

💡 RÉMI SAUNIER

✍️ AURÉLIE GUARINO

STELLIUM



ПОДГОТОВКА К ИГРЕ	СТР. 3
ИГРОВОЙ ХОД	СТР. 4
1. РАЗМЕЩЕНИЕ НЕБЕСНОГО ТЕЛА	стр. 4
2. ВЫПОЛНЕНИЕ ЗАДАНИЙ	стр. 5
3. ПОЛУЧЕНИЕ НОВОГО ЗАДАНИЯ	стр. 5
ПОСЛЕДНИЙ РАУНД	СТР. 6
ПОДСЧЕТ ОЧКОВ	СТР. 6
ЗАДАНИЯ	СТР. 6
АВТОРЫ И БЛАГОДАРНОСТИ	СТР. 7

КОМПОНЕНТЫ ИГРЫ

- 1 игровое поле
- 1 мешочек с 38 шариками (11 зеленых, 10 синих, 9 желтых, 8 розовых)
- 40 карт Заданий
- 16 жетонов
- 1 маркер первого игрока
- 4 памятки
- 1 книга правил

ВВЕДЕНИЕ

На заре существования Вселенной выбор подходящего Творца исключительно важен!

Вы – первые божества, возникшие из Хаоса. Используйте смекалку (а иногда и хитрость), чтобы разместить Небесные Тела так, как вам это выгодно, и не позволяйте противникам сделать то же самое. Только один из вас может стать **Великим Творцом Вселенной**.

ЦЕЛЬ ИГРЫ

Игроки поочередно вытягивают **Небесные Тела** из мешочка и размещают их на игровом поле, олицетворяющем **Вселенную**. Чтобы победить, вам необходимо выстраивать различные фигуры, указанные на картах **Заданий**, и получать за это победные очки – **Стеллиумы** (☉).

Когда колода доступных Заданий опустеет или если один из игроков наберет нужное количество очков (обычно это 20-30 Стеллиумов, в зависимости от количества игроков), начнется последний раунд.

ТЕРМИНЫ

Шарик = Небесное Тело

Диск = Галактика

Игровое поле = Вселенная

Граница игрового поля = Внешний Пояс

☉ = Стеллиум

● = Черная Дыра

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ



[1] Соберите **Внешний Пояс** из трех частей.



[2] Случайным образом разложите диски, называемые **Галактиками**. Поверните их так, чтобы белые линии между ними и Внешним Поясом сформировали сетку.



[3] Положите 4 треугольных фрагмента в оставшиеся места между Галактиками.



[6] Выберите по 4 разных шарика для каждой Галактики и разложите их случайным образом в места, помеченные символом (☼). Это начальные Небесные Тела (🟢🟡🟠🔴).



[7] Оставшиеся Небесные Тела верните в мешочек. Он будет передаваться от игрока к игроку в течение игры.



[4] Перемешайте карты **Заданий** и выложите часть из них на стол лицевой стороной вверх: 8 при игре вчетвером, 7 при игре втроем или 6 при игре вдвоем. Это Доступные Задания.



[5] Оставшиеся карты положите стопкой на стол лицевой стороной вниз - это **Резерв Заданий**.



[8] Раздайте каждому игроку по **Памятке**.



[9] Раздайте каждому игроку по 4 разных **Жетона Влияния**. Самому старшему игроку выдайте **Маркер первого игрока**.

ИГРОВОЙ ХОД

Последовательность игрового хода

1. Вытащите Небесное Тело из мешочка.
2. Разместите Небесное Тело во Вселенной. Небесное Тело оказывает влияние на Вселенную (обязательно) или используется Жетон Влияния (необязательно).
3. Выполните Задание (необязательно) и сбросьте все использованные для этого Небесные Тела, кроме одного. Выполните еще одно Задание (не обязательно) и сбросьте все использованные для этого Небесные Тела, кроме одного и т.д.
4. Возьмите новое Задание.
5. Передайте ход следующему игроку.

Игроки ходят по часовой стрелке, начиная с первого игрока.

1. РАЗМЕЩЕНИЕ НЕБЕСНОГО ТЕЛА

Довольно трудно определить, какое из Небесных Тел выбрать в первый ход игры. Посмотрите на доступные Задания и на то, как расположены Небесные Тела на игровом поле. В свой ход вы сможете взять одно из Заданий и постараться выполнить его в течение игры.

В игре 4 вида Небесных Тел, разных на ощупь: это позволяет найти необходимое Небесное Тело, не подглядывая в мешочек.



5 секунд: приблизительно столько времени дается каждому игроку на выбор Небесного Тела из мешочка. Остальные игроки могут отсчитывать оставшееся время вслух. **ПУПЫРЧАТЫЙ**

Размещение: игрок выкладывает вытянутое Небесное Тело в свободное место на игровом поле (Кометы – исключение из этого правила, см. **Столкновение**)

Черные Дыры



На игровом поле 10 Черных Дыр. Это места между Галактиками, в которые нельзя выкладывать Небесные Тела. Однако Небесное Тело можно затолкнуть или затянуть в Черную Дыру с помощью специальных эффектов (см. ниже). Стоит обратить внимание, что в Черных Дырах Небесные Тела не пропадают: их можно использовать и далее для создания фигур и выполнения Заданий.

Влияние: Примените эффект Небесного Тела.



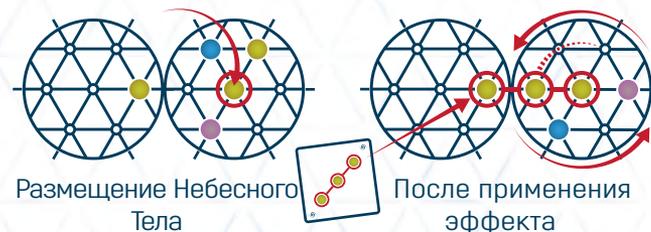
Перестановка: Выложив Планету на игровое поле, выберите любую другую Планету во Вселенной и поменяйте ее местами с соседним от нее Небесным Телом (саму выложенную Планету таким образом переместить нельзя). Если вы хотите применить зеленый Жетон Влияния, то для Перестановки вы должны выбрать Небесное Тело того же типа, что и размещенное вами (например, если вы выложили Звезду и применили зеленый Жетон Влияния, вы должны выбрать любую другую Звезду во Вселенной и поменять ее местами с соседним от нее Небесным Телом).



Столкновение: Отталкивает Небесное Тело и занимает освободившееся место. Таким образом можно толкнуть несколько Небесных Тел, расположенных рядом на одной линии, пока одно из них не займет пустое место или не выйдет за пределы игрового поля (да, можно вытолкнуть Небесное Тело из игры: оно возвращается в мешочек). Комету нельзя размещать в пустое место.



Вращение: Поворачивает Галактику, в которую было размещено Небесное Тело, относительно её центра. Вращение на 360 градусов запрещено.



Размещение Небесного Тела

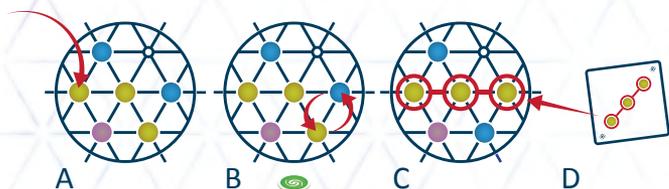
После применения эффекта



Притяжение: Активирует любую Черную Дыру, которая затягивает в себя любое соседнее Небесное Тело. Сверхновая, вызвавшая Притяжение, не может быть сама затянута.

Жетон Влияния

Вместо эффекта выложенного Небесного Тела игрок может использовать один из своих Жетонов Влияния, чтобы применить эффект другого Небесного Тела. Эффект Жетонов Влияния соответствует эффекту Небесных Тел соответствующего цвета.



(A) игрок выкладывает Звезду и применяет (B) зеленый Жетон Влияния (Жетон Планеты), чтобы поменять местами другую Звезду с соседним Небесным Телом вместо Вращения Галактики. Игрок не применяет Вращение, чтобы выполнить свое Задание (C и D).

Все неиспользованные Жетоны Влияния стоят 1 🌀 и будут добавлены к победным очкам в конце игры.

2. ВЫПОЛНЕНИЕ ЗАДАНИЙ

Игроки начинают без карт Заданий на руках. В первый раунд игроки переходят сразу к пункту 3 : "Возьмите новое Задание".

После размещения Небесного Тела игрок может выполнить одно или несколько Заданий, выбранных ранее.

Пояснение



Каждому Заданию присвоен цвет, соответствующий основному Небесному Телу в этом Задании. Выполнение Заданий разных цветов принесет дополнительные очки в конце игры.

Выполненные Задания выкладываются перед игроком так, чтобы был виден верхний правый угол, в котором указано количество получаемых Стеллиумов.

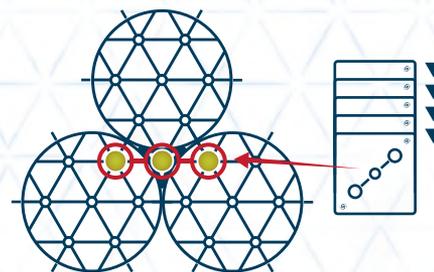


Чтобы выполнить Задание, необходимо точно воссоздать на игровом поле изображенную на карте Задания фигуру.

Пустые места, указанные на карте Задания, могут быть заняты другими Небесными Телами или остаться свободными.

Объявите о выполнении Задания: Если фигура из Небесных Тел на игровом поле соответствует карте Задания, которую игрок хочет выполнить, он должен показать ее противникам.

Игрок получает количество Стеллиумов, указанное в правом верхнем углу карты Задания, после чего выкладывает ее перед собой лицевой стороной вверх.



Сбросьте Небесные Тела: Сбросьте все использованные при выполнении Задания Небесные Тела, кроме одного (на ваш выбор). Эти Небесные Тела отправляются обратно в мешочек и не могут быть использованы для выполнения другого Задания в этот ход.



Опустевшая Галактика: Если во время игры какая-либо Галактика осталась без Небесных Тел, игроки должны пополнить ее:

1. Игрок, в чей ход Галактика опустела, вытягивает сразу 5 Небесных Тел.
2. Предыдущий игрок выбирает одно из них и выкладывает на любое место опустевшей Галактики. Другие игроки (в порядке против часовой стрелки) делают то же самое. Оставшиеся Небесные Тела возвращаются в мешочек.

Выполнение нескольких Заданий: За один свой ход можно выполнить несколько Заданий, одно за другим.

Важно: Нельзя выполнить только что полученное Задание.

3. НОВОЕ ЗАДАНИЕ

Выбор: Игрок берет одно из доступных Заданий, показывает его другим игрокам и либо забирает его на руку, либо кладет перед собой лицевой стороной вниз. На этом его ход заканчивается.

Обновление: Из Резерва Заданий открывается новая карта Задания и выкладывается к доступным Заданиям.

3 Задания максимум: Если у игрока уже есть 3 невыполненных Задания на руках, он может оставить их или, сбросив одно, взять новое. Сброшенные Задания возвращаются в коробку.

ПОСЛЕДНИЙ РАУНД

Победа по очкам: когда один из игроков, выполняя Задания (награды за разные цвета не учитываются), набирает установленное количество Стеллиумов или превышает его, доигрывается последний раунд: игроки, не ходившие в текущем раунде, делают по одному последнему ходу. Таким образом, все игроки сделают равное число ходов. После этого каждый игрок суммирует все Стеллиумы за выполненные Задания и добавляет полагающиеся награды.

Очки, необходимые для победы: $\text{♁♁♁♁} = 20\text{☉}$, $\text{♁♁♁} = 25\text{☉}$, $\text{♁♁} = 30\text{☉}$.
Для первой игры рекомендуется снизить эти числа на 5☉ (15☉ , 20☉ и 25☉)

Опустевший Резерв: Если ни один из игроков не набрал необходимое количество Стеллиумов, а карты в Резерве закончились, доигрывается последний раунд: игроки, не ходившие в текущем раунде, делают по одному последнему ходу. Таким образом, все игроки сделают равное число ходов. После этого каждый игрок суммирует все Стеллиумы за выполненные Задания и добавляет полагающиеся награды.

ПОДСЧЕТ РЕЗУЛЬТАТОВ

Каждый игрок суммирует набранные очки:
Выполненные Задания + неиспользованные Жетоны Влияния + награды за цвета.

Игрок с наибольшим количеством Стеллиумов объявляется **“Великим Творцом Вселенной”**.

Награда за цвета: каждый игрок получает 1☉ за каждый разный цвет среди его выполненных Заданий: 1/2/3/4 цвета дадут $+1\text{☉}$ / $+2\text{☉}$ / $+3\text{☉}$ / $+4\text{☉}$.

Пример подсчета



Равные результаты: Если несколько игроков набрали одинаковое количество Стеллиумов, победа достается тому, кто раньше других получил необходимое количество.

Если ни один из игроков не набрал необходимого количества, победа не достается никому, как и титул.

ЗАДАНИЯ

Простые фигуры



Три соседних Небесных Тела должны быть выстроены в линию.



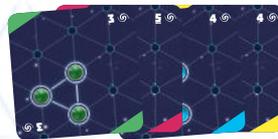
Три соседних Небесных Тела должны быть выстроены в полукруг.



Четыре Небесных Тела должны быть выстроены в прямоугольник и быть соседними друг с другом.



Два Небесных Тела соответствующего цвета должны быть выстроены в ромб с двумя другими Телами указанного в Задании цвета.



Три соседних Небесных Тела должны быть выстроены в треугольник.



Три Небесных Тела должны быть размещены по соседству с одной клеткой.



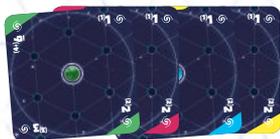
Четыре Небесных Тела должны быть последовательно выстроены буквой “S”. Это Задание может быть выполнено только Небесными Телами в разных Галактиках.

Напоминание: Простые фигуры можно выстроить из Небесных Тел, размещенных в разных Галактиках или Черных Дырах.

Размещение во Вселенной



Два Небесных Тел должны быть соседними и находиться в разных Галактиках.



Игрок должен разместить как можно больше Небесных Тел в центрах Галактик (число в скобках указывает, сколько Небесных Тел нужно для выполнения Задания).



Игрок должен иметь как можно больше Небесных Тел на символах того же цвета (число в скобках указывает, сколько Небесных Тел нужно для выполнения Задания).

АВТОРЫ И БЛАГОДАРНОСТИ

Создатель: Rémi Saunier

Правила и дизайн игры: Henri Pym

Иллюстратор: Aurélie Guarino

Главный графический дизайнер: Vincent Lombard, Romain Libersa

Вычитка правил: PH, Rémi Saunier

Перевод на русский язык: vk.com/geekmediagroup

Верстка русскоязычных правил: Vziko

Издатель: "Фабрика Игр"

Импортер: ООО "СП Поставка"

Авторы игры хотели бы поблагодарить игроков сообщества "Tas de Vaux Jeux", друзей из CAJO, Henri - за веру в успех проекта, а также всех бета-тестеров, близких и далеких, и всех, кто принял участие в разработке.



Последовательность игрового хода

1. Вытащите Небесное Тело (5 секунд на выбор)
2. Разместите его во Вселенной
3. Небесное Тело оказывает влияние на Вселенную (обязательно), или вместо этого используется Жетон Влияния (необязательно). Выполните Задание (не обязательно) и сбросьте все использованные для этого Небесные Тела, кроме одного. Выполните еще одно Задание (необязательно) и сбросьте все использованные для этого Небесные Тела, кроме одного и тд.
4. Возьмите новое Задание (максимум 3 на руках).
5. Передайте ход следующему игроку.

Памятка по Небесным Телам:

Планета  x11 (гладкий шарик)



Перестановка: Меняет местами другую Планету и соседнее с ней Небесное Тело. Саму выложенную Планету таким образом переместить нельзя. Если вы хотите применить зеленый Жетон Влияния, то для Перестановки вы должны выбрать Небесное Тело такого же типа, как вы разместили на игровом поле.

Комета  x10 (шершавый шарик)



Столкновение: Отталкивает Небесное Тело и занимает освободившееся место. Таким образом можно толкнуть несколько Небесных Тел, лежащих рядом на одной линии, пока одно из них не займет пустое место или не выйдет за пределы игрового поля (да, можно вытолкнуть Небесное Тело из игры: оно возвращается в мешочек). Комету нельзя размещать в пустое место.

Звезда  x9 (пупырчатый шарик)



Вращение: Поворачивает Галактику, в которую было размещено Небесное Тело, относительно её центра. Вращение на 360 градусов запрещено.

Сверхновая  x8 (неровный шарик)



Притяжение: Активирует любую Черную Дыру, которая затягивает в себя любое соседнее Небесное Тело. Сверхновая, вызвавшая Притяжение, не может быть сама затянута.