

Безымянная игра о расселении/колонизации

О чем игра?

Игроки по очереди выполняют ходы, располагая новые гексы-регионы на поле, получают открытые ресурсы и колонизируют и терраформируют новые территории.

Ресурсы игры:

Пища (П), 🍷

Стройматериалы (С), 🏠

Энергия (Э) ⚡

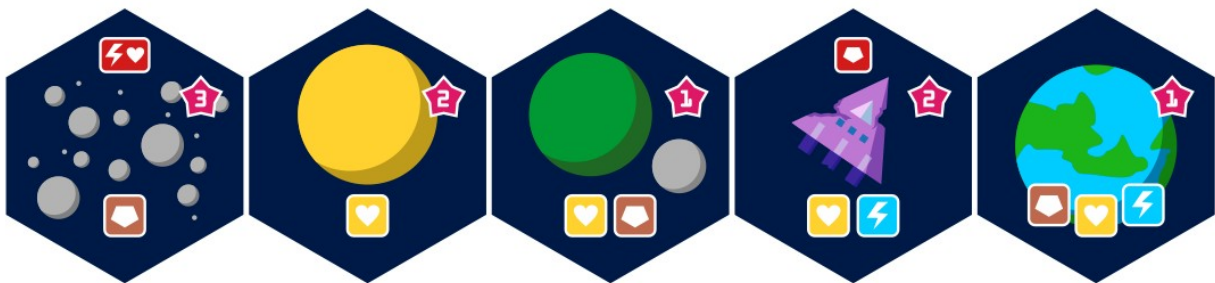
Цель игры

В конце игры игроки получают очки за колонизированные, близлежащие и общие с другими игроками территории.

В будущем возможны также цели, которые также будут приносить очки.

Компоненты

Тайлы космоса, кубики цвета игрока, города цвета игрока, ресурсы.



Подготовка

1. Посередине стола располагается начальный регион в зависимости от количества игроков.
2. Каждый игрок получает свои 🏠 **Поселения (15)** и 🌐 **Города (5)**
3. Каждый игрок тянет по два региона из колоды/стопки/кучи/мешка.
- ? 4. **Каждый получает по две пищи и одному стройматериалу.**

Ход игры

1. Экспансия (Вытягивание и расположение нового региона) (обязательно)
2. Действие (только одно, опционально)
 - 2.1 Колонизация
 - 2.2 Основание
 - 2.3 Терраформирование
 - 2.4 Разведка
3. Добор региона

1. ЭКСПАНСИЯ

Игрок выбирает один из имеющихся на руке регионов и располагает его в *любом* месте на поле, обязательно стыкуя с как минимум одним уже находящимся на поле регионом. Не важно, где находится этот регион и кому принадлежит.

Запрещено создавать области одного типа региона, состоящие из более, чем 3 одинаковых гексов. К такой области можно добавлять только другие типы регионов.

Затем игрок получает ресурс, который является общим на этих двух регионах. Если такого ресурса нет -- игрок ничего не получает. Если их несколько -- он выбирает только один из возможных. Таким образом игрок получает общие ресурсы со всех прилегающих с новым регионов.

2. ДЕЙСТВИЯ

2.1 КОЛОНИЗАЦИЯ

Игрок возвращает в "банк" 1  и 1  и располагает свое поселение (предположим, кубик цвета игрока) на *любом* регионе, соседнем с его поселением (или стартовым регионом).

Некоторые регионы требуют дополнительной оплаты, это указано на них .

Если на этом регионе уже есть чужое поселение, игрок дополнительно оплачивает один из ресурсов этого региона каждому из владельцев поселений на нем (?). Такие поселения считаются торговыми и приносят дополнительные очки в конце игры.

2.2 ОСНОВАНИЕ

Игрок возвращает в банк 1 , 1  и 2  и основывает в регионе с его поселением Город. Город принесет в конце игры очки за все регионы, соседние с ним. Город не может быть основан в регионе, соседнем с Городом соперника.

2.3 ТЕРРАФОРМИРОВАНИЕ (?)

Игрок возвращает в банк 3  и 2  и заменяет один из регионов рядом с его городом (но не под ним) на любой другой регион из руки, не совпадающий с текущим, и кладет на него жетон терраформирования. Регион под жетоном и все регионы рядом с ним принесут по 1 дополнительному очку в конце игры.

2.4 РАЗВЕДКА

Игрок сбрасывает с руки один **любой ресурс (?)**, сбрасывает любое количество регионов с руки, тянет на два региона больше, чем сбросил и оставляет у себя столько, чтобы не был превышен лимит руки (2). Сброшенный регион замешивается обратно. В этом ходу игрок пропускает третью фазу хода (не добирает регион).

ДОБОР РЕГИОНА

Активный игрок тянет из колоды/стопки/кучи/мешка новый регион и добавляет его себе в руку.

Игра заканчивается, когда...

(- один из игроков построил все города?

- закончились регионы (разное количество для разных количеств игроков)

- другой триггер)

Игроки подсчитывают очки:

- в регионах, занятых их поселениями 
- в регионах вокруг городов
- добавляют очки за терраформирование
- добавляют по одному очку за каждое торговое поселение (при игре вдвоем этот шаг можно пропустить).

Победитель – тот, кто набрал больше всего очков.