

Patria Nova. Правила игры

Игра для 1-4 капитанов межзвёздной экспедиции.

Жанр: полукооперативная, пасьянс.



История

В XXIV веке миры у Солнца освоены и назревает проблема перенаселения. Четыре космические фракции стремятся открыть дорогу к звёздам, но достичь цели разными путями. Они объединили силы и создали межзвёздный корабль-разведчик класса Patria Nova. С латыни переводится как “Новая Родина”. Лучшие специалисты Солнечной системы готовы подняться на борт, погрузиться в гипобиоз на столетия и пробудиться у далёких звёзд, чтобы посвятить жизнь исследованиям и подготовке экзомиров к масштабной миграции с Земли.

В ходе экспедиции корабль-разведчик останавливается возле экзомиров для дозаправки рабочим телом и запускает экспедиционный десант с космонавтами-исследователями на орбиту, а затем летит дальше. Космонавты останутся на орбите, после завершения научной программы они погрузятся в гипобиоз и будут ждать прибытия новых кораблей с Земли.

В конце экспедиции Корабль-разведчик Patria Nova возвращается на Землю для проверки исправности систем и уточнения технологий перед отправкой миграционного флота.

Цели межзвёздной экспедиции

В игре предстоит исследовать восемь экзомиров, применить к ним навыки космонавтов и технологии. Во время полёта приходят Вести и дома, то есть сообщения с Земли и сообщения из экспедиционных десантов, оставленных возле экзомиров.

Большинство игровых действий и событий может изменить командный дух экипажа, и если он снизится до нуля, экспедиция будет считаться проваленной. Негативный финал является общим для всех игроков, то есть выбывания по ходу игры не предусмотрено.

В случае успеха экспедиции наиболее комфортный и близкий к Земле экзомир выбирается Новой Родиной.

Игра делится на раунды, в которых последовательно проходят игровые фазы. В некоторых случаях игра может завершиться до окончания раунда, если командный дух снизился до нуля или выполнены условия дополнительных правил.

В игре есть несколько дополнительных правил, например, соревнование. Та фракция, чьи космонавты внесли наибольший вклад в улучшение параметров экзомиров, объявляется победителем. При равных вкладах фракций объявляется альянс победителей.

Комплект игры

- 4 карты роли в экспедиции
- 24 карты экзомиров
- 24 карты Patria Nova с результатами игры для каждого экзомира
- 11 карт итогов экспедиции
- 1 карта научной программы НИИ ЭМРАН.
- 32 карты Космонавтов
- 50 карт "Технология"
- 40 карт "Вести", в том числе "Астрофизические события"
- 20 карт "Доклад"
- 4 карты с эмблемами и описаниями фракций
- 32 маркера Диапазона Комфорта, далее ДК
- 16 маркеров Трансдрина
- 96 звёзд престижа
- 1 фишка
- 1 кубик d6 для случайных выборов и решения споров
- Абак - индикатор командного духа
- Книга правил
- Коробка

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Подробно каждый вид карт, маркеров и жетонов описан в соответствующих разделах правил.

1. Установите на абак значение 99 ¹. Держите абак под рукой, так как по ходу игры предстоит менять на нём значения. Лучше всего доверить контроль значений на абак самому внимательному игроку.
2. Перемешайте и сложите под рукой колоды карт “Вести”, “Технология” и “Доклад” рубашками вверх. Эти карты будут открываться по ходу игры.
3. В начале игры каждый игрок получает одну карту “Технология” ², карты роли в экспедиции ³ и карты космонавтов в зависимости от числа игроков.

ОДИН игрок. Управляет всеми фракциями, получает все карты космонавтов, и карты роли в экспедиции.

ДВА игрока. Каждый игрок управляет двумя фракциями ⁴, получает карты космонавтов двух фракций и две карточки роли в экспедиции.

ТРИ игрока. Каждый игрок управляет одной фракцией, получает карты космонавтов одной фракции. Четвёртая фракция считается общей, она не может участвовать в соревновании, карты космонавтов из неё игроки используют совместно по ситуации. Все игроки получают карты роли в экспедиции, одному игроку даётся две карты роли в экспедиции.

ЧЕТЫРЕ игрока. Каждый игрок управляет одной фракцией, получает карты космонавтов одной фракции и одну карту роли в экспедиции.

4. Определите дополнительные правила в партии. Они могут использоваться в любой комбинации. В зависимости от выбранных правил понадобятся карты фракций, жетоны престижа, карта научной программы НИИ ЭМРАН и карты “Астрофизических событий” из колоды “Вести”.
5. Выберите случайно из комплекта 24 карт экзомиров 8 карт, перемешайте их и сложите стопкой рубашкой вверх. Эти карты будут открываться по ходу игры.
6. Выберите уровень сложности партии. Они отличаются интенсивностью и условиями снижения командного духа от игровых событий.
7. Договоритесь об очередности хода. Она определяет, в какой последовательности игроки отправляют космонавтов для отправки к экзобирам.

Роли в экспедиции

Основная задача каждого игрока - отправка космонавтов в экспедиционный десант для изменения параметров экзомира. Остальные игровые действия являются общими. Для

вовлечения игроков рекомендуется распределения ролей, чтобы каждый игрок принимал активное участие в партии.

Навигатор

Открывает карты экзомира и расставляет маркеры ДК. В конце игрового раунда определяет итоговое значение командного духа по итогам изменения параметров ДК экзомира с учётом навыков космонавтов.

Связист

Открывает карты “Вести”, следит за выполнением действий согласно описанию, например, меняет значение на абаке командного духа и т.п.

Десантник

Открывает карты “Доклад”, следит за выполнением действий согласно описанию, например, меняет значения на абаке командного духа и параметры ДК экзомира и т.п.

Технолог

Раздаёт карты “Технология” игрокам за выполнение условий получения, следит за применением технологий, выполнением действий согласно описанию, например, меняет значения на абаке командного духа и параметры ДК экзомира и т.п.

¹ Командный дух в экипаже не может быть больше 99. Любые события, которые приводят к увеличению морали сверх 99 считаются стабилизацией морали на отметке 99.

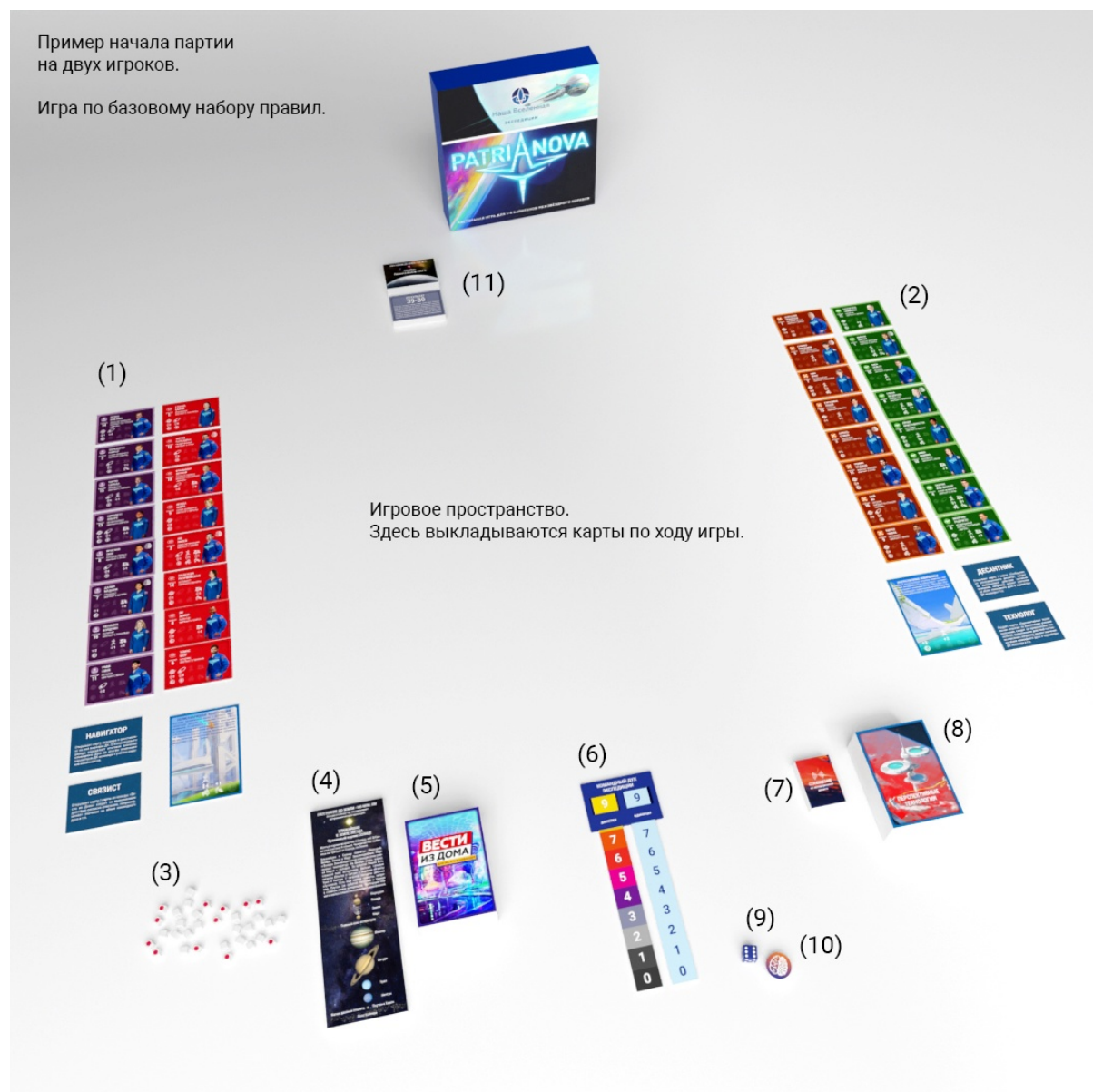
² Владелец карты может применить её для изменения параметров экзомира. В случае использования дополнительного правила “Соревнование фракций” каждая применённая технология приносит очки престижа. Подробнее описано в разделе правил карт “Технология”.

³ Роль определяет, кто какие карты игрок открывает и раздаёт по ходу игры. В ознакомительной партии можно отдать все роли самому опытному настольщику. Игроки могут договориться об обмене, передавать друг другу карты ролей по часовой стрелке каждый игровой раунд.

⁴ Игроки могут выбрать фракции по договорённости или случайным образом, с помощью бросков кубика d6.

Пример начала партии
на двух игроков.

Игра по базовому набору правил.



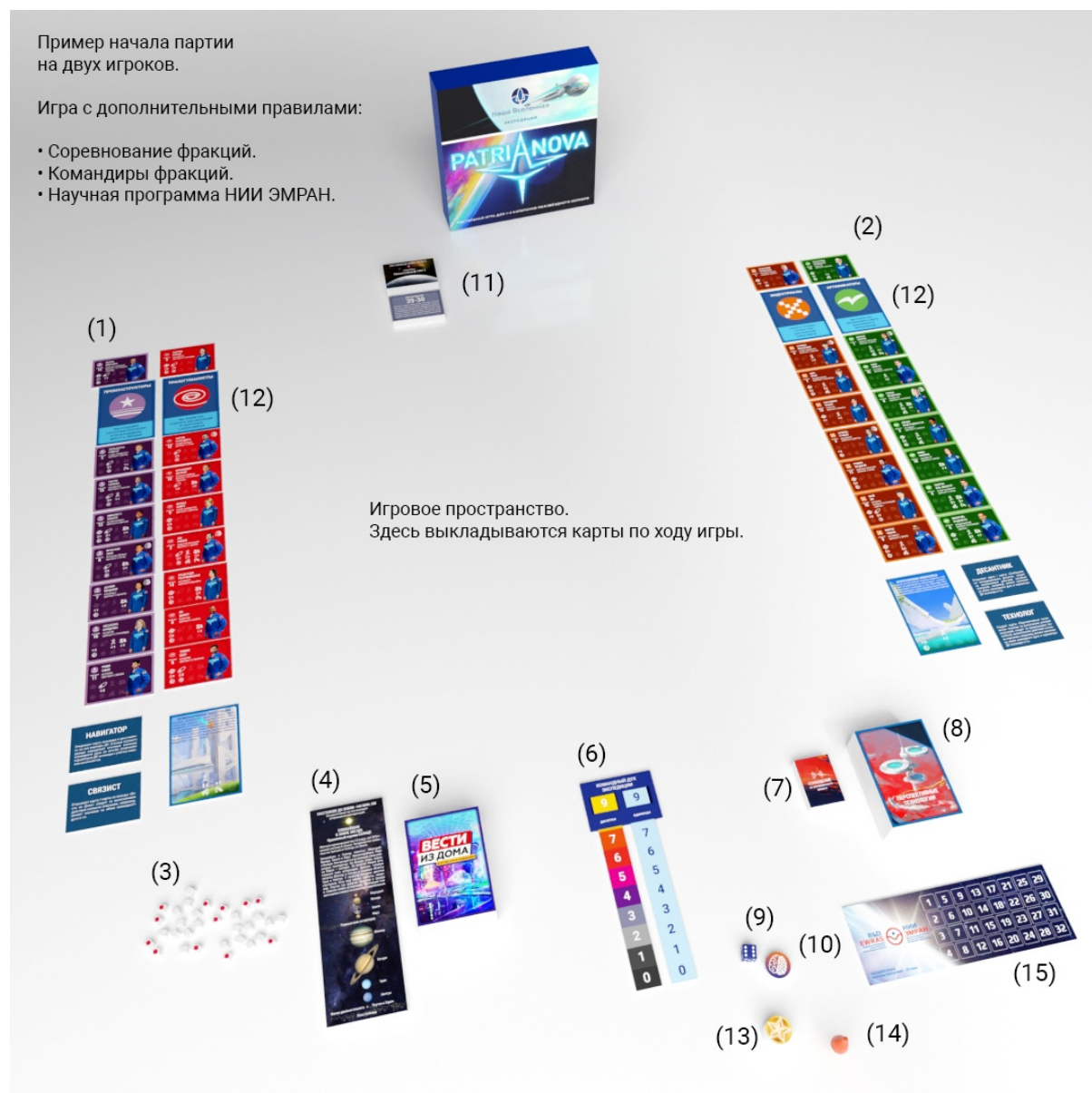
Игровое пространство.
Здесь выкладываются карты по ходу игры.

- (1) Карты первого игрока: 16 карт космонавтов, 2 карты роли в экспедиции, 1 стартовая карта технологии
- (2) Карты второго игрока: 16 карт космонавтов, 2 карты роли в экспедиции, 1 стартовая карта технологии
- (3) Маркеры диапазона комфорта
- (4) Карты экзомиров, 8 карт на партию
- (5) Колода карт «Вести» / «Астрофизические события»
- (6) Абак «Командный дух экспедиции»
- (7) Колода карт «Доклад»
- (8) Колода карт «Технология»
- (9) Кубик d6
- (10) Жетоны трансдрима
- (11) Карты результата игры, открываются в конце партии

Пример начала партии
на двух игроков.

Игра с дополнительными правилами:

- Соревнование фракций.
- Командиры фракций.
- Научная программа НИИ ЭМРАН.



- (1) Карты первого игрока: 16 карт космонавтов, в том числе 2 командира фракций, 2 карты роли в экспедиции, 1 стартовая карта технологии
- (2) Карты второго игрока: 16 карт космонавтов, в том числе 2 командира фракций, 2 карты роли в экспедиции, 1 стартовая карта технологии
- (3) Маркеры диапазона комфорта
- (4) Карты экзотических миров, 8 карт на партию
- (5) Колода карт «Вести» / «Астрофизические события»
- (6) Абак «Командный дух экспедиции»
- (7) Колода карт «Доклад»
- (8) Колода карт «Технология»
- (9) Кубик d6
- (10) Жетоны трансдрима
- (11) Карты результата игры, открываются в конце партии
- (12) Карты фракций
- (13) Жетоны престижа

- (14) Фишка
- (15) Карта научной программы НИИ ЭМРАН

Начало игры

Прошло много лет после старта, космонавты пробудились из гипобриоза, корабль начинает сближение с первым экзомиром.

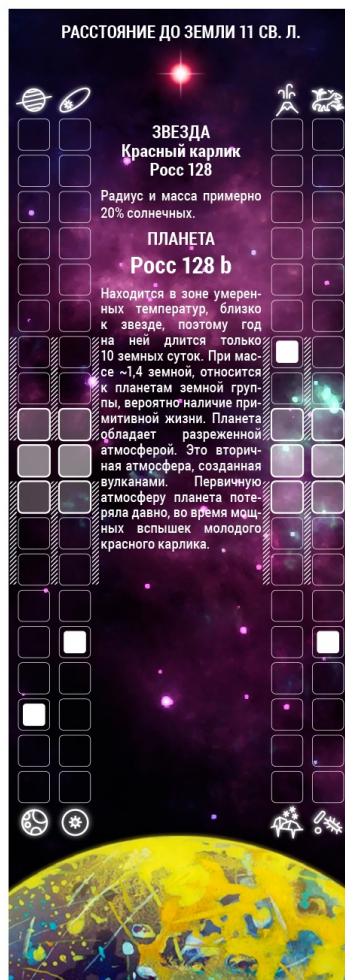
На Земле есть предварительные данные об экзомирах. Наука не стоит на месте, и со временем уточняется, какие миры интересны для миграции. Этим игровым допущением объясняется случайный порядок открытия карт экзомиров.

ИГРА СОСТОИТ ИЗ РАУНДОВ. Структура раунда

Примечание: цифры на рубашках карт обозначают порядок использования карт в игровом раунде.

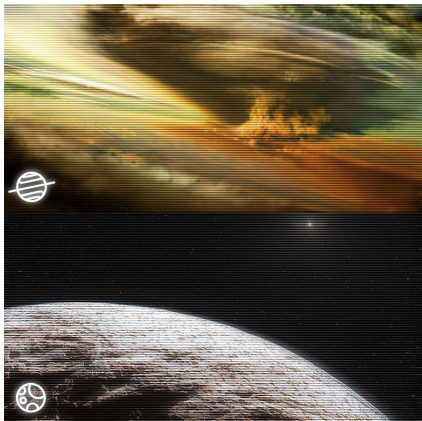
1. Карты экзомиров

Игрок с ролью “Навигатор” открывает эту карту, кладёт на стол и расставляет на ней маркеры ДК в начальных значениях, отмеченных белыми квадратами на шкалах ДК.



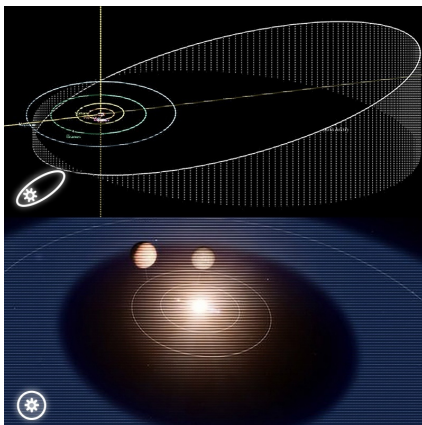
У каждого экзобиосфера есть четыре шкалы Диапазона Комфорта: Планетология, Миграционика, Термодинамика, Астробиология. И три зоны: некомфортные условия, комфортные, оптимальные.

Планетология



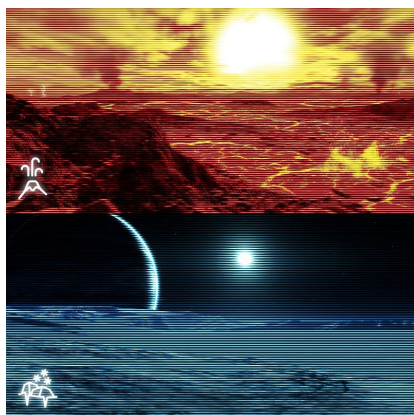
По своей природе экзомиры варьируются от газовых гигантов, на которых невозможно добраться до тверди, до пустынных миров, лишённых атмосферы и покрытых ударными кратерами.

Миграционика



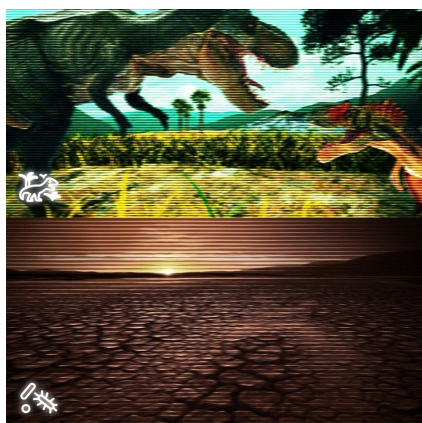
Круговая, близкая к звезде орбита чаще всего приводит к тому, что экзомир находится в зоне приливного захвата звезды, повёрнут к звезде всегда одним полушарием. В результате на одном полушарии пекло, а на другом - ледяной холод. В противоположность круговым орбитам вытянутые орбиты приводят к сезонным колебаниям температур. На самых вытянутых орбитах экомиры могут годами находиться вдали от звезды и возвращаться к теплу лишь на короткое время. Сильные сезонные колебания повлияют на жизни будущих мигрантов.

Термодинамика



В зависимости от положения мира относительно звезды и от её яркости на поверхности экзомиров ожидается вулканическое пекло или ледяной холод.

Астробиология



Не все экзомиры обладают условиями, в которых живым организмам Земли будет комфортно. Но жизнь может принимать совершенно экзотические формы и масштабы, от микробов, которых почти невозможно обнаружить до изобильной флоры и фауны, как на Земле во времена динозавров.

На картах есть пунктирная разметка. Если маркер ДК в пределах пунктирной разметки, то можно применить навыки космонавтов и заблокировать снижение командного духа из-за условий вне оптимума.

Кроме шкал ДК на карте указано расстояние до Земли. Мир, в котором значения ДК наиболее оптимальны, а расстояние до Земли минимально, в конце игры станет Patria Nova.

Остальная информация на карте экзомира носит образовательный характер и на геймплей не влияет.

По ходу раунда для приведения параметров экзомира к оптимальным значениям игроки будут использовать навыки космонавтов и технологии. Но перед этим открываются карты из колоды “Вести”.

2. Карты “Вести” / “Астрофизические события”

Игрок с ролью “Связист” открывает карту / карты из колоды “Вести”.

В колоде “Вести” есть карты “Астрофизических событий”, применяемые с дополнительным правилом. У каждой из 10 карт “Астрофизических событий” особые действия, подробнее описанные в разделе дополнительных правил. Если игра проходит без дополнительного правила “Астрофизические события”, эти карты сразу идут в отбой и открываются новые карты “Вести”. В раундах с 1-4 экзомиром открывается по одной карте “Вести”. После открытия пятой карты экзомира и далее по ходу игры открываются по две карты из колоды “Вести” для каждого нового экзомира*****.

Игрок с ролью “Связист” применяет модификатор командного духа, изменяет значение на абаке. Значение модификатора в скобках применяется на самом высоком уровне сложности.

Если модификатор командного духа на карте отрицательный, карта остаётся на виду до следующего действия, отправки космонавтов в экспедиционный десант.

Космонавты с чертой “Оптимист” в экспедиционном десанте блокируют снижение командного духа от действий карт “Вести”. В случае отправки в десант космонавта с этой чертой игрок с ролью “Связист” отменяет изменение значения на абаке, после этого карта “Вести” идёт в отбой.

Если модификатор командного духа на карте положительный, то после изменения значения на абаке карта “Вести” идёт в отбой. Значение командного духа не может быть выше 99.

***** Игровая условность означает, что с течением времени экипаж начинает тосковать по дому и хочет узнать больше вестей, а люди с Земли отправляют больше сообщений, чтобы поддержать экипаж в дальнем космосе.

3. Карты космонавтов

Следующим действием игроки по очереди берут по одной карте космонавтов их комплекта на руки и отправляют их в экспедиционный десант. То есть кладут их рядом с картой экзомира и меняют положение маркеров ДК. На карте космонавта указано, насколько можно изменить параметры экзомира при отправке в десант.

Игроки обязательно отправляют в десант четырёх космонавтов. На картах “Астрофизические события” могут быть особые действия, согласно которым игроки могут отправить только трёх космонавтов или должны вернуть их из десанта обратно на руки. При этом игроки всё равно выполняют действия изменения параметров ДК

экзомира и следующее действие, указанные на картах “Доклад” (подробнее далее в описании карт “Доклад”).

При отправке космонавтов в экспедиционный десант и изменении параметров ДК работает несколько правил.

Правило 1. Игрок может выбрать, насколько применить навыки космонавта. Например, если на карте космонавта указано, что можно изменить параметр на 2 значения вверх или вниз, то игрок вправе выбрать, изменять на 2 или на 1 или вообще не изменять этот параметр.

Правило 2. При изменении параметров ДК навыками космонавтов нельзя смещать маркеры ДК в сторону ухудшения условий экзомира. Например, если маркер находится в 1 делении от оптимального значения, а космонавт обладает навыком изменения на 2, можно переместить маркер только к оптимальному значению, сместить ещё на одно деление в сторону ухудшения ДК нельзя.

Правило 3. За каждое перемещение маркера в оптимальное значение ДК игрок получает случайную карту технологий.

Правило 4. Если игрок отправляет в десант космонавта и не применяет навыки для изменения параметров ДК экзомира, он получает на руки случайную карту технологий. Подразумевается, что космонавт становится квеллером. Космонавт-квеллер сосредоточен на контроле сближения с экзомиром и полностью сосредоточен на изучении необычных природных явлений. Согласно действию карты “Астрофизического события” отправка космонавта квеллером может быть обязательна, в этом случае игроки совместно выбирают, кому отправлять космонавта-квеллера, спорные моменты решаются броском кубика.

Правило 5. Космонавты привыкли работать парами в командах. Номера команд указаны на картах космонавтов. За каждую полную команду в экспедиционном десанте командный дух экспедиции увеличивается на 1.

Правило 6. “Трансдрим”. Космонавт с особой иконкой на карте обладает талантом обмена сознаниями на квантовом уровне.

В игре это работает так: можно заменить карту одного из космонавтов, отправленного в десант к предыдущему экзомиру на карту космонавта с талантом трансдрима. Это позволит применить навыки космонавта повторно у нового экзомира.

Для обозначения, того, что космонавт активировал трансдрим и перенёс сознание в другое тело на карточку космонавта трансдримера и на карточку перенесённого трансдримом космонавта кладутся маркеры “трансдрима”. Маркер означает, что космонавт больше не может участвовать в действии трансдрима.

Космонавт может активировать трансдрим только один раз за игру. Даже если перенесённый космонавт тоже трансдример, он не сможет выполнить трансдрим.

Квантовый перенос сознания - это экспериментальная, опасная технология, требуются долгая реабилитация.

Дополнительные правила 7 и 8 являются необязательными. Игроки заранее договариваются об их использовании.

Правило 7. Дополнительное правило “Соревнование фракций”. За каждое перемещение маркера на одно деление по шкалам ДК засчёт применения навыков космонавта игрок получает в награду 1 маркер престижа. За каждое перемещение маркера в зону комфортных условий игрок получает дополнительное очко престижа.

Правило 8. Дополнительное правило “Командиры фракций”. Это правило работает только в паре с правилом “Соревнование фракций”.

Игрок может выбрать любого космонавта командиром фракции. Для обозначения можно положить карту командира на карту фракции.

Когда командир фракции отправляется в десант, все космонавты этой же фракции в десанте вместе с ним получают удвоенную награду очков престижа за перемещение маркеров ДК. Например, с этим правилом перемещение маркера в зону комфортных условий может принести 2 очкам престижа.

Кроме навыков, принадлежности к команде, фракции и трансдрина на картах космонавта указаны характер и происхождение. Их действия описаны на обороте карт космонавтов. При переносе космонавта трансдримом характер, и происхождение, как и навыки, используются повторно.

Символ фракции

Номер команды

Навыки по изменению ДК экзомира. Возможны варианты: вверх-вниз или вверх или вниз. У разных космонавтов по-разному.

КИРАН ЧАВЛА
КОМАНДА 9
ОПТИМИСТ
МИГРАНТ С ЗЕМЛИ



КОСМОНАВТ



ОПТИМИСТ
Блокирует снижение командного духа от действий карт «Вести» (кроме «Астрофизических событий»).

МИГРАНТ С ЗЕМЛИ
Если по шкалам Планетологии ± 1 вне ДК, командный дух не меняется.

ЕЛЕНА ФЁДОРОВА
КОМАНДА 8
ИННОВАТОР
МИГРАНТ С ГАНИМЕДА



КОСМОНАВТ



ИННОВАТОР
Блокирует снижение командного духа от применения технологий к экзомиру, на котором в экспедиционном десанте.

МИГРАНТ С ГАНИМЕДА
Если по шкале Планетологии - 2 вне ДК, командный дух не меняется.

Характер

Происхождение

Талант трансдрима



Жетон престижа. Игроки получают их в основном за применения навыков космонавтов. Используются с дополнительным правилом «Соревнование фракций».



Жетон трансдрима. Им обозначают космонавта, который применил талант трансдрима и космонавта, на которого применён трансдрим.

Характеры и происхождение космонавтов - это обязательные игровые правила, которые можно считать расширенными, они больше подходят для опытных игроков. Они позволяют делать более сложные игровые решения и расчёты, помогают легче проходить игру на высоком уровне сложности. Иными словами, если в ознакомительных играх на лёгком уровне сложности вы упустите преимущества Характеров и Происхождения, это не страшно. Игра настроена таким образом, что проиграть на лёгком уровне маловероятно, но в игре несколько градаций победы, и без учёта Характеров и Происхождения лучшего результата добиться не удастся.

Устав экспедиции, параграф III.1. “В экипаж включены профессионалы широкого спектра знания и выходцы из разных миров Солнечной системы. Каждая Фракция равнозначно участвует в формировании отряда космонавтов согласно правилам космической безопасности, важнейшее из которых - дублирование систем для максимальной устойчивости”.

Характеры космонавтов влияют на действия некоторых карт и на значение командного духа по ходу раунда. Чтобы применить характер космонавта, надо отправить его в экспедиционный десант. Некоторые характеры суммируются, например, за каждого космонавта с чертой “Историк” в десанте тянется дополнительная карта “Доклад”.

Характер	Действие в игре
Оптимист <i>Пессимизм — это настроение, оптимизм — воля.</i> <i>Ален (Эмиль-Огюст Шартье)</i>	ДЕЙСТВИЕ ВО ВРЕМЯ ОТПРАВКИ ЭКСПЕДИЦИОННОГО ДЕСАНТА Блокирует снижение командного духа от карточки “Вести”. Если в экспедиционном десанте есть космонавт с характером Оптимист , уберите в отбой вытянутую в этом раунде карту “Вести” с действием снижения командного духа.
Потомок первых <i>Меня часто спрашивают, почему человек полетел на Луну. Спросите лучше лосося, зачем он плывет против течения. Нил Армстронг</i>	ДЕЙСТВИЕ ВО ВРЕМЯ ОТПРАВКИ ЭКСПЕДИЦИОННОГО ДЕСАНТА Если в экспедиционном десанте есть космонавт определённой фракции с характером Потомок первых , то увеличение командного духа за счёт действий карт “Вести”, связанных с фракцией космонавта, происходит с модификатором x2.
Неудержимый <i>Всякого влечет своя страсть.</i> <i>Вергилий Марон Публий</i>	ДЕЙСТВИЕ ВО ВРЕМЯ ОТПРАВКИ ЭКСПЕДИЦИОННОГО ДЕСАНТА Остаться в новом мире и до последнего вздоха посвятить себя науке - вот кредо космонавта с характером Неудержимый . Все знают, что он этого долго ждал и радуется... А остальные теперь могут вздохнуть спокойно. При отправке космонавта в экспедиционный десант командный дух поднимается на 1.
Историк <i>“Мы ведём счёт времени по событиям и переменам внутри нас. Не по годам”.</i> <i>Чарльз Диккенс</i>	ДЕЙСТВИЕ ПОСЛЕ ОТПРАВКИ ЭКСПЕДИЦИОННОГО ДЕСАНТА За каждого космонавта с характером Историк в экспедиционном десанте тянется дополнительная карта “Доклад”.

Политик <i>“Хороший политик должен уметь предсказать событие, а потом объяснить, почему оно не произошло”. Уинстон Черчилль</i>	ДЕЙСТВИЕ ПОСЛЕ ОТПРАВКИ ЭКСПЕДИЦИОННОГО ДЕСАНТА Можно отказаться от вытянутой карты “Доклад” и взять новую. Это можно сделать один раз за каждую карту “Доклад” в текущем раунде за каждого космонавта с характером Политик в экспедиционном десанте. Пример. В экспедиционном десанте у пятого экзобиота два Историка и два Политика. После четвертого экзобиота игроки тянут по две карты “Доклад”. При наличии двух Историков надо тянуть четыре карты. Но каждую из них можно дважды сбросить за космонавтов Политиков. После сброса двух карт игроки обязаны принять действия третьей карты. Теоретически в описанной игровой ситуации игроки могут сбросить 8 карт.
Супер-селебрити <i>Заголовки удваивают размер событий.</i> <i>Джон Голсуорси</i>	ДЕЙСТВИЕ ПОСЛЕ ОТПРАВКИ ЭКСПЕДИЦИОННОГО ДЕСАНТА За каждого космонавта с характером Супер-Селебрити в составе экспедиционного десанта модификатор командного духа, полученный от события карты “Доклад”, умножается. За 1 космонавта x2, за 2 космонавтов x3, за 3 космонавтов x4, за 4 космонавтов x5. Таким образом можно значительно изменить командный дух в экипаже. Правда, не всегда, что в лучшую сторону.
Инноватор <i>Инновация отличает лидера от последователя. Стивен Джобс</i>	ДЕЙСТВИЕ ВО ВРЕМЯ ПРИМЕНЕНИЯ КАРТ ТЕХНОЛОГИЙ Блокирует снижение командного духа от применения технологий на экзобиоте, у которого в экспедиционном десанте есть космонавт с характером Инноватор.
Эмиссар фракции <i>“Выживают не самые сильные и не самые умные, а самые быстро</i>	ДЕЙСТВИЕ В КОНЦЕ ИГРЫ

адаптирующиеся к переменам”. Чарльз Дарвин	В конце игры на на экзомире, выбранном для миграции и названной Patria Nova, Эмиссар может переместить маркер на 1 деление. Индустриалы - по шкале Планетология Преконострукторы - по шкале Миграционика Артификаторы - по шкале Термодинамика Трансгуманисты - по шкале Астробиология
---	--

Происхождение космонавтов позволяет игнорировать снижение командного духа из-за параметров ДК экзомиров вне зоны комфорта.

На картах экзомиров есть пунктирная разметка. Если маркер ДК в пределах пунктирной разметки, то можно проверить описание происхождения космонавтов в составе экспедиционного десанта. Мигранты из разных миров обладают специфическими знаниями, и небольшие отклонения экзомира от комфортных условий для профессионалов не проблема. Если вы определили, что происхождение космонавта позволяет игнорировать снижение командного духа из-за положения маркера вне ДК, поверните маркер красным символом вверх. Это удобная метка означает, что данный параметр можно не учитывать при подсчёте командного духа в конце раунда.

Происхождение	Действие в игре
Мигрант с Марса	Блокирует снижение командного духа, если по шкалам Астробиологии или Планетологии - 1 вне ДК
Мигрант с Земли	Блокирует снижение командного духа, если по шкале Планетологии -1 или +1 вне ДК
Мигрант с Венеры	Блокирует снижение морали, если по шкале Термодинамики до + 2 вне ДК
Мигрант с Таатана	Блокирует снижение командного духа, если по шкале Термодинамики до - 2 вне ДК
Мигрант с Луны	Блокирует снижение командного духа, если по шкале Миграционики - 1 или +1 вне ДК
Мигрант с Ганимеда	Блокирует снижение командного

	духа, если по шкале Планетологии - 1 или +1 вне ДК
Мигрант с Европы	Блокирует снижение командного духа, если по шкале Термодинамики или Астробиологии - 1 вне ДК
Мигрант со станции "Аврора"	Блокирует снижение морали, если по шкале Миграционики +1 или - 1 вне ДК

В базовом комплекте игры 8 типов характеров и 8 вариантов происхождения космонавтов. Они сбалансировано представлены в комплекте карт космонавтов, но комбинации во фракциях различаются.

Космонавты и командный дух - это самый ценный актив межзвёздной экспедиции, и вам предстоит обдуманно распорядиться ими, чтобы достичь цели с наилучшим результатом.

4. Карты "Доклад"

После отправки космонавтов в экспедиционный десант игрок с ролью "Десантник" открывает карты из колоды "Доклад".

С первого по четвёртый экзомир открывается по одной карте "Доклад", с пятого по восьмой - по две карты. За каждого космонавта с характером "Историк" в экспедиционном десанте открывается дополнительная карта "Доклад".

Действия на картах "Доклад" применяются немедленно. В некоторых случаях у игроков есть выбор двух вариантов действий.

За каждого космонавта с характером "Политик" в экспедиционном десанте есть возможность сбросить открытую карту "Доклад" и вытащить новую, если действия, указанные на карте, нежелательны. Действие характера "Политик" кумулятивно.

Например, в экспедиционном десанте у пятого экзомира два "Политика" и один "Историк".

Открывается карта первого "Доклада". У игроков есть возможность дважды её сбросить из-за "Политиков", но действия третьей открытой карты игроки обязаны выполнить.

Действие "Политиков" можно применять ко всем картам, к первому, второму и третьему "Докладу". Третий "Доклад" получается засчёт "Историка". Таким образом игроки могут открыть в описанной ситуации до 9 карт, три из которых применяются, а остальные сбрасываются по желанию.

На картах с отрицательным модификатором командного духа есть значения в скобках. Это значение для III и IV уровней сложности.

После открытия, сброса и применения действий всех карт «Доклад» они заново собираются в колоду, перемешиваются и лежат в закрытую до следующего игрового раунда.

Применение в десанте характеров «Политик» и «Историк», особенно на поздних стадиях игры, повышает шансы улучшить командный дух экспедиции.

Рубашка карты «Доклад»



Возьмите случайную карту технологий из колоды, тут же примените её к параметрам ДК экзобиота или снизьте командный дух на 6.

Аномальное излучение из глубин космоса в течение долгого времени воздействует на экзобиоту.

↓6(12)

Любой параметр ДК предыдущего экзобиота можно изменить на -1.

Пристальное изучение экзобиота выявило, что легко разработать технологии, которые помогут адаптироваться к новой природе.

↑2

На поверхности экзобиота обнаружены новые залежи энергоресурсов. Передвиньте маркер по шкале Термодинамики на 1 единицу вверх или вниз. Добавьте 1 очко престижа Фракции за каждого космонавта фракции Индустриалов в экспедиционном десанте.

Варианты действий карт «Доклад», всего в комплекте 20 карт