

Настольная игра Ивана Краева

ТРЕПЕЩИТЕ, ЧЕЛОВЕКИ!

Правила игры

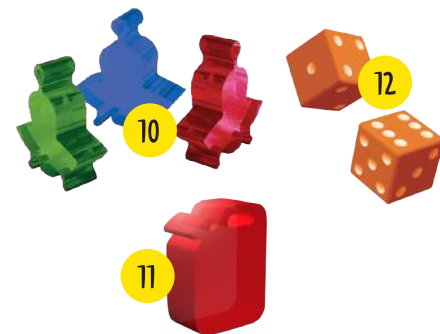


Об игре

Приветствую на борту, капитан! Все системы в норме, к вылету готовы. Курс: Земля, цель: захват ценного товара — человек. Скорее всего, они окажут сопротивление, но я бы советовал больше опасаться стычек с другими капитанами, никто ведь не хочет упустить возможность подзаработать миллион-другой. Также вы можете выполнять задания Межгалактического альянса для получения дополнительной прибыли. Удачной охоты, капитан!

Состав игры

- | | | | | | | | |
|---|--|---|---------------------|----|--|----|-------------------------------------|
| 1 | Игровое поле | 5 | 9 карт заданий | 9 | 30 жетонов атаки | 13 | Правила, которые вы держите в руках |
| 2 | 60 карт городов | 6 | 6 карт кредитов | 10 | 5 фишек летающих тарелок | | |
| 3 | 20 карт армий человекoв | 7 | 20 карт компенсаций | 11 | Фишка для учёта ходов и лимита топлива | | |
| 4 | 105 карт инопланетных кораблей и станций | 8 | 5 карт-памяток | 12 | 2 кубика | | |



Элементы поля

- A** Ячейки для выкладывания городов
- B** Ячейки для выкладывания заданий
- C** Шкала учёта топлива
- D** Шкала учёта человек

КОЛОДА ГОРОДОВ **СБРОС ГОРОДОВ** **КОЛОДА АРМИЙ** **КОЛОДА КОМПЕНСАЦИЙ**

КОЛОДА КОРАБЛЕЙ **СБРОС КОРАБЛЕЙ**

ЗАДАНИЕ 1 **ЗАДАНИЕ 2** **ЗАДАНИЕ 3** **ЗАДАНИЕ 4** **ЗАДАНИЕ 5**

ХОД 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

240 230 220 210 200 190 180 170 160 150 140 130 120 110 100 90 80 70 60 50 40 30 20 10 0

490 480 470 460 450 440 430 420 410 400 390 380 370 360 350 340 330 320 310 300 290 280 270 260

740 730 720 710 700 690 680 670 660 650 640 630 620 610 600 590 580 570 560 550 540 530 520 510 500

870 860 850 840 830 820 810 800 790 780 770 760

Подготовка к игре

- 1. Уберите лишние карты.** Если в игре участвуют 2 игрока, удалите карты городов и заданий с отметками «3+», «4+» и «5+». Если в игре участвуют 3 игрока, удалите карты городов и заданий с отметкой «4+» и «5+». Если участвуют 4 игрока, удалите карты с отметкой «5+». Если участвуют 5 игроков, оставьте все карты.



- 2. Составьте колоду городов.** Разложите карты городов на две части — с красной рубашкой и с синей — и затем перемешайте каждую часть. Положите синюю часть на красную. Вы получили колоду городов. Положите её на поле рядом с ячейками для городов.



- 3. Выдайте каждому игроку по одной тарелке из колоды кораблей с надписью «Учебная».**



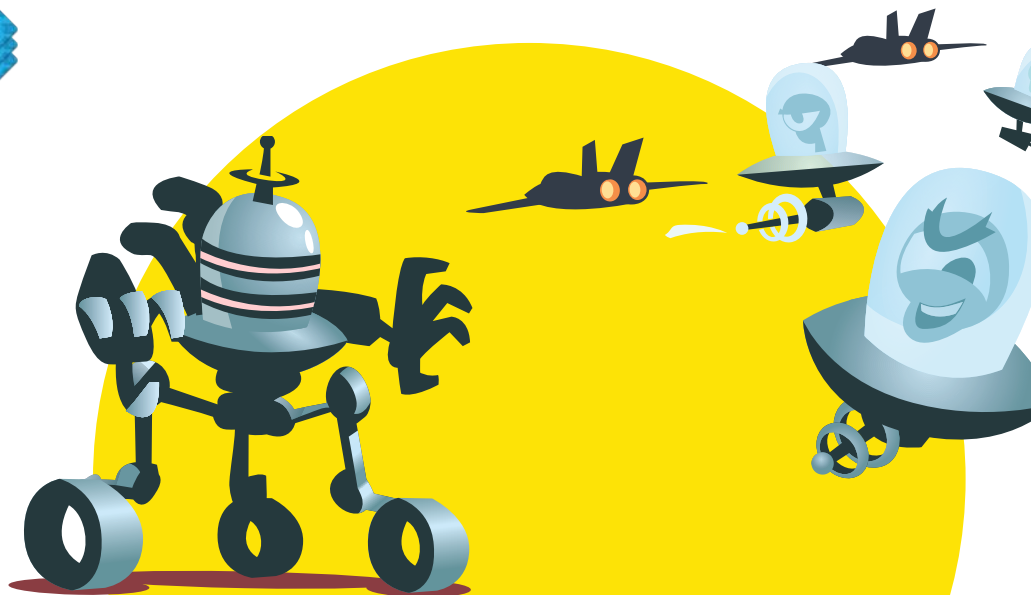
- 4. Составьте колоды кораблей.** Все корабли, кроме выданных стартовых, разделите на синие и красные и перемешайте (так же, как города). Положите синюю колоду кораблей в предназначенную для неё ячейку на поле, а красную рядом с полем — она вступит в игру в 6-м раунде, заменив собой синюю колоду. Орбитальные станции также замешиваются в колоды кораблей.

- 5. Расставьте фишки и жетоны.** Каждый игрок выбирает цвет, берёт фишку летающей тарелки и жетоны атаки своего цвета и помещает их на отметку 100 000 на шкале человек на поле. Поставьте фишку канистры на деление 1-го хода и 4 топлива на шкале топлива и ходов.

- 6. Определите задания.** Случайным образом выберите из колоды заданий карты по числу игроков (2–3 игрока — 3 задания, 4 игрока — 4 задания и так далее). Положите их в открытую на соответствующие ячейки на поле.

- 7. Перемешайте колоду армий.** Перемешайте колоду армий и положите её в соответствующую ячейку на поле.

- 8. Перемешайте колоду компенсаций.** Точно так же перемешайте карты компенсаций и положите колоду в соответствующую ячейку на поле.



Цель игры

Победителем игры станет тот капитан, у которого к концу игры на счету будет больше всего человек.

Человеков можно получить путём захвата земных городов, а также путём выполнения заданий Межгалактического альянса. При этом по ходу игры капитанам придётся расходовать захваченных человек на приобретение новых кораблей и орбитальных станций для своих отрядов. Человеки — самая ценная валюта у инопланетян.

Ход игры

Игра длится 10 ходов. С 1-го по 5-й ход используются синие колоды городов и кораблей, а с 6-го по 10-й — красные.

К концу 10-го хода будут сыграны все карты из колоды городов.

Игроки делают ход одновременно, он состоит из следующих фаз (эти фазы отыгрываются всеми игроками одновременно):

1. Покупка кораблей и орбитальных станций. Каждый игрок берёт из колоды кораблей по две карты и может купить до двух кораблей для своего отряда за цену, указанную на карте. Фишка игрока двигается на соответствующее количество человек назад по шкале человек.

Максимальное количество кораблей у одного капитана — 5. Максимальное количество орбитальных станций — 2.

2. Выкладывание карт городов. Из колоды городов в соответствующие ячейки на поле выкладываются карты городов. Эти города Межгалактический альянс считает наименее защищёнными на этом ходу, и на них можно напасть. Количество городов зависит от количества игроков.

Если играют 2 капитана, выкладывается 3 карты городов в ход, если 3 — выкладывается 4 карты городов, если 4 — выкладывается 5 карт городов, если 5 — выкладывается 6 карт городов.

3. Планирование атаки. Игроки смотрят на города и определяют, на какие из них они хотят напасть в этом ходу. Для каждого города, который игрок хочет захватить, нужно положить перед собой корабли, которые его атакуют, а сверху — жетон атаки с номером, соответствующим номеру ячейки, в которой лежит город. Корабли и жетоны нужно выкладывать рубашкой вверх. Можно одновременно нападать на несколько городов разными группами кораблей. Один корабль или группа кораблей может атаковать только один город за ход.

Игроки могут отправить в атаку лишь корабли или группы кораблей, не превышающие суммарного лимита топлива, выделенного на этот ход альянсом (см. шкалу учёта топлива). В первый ход нужно уложиться в 4 топлива, во второй — в 5, и так далее.

4. Вскрытие жетонов атаки. Когда все игроки выложили корабли и жетоны атаки, они одновременно переворачивают жетоны и корабли, участвующие в нападении на города. По каждому городу, слева направо, определяется победитель или претенденты на награду за город. Далее развитие событий зависит от того, сколько игроков напали на каждый город.

- Если на город напал только один капитан, он может порадоваться захвату города и переходить к фазе «Вознаграждение».
- Если на город напали два или больше капитанов, то для определения того, кто захватит город, они вступают в бой.
- Если на город не напал ни один капитан, карта города отправляется в сброс. На этот раз людишкам повезло.

5. Бой. Если на один город нападают двое или более капитанов, каждый из них оценивает соотношение сил и решает, будет он сражаться за город или сбежит с поля боя.

- Если капитан отступает, его корабли возвращаются в его руку. Он более не участвует в захвате города.
- Если два или более капитанов выбирают сражаться, начинается бой. В бою каждый капитан по очереди бросает два кубика и прибавляет результат броска к общей силе своих кораблей, учитывая все их особые способности. У кого сумма больше, тот захватывает город и получает вознаграждение.
- Проигравшие теряют по одному своему кораблю из участвовавших в этом бою (по своему выбору). Карты уничтоженных кораблей отправляются в сброс. Однако каждый проигравший капитан получает одну карту компенсации из колоды. Она поможет ему в дальнейших действиях (см. пункт «Компенсации»).

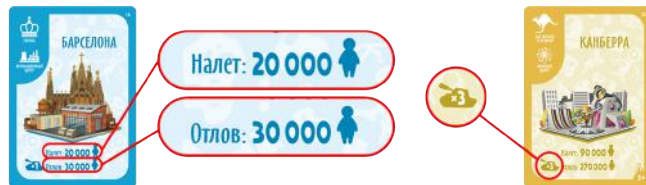
Решение сражаться или отступить первым озвучивает капитан, у которого на момент начала боя общая сила кораблей меньше.



6.

Вознаграждение. Если капитан победил в бою или он был единственным, кто напал на город, он получает вознаграждение в виде захваченных человек. Также ему достаётся карта города в качестве трофея (это пригодится для некоторых миссий от Межгалактического альянса). У него есть выбор из двух вариантов:

- Совершить быстрый налёт на город, схватить первых попавшихся человек и начислить их себе на шкале человек. В этом случае улов будет меньше, но это получится наверняка.
- Отловить людишек, спрятавшихся по закоулкам. В этом случае можно захватить намного больше человек, но есть риск встретиться с армией человек, расквартированной в городе.



При отлове игрок открывает несколько карт из колоды армий в зависимости от того, что написано на карте города («x2 отлов» — 2 карты армий, «x3 отлов» — 3 карты). Если среди этих карт есть одна или несколько армий, игрок должен сразиться с каждой из них по очереди, чтобы завершить отлов.

Сражение с армией происходит так же, как бой с другим капитаном, но армия не бросает кубиков. Капитану нужно, чтобы общая сила его кораблей плюс результат броска двух кубиков были больше или равны силе армии.

- Если игрок проиграл в бою с армией, он теряет один корабль по своему выбору (так же, как и в бою с другим игроком).
- Если игрок победил армии или если ему повезло вытянуть карты «Армии нет», он получает человек за отлов.
- Если игрок захватил город (не важно, налётом или отловом), он также берёт себе карту города для выполнения заданий Межгалактического альянса в конце игры.

Как и в бою с другим капитаном, в сражении с армией игрок может сбежать с поля боя, чтобы не терять корабль. Город в этом случае уходит в сброс. Вознаграждение игрок не получает.

После этих шести фаз начинается новый ход. Фишка на шкале топлива и счётчика ходов перемещается на 1 деление вперёд.



Использование орбитальных станций

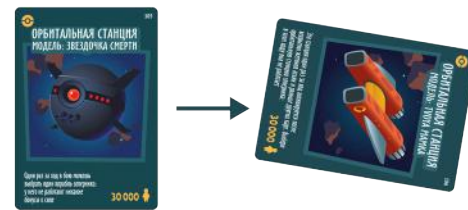
Помимо кораблей, капитаны могут использовать орбитальные станции. Станции не летают в атаку на города, а остаются на орбите и помогают кораблям захватить как можно больше человек.

Если игрок покупает орбитальную станцию, он выкладывает её карту на стол перед собой лицевой стороной вверх.

Станции не считаются кораблями и не занимают место в руке. Игрок может иметь максимум 2 станции.

Поскольку станции не летают в города, они не тратят топливо. При планировании атаки на станцию не кладётся жетон атаки (если текст на карте не говорит об обратном).

Станции можно использовать один раз за ход. После использования карту станции нужно повернуть для обозначения того, что в этом ходу она уже использована. Перед началом следующего хода все станции разворачиваются.



Бой с использованием станций (пример)

В этом примере Бендер и Зойдберг сражаются за Париж. У Зойдберга один корабль — крейсер с силой 13. У Бендера сила тарелки 3, так как её бонус не работает в научном центре. Сила треножника 11 (5+3+3). Итого общая сила кораблей у Бендера равна 14. На кубиках Бендер выбрасывает 7, а Зойдберг — 9. Таким образом, не используя станцию, Бендер проигрывает: 21 против 22 у Зойдберга.

Бендер 🎲 🎲

Зойдберг 🎲 🎲

Париж (Город)

Орбитальная станция (Модель: Звездочка смерти) — 30 000

Тарелка (Модель: Золотой глаз) — 20 000

Треножник (Модель: Крот с дыбом) — 30 000

Крейсер (Модель: Крушитель) — 50 000

Орбитальная станция (Модель: Звездочка смерти) — 30 000

Ядерный центр (1)

Один раз за ход можно добавлять +3 силы любому своему кораблю.

+4 к силе, если наладает на промышленный центр.

+3 к силе если, атакует вместе с тарелкой.

+3 к силе если, наладает на научный центр.

Один раз за ход в бою можно выбрать один корабль соперника: у него не работают никакие бонусы к силе.

Бендер решает использовать свою станцию и добавить 3 силы своей тарелке. Теперь он выигрывает бой: 24 против 22. В ответ на это Зойдберг тоже решает воспользоваться своей станцией. Он выбирает треножник Бендера и отключает на нём все бонусы к силе. Таким образом, соотношение сил в бою теперь 18 против 22. Зойдберг побеждает.

Задания

В начале игры Межгалактический альянс ставит перед капитанами стратегические задачи, которые нужно исполнить в течение вторжения на Землю и за которые он в конце игры выплатит дополнительных человек.

В начале игры колода заданий перемешивается, и из неё вытягиваются карты по числу игроков. Карты заданий выкладываются лицевой стороной вверх в соответствующие ячейки поля.



Задания могут включать захват городов из определённого региона (Африка, Европа и так далее) и захват городов определённого типа (научный, культурный или промышленный центр).

Игрок, к концу игры имеющий наибольшее количество карт городов, соответствующих заданию, получает дополнительно 200 000 человек. Игрок, занявший второе место, — 100 000 человек. Карты городов могут быть учтены в нескольких заданиях одновременно.

Если два или более игроков претендуют на первое место, они делят приз за первое и второе место (300 000) поровну (округляя вниз).

Если один игрок занимает первое место, а два или более претендуют на второе, первый получает 200 000 человек, а остальные делят приз за второе место между собой (округляя вниз).

Капитаны имеют право просматривать захваченные другими игроками города — это открытая информация.

Кредит



Иногда капитаны бывают не очень удачливы в своих атаках и не захватывают человек. Если вдруг у одного из капитанов остаётся на счету не более 50 000 человек и не более двух кораблей, он может получить кредит в Межпланетном банке. Игрок берёт карту кредита и добавляет себе 50 000 на поле учёта человек. До конца игры он должен вернуть 60 000 человек, тогда карта кредита возвращается в коробку.

Можно брать неограниченное количество кредитов, если каждый раз выполняется условие их получения (не более 50 000 человек на счету и не более двух кораблей в отряде). Однако и отдавать придётся больше.

Компенсации



Карты компенсаций — особые карты, которые можно получить, только проиграв бой с другим игроком. За каждый проигранный бой игрок берёт одну карту компенсаций. Ограничений на количество таких карт у одного игрока на руке нет. Взятую карту можно использовать только на следующий ход. Все карты компенсаций одноразовые и сбрасываются после использования. Если колода с картами компенсаций закончилась, то замешивается сброс и заново формируется колода. Если сразу несколько игроков используют карту, позволяющую забрать город к себе в трофеи после проигранного боя, то они бросают кубик для определения победителя.

Окончание игры и определение победителя

После того как все капитаны получили награду за выполненные задания, игрок, у которого больше всего человек на шкале человек, торжественно объявляется победителем.

1. Покупка кораблей (подробности)

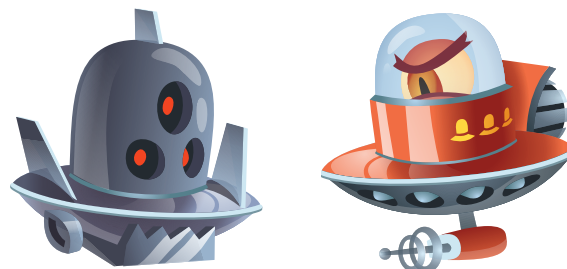
В начале каждого хода каждый капитан берёт две карты из колоды кораблей и может купить 1 или 2 из них для пополнения своего отряда.

Чтобы купить корабль, игрок берёт карту в руку и двигает свою фишку на шкале человек назад на сумму, соответствующую цене корабля. Некупленные корабли отправляются в сброс.

В колоде кораблей могут быть летающие тарелки, треножники, крейсера, а также орбитальные станции (см. пункт «Использование орбитальных станций»).

У каждого игрока может быть максимум 5 кораблей и 2 орбитальные станции. При этом нельзя иметь две одинаковые орбитальные станции. Если игрок хочет купить корабль или станцию, а у него уже заполнен лимит, он может сбросить корабль или орбитальную станцию и заменить их новыми. За сброшенный корабль или станцию игрок не получает никакой компенсации (кому нужен этот хлам?).

Если обе карты, вытянутые капитаном из колоды кораблей, оказались станциями, он может (но не обязан) сбросить их и взять другие две карты, предварительно показав их остальным игрокам.



2. Планирование атаки (подробности)

После выкладывания городов капитаны выбирают, какие города они будут атаковать, чтобы захватить человека. Для отправки корабля в атаку на определённый город игрок должен положить перед собой карту этого корабля и положить на него жетон атаки. Карта корабля и жетон атаки должны лежать рубашкой вверх, чтобы другие капитаны не догадались о ваших коварных планах. Номер на жетоне атаки должен соответствовать номеру ячейки на игровом поле, в которой лежит интересующий вас город.



Игроки могут нападать любым количеством имеющихся у них кораблей на любое количество городов при условии соблюдения лимита топлива.

Если у игрока есть карта с дополнительным топливом, он может сбросить её и отправить в бой корабли с большим расходом топлива, чем лимит в этом ходу. Такие карточки игрок может получить в качестве компенсации за проигранный бой.

В первый ход игрок может отправить корабли, суммарно потребляющие 4 топлива. Например, учебную тарелку с потреблением 1 топлива и треножник, потребляющий 3 топлива.

Во второй ход можно отправить корабли, потребляющие суммарно 5 топлива. А в последний, десятый, ход лимит топлива возрастает до 12.

3. Планирование атаки (пример)

В этом примере участвуют 4 игрока, поэтому в каждый ход из колоды выкладывается 5 городов.

Лила нападает только одним кораблём. Зойдберг нападает двумя кораблями на один город (кладёт один жетон на два корабля). Фрай и Бендер отправили в атаку по два корабля, но кладут на них разные жетоны.



Когда все корабли и жетоны атаки выложены, игроки одновременно их переворачивают.



4. Вскрытие жетонов атаки (пример)

В этом примере все капитаны определились с городами, на которые они нападают. Игроки одновременно открывают жетоны атаки и корабли. На город 1 нападают Лила и Бендер, а на город 5 нападают Фрай и Зойдберг. Эти города будут разыгрываться между ними в фазу боя. На город 4 нападает только Фрай. Минуту боя, он получит вознаграждение за этот город. На город 2 нападает Бендер. Минуту боя, он, как и Фрай, получит вознаграждение за город. На город 3 не нападает никто. Эта карта отправляется в сброс лицевой стороной вверх. Людешкам повезло.

5. Бой (подробности)

Если на город нападают два и более игроков, они сперва оценивают свои шансы на победу в бою, сравнивая силу атаки своего отряда и кораблей противника. Сила атаки подсчитывается как сумма сил кораблей и бонусов дополнительных способностей, указанных на их картах.

После этого каждый нападающий на город, начиная с капитана, у кораблей которого меньшая суммарная сила, выбирает одно из двух решений (в случае равенства общих сил договоритесь любым образом, кто решает первым):

1. Отступить из города и оставить его более сильному капитану.
2. Сразиться за город.

В случае отступления капитаны не могут претендовать ни на раздел добычи людешек в атакованном городе, ни на компенсацию проигравшему в бою (ведь они сбежали с поля боя!). Корабли возвращаются в руку игроку.



В бой!

Отступить

Корабли возвращаются в руку.
Город достаётся соперникам.

Победа!

Город ваш! Получайте вознаграждение.
Заберите карту города.

Поражение

Отправьте в сброс один свой корабль по своему выбору. Город достаётся соперникам. Получите карту компенсации.



Бой (пример)

В этом примере Бендер и Зойдберг напали на Сеул, и никто из них не хочет отступать, поэтому между ними происходит бой.

У Зойдберга суммарная сила кораблей составляет 17: крейсер (9), треножник (5) плюс 3 в виде бонуса, так как он нападает на научный центр. Ещё один бонус «+3» не работает, так как Зойдберг нападает вместе с крейсером, а не с тарелкой. Зойдберг выбросил на кубиках 6. Итого сумма сил и броска у Зойдберга составляет 23.

У Бендера суммарная сила кораблей составляет 15: летающая тарелка (3) плюс 3 в виде бонуса, так как она нападает вместе с треножником, и треножник (5) плюс 3 в виде бонуса, так как он нападает вместе

с летающей тарелкой. Бендер выбросил на двух кубиках 10. Итого сумма сил и броска у Бендера составляет 24.

Бендер побеждает в этом бою и захватывает город. Зойдберг проиграл бой и должен положить один из двух кораблей по своему выбору в колоду сброса. Однако он получает карту компенсации за проигранный бой.

Бендер 🎲🎲

Зойдберг 🎲🎲

СЕУЛ
Мана: 50 000
Здоровье: 60 000

НАУЧНЫЙ ЦЕНТР

ТАРЕЛКА
МОДЕЛЬ: ЭРБОЛО
+3
20 000

ТРЕНОЖНИК
МОДЕЛЬ: ЦИКОЛО
+5
30 000

КРЕЙСЕР
МОДЕЛЬ: КРЕПЫШ
+9
50 000

ТРЕНОЖНИК
МОДЕЛЬ: КРОТ СДЫВАЛ
+5
30 000

+3 к силе, если атакует вместе с треножником

+3 к силе, если атакует вместе с летающей тарелкой

+6 силы против армий человека

+3 к силе, если атакует вместе с тарелкой
+3 к силе, если нападает на научный центр



Вознаграждение (пример)

Если капитан захватил один или несколько городов, у него есть две возможности:

1. Налёт на город, в ходе которого корабли капитана захватывают только тех человек, которым не удалось толком спрятаться. Игрок передвигает фишку своего цвета на шкале человек вперёд на количество, соответствующее значению «Налёт» на карте захваченного города. Далее он забирает карту города, которая, возможно, пригодится ему для выполнения задания (см. раздел «Задания») в конце игры, выкладывая её перед собой лицевой стороной вверх.

2. Отлов спрятавшихся человек

- Если капитану мало человек, которых он получит за налёт, он может рискнуть и попробовать отловить человек, спрятавшихся по тёмным углам и закоулкам города. Однако в этом случае он может столкнуться с армией человек, защищающей город. Игрок смотрит на цифру перед обозначением отлова на карте («x1», «x2» или «x3») и вытягивает, соответственно, одну, две или три карты из колоды армий. На карте может быть указана численность армии или отсутствие армии (разбежалась в ужасе).
- Если капитан не вытянул ни одной армии человек, он может спокойно совершить отлов и получить за него большую награду.
- Если из колоды появились одна или несколько армий человек, игрок должен сразиться с ними по очереди, если он хочет завершить отлов.



Сражение с армией происходит так же, как сражение с кораблями соперника, за исключением того, что армия не бросает кубики и обладает лишь силой, указанной на карте армии.

Для определения победителя в сражении с армией капитан должен подсчитать суммарную силу своих кораблей (с учётом бонусов) и прибавить к ней сумму броска двух кубиков. Если сумма получилась больше или равной силе армии, капитан победил. Если меньше — проиграл.

В случае победы над армией человек игрок получает вознаграждение согласно пункту «Отлов» на карте города. В случае поражения — теряет один корабль по своему выбору.

Если перед боем с армией человек игрок понимает, что ему не победить, он может сбежать из города, чтобы не терять корабль (так же, как и во время боя с другим капитаном). В этом случае корабли капитана возвращаются в руку, а карта города отправляется в сброс.

Компенсацию за поражение в бою с армией человек капитан не получает.

Благодарим за участие в тестировании игры:

Delli Arieri, Loergil Meflzh, Александра Алексанина, Андрея Аристова, Валерия Новикова, Константина Вахнина, Евгения Ибрагимова, Сергея Капцова, Владимира Никитенко, Александра Ткачева, Маргариту Дедову и Геймерную 2А: Александру Климову, Марию Бендус и Евгению Пестову.



Ещё больше крутых настольных игр
на cosmodrome-games.com

Вопросы, ответы и советы

Корабли летают на солярке?

Корабли летают на специальной марке галактической солярки.

При покупке кораблей можно ли купить обе карты?

Да, можно, если хватает человек.

Если у меня 60 000 человек, могу ли я купить первый корабль за 30 000, взять кредит и купить второй за 50 000 человек?

Не можете. Игрок одновременно покупает один или два корабля. До покупки он не имеет права взять кредит, так как у него больше 50 000 человек, а на то, чтобы купить два корабля без кредита, у игрока человек не хватает.

При покупке кораблей можно ли взять две карты и не купить ни одну из них?

Да, можно.

Нужно ли показывать купленный корабль другим игрокам?

Нет, это не обязательно, лучше сохранить приобретение в тайне. Но другие капитаны могут сделать определённые выводы по уровню ваших трат. Кроме того, они увидят ваш новый корабль в очередной атаке.

Есть ли проверка правильности расходов других капитанов при покупке новых кораблей?

Нет, но вы же не собираетесь обманывать своих галактических братьев, подобно жалким человекам?! Любой капитан предпочтёт честное состязание на поле боя.

Можно ли нападать всеми кораблями на один город?

Да, можно нападать любым количеством кораблей на любое количество городов, если позволяет лимит топлива.

Обязательно ли использовать всё доступное топливо за один ход?

Нет. Но неиспользованное топливо никак не переходит на следующие ходы. В следующем ходу ваш лимит будет таким же, как у других капитанов (не считая карт с дополнительным топливом).

В бою участвует несколько моих кораблей. Я бросаю кубики за каждый из них или один раз за все корабли?

Один раз за все.

Если в бою изначальные силы соперников были разными, но после броска кубиков суммы оказались равны, переброс кубиков считается от изначальных сил или от равной суммы?

При перебросе сумма считается от изначальных значений силы кораблей и бонусов, результат первого броска кубиков не учитывается.

Зачем колода городов разделяется на красную и синнюю?

В красной колоде — города с большим количеством человек. В конце игры за них можно сорвать большой куш.

Если у меня есть треножник, перемещающийся в другой город, а у соперника есть станция, перемещающая чужой корабль, что срабатывает раньше?

Сначала срабатывает станция, потом треножник.

Как класть карты в колоды сброса и можно ли их просматривать?

Карты в колоды сброса кладутся в открытую, рубашкой вниз. Каждый капитан в любой момент может узнать, какие города и корабли были упущены.

Где хранить карты захваченных городов?

Их нужно положить перед собой на стол в открытую, чтобы все игроки видели, что ты смог захватить.

Если у меня есть треножник, перемещающийся в другой город, и у оппонента есть такой же, кто перемещается первым?

В этом случае вы с оппонентом взакрытую выкладываете на свои треножники жетоны с номером города, куда вы хотите их переместить, и одновременно вскрываете жетоны.

Если я проиграл бой, имея только стартовую бессмертную тарелку, она возвращается в руку?

Да.

Если я проиграл бой, имея стартовую бессмертную тарелку и ещё один корабль, могу ли я уничтожить стартовую тарелку?

Нет, бессмертная тарелка не может быть уничтожена в бою. Придется уничтожать другой корабль.

