

ДЕННИС К. ЧАН

ВДАЛИ ОТ СОЛНЦА



RIO
GRANDE
GAMES

Предыстория

Первая термоядерная война не пощадила Землю. Два века гражданские беспорядки и климатические изменения опустошали планету. Урожайность падала, ресурсы истощались, нищета и преступность захлестнули мир. Человечество оказалось на грани вымирания.


Решение было очевидным — покинуть Землю и найти новый дом среди звёзд. Столкнувшись с угрозой уничтожения, четыре крупнейшие политические фракции Земли объединились. В канун нового, 2240 года на месте бывшего мемориала Линкольна в Вашингтоне лидеры стран подписали Договор о научном обмене. Было решено направить все мировые ресурсы на космические исследования, а все открытия сделать доступными через глобальную сеть. Впервые в истории человечество действовало как единое целое.

Всего за шесть лет инженеры корпорации Нисиды — Эстергора под руководством доктора Эдмунда Сайто создали первый космический корабль с гипердвигателем, и некоторое время спустя технология стала доступна всему миру. Наконец люди вступили в эру межзвёздных перелётов.

Вскоре после этого важнейшего открытия учёные остальных фракций разработали и другие технологии, необходимые для выживания за пределами Солнечной системы: простейшие методы терраформирования, устойчивые к радиации культуры растений, способы промышленного освоения астероидов и многие другие. Каждый месяц предпринималось множество экспедиций к экзопланетам. Теперь, когда путь к спасению был открыт, в каждой политической фракции вновь проснулось стремление к власти и влиянию.

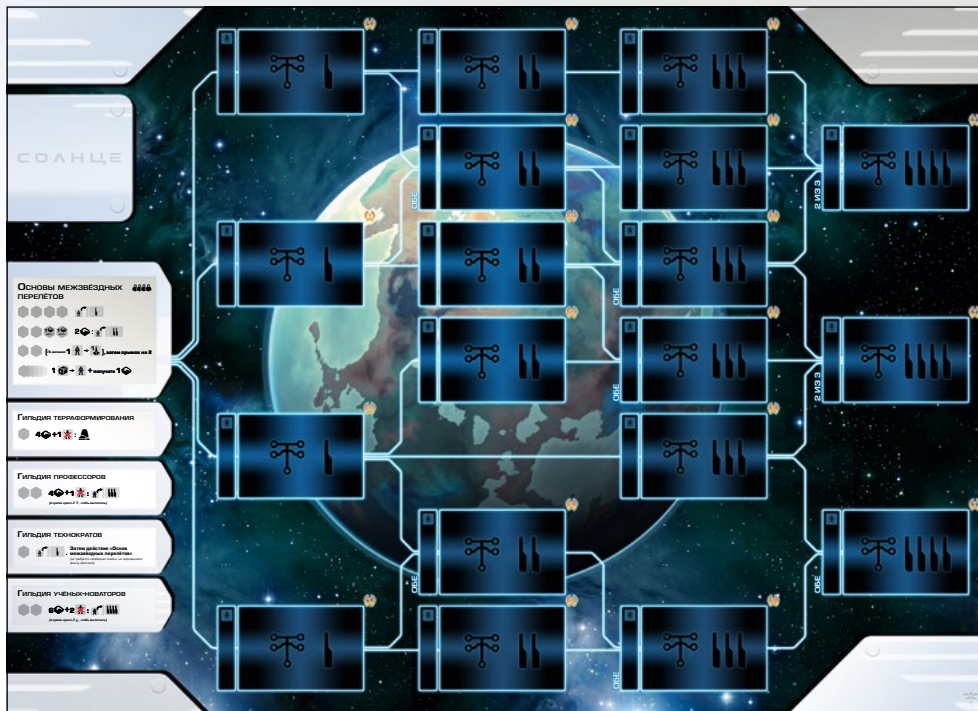
Цель игры

«Вдали от Солнца» — это космическая игра-цивилизация, в которой участники совместно определяют путь технического развития человечества на заре эры межзвёздных перелётов, в то же время соревнуясь за лидерство своей политической фракции в экономике, науке и распространении влияния в Галактике.

Партия состоит из нескольких раундов и продолжается до тех пор, пока участники не получат нужное количество достижений, приближающих конец игры. Фракция с наибольшим количеством победных очков  выигрывает. Победные очки можно получить за исследование технологий, усиление экономики, контроль и колонизацию систем, а также за некоторые достижения и события в течение игры.

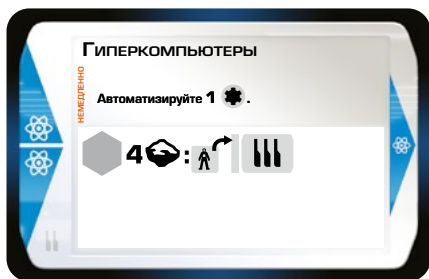


Состав игры



Поле технологий

Это основное игровое поле, на котором участники перемещают свои фишки, выбирая и выполняя желаемые **действия**. На поле изображено **дерево технологий** 4 уровней: от доступной всем начальной технологии «Основы межзвёздных перелётов» в левой части поля до технологий уровня IIII — в правой. Чтобы продвигаться по дереву технологий, игроки обязаны сначала исследовать технологии более низкого уровня.



46 карт технологий

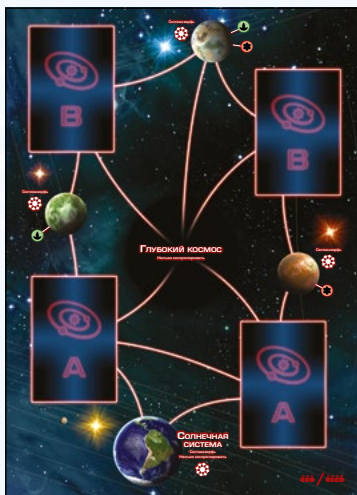
Они символизируют научные открытия, которые участники совершают в ходе игры. Эти карты открывают доступ к новым более мощным **действиям** и/или дают исследовавшей их фракции **немедленные бонусы**. Новую карту технологии всегда выбирает та фракция, которая первой исследует её, после чего исследование этой технологии становится доступным и остальным игрокам. Дерево технологий будет разным от партии к партии, а значит, каждый раз вам придётся выстраивать новую стратегию. Техническое развитие человечества определяют **технологии 4 типов**: *научные* , *экономические* , *военные*  и *торговые* . В начале игры можно исследовать только технологии уровней I и II. Чтобы исследовать технологии более высоких уровней, участники должны получить доступ к действиям, позволяющим проводить такие исследования, или с помощью событий открыть исследовательские гильдии.



20 карт событий (по 10 карт уровней II и III)

Иногда в развитие человечества вмешиваются события, которые затрагивают каждую фракцию. Они представлены картами событий, которые в начале игры закрывают ячейки технологий. Перед тем как открыть и исследовать новую технологию, нужно разыграть карту события в её ячейке. События могут неожиданным образом изменить игру, а часть из них — принести дополнительные победные очки в конце партии. На некоторых картах событий есть стрелка белого или красного цвета. Размещайте эти карты так, чтобы стрелка указывала на связанную с ними карту. Карты событий меняют условия действий связанных карт и в некоторых случаях позволяют получать за них победные очки в конце игры.





Двусторонний планшет полётов

Планшет представляет собой упрощённую навигационную карту галактики Млечный Путь, на которой обозначены различные системы: *Солнечная система*, *глубокий космос*, пригодные для жизни системы 🏠, которые можно **колонизировать**, и системы-верфи 🚀, в которых можно **строить космические корабли**. Соседние системы соединены друг с другом линиями — **маршрутами гиперпространственных прыжков**. Чтобы передвинуть космический корабль по 1 линии, требуется 1 прыжок (1 очко движения).

Фракции могут **контролировать** системы (кроме *Солнечной* и *глубокого космоса*), таким образом обеспечивая себе рост производства. Установленный контроль обозначается диском аванпоста, соответствующим **типу системы** — 📍 или 🚀.



24 карты систем (по 12 карт типов A и B)

Эти карты символизируют пригодные для жизни экзопланетные системы, которые можно **колонизировать**, чтобы получить победные очки и особые бонусы. На каждой карте указана **минимальная военная сила**, необходимая для её колонизации. На планшете полётов в двух ячейках с буквой A, расположенных ближе к *Солнечной системе*, размещаются карты из колоды систем A. Для их колонизации нужна меньшая военная сила, но они приносят меньше победных очков. В двух ячейках с буквой B, расположенных дальше от *Солнечной системы*, размещаются карты из колоды систем B. Колонизировать их сложнее, но и награда за них выше.

Колонизировав систему, заберите её карту с планшета полётов и поместите рядом со своим планшетом фракции в качестве своей постоянной территории. Карты систем дают победные очки и особые эффекты, поэтому верный выбор систем для колонизации может обеспечить вам победу.

Все карты в игре носят названия существующих звёздных систем, которые можно наблюдать с Земли.



10 карт достижений (по 4 карты типов A и B, а также 2 карты базовых достижений)

Достижения — это вехи, по которым можно проследить развитие человеческой цивилизации. В каждой партии используются 2 карты базовых достижений и ещё 2 случайные. Карты достижений приносят дополнительные победные очки. Когда в ячейках на этих картах оказывается определённое количество **дисков достижений**, начинается последний раунд.



Жетон первого игрока

Жетон первого игрока нужен, чтобы убедиться, что каждый сделал одинаковое число ходов. Он отмечает игрока, который сделал самый первый ход, и остаётся у него до конца партии.

Ранг Гильдия ТЕРРАФОРМИРОВАНИЯ
1 Колонизаторы системы на 4 +1



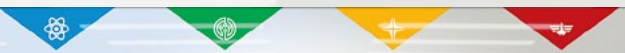
4 жетона гильдий

60 фишек металла

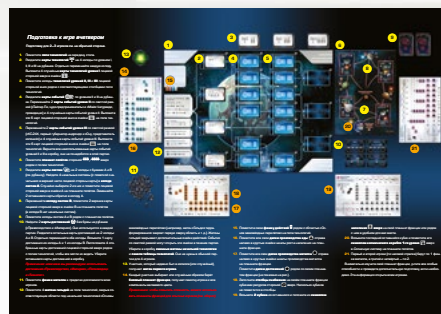
Основы МЕЖЗВЁЗДНЫХ ПЕРЕЛЁТОВ



2 сменных жетона начальной технологии «Основы межзвёздных перелётов» (для игры вдвоём и троём)

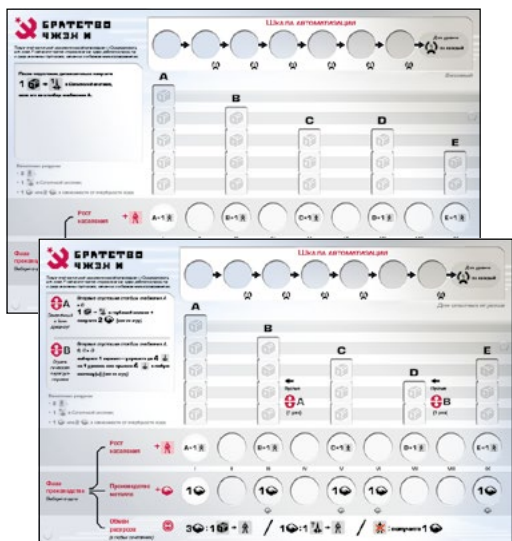


2 панели таблицы технологий (для усложнённого варианта игры)



Памятка по подготовке к игре

Компоненты для каждой из 4 фракций



2 планшета фракции (базовый и для опытных игроков)

Участники отслеживают состояние своей экономики и управляют ею на планшетах фракций. В игре 2 основных типа ресурсов: **население** (человек), символизирующее рабочую силу фракции, и **металл** (монета) — игровая валюта. Большую часть планшета фракции занимают **столбцы снабжения и шкалы производства** этих ресурсов. Также там указан их **обменный курс**. Сверху находится **шкала автоматизации**, которая отражает технологические достижения фракции в сфере производства.

В игре 2 набора планшетов фракций. В **базовом наборе** у всех фракций одинаковые шкалы производства и лишь небольшие отличия в подготовке к игре. В **наборе для опытных игроков** у всех фракций разные шкалы производства и особые способности, которые они могут получить в ходе партии.



20 кубиков ресурсов

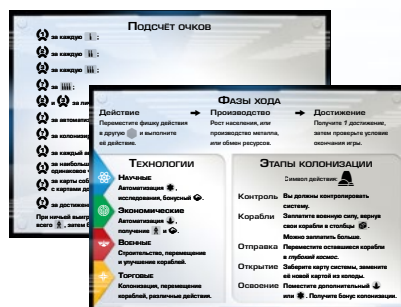
Кубики ресурсов используются для различных целей. На их гранях указаны следующие значения: население (человек), снабжение (куб), а также космические корабли уровней 1, 2, 3 и 4. В правилах кубики ресурсов называются кубиками населения, снабжения или кораблей, в зависимости от того, как именно они используются в указанный момент.



24 деревянных диска (8 — производства еды, 8 — производства металла и 8 — достижений)



Фишка действия



Двусторонняя памятка игрока

Игровой процесс

Участники делают ходы по очереди по часовой стрелке, пока не будет выполнено условие окончания игры. После этого участники подсчитывают победные очки 🏆 и определяют сильнейшую фракцию в Галактике.

Ход игрока состоит из 3 фаз:

1. **Фаза действия.** Переместите фишку действия в новую ячейку и выполните соответствующее действие.
2. **Фаза производства.** Увеличьте население, произведите металл или обменяйте ресурсы.
3. **Фаза достижения.** Получите не более 1 достижения.

Завершив все 3 фазы, игрок передаёт ход следующему по часовой стрелке участнику.

1. Фаза действия

Чтобы выполнить действие, переместите свою фишку действия 🏷️ в ячейку действия 🟡 на поле технологий. Выполните действие, указанное справа от выбранной ячейки.

- Вы не можете выбрать ячейку действия, занятую фишкой другой фракции.
- Вы обязаны переместить фишку действия — нельзя оставить её в той же ячейке. Однако вы можете переместить её в другую свободную ячейку действия той же технологии (если на ней несколько действий) или снова выполнить то же действие (если у него больше 1 ячейки). Это ограничение относится и к ячейкам начальной технологии «Основы межзвёздных перелётов», кроме самого нижнего действия. Считается, что рядом с ним неограниченное число ячеек действий, поэтому оно всегда доступно.
- Вы можете занимать ячейку действия только той технологии, которую уже исследовали. Это отмечается вашим кубиком населения 🧑 слева от её карты. Исключение: ячейки действия, напечатанные на самом поле технологий (а также на сменных жетонах для игры вдвоём и втроём), не требуют исследования.
- Нельзя выбрать действие, которое вы не можете выполнить или оплатить.
- Действие 2 ячеек начальной технологии стоит на 1 металл больше.
- В начале партии фишки действий игроков находятся за пределами поля технологий и все ячейки действий свободны.

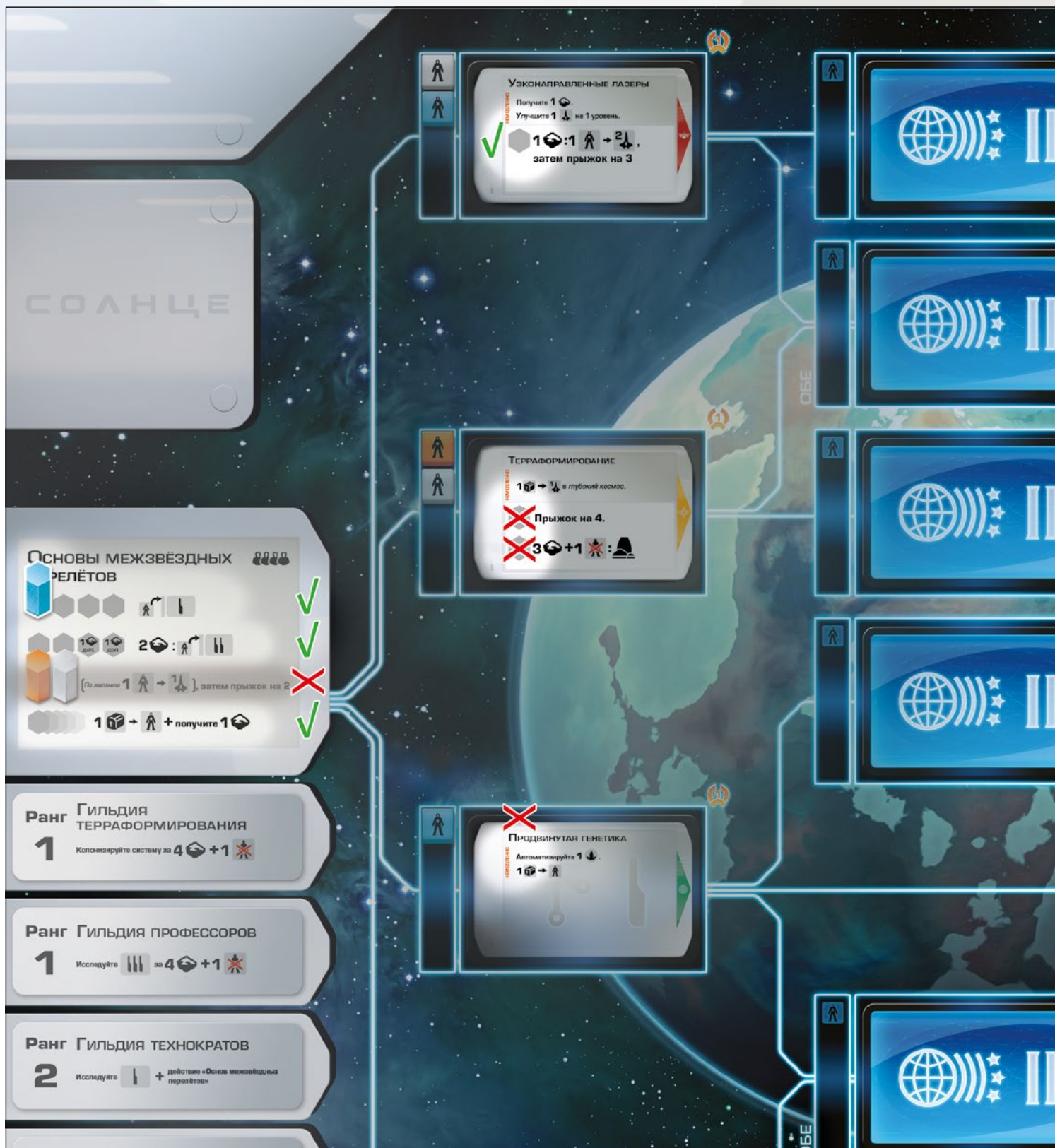
Ячейки действий обычно находятся на картах технологий и в области начальной технологии. Действие всегда обозначается следующим образом:

🟡 **стоимость: эффект.**

Чаще всего стоимость и эффект обозначаются символами, но некоторые особые эффекты дополнены пояснительным текстом. Символы и эффекты подробно описаны в **приложении** на с. 13.

- **Прежде чем выполнить действие технологии, проверьте, исследовали ли вы её.**
- **Вы можете повторять одно и то же действие, пока рядом с ним есть свободные ячейки.**
- **Если у действия есть стоимость, вы должны оплатить её в полном объёме до применения эффектов.**





Сейчас ход Анны . Её фишка находится в ячейке действия «Исследование технологии уровня I» . Анна должна переместить свою фишку. Она может переместить её в любую свободную ячейку области начальной технологии (в том числе в другую ячейку того же действия) или в ячейку карты «Узконаправленные лазеры».

Анна не может выполнить действие «Строительство космического корабля и прыжок на 2» (третье действие начальной технологии), так как обе ячейки заняты фишками других игроков. Она не может выполнить действие карты «Терраформирование», потому что не исследовала эту технологию (слева от карты нет синего кубика), а также не может использовать карту «Продвинутая генетика», так как на ней нет ячеек действий — эта технология даёт только немедленный бонус.






2. Фаза производства

В фазе производства вы должны выбрать и выполнить **что-то одно**:

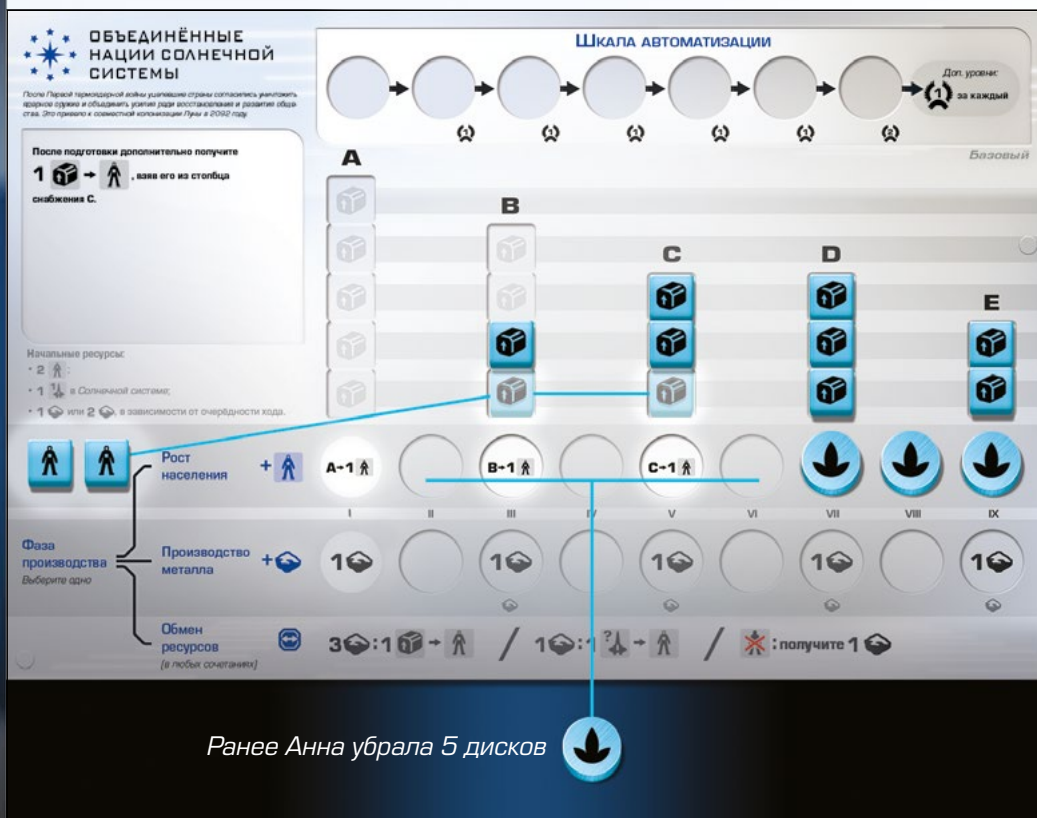
- рост населения;
- производство металла;
- обмен ресурсов.



Это не считается действием, поэтому фишка действия не используется в этой фазе.


Рост населения +

1. Посмотрите на шкалу роста населения на своём планшете фракции.
2. Посчитайте символы , **не закрытые** дисками производства еды  (включая крайнюю левую ячейку).
3. За каждый видимый символ  возьмите **1 кубик снабжения**  из **соответствующего столбца снабжения** (отмечен той же буквой) и положите его символом  вверх в удобном для вас месте планшета фракции (например, слева от шкалы роста населения). Положение кубика в столбце не имеет значения.




Способы убирать с планшета диски производства еды (и металла) описаны ниже в правилах.

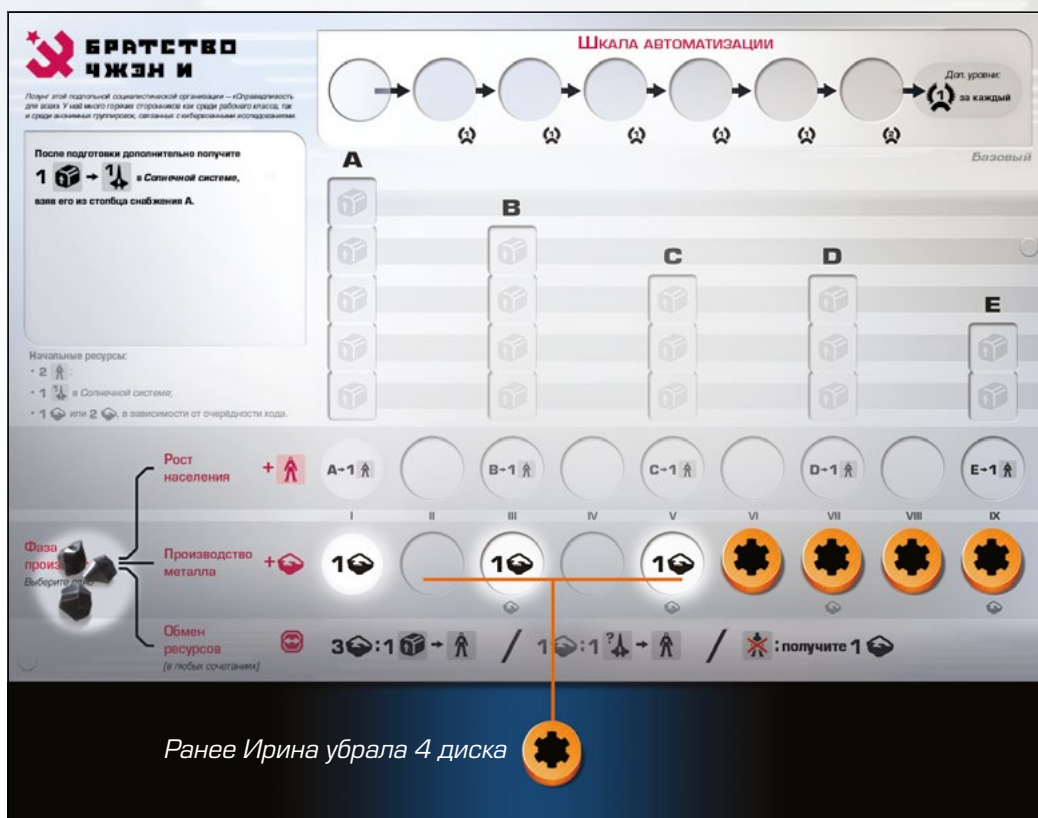


Ранее Анна убрала со своего планшета фракции 5 дисков производства еды, поэтому видны 3 символа  (под столбцами A, B и C). Если она выберет рост населения в фазе производства, то возьмёт 1 кубик из столбца B и 1 из столбца C, повернув их символом  вверх. В столбце A закончились кубики, поэтому он не увеличивает население.

Берите только 1 кубик из столбца с такой же буквой, как на символе . Если в столбце не осталось кубиков, он не увеличивает население.

Производство металла +

1. Посмотрите на шкалу производства металла на своём планшете фракции.
2. Посчитайте символы , **не закрытые** дисками производства металла  (включая крайнюю левую ячейку).
3. За каждый видимый символ  возьмите фишку металла из запаса и положите в удобном для вас месте планшета фракции (например, слева от шкалы производства металла).



Ранее Ирина убрала со своего планшета фракции 4 диска производства металла, поэтому видны 3 символа . Если Ирина выберет производство металла в фазе производства, она получит 3 металла из запаса.

Обмен ресурсов

- Вы можете обменивать один ресурс на другой, но не можете производить новые. Это полезно, если у вас избыток одного ресурса и недостаток другого.
- Вы можете выполнять следующие обмены в любом количестве, порядке и сочетании:
 - *обмен металла на население* — заплатите 3 металла (верните в общий запас) и возьмите кубик снабжения из **крайнего левого** столбца снабжения, в котором есть кубики. Положите его слева от шкалы роста населения символом вверх. Число дисков на шкале **в этом случае не учитывается**;
 - *обмен космического корабля на население* — заплатите 1 металл, возьмите любой свой кубик корабля с любого места и положите его слева от шкалы роста населения символом вверх;
 - *обмен населения на металл* — верните кубик населения в **крайний правый столбец снабжения**, в котором есть свободное место, положив его символом вверх. Получите 1 металл.
- В редком случае, когда в ваших столбцах снабжения не осталось кубиков, вы не можете обменивать металл на население.

• **В фазе производства можно выбрать только 1 из вариантов (рост населения, производство металла или обмен ресурсов). Чтобы начать следующий ход с нужными ресурсами, делайте разумный выбор.**

• **Выбрав рост населения или производство металла, вы обязаны получить производимый ресурс в полном объёме, если возможно. Нельзя по желанию взять меньше ресурсов, чем вы производите.**

• **Поскольку при обмене ресурсов число дисков не учитывается, вы можете увеличить население, даже если некоторые столбцы снабжения пусты.**

• **Если все игроки согласны, следующий участник может начать свой ход, пока предыдущий решает, что он будет делать в фазе производства.**

3. Фаза достижения

В конце игры достижения приносят победные очки 🏆. Получить достижение можно в последней фазе хода. В ход можно получить **только 1** достижение, даже если вы выполнили условия нескольких.

- Чтобы получить достижение, объявите, что вы выполнили необходимое условие, и поместите диск достижения ★ в крайнюю левую пустую ячейку соответствующей карты достижения (от большего числа победных очков к меньшему).
- В каждую ячейку можно поместить только 1 диск. Если все ячейки карты достижения заняты, его нельзя получить.
- Фракция может получить каждое достижение только 1 раз. Например, если вы колонизировали 8 систем, вы не получите ещё раз достижение «Империя», для которого нужно колонизировать 4 системы.
- Диск остаётся на карте достижения до конца игры. Он не убирается, даже если вы перестали выполнять условие карты.
- Вы обязаны получить достижение, если выполнили нужное условие. Нельзя по желанию пропустить эту фазу, чтобы отдалить конец игры.
- Количество дисков достижений неограниченно. При необходимости используйте любую подходящую замену.
- Вы можете получить достижение только в свой ход. Его нельзя получить в ход другого игрока, даже если вы выполняете необходимое условие.

Конец игры и подсчёт очков

Конец игры

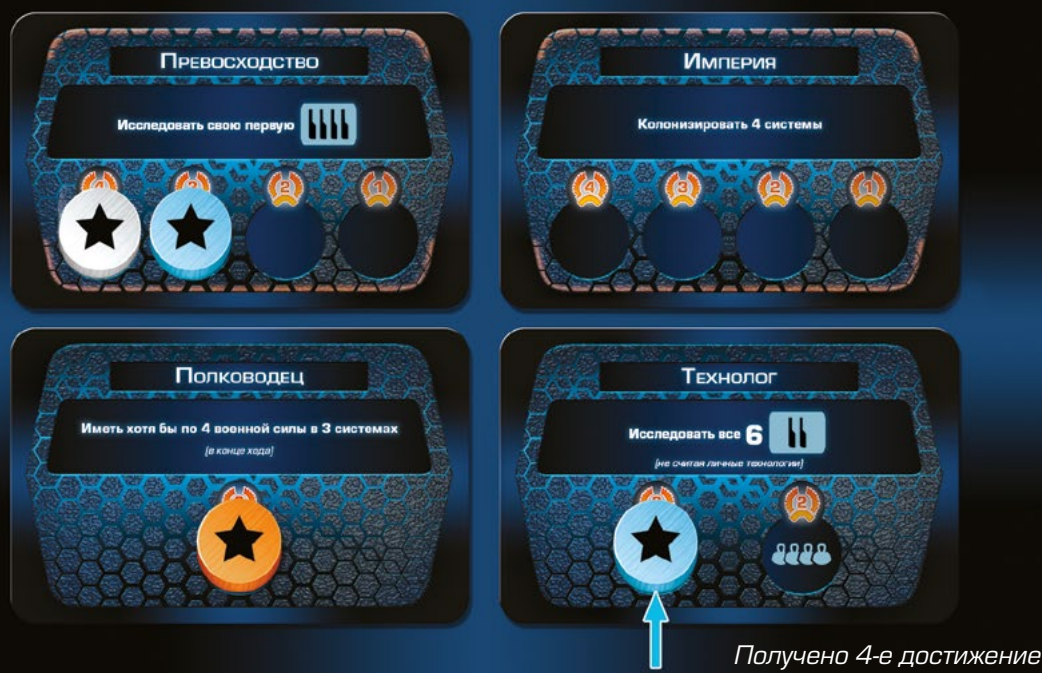
Партия может длиться разное количество раундов. Последний раунд начинается, когда на картах достижений суммарно находится **4 диска достижений** ★ **при игре вчетвером (или 3 диска при игре вдвоём или втроём)**. Цвет дисков не имеет значения, как и то, на каких именно картах достижений они находятся.

Выложив 4-й диск, доиграйте текущий раунд (последний ход сделает участник, сидящий справа от первого игрока), а затем сыграйте ещё 1 полный раунд. Вы по-прежнему можете получать достижения, поэтому на картах достижений может оказаться больше 4 дисков. После заключительного раунда игроки подсчитывают победные очки. Выигрывает участник, набравший больше всего очков.

Будьте внимательны: как только кто-либо получил 1-е достижение, последний раунд может наступить очень быстро. Однако из-за того, что в ход можно получить **только 1** достижение, окончание партии не удастся ускорить, выполнив условия сразу нескольких. В то же время нельзя и затянуть окончание партии, отказавшись от достижения. Выполнив условие достижения, вы обязаны его получить. Однако, выполнив условия нескольких достижений, вы сами выбираете, какое именно получить.

В свой ход игрок может получить только 1 достижение.

В среднем партия длится 15 раундов. Но в зависимости от решений игроков и того, каким будет дерево технологий, количество раундов может варьироваться.





















Играют Борис □, Ирина ■, Анна ■ и Дмитрий ■. Борис — первый игрок. Анна (третий игрок) получила четвертое достижение, ознаменовав окончание партии. Чтобы у всех было равное число ходов, Дмитрий (четвертый игрок) выполняет свой ход после Анны, а затем все, включая Дмитрия, делают ещё по 1 ходу. Игроки всё ещё могут получать достижения, несмотря на то, что на картах уже лежит 4 диска.

Если бы Дмитрий выполнил условие окончания игры (выложив 4-й диск достижения), последний раунд начался бы сразу после его хода. В этом раунде все игроки, включая Дмитрия, сделали бы по 1 ходу.

Подсчёт очков

Подсчитайте победные очки в следующем порядке (он также указан на обороте памяток игроков):

1. Получите  за каждую свою технологию уровня I.
2. Получите  за каждую свою технологию уровня II.
3. Получите  за каждую свою технологию уровня III.
4. Личные технологии (можно получить с помощью некоторых карт) также приносят  или , в зависимости от их уровня (II или III соответственно).
5. Получите столько , сколько указано на ваших технологиях уровня III.
6. Получите столько , сколько указано на шкале автоматизации на вашем планшете (сложите все , которые видны до достигнутого уровня). Начиная с 7-го уровня, каждый дополнительный уровень приносит ещё .
7. Получите  за каждую колонизированную вами систему ( указаны в нижней части карты системы).
8. Получите  за каждый свой диск аванпоста на картах систем и в системах-верфях.
9. *Солнечная система* и *глубокий космос* приносят  фракции с наибольшей военной силой в них (при равной военной силе все претенденты получают по .
10. Получите  за каждую карту событий в игре, которая приносит . Обычно эти карты находятся рядом с картами достижений или связаны с определёнными системами или фракциями.
11. Получите  за свои достижения.

Выигрывает фракция, набравшая больше всего победных очков. В случае ничьей выигрывает претендент, на планшете которого осталось меньше всего дисков производства еды и металла (то есть фракция с самым высоким суммарным уровнем производства). Если ничья сохраняется, выигрывает претендент, у которого осталось больше всего кубиков населения . Если по-прежнему ничья, выигрывает претендент, у которого больше всего металла. Если всё ещё ничья, все претенденты объявляются победителями — несколько фракций будут править Галактикой совместно.

Основные действия

Стоимость и эффекты действий, а также бонусы, которые можно получить в течение партии, обозначаются символами. В качестве примера в столбце «Описание» ниже подробно разъясняются действия начальной технологии «Основы межзвёздных перелётов». В столбце «Связанные эффекты» даны названия разделов приложения, где описаны эти действия.

Подробный перечень эффектов см. в приложении на с. 13–21.


Основы межзвёздных перелётов	Описание	Связанные эффекты
	<p>Используйте 1 кубик населения, чтобы исследовать технологию уровня I</p>	<ul style="list-style-type: none"> Использование кубика населения. Исследование технологии
	<p>Заплатите 2 металла, чтобы использовать 1 кубик населения и исследовать доступную вам технологию уровня II (открытую или нет)</p>	<ul style="list-style-type: none"> Выплата и получение металла. Использование кубика населения. Исследование технологии
<p>(По желанию 1 → 1) , затем прыжок на 2</p>	<p>Можете по желанию преобразовать 1 кубик населения в космический корабль 1-го уровня и поместить его в Солнечную систему или в любую систему-верфь, которую вы контролируете. Затем можете потратить не более 2 очков движения</p>	<ul style="list-style-type: none"> Необязательные эффекты. Использование кубика населения. Строительство космического корабля. Прыжок
<p>1 → + получите 1 </p>	<p>Превратите крайний левый доступный кубик снабжения в 1 кубик населения, не учитывая диски производства еды, и получите 1 металл</p>	<ul style="list-style-type: none"> Прямое использование кубика снабжения. Выплата и получение металла

ОСНОВЫ МЕЖЗВЁЗДНЫХ ПЕРЕЛЁТОВ



Приложение

Выплата и получение металла

X : эффект

Получите X 

Заплатите X 


Многие игровые действия оплачиваются металлом, а некоторые позволяют получить металл из запаса.

- Если за действие или эффект нужно заплатить металлом, то перед тем как его выполнить, вы должны выплатить полную стоимость в запас (или противнику).
- Если эффект позволяет получить металл, возьмите указанное количество из запаса и поместите на свой планшет фракции. Запас фишек металла неограничен (при необходимости используйте подходящую замену).


Использование кубика населения

1  → эффект,  эффект


Рабочая сила необходима для исследования новых технологий и строительства космических кораблей. Баланс между производством еды и численностью населения, а также то, как вы используете своих рабочих, — залог устойчивого роста экономики фракции.

Чтобы вы могли использовать кубики населения , на планшете вашей фракции должно быть необходимое их количество. Для большинства эффектов нужен только 1 кубик населения. Использовать кубик населения означает поместить его в нужное место и, возможно, повернуть другой гранью вверх (например, превращая его в космический корабль).

Прямое использование кубика снабжения

1  → эффект

Изобретение искусственного интеллекта и андроидов позволило фракциям повысить эффективность, снизив при этом участие людей в производственных процессах. С помощью этих технологий мы можем создавать беспилотные корабли и андроидов-рабочих. В то же время это поднимает этические вопросы о месте машин в человеческом обществе.



Возьмите указанное число кубиков снабжения  из столбцов снабжения, **начиная слева и продвигаясь направо**. Вы должны забрать все кубики из одного столбца, прежде чем брать их из следующего. Количество дисков производства еды на планшете фракции **не имеет значения для этого эффекта**. Если в области снабжения больше не осталось кубиков, вы можете (но не обязаны) вместо них использовать кубики населения со своего планшета.




Этот эффект позволяет брать кубики непосредственно из столбцов снабжения, независимо от шкалы роста населения. Это полезно, когда у вас не хватает еды.



Возврат населения

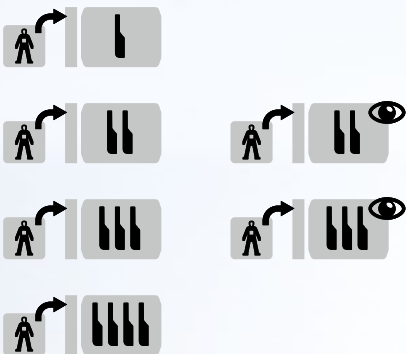
1 → эффект

Чтобы вы могли вернуть население в уплату стоимости эффекта, на вашем планшете фракции должно быть требуемое количество кубиков . Вернуть кубик населения означает перевернуть его гранью  вверх и поместить в **крайний правый столбец**, где есть хотя бы одна пустая ячейка. Вы должны заполнить один столбец, прежде чем перейти к следующему. Заполнив все столбцы, продолжайте помещать кубики в столбец снабжения А, даже если там не осталось пустых ячеек.

Иногда кубики населения нужны не только чтобы выплатить стоимость, но и чтобы применить сам эффект. Например, для эффекта 2 :   в сумме понадобится 3 кубика населения.

Если не сказано иное, всегда берите кубики снабжения слева направо, а возвращайте их в пустые ячейки справа налево.

Исследование технологии







Технологии критически важны для наращивания военной силы и укрепления экономики фракции. По мере разрастания дерева технологий фракции определяют путь развития человечества и получают доступ ко всё более мощным действиям и эффектам.

Исследование технологии состоит из следующих этапов:

1. Выбор ячейки технологии.
2. Использование кубика населения.
3. Розыгрыш события (только для ещё не открытых технологий уровня II и III).
4. Выбор карты технологии (только для ещё не открытых технологий).
5. Получение немедленного бонуса.

1. Выбор ячейки технологии

На поле технологий слева направо расположены 4 столбца с технологиями 4 уровней. Символ , ,  или  обозначает уровень исследуемой технологии.

Вы можете выбрать любую ячейку технологии исследуемого уровня, если она отвечает следующим условиям:


- А. Вы ещё не исследовали эту технологию.
- Б. У вас есть предпосылки для её исследования.

У вас есть **предпосылки для исследования**, если вы исследовали **все** технологии, соединённые с выбранной ячейкой линиями.

У технологий уровня I нет предпосылок, поскольку все фракции начинают игру уже с технологией «Основы межзвёздных перелётов». Технологии более высоких уровней требуют 1 или 2 предпосылки. Некоторые технологии уровня III требуют только **2 из 3** указанных предпосылок.

Если символ в ячейке содержит изображение глаза   , вы можете выбирать только из уже открытых (лежащих на поле) карт технологий.

2. Использование кубика населения

Поместите кубик населения  в прямоугольную область слева от ячейки технологии. Кубики других игроков не блокируют эту область. Фракции могут исследовать одни и те же технологии.

Кубики населения возле карт технологий символизируют учёных, занятых исследованиями. Они не вернутся на планшет фракции до конца партии, поэтому ради технологий вам придётся увеличивать производство еды, чтобы удовлетворить потребности своего населения.

3. Розыгрыш события (только для ещё не открытых технологий уровня II и III)





Если вы выбрали ячейку с ещё не открытыми технологиями уровня II или III, переверните карту события, которая закрывает эту ячейку, зачитайте её и разыграйте событие. Затем сбросьте карту события, если не указано иное.

4. Выбор карты технологии (только для ещё не открытых технологий)

Исследуя ещё не открытую технологию, вы получаете возможность выбрать новую карту технологии из колоды и поместить её на поле, открыв доступ к новым действиям и способностям.

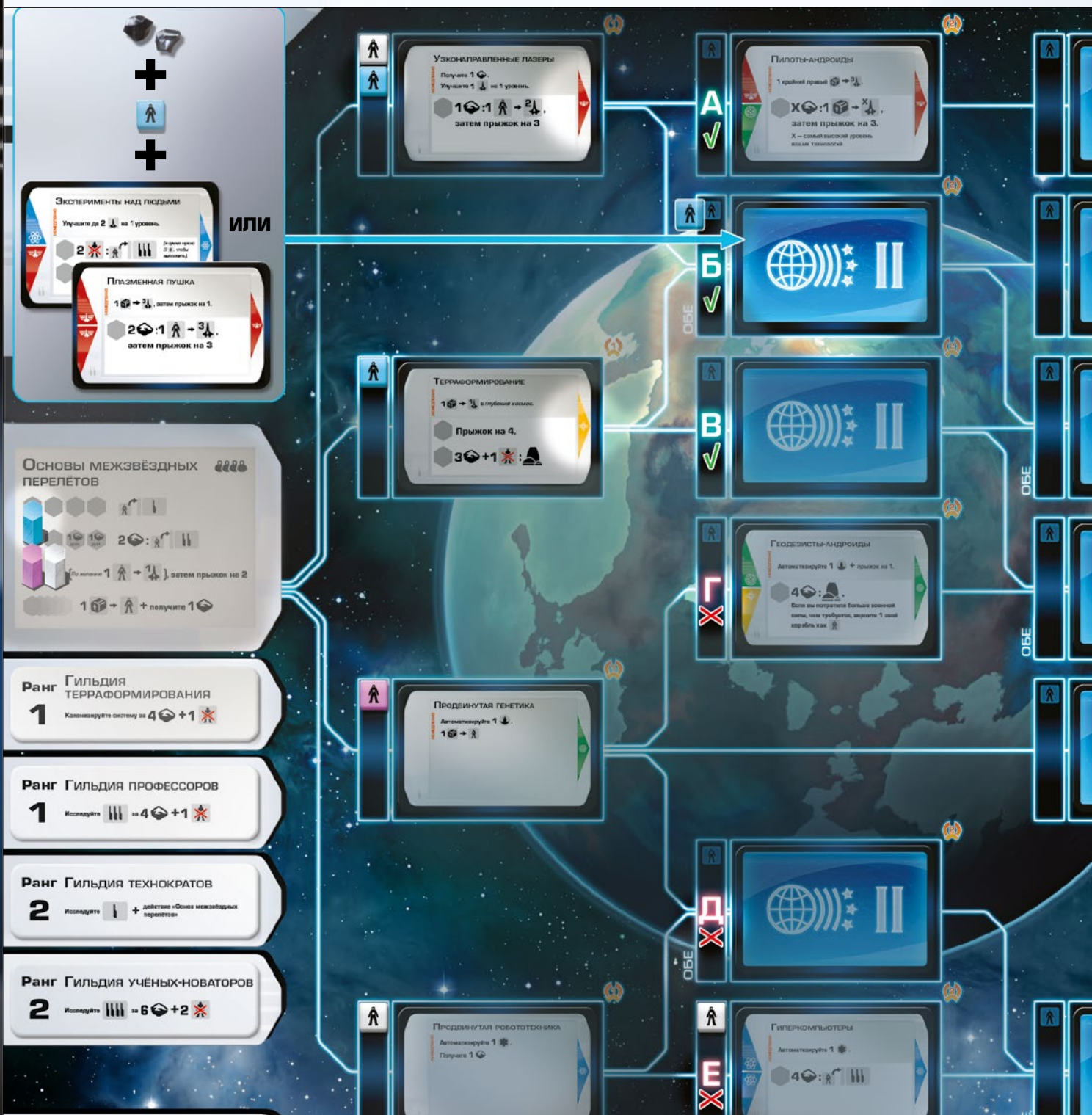
- А. **Определите тип технологии.** Проверьте тип (цвет) **каждой** технологии-предпосылки предыдущего уровня (см. маленький треугольник в **правой** части карты). Если предпосылка всего одна (или обе предпосылки одинаковые), то новая технология будет того же типа. Если предпосылки разных типов, то перед следующим этапом **выберите, какого из 2 типов** будет новая технология.
- Б. **Откройте карты технологий.** Берите карты из колоды технологий, пока не откроете 2 карты выбранного на предыдущем этапе типа (см. большой треугольник в **левой** части взятой карты). Если треугольник разделён надвое, это гибридная технология, которая соответствует обоим типам. Неподходящие карты пока что откладывайте в сторону.
- В. **Выберите карту технологии.** Выберите 1 из 2 открытых на предыдущем этапе карт и поместите её в ячейку технологии. Остальные карты (невыбранную и неподходящие) положите лицевой стороной вниз под колоду в случайном порядке. **Не перемешивайте колоду.**

У разных типов технологий есть свои отличительные особенности (гибридные технологии обычно совмещают особенности 2 типов):

- *Научные*  — автоматизация производства металла, исследования, бонусы за металл.
- *Экономические*  — автоматизация производства еды, увеличение населения, увеличение металла.
- *Военные*  — строительство, перемещение и улучшение кораблей.
- *Торговые*  — колонизация, перемещение кораблей, различные действия.

5. Получение немедленного бонуса

Если на карте технологии есть область со словом «немедленно», получите указанный в ней одноразовый бонус сразу после исследования технологии. Этот бонус получает не только игрок, первым исследовавший технологию, но и все фракции, исследовавшие её впоследствии. Пока что не применяйте эффекты вне области немедленного бонуса — там либо находятся новые ячейки действий, либо указана постоянная способность для игроков, исследовавших технологию.



Анна выполняет действие «Исследование технологии уровня II» в области «Основ межзвёздных перелётов». Она может исследовать технологии в ячейках А, Б и В (так как она исследовала технологии-предпосылки «Узконаправленные лазеры» и «Терраформирование»), но не в ячейках Г, Д и Е (она не исследовала «Продвинутую генетику» и «Продвинутую робототехнику»). Анна выбирает ячейку Б и открывает в ней новую технологию. Она платит 2 металла (стоимость действия), помещает свой кубик населения слева от ячейки Б и разыгрывает лежащую в ней карту события.




Поскольку у ячейки Б есть 2 предпосылки разных типов, Анна решает, какую технологию она будет искать в колоде: *военную* или *торговую*. Она выбирает *военную* и берёт карты из колоды технологий уровня II, пока не находит 2 *военные* технологии уровня II: «Эксперименты над людьми» и «Плазменную пушку». Анна решает исследовать «Плазменную пушку», помещает её в ячейку Б и получает немедленный бонус этой карты. Начиная со своего следующего хода, Анна сможет пользоваться новой ячейкой действия карты «Плазменная пушка». Другие игроки не смогут использовать эту ячейку, пока тоже не исследуют технологию «Плазменная пушка».

Автоматизация производства еды или металла

Автоматизируйте 1 

Автоматизируйте 1 

Автоматизация производства — один из способов увеличить производство металла и рост населения.

Чтобы автоматизировать производство еды  или металла , возьмите крайний левый диск с соответствующей шкалы производства и поместите его в крайнюю левую пустую ячейку шкалы автоматизации в верхней части планшета фракции. Если у вас закончились нужные диски, используйте диск  (это не считается достижением). Заполнив все 7 ячеек шкалы автоматизации, кладите последующие диски справа от неё.

Некоторые уровни автоматизации приносят дополнительные победные очки в конце игры, как указано на шкале автоматизации. Каждый уровень выше 7-го приносит 1 победное очко.



Не путайте это с размещением дисков производства на картах систем (в качестве аванпостов и колоний), когда вы берёте под контроль или колонизируете систему (см. «Прыжок» и «Колонизация системы» ниже). В отличие от дисков аванпостов, диски со шкалы автоматизации убрать нельзя.

Строительство космического корабля

→  → 

→  → 

Чтобы создать могучий флот для колонизации Галактики, фракции строят космические корабли на огромных модульных орбитальных верфях, которые были спроектированы во время Второй космической гонки в середине 2100-х годов.

Чтобы построить космический корабль, возьмите кубик ресурсов и поверните его стороной с кораблём  указанного уровня (1—4) вверх. Вы можете строить новые корабли либо в Солнечной системе, либо в любой системе-верфи, которую контролируете (то есть в системе с вашим диском). Системы, в которых можно строить корабли, отмечены на планшете полётов символом . Строя несколько кораблей одновременно, можете помещать их в разные системы.

В редких случаях (благодаря бонусам карт) новый космический корабль может появиться в системе, которую игрок не контролирует. Тогда контроль над системой может смениться, а также могут сработать другие эффекты (см. «Прыжок» ниже).

Улучшение космического корабля

Улучшите 1  на X уровней

Улучшите до X  на Y уровней

Чтобы улучшить космический корабль, переверните кубик выбранного корабля гранью нового уровня вверх. Космический корабль не может иметь уровень выше 4-го. Можно улучшать только свои корабли.



Прыжок

Прыжок на X

Гипердвигатель — важнейшее изобретение человечества, благодаря которому оно вышло за пределы Солнечной системы и начало покорять Галактику. Однако природа этих двигателей нестабильна, а затраты энергии очень высоки, что ограничивает размер флота и расстояние, которое можно преодолеть за один прыжок.

Прыжок состоит из следующих этапов:



1. Перемещение корабля.
2. Проверка контроля над системой и строительство аванпоста.
3. Проверка бонусов системы.

1. Перемещение корабля

Число эффекта прыжка — это число **очков движения**, которые можно потратить на перемещение кораблей.

- 1 очко движения позволяет игроку передвинуть **1 кубик** корабля по **1 линии**, соединяющей 2 системы на планшете полётов.
- Очки движения можно распределять между кораблями как угодно (можете потратить несколько очков, чтобы переместить 1 корабль более 1 раза или разделить их между несколькими кораблями).
- Считается, что все перемещения происходят одновременно. Переходите к следующему этапу, только выполнив все перемещения.
- Вы не обязаны использовать все очки движения, но сохранить их на будущее нельзя.




2. Проверка контроля над системой и строительство аванпоста

Системы с символами  и  на планшете полётов можно взять под контроль. Фракция с самым сильным флотом в системе строит в ней аванпост, благодаря чему увеличивает своё производство. Контролировать можно только карты систем и системы-верфи на планшете, но не *Солнечную систему* или *глубокий космос*.

Проверяйте контроль над системой каждый раз, когда на планшете полётов происходят изменения, даже в ход другого игрока. Однако не делайте этого посреди перемещения.

Чтобы определить, кто контролирует систему, учитывайте следующее:

- если в системе нет кораблей, фракция, которая переместила туда любое количество своих кораблей и оставила там хотя бы 1 из них, захватывает контроль над системой;
- если в системе есть корабли, то, чтобы захватить контроль, у фракции должно быть больше военной силы, чем у того, кто сейчас контролирует эту систему. Военная сила фракции равна сумме уровней её кораблей в системе (не количеству кубиков кораблей). Аванпосты не увеличивают военную силу;
- если несколько или все корабли контролирующей фракции покинули систему и теперь у какой-то одной фракции в данной системе военная сила больше, эта фракция захватывает контроль;
- если несколько или все корабли контролирующей фракции покинули систему, а среди нескольких оставшихся фракций ничья по наибольшей военной силе, то фракция, покинувшая систему, теряет контроль (верните диск аванпоста на планшет игрока), но ни одна из фракций не захватывает контроль;
- если все корабли контролирующей фракции покинули систему, но кораблей соперников там нет, фракция сохраняет контроль над системой (её диск остаётся в системе).

Захватив контроль над системой, вы обязаны немедленно построить в ней **аванпост**. Возьмите крайний левый диск производства со шкалы производства, соответствующей специализации системы ( или ) и поместите его в систему. Если у системы 2 специализации, выберите, какой диск поместить. Если у вас закончились нужные диски, используйте диск  (это не считается достижением). **Потеряв контроль** над системой, верните диск аванпоста в крайнюю правую пустую ячейку соответствующей шкалы производства. Новая контролирующая фракция (если такая есть) помещает свой диск производства в систему. Если новая фракция захватила контроль над системой, у которой 2 специализации, она сама выбирает, диск какого типа туда поместить.

Аванпосты указывают на то, под чьим контролем находятся системы. Контроль необходим для колонизации 🚀 и строительства кораблей 🛸.

3. Проверка бонусов системы

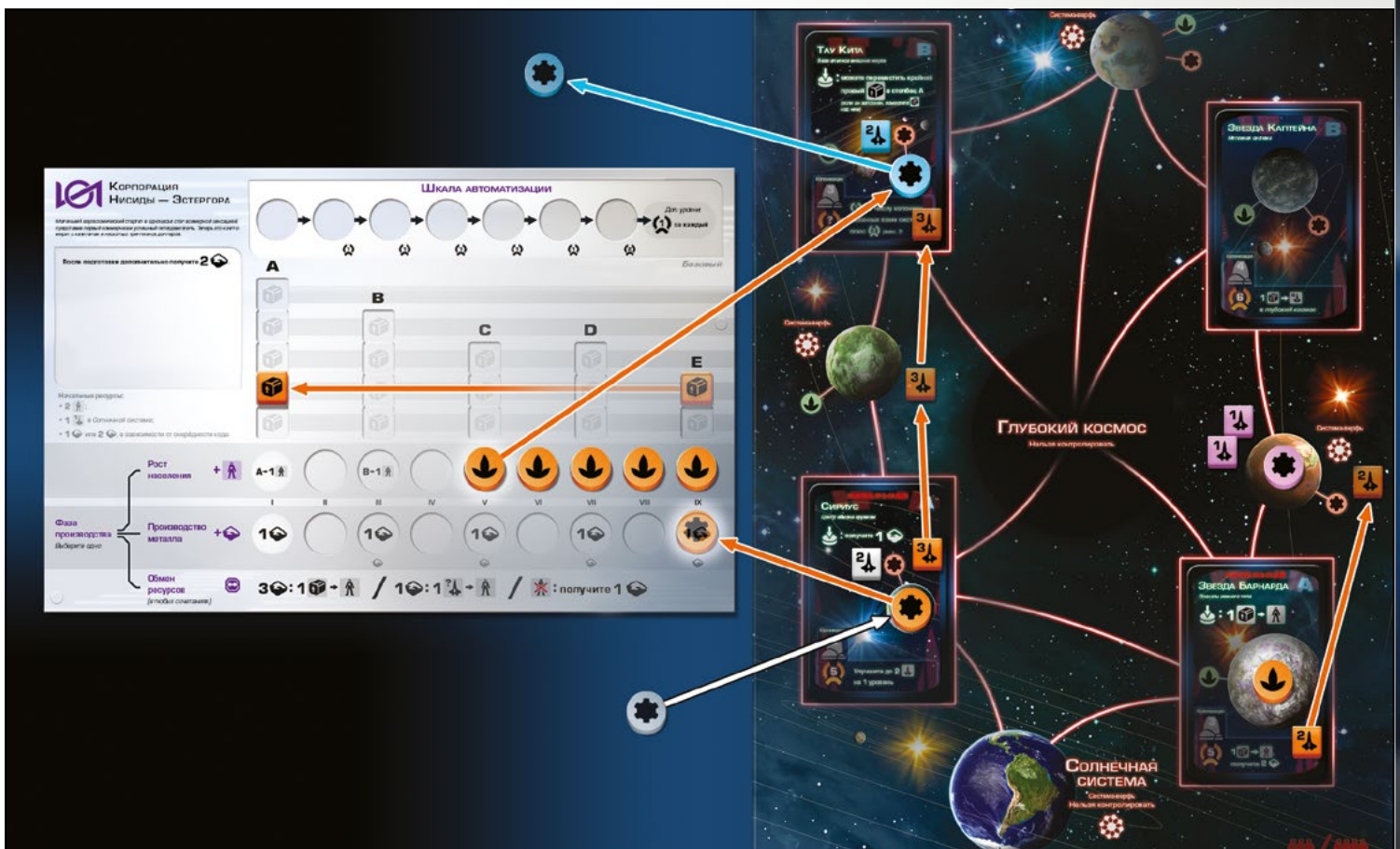
Некоторые системы дают дополнительные эффекты.

Захват контроля 📌 — захватывая контроль над системой с таким эффектом (помещая диск на её карту), вы немедленно получаете этот бонус. Не имеет значения, контролировал ли кто-то систему до вас. Этот бонус может также активироваться в ход другой фракции (например, если её корабли покинули систему). Однако не применяйте этот бонус снова, когда колонизируете систему.

Другие эффекты — иногда к системе применяются особые правила. Эти правила указаны на карте системы.

Если вы взяли под контроль одновременно несколько систем, вы можете получить их бонусы в любом порядке.

В конце игры каждый диск аванпоста на планшете полётов приносит 1 победное очко.



Ирина 🟠 применяет эффект «Прыжок на 4». Она перемещает космический корабль уровня 2 из системы звезды Барнарда в ближайшую систему-верфь (за 1 очко движения) и космический корабль уровня 3 из системы Сириуса в систему тау Кита (ещё за 2 очка движения). Она решает не использовать оставшееся очко движения.

Система-верфь остаётся под контролем Дмитрия 🟡 (их военные силы равны), но Ирина берёт под контроль тау Кита (🛸 против 🛸). У этой системы 2 специализации, и Ирина выбирает производство еды, помещая диск 🍌 со своего планшета фракции на карту тау Кита и возвращая лежавший там диск Анны 🟢 владелице. Анна кладёт его в крайнюю правую пустую ячейку шкалы производства металла. У тау Кита есть бонус за захват контроля 📌, благодаря которому Ирина перемещает 1 кубик снабжения в столбец снабжения А.

Так как в системе Сириуса, которую покинула Ирина, есть корабль Бориса 🟡, она теряет над ней контроль. Она забирает свой диск производства металла и возвращает его в крайнюю правую пустую ячейку шкалы производства металла. Затем Борис помещает свой диск производства на карту Сириуса. На этой карте есть бонус за захват контроля 📌, благодаря которому Борис получает 1 металл.


Ирина сохраняет контроль над системой звезды Барнарда, так как у других игроков там нет кораблей.

Колонизация системы



Колонизируйте

Если у фракции достаточно ресурсов и военной силы, она может колонизировать систему, присоединив её к своей территории. Так фракции увеличивают производство и получают уникальные преимущества.

Колонизировать можно только карты систем с символом . Системы-верфи, Солнечную систему и глубокий космос колонизировать нельзя. Колонизация — это не самостоятельное действие, а лишь один из эффектов некоторых действий.


Колонизация состоит из следующих этапов (вы найдёте эту же информацию в памятке игрока):

1. Проверка возможности колонизации.
2. Возврат кораблей с требуемой силой (или более).
3. Отправка оставшихся кораблей в *глубокий космос*.
4. Получение карты системы и открытие новой.
5. Помещение дополнительного диска производства.
6. Получение бонуса колонизации.


1. Проверка возможности колонизации


Колонизация требует военного присутствия, чтобы вы могли обеспечить стабильность общества и безопасность поселенцев.

Если не указано иное, то для колонизации системы вы должны:

- контролировать эту систему (на карте системы должен быть ваш аванпост);
- иметь необходимый минимум военной силы в этой системе. Требуемая сила указана в символе  на карте системы. Военная сила противников в системе не имеет значения для колонизации.

2. Возврат кораблей с требуемой силой (или более)

Вы должны забрать с карты системы свои корабли с суммарной силой, равной требуемой (указана в символе ). Эти корабли становятся поселенцами новой колонии, верните их на планшет фракции. **Вы можете вернуть корабли с большей суммарной силой, чем требуется**, как по желанию, так и из-за того, что в системе нет комбинации кораблей, равной требуемой силе. Разница никак не возмещается.

Поместите выбранные кубики кораблей стороной  вверх в пустые ячейки столбцов снабжения на планшете фракции, начиная с **крайнего правого столбца**. Если все ячейки заняты, продолжайте класть кубики в столбец снабжения А, даже если там не осталось пустых ячеек.

Одно из преимуществ колонизации, которое часто упускают из виду, в том, что вы заново заполняете столбцы снабжения. Это даёт вам возможность произвести и использовать больше населения, не увеличивая производство еды. Вы не пожертвовали и не уничтожили эти корабли, они служат основой общества в новом мире!

3. Отправка оставшихся кораблей в глубокий космос

Когда фракция колонизировала систему, прочим кораблям остаётся лишь покинуть её и попытаться счастья в другой части Галактики.

Переместите все оставшиеся в системе корабли (в том числе свои) в *глубокий космос*.

4. Получение карты системы и открытие новой

Заберите карту колонизированной системы вместе с диском аванпоста и поместите рядом со своим планшетом фракции. Затем возьмите верхнюю карту из соответствующей колоды систем и положите в освободившуюся ячейку планшета полётов. Зачитайте текст карты, чтобы все участники знали, какие бонусы даёт новая система. В редком случае, когда в одной из колод закончились карты, возьмите карту из другой колоды. Если в обеих колодах закончились карты, оставьте ячейку пустой.

5. Помещение дополнительного диска производства

Аванпост становится процветающей колонией, обеспечивая рост производства своей фракции.

Поместите на карту ещё 1 диск производства, соответствующий специализации системы, поверх первого. Если у системы 2 специализации, выберите, какой диск поместить. Новый диск не обязан быть того же типа, что и аванпост. Если у вас закончились нужные диски, используйте диск ★ (это не считается достижением).

6. Получение бонуса колонизации

Немедленно получите бонус, указанный в нижней части карты системы. Примените эффекты бонуса полностью, если не указано иное.

Поскольку на этапе 4 вы уже положили на планшет полётов новую карту системы, бонус с эффектом прыжка позволяет кораблям сразу же войти в эту новую систему (и, вероятно, взять её под контроль).

После того как систему колонизировали, термин «контроль» больше не применяется к ней. Он имеет отношение только к системам, которые находятся на планшете полётов или считаются связанными с ним.

В конце игры каждая колонизированная система приносит столько победных очков, сколько указано в нижней части её карты.

Подробный пример колонизации см. на с. 22.

Необязательные эффекты

По желанию (эффект)

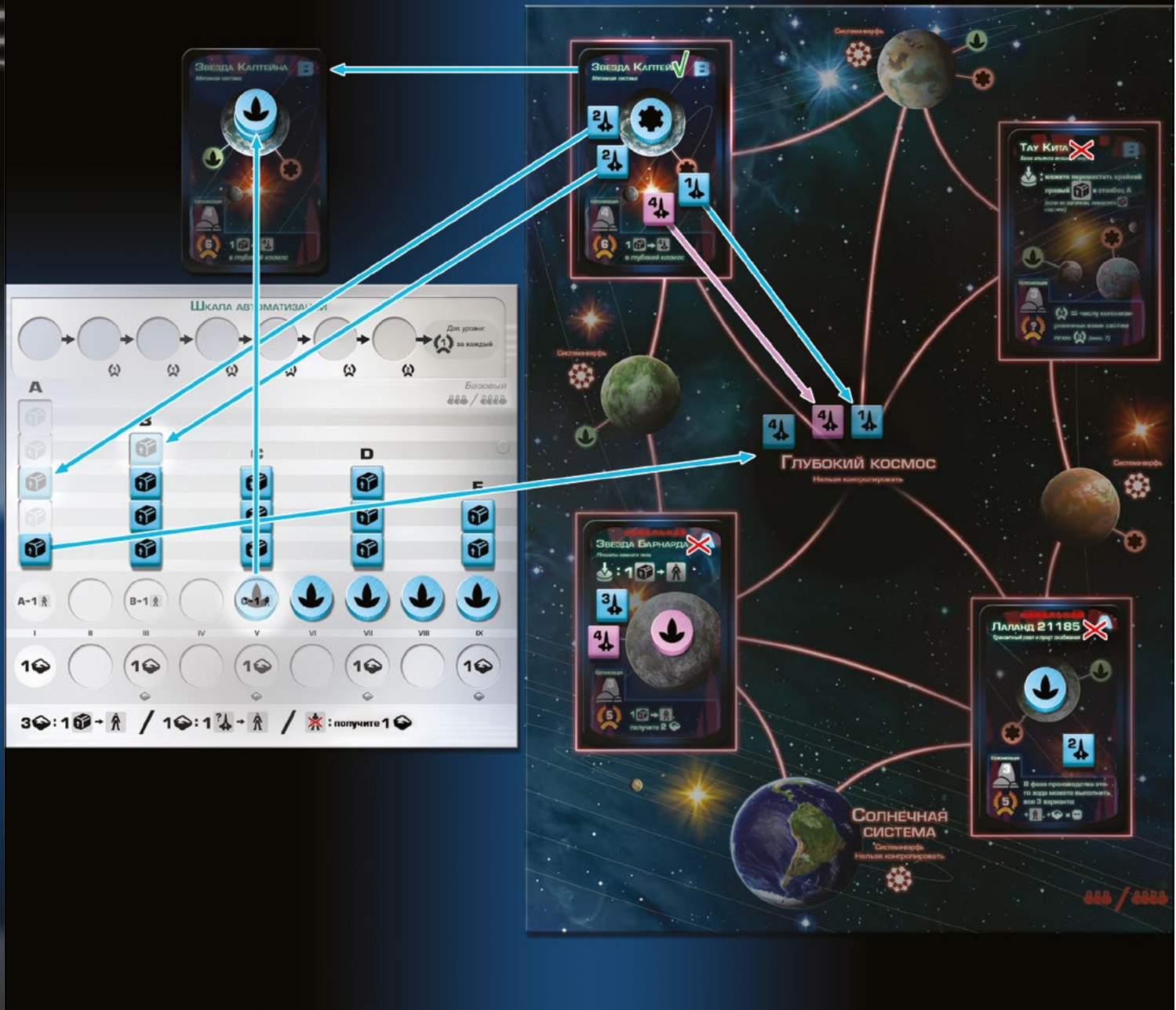
Эффект (по желанию)

Можете...

Прыжок на X

Если не сказано иное, вы всегда обязаны применять эффект, полностью отдавая и получая указанное количество ресурсов. Однако из этого правила есть исключения:

- любые эффекты, включающие слова «по желанию», «если возможно», «можете» или «до X»;
- очки движения эффекта прыжка;
- эффект улучшения кораблей, если кораблей для улучшения недостаточно (или все корабли уже улучшены до 4-го уровня);
- эффекты, превращающие кубики снабжения во что-то ещё, в ситуации, когда у вас недостаточно кубиков снабжения. В этом случае вы можете использовать кубики населения вместо всех или части недостающих кубиков либо полностью пропустить этот эффект.





Анна применяет эффект «Колонизация». Она не может колонизировать систему звезды Барнарда (несмотря на то, что у неё есть там достаточная военная сила), потому что не контролирует её. Она также не может колонизировать систему Лаланд 21185, потому что там у неё недостаточно военной силы. Единственный вариант — звезда Каптейна.

Для колонизации системы звезды Каптейна требуется военная сила 4. Анна берёт 2 корабля 2-го уровня, поворачивает их кубики стороной вверх и возвращает в столбцы снабжения на своём планшете фракции. Она помещает 1 кубик в последнюю пустую ячейку столбца снабжения В и 1 кубик — в пустую ячейку столбца снабжения А. Два оставшихся в системе корабля (4 и 1) отправляются в *глубокий космос*.

Анна берёт карту звезды Каптейна вместе с аванпостом и помещает её рядом со своим планшетом фракции. Она берёт новую карту из колоды систем В, зачитывает её другим игрокам и кладёт в освободившуюся ячейку. У звезды Каптейна 2 специализации, Анна выбирает производство еды и помещает на карту системы диск, создав стопку из 2 дисков.

Наконец, она получает бонус колонизации с карты звезды Каптейна, который позволяет ей поместить корабль из запаса в *глубокий космос*.

Пояснения и уточнения

- Нельзя выбрать действие, которое не приведёт к изменениям в игре. Например, нельзя выбрать действие «Прыжок на 4» и не выполнить ни одного прыжка. Однако можно выбрать действие «Получите 2 металла + прыжок на 2», взять 2 металла, но не выполнять прыжки.
- «Модульный флот» (технология уровня II). Все 3 эффекта постройки кораблей необязательны, вы можете пропустить их и выполнить только прыжок на 3.
- «Квантовый обмен данными» (технология уровня III), «Гильдия технократов». В ячейке выбранного действия может быть фишка другого игрока.
- «Квантовый обмен данными» (технология уровня III). Вы можете скопировать любое действие, частью которого является исследование, например «Мегасооружения глубокого космоса» (технология уровня III), «Гильдия технократов» и др. Копируя «Массовое клонирование» (технология уровня II), вы обязаны выполнить вариант В.
- «Министерство колоний» (технология уровня III). В редком случае, когда колода систем А опустела, доберите карты из колоды В.
- «Лаланд 21185» (система А). Получите бонусы колонизации в следующем порядке: рост населения, производство металла, обмен ресурсами.
- «Росс 154» (система В). Используя её свойство, сдвиньте чужую фишку, находящуюся в ячейке выбранного действия, и займите эту ячейку по обычным правилам.
- «Музей списанных космических кораблей» (событие уровня III). Корабли на этой карте выходят из игры. Их нельзя перемещать, улучшать или совершать с ними любые другие действия, которые обычно относятся к кораблям.
- «Сфера Дайсона» (событие уровня III). Связанная с ней карта системы не считается обычной системой. Вы не можете переместиться в неё, взять под контроль или колонизировать. Выполняя действие «Сферы Дайсона», возьмите связанную с ней карту системы и поместите рядом с планшетом фракции, как при обычной колонизации. Вы получаете бонусы колонизации, описанные на карте, но не помещаете на неё диски производства. Затем сбросьте карту этого события и поместите фишку действия рядом с областью начальной технологии. Вы сможете воспользоваться фишкой в свой следующий ход, как обычно.
- «Специализация» (достижение В). Считайте только напечатанные символы специализации, но не размещённые диски. Системы-верфи тоже учитываются.
- Планшет Объединённых наций для опытных игроков, способность А. Эта способность применяется, если в фазе производства вы меняете ресурсы не менее 3 раз. Можно проводить обмены в любых комбинациях. Например, можно заплатить 2 металла, чтобы обменять 2 корабля на 2 кубика населения, а затем вернуть 1 из них за 1 металл.
- Планшет корпорации Нисиды — Эстергора для опытных игроков, способность В. Если вы убрали последний диск производства, взяв под контроль или колонизировав систему, сперва примените любые бонусы системы, затем эту способность.
- Эффект «Улучшите , затем прыжок» (например, «Аванпост снабжения» (технология уровня II), «Ускорители гипердвигателей» (технология уровня III) и др.). Все изменения, связанные с контролем систем, примените после улучшения, а затем ещё раз после прыжка.
- Получение кубиков снабжения из других столбцов (например, базовый планшет Объединённых наций, «Движение за права андроидов» (технология уровня III) и др.). Когда вы по любой причине возвращаете кубики в запас, сначала заполняйте крайние правые пустые ячейки в столбцах.
- Личные технологии («Процион» (система А) и WISE 1541-2250 (система В)):
 - чтобы их исследовать, кубики населения не нужны. Просто поместите карту технологии рядом с планшетом фракции;
 - получите немедленный бонус карты технологии. Только вы можете выполнять действие этой карты;
 - в конце игры не забудьте подсчитать победные очки за эти технологии;
 - считается, что эти технологии находятся вне игры, другие фракции не могут их исследовать, скопировать их действия или использовать каким-либо иным способом.
- Если нужные диски производства закончились и вы использовали вместо них диски  (например, при автоматизации, захвате контроля или колонизации), а позже диск производства снова стал доступен (например, вы потеря-

ли контроль над системой), не заменяйте им диск ★. Помните, что запас дисков ★ неограничен, при необходимости используйте любую подходящую замену.

- Если вы возвращаете в запас кубик ресурса, а в столбцах снабжения не осталось пустых ячеек, кладите этот кубик над столбцом снабжения А, тем самым удлиняя его.
- Если по любой причине к вам вернулся диск ★, положите его рядом с планшетом фракции. Вы сможете впоследствии снова его использовать.
- Исследуя технологию уровня III, для которой требуются 2 из 3 предпосылок, вы должны выбрать тип технологии, соответствующий предпосылкам, которые вы уже исследовали.
- Таблица технологий для опытных игроков:
 - «Всеобщее просвещение» (событие уровня III). Эта карта не влечёт за собой открытие ряда с технологиями уровня III;
 - «Изучение пространственно-временных аномалий» (технология уровня II). Эта карта влечёт за собой открытие ряда с технологиями уровня III;
 - «Планетарные исследования» (технология уровня III). Открывайте новые ряды по мере необходимости.

Стратегия и общие советы

- Поскольку дерево технологий всегда будет разным, приспособливайте свою стратегию к тем технологиям, которые появляются по ходу партии. Иногда стоит сделать упор на исследования, иногда на колонизацию, а иногда сочетать их.
- Выбирая новую технологию, убедитесь, что она послужит как вашим краткосрочным целям (немедленные бонусы), так и долгосрочным (доступ к новым действиям).
- Колонизация может показаться изнуряющей, ведь она включает в себя перемещение, захват контроля и возврат космических кораблей. Однако не пренебрегайте ею, это ключевая часть выигрышной стратегии.
- Если соперничество за контроль над системами кажется беспощадным, временно сосредоточьтесь на исследованиях. Когда колонизация истощит военную силу ваших противников, вы с меньшими затратами возьмёте системы под контроль.
- Кубики могут оказаться «заблокированными» на поле технологий или в качестве кораблей (если у вас очень большой флот). При нехватке кубиков населения увеличивайте производство еды, колонизируйте системы либо выполняйте действия, которые используют кубики снабжения напрямую.

Особая благодарность

Бенджамину Джонсу, Сэму Бэквеллу, Яну Хорьюсу, Юэ Шин, Джареду Рубинштейну, Джареду Миллеру, Джейсону Ковачу, Филу Амилону, Питеру Харви, Анкиту Шаху, Сету Мейеру, Натаниэлю Спиру, Крису Роллинсу, Майку Эриксону, Брайану Гоу, Кэрол Карвет, Джеффу Гроуву, Джиму Мерфи, Элизе Спенсер, Адаму Иствуду, Золтану Перко, Джанет Гуо, Колину Голдбергу, Эрику Дж. Фрэнсису, Джою Чан, Кину Чун, Кристоферу Ривере, Крису Брайанту, Кевину Монахану, Кену и Робин Хиллам, Майку Зеналу, Лайлу Родебеку, Питеру Красной Угрозе Штайну, Скотту Тепперу, Тому Леманну, Рею Пффифферу, Скотту Расселлу, Тэдду и Рою Колверам, Францу Фохвинкелю, Бостонской гильдии разработчиков игр, Бостонскому фестивалю инди-игр.



Деннис К. Чан — разработчик игр из Бостона. Он переехал из Гонконга в США, чтобы получить диплом физика в Уэслианском университете. Помимо настольных игр и их разработки Деннис занимается программированием и увлекается ездой на велосипеде, готовкой, а также игрой на органе.

Создатели игры

Автор игры: Деннис К. Чан
Художник: Франц Фохвинкель
Продвижение и развитие:
Кен Хилл

Русское издание игры

Издатель: Crowd Games
Руководители проекта: Максим Истомин и Евгений Масловский
Выпускающий редактор: Катерина Шевчук

Редакторы: Татьяна Гольдберг, Евгений Самарский
Переводчик: Юрий Дорофеев
Корректор: Кирилл Егоров
Верстальщик: Ульяна Гребенева

