

ПРАВИЛА ИГРЫ «АЛЬФА ЦЕНТАВРА» (версия 1.3)

Авторы игры: Сергей и Михаил Дембицкие

Художник: Михаил Дембицкий

А) СОСТАВ ИГРЫ

В состав игры входят правила и 4 комплекта карт, каждый из которых включает 18 карт терраформации, 17 карт событий и 9 карт флагов.

Б) ВСТУПЛЕНИЕ

1. История.

2728 год. Современнейшие научные технологии соседствуют с экологической катастрофой, нехваткой ресурсов и постоянными войнами. Планета Земля доживает свои последние десятилетия, а человечество разделено на четыре противоборствующие сверхдержавы: Российско-китайскую империю, Украинскую Европию, Американско-японский союз и Латино-африканскую конфедерацию. Остатки демократии доживают свои дни на территории Африки, но это не важно. Последние силы мировых правительств брошены отнюдь не на сохранение демократии, а на создания космических экспедиций в область созвездия Альфа Центавры, в которой обнаружено все необходимое для создания новых поселений людей. Вы один из тех, кто станет во главе одной из экспедиций и сделает все возможное и невозможное для того, чтобы потомки помнили вас, как человека, не только основавшего новый дом для одного из сверхдержав забытого прошлого, но и сделавшего ее самой могущественной.

2. Цель игры.

Задача каждого игрока иметь к завершению игры наибольшее количество очков влияния.

В) ХОД ИГРЫ

3. Подготовка к игре.

Каждый участник игры получает набор игровых карт одного цвета (каждый цвет соответствует одной из четырех сверхдержав) и соответствующий им набор карт флагов сверхдержав. Каждый игровой набор содержит два типа карт: терраформации (на рубашке изображен символ «+») и событий (на рубашке изображен символ «?»). Эти карты используются непосредственно в процессе игры.

Карты флагов используются только для обозначения полученных каждым игроком победных очков, их можно положить отдельно.

Каждый игрок должен разделить свой набор карт на две колоды в соответствии с упомянутыми типами карт. Из карт событий необходимо взять карту колонизации (она одна в колоде). Эта карта, с начала игры находится у каждого игрока «на руке». После этого необходимо перетасовать каждую колоду. В процессе игры перетасованные колоды лежат рубашкой вверх.



Перед началом первого хода каждый игрок берет четыре карты из колоды терраформации и две из колоды событий.

4. Процесс игры.

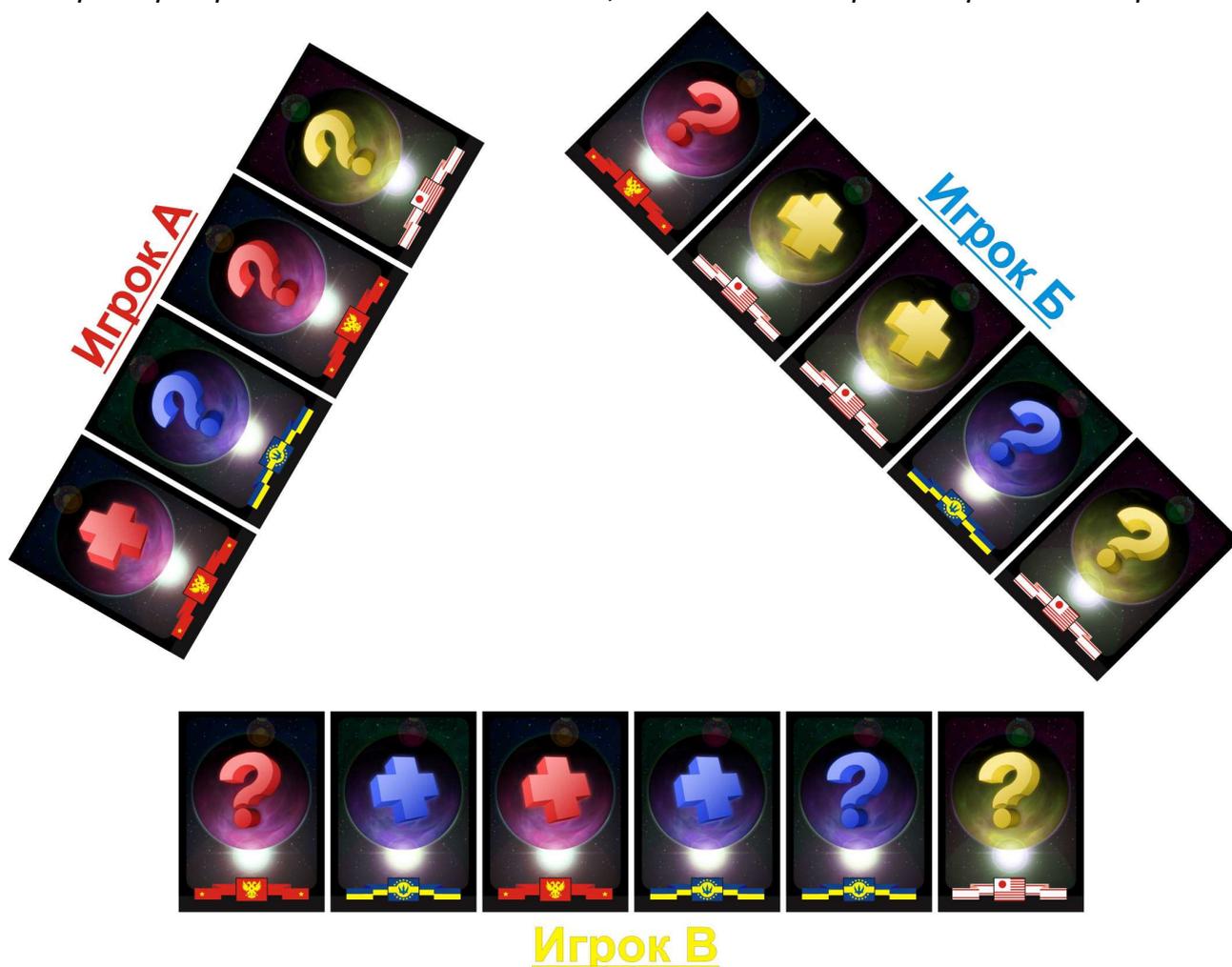
4.1. Розыгрыш карт.

Первым ходит игрок наиболее похожий на космонавта. Если этот критерий не подходит игрокам они могут избрать любой другой способ определения человека, который будет ходить первым.

После этого все игроки по часовой стрелке, начиная с первого, выкладывают по одной карте любого типа из руки рубашкой вверх. При этом карту можно играть на любого игрока. То есть при игре на двоих карту можно сыграть либо

на себя, либо на противника; при игре на троих или четверых – на себя, либо на одного из противников. После того как каждый игрок выложил одну карту, эта процедура повторяется по указанным выше правилам до тех пор пока каждый игрок не сыграет пять карт. **ВАЖНО ПОМНИТЬ**, что одна из сыгранных карт должна быть картой колонизации.

Пример игрового стола после того, как каждый игрок сыграл по 5 карт:



Таким образом на Игрока А сыграно 4 карты, Игрока Б – 5 карт, а Игрока В – 6.

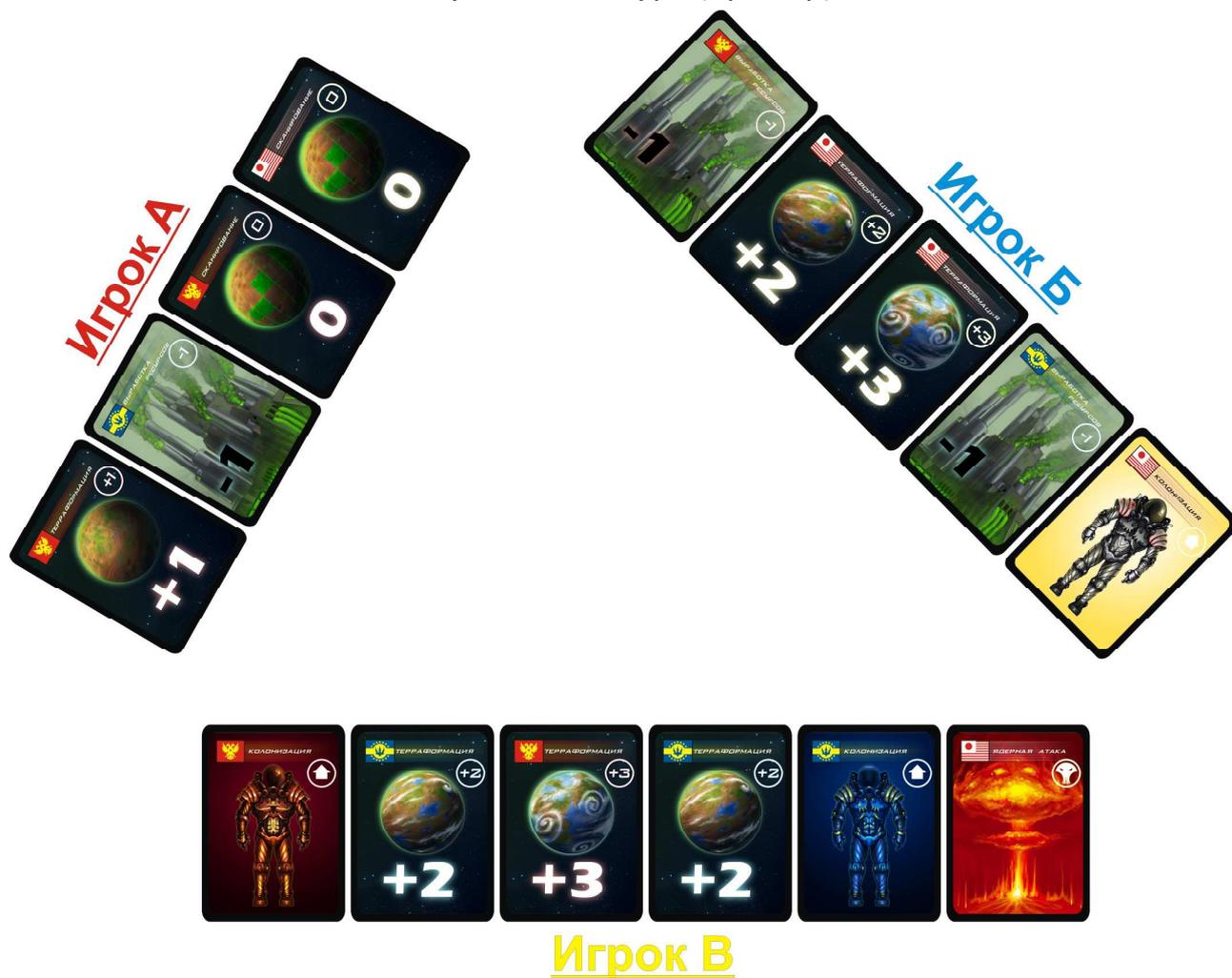
4.2. Анализ результатов тура и подсчет очков.

После того как каждый игрок сыграл пять карт, все карты вскрываются, не меняя при этом своей дислокации (то есть возле каждого игрока вскрываются те карты, которые были сыграны на него). По результатам этого тура выигрывает игрок, сыгравший свою карту колонизации на того игрока (назовем его активным игроком), на которого были сыграны карты терраформации с наибольшей суммарной величиной их значений (каждая карта терраформации имеет значение равное 1, 2 или 3). Победитель тура получает одно победное очко.

Суммарное значение карт терраформации можно уменьшить с помощью карт выработки ресурсов или свести к нулю с помощью ядерной атаки (об этом смотри в пунктах 7 и 8).

Кроме того для того, чтобы можно было победить, на активного игрока должна быть сыграна по крайней мере одна карта терраформации, а ее/их суммарное значение не должно быть меньше 0.

Результаты тура (пример):



Карты, сыгранные на Игрока А, можно не рассматривать, так как на него не сыграна ни одна карта колонизации. Все карты, сыгранные на Игрока А идут в сброс.

Карты, сыгранные на Игрока Б дадут в сумме 3 ($2 + 3 - 1 - 1 = 3$), а карты, сыгранные на Игрока В, дадут 7 ($2 + 3 + 2 = 7$). Исходя из этого, в этом туре должен был бы выиграть участник, играющий синими картами, так как он сыграл свою карту колонизации на наиболее зеленую планету (суммарное значение карт терраформации равно 7), а также озеленил ее больше чем участник с красными картами (4 против 3). НО! на Игрока В была также

сыграна карта ядерной атаки, уничтожающая синюю и красную колонии на этой планете.

Поэтому в этом туре побеждает участник, разыгрывающий желтые карты. Он получает одно победное очко (флаг), а также все карты терраформации (+5) и карты выработки ресурсов (-2), сыгранные на Игрока Б.

4.2.1. Спорные ситуации.

А) Если возникает спорная ситуация, когда два и более игрока сыграли свои карты колонизации на активного игрока, то для каждого такого игрока подсчитывается суммарное значение карт терраформации его цвета, которые он сыграл на активного игрока. Игрок, находящийся в спорной ситуации, побеждает, если полученное им значения выше, чем аналогичное значение других игроков, находящихся в спорной ситуации. Во время решения этого спора каждый игрок, участвующий в нем, должен вычесть из суммарного значения своих карт терраформации значение, соответствующее количеству карт выработки ресурсов, которые он сыграл на активного игрока.

Б) Если возникает спорная ситуация, когда два и более игрока имеют одинаковую суммарную величину своих карт терраформации, сыгранных на активного игрока, совместно с которыми они сыграли карту колонизации, то в этом туре побеждает тот из них, кто сыграл в этом раунде карты терраформации с наибольшей суммарной величиной их значений (то есть подсчет идет отдельно для каждого цвета, игроков попавших в спорную ситуацию, на всем игровом столе). При этом учитываются все минусы (т.е. карты выработки ресурсов), сыгранные игроками в этот ход.

В) Может быть и другая ситуация, когда есть два и более активных игрока. То есть на нескольких игроков были сыграны карты терраформации, давшие в итоге максимальной суммарное значения. При этом карты колонизации положены на разных активных игроков. В этом случае побеждает тот, кто больше усилил своего активного игрока. Как и в предыдущих случаях учитываются минусы карт выработки ресурсов.

Если же ни одним из указанных способов не удалось выявить победителя тура, то начисляется по одному победному очку каждому игроку, участвующему в спорной ситуации.

После того как определен победитель этого тура (*если их более одного, все сказанное в данном абзаце выполняется каждым победителем тура*), он берет карту флага своей сверхдержавы и кладет ее в центр игрового стола. Флаги, размещаемые в центр стола по результатам сыгранных туров,

необходимы исключительно для напоминания о том, сколько победных очков имеют игроки на текущий момент игры.

Также победивший игрок берет все карты терраформации, сыгранные на активного игрока (они могут понадобиться при определении победителя игры). Карты колоний возвращаются на руку своим хозяевам, а все остальные карты сбрасываются и больше не применяются в этой игре.

Если в каком-либо туре два и более победителя, никто из них не получает карт терраформации, несмотря на то, что все они получают победные очки.

4.3. Добор карт.

После завершения тура каждый игрок тянет по две карты терраформации и по две карты событий своего цвета. После этого у всех игроков должно быть по семь карт на руке (две неиспользованные в последнем туре, карта колонии, четыре добранных карты).

4.4. Дальнейший ход игры.

После завершения тура право первого хода переходит игроку слева от игрока, который ходил первым в последнем туре. Далее начинается новый тур игры, который развивается согласно правилам, описанным в пунктах 4.1.-4.3.

4.5. Туры, в которых отсутствует победитель.

Если в процессе игры все колонии уничтожены ядерной атакой или же нет ни одного игрока с суммарным значением, сыгранных на него карт терраформации, равным или большим нуля, то победителя в этом туре нет и никто не получает победных очков.

5. Завершение игры.

Последний восьмой тур начинается после того, как игроки возьмут по две последние карточки из колод терраформации и событий. В последнем туре разыгрывается не пять, как в предыдущих семи турах, а все семь карт, имеющихся у каждого игрока. Победитель/победители этого тура получают дополнительное победное очко. После этого игра завершается.

6. Условия победы.

Побеждает игрок, набравший наибольшее количество победных очков. Если два и более игроков имеют одинаковое наибольшее количество победных очков, побеждает тот из них, кто имеет карточки терраформации с наибольшей суммой их значений (с учетом вычета значений карт выработки ресурсов). Если и это не позволило определить победителя, выигрывает тот из них, кто больше похож на космонавта ☺

Г) НЮАНСЫ



7. Карты ядерной атаки

Карта ядерной атаки используется для уничтожения вражеской колонии. Если карта колонизации какого-либо игрока была сыграна туда же, куда сыграна чужая карта ядерной атаки (то есть на определенного игрока), то игрок сыгравший карту колонизации не может выиграть в этом туре (его колония уничтожена). Одна карта ядерной атаки уничтожает любое количество карт колонизации противников (*но не уничтожает свою карту колонизации*), если все они сыграны на одного игрока.

Если кто-либо играет карту ядерной атаки и свою собственную карту колонизации на одного и того же игрока, где есть чужая/чужие карта колонизации, то для подсчета суммарной величины значений карт терраформации этот игрок не используются карты игрока/игроков, колония которого уничтожена.

Если на одного из игроков сыграны две и более карты ядерной атаки различных цветов, любые сыгранные на него колонии считаются уничтоженными.

Игрок, на которого сыгранна карта ядерной атаки не может быть активным (суммарное значение соответствующих карт терраформации, имеющих цвет отличный от цвета карты ядерной атаки, считается равным нулю), за исключением случая, когда карта ядерной атаки и колонизации имеют один цвет. Если же на игрока сыграны карты ядерной атаки двух и более цветов, он не может быть активным в любом случае.

Карты ядерной атаки являются одноразовыми.



8. Карты выработки ресурсов

Карты выработки ресурсов являются антиподами карт терраформации. Каждая сыгранная карта выработки ресурсов уменьшает суммарную величину карт терраформации на единицу. Карты выработки ресурсов уменьшают величину терраформации только того игрока, на которого они сыграны.

Карты выработки ресурсов являются одноразовыми. Однако если при завершении тура побеждает игрок, который сыграл свою карту колонизации туда же, куда было сыграно любое количество карт выработки ресурсов, то вместе с полагающимися ему картами терраформации он забирает и соответствующие, то есть сыгранные на активного игрока, карты выработки

ресурсов. В конце игры, при необходимости дополнительного подсчета суммарной величины карт терраформации, карты заводов будут уменьшать ее значение на соответствующую величину.



9. Карта ценных ресурсов

Карта ценных ресурсов предназначена для увеличения победных очков, получаемых в одном туре. Если игрок сыграл карту ценных ресурсов туда же, куда сыграл карту своей колонии и победил по результатам тура, он получает одно дополнительное победное очко (игрок кладет в центр стола не одну, а две карты своего флага). Этот бонус никак не распространяется на карты терраформации.

Игрок может получить этот бонус за чужую карту ценных ресурсов только в том случае, если он: а) победил, б) его карта колонии сыграна туда же, куда сыграна чужая карта ценных ресурсов и в) туда не сыграна карта колонизации того игрока, который сыграл эту карту ценных ресурсов.

Карта ценных ресурсов является одноразовой.



10. Карты сканирования

По сути карты сканирования предназначены для блефа. Они как не увеличивают, так и не уменьшают суммарную величину карт терраформации.

Карты сканирования являются одноразовыми.

Д) АЛЬТЕРНАТИВНЫЙ ВАРИАНТ ИГРЫ

Если игрокам кажется, что игра очень предсказуемая можно попробовать ее альтернативный вариант.



В игре есть по две видоизмененные карты Сканирования (+1/0) и Терраформации на +1 (+1/0). При обычном варианте игры они играют на 0 и +1 соответственно. В альтернативном же варианте эти карты разыгрываются иным способом.

Соответствующая карта Сканирования дает не 0, а +1 к терраформации, а Терраформации не +1, а 0.

Хорошего вам времяпрепровождения!