



ДАЛЬНИЕ РУБЕЖИ ПРАВИЛА ИГРЫ

Принято считать, что в 1969 высадка человека на Луну положила конец космической гонке.

Но одной советской секретной космической экспедиции было суждено достичь далёких звёзд. Корабль «Красная Заря» совершил жёсткую посадку на гостеприимной планете, и его пассажиры начали строить новый мир — мир, где все люди равны!



ЦЕЛЬ ИГРЫ

Игроки по очереди отправляют рабочих на участки и получают влияние на этих рабочих. Игроки зарабатывают очки за производство ресурсов и их поставку, а также за настроение тех рабочих, на которых у них больше влияния. Игрок, за два дня набравший больше всех победных очков, объявляется победителем и становится лидером инопланетного поселения.

КОМПОНЕНТЫ

**1 МАРКЕР
ФАЗ ДНЯ**



24 КУБИКА РЕСУРСОВ



**6 МАРКЕРОВ
НАСТРОЕНИЯ**



6 РАБОЧИХ:



Пастух Жница Рыбак

**1 ЖЕТОН
ПЕРВОГО ИГРОКА**



44 ДИСКА ВЛИЯНИЯ



11 оранжевых 11 голубых 11 коричневых 11 розовых

**6 ЖЕТОНОВ
БЛОКИРОВКИ**



3 утренних 3 вечерних



Бюрократ Идеолог Шахтёр

24 КРИСТАЛЛА



**12 КАРТ КОСМИЧЕСКОГО
КОРАБЛЯ**



6 КАРТ ОЗЕРА



18 СПЕЦИАЛЬНЫХ КАРТ



12 карт участков 6 карт рабочих




1 ИГРОВОЕ ПОЛЕ

На поле изображены:

- 1 12 участков
- 2 6 портретов рабочих (счётчик настроения на каждом)
- 3 Счётчик победных очков
- 4 Счётчики экспорта
- 5 Колесо фаз
- 6 Колесо производства



ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

- 1 Положите игровое поле в центр стола.
- 2 Положите ресурсы и кристаллы рядом с полем.
- 3 Каждый игрок берёт по 11/9/8 дисков влияния (для игры с 2/3/4 участниками) одного из цветов и кладёт один из них на стартовую (верхнюю правую) ячейку колеса производства , а другой – на ячейку  счётчика победных очков. Перед каждым игроком остаётся по 9/7/6 дисков.
- 4 Каждый игрок берёт по 1 кристаллу.
- 5 Положите маркер фазы на Утро на колесе фаз.
- 6 Положите маркер настроения на стартовую ячейку  каждого счётчика настроения.
- 7 Поставьте всех рабочих вертикально на участок Бараки (см. «Описание участков»).
- 8 Перемешайте по отдельности колоду Озера и колоду Космического Корабля и положите их на соответствующие участки лицевой стороной вниз (см. «Описание участков»).

9 Хотя часы работы всех участков строго определены, возможен любой форс-мажор. И если инвентаризацию на пастбище все воспримут с пониманием, то табличка «Пива нет» вызовет неподдельный ужас.

В ваших первых партиях мы рекомендуем вам положить утренние жетоны блокировки на Космический Корабль, Дворец Советов и Пивную (белой стороной вверх), а вечерние жетоны блокировки – на Поле, Пастбище и Озеро (белой стороной вверх).

Перед каждой фазой Утро утренние жетоны блокировки надо повернуть красной стороной вверх, после фазы Утро – белой стороной вверх. Перед каждой фазой Вечер вечерние жетоны блокировки надо повернуть красной стороной вверх, после фазы Вечер – белой стороной вверх.

В последующих партиях вы можете перемешать карты участков (кроме карт Бараков и Полевой Кухни) и вытянуть случайно 6 карт. Положите утренние жетоны блокировки на первые 3 вытянутых участка, а вечерние жетоны блокировки – на последние 3 участка. Активизируйте жетоны блокировки в фазы Утро и Вечер, как описано выше.

10 Если вы уже освоили базовые правила, мы рекомендуем добавить в игру Специальные карты. Перемешайте карты рабочих и карты участков по отдельности и раздайте каждому игроку по одной карте из каждой колоды, лицевой стороной вверх. Специальные карты игроки кладут на стол перед собой, и они должны быть видны всем игрокам. Оставшиеся карты уберите в коробку, в этой игре они вам больше не понадобятся.

11 Тот, кто последним делился с кем-нибудь, становится первым игроком.

ХОД ИГРЫ

Партия состоит из двух раундов.

Каждый раунд подразделяется на следующие фазы:

В течение каждой фазы игроки, начиная с первого, совершают ходы по часовой стрелке. В конце каждой фазы жетон первого игрока передаётся следующему игроку по часовой стрелке.



В свой ход игрок должен:

1. ПЕРЕМЕСТИТЬ РАБОЧЕГО.
2. ПОЛОЖИТЬ НА ПОРТРЕТ РАБОЧЕГО ЖЕТОН ВЛИЯНИЯ.
3. ИЗМЕНИТЬ НАСТРОЕНИЕ РАБОЧЕГО.
4. ВЫПОЛНИТЬ ДЕЙСТВИЕ УЧАСТКА.

1. ПЕРЕМЕЩЕНИЕ РАБОЧИХ

Игрок выбирает одного из стоящих рабочих, перемещает его на другой свободный участок и кладёт плашмя (рабочий устал и больше не сможет работать в эту фазу). Нельзя перемещать рабочего на участок, занятый другим рабочим (за исключением Бараков и Полевой Кухни).

1 Утро все рабочие начинают в Бараках. Утром нельзя перемещать рабочих на участки с утренними жетонами блокировки. Утро заканчивается после того, как каждый из игроков сделал по одному ходу. После его окончания повысьте настроения каждого рабочего, оставшегося в Бараках, на 1.

2 В 1-ой половине Дня рабочих можно перемещать на участки с любыми жетонами блокировки. Эта фаза заканчивается после того, как будет сделан ход каждым из 6 рабочих. В партии с 4 игроками количество ходов, сделанных игроками за эту фазу, будет различным.

3 В Обед можно перемещать рабочих только на участок Полевая Кухня. Более того, этот участок доступен только в Обед. Эта фаза заканчивается после того, как каждый из игроков сделал по одному ходу.

4 2-я половина Дня проходит полностью аналогично первой.

5 Вечером нельзя перемещать рабочих на участки с вечерними жетонами блокировки. Перемещать рабочих в Бараки можно только Вечером. Эта фаза заканчивается после того, как каждый из игроков сделал по одному ходу.

2. ВЛИЯНИЕ НА РАБОЧИХ

Положите свой диск влияния на портрет того рабочего, которого вы переместили.



3. ИЗМЕНЕНИЕ НАСТРОЕНИЯ РАБОЧИХ

Если рядом с участком есть символы настроения, измените соответствующим образом настроение перемещённого рабочего.

При увеличении настроения перемещайте маркер в сторону бóльших величин на счётчике, а при уменьшении – в обратную сторону.

Пример: Утром Александр – первый игрок. Он может переместить любого рабочего (все они стоят в Бараках) на любой участок, кроме Барак (сейчас не Вечер), Полевой Кухни (сейчас не Обед) и трёх участков с жетонами блокировки утра. Так что у него есть выбор из 6 рабочих и 7 участков.

Он перемещает Бюрократа в Пивную, кладёт свой диск влияния (розовый) на её портрет и повышает её настроение на 2 (кристалл он решил не тратить).



После него ходит Мария. Она не может переместить Бюрократа (фигурка уже лежит плашмя), и отправить рабочего в Пивную она тоже не может (Пивная занята Бюрократом). Поэтому Мария может выбрать из 5 рабочих и 6 участков.

4. ВЫПОЛНЕНИЕ ДЕЙСТВИЙ

ПРОИЗВОДСТВО РЕСУРСОВ

Действия нескольких участков позволяют производить ресурсы. За каждый произведённый ресурс передвиньте ваш маркер на колесе производства на одно деление по часовой стрелке. Если маркер проходит через область со значками награды, получите **2** победных очка и **1** кристалл.

Произведённые кубики ресурсов кладутся на участок Склад, а не в личный запас игрока. Как только на Складе оказываются 3 или более ресурсов одного цвета, возьмите **3 одинаковых кубика со склада**, положите один из них на самую левую свободную ячейку счётчика экспорта, а оставшиеся два скиньте в общий запас. Активный игрок получает количество победных очков, указанное под столбцом с только что занятой ячейкой. Если кубик был положен на ячейку со знаком вопроса, верните его в общий запас после начисления очков.



ОПИСАНИЕ УЧАСТКОВ



1. Пастбище. Пастух любит присматривать за стадом, стричь шерсть ему тоже не в тягость. Чего не скажешь про всех остальных рабочих.

Уменьшите настроение рабочего на 1, если он не Пастух. Произведите 1 Шерсть.



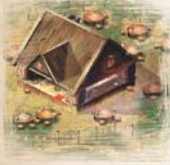
2. Дворец Советов. Дворец Советов – символ светлого будущего, о котором каждому посетителю с радостью расскажет Идеолог. Рабочие любят слушать про это чудесное время, которое наступит уже практически завтра. Все желающие могут совершенно добровольно внести вклад в скорейшую постройку Дворца Советов.

Повысьте настроение рабочего, посещающего этот участок, и Идеолога на 1. Если этот участок посещает Идеолог, то её настроение не повышается. В любом случае вы можете положить 1 кристалл на ячейку своего цвета рядом с Дворцом Советов (чтобы сделать вклад в его постройку). В конце игры игроки, пожертвовавшие наибольшее количество кристаллов, получают 4 победных очка, занявшие 2 место – 2 победных очка, занявшие 3 место – 1 победное очко. В случае равенства все игроки получают полное количество очков.



3. Поле. Жница любит работать в поле и совершенно не расстраивается от такой работы, в отличие от других рабочих.

Уменьшите настроение рабочего на 1, если он не Жница. Произведите 1 Пшеницу.



4. Пивная. Идеолог порицает тягу к алкоголю в своих еженедельных лекциях, но вынуждена признать, что для многих рабочих веселие есть питье, даже на далёкой планете. Говорят, за небольшую плату здесь можно даже переписать ежедневную норму пива с одного на другого.

Повысьте настроение рабочего на 2, если он не Идеолог (она вместо этого теряет 1 настроение). Затем вы можете потратить 1 кристалл, чтобы повысить настроение одного любого рабочего на 1 и понизить настроение любого другого рабочего на 1.



5. Склад. Важные ресурсы, производимые общими усилиями, не могут принадлежать одному человеку. Они – общее достояние, и хранятся на общем складе, но иногда куда-то с него исчезают.

Вы можете выполнить одно из 3 следующих действий:

- сбросить 1 ресурс со Склада, чтобы повысить настроение одного рабочего на 1 и понизить настроение другого рабочего на 1;
- сбросить 1 ресурс со Склада, чтобы получить один кристалл в личный запас;
- заплатить 1 кристалл из личного запаса, чтобы добавить 1 любой ресурс на Склад.

Не забывайте, что все произведённые в игре ресурсы хранятся на складе, а не в личном запасе игрока.



6. Администрация. Бюрократ приходит в здание Администрации только за зарплатой – там пыльно и пустынно. Она всегда бывает рада посетителям. Говорят, что, если найти к Бюрократу правильный подход, можно с выгодой подправить пару бумажек.

Если Бюрократ посещает Администрацию, получите 1 кристалл. Если же Администрацию посещает любой другой рабочий, повысьте настроение Бюрократа на 1 и, если хотите, переместите 1 диск влияния другого игрока с одного портрета рабочего на другой. Нельзя перемещать диск влияния с портрета или на портрет рабочего, посещающего Администрацию.



7. Космический Корабль. Корабль «Красная Заря», на котором прибыли на планету предки нынешних жителей, поистине огромен. Даже теперь в его мрачных и пугающих развалинах можно найти что-то полезное.

Уменьшите настроение рабочего на 1. Возьмите карту из колоды Космического Корабля и получите указанную на ней награду (ничего, указанный ресурс или ресурс на ваш выбор и, возможно, кристалл), и положите её в стопку сброса. Не перемещайте свой маркер на колесе производства. Если колода Космического Корабля опустела, перемешайте сброс и сформируйте новую колоду.



8. Шахта. Добывать полезные ископаемые непросто, а на другой планете вдвойне. Тем не менее шахтёр с улыбкой на лице выработывает двойную норму.

Если этот участок посещает не Шахтёр, то понизьте настроение рабочего на 2 и произведите 1 Уголь. Если же вы переместили в Шахту Шахтёра, не понижайте его настроение и произведите 2 Угля.



9. Полевая Кухня. Совместные трапезы напоминают о единстве поселения тем, кому досталось место за обеденным столом.

Повысьте настроение рабочего на 1. Перемещать рабочих на Полевою Кухню можно только в Обед.



10. Озеро. Несмотря на достижения социалистического хозяйства, ловля рыбы требует немалой сноровки и удачи. Сидеть целый день с удочкой не против только рыбака, но хорошему улову обрадуется любой!

Если этот участок посещает не Рыбак, то понизьте настроение рабочего на 1; возьмите карту Озера и получите указанную на ней награду (ничего, 1 Рыбу, 2 Рыбы и 1 настроение) и положите её в стопку сброса. Если же Озеро посещает Рыбак, не понижайте его настроение, вытяните 2 карты и выберите награду на одной из них, а затем положите обе в стопку сброса. Если после совершения действия все карты с Рыбой (в колоде их 3) находятся в стопке сброса, перемешайте её вместе с колодой. Когда Рыбак посещает Озеро, активный игрок может перемешать сброс и колоду перед тем, как тянуть карту, или после этого. Если вам нужно вытянуть 2 карты, а в колоде осталась только одна, возьмите её, затем перемешайте сброс и возьмите из новой колоды вторую карту.



11. Трудовой Лагерь. Трудовой Лагерь – шедевр производственного планирования, построенный так, чтобы рабочий мог эффективно трудиться каждую секунду отведённого времени.

Уменьшите настроение рабочего на 2 и произведите 1 Пшеницу, 1 Шерсть и 1 Рыбу.



12. Бараки. Лучший способ зарядиться энергией для ударного труда – проснуться попозже, а лечь пораньше.

Каждый рабочий, находящийся в Бараках в конце Утра, получает 1 настроение. Перемещать рабочих обратно в Бараки можно только Вечером, при этом рабочий получает 1 настроение.

Пример: Мария отправляет Шахтёра в Шахту и кладёт свой диск влияния на его портрет. Он производит **2 Угля**, притом не теряя настроения. Мария кладёт 2 кубика Угля из общего запаса на Склад и передвигает свой маркер на колесе производства на **2 деления** по часовой стрелке. Поскольку её маркер прошёл область с наградой, она получает **2 победных очка** и **1 кристалл**. Кроме того, на складе уже было 2 кубика Угля, и теперь их 4. Поэтому Мария забирает 3 из них, 1 кладёт на самую левую свободную ячейку с изображением Угля на счётчике экспорта и получает за это **3 победных очка**. А оставшиеся 2 кубика Угля возвращает в общий запас. Таким образом, Марии удалось заработать **5 победных очков** за один ход!



ЗАВЕРШЕНИЕ ФАЗ РАУНДА

Фазы Дня завершаются после того, как был совершён ход каждым из рабочих, а остальные фазы (Утро, Обед и Вечер) – после того, как каждый игрок совершил по одному ходу.

По окончании фазы передвиньте маркер фазы на следующую ячейку на колесе фаз, поставьте всех рабочих вертикально на их текущих участках и передайте маркер первого игрока следующему игроку по часовой стрелке. В конце Утра не забудьте увеличить на 1 настроение каждого из рабочих, всё ещё находящихся в Бараках.

Продолжение примера: Поскольку Александр и Мария играют вдвоём, Утро заканчивается после хода Марии (так как каждый игрок сделал уже по одному ходу в этой фазе). Игроки ставят всех рабочих вертикально и увеличивают настроение всех рабочих в Бараках на 1. Затем начинается первая половина Дня, и Мария становится первым игроком. Эта фаза закончится только после того, как каждый рабочий будет перемещён, а значит каждый игрок совершит по 3 хода.

ЗАВЕРШЕНИЕ РАУНДА

Раунд заканчивается после завершения Вечера. Жетон первого игрока передаётся по завершении этой фазы как обычно (следующему игроку по часовой стрелке).

В конце раунда игроки получают очки за настроение тех рабочих, на портретах которых их дисков влияния больше всего. Игроки получают или (если значение отрицательно) теряют столько очков, на каком значении находится маркер настроения этого рабочего. В случае ничьей все её участники получают или теряют полное количество очков.

Пример: На портрете Бюрократа лежат 2 розовых диска и 1 оранжевый, поэтому Александр получает **3 очка** за её настроение.

На портрете Идеолога лежат 1 розовый и 1 оранжевый диски, поэтому оба игрока теряют по **2 очка** за её настроение.



- Верните все маркеры настроения на стартовые ячейки счётчиков, а все диски влияния с портретов в запасы соответствующих игроков.
- Не убирайте ресурсы со склада и со счётчика экспорта. Также не убирайте кристаллы из личных запасов игроков.

- Поставьте всех рабочих вертикально в Бараках и переместите маркер фазы на Утро.
- Второй раунд играется так же, как и первый, а после него производится финальный подсчёт очков.



ФИНАЛЬНЫЙ ПОДСЧЁТ ОЧКОВ

Игра заканчивается по завершении 2 раунда. После получения победных очков за настроение рабочих, игроки получают победные очки за вклад в постройку Дворца Советов (смотрите «Описание участков» на стр. 5), а также по 1 победному очку за каждые 2 оставшихся у них кристалла. Игрок, набравший наибольшее количество победных очков, объявляется победителем. В случае равенства побеждает игрок с наибольшим количеством кристаллов.

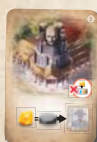
СПЕЦИАЛЬНЫЕ КАРТЫ

Мы рекомендуем использовать эти карты только тогда, когда вы освоите игру по базовым правилам и захотите добавить разнообразия. Специальные карты делятся на 2 типа: карты рабочих и карты участков. Вы можете использовать карту рабочего каждый раз, когда совершаете ход этим рабочим, а карту участка – каждый раз, когда выполняете действие этого участка. Использование специальных карт не является обязательным. Игрок может использовать имеющиеся у него специальные карты неограниченное число раз за игру.



1. Пастбище.

Вместо выполнения обычного действия этого участка вы можете увеличить настроение посещающего его рабочего на 2.



2. Дворец Советов.

Вместо того, чтобы класть кристалл на ячейку вашего цвета рядом с участком, вы можете положить его на портрет любого рабочего. Этот кристалл считается диском влияния вашего цвета при подсчёте очков за настроение рабочих в конце раунда. После подсчёта верните его в общий запас.



3. Поле.

При выполнении действия этого участка вы можете произвести 1 любой ресурс вместо 1 Пшеницы (изменение настроения происходит по обычным для этого участка правилам).



4. Пивная.

Вместо выполнения обычного действия этого участка (повышения настроения и изменения настроения за кристалл) вы можете получить 2 кристалла.



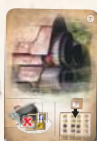
5. Склад.

При выполнении действия этого участка вы можете обменять ресурс на кристалл или наоборот до двух раз (вместо одного).



6. Администрация.

При выполнении действия этого участка вы можете положить диск влияния на эту карту вместо портрета рабочего. В один из последующих ходов вы можете положить диск с этой карты на портрет рабочего, которым вы совершаете ход (в дополнение к диску, который вы обычно кладёте при совершении хода).



7. Космический корабль.

После выполнения действия этого участка вы можете убрать 4 разных ресурса со Склада и положить один из них на ячейку счётчика экспорта, получая победные очки как обычно.



8. Шахта.

Вместо выполнения обычного действия этого участка вы можете передвинуть ваш маркер на колесе производства на 3 деления вперёд и уменьшить настроение рабочего на 1 (при этом кубики ресурсов на склад вы не добавляете).



9. Полевая кухня.

В начале Обед вы можете положить до двух рабочих наборов. Они не будут принимать участие в этой фазе.



10. Озеро.

При выполнении действия этого участка вы можете взять любую карту Озера из стопки сброса (вместо карты из колоды).



11. Трудовой Лагерь.

При выполнении действия этого участка вы можете не класть свой диск влияния на портрет рабочего. Если вы не положили диск, то не понижайте настроение рабочего.



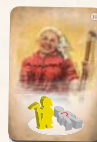
12. Барак.

После фазы Утро (и после повышения настроения оставшимся в бараках рабочим) вы можете переместить ваш диск влияния с портрета уже использованного вами рабочего на портрет другого рабочего, находящегося в Бараках.



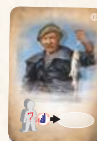
13. Пастух.

Вы можете совершать ход этим рабочим, не перемещая его на другой участок – просто положите его набор на текущем участке и выполните действие участка (не забудьте положить свой диск влияния на его портрет). При помощи этой способности нельзя выполнять действия заблокированных участков.



14. Жница.

Вы можете отправить этого рабочего на участок, занятый лежащим рабочим.



15. Рыбак.

После совершения хода этим рабочим вы можете переместить любого другого рабочего на свободный и доступный в этой фазе участок (рабочий продолжает стоять или лежать).



16. Шахтёр.

Если вы произвели хотя бы один ресурс, кроме Угля, совершая ход этим рабочим, вы можете произвести ещё один ресурс того же типа и понизить настроение рабочего на 1 (в дополнение к возможному понижению настроения из-за эффекта участка).



17. Идеолог.

Совершая ход этим рабочим, вы можете пожертвовать 1 кристалл на строительство Дворца Советов (см. «Описание участков»), в дополнение к эффекту посещаемого участка.



18. Бюрократ.

Вы можете перемещать этого рабочего на заблокированные участки.



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



Автор игры: Роман Григорик
Иллюстрации: Ирина Печенкина, Максим Сулейманов
Дизайн: Анастасия Дурсва
Дизайн миплов: Юрий Хмелевской
Редакторы: Дмитрий Рудев, Полина Басалаева, Анна Серова

Отдельная благодарность Александру Пешкову
и Екатерине Плужниковой

Автор хочет поблагодарить тех,
кто поддерживал его и помогал в создании игры:
Александру Хильмансвич, Владимира Бушко,
Матвея Летковского, Василия Мелеха.

2019 г.
3 руб.
ред. 3

