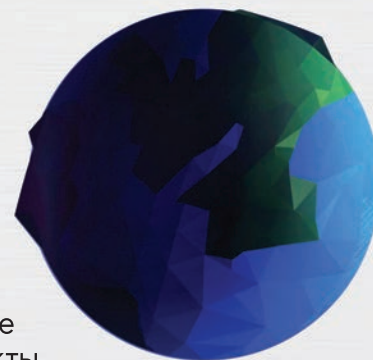


Как только игрок достигает конца трека репутации, он может отправить один из своих звездолётов с Ганимеда: этот звездолёт отправляется сразу же, даже если на нём нет всех необходимых по условию астронавтов или если он вовсе пустой. Затем этот игрок выполняет все шаги «Отправления звездолёта» так, будто бы этот звездолёт отправился с Ганимеда в конце его хода.

Как только игрок достигает конца трека репутации, он не может больше получать очки репутации, но может использовать шаттлы, чьи эффекты приносят дополнительные очки репутации.



В конце игры игроки получают 0/1/2/4/6 победных очков (ПО) в зависимости от уровня их репутации.




4 Дополнительные условия

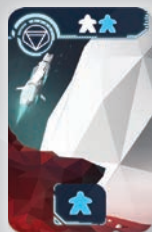
- На Земле одновременно может размещаться не более 6 астронавтов. Если игрок нанимает новых астронавтов, но на планете для них нет места, то игрок не нанимает их вовсе. Например, если игрок нанимает 2 астронавтов, но у него есть место только для одного, он может нанять любого из двух астронавтов.
- На Марсе одновременно может находиться не более 5 астронавтов. Игрок не может переместить астронавта с Земли на Марс, если на планете для него нет места. В таком случае астронавт пропадает в космическом пространстве и возвращается в запас.
- Если условия отправления звездолёта на Ганимеде запрещают игроку перемещать астронавта на тот или другой звездолёт, то такой астронавт пропадает в космосе и возвращается в запас.
- В конце хода у игрока не может быть в руке больше 4 звездолётов. Если их больше, то игрок должен положить лишние карты звездолётов по своему выбору под низ стопки карт звездолётов.




- В общем запасе находится по 7/10/13 астронавтов каждого цвета при игре с 2/3/4 игроками соответственно. Игрок может выполнить действия **1, 2 или 3** (см. «Обзор хода» на стр.4), даже если эффекты этих действий предписывают ему нанять астронавта, который закончился в запасе, и потому не может быть получен.



Пример 1: В запасе закончились астронавты голубого и красного цвета. Андрей решает взять тайл действия  типа, эффект которого позволяет ему нанять астронавта красного или голубого цвета. Андрей всё равно может взять этот тайл, даже если в запасе не осталось астронавтов этих цветов.



Пример 2: В запасе закончились астронавты голубого цвета. Андрей решает использовать шаттл  типа, эффект которого позволяет ему нанять астронавта голубого цвета. Андрей всё равно может взять эту карту шаттла и положить её в нижнюю часть своего планшета, но не применять её эффект.



КОНЕЦ ИГРЫ

Игра заканчивается в одном из следующих случаев:

- один из игроков отправляет 4 звездолёта с Ганимеда. Однако, если в свой последний ход игрок может отправить четвёртый и пятый звездолёты, они оба покидают Ганимед;
- в одной или обеих колодах шаттлов с Земли/Марса закончились карты.

Раунд доигрывается до конца так, чтобы все игроки сделали одинаковое количество ходов.

Игрокам начисляются победные очки (ПО):

- за каждый успешно отправленный звездолёт с Ганимеда (ПО указаны на карте звездолёта);
- по 0/1/2/4/6 ПО в зависимости от достигнутого уровня репутации;
- по 1 ПО за каждого астронавта на неотправленном звездолёте в конце игры.

Игрок, набравший самое большое количество очков, выигрывает. В случае ничьей игрок, у которого больше астронавтов на Марсе, побеждает. Если по этому показателю всё равно сохраняется ничья, то игрок, у которого больше астронавтов на Земле, побеждает. В случае, если и после этого определить победителя не удаётся, игроки разделяют победу!



ЭФФЕКТЫ ШАТТЛОВ



Набор: Наймите одного астронавта из запаса и поместите его на Землю.



Замена: Замените одного из своих астронавтов астронавтом любого цвета из запаса. Если на карте шаттла указан цвет астронавта, игрок может менять своего астронавта указанного цвета на астронавта любого цвета из запаса ИЛИ менять своего астронавта любого цвета на астронавта указанного цвета из запаса. Астронавт белого цвета считается за астронавта любого цвета по желанию игрока.



Репутация: Подвиньте маркер репутации на одну клетку вперёд на трекке репутации.








Перемещение: Переместите одного из своих астронавтов с Земли на Марс / с Марса на Ганимед / с одного звездолёта на Ганимеде на другой.



Звездолёт: Возьмите один звездолёт из открытых на столе (или верхнюю карту из стопки) и добавьте себе в руку.



Базовое действие: Выполните любое базовое действие (, , , , ). Если эффект можно применить несколько раз, игрок может выполнить разные базовые действия (см. «Базовые действия на стр. 7).



Выбор: Наймите одного астронавта любого из указанных цветов из запаса и поместите его на Землю.

ЭФФЕКТЫ ТАЙЛОВ ДЕЙСТВИЯ



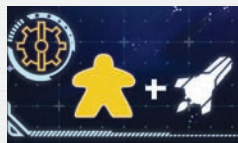
Наймите 1 астронавта любого цвета **ИЛИ** 1 астронавта красного цвета и поместите его на Землю.



Наймите 1 астронавта красного цвета **ИЛИ** получите 1 очко репутации.

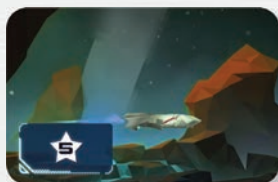


Наймите 1 астронавта голубого цвета **ИЛИ** переместите 1 астронавта.

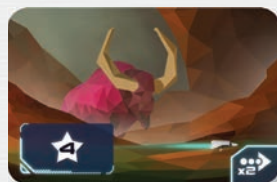


Наймите 1 астронавта жёлтого цвета **И** добавьте себе в руку 1 карту звездолёта.

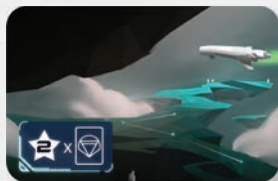
ЗВЕЗДОЛЁТЫ



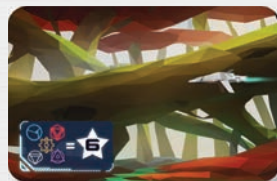
Получите **5 ПО**.



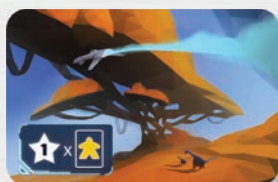
Получите **4 ПО** и дважды выполните действие «Перемещение».



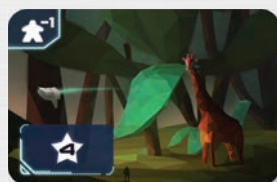
Получите **2 ПО** за каждый шаттл указанного типа (🌀, ⚙️, 🌀, 📀), который находится в нижней части вашего планшета в конце игры.



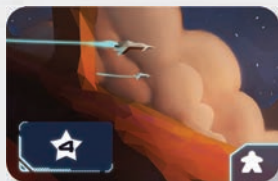
Получите **6 ПО** за каждый полный набор шаттлов 5 разных типов (🌀 + 📀 + ⚙️ + 🌀 + 📀).



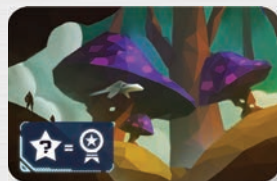
Получите **1 ПО** за каждого астронавта указанного цвета на картах шаттлов, которые находятся в нижней части вашего планшета в конце игры.



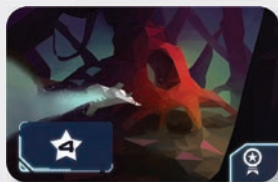
Получите **4 ПО** (этот звездолёт может отправиться с Ганимеда при меньшем количестве астронавтов: на 1 астронавта меньше, чем обычно).



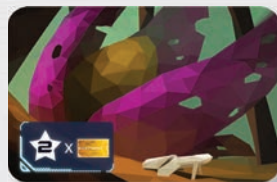
Получите **4 ПО** и сразу же наймите 1 астронавта любого цвета по вашему выбору.



Получите ещё столько же **ПО**, сколько **ПО** вы получили на треке репутации.



Получите **4 ПО** и 1 очко репутации.



2 ПО за каждый тайл действия, который есть на вашем планшете игрока в конце игры.

Хван Мин У, Хван Мин Чжи, Йохан Го, Гари Ким, Парк Сун Чжун, Ким Мун Хёк, Чжухва Ли, огромное вам спасибо за участие в создании игры и ценные идеи! Хоуп С. Хван.

Ответственный редактор: Анастасия Ермакова

Дизайнер-верстальщик: Анастасия Дурова

Технолог: Юрий Хмелевской

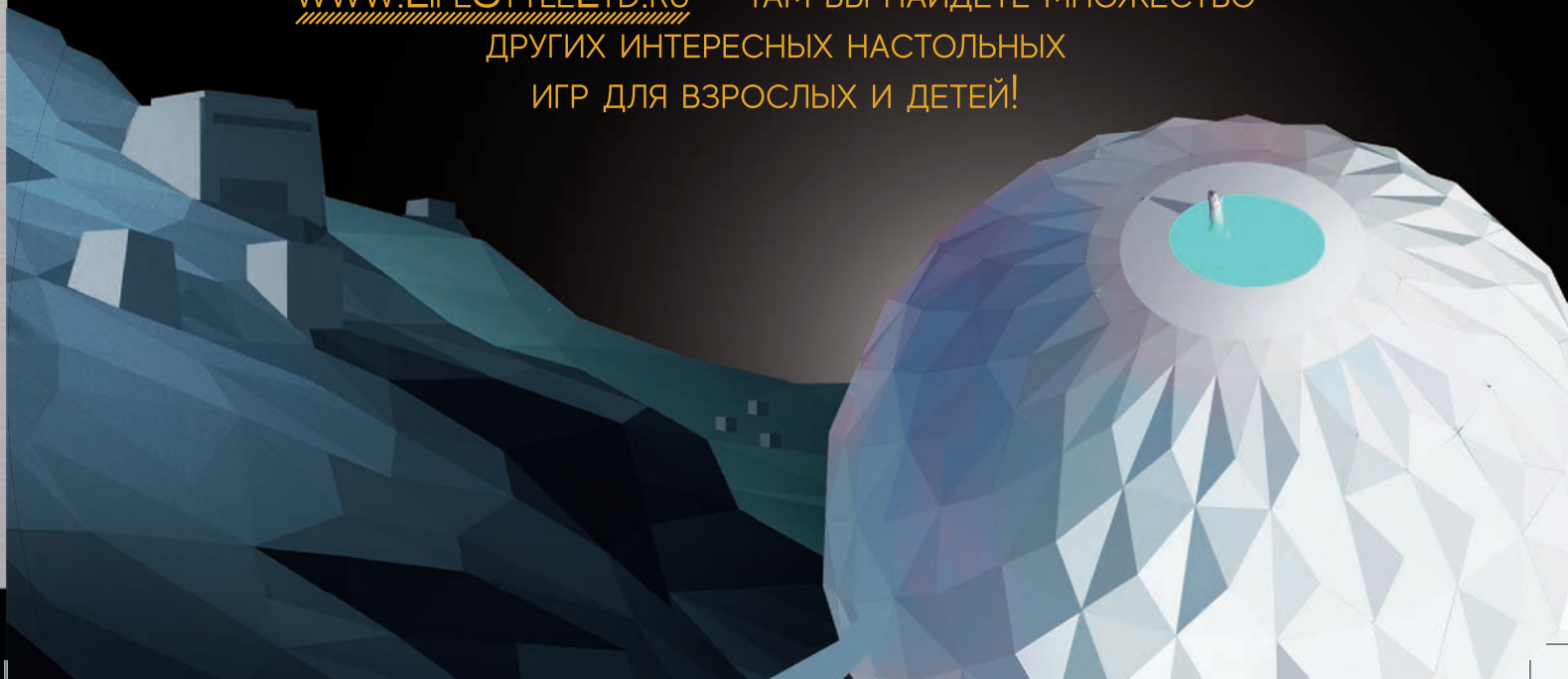
Особая благодарность выражается Александру Пешкову и Екатерине Плужниковой.

Отдельное спасибо Денису Буракову.

Игра от компании Sorry We Are French. Оригинальное название «Ganymede». Издано по лицензии Sorry We Are French. Эксклюзивные права на издание игры «Ганимед» («Ganymede») на русском языке принадлежат ООО «Настольные игры – Стиль Жизни». Все права защищены. © 2018



Если вам понравилась эта игра,
загляните на сайт компании «Стиль Жизни»
www.LifeStyleLTD.ru — там вы найдете множество
других интересных настольных
игр для взрослых и детей!



**SORRY
WE ARE
FRENCH**

