

A futuristic, dark blue spaceship with glowing orange lights is hovering in the sky above a volcanic landscape. The landscape is characterized by jagged, dark red and orange rock formations, with a large volcano in the background. A person is standing on a rocky ledge in the foreground, looking out over the scene. The sky is dark with some stars visible.

# ПАНДОРУМ

ПРАВИЛА



2-4 ИГРОКА



ОТ 12 ЛЕТ



60 МИНУТ

## СОСТАВ ИГРЫ

- > Игровое поле (7 частей)
- > Фишка Баз – 24 шт. (6 шт. по 4 цвета)
- > Фишки Модулей – 48 шт. (12 шт. по 4 цвета)
- > Фишки Харвестеров – 4 шт. (4 цветов)
- > Планшеты – 4 шт.
- > Игровая валюта «Куид 1» – 40 шт.
- > Игровая валюта «Куид 10» – 30 шт.
- > Игровые карты – 91 шт.
- > Правила игры

## ОБ ИГРЕ

Задачей игрока будет грамотно построить инфраструктуру планеты. Вы будете получать галактическую валюту Куиды за то, насколько удачно вы расположили тот или иной объект. Каждый объект возводится с помощью Харвестеров – мобильных строительных платформ.

Игрок с наибольшим количеством Куидов победит в игре.

## ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

1. Отделите от колоды все синие карты. Перемешайте их и раздайте каждому игроку по 3 карты. Оставшиеся синие карты уберите в коробку.
2. Перемешайте колоду и положите ее рубашкой вверх. Выдайте каждому игроку по одной карте из колоды. Выложите 4 карты и положите их рядом

с колодой лицом вверх. Это карты объектов. Карты объектов, лежащие перед колодой – Рынок объектов.

3. Случайным образом раздайте игрокам планшеты Харвестеров, носовую и заднюю часть. Расположите планшеты стороной с | при 2-3 игроках, и стороной с при 4 игроках.
4. Раздайте игрокам объекты (Модули и Базы) согласно таблице:

ИГРОКИ	МОДУЛИ	БАЗЫ
2	12	6
3	8	4
4	6	3

Оставшиеся объекты уберите в коробку

5. Игровое поле состоит из 7 частей. Расположите центральную часть с посадочной площадкой по центру стола. Случайным образом расположите части поля вокруг центра как показано на рисунке ниже.



6. Поставьте фишки Харвестеров на посадочную площадку.
7. Положите жетоны Куидов так, чтобы каждый мог до них дотянуться.
8. Любым удобным способом определите первого игрока. Второму игроку выдайте 1 Куид, третьему игроку 2 Куида, четвертому 3 Куида.

## ХОД ИГРЫ

Игроки ходят по очереди, начиная с первого и далее по часовой стрелке. Каждый ход игрок обязан выполнить одно из двух действий:

1. Добор карт объектов.
2. Движение Харвестера и строительство.

## ДОБОР КАРТ ОБЪЕКТОВ

Возьмите в руку две карты. Брать карты можно из колоды, а также из открытых карт в любом соотношении, соблюдая правила рынка:

- На рынке всегда должно быть не меньше 4 карт. Если карт оказывается меньше, немедленно пополните рынок до четырех карт.
- Карты с одинаковым названием складываются в стопку и считаются одной картой при пополнении рынка.



- После того, как вы взяли первую карту, вы можете ее посмотреть, перед тем как взять следующую.
- В руке игрока может находиться неограниченное количество карт.

## ДВИЖЕНИЕ ХАРВЕТЕРА

Чтобы сделать ход своим Харвестером, игрок обязан выложить с руки любую карту и положить ее на рынок в открытую. После этого игрок может подвинуть свой Харвестер на любое количество гексов по прямой линии.



Харвестер не может останавливаться на гексах «Вулканы» или пересекать их. В зависимости от того, где игрок закончил движение, он обязан выполнить одно из следующих действий:

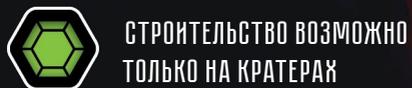
- Пустой гекс – игрок обязан построить на нем объект (см. «Строительство»).
- Если это свой Модуль, База или стартовый гекс – ничего не происходит.
- Объект другого игрока – игрок платит этому игроку один Куид, если остановился на его Модуле, и два Куида, если остановился на его Базе. Можно останавливаться на чужих постройках, даже если нет Куидов. В этом случае игрок ничего не платит или платит, все что есть.

## СТРОИТЕЛЬСТВО

Строить можно на любом пустом гексе, кроме: центрального гекса; вулкана (на вулкане нельзя останавливаться); там, где уже стоит объект (Модуль или База). Остановившись на пустом гексе, игрок **ОБЯЗАН** построить объект.

Если он не может (на руках нет соответствующих карт), то и переместиться на этот гекс игрок тоже не может.

Чтобы построить объект в первую очередь нужно соблюсти условия устройства, указанные на карте (или картах в случае строительства Базы).



СТРОИТЕЛЬСТВО ВОЗМОЖНО ТОЛЬКО НА КРАТЕРАХ



СТРОИТЕЛЬСТВО ВОЗМОЖНО ТОЛЬКО В ГОРАХ



СТРОИТЕЛЬСТВО ВОЗМОЖНО ТОЛЬКО НА ПУСТОШИ



СТРОИТЕЛЬСТВО ВОЗМОЖНО НА ЛЮБОЙ МЕСТНОСТИ  
Кратеры | Пустошь | Горы



МОЖНО СТРОИТЬ НА УКАЗАННОЙ МЕСТНОСТИ ПРИ УСЛОВИИ, ЧТО РЯДОМ ВУЛКАН

Далее у игрока есть выбор:

1. Построить Модуль. Для этого понадобится одна карта, которая удовлетворяет условиям строительства. Поставьте Модуль на гекс.
2. Построить Базу. Для этого понадобится две карты. Обе карты должны удовлетворять условиям строительства. Поставьте Базу на гекс.

**ВАЖНО:** при строительстве Базы нельзя использовать карты с одинаковым названием.



Игроку нельзя строить Базу, если у него закончились фишки Баз; и нельзя строить Модули, если закончились фишки Модулей. Можно строить объекты, которые не принесут доход, если ландшафт это позволяет. Разыгранные для строительства карты отправляются не на рынок, а усовершенствуют Харвестер (см. «Улучшение Харвестеров»).

После того, как игрок построил объект, он получает Куиды по условиям карты. В случае со строительством Базы, игрок получает Куиды с обеих карт по указанным условиям на каждой карте. Прибыль зависит от самих объектов (см. «Свойства объектов»).

**ВАЖНО:** Построенный Объект не приносит Куидов сам за себя. К примеру, Внутрисетевая защита не дает денег за то место, где она построена, пусть она и входит в цепочку объектов, в которых находится Внутрисетевая защита.



Синие карты не дают Куидов за области, в которых уже располагается какой-либо объект.

## ХАРВЕСТЕРЫ

После того, как вы закончили строительство, разыгранную карту (карты) можно положить в одну из трех ячеек вашего Харвестера. Если вы возвели Базу, то две разыгранные карты можно распределять между ячейками.



На каждом Харвестере есть три ячейки улучшений:

- Носовая часть – данное улучшение одноразовое. Для его работы требуется 3 карты при 2-3 игроках, и 2 карты при 4. После использования, выложенные карты нужно убрать в коробку, больше в игру эти карты не вернутся.
- Центр – данное улучшение имеет постоянное действие, но и стоит дороже. 5 карт при 2-3 игроках и 4 карты при 4 игроках. Карты для такого улучшения не сбрасываются и лежат до конца игры.
- Грузовой отсек – одинаковая часть для всех Харвестеров. Карты выложенные сюда принесут Куиды по их количеству в конце игры, если карт одного цвета у вас окажется больше, чем у всех игроков по отдельности. По каждому цвету карт проводится сравнение.

**ВАЖНО:** Карты, выложенные в одно из улучшений Харвестера, в дальнейшем нельзя перекладывать.



## УЛУЧШЕНИЕ ХАРВЕСТЕРОВ

### ОДНОРАЗОВЫЕ:

- Позволяет разыграть две карты при строительстве Модуля
- Позволяет разыграть три карты при строительстве Базы
- Позволяет переместиться в любую точку карты (кроме Вулканов)
- Позволяет проигнорировать условия строительства на карте

### ПОСТОЯННЫЕ:

- При движении вы больше не сбрасываете карту
- Во время добора карт, возьмите три карты по общим правилам добора
- Во время движения вы можете пролетать над Вулканами (останавливаться на них вы по-прежнему не можете)
- Во время движения сбросьте карту с руки по общим правилам и тут же доберите новую

## ОКОНЧАНИЕ ИГРЫ И ОПРЕДЕЛЕНИЕ ПОБЕДИТЕЛЯ

Игра заканчивается, когда один из игроков строит на поле свой последний объект (Модуль или База). Все остальные игроки делают последний ход и приступают к подсчету Куидов в задних отсеках Харвестера.

У кого окажется больше всех Куидов – побеждает в игре. Если у некоторых игроков равенство по Куидам, побеждает тот, у кого на руках остались постройки. Если и здесь равенство победа делится между игроками.

## СВОЙСТВА КАРТ ОБЪЕКТОВ

### ТЕРМИНЫ:

- **СОСЕДНИМ** является гекс, который примыкает к гексу, на котором производится строительство. Соседним объектом является объект, расположенный на примыкающем к гексу, на котором производится строительство.
- **КУИДЫ** — межгалактическая валюта, являющаяся в игре победными очками.
- **ПРЯМОЙ ЛИНИЕЙ** считается линия, которая проходит ровно не прерывая ряд гексов.



КАЖДАЯ КАРТА ИМЕЕТ СЛЕДУЮЩУЮ СТРУКТУРУ:

ЗНАЧОК,  
ОБОЗНАЧАЮЩИЙ ТИП  
СТРОЕНИЯ



МАЛАЯ ТОРГОВАЯ ЛОГИСТИКА

НАЗВАНИЕ КАРТЫ

КОЛИЧЕСТВО КАРТ  
ДАННОГО ВИДА  
В КОЛОДЕ

4

ТЕКСТ ПОЯСНЯЕТ КАКИМ  
ОБРАЗОМ МОЖНО  
ПОЛУЧИТЬ КУИДЫ,  
ПОСТРОИВ ЭТОТ ОБЪЕКТ

ЗНАЧОК ЛАНДШАФТА  
ОБОЗНАЧАЕТ НА КАКОМ  
ТИПЕ ГЕКСЕ МОЖНО  
ПОСТРОИТЬ ДАННОЕ  
СТРОЕНИЕ

ПОЛУЧИТЕ 1 КУИДА  
ЗА КАЖДЫЙ СВОЙ ЛАНДШАФТ,  
КОТОРЫЙ ПОСТРОЕН НА ТАКОМ ЖЕ ЛАНДШАФТЕ



### КАРТЫ ДОБЫЧИ

Приносят Куиды за каждый соседний гекс указанного типа.

Напоминание: Куиды не выдуются за гексы, на которых располагается объект. Также Куиды не выдуются за тот гекс, на котором производится строительство.



### КАРТЫ ГЕНЕРАТОРОВ

Приносят Куиды за каждый соседний объект, который принадлежит вам.



### КАРТЫ ЛОГИСТИКИ

Приносят Куиды за свои объекты, которые расположены на таком же гексе, как и объект, которые строятся.



### КАРТЫ ЛАБОРАТОРИЙ

Медицинская и Инженерная лаборатория приносят Куиды так же, как и Карты Генераторов. Отличие лишь, в том, что они дают Куиды за определенный тип построек, указанный на карте. А Центральная лаборатория приносит Куиды за Модули и Базы, находящиеся на гексах, которые располагаются рядом с Посадочной площадкой.



### КАРТЫ ЗАЩИТЫ

Внутрисетевая защита приносит Куиды за ваши Модули и Базы, находящиеся на прямой линии в одном направлении от места, где вы возводите объект. Линию выбирает игрок. Линию прерывают чужие объекты, вулканы и посадочная площадка, но не прерывают пустые гексы.

**КУПОЛЬНАЯ ЗАЩИТА** приносит Куиды за ваши Модули и Базы, которые располагаются на соседних гексах с Вулканом. Купольная защита должна быть построена рядом с этим Вулканом или группой Вулканов. Группой Вулканов считаются те Вулканы, которые расположены друг к другу вплотную. Если на соседних гексах с Вулканом стоят два Модуля (1+1 Куид) и одна База (2 Куида), а вы строите Купольную защиту на соседнем гексе с этим Вулканом — это принесет вам 4 Куида.

**СЕЙСМИЧЕСКАЯ ЗАЩИТА** приносит Куиды за Вулканы, которые расположены между местом постройки и любым другим вашим объектом на прямой линии. На линии не должно быть чужих объектов и посадочной площадки.

**ВНЕШНЯЯ ЗАЩИТА** приносит Куиды за объекты, которые расположены по самому краю игрового поля.



### КАРТЫ СИСТЕМ

Это единственный тип карт, который дает Куиды не из банка, а снимает у других игроков. Системы приносят Куиды, также как и Карты Генераторов, но дают Куиды за чужие объекты. Куиды забираются у игрока (или игроков, если объекты принадлежат нескольким игрокам) из его запаса.



### КАРТЫ БЛОКОВ

Данные карты могут играть двумя способами:

1. При строительстве дают 2 Куида.
2. Могут быть разыграны с другой картой (при строительстве Базы или применения улучшения Харвестера) и удваивают количество Куидов, получаемых с этой второй картой. Карту, за которую Блок может удвоить Куиды, указана на карте Блока.

## ВАРИАНТ ИГРЫ

Карты Систем вводят в игру агрессивную тактику против других игроков. Если вы не хотите использовать карты Систем - удалите их из колоды.