

# КАССИОПЕЯ

Правила игры



В XXII веке человечество заселило Солнечную систему, построив обитаемые колонии на Луне, Марсе и крупнейших спутниках газовых гигантов. Люди освоили межзвёздные путешествия, добрались до Проксимы Центавра и начали покорять ближайшие солнечные системы. Терраформирование позволяет им менять атмосферу и ландшафт планет и строить базы за сотни световых лет от Земли.

В ближайших планах Человеческой Федерации — покорение пространств в созвездии Кассиопеи. Автоматические разведчики определили пять звёздных систем с планетами, наиболее пригодными для терраформирования и заселения. К ним отправляются звёздные экспедиции — каждый игрок возглавляет одну из них.

## Состав игры

56 карт:

- 1 карта логистики
- 5 карт-памяток
- 6 карт космических объектов
- 9 карт специалистов
- 35 карт планет

98 жетонов:

- 28 жетонов монет
- 20 жетонов ботов
- 20 жетонов клеток
- 20 жетонов линз
- 10 жетонов капсул

5 фишек

Правила игры





## Подготовка к игре

Перед первой партией аккуратно выдавите жетоны из картонных листов.

Каждый игрок выбирает цвет и получает фишку игрока выбранного цвета, а также 7 карт планет, принадлежащих одной системе (Шедар, Каф, Рукба, Сегин или Ахирд). У каждой карты планеты 2 стороны: «дикая» (оформленная в оранжевых тонах) и «терраформированная» (в голубых тонах). Каждый игрок перемешивает свои карты планет и выкладывает перед собой в ряд «дикой» стороной вверх **в случайной последовательности слева направо**. Планеты в каждой системе пронумерованы (Шедар-1, Шедар-2 и т. д.), но порядок планет, выложенных на столе перед игроком, не обязан соответствовать нумерации.



Если вы играете впервые, возьмите 6 карт специалистов с номерами I–VI. Если же это не первая ваша партия, сами выберите, с какими специалистами играть: вы должны взять **4 обязательные** (с номерами I–IV) карты специалистов и ещё несколько других на ваш выбор, чтобы всего получилось 6–8 специалистов.

Несколько карт специалистов (например, 3 любых) переверните на другую сторону. Затем перетасуйте выбранные карты специалистов

и выложите в ряд в центре стола. Уберите всех специалистов, которые не используются, обратно в коробку.

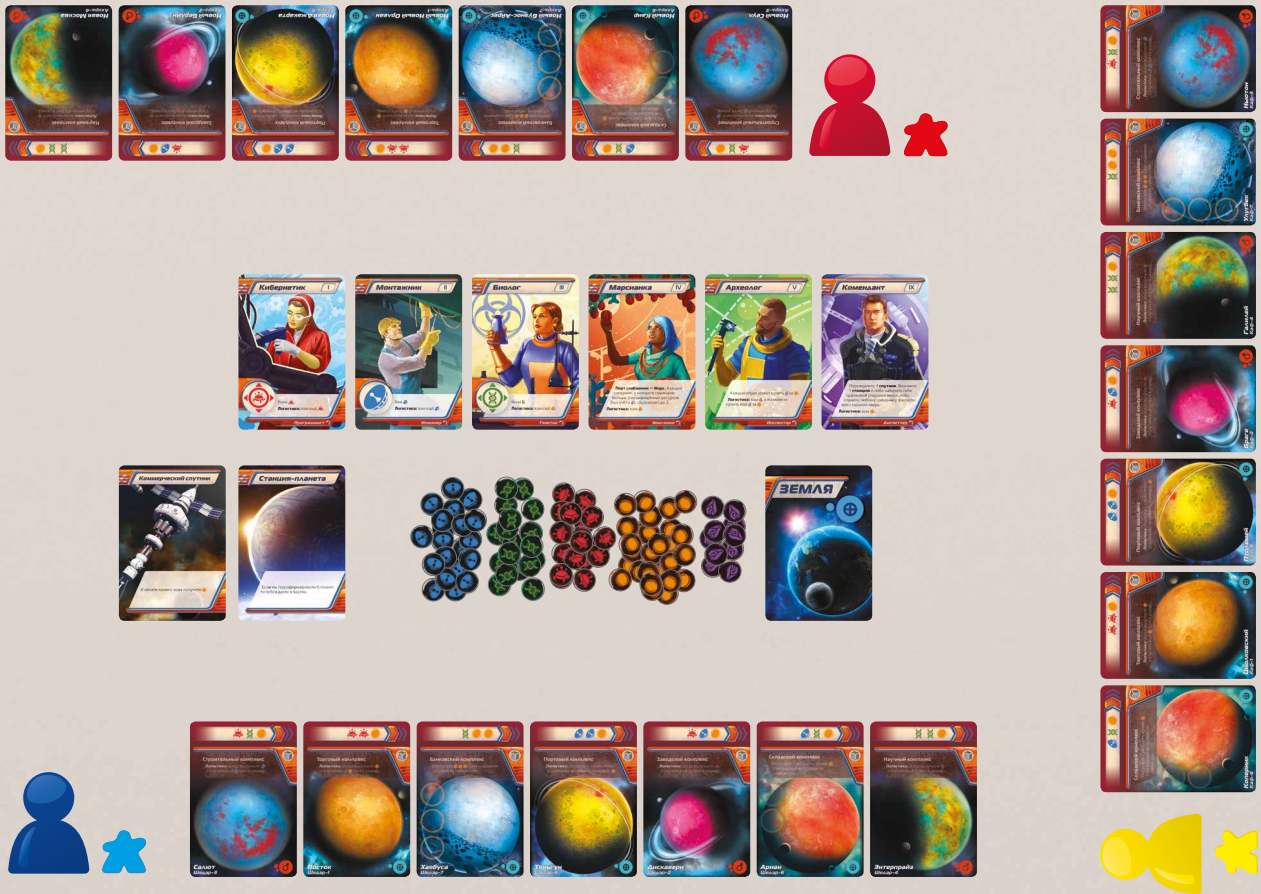
В зависимости от выбора специалистов в игру добавляются карты космических объектов (спутники, базы, транспорты и/или станции). Если среди выбранных для игры специалистов есть **«Командант/Диспетчер»**, выберите 1 любую карту **станции** и 1 любую карту **спутника** и добавьте их в игру. Если среди выбранных для игры специалистов есть **«Интендант/Капитан»**, добавьте в игру 1 карту **базы** и 1 карту **транспорта**. Все карты космических объектов положите ниже ряда специалистов любыми сторонами вверх.



Положите карту логистики ниже ряда специалистов стороной «Земля» вверх. Жетоны ресурсов сложите в общий запас.



## Пример подготовки на 3 игроков



## Основные принципы игры

### Двусторонние карты

Все карты в игре двусторонние. В процессе партии любую карту можно перевернуть по определённым правилам. В этом случае активной становится противоположная сторона карты.

### Логистика

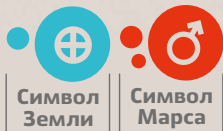
Время от времени Человеческая Федерация, согласно межпланетному договору Земля-Мартс, меняет основного поставщика звёздных экспедиций: вместо Земли базой снабжения становится Марс, и наоборот. Задача руководителя экспедиции — оптимизировать свою логистику.

На каждой планете игрока имеется символ Земли или Марса, причём с обратной стороны карты изображён противоположный символ. Логистика игрока считается оптимальной, если большинство символов на его планетах совпадает с символом на активной стороне карты логистики.

Если логистика игрока оптимальна, он может пользоваться свойствами специалистов и пла-



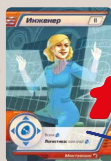
С одной стороны карты логистики — Земля, с другой — Марс



нет, которые обозначены как **«Логистика: (текст свойства)»**. В противном случае, если логистика не оптимальна, эти свойства недоступны игроку.

Стратегически важно следить за оптимизацией логистики и терраформировать планеты таким образом, чтобы большинство символов на них совпадало с текущим состоянием карты логистики.

**Пример:** у игрока 4 планеты с символом Марса и 3 — с символом Земли, а карта логистики лежит Марсом вверх. Логистика игрока оптимальна, и если он использует инженера, то получает дополнительную



Всем

**Логистика:** вам ещё

## Ресурсы

В игре используются 5 типов ресурсов, представленных жетонами.

### Монеты

Валютно-кредитная блокчейновая финансовая система — основа экономики человечества, покоряющего космос. Платёжную единицу называют монетой. За монеты можно приобретать любые другие ресурсы.

### Боты

Нанороботы, или просто боты — микроскопические отряды роботов, управляемых с орбиты. Они способны глобально перестраивать структуру планеты от ядра до поверхности. Питаясь ресурсами планеты, боты создают океаны и континенты.

**Стоимость: 1 монета.**



## Линзы

Орбитальные линзовые щиты, в просторечии называемые линзами, используют энергию солнечного света для изменения атмосферы планеты. Линзы способны создавать парниковый и ледниковый эффекты, разреживать и насыщать воздух. **Стоимость: 2 монеты.**

## Клетки

Протозойные колонии микроорганизмов разработаны и выращены в генно-инженерных лабораториях. Поскольку они представляют одноклеточную жизнь, чаще их именуют клетками. Клетки подвергаются направленным мутациям и образуют первичную биосферу, в которую впоследствии внедряются земные микроорганизмы. Вскоре планета становится пригодной для жизни привычных растений и животных. **Стоимость: 3 монеты.**


## Капсулы

Таинственные артефакты древней цивилизации странников, обнаруженной землянами в далёком космосе, позволяют больше узнать об устройстве Вселенной. Сейчас их тщательно исследуют учёные.

Капсулы можно покупать за монеты, **только если** это разрешают свойства специалистов. Капсулы не учитываются и не сбрасываются при перевороте карты логистики, и соперники не могут их украсть.

Капсула действует как **джокер**: 1 капсула заменяет 1 любой другой ресурс.

## Фонд

В начале партии фонд каждого игрока равен 7 — по числу его планет, лежащих «дикой» стороной вверх (на этой стороне карты изображён ). Чем больше ваших планет терраформировано, тем

меньше становится ваш фонд (на «терраформированной» стороне символа фонда нет).

**Агрессивные действия, доступные для вас в игре, разрешено проводить только против соперников, чей фонд меньше или равен вашему.** Это отмечено в тексте карт, имеющих подобные свойства.

## Специалисты

На лице и обороте 9 карт изображены 18 специалистов. Эти карты составляют ряд специалистов, и их может использовать любой игрок. В ряду активны только те специалисты, что лежат лицевой стороной вверх. В ходе партии карты специалистов можно переворачивать (за счёт определённых свойств и действий), но их нельзя менять местами с другими картами.

### Строение карты специалиста



## Планеты

В начале партии игрок получает 7 диких планет для терраформирования. Их свойства неактивны. Когда игрок терраформирует планету, он переворачивает её «терраформированной» стороной вверх и теперь ему доступно свойство этой планеты.

**Стоимость терраформирования планеты указана в ресурсах на соседней карте — на планете слева от терраформируемой.**

Стоимость «зациклена»: т. е. стоимость крайней левой планеты в ряду указана на карте крайней правой планеты в ряду. Если в ряду планет есть база на Фобосе или база на Луне, они никак не влияют на стоимость соседних планет.

В ходе партии карты планет нельзя менять местами с другими картами. Единственное исключение — использование свойства специалиста «Перевозчик».

### Строение карты планеты



«Дикая» сторона



«Терраформированная» сторона

## Космические объекты

Карты космических объектов используются в игре только в том случае, если в ряду специалистов есть специалисты с номерами VIII и/или IX (см. «Под-

готовка к игре»). На каждой стороне карты космического объекта — своё игровое свойство. Оно активно, когда карта лежит этой стороной вверх.

### Выбор специалиста

В первом раунде первым ходит игрок, который последним разглядывал звёздное небо. Начиная с первого игрока и в порядке инициативы (в начале игры он соответствует направлению по часовой стрелке, а затем будет меняться) каждый игрок выбирает 1 специалиста и ставит свою фишку поверх его карты. На каждом специалисте может находиться только 1 фишка.

**После того как все игроки выбрали по специалисту, порядок инициативы изменяется. Игроки делают индивидуальные ходы в том порядке, в котором фишки расположены на картах специалистов (слева направо) — это новый порядок инициативы.**

### Фазы индивидуального хода

В свой ход игрок выполняет действия в приведённом ниже порядке.

#### 1) Забрать все монеты с выбранного специалиста

Если на выбранном специалисте лежат монеты, игрок забирает их себе.

#### 2) Купить ресурс или разыграть свойство специалиста

Игрок может купить 1 ресурс:

- а) 1 бот за 2 монеты или
- б) 1 линзу за 3 монеты или
- в) 1 клетку за 4 монеты

### ИЛИ

применить свойство специалиста. **Если логистика игрока оптимизирована**, он после этого также может применить свойство логистики, указанное на карте этого специалиста.

### 3) Тетраформировать 1 планету

Игрок может тетраформировать 1 дикую планету, оплатив стоимость тетраформирования, **обозначенную на карте планеты слева от неё.**



Игрок хочет тетраформировать Салют. Для этого он платит (убирает в общий запас) две линзы и одну монету, указанные на карте слева (Тяньгун)

### 4) Переставить фишку

Игрок снимает свою фишку с карты специалиста и ставит её ниже этой карты.

Кроме того, во время своего хода игрок может применять свойства своих **тетраформированных** планет и своих космических объектов: в тексте свойств указывается, когда их можно применять.

### Конец раунда

Когда все игроки последовательно разыграли свой ход, наступает конец раунда. В конце раунда:

1. Переверните все карты специалистов, которые использовались в этом раунде (ниже этих карт стоят фишки игроков).
2. На все неиспользованные в этом раунде карты специалистов добавьте по 1 монете из резерва.

В следующем раунде игроки будут выбирать специалистов по порядку инициативы: первым будет выбирать игрок, чья фишка сейчас находится левее других, вторым — тот, чья фишка следующая, и т. д.



## Победа

Игрок, терраформировавший свою седьмую планету, немедленно побеждает в партии.



## Пример хода

Идёт третий ход в партии на троих игроков.

Положение на начало раунда



## Выбор специалистов

Согласно расстановке, играющий красными выбирает нового специалиста первым, затем это делает играющий синими и в конце — жёлтыми.

Играющий красными в прошлом раунде терраформировал одну из своих планет (Цатогуа), и оптимизация поставок пострадала. Желая это исправить, он выбирает марсианку. Играющий синими, видя, что поставки в этом ходу изменятся, пытается понять, насколько ему важно свойство логистики. Определившись, он выбирает интенданта, чтобы меньше зависеть от общих поставок. А вот играющему жёлтыми очень важна логистика, так как у него четыре поставки с Земли и только три с Марса. Поэтому он выбирает инженера, который разыгрывается раньше марсианки.

## Розыгрыш свойств

Теперь изменяется порядок инициативы: первым будет ходить играющий жёлтыми, затем играющий красными, и последним — играющий синими.

**Играющий жёлтыми** применяет свойство станции странников и получает одну капсулу. Затем он забирает монету с инженера и применяет свойство торгового комплекса на планете Кирин, терраформированной на прошлом ходу, — получает ещё одну монету. По свойству инженера он раздаёт всем игрокам по одной линзе и берёт себе одну дополнительную, так как его логистика всё ещё оптимизирована. Дальше он решает терраформировать планету и выбирает Грифон. За это он уплачивает стоимость, указанную на соседней карте слева (в данном случае это Хоббит, требующий две линзы и одну монету). Уплатив стоимость в пул жетонов, играющий жёлтыми переворачивает карту планеты Грифон на «терраформированную» сторону. Свойство банковского комплекса на планете Грифон он применяет сразу же и прячет

там свою единственную монету (её теперь нельзя украсть). В конце своего хода играющий жёлтыми сдвигает свою фишку ниже карты инженера.

**Играющий красными** в начале хода хочет применить свойство крейсера, но не может этого сделать, поскольку у играющего жёлтыми нечего забирать (капсулы брать нельзя, а монета защищена), а у играющего синими фонд выше. Играющий красными забирает с марсианки две монеты и разыгрывает её свойство: переворачивает карту логистики стороной «Марс» вверх. Тут же остальные игроки проверяют свой лимит ресурсов, и играющий синими вынужден сбросить один из них (выбирает одну линзу). Затем играющий красными получает одну монету по свойству логистики. И, наконец, он терраформирует планету Ктулху со стоимостью в одну клетку и две монеты. В конце своего хода играющий красными переставляет свою фишку ниже карты марсианки. Из ресурсов у него осталась линза и монета.

**Играющий синими** забирает одну монету с интенданта, по свойству интенданта забирает базу (стороной с «Фобосом» вверх, чтобы восстановить оптимизацию своей логистики) и получает одну монету от интенданта по свойству логистики. Играющий синими терраформирует Тяньгун, для чего уплачивает одну монету и две клетки (одну из них он заменяет капсулой), после чего переворачивает планету. В конце хода он также переставляет свою фишку ниже карты интенданта. У него остаётся одна монета и одна линза.



## Конец хода

Инженер переворачивается и становится монтажником, марсианка переворачивается и становится землянином. На программиста, генетика, инспек-

тора и коменданта нужно выложить по одной монете, и, наконец, интендант также переворачивается, становясь капитаном.

Положение на конец раунда



**Остались вопросы по правилам? Мы с радостью вам поможем!**  
 Пишите свои вопросы на электронную почту [vopros@hobbyworld.ru](mailto:vopros@hobbyworld.ru) или задавайте нашему сотруднику в чате на [hobbyworld.ru](http://hobbyworld.ru).



## *Создатели игры*

**Автор игры:** Николай Пегасов

**Развитие игры:** Павел Ильин, Екатерина Рейес

**Художники:** Александр Шалдин,  
Мария Ларикова, Т. Е. Сулиен, uildrim

## *Издатель: ООО «Мир Хобби»*

**Общее руководство:** Михаил Акулов

**Руководство производством:** Иван Попов

**Главный редактор:** Александр Киселев

**Выпускающий редактор:** Валентин Матюша

**Старший дизайнер-верстальщик:** Иван Суховой

**Дизайнер-верстальщик:** Кристина Соозар

**Корректор:** Мария Шульгина

**Директор по развитию бизнеса:** Сергей Тягунов

Редакция благодарит Юлию Клокову за помощь  
в подготовке игры.

Если вы придумали настольную игру и желаете, чтобы  
она была издана, пишите на [newgame@hobbyworld.ru](mailto:newgame@hobbyworld.ru)

Особая благодарность выражается Илье Карпинскому.

Перепечатка и публикация правил, компонентов  
и иллюстраций игры без разрешения правообладателя  
запрещены.

© 2018 ООО «Мир Хобби». Все права защищены.

Версия правил 1.0

[hobbyworld.ru](http://hobbyworld.ru)

