

ГРАВІТАЦІЙНА СУПЕРЗІРКА

Правила гри

На краю відомого людству космосу, найвідоміші мандрівники зустрічаються на дивній, маленькій планеті, яка здатна притягувати дорогоцінний зоряний пил своєю незвичайною гравітацією. Шукачі пригод намагаються зібрати якомога більше цього рідкісного ресурсу, в той час як суперники з усіх сил намагаються його поцупити.

Ви – одна з цих суперзірок, і ваша задача на шляху до багатства – подолати усі виклики, що кидає вам доля!

Компоненти



- 30 карт дій (по 6 копій 5 різноманітних карт)
- 6 карт Персонажів
- Карта першого гравця
- 6 фішок суперзірок
- 1 фішка відчинених дверей
- 5 двосторонніх тайлів планет
- 78 пластикових зірок (по 13 штук 6 кольорів)
- 1 мішечок
- 18 токенів Аномалій

Підготовка до гри:

Випадковим чином оберіть необхідну кількість тайлів планет, залежно від кількості гравців та розташуйте їх так, як зображено в наведеній нижче таблиці в центрі столу (1). Орієнтація тайлів значення не має.

Кількість гравців	Кількість Тайлів	Розташування Тайлів
2	2	
3 - 4	4	
5 - 6	6	

Покладіть фішку Відчинених Дверей на довільну клітинку з символом дверей на ігровому полі. Ця фішка не належить жодному з гравців. Покладіть токени Аномалій поруч з ігровим полем (3). Вони складають обмежений загальний запас.

Покладіть усі зірки в мішечок, а тоді візьміть з мішечка стільки зірок, скільки становить сума видимих на полі символів  та . Покладіть зірки на ці символи у випадковому порядку(4). Поверніть мішечок із залишком зірок назад в коробку.

Кожен гравець бере в руку 5 різноманітних карт дій (5), а також розташовує карту свого персонажа(6) та фішку Суперзірки(7) в своєму персональному резерві(8). Вміст вашого резерву повинен бути завжди видимим усім гравцям.

Випадковим чином визначте гравця, який розпочинатиме гру, та дайте йому карту Першого Гравця (9).



Хід Гри

У свій хід виконайте одну дію, а тоді при бажанні можете витратити токен розіграшу, щоб виконати другу дію. Після цього хід переходить до гравця, який сидить зліва від вас. Таким чином гра триває до кінця. Підсумовуючи:

1. Покладіть фішку Суперзірки на поле (обов'язково)
2. Виконайте дію (обов'язково)
3. Витратьте токен аномалій (при бажанні)

Вгору, Вниз, Ліворуч, Праворуч

В цій книзі правил поняття вгору, вниз, ліворуч та праворуч відносяться до положення фішки гравця перед початком руху.

1. Покладіть фішку Суперзірки на поле (обов'язково)

Якщо ваша фішка вже знаходиться на полі, то пропустіть цей крок.

Якщо ваша фішка не знаходиться на полі, то покладіть її лежачи на клітинку з символом дверей, де зараз знаходиться фішка Відчинених Дверей. Фішка має бути розташована в тому ж положенні в просторі що й двері.



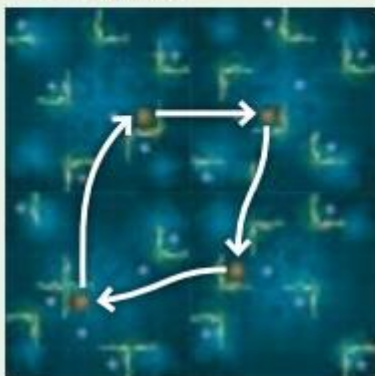
Тоді пересуньте фішку Відчинених Дверей, за годинниковою стрілкою, до наступної, ніким не зайнятої клітинки з символом дверей.

2 гравці

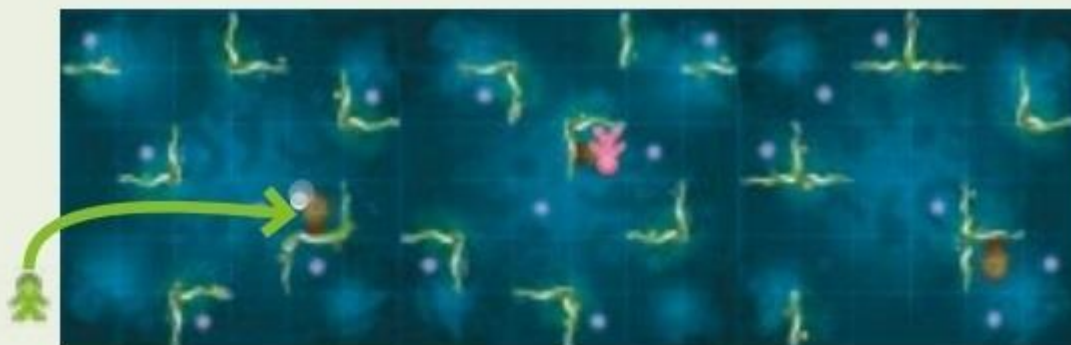
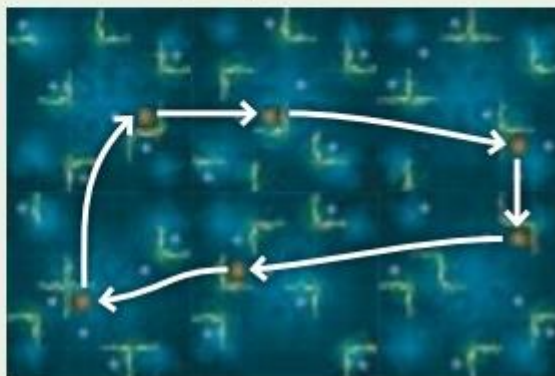


Приклад циклу руху фішки Відчинених Дверей

3-4 гравці



5-6 гравців



Фішка зеленої Суперзірки повинна увійти в гру в клітинці, де знаходиться фішка Відчинених Дверей, яка тоді пересувається.



Оскільки наступна клітинка дверей зайнята рожевою фішкою, фішка Відчинених Дверей пропускає цю клітинку та рухається до наступної за годинниковою стрілкою.

Окремий Випадок: немає вільних клітинок!

В дуже рідкісному випадку, коли усі клітинки з символом дверей зайняті Суперзірками, не пересувайте фішку Відчинених Дверей; залиште її в тій самій клітинці, що й Суперзірка, яка щойно з'явилася на ігровому полі.

2. Виконайте дію (обов'язково)

Гравцям доступні три дії:

- Взяти карти в руку
- Виконати простий хід
- Виконати особливий хід

Викладайте розіграні карти горілиць перед собою, у своєму персональному резерві, де усі гравці зможуть їх бачити.

Взяти карти в руку

Візьміть усі свої карти назад в руку.

Виконати простий хід



Оберіть карту з руки, та покладіть її долілиць перед собою, щоб пересунути вашу фішку праворуч або ліворуч. Ви можете розіграти будь-яку карту для простого ходу, замість того, щоб розігравати особливий хід, вказаний на передній частині карти.

Примітка: особливий хід, яким ви жертвуєте, залишається прихованим, що може посіяти сумніви в думках суперників, на рахунок того, які карти залишаються у вас на руках.

Виконати особливий хід

Оберіть карту з руки, та покладіть її горілиць перед собою, щоб пересунути фішку відповідно до правил спеціальної дії, вказаної на цій карті. Існує 4 різноманітні спеціальні дії:

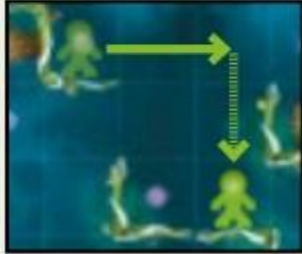


Довгий Стрибок

Пересуньте вашу фішку на дві клітинки ліворуч або праворуч. Для того, щоб виконати цю дію, ваша фішка має мати змогу повністю виконати цей рух.



Ця фішка не може виконати довгий стрибок праворуч, оскільки його моментально блокує платформа. Суперзірка також не може виконати довгий стрибок ліворуч, оскільки фішка не може пересунутись на дві клітинки в тому напрямку.



Ця фішка виконує довгий стрибок праворуч, а тоді, оскільки платформи під її ногами немає, падає вниз допоки не опиниться на платформі.



Високий Стрибок

Пересуньте свою фішку на одну клітинку вгору, та на одну клітинку ліворуч чи праворуч. Для того, щоб виконати цю дію, ваша фішка має мати змогу повністю виконати цей рух.



Падіння

Пересуньте свою фішку вниз, проходячи крізь платформу, на якій вона стояла.

Ця фішка падає крізь платформу на якій стоїть та зупиняється, коли досягає наступної платформи





Поворот

Поверніть свою фішку на місці на чверть оберта (90°) або на половину оберта (180°).

Ця фішка повертається на чверть оберта проти годинникової стрілки, а тоді падає. Натомість, можна було повернути фішку на чверть оберта за годинниковою стрілкою, або на половину оберта.



Універсальні карти дозволяють вам виконати будь-яку з вищевказаних дій.

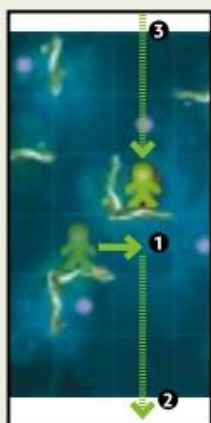
Важливо!

Після виконання дії, якщо ваша фішка не стоїть ногами на платформі, вона падає по прямій лінії, доки не зупиниться на платформі. Не має значення, на скільки клітинок вона при цьому пересунеться.

Примітка:

- В цих правилах термін «рух» включає падіння.
- В наступному прикладі падіння відображено пунктирної лінією.

Протилежні краї ігрового поля «сполучені» між собою, тож коли фішка залишає поле з одного краю, то миттєво опиняється на протилежному краю в тому ж ряду/колонці.



Після виконання простого ходу праворуч, ця фішка падає (1), залишаючи ігрове поле внизу (2), та миттєво продовжує свій рух в тій самій колонці зверху (3).





Ця фішка починає хід у верхньому правому куті та виконує високий стрибок праворуч. Внаслідок цієї дії фішка виходить за межі поля зверху (1) та миттєво з'являється знизу, в тій самій колонці (2). Тоді вона завершує свою дію, виконуючи рух праворуч, знову залишаючи поле, та з'являється зліва, у тому самому ряду (3). Зрештою, оскільки під ногами фішки немає платформи, вона падає, залишаючи поле втретє, та з'являється зверху, продовжуючи падіння, доки не досягне платформи (4).

Важливо!

Коли ви використаєте усі 5 ваших карт, і вони лежать перед вами, **негайно** візьміть їх в руку, безкоштовно.

ПОДІЇ



Під час руху, ваша фішка може зайти на клітинки із зображенням різноманітних речей:

- Клітинка з зіркою
- Клітинка з символом 
- Пуста клітинка, або клітинка з символом .
- Клітинка на якій стоїть фішка Суперзірки вашого суперника
- Клітинка з дверима.


Клітинка, яка містить зірку.

Коли ваша фішка опиняється на клітинці, де знаходиться зірка, візьміть її з поля та покладіть у персональний резерв, таким чином, щоб зірки одного кольору знаходились поруч з зіркою відповідного кольору на карті вашого Персонажа.




- Ви можете зібрати декілька зірок на протязі одного ходу
- Кожна зібрана зірка відкриває на клітинці символ  чи .
- Не існує обмеження для кількості зірок, які ви можете зберігати в своєму резерві.
- Не існує зв'язку між кольором фішки гравця та кольорами зірок.

Клітинка яка містить символ

Кожен раз коли ваша фішка заходить на клітинку на якій немає зірки, чи фішки суперника, але зображений символ , візьміть токен аномалії із загального запасу, та покладіть його до свого персонального резерву, так, щоб усі могли бачити.

- Ви можете зібрати декілька токенів аномалій на протязі одного ходу.
- Не існує обмеження по кількості токенів аномалій, які ви можете тримати у своєму персональному резерві.
- Якщо загальний запас токенів Аномалій пустий, то ви не отримуете цей токен.

Пуста клітинка, або клітинка, яка містить символ .

Нічого не трапляється. Символ  служить лише для викладання зірок на поле під час підготовки до гри.

Клітинка, яка містить фішку Суперзірки вашого суперника

Коли ваша фішка заходить на клітинку, де присутня фішка вашого суперника (положення фішки у просторі не важливе), ви викидаєте її.

- Ви можете викинути декілька фішок на протязі одного ходу.
- Викинуті фішки повертаються до персональних резервів своїх власників.
- Власники цих фішок негайно забирають в руки усі свої карти.
- Ви повинні взяти одну будь-яку зірку або токен Аномалій у кожного суперника, чию фішку ви викинули. Якщо у суперника немає ані зірок, ані токенів Аномалій, ви не отримуете нічого.

Клітинка із дверима.

Під час ходу ваша фішка може зайти на клітинку із дверима. Якщо фішка Відчинених Дверей знаходиться на тій клітинці, пересуньте її так, ніби фішка Суперзірки щойно зайшла в гру через ті двері: пересуньте фішку Відчинених дверей за годинниковою стрілкою до наступної незайнятої клітинки із символом дверей.

3. Витратьте Токен Аномалій (при бажанні)

При бажанні, і маючи у власному резерві токен Аномалій ви можете витратити його, щоб виконати ще одну дію за правилами, визначеними в п.2 – «Виконайте Дію».

- Ви можете витратити лише 1 токен Аномалій за 1 хід
- Ви можете витратити токен Аномалій в той самий хід, на якому отримали його.

ПРИКЛАД ПОВНОГО ХОДУ ЗЕЛЕНОЇ ФІШКИ



1) Зелена фішка, яку попереднього ходу скинули з поля, повертається на поле в клітинці з фішкою Відчинених Дверей. Фішка Відчинених Дверей пересувається за годинниковою стрілкою до наступної клітинки із символом дверей (перша біла стрілка). Власник зеленої фішки тоді розіграє карту високого стрибка та пересуває свою фішку на одну клітинку вгору...

2) ... і на одну клітинку ліворуч. Оскільки платформи під ногами фішки немає, вона падає.

3) Під час падіння вона отримує токен Аномалії із загального запасу.

4) Вона продовжує падати та скидає рожеву фішку з поля. Оскільки у власника фішки немає ані зірок ані токенів Аномалій, гравець зеленої фішки нічого не отримує.

5) Продовжуючи падіння, зелена фішка отримує синю зірку.

6) Нарешті, зелена фішка падає на платформу і зупиняється. Оскільки на цій клітині знаходиться фішка Відчинених Дверей, вона рухається за годинниковою стрілкою до наступної клітинки із символом Дверей (друга біла стрілка).

7) У гравця зеленої фішки є Токен Аномалії, який він вирішує витратити, щоб виконати ще одну дію. Він розіграє карту падіння. Його фішка прослизить крізь платформу та падає. Вона отримує оранжеву зірку, а тоді залишає ігрове поле...

8) ... і миттєво з'являється з протилежної сторони, в тому самому ряду, продовжуючи своє падіння, допоки не опиниться на платформі, де вже стоїть оранжева фішка. Оскільки внаслідок цього оранжеву фішку скинуто з поля, власник зеленої фішки вирішує взяти у оранжевого гравця токен Аномалій. Правда, щоб використати його, гравцеві необхідно чекати свого наступного ходу, оскільки цього раунду він вже користувався правом додаткового ходу.

Кінець гри та підрахунок переможних балів.

Наприкінці раунду, коли гравець праворуч від власника карти Першого Гравця завершує свій хід, гра завершується, якщо на ігровому полі залишилась наступна кількість зірок:

- 2 гравці: 4 зірки або менше
- 2-4 гравці: 8 зірок або менше
- 5-6 гравців: 12 зірок або менше

Кожен гравець підраховує свої переможні бали за наступною схемою:

- 1 токен Аномалії = 1 бал
- 1 зірка = 1 бал
- Кожна пара зірок того самого кольору = +1 бал

Гравець із найбільшою кількістю балів перемагає. У випадку нічії, перемагає гравець, який володіє меншою кількістю токенів Аномалії у своєму

персональному резерві. Якщо ж і досі нічия, то гравці святкують перемогу разом.

Приклад підрахунку балів:

	Сині зірки	Жовті зірки	Рожеві зірки	Зелені зірки	Оранжеві зірки	Білі зірки	Бонус за пару зірок однакового кольору	Токени Аномалій	Загально
Іра	2	2	2	0	2	4	6	4	22
Антон	3	1	3	1	0	1	2	0	11
Олексій	0	1	0	1	1	1	0	3	7
Віктор	3	3	4	2	1	2	6	1	22

В кінці гри Іра та Віктор набрали по 22 бали, але Віктор перемагає, оскільки у нього *менше* токенів Аномалій, ніж у Іри.

Варіант: кінець гри в експертному режимі.

Коли гравець досягає чи перевищує певну кількість балів, гра завершується по закінченні поточного раунду, таким чином усі гравці виконують однакову кількість ходів. Кількість балів залежить від кількості гравців:

- 2 гравці: 18 балів
- 3 гравці: 24 балів
- 4 гравці: 18 балів
- 5 гравців: 24 балів
- 6 гравців: 18 балів