

НАСТОЛЬНАЯ ИГРА ГЭРИ КИМА И ЁН МИН ЧОНА  
ХУДОЖНИК: ВЕНСАН ДЮТРЕ


# ДАЛЬНИЕ ЗВЁЗДЫ



ПРАВИЛА ИГРЫ







*Нечто подобное, наверное, чувствовали мореплаватели, когда впервые исследовали бескрайний океан: мурашки от восторга и волнение перед встречей с неизведанным. Теперь наш черёд отправляться в путь. Следуя по пути прогресса, человечество создало технологию сверхсветовых космических путешествий — так началась новая эра. Раньше звёзды сияли на немыслимом расстоянии, а сейчас до них рукой подать. Наша миссия: расширить границы известного мира и нанести на карту эти бесконечные просторы.*

## 01 ВВЕДЕНИЕ И ЦЕЛЬ ИГРЫ

Настольная игра «**Дальние звёзды**» длится 3 раунда. Цель игроков — постараться получить за это время как можно больше победных очков. В свой ход **выберите на доступных зонах разведки фигуру, которую хотите нарисовать на своём листе, а также фигуру, которую должны будут нарисовать на своих листах соперники**. Побеждайте пришельцев, улучшайте свой корабль, исследуйте чёрные дыры, находите сокровища и осваивайте отдалённые миры, чтобы стать самым известным исследователем галактики!

### 1 Подготовьте панель управления полётами, соединив две её половины.

На панели расположены ячейки для жетонов миссий по бокам и ячейки для жетонов зон разведки посередине. Слева на панели изображена чёрная дыра, которая является постоянной зоной разведки в каждой игре. По краям панели также есть выемки, в которые будут устанавливаться модули.

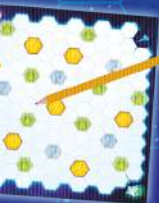
### 2 Возьмите все 10 жетонов зон разведки, перемешайте их в закрытую и верните 5 жетонов в коробку. Поместите 5 оставшихся жетонов на ячейки в середине панели лицевой стороной вверх.

Каждая зона разведки представляет собой фигуру из нескольких клеток (шестиугольников). Также рядом с фигурой есть изображение с похожими очертаниями.

### 3 Отделите друг от друга 2 набора жетонов миссий (голубые и фиолетовые). Перемешайте один набор и случайным образом разместите все 5 жетонов на 5 ячейках с одной стороны панели, выше жетонов зон разведки.

В игре два набора жетонов миссий. На жетонах в каждом наборе 5 разных символов. Каждый символ будет относиться к лежащему рядом жетону зоны разведки.





3



4



5



6

4

**Поместите 5 жетонов из второго набора в ячейки** на другой стороне панели, напротив жетонов **первого набора с такими же символами**.

*С двумя наборами жетонов информацию будет удобно считывать всем игрокам.*

Сложите модули в стопку по порядку их номеров (жетон с номером 1 будет лежать сверху) и разместите рядом с панелью.

*Модуль состоит из восьмиугольника и круга. Символ на восьмиугольнике указывает на ваших соперников, а символ на круге — на вас. Также на каждом модуле есть 2 треугольных выступа, которые устанавливаются в выемки на панели управления. Модули пронумерованы от 1 до 5 для того, чтобы игрокам было проще вспомнить, какой из них был сыгран.*

5

Выдайте каждому игроку **лист космоса** и **карандаш**.

*С левой стороны листа космоса изображена сетка из шестиугольных клеток, на которой каждый ход нужно будет рисовать выбранную или требуемую фигуру. С правой стороны находится памятка для подсчёта победных очков, а справа вверху — зона для улучшений.*

6

Поместите шаблоны исследований в пределах досягаемости всех игроков.

*Шаблоны помогут рисовать различные фигуры на листах космоса.*



Партия длится 3 раунда.

Каждый раунд состоит из 4 или 5 ходов (в зависимости от выбора игроков).  
Каждый ход состоит из двух фаз:

## 01 РАСПРЕДЕЛЕНИЕ

### 02 РИСОВАНИЕ

Первым активным игроком становится самый младший из участников.

## 01 РАСПРЕДЕЛЕНИЕ

Во время этой фазы **активный игрок выбирает, какие фигуры с жетонов зон разведки ему и его соперникам требуется нарисовать** на листах космоса.

Активный игрок **берёт верхний жетон из стопки модулей и устанавливает в две любые соседние выемки на краю панели** напротив 2 жетонов зон разведки. Нельзя устанавливать модуль только в одну выемку.

ПРИМЕР



Вы можете установить модуль на **любой стороне панели**, если выбранные выемки не заняты. Кроме того, поскольку модули двусторонние, вы можете выбрать, какой стороной вверх установить модуль в выемки.

Затем перейдите к фазе **02 РИСОВАНИЕ**.

Если вы не можете установить модуль из-за того, что на панели нет незанятых выемок или в стопке больше нет модулей, это значит, что необходимо **ПОДГОТОВИТЬСЯ К НОВОМУ РАУНДУ**. Такая ситуация всегда происходит после 4-го или 5-го хода каждого раунда. После окончания третьего раунда перейдите к разделу **КОНЕЦ ИГРЫ**.



ПРИМЕР

Вы не можете установить 5-й модуль, потому что другие модули мешают вам это сделать.



## 02 РИСОВАНИЕ

Во время этой фазы игроки рисуют на своих листах космоса фигуры с жетонов зон разведки, которые были им назначены во время предыдущей фазы. Все игроки совершают это действие одновременно.








Если вы активный игрок, вы должны нарисовать фигуру, на которую указывает круглая сторона модуля.



Если вы не активный игрок, вы должны нарисовать фигуру, на которую указывает восьмиугольная сторона модуля.

Следуйте этим правилам, когда рисуете фигуру:

- новая фигура должна закрывать по крайней мере 1 клетку, смежную с любой ранее нарисованной фигурой на вашем листе космоса. Первая нарисованная вами фигура должна закрывать по крайней мере 1 клетку, смежную с клеткой «Старт» (в левом нижнем углу);
- вы должны нарисовать фигуру полностью (если только вы не используете улучшение, см. стр. 9). Вы можете вращать или зеркально отражать фигуру. Фигура должна полностью находиться в пределах сетки клеток. Вы можете использовать шаблоны исследований, чтобы было проще визуализировать фигуры на сетке при вращении или зеркальном отражении;
- фигура может закрывать клетки «Пришелец»  и «Улучшение» , но ни при каких условиях не может закрывать клетки «Старт» , «Сокровище»  и «Отдалённый мир» .



Вы **должны нарисовать фигуру**, если можете выполнить все вышеприведённые условия. Если вы не можете выполнить **все** условия, **не рисуйте фигуру в этот ход**.

После того как вы нарисовали фигуру на своём листе, **нарисуйте соответствующее изображение внутри неё**. Во время подсчёта победных очков это поможет вспомнить, какие фигуры вы нарисовали.

Клетки, на которых находятся нарисованные фигуры, считаются **закрытыми**.

**ПРИМЕР**

Юрий ходит первым и помещает модуль таким образом, что ему требуется нарисовать фигуру «Месяц», а другим игрокам — фигуру «Молния».



Поскольку фигура «Месяц» связана с жетоном миссии «Улучшение», Юрий рисует её так, чтобы она закрывала клетку «Улучшение». Это принесёт ему победные очки в конце игры.



Как только все игроки нарисовали требуемые фигуры, **игрок слева от активного становится новым активным игроком и начинает свой ход с фазы 01 РАСПРЕДЕЛЕНИЕ**.

## 04 ПОДГОТОВКА К НОВОМУ РАУНДУ

При подготовке к следующему раунду соберите обратно в стопку все 5 модулей по порядку и разместите их рядом с панелью.

Первый активный игрок в новом раунде — это игрок, который не смог разместить модуль во время своего последнего хода (либо потому что закончились модули, либо потому что не было свободных мест на панели для установки ещё 1 модуля). Этот игрок начинает свой ход с фазы **01 РАСПРЕДЕЛЕНИЕ**.





## КЛЕТКИ «ОТДАЛЁННЫЙ МИР»



Клетки «Отдалённый мир» — это клетки, которых вам нужно попытаться достичь до того, как это сделают ваши соперники. **Если вы закрыли одну из клеток, смежных с «Отдалённым миром»,** объявите об этом другим игрокам. **Если вы — первый игрок, который достиг этого «Отдалённого мира»,** обведите 10 или 15 победных очков за этот «Отдалённый мир» и зачеркните 5 или 8 победных очков на своём листе космоса. **Другие игроки должны зачеркнуть 10 или 15 победных очков,** поскольку они больше не смогут их получить. Если другому игроку в одном из следующих ходов удастся закрыть одну из клеток, смежных с тем же «Отдалённым миром», этот игрок объявляет об этом и обводит 5 или 8 победных очков.

Во время игры достичь каждого из «Отдалённых миров» могут несколько игроков, но только первый из них получит 10 или 15 очков (остальные могут получить только 5 или 8 очков).

Исключение: если несколько игроков смогли в **один и тот же** ход закрыть клетки, смежные с **одним и тем же** «Отдалённым миром», каждый из них получает 10 или 15 победных очков.

## КЛЕТКИ «УЛУЧШЕНИЕ»



Если вы закрыли клетку «Улучшение», вы получаете улучшение! Немедленно зачеркните 1 из кружочков в своей зоне улучшений (справа сверху на вашем листе космоса).

Во время любого следующего хода вы можете использовать полученное улучшение (но **нельзя** использовать улучшение в тот же ход, в котором вы его получили). Каждое улучшение можно использовать только один раз. Когда вы его использовали, зачеркните квадрат под улучшением, чтобы обозначить, что оно потрачено.

**Использование улучшения позволяет вам игнорировать одну клетку** в фигуре, которую вы должны нарисовать в этот ход: таким образом вам требуется закрыть фигурой на 1 клетку меньше. **Клетки в вашей фигуре должны оставаться соединёнными:** вы не можете разделять фигуру на отдельные группы клеток. Если вы уменьшаете размер фигуры за счёт улучшения, она всё ещё считается полной фигурой при подсчёте победных очков. Вы можете использовать не более 2 улучшений за ход (и таким образом игнорировать не более 2 клеток в требуемой фигуре).



После окончания 3-го раунда наступает время для подсчёта победных очков и определения победителя.

## 01 ЖЕТОНЫ МИССИЙ И ТРЕБУЕМЫЕ ФИГУРЫ

Обратите внимание на каждую из 5 пар жетонов миссий и жетонов зон разведки на панели управления. Каждый жетон миссии определяет, на каких клетках сетки вам нужно попытаться нарисовать фигуры с зон разведки, чтобы выполнить цель миссии и получить победные очки.

Подсчитайте и запишите количество полученных победных очков за каждый жетон миссии в зависимости от того, сколько раз вы выполнили требования и нарисовали фигуру, изображённую на соответствующей зоне разведки. У каждого жетона миссии различные требования по получению победных очков.



### ЖЕТОН «ПРИШЕЛЕЦ»

Подсчитайте в своей сетке количество клеток «Пришелец», которые закрыты требуемой фигурой.



### ЖЕТОН «УЛУЧШЕНИЕ»

Подсчитайте в своей сетке количество клеток «Улучшение», которые закрыты требуемой фигурой.

При подсчёте очков неважно, использовали вы улучшения или нет.



### ЖЕТОН «СОКРОВИЩЕ»

Подсчитайте в своей сетке количество клеток «Сокровище», у которых есть хотя бы одна смежная клетка, закрытая требуемой фигурой.

Внимание: это требование можно выполнить только один раз за каждую клетку «Сокровище»; не имеет значения, сколько фигур являются смежными с этой клеткой «Сокровище».



### ЖЕТОН «СКОПЛЕНИЕ»

Подсчитайте, сколько раз требуемая фигура появляется в самом большом вашем скоплении, состоящем из таких же фигур.

Фигуры в одном и том же скоплении должны быть смежными друг с другом. Если у вас есть несколько скоплений одного и того же размера, то только одно из них даёт победные очки.





## ЖЕТОН «ЧЁРНАЯ ДЫРА»

Подсчитайте, сколько раз требуемая фигура закрывает по крайней мере одну клетку, смежную с чёрной дырой. Внимание: чтобы получить победные очки за эту миссию, вы должны сначала нарисовать чёрную дыру на своём листе космоса, используя постоянную зону разведки на панели управления полётами.

ПРИМЕР  
4



Вы нарисовали 3 фигуры, требуемые миссией «Чёрная дыра», которые являются смежными с нарисованной фигурой чёрной дыры. Таким образом, вы выполнили цель 3 раза и можете записать число 3 в соответствующей клетке на своём листе космоса при подсчёте.

## ПОБЕДНЫЕ ОЧКИ

Определите количество победных очков за каждый жетон миссии согласно таблице. Чем больше раз вы выполняете цель миссии, тем больше победных очков получаете:

Количество раз, когда вы выполнили цель миссии	x1	x2	x3	x4	x5	...
Победные очки	3	6	10	15	20	+5

Каждое выполнение цели миссии после 5 раз даёт 5 дополнительных победных очков.

ПРИМЕР  
4



Вы выполнили цель миссии «Пришелец» 3 раза, а значит, получаете за это 10 очков (согласно таблице победных очков), 15 очков за миссию «Улучшение» и так далее.



## 02 БОНУСЫ И ШТРАФЫ

### КЛЕТКИ «ОТДАЛЁННЫЙ МИР»

Клетки «Отдалённый мир» дают победные очки, если вы достигли их в ходе игры (см. стр. 9). Клетки «Отдалённый мир», которых вы не смогли достичь, не дают победных очков.

### БОНУС ЗА СОКРОВИЩЕ

Получите 10 победных очков за каждую клетку «Сокровище», которую вы полностью окружили закрытыми клетками (любыми фигурами).

### ШТРАФ ЗА ПРИШЕЛЬЦЕВ

За каждую клетку «Пришелец», которую вы не закрыли (любой фигурой), вы теряете 5 победных очков.

## 03 ПОДСЧЁТ ПОБЕДНЫХ ОЧКОВ

Суммируйте свои победные очки за 5 жетонов миссий, а также за достигнутые вами клетки «Отдалённый мир» и окружённые клетки «Сокровище», за вычетом очков, которые вы потеряли из-за незакрытых клеток «Пришелец».

**Игрок с наибольшим количеством победных очков побеждает!** Если претендентов несколько, они делят победу.

## 06 СОЗДАТЕЛИ ИГРЫ

АВТОРЫ: Гэри Ким и Ён Мин Чон  
ХУДОЖНИК: Венсан Дютре  
РУКОВОДИТЕЛИ ПРОЕКТА: Людовик Папаис, Флорен Бодри  
ГРАФИЧЕСКИЙ ДИЗАЙНЕР: Венсан Мугено  
РЕДАКТОР: Ксавье Таверне  
ПЕРЕВОДЧИК: Денни Лоу  
КОРРЕКТОР: Уильям Ниблинг

РУССКОЕ ИЗДАНИЕ: ООО «Мир Хобби»  
ОБЩЕЕ РУКОВОДСТВО: Михаил Акулов  
РУКОВОДСТВО ПРОИЗВОДСТВОМ: Иван Попов  
ДИРЕКТОР ИЗДАТЕЛЬСКОГО ДЕПАРТАМЕНТА: Александр Киселев  
ГЛАВНЫЙ РЕДАКТОР: Валентин Матюша  
ВЫПУСКАЮЩИЙ РЕДАКТОР: Дарья Дунайцева  
ПЕРЕВОДЧИК: Михаил Суңцов  
ГЛАВНЫЙ ДИЗАЙНЕР-ВЕРСТАЛЬЩИК: Иван Суховай  
ДИЗАЙНЕР-ВЕРСТАЛЬЩИК: Екатерина Лыскова

КОРРЕКТОР: Ольга Португалова  
ЛИЦЕНЗИОННЫЙ МЕНЕДЖЕР: Иван Гудзовский

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.

© 2023 ООО «Мир Хобби». Все права защищены.

Версия правил 1.0  
[hobbyworld.ru](http://hobbyworld.ru)

