

Вэй-Хва Хуан и Том Леманн



КУБАРЕМ ПО ГАЛАКТИКЕ

АМБИЦИИ

*Распространение гипердвигателей открыло дорогу новым фракциям. Их харизматичные лидеры и ушлые торговцы тоже вступили в борьбу за лучшие идеи и умы. Сможете ли вы теперь построить самую успешную галактическую империю?*

## О ДОПОЛНЕНИИ

«Амбиции» — первое дополнение к игре «Кубарем по Галактике». В его составе вы найдёте новые жетоны фракций и родных миров, игровые жетоны и типы кубиков. Также в «Амбиции» входят жетоны целей, которые добавляются в игру по желанию. Мы не советуем использовать их в первых партиях с новичками.

## СОСТАВ ДОПОЛНЕНИЯ

- 14 сдвоенных жетонов фракций (пронумерованы от 10 до 23).
- 7 жетонов родных миров.
- 5 двусторонних игровых жетонов.
- 20 жетонов целей.
- 80 фишек специалистов.
- 38 кубиков (см. таблицу справа).
- Правила.

*Перед первой игрой аккуратно отделите жетоны и фишки от картонных листов.*

## ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Добавьте новые кубики, жетоны фракций и родных миров к соответствующим компонентам из базовой игры. Поместите новые игровые жетоны в мешочек.

Подготовьтесь к игре по обычным правилам, за исключением шага 4А: вместо 3 имперских кубиков каждый игрок добавляет в стаканчик 2 имперских (белых) кубика и 1 лидерский (чёрный) кубик.

Жетоны дополнения помечены символом .

|   |                       |                     |
|---|-----------------------|---------------------|
|  | Лидерский кубик       | (чёрный, 5 шт.)     |
|  | Торговый кубик        | (оранжевый, 9 шт.)  |
|  | Военный кубик         | (красный, 10 шт.)   |
|  | Кубик потребления     | (сиреневый, 2 шт.)  |
|  | Новаторский кубик     | (голубой, 3 шт.)    |
|  | Промышленный кубик    | (коричневый, 3 шт.) |
|  | Генный кубик          | (зелёный, 3 шт.)    |
|  | Кубик технологий иных | (жёлтый, 3 шт.)     |

## ПРОЦЕСС ИГРЫ

Игра проходит в обычном порядке, с добавлением следующих правил:

**Удаление кубиков.** Если свойство жетона фракции или родного мира предписывает вам убрать кубик, вы можете выбрать любой из своих начальных кубиков или кубиков, полученных по свойствам жетонов. (Обычно выгоднее всего убрать имперский (белый) кубик из ячейки населения.)

**Грани с двумя фазами.** Если кубик выпадает гранью с символами двух фаз (например, исследования и производства ) , то на этапе назначения рабочих он помещается в любой из двух соответствующих рядов кубиков. Впоследствии вы сможете применить к нему свойства **переназначения** (то, кем является рабочий, определяется по его текущему ряду). На этапе открытия ширм, если этот кубик назначен одной из двух указанных на нём фаз и эта фаза *пропускается*, то не помещайте его в стаканчик, а перенесите в ряд кубиков, соответствующий второй указанной на нём фазе (если она не пропускается).

**Грани с \$.** На этапах назначения рабочих и открытия ширм символ \$ на верхней грани кубика игнорируется. Если, отыгрывая фазу, вы используете кубик с символом *этой* фазы и \$ (например, производства и \$  ), то после окончания действия кубик помещается не в ячейку населения, а сразу в стаканчик.

*Действия исследования и поставки считаются окончанными после использования кубика. Действия разработки и колонизации считаются окончанными после завершения подготовки жетона, использующей такой кубик. Действие производства считается окончанным после поставки такого кубика-товара.*

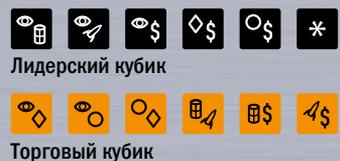
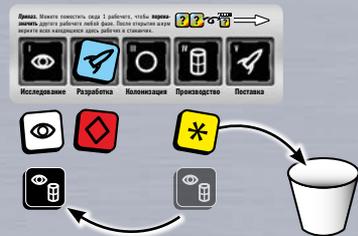
**Новые цвета кубиков.** Если лидерский (чёрный) кубик используется для выполнения действия потребления (либо как товар, либо как поставщик), он *всегда совпадает* по цвету с цветом мира. Торговый (оранжевый) кубик *не совпадает* по цвету ни с каким цветом мира при потреблении.

При проверке выполнения условия цели «Многообразие рабочих» и при подсчёте очков за «Галактическую биржу» лидерский (чёрный) кубик считается имперским (белым) кубиком. Несмотря на то, что на «Галактической бирже» не указан торговый (оранжевый) кубик, наличие хотя бы одного такого кубика приносит 1 ПО в конце игры.

**Сумма кредитов опустилась до 0 (изменение в правилах).** Если во время какой-либо фазы некий эффект сокращает сумму ваших кредитов до 0, то *после применения* эффекта поместите маркер кредитов на деление с 1 \$ (не ждите этапа управления империями).

*Если подобный эффект применяется несколько раз за одну фазу (например, при подготовке нескольких технологий при помощи «Терраформистов»), то сумма кредитов игрока тоже восстанавливается несколько раз. Это может произойти между несколькими применениями одного или более свойств.*

*Восстановление суммы кредитов до 1 \$ происходит до того, как срабатывают эффекты подготовленного жетона (такого как «Галактическая переработка»).*



## ЦЕЛИ (НЕОБЯЗАТЕЛЬНО)

**Подготовка.** Перемешайте жетоны целей лицом вниз. Выберите 6 жетонов и откройте их. Уберите остальные цели в коробку. Поместите фишки специалистов в общий запас.

**Выполнение целей.** На каждом жетоне цели указано условие, которое может выполнить игрок, а также фаза или этап, когда это можно сделать. Во время раунда проводите проверку выполнения целей в конце указанных на них фаз или этапов. Если один или несколько игроков выполняют условие цели, они получают из запаса отмеченное число фишек специалистов (стороной с рабочим вверх) и переворачивают жетон этой цели лицом вниз — цель считается достигнутой и больше не участвует в игре.

На некоторых жетонах целей изображены примеры выполнения их условий. Вам не нужно в точности воплощать то, что показано в примере, — только само условие. Некоторые условия (например, цели «Многообразие систем») сформулированы так, чтобы не вызывать противоречий с будущими дополнениями к игре. Если условия требуют наличия у вас кубиков, те могут находиться где угодно: на жетонах, в зоне подготовки, под планшетом фаз, в стаканчике, в ячейке населения и т. д.

**Использование фишек специалистов.** Во время этапа назначения рабочих игроки держат своих специалистов за ширмами. Фишка специалиста считается кубиком и может быть убрана в запас при применении мгновенного эффекта. Игрок может назначить фишку специалиста *любой* фазе, после чего он станет считаться рабочим. Рабочих-специалистов можно переназначать (в тех редких случаях, когда это полезно), но *нельзя* использовать для активации свойства **приказа**. Вы не обязаны назначать фишки специалистов. Держите все неиспользованные фишки в стороне от назначенных рабочих-специалистов.

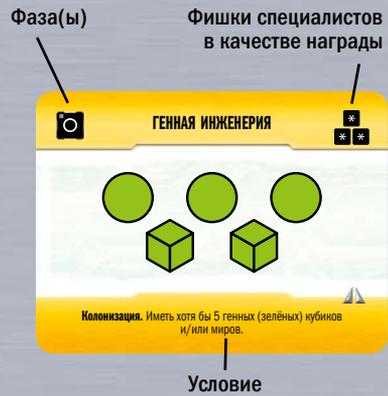
На этапе открытия ширм рабочие-специалисты, назначенные фазам, *пропускаемым* в текущем раунде, возвращаются к неиспользованным фишкам специалистов своих владельцев.

На этапе выполнения фаз каждый назначенный рабочий-специалист используется по обычным правилам. После окончания действия он возвращается в *общий запас*. Если рабочий-специалист не выполнял действие, верните его к своим неиспользованным фишкам специалистов.

Фишки специалистов, ставшие товарами или поставщиками, во время потребления *всегда совпадают* по цвету с цветом мира.

Рабочих-специалистов можно отозвать по обычным правилам на этапе управления империями. Они возвращаются к неиспользованным фишкам специалистов своих владельцев.

**Подсчёт очков.** В конце игры каждая фишка специалиста приносит 1 ПО своему владельцу.



**После назначения рабочих, до открытия ширм**



**После открытия ширм (выбраны фазы разработки и колонизации)**

## УТОЧНЕНИЯ

«**Возвышенные наёмники**». Чтобы получить этот бонус, пара военных (красных) и генных (зелёных) рабочих должна подготовить *один и тот же* мир. Несколько таких пар рабочих могут подготовить один или несколько миров.

«**Гадатели по пси-кристаллу**». На этапе назначения рабочих вы по-прежнему кладёте кубик на планшет фаз. Переместив его на этапе открытия ширм, вы меняете и выбранную вами фазу (как если бы вы выбрали её до открытия ширм). Это происходит до того, как переворачиваются жетоны фаз.

*Игра вдвоём (изменение в правилах)*. Дополнительный имперский (белый) кубик из запаса бросается до того, как владелец «Гадателей по пси-кристаллу» решит, будет ли он пользоваться свойством этой технологии.

**Совет.** Будьте внимательны, если кто-то владеет этой технологией. Выждите паузу, прежде чем убрать в стаканчики кубики, назначенные невыбранным фазам.

Это свойство не считается ни **переназначением**, ни свойством какой-либо фазы.

«**Дефицитное расходование**». Это свойство можно использовать только один раз за фазу. Если у вас всего 1 \$, нельзя дважды потратить 1 \$, чтобы получить 2 ПО. Если у вас есть «Ассоциация свободной торговли», вы сами выбираете, в каком порядке применить свойства.

«**Основоположники рынка**». Вам не нужно иметь пары указанных кубиков. Округляйте вверх нечётное количество. К примеру, если в вашей ячейке населения 1 торговый кубик и 4 кубика потребления, вы получаете 3 \$.

«**Специалист по контактам**». Военный (красный) кубик можно убрать откуда угодно. Если вы убираете его с подготовленного мира, он не входит в число колонизаторов, требуемых для подготовки.



«ВОЗВЫШЕННЫЕ НАЁМНИКИ»



«ГАДАТЕЛИ ПО ПСИ-КРИСТАЛЛУ»



«ДЕФИЦИТНОЕ РАСХОДОВАНИЕ»



«ОСНОВОПОЛОЖНИКИ РЫНКА»



«СПЕЦИАЛИСТ ПО КОНТАКТАМ»

## СОЗДАТЕЛИ ИГРЫ

*Разработка игры и составление правил:*

Вэй-Хва Хуан и Том Леманн

*Базовый графический дизайн:* Вэй-Хва Хуан

*Иллюстрации:* Мартин Хоффман и Клаус Штефан

*Графический дизайн:* Мирко Судзуки

### Русское издание игры

*Издатель:* «Crowd Games»

*Руководители проекта:* Максим Истомин и Евгений Масловский

*Выпускающий редактор:* Александр Петрунин

*Переводчик и корректор:* Кирилл Егоров

*Верстальщик:* Алина Клеймёнова

Редакция «Crowd Games» благодарит Светлану Михину и Бориса Самарина за консультации по миру игры и советы по переводу названий жетонов.



Эксклюзивный дистрибьютор на территории РФ — компания «Crowd Games». Информацию о приобретении наших игр вы можете узнать, посетив сайт [www.crowdgames.ru](http://www.crowdgames.ru) или написав на электронную почту [crowdgames@yandex.ru](mailto:crowdgames@yandex.ru).

Информационный партнёр «Crowd Games»: видеоблог «ДВА в КУБЕ» ([www.twodiced.ru](http://www.twodiced.ru)).