

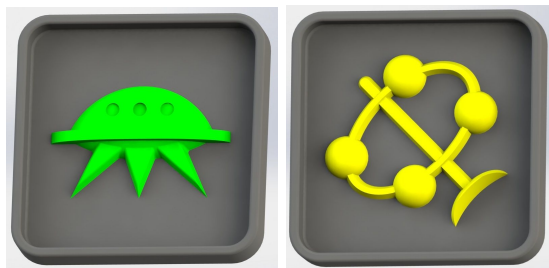
## Комплект

- 85 плиток
- 12 Исследователей (по 3 штуки каждого цвета)
- 21 кристалл Глиниума (18 желтых, 2 синих и 1 красный)
- 1 Страж

Советы для новичков: всякий раз, когда вы сталкиваетесь с красным номером в правилах, обратитесь к соответствующей подсказке стратегии в конце правил.

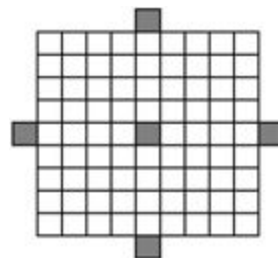
## Подготовка к игре

1. Выберите 4 плитки Звездолетов, изображенные ниже:



[ToDo:blue][ToDo:red]

2. Положите оставшиеся 81 плитку лицевой стороной вниз и перемешайте их
3. Разложите плитки на столе в сетку 9 x 9.
4. Поместите Глиниум сбоку от поля
5. Переверните центральную плитку игрового поля и поместите на нее Стража.
6. Выберите стартового игрока.
7. Каждый игрок по очереди выбирает Звездолет и помещает его вдоль незанятого края поля в том же столбце, что и Страж. В игре с двумя игроками игроки должны находиться на противоположных краях поля.
8. Все игроки помещают 3 Исследователей своего цвета поверх своего Звездолета



## Победа

Игроки собирают Глиниум, буксируя его на свой Звездолет с помощью Исследователя. Собираемый Глиниум оценивается следующим образом:

- желтый - 1 очко
- синий - 2 очка
- красный - 3 очка.

Тот, у кого больше очков в конце игры, объявляется победителем. Игра заканчивается, когда ни один другой игрок не может превзойти счет текущего лидера. Собранный Глиниум следует всегда держать в поле зрения игроков, чтобы все игроки могли узнать текущий счет. Если два или более игроков имеют одинаковое количество очков после того, как весь Глиниум будет собран, тогда тот игрок, который первым набрал очки, объявляется победителем.

## Последовательность ходов

Начиная с стартового игрока и продолжают игроки по часовой стрелке вокруг стола. Ход каждого игрока состоит из 3 фаз, выполненных по порядку:

### 1) Фаза Звездолета.

Выберите один из следующих вариантов:

- Переместите Звездолет
- Выполните свертывание пространства
- Или ничего не делайте.

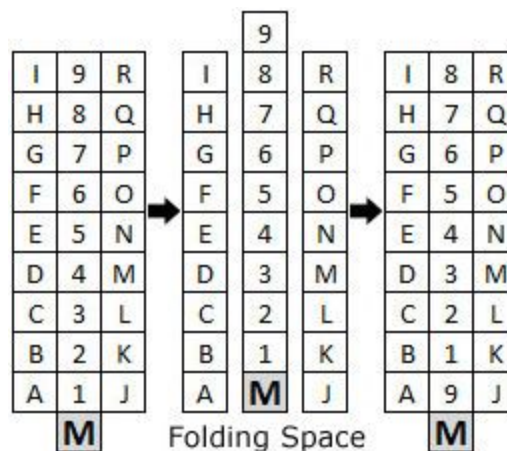
**Перемещение Звездолета:** перемещайте Звездолет (включая всех исследователей на нем) на 1 или 2 клетки влево или вправо.

Вы не можете покидать свою сторону сетки, но разрешается перенос непосредственно между самыми левым и правым столбцами. (1)

**Свертывание пространства:** Слегка раздвиньте плитки друг от друга, чтобы освободить колонку перед вашим Звездолетом. Подвиньте ваш Звездолет вперед, сдвигая столбец плиток от вас и выталкивая дальнюю плитку с противоположной стороны поля. Затем отступите вашим Звездолетом к краю, где он был в начале, и переместите смещенную плитку в пустое место перед вашим Звездолетом, сохраняя первоначальную ориентацию плитки. Затем поправьте поле, сдвинув плитки вместе.

(См. Диаграмма справа.) Свертывание пространства не открывает неисследованные плитки и не позволяет поворачивать плитки. Звездолет всегда заканчивает перемещение пространства точно там, где оно началось, и все объекты в верхней части плиток перемещаются вместе с плитками.

Игроки, расположенные напротив друг друга на поле, не могут свертывать пространство, двигая ту же колонку, которую противоположный игрок сворачивал в свой предыдущий ход. (2) (3)



## **2) Фаза Исследователя.**

Выберите одного (и только одного) Исследователя и переместите его на одну клетку в любом направлении: по горизонтали, по вертикали или по диагонали. При входе или выходе из Звездолета, Исследователи не могут двигаться по диагонали внутрь или наружу; Однако, следуя инструкциям клетки, Исследователи могут попасть в свой Звездолет по диагонали. Когда Исследователь перемещается на неисследованную (неперевернутую) плитку, он исследует эту клетку и поворачивает плитку лицом вверх. Текущий игрок не должен смотреть на плитку, чтобы определить ориентацию по мере ее переворота. Когда Исследователь перемещается на плитку, он должен немедленно следовать правилам этой плитки.

### **Детали движения Исследователя:**

- A) Вы должны перемещать одного Исследователя каждый ход, если это возможно, и вы не можете «оставаться на месте» на вашей текущей клетке в качестве вашего хода.
- B) Всякий раз, когда объект клетки инструктирует Исследователя переместиться на другую плитку, промежуточные плитки пропускаются, а не исследуются или воздействуют.
- C) Когда вы следуете инструкциям плитки с целью передвижения Исследователя, ваш Звездолет считается частью игрового поля и рассматривается как любая другая уже изученная (перевернутая) плитка. Исследователи на своем Звездолете считаются в игре. Вы никогда не сможете переместиться на Звездолет противника.
- D) Исследователи ограничены краями поля, и если объект заставляет Исследователя сделать движение, при котором он покидает поле, тогда Исследователь остается на месте и фаза заканчивается. Если объект предлагает Исследователю выбор направлений, не могут быть выбраны варианты, заставляющие Исследователя покинуть поле.
- E) Если в какой-либо момент все ваши оставшиеся Исследователи не могут двигаться, немедленно уберите всех своих Исследователей из игры.
- F) В начале фазы Исследователя, если у вас нет Исследователей, оставшихся в игре, добавьте Проводника в игру на вашем Звездолете и продолжайте ход как обычно.
- G) Случайное размещение плитки может привести к созданию «бесконечного цикла», когда Исследователь никогда не сможет уйти. В этом случае Исследователь уничтожается и удаляется с поля. Любой буксируемый глиний остается на одной из плиток в петле, по выбору владельца уничтоженного Исследователя

### **Буксировка Глиниума:**

Вы можете выбрать буксировку ОДНОГО кристалла Глиниума, если перемещаете Исследователя на ранее изученную плитку, и если на клетке, которую вы покидаете, находится один или несколько кристаллов Глиниума.

Если в инструкциях клетки не указано другое, вы всегда можете выбрать буксировку глиниума при перемещении Исследователя на ранее изученную плитку или свой

собственный Звездолет. Однако, вы никогда не можете буксировать Глиниум на неисследованные плитки.

### **Бой:**

Бой происходит каждый раз, когда Исследователь заходит на плитку, занятую одним или несколькими Исследователями противника, в результате чего все вражеские Исследователи возвращаются на Звездолет, кроме случая, когда плитка является плиткой пояса астероидов. В этом случае все вражеские Исследователи удаляются из игры.

### **Защита:**

Когда игрок имеет непрерывный путь движения от своего Звездолета к плитке, содержащей одного из своих Исследователей, тогда этот Исследователь считается под защитой Звездолета и невосприимчив к атакам противника. Исследователи не могут переходить на плитку, занятую защищенным Исследователем противника. Звездолеты могут защитить несколько плиток с отдельными Исследователями, но не обеспечивают защиты для плитки, занятой более чем одним Исследователем.

### **3) Фаза Стража:**

Страж, расположенный в секторе 41, невосприимчив ко всем эффектам плиток и ограничен краями поля. Страж никак не влияет на Исследователей или Глиниум до своего пробуждения. Страж начинает игру в режиме блуждания и перемещается текущим игроком следующим образом:

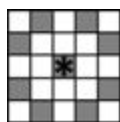
**А) Блуждание:** в этом режиме Страж перемещается только в том случае, если Исследователь был перемещен на неисследованное поле во время Фазы Исследователя. Страж перемещается на одну клетку в любом направлении и исследует (переворачивает вверх) любую неисследованную плитку, на которую переместился. Глиниевые планеты, как обычно, получают Кристаллы Глиния.

**В) Ускорение:** в тот момент, когда красный Глиниум входит в игру, начинается Ускорение, и Страж теперь перемещается на каждом ходу. В этом режиме Страж перемещается на одну клетку к ближайшей неисследованной плитке (по выбору текущего игрока, если есть несколько вариантов), и исследует любую неисследованную клетку, на которую он перемещается.

**С) Пробуждение:** Когда все плитки исследованы, переместите Стража на центральную клетку (не переворачивайте ее), затем начинайте Пробуждение! В этом режиме Страж перемещается на одну клетку к ближайшей открытой клетке (по выбору текущего игрока, если имеется несколько вариантов). Страж уничтожает любую плитку, на которую он перемещается, путем переворота. При этом он удаляет из игры любой Глиниум или Исследователей на этой клетке. Исследователи не могут переворачивать уничтоженные плитки, и столбцы, содержащие такие плитки, могут не быть Свернуты.



### Артефакт Чужих (x3)



Этот странный источник энергии искажает пространство и ваш Исследователь будет отброшен прочь! Удаляясь от Артефакта, выберите один тайл по горизонтали или вертикали, за которым следует один тайл по диагонали, и прыгните к этому второму сектору. При дальнейшем перемещения ваш Исследователь считается движущимся по выбранной диагонали.

### Пояс Астероидов (Астероид-2 x4, Астероид-3 x2)

ToDo

Разместите своего Исследователя на астероиде 1 и закончите фазу. Эта клетка является одной из шести точек доступа к поясу астероидов. Если Исследователь достиг Астероида с наивысшим номером на этой клетке, тогда он может уйти с клетки. В противном случае Исследователь должен двигаться на следующий Астероид с более высоким номером на этом или любом другом Поясе Астероидов (4)

### Бесплодная Планета (x2)



Ошибочное считывание Исследователем показаний датчика вынудило его потратить время на поиски Глиниума на планете, где его нет. Фаза заканчивается, ваш проводник не может двигаться дальше. Поверните его на бок, чтобы указать это. Поверните его обратно в конце Фазы Проводника на вашем следующем ходу, или если он вернулся на свой Звездолет.

### Черная дыра (x2)



Ваш Исследователь пересекает горизонт событий и втянут в гравитационный колодец черной дыры! Удалить Исследователя из игры и закончить фазу.

### Глиниевая Планета (Глиниум-2 x4, Глиниум-3 x3, Глиниум-4 x1)



Эта планета содержит залежи Глиниума! Число обозначает, сколько кристаллов Глиниума разместить на этом тайле, когда этот тайл впервые перевернут. Сначала поместите все 18 желтых кристаллов из запаса, затем 2 голубых и, наконец, красный кристалл (см. Правило 3b.) Перемещением на эту планету заканчивается фаза. (1) (2) (3)

### Ионный Шторм (x2)

ToDo

Замените этот тайл на любой другой исследованный тайл на поле. Объекты поверх клеток НЕ ПЕРЕМЕЩАЮТСЯ. Исследователи никоим образом не затрагиваются. Такие Исследователи могут свободно уйти на будущем ходу (вне туманности, на последний астероид и т.д.). Фаза завершается. Закрытые тайлы не считаются изученными и не могут быть обменены. (2)

### Маяк (x2)



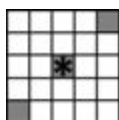
Этот маяк формирует подпространственный тоннель, который ведет прямо к вашему Звездолету. Ваш Исследователь перепрыгивает к вашему Звездолету, и фаза заканчивается.(5)

### Туманность (x2)



Ваш Исследователь теряется в туманности, и на этом фаза заканчивается. Поместите своего Исследователя в туманность, чтобы показать, что он в ловушке и не может уйти, пока другой из ваших Исследователей не подойдет на эту клетку. Когда два или более ваших Исследователя окажутся здесь, то ни один не попадает в ловушку и все могут уйти (поместите их на край клетки вне туманности, чтобы указать, что они свободны.) (4)

### Пульсар (x4)



Энергия пульсара отбрасывает Исследователя ко второй клетке в направлении любого из Взрывов (вверх вправо или вниз влево на картинке, показанной здесь) по выбору игрока. Если вы не можете перейти ни к одной из этих двух клеток, то завершите фазу на этой клетке.



### Сверхмощный Телескоп (x2)



Чтобы обезопасить себя при дальних переходах между секторами, древние путешественники построили Телескопы для сканирования удаленных мест. Вы можете использовать этот Телескоп, чтобы посмотреть любую неисследованную плитку по вашему выбору, не показывая ее другим игрокам и не переориентируя. После этого фаза завершена. (6)

### Заброшенный корабль (x3)



Один из многих пропавших без вести кораблей Исследователей, выброшенный в этот сектор из разрыва в ткани пространства. После небольшого ремонта он будет совсем как новый! Если какой-либо из ваших Исследователей был удален из игры, верните его в игру на вашем Звездолете. Фаза завершена.

### Солнечная вспышка (x2)



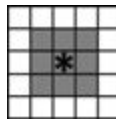
Солнечная Вспышка врезается в вашего исследователя!  
Перейти в направлении вспышки (вверх вправо на картинке, показанной здесь) к следующей неисследованной плитке. Если такой нет, то двигайтесь до края поля в указанном направлении. Если вы не можете двигаться в том направлении, то завершаете фазу на этой плитке.

### Солнечная буря (x2)

ToDo

Сильная солнечная активность отбрасывает вашего Исследователя к краю сектора! Перейдите на край поля в направлении бури (слева вверху на картинке). Если вы уже находитесь на краю поля, тогда закончите фазу на этой клетке.

### Солнечный ветер (различные конфигурации, всего 16)



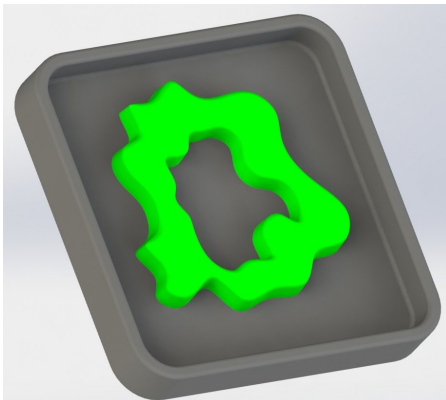
Вашего Исследователя уносит прочь солнечным ветром. Переместите Исследователя на одну клетку в любом направлении, указанном стрелкой (стрелками), на ваш выбор. Если вы не можете переместиться в указанных направлениях, то завершите фазу на этой клетке.

### Космический Вихрь (x4)

ToDo

Вы обнаруживаете вихрь в ткани пространства. Если возможно, переместите Исследователя на одну дополнительную клетку в том же направлении, в котором вы перемещались. Если такое перемещение невозможно, тогда завершите ход на этой клетке.

### Искажение Пространства (x6)



Через разрыв в пространстве вы можете увидеть другую часть сектора. Переверните ближайшую закрытую клетку (любую на ваш выбор, если у вас есть несколько вариантов). Исследователь остается здесь, и фаза заканчивается. Открытые клетки не считаются неисследованными и не могут быть повернуты назад. (6)

### Космическая База (x3)

ToDo

Вы можете использовать оружие Космической Базы для переброски одного Исследователя в радиусе двух клеток на его Звездолет в том случае, если этот Исследователь не защищен. Перемещаемый Исследователь может принадлежать любому игроку, включая тебя. Глиниум не перемещается вместе с Исследователем. Фаза завершена. (4)

### Звездные врата (x3)



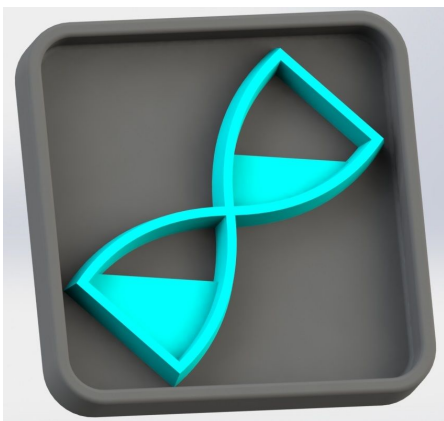
Этот древний звездный феномен позволяет вам немедленно вызвать любого другого Исследователя, который у вас есть на поле. Вы можете перенести одного из ваших Исследователей на эту клетку. (Глиниум не перемещается вместе с другим Исследователем). Фаза завершается (4)

### Сверхновая (x3)

ToDo

Ваш Исследователь может использовать гигантскую энергию этой звезды! Прыгайте по прямой линии ко второй клетке в любом направлении включая диагонали по вашему выбору.

### Искажение Времени (x2)



Пространственно-временной континуум разрушен и ваш Исследователь переносится во времени! Отпрыгните две клетки по прямой линии в направлении, с которого вы пришли. Если вы не можете отскочить на две клетки, то вернитесь на одну.

### Вихрь (x2)



Этот водоворот дает вам силу изменить Ткань самого пространства. Измените ориентацию любой плитки на поле и закончите фазу. Если вы решите повернуть неисследованную плитку, вы должны сделать это, не переворачивая ее. (2)

### Червоточина (x2)



Переместите Исследователя через гиперпространство в любые Звездные Врата по вашему выбору. Если в настоящий момент нет открытых Звездных Ворот, то фаза заканчивается на этой клетке.

### Советы по стратегии

1. Держите свой звездолет напротив звездолета противника, чтобы всегда быть готовым сразаться за обнаруженный Глиниум.
2. Манипулируйте сеткой и играйте на своих условиях. Не позволяйте случайному первоначальному размещению тайлов диктовать свою судьбу!
3. Активно сворачивайте пространство и перемещайте ближайшую плитку с Глиниумом дальше от вас, чтобы ваш противник не свернул ее на свою сторону сетки.
4. Вы не всегда должны подчиняться условиям тайлов, которые могут вас замедлить, рассмотрите возможность использования Звездных Ворот или Звездной Базы для перемещения вашего Исследователя.
5. Маяк можно использовать, чтобы быстро транспортировать Глиниум к Звездолету.
6. Вы можете спокойно открыть сектор, не рискуя своими Исследователями, а используя Искривления Пространства и Телескопы.

## Список компонентов

<b>Черный</b>		
Tile.stl	81	Базовая фишка поля
BlackHole_B	2	Черная Дыра
<b>Зеленый</b>		
Explorer.stl	3	Исследователь
Distortion.stl	6	Искажение пространства
Nebula.stl	2	Туманность
		Space rift?
GreenSpaceShip.stl	1	Звездолет
<b>Синий</b>		
Explorer.stl	3	Исследователь
Glunium.stl	2	Кристалл Глиниума
Pulsar.stl	4	Пульсар
WormHole.stl	2	Червоточина
		Ion storm?
BlueSpaceShip.stl	1	Звездолет
<b>Красный</b>		
Explorer.stl	3	Исследователь
Glunium.stl	1	Кристалл Глиниума
AlienArtifact.stl	3	Артефакт Чужих
RemoteViewport.stl	2	Телескоп
RedSpaceShip.stl	1	Звездолет
<b>Желтый</b>		

Explorer.stl	3	Исследователь
Glunium.stl	18	Кристалл Глиниума
SolarFlare.stl	2	Солнечная вспышка
		tempest?
YellowSpaceShip.stl	1	Звездолет
<b>Серебряный (серый)</b>		
Tile.stl	81	Базовая фишка корабля
SalvageExplorer.stl	3	Заброшенный Корабль
StarGate_A.stl	3	Звездные Врата
Beacon_A.stl	2	Маяк
		starbase?
<b>Коричневый</b>		
BarrenPlanet.stl	2	Бесплодная планета
Asteroid2.stl	4	Астероид
Asteroid3.stl	2	Астероид
<b>Бирюзовый (голубой)</b>		
GlyniumPlanet2.stl	4	Глиниумовая планета
GlyniumPlanet3.stl	3	Глиниумовая планета
GlyniumPlanet4.stl	1	Глиниумовая планета
StarGate_B.stl	3	Звездные Врата
TemporalAnomaly.stl	2	Искажение времени
<b>Белый</b>		
BlackHole.stl	2	Черная дыра
Vortex.stl	2	Вихрь
<b>Оранжевый</b>		
Beacon_B.stl	2	Маяк

SolarWind.stl	3	Солнечный ветер
SolarWind2.stl	3	Солнечный ветер
SolarWind3A.stl	2	Солнечный ветер
SolarWind3B.stl	2	Солнечный ветер
SolarWind5.stl	3	Солнечный ветер
SolarWind6.stl	3	Солнечный ветер
	3	supernova