

Трёхгранник



ЛИМИТИРОВАННОЕ  
ИЗДАНИЕ



# ПАНДОРУМ



КНИГА ПРАВИЛ

ВКЛЮЧАЕТ  
ДОПОЛНЕНИЕ

**НОВЫЕ  
ГОРИЗОНТЫ**

# «ПАНДОРУМ»


Далёкое будущее. Человечество давно вышло за пределы Солнечной системы. Государства потеряли власть. Их заменило Галактическое Правительство, управляющее распределением денежных, ископаемых и интеллектуальных ресурсов во всех значимых сферах жизни человечества – медицине, образовании, транспорте и других.



Правительство сталкивается с проблемой: численность людей и их потребности растут быстрее, чем возможности производства и добычи ресурсов. Учреждаются исследовательские гранты на поиск и колонизацию новых планет. Финансирование оказывается настолько большим, что в оборот вводится новая валюта – куид. Увеличивается мощь корпораций, занимающихся добычей ресурсов на астероидах и удалённых планетах. Начинается Эра освоения новых галактик. Множество исследовательских экспедиций бороздят просторы космоса. Одна из них находит планету Пандорум.



## ОБ ИГРЕ

Цель игроков – накопить к концу игры больше всех квидов.

Квиды – это галактическая валюта, она обозначается символом .

Наибольшее количество квидов вы будете получать за розыгрыш карт и постройку объектов. Объектами в игре называются **базы**  и **модули** .

Каждый объект строится харвестерами – мобильными строительными платформами.

Вы капитан харвестера. И вам предстоит конкурировать с себе подобными.



## СОСТАВ ИГРЫ

**ИГРОВОЕ ПОЛЕ** состоит из 7 двусторонних секций. В каждой партии вы будете собирать новое поле.

Каждая секция поделена на гексы. Каждый гекс — это определённый тип местности:



ПУСТОШЬ



КРАТЕР

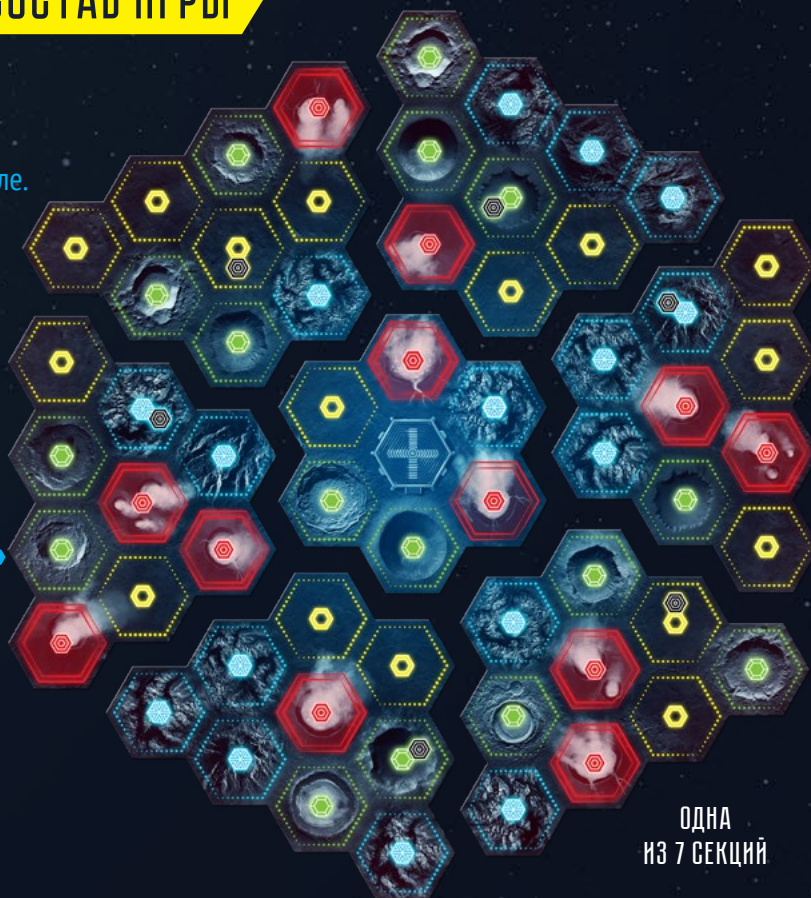


ГОРА



ВУЛКАН

ТАК НА ДИСПЛЕЕ КАПИТАНА ХАРВЕСТЕРА  
ОТображается ПАНДОРУМ



Одна  
из 7 секций



107 КАРТ

При помощи карт передвигается  
ваш харвестер и строятся объекты



15 КАРТ СОБЫТИЙ

Это дополнение  
(см. с. 19)



## 4 ПЛАНШЕТА

Планшет – это ваш харвестер.

Каждый планшет состоит из двух частей: носовой и основной.

Вы будете комбинировать части между собой перед каждой игрой. Одна сторона планшетов используется для 2–3 игроков, а другая – для 4

ВАМ ПОНАДОБИТСЯ 16 ПАРТИЙ,  
ЧТОБЫ ОПРОБОВАТЬ ВСЕ КОМБИНАЦИИ



## 15 ВУЛКАНОВ

Объёмные вулканы помогут лучше ориентироваться на игровом поле



## ФИГУРКИ



48 МОДУЛЕЙ

По 12 штук каждого цвета



24 БАЗЫ

По 6 штук каждого цвета

## ЖЕТОНЫ КУИДОВ

Куиды – это галактическая валюта и победные очки в игре



НОМИНАЛ 10  
20 штук



НОМИНАЛ 5  
20 штук



НОМИНАЛ 1  
30 штук

## СПЕЦИАЛЬНЫЕ ЖЕТОНЫ

25 штук.  
Это дополнение (см. с. 19)

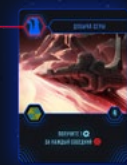


4 ХАРВЕСТЕРА

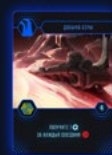
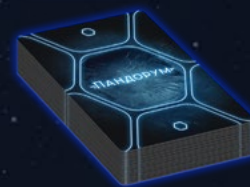
## ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

### КАРТЫ



- 1 Отделите карты добычи от остальных. Перемешайте карты добычи и раздайте каждому игроку по 3 карты взакрытую. Оставшиеся карты добычи уберите в коробку.
- 2 Перемешайте все оставшиеся карты (кроме карт добычи и событий) и положите получившуюся колоду лицом вниз.
- 3 Выдайте каждому игроку по 1 карте из получившейся колоды. Таким образом, каждый игрок начинает партию с 4 картами (3 синими и 1 случайной). Не показывайте карты другим игрокам.
- 4 Открывайте карты из колоды до тех пор, пока не откроете 4 карты с разными названиями. Повторяющиеся названия кладите стопкой. Положите их рядом с колодой. Это рынок.



СИМВОЛ  
НА КАРТАХ ДОБЫЧИ  
ДЛЯ ЗАМЕШИВАНИЯ



### ПЛАНШЕТЫ ХАРВЕСТЕРОВ

- 5 Случайным образом раздайте игрокам планшеты харвестеров: носовую и основную части. Положите части планшета вверх стороной с символом  |  при игре вдвоём или троём и стороной с символом  при игре вчетвером.





## ИГРОВОЕ ПОЛЕ

- 6 Возьмите центр поля и положите его на середину стола случай- ной стороной. Вокруг центра поля случайным образом разложите остальные 6 секций поля.



Это «Посадочная площадка», она всегда находится в центре игрового поля

— ПРИМЕР СТАРТОВОЙ РАСКЛАДКИ

- 7 Соберите картонные вулканы и поставьте их на гексы с симво- лом вулкана. Оставшиеся вулканы уберите в коробку.



## ФИГУРКИ

- 8 Раздайте игрокам харвестеры выбранного цвета. Каждый игрок устанавливает харвестер на посадочную площадку в центр поля.
- 9 Раздайте игрокам фигурки модулей и баз их цвета согласно таблице. Верните в коробку лишние базы и модули.



ИГРОКИ	МОДУЛИ	БАЗЫ
2	12	6
3	8	4
4	6	3



МОДУЛЬ

БАЗА

## КУИДЫ

- 10 Положите все жетоны квидов так, чтобы каждый мог до них дотянуться. Это банк.



ЛЮБЫМ УДОБНЫМ СПОСОБОМ  
ОПРЕДЕЛИТЕ ПЕРВОГО ИГРОКА

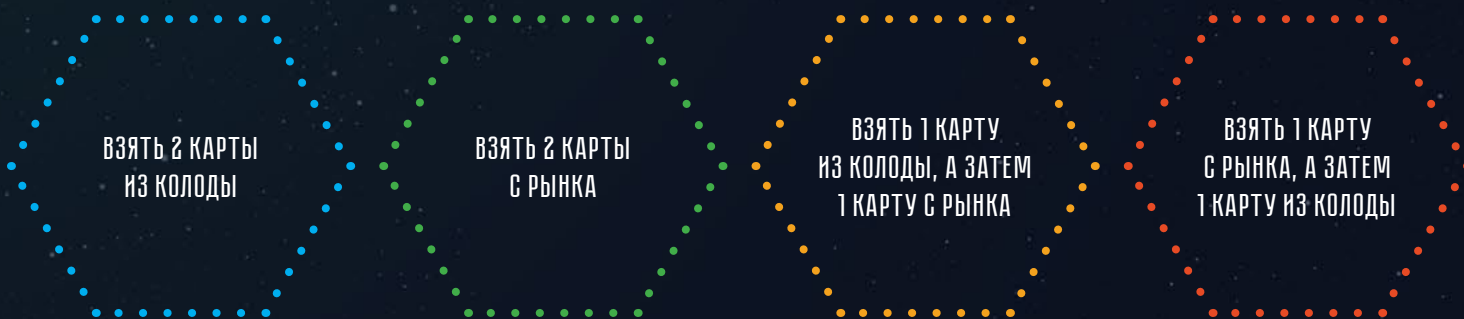
## ХОД ИГРЫ

Игроки ходят по очереди, начиная с первого игрока и далее по часовой стрелке. В свой ход игрок **ОБЯЗАН** выполнить **ОДНО** из двух действий: **ДОБОР КАРТ** или **ДВИЖЕНИЕ ХАРВЕТЕРА**.

## ДЕЙСТВИЕ ДОБОРА КАРТ

Возьмите в руку 2 карты. Брать карты можно из колоды и с рынка в любой комбинации, соблюдая **ПРАВИЛА РЫНКА**. Игрок может повторять это действие каждый ход и держать в руке неограниченное количество карт.

### ВОЗМОЖНЫЕ КОМБИНАЦИИ ДОБОРА КАРТ В ХОД ИГРОКА



### ПРАВИЛА РЫНКА

- 1 На рынке всегда должно быть не меньше 4 **РАЗНЫХ** карт. Если карт оказывается меньше, немедленно пополните рынок до 4 разных карт.  
**НАПРИМЕР**, если на рынке 4 карты и вы, выполняя действие добора карт, берёте карту с рынка, то прежде, чем взять вторую карту, пополните рынок до 4 разных карт. Повторяющиеся карты складывайте стопкой.
- 2 На рынке проектов может находиться неограниченное количество карт. Рынок пополняется благодаря добору карт и плате за движение.



# КАРТЫ

## ОБОЗНАЧЕНИЯ

**ТИП КАРТЫ** —

**НАЗВАНИЕ КАРТЫ** — ЭНЕРГОГЕНЕРАТОР

**УСЛОВИЕ СТРОИТЕЛЬСТВА** —

**КОЛИЧЕСТВО КАРТ В КОЛОДЕ С ТАКИМ ЖЕ НАЗВАНИЕМ** — 4

**УСЛОВИЯ ПОЛУЧЕНИЯ**

ПОЛУЧИТЕ ЗА КАЖДЫЕ СВОИ СОСЕДНИЕ (1 ) И (2 )

## СОСЕДНИЕ ГЕКСЫ И ОБЪЕКТЫ



СОСЕДНИЕ ГЕКСЫ ДЛЯ

НЕ ЯВЛЯЮТСЯ СОСЕДНИМИ ГЕКСАМИ ДЛЯ



СОСЕДНИЕ ОБЪЕКТЫ ДЛЯ

НЕ ЯВЛЯЮТСЯ СОСЕДНИМИ ОБЪЕКТАМИ ДЛЯ

## ПОРЯДОК ПОЛУЧЕНИЯ

ПОЛУЧЕНИЕ ПРОИСХОДИТ ДО ВЫСТАВЛЕНИЯ ОБЪЕКТА НА ГЕКС. ПОЭТОМУ НА ПОСТРОЕННЫЙ ОБЪЕКТ НЕ РАСПРОСТРАНЯЮТСЯ УСЛОВИЯ ПОЛУЧЕНИЯ .

ПОЛУЧИТЕ ЗА КАЖДЫЕ СВОИ СОСЕДНИЕ (1 ) И (2 )

## РАСШИФРОВКА СИМВОЛОВ НА КАРТАХ






ЭТА КОМБИНАЦИЯ СИМВОЛОВ РАСШИФРОВЫВАЕТСЯ ТАК: ПОЛУЧИТЕ КУИДЫ ЗА СВОИ СОСЕДНИЕ МОДУЛИ (1 КУИД ЗА КАЖДЫЙ МОДУЛЬ) И БАЗЫ (2 КУИДА ЗА КАЖДУЮ БАЗУ).

## ДЕЙСТВИЕ ДВИЖЕНИЯ

Если у вас нет карт, то действие движения харвестера вам недоступно.

Для передвижения своего харвестера игрок обязан выложить с руки 1 любую карту на рынок лицом вверх – это называется ПЛАТОЙ ЗА ДВИЖЕНИЕ. После этого можно переместить харвестер.

### ПРАВИЛА ДВИЖЕНИЯ

- » Харвестер может двигаться на любое количество гексов.
- » Харвестер может двигаться через гексы, на которых располагаются другие харвестеры и объекты.
- » Харвестер может остановиться на гексе, где:
  - стоит объект его цвета или находится посадочная площадка : бесплатно.
  - стоит чужой объект: заплатите хозяину объекта 1 , если это , или 2 , если это .
- » Если харвестер остановился на пустом гексе, игрок обязан выполнить на этом гексе строительство (см. с. 11).

### ОГРАНИЧЕНИЯ ДВИЖЕНИЯ





ХАРВЕСТЕР МОЖЕТ ДВИГАТЬСЯ ТОЛЬКО ПО ПРЯМОЙ ЛИНИИ



ХАРВЕСТЕР НЕ МОЖЕТ ОСТАНАВЛИВАТЬСЯ НА ВУЛКАНАХ ИЛИ ПЕРЕСЕКАТЬ ИХ



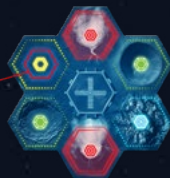
## СТРОИТЕЛЬСТВО

Если вы передвинули харвестер на пустой гекс (где нет объектов), вы **ОБЯЗАНЫ** выполнить на нём строительство. Для строительства  сыграйте 1 карту, для строительства  – 2 карты.

**ВАЖНО!** На гексе может находиться только 1 объект. В случае, если вы не можете или не хотите выполнить строительство, вы не можете встать на пустой гекс. Обратите внимание, что плата за движение и розыгрыш карт для строительства – разные вещи. Таким образом, чтобы совершить строительство базы, вам понадобится 3 карты.

**ДЛЯ СТРОИТЕЛЬСТВА РАЗЫГРАЙТЕ 1 ИЛИ 2 КАРТЫ С РУКИ.**

**ТИП МЕСТНОСТИ, ГДЕ ВЫ СТРОИТЕСЬ, ДОЛЖЕН СОВПАДАТЬ С УСЛОВИЕМ СТРОИТЕЛЬСТВА КАЖДОЙ РАЗЫГРАННОЙ КАРТЫ.**



НАПРИМЕР, КАРТУ «НАЗЕМНАЯ ЛОГИСТИКА» МОЖНО СЫГРАТЬ  
ДЛЯ СТРОИТЕЛЬСТВА ТОЛЬКО НА МЕСТНОСТИ «ПУСТОШЬ»

### ОБОЗНАЧЕНИЯ ТИПОВ МЕСТНОСТИ НА КАРТАХ



СТРОИТЕЛЬСТВО ВОЗМОЖНО  
ТОЛЬКО НА УКАЗАННЫХ ГЕКСАХ




СТРОИТЕЛЬСТВО ВОЗМОЖНО  
НА ЛЮБОМ ИЗ ТРЁХ ТИПОВ ГЕКСОВ






СТРОИТЕЛЬСТВО ВОЗМОЖНО НА ЛЮБОМ ИЗ ТРЁХ ТИПОВ  
ГЕКСОВ ПРИ УСЛОВИИ, ЧТО СОСЕДНИЙ ГЕКС – 





После розыгрыша карт(ы) получите  согласно условиям карты. Если разыграно 2 карты, то получите  с обеих карт.

После получения  выставьте объект на гекс.





**ВАЖНО!** При розыгрыше 2 и более карт запрещено разыгрывать карты с одинаковыми названиями. Больше 2 карт можно разыграть только при использовании особых эффектов.

## ПОЛУЧЕНИЕ

Разыгранные карты могут принести вам . Условия получения  указаны в нижней части карт. Разыгранные карты помещаются в слоты планшета харвестера (подробнее см. в разделе «Планшет харвестера»). Все  игрок получает из банка, если на карте не указано иное.

ПРИМЕР: ИВАН РАЗЫГРЫВАЕТ КАРТУ «ДОБЫЧА СЕРЫ». ДЛЯ СТРОИТЕЛЬСТВА  СОГЛАСНО УСЛОВИЯМ КАРТЫ ИВАН ПОЛУЧАЕТ ПО 1  ЗА КАЖДЫЙ СОСЕДНИЙ ВУЛКАН. ВСЕГО ИВАН ПОЛУЧАЕТ 3  И СТАВИТ НА ГЕКС СВОЙ 



**ВАЖНО!** Вы можете разыграть карты, которые не принесут вам  (например, ради большей награды в будущем). В начале игры вы будете получать от 0 до 4 , а уже ближе к концу партии сможете нарастить получение  до 12  за ход и больше.

Подробное описание условий получения  всех карт приведено на с. 16.

## ПЛАНШЕТ ХАРВЕСТЕРА

У каждого игрока есть планшет харвестера с тремя слотами снизу. Каждый раз, когда вы разыгрываете карту для постройки объектов, вы обязаны положить её в один из слотов лицом вверх. Если таких карт 2 или больше, вы можете распределить их по разным слотам, даже если в них уже есть карты, или сложить все карты в один слот. Другие игроки должны видеть количество и тип карт в каждом слоте.











## 1-й СЛОТ: НОСОВАЯ ЧАСТЬ

- 1 В носовой части каждого харвестера указан одноразовый эффект, который вы можете разыграть.
- 2 Чтобы разыграть одноразовый эффект, вы должны накопить 3 сыгранные карты в слоте при 2-3 игроках и 2 карты при 4 игроках.
- 3 Чтобы применить одноразовый эффект, сбросьте все карты из 1-го слота в коробку.
- 4 Одноразовый эффект можно применить лишь в тот момент игры, который указан в описании этого эффекта.

## ОПИСАНИЕ ОДНОРАЗОВЫХ ЭФФЕКТОВ

Харвестер каждого игрока состоит из уникальной комбинации носовой и основной части. Ниже приведены все одноразовые эффекты в игре.

-  **МОДУЛЬНЫЙ МАНИПУЛЯТОР.** ВО ВРЕМЯ СТРОИТЕЛЬСТВА, КОГДА ВЫ РАЗЫГРЫВАЕТЕ 2 КАРТЫ, ПОСТАВЬТЕ  ВМЕСТО 
-  **КОВШ.** ВО ВРЕМЯ СТРОИТЕЛЬСТВА ВЫ МОЖЕТЕ РАЗЫГРАТЬ СРАЗУ 3 КАРТЫ. ВЫСТАВЬТЕ НА ИГРОВОЕ ПОЛЕ 
-  **ХРОНОБЛОК.** ПОСЛЕ ПЛАТЫ ЗА ДВИЖЕНИЕ ВЫ МОЖЕТЕ ПЕРЕМЕСТИТЬ ХАРВЕСТЕР НА ЛЮБОЙ ГЕКС ИГРОВОГО ПОЛЯ (КРОМЕ )
-  **ТЕРРАБЛОК.** ВО ВРЕМЯ СТРОИТЕЛЬСТВА ВЫ МОЖЕТЕ ПРОИГНОРИРОВАТЬ УСЛОВИЯ СТРОИТЕЛЬСТВА 1 КАРТЫ И ПОСТАВИТЬ ОБЪЕКТ НА ЛЮБОМ ТИПЕ МЕСТНОСТИ





**ВАЖНО!** У вас может быть больше карт в носовой части, чем требуется для розыгрыша эффекта. Сбросьте только необходимое количество карт для розыгрыша эффекта.







## 2-й СЛОТ: ЦЕНТРАЛЬНАЯ ПАЛУБА

На центральной палубе каждого харвестера указан **ПОСТОЯННЫЙ ЭФФЕКТ**, который срабатывает автоматически, как только вы накапливаете в этом слоте 5 карт при 2–3 игроках и 4 карты при 4 игроках.


### ОПИСАНИЕ ПОСТОЯННЫХ ЭФФЕКТОВ

-  **ПРОТОННЫЙ ДВИГАТЕЛЬ.** ПЛАТИТЕ ЗА ДВИЖЕНИЕ НА 1 КАРТУ МЕНЬШЕ
-  **ИНЖЕНЕРНЫЙ ОТСЕК.** ВО ВРЕМЯ ДОБОРА КАРТ ВЫ БЕРЁТЕ 3 КАРТЫ ВМЕСТО 2
-  **ПОЗИТРОННАЯ ЗАЩИТА.** ВЫ МОЖЕТЕ ПЕРЕСЕКАТЬ ВУЛКАНЫ. ОСТАНАВЛИВАТЬСЯ НА ВУЛКАНАХ ПО-ПРЕЖНЕМУ НЕЛЬЗЯ
-  **ЗВЁЗДНЫЙ ГЕНЕРАТОР.** СРАЗУ ПОСЛЕ ОПЛАТЫ ДВИЖЕНИЯ НЕМЕДЛЕННО ДОБЕРИТЕ 1 КАРТУ С РЫНКА ИЛИ ИЗ КОЛОДЫ


## 3-й СЛОТ: ГРУЗОВОЙ ОТСЕК




Карты в грузовом отсеке не дают эффектов во время игры, но приносят  в конце партии. Каждый тип карт принесёт , если у вас больше карт этого типа, чем у каждого из соперников. В этом случае вы получаете столько , сколько карт этого типа у вас погружено. При равенстве все претенденты получают .




ПРИМЕР ПОДСЧЁТА   
ЗА ГРУЗОВЫЕ ОТСЕКИ В ПАРТИИ  
НА 2 ИГРОКОВ

## ОКОНЧАНИЕ ИГРЫ И ОПРЕДЕЛЕНИЕ ПОБЕДИТЕЛЯ

Игра подходит к концу, когда один из игроков строит последний объект. Иными словами, у игрока не осталось фигурок в запасе. Все остальные игроки делают ещё по одному ходу. После этого игра заканчивается, и начинается подсчёт .

- » Подсчитайте , которые вы заработали во время игры (ваши жетоны .
- » Подсчитайте  за грузовой отсек (см. пример на с. 14).

В колонизации планеты Пандорум побеждает игрок, заработавший больше всех . При равенстве выигрывает тот, у кого осталось больше объектов в запасе. Если равенство сохраняется, то претенденты делят победу.



## ОПИСАНИЕ КАРТ

С подробным разбором карт рекомендуем ознакомиться непосредственно перед первой игровой партией.



### ДОБЫЧА

Приносят за каждый пустой соседний гекс (без объектов) указанного на карте типа.



### РАЗВЛЕЧЕНИЯ

Приносят за объекты всех игроков.



### ГЕНЕРАТОРЫ

Приносят за каждый ваш соседний объект.



### ЛАБОРАТОРИИ

МЕДИЦИНСКАЯ и ИНЖЕНЕРНАЯ ЛАБОРАТОРИИ приносят так же, как карты генераторов. Отличие лишь в том, что они приносят за определённый тип объектов, указанный на карте. Только ЦЕНТРАЛЬНАЯ ЛАБОРАТОРИЯ приносит за ваши объекты, которые находятся на соседних гексах с .



### ЛОГИСТИКА

Приносят за ваши объекты на всех гексах, соответствующих типу местности, указанному на карте.



**ВАЖНО!** Карты **ТОРГОВОЙ ЛОГИСТИКИ** и **МАЛОЙ ТОРГОВОЙ ЛОГИСТИКИ** приносят за ваши объекты на гексах, совпадающих по типу с гексом, на котором вы выполняете строительство.

**ПРИМЕР:** вы разыгрываете **ТОРГОВУЮ ЛОГИСТИКУ** для строительства на местности . Значит, все ваши на гексах принесут вам по 1 согласно условиям карты.









## ЗАЩИТА





**ВНУТРИСЕТЕВАЯ ЗАЩИТА** приносит  за ваши объекты, находящиеся на прямой линии в одном направлении от места строительства. Направление выбирает сам игрок. На линии не должно быть чужих объектов, вулканов и . Пустые гексы (без объектов) не прерывают прямую линию.






ПРИМЕР: ЛИШЬ ЗА ЭТИ ОБЪЕКТЫ  
МОЖНО ПОЛУЧИТЬ .




**КУПОЛЬНАЯ ЗАЩИТА** приносит  за ваши объекты, находящиеся на соседних гексах с вулканом , по соседству с которым вы выполняете строительство. Это также может быть группа вулканов (). Группой считаются вулканы, которые являются соседними друг для друга. Их может быть 2 и больше.




ПРИМЕР: ВЫ СТРОИТЕ ЗДЕСЬ.  
ВЫ МОЖЕТЕ ВЫБРАТЬ: ПОЛУЧИТЬ  
 ЗА 1  ИЛИ ГРУППУ ВУЛКАНОВ,  
СОСТОЯЩУЮ ИЗ 2  - В ОБОИХ  
СЛУЧАЯХ ВЫ ПОЛУЧИТЕ 1 .

**СЕЙСМИЧЕСКАЯ ЗАЩИТА** приносит 3  за каждый вулкан , который расположен между построенным объектом и любым другим вашим объектом на прямой линии. Линию игрок выбирает самостоятельно. На линии не должно быть чужих объектов и .





ПРИМЕР: ЛИШЬ ЗА ЭТИ   
МОЖНО ПОЛУЧИТЬ  ВСЕГО ВЫ  
ПОЛУЧИТЕ 6 .


**ВНЕШНЯЯ ЗАЩИТА** приносит  за ваши объекты, расположенные по краю игрового поля.  
**ПРИМЕР ГЕКСОВ, ПРИГОДНЫХ ДЛЯ ПОСТРОЙКИ ОБЪЕКТОВ НА КРАЮ ИГРОВОГО ПОЛЯ.**






## СИСТЕМЫ

Карты систем отнимают  за соседние чужие объекты у владельцев объектов.  отнимаются у каждого игрока по отдельности, если указанные на карте объекты принадлежат разным игрокам.




**ПРИМЕР:** СИНИЙ ИГРОК РАЗЫГРЫВАЕТ КАРТУ «СИСТЕМА ПОДАВЛЕНИЯ СВЯЗИ». ЭТИМ ОН ОТНИМАЕТ У ТРЁХ ИГРОКОВ В ОБЩЕЙ СЛОЖНОСТИ 6 :


3  у **ЖЁЛТОГО**,  
2  у **ЗЕЛЁНОГО**,  
1  у **КРАСНОГО**.






## БЛОКИ

Эти карты можно разыграть двумя способами:

**1-й СПОСОБ:** при строительстве приносит 2 .

**2-й СПОСОБ:** ещё раз получите  за карту, которую вы построили вместе с картой блока, если её тип совпадает с указанным типом на карте блока.

**ПРИМЕР:** вы разыгрываете карту блока «Снабжение» вместе с картой «Добыча серы». За карту «Добыча серы» вы должны получить 4 , карта блока «Снабжение» удваивает . Итого вы получите 8 .

## ДОПОЛНЕНИЕ «НОВЫЕ ГОРИЗОНТЫ»

На далёкой планете в сотне световых лет от Земли может произойти всё что угодно. Приготовьтесь, перед вами предстанет тёмная сторона планеты Пандорум. Мы рекомендуем играть в «Пандорум» с дополнением «Новые горизонты», начиная с третьей партии, когда все базовые правила будут усвоены.

### ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

- 1 Перемешайте карты событий и положите их в закрытую рядом с игровым полем.
- 2 Рядом положите все специальные жетоны.



### ПРАВИЛА

Первую карту событий следует открыть и разыграть, когда один из игроков построит первый объект в игре.

Вторая карта событий вскрывается и начинает действовать, когда у всех игроков появляется минимум по одному объекту.

В обоих случаях карта событий вскрывается в конце хода игрока.

### ОБОЗНАЧЕНИЯ

ТЕКСТ ВВЕРХУ КАРТЫ - ЭТО НЕМЕДЛЕННЫЙ ЭФФЕКТ, КОТОРЫЙ АКТИВНЫЙ ИГРОК ОБЯЗАН ВЫПОЛНИТЬ СРАЗУ



ПАССИВНЫЙ ЭФФЕКТ УКАЗЫВАЕТ, СКОЛЬКО ИЗ БАНКА НУЖНО ПОЛОЖИТЬ НА КАРТУ

ПОСТОЯННЫЙ ЭФФЕКТ ВСТУПАЕТ В СИЛУ В ХОД СЛЕДУЮЩЕГО ИГРОКА И ДЕЙСТВУЕТ ДО ТЕХ ПОР, ПОКА НА КАРТЕ СОБЫТИЙ ЕСТЬ

Когда игроки выполняют условия постоянного эффекта, они забирают с этой карты события.

В тот момент, когда активный игрок забирает последний , событие перестаёт действовать и карта событий сбрасывается в коробку. В конце своего хода активный игрок открывает новую карту событий и разыгрывает немедленный эффект. Постоянный эффект на такого игрока пока не распространяется.

### ОПИСАНИЕ КАРТ СОБЫТИЙ

#### ИЗВЕРЖЕНИЕ



**НЕМЕДЛЕННЫЙ ЭФФЕКТ:** положите жетон извержения на центральный гекс сектора. Если там находится объект (ваш или чужой), то он возвращается владельцу. Если там находился харвестер, то игрок переставляет его на любой соседний гекс (кроме вулкана). Нельзя класть жетон извержения на вулкан и на посадочную площадку.



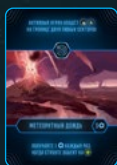
ЦЕНТР СЕКТОРА

**ПАССИВНЫЙ ЭФФЕКТ:** положите 5 .

**ПОСТОЯННЫЙ ЭФФЕКТ:** каждый раз получайте 1 за каждый вулкан, по соседству с которым вы строите объект.

Жетон извержения остаётся на игровом поле до конца игры и считается обычным вулканом.





### МЕТЕОРИТНЫЙ ДОЖДЬ

**НЕМЕДЛЕННЫЙ ЭФФЕКТ:** положите жетон метеоритного дождя на границе двух любых секторов (в том числе с центральным сектором), накрывая им по одному гексу каждого сектора. Нельзя класть жетон метеоритного дождя на гексы с объектами.

**ПАССИВНЫЙ ЭФФЕКТ:** положите 5

**ПОСТОЯННЫЙ ЭФФЕКТ:** получайте 1 каждый раз, когда строите объект на гексе



ГРАНИЦА СЕКТОРА

Жетон метеоритного дождя остаётся на игровом поле до конца игры.



### ЗЕМЛЕТРЯСЕНИЕ

**НЕМЕДЛЕННЫЙ ЭФФЕКТ:** активный игрок берёт жетон трещины и кладёт его между любыми гексами. Данные гексы больше не считаются соседними. Харвестеры могут пересекать трещину.

**ПАССИВНЫЙ ЭФФЕКТ:** положите 8

**ПОСТОЯННЫЙ ЭФФЕКТ:** получайте 2 каждый раз, когда строите объект на гексе, примыкающем к трещине любой стороной.

Жетон трещины остаётся на игровом поле до конца игры.

ПОМЕЧЕННЫЕ ГЕКСЫ НЕ ЯВЛЯЮТСЯ СОСЕДНИМИ



### РОСТ ПОСЕЛЕНЦЕВ

**НЕМЕДЛЕННЫЙ ЭФФЕКТ:** положите жетон посадочной площадки на любой гекс. Нельзя класть жетон на вулканы, объекты и другую посадочную площадку.

**ПАССИВНЫЙ ЭФФЕКТ:** положите 8

**ПОСТОЯННЫЙ ЭФФЕКТ:** каждый раз получайте 2 за каждую посадочную площадку, по соседству с которой вы строите объект.

Жетон посадочной площадки остаётся на игровом поле до конца игры.



### ВОЗВРАТ ИНВЕСТИЦИЙ

**НЕМЕДЛЕННЫЙ ЭФФЕКТ:** каждый игрок может сбросить любое количество карт с руки. За каждый уникальный тип карты получите 3 из банка.

**ПАССИВНЫЙ ЭФФЕКТ:** положите 5

**ПОСТОЯННЫЙ ЭФФЕКТ:** каждый раз, когда вы платите за движение картой и кладёте её на рынок, получайте 1 если такого типа карты нет на рынке.

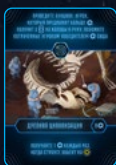


### ПОДДЕРЖКА ПРАВИТЕЛЬСТВА




**НЕМЕДЛЕННЫЙ ЭФФЕКТ:** все игроки получают по 1 карте из колоды.

**ПАССИВНЫЙ ЭФФЕКТ:** положите 5

**ПОСТОЯННЫЙ ЭФФЕКТ:** получайте 1 за каждую построенную карту генератора

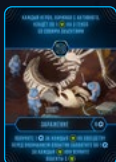


### ДРЕВНЯЯ ЦИВИЛИЗАЦИЯ


**НЕМЕДЛЕННЫЙ ЭФФЕКТ:** проведите открытый аукцион. Все игроки, включая активного, делают ставки вслух. Тот, кто предложит больше , получит 2 карты из колоды и выложит эти  на эту карту событий. Все остальные игроки не теряют .


**ПАССИВНЫЙ ЭФФЕКТ:** положите  победителя аукциона.


**ПОСТОЯННЫЙ ЭФФЕКТ:** получайте 1  каждый раз, когда строите объект на гексе .






### ЗАРАЖЕНИЕ

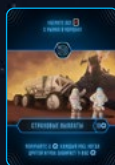
**НЕМЕДЛЕННЫЙ ЭФФЕКТ:** каждый игрок берёт 3 жетона заражения . Игроки кладут жетоны заражения на гексы со своими объектами по своему выбору. Эти объекты считаются заражёнными. Если у вас меньше трёх объектов, сбросьте оставшиеся жетоны заражения в коробку. Если карта открыта раньше, чем все игроки построили хотя бы по 1 объекту, сбросьте карту в коробку и выложите новую.

**ПАССИВНЫЙ ЭФФЕКТ:** положите 4 .


**ПОСТОЯННЫЙ ЭФФЕКТ:** каждый раз, когда вы строите объект, получайте 1  за каждый заражённый объект по соседству. Сбросьте в коробку все жетоны заражения с этих заражённых объектов.


В тот момент, когда на карте закончатся , игроки обязаны:



- 1  за каждый свой заражённый объект. Можно заплатить за часть заражённых объектов или не платить вовсе. Уберите все жетоны заражения, за которые вы заплатили, в коробку.
- 2  Верните в запас все свои заражённые объекты. Уберите все жетоны заражения в коробку.

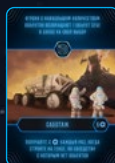


### СТРАХОВЫЕ ВЫПЛАТЫ

**НЕМЕДЛЕННЫЙ ЭФФЕКТ:** сбросьте в коробку все карты систем  с рынка и пополните его согласно правилам рынка, если потребуется.


**ПАССИВНЫЙ ЭФФЕКТ:** положите 10 .


**ПОСТОЯННЫЙ ЭФФЕКТ:** получайте 2  каждый раз, когда соперник забирает у вас любое количество .

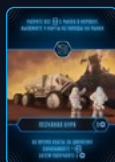


### САБОТАЖ

**НЕМЕДЛЕННЫЙ ЭФФЕКТ:** игрок с наибольшим количеством объектов на игровом поле возвращает 1 свой объект в запас по своему выбору. Если таких игроков несколько, каждый выполняет этот эффект.


**ПАССИВНЫЙ ЭФФЕКТ:** положите рядом 6 .


**ПОСТОЯННЫЙ ЭФФЕКТ:** получайте 2  каждый раз, когда строите объект, по соседству с которым нет объектов.



### ПЕСЧАНАЯ БУРЯ


**НЕМЕДЛЕННЫЙ ЭФФЕКТ:** сбросьте все карты рынка в коробку. Пополните рынок согласно правилам рынка.


**ПАССИВНЫЙ ЭФФЕКТ:** положите 8 .



**ПОСТОЯННЫЙ ЭФФЕКТ:** каждый раз, когда вы платите за движение, получайте 2 .



### ЭКСПАНСИЯ


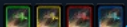
**НЕМЕДЛЕННЫЙ ЭФФЕКТ:** все игроки по очереди, начиная с активного игрока, располагают 1 свой  из запаса на любой свободный гекс, если могут.

**ПАССИВНЫЙ ЭФФЕКТ:** положите 5 .

**ПОСТОЯННЫЙ ЭФФЕКТ:** получайте 1  каждый раз, когда получаете меньше 2  за строительство.

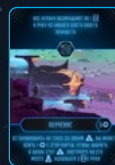


### НОВЫЕ ДВИГАТЕЛИ

**НЕМЕДЛЕННЫЙ ЭФФЕКТ:** все игроки по очереди, начиная с активного игрока, могут заплатить 2 или 4 , чтобы положить на эту карту событий 1 или 2 жетона своего цвета соответственно .


**ПАССИВНЫЙ ЭФФЕКТ:** отсутствует.





**ПОСТОЯННЫЙ ЭФФЕКТ:** сбросьте 1 жетон своего цвета с карты событий и сделайте 1 движение харвестером. Не платите за движение и не совершайте строительство. Переместить харвестер таким образом на свободный гекс нельзя. Вы можете использовать это действие дважды за 1 ход, если на этой карте событий 2 жетона вашего цвета.

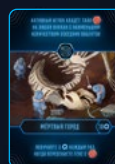


### ОБУЧЕНИЕ


**НЕМЕДЛЕННЫЙ ЭФФЕКТ:** все игроки по очереди, начиная с активного игрока, возвращают в руку 1 карту из любого слота своего планшета, если могут.


**ПАССИВНЫЙ ЭФФЕКТ:** положите 5 .


**ПОСТОЯННЫЙ ЭФФЕКТ:** когда вы заканчиваете движение харвестером на гексе со своим , вы можете взять 1  и забрать в запас этот , чтобы построить на его месте  по базовым правилам.



### МЁРТВЫЙ ГОРОД

**НЕМЕДЛЕННЫЙ ЭФФЕКТ:** активный игрок кладёт жетон мёртвого города  на любой вулкан. Уберите картонный вулкан в коробку.

**ПАССИВНЫЙ ЭФФЕКТ:** положите 10 .

**ПОСТОЯННЫЙ ЭФФЕКТ:** получайте 2  каждый раз, когда пересекаете своим харвестером жетон мёртвого города. Пересекать данный жетон можно, но останавливаться на нём запрещено.

Жетон мёртвого города остаётся на игровом поле до конца игры. Он не считается вулканом.





## ИГРУ ЗАПУСТИЛИ В КОСМОС

ПРОЕКТ-МЕНЕДЖЕР  
Максим Верещагин

ГЕНЕРАЛЬНЫЙ ДИРЕКТОР  
Михаил Пахомов




ДЕВЕЛОПМЕНТ  
Иван Лашин

КОПИРАЙТ  
Наталья Смирнова

АРТ-ДИРЕКТОР  
Виктор Забурдаев

РЕДАКТУРА  
Александр Петрунин  
Софья Еркушова  
Таша Тележкина  
Кирилл Егоров

ПРОДАКШН-ДИРЕКТОР  
Сергей Морозов

   /cosmodrome.games  
#cosmodromegames

АВТОРЫ ИГРЫ ПОСВЯЩАЮТ ЭТУ ИГРУ СВОИМ ЖЁНАМ

Татьяне и Марии, которые, оставаясь с детьми, дают нам время на разработку.

АВТОРСКИЙ КОЛЛЕКТИВ «ТРЕУГРАННИК» БЛАГОДАРИТ

- » Коллектив Cosmodrome Games и в первую очередь Михаила Пахомова за то, что он заметил наш проект, и Максима Верещагина за работу над проектом и веру в успех.
- » Коллективы московской и петербургской ячеек «Граней» и в первую очередь Наталью Тележкину, Ивана Лашина и Юрия Ямщикова за деятельное участие в тестировании.
- » Всех блогеров, освещавших проект, и в первую очередь Анну Юшину, Сергея Афанасьева, Павла Медведева, Андрея Ионова и Анатолия Копылова за их рассказы о проекте и объективную критику; Евгения Борна, Алексея Абрамова, Дениса Набатова за участие и тёплые слова в адрес проекта.

Просим простить, если мы кого-то забыли.

ИГРУ ПРОТЕСТИРОВАЛИ

Юлия Ильинская, Илья Степанов, Константин Малыгин, Валентина Аристархова, Андрей Калинин, Игорь Ганжа, Дмитрий Крылов, Виталий Терехов, Илья Пономарёв, Богдан Хохлов, Антон Кравченко, Александр Ткачёв.

The logo for Cosmo Drone Games is centered at the bottom of the page. It consists of a black square containing the text 'COSMO', 'DRØME', and 'GAMES' stacked vertically. 'COSMO' and 'DRØME' are in white, while 'GAMES' is in yellow. The background of the entire page is a dark blue gradient with a starry space pattern and some abstract line art in the corners.

COSMO  
DRØME  
GAMES