

HELGE OSTERTAG JENS DRÖGEMÜLLER  
**GAIA PROJECT**

# THE LOST FLEET

«Я что-то вижу на дисплее». Грацол, престарелый адмирал флота Моуэйдов, уже не раз это слышал за многие годы. Моуэйдывы искали потерянный флот на протяжении многих поколений, и раз за разом эти поиски приводили только к разочарованию. Однако молодой инженер впервые смотрел на экран, поэтому он в волнении переминался с ноги на ногу.

Грацол вздохнул и направился к нему. Да, в технологиях произошел значительный скачок вперед: теперь стало возможным колонизировать группу астероидов, если вы были готовы отказаться ради этого от гайяформера, а затем, в конечном счете, появилась возможность колонизировать протопланеты. Что ж, на самом деле произошло то, что вы обосновывались на орбите и использовали новейшее оборудование для извлечения энергии

из формирующейся планеты. Но Грацол не думал, что сенсоры настолько улучшились. Он подошел к экрану.

«Клянусь Во'Кроном», - подумал он.

«Неужели это действительно

может быть...?» - «Подойти

ближе!» - скомандовал он,

теперь тоже охваченный

волнением. Всего через

несколько секунд он был уверен

в этом: там, прямо перед их

глазами, был легендарный «TF Mars»,

сверкающий флагманский космический

корабль Федерации Гайя. Наконец-то!

Они нашли первый космический корабль потерянного флота.

Со временем Моуэйдывы смогли обнаружить другие космические корабли, которые, как считалось, были частью этого флота, так что теперь мы знаем больше о происхождении ККИ. Даже тогда у этих космических аппаратов уже были интерфейсы ККИ, так что квантовые интеллектуальные кубы, должно быть, были доступны еще в мифические ранние времена межзвездных путешествий. Теперь все цивилизации отправляются на поиски этих космических кораблей, чтобы воспользоваться преимуществами их легендарных технологий. Новости о возрождении потерянного флота быстро распространились даже в самых отдаленных уголках галактики, и всё больше представителей других рас теперь также надеются раскрыть секреты эти давно забытых цивилизаций. Будучи родом не из

этой части галактики, Моуэйдывы быстро основали стартовые базы на астероидах и протоплантах, тем самым дав себе возможность исследовать вновь появившиеся космические аппараты. Но они на шаг впереди всех, поскольку первыми поднялись борт «TF Mars»...



# КОМПОНЕНТЫ

4 планшета кораблей  
потерянного флота



1 накладка колонизации  
для новых типов планет  
(накрывает действия ККИ)



1 двухстороннее расширение  
поля для подсчёта очков  
(новые типы планет | дополнительная  
передовая технология)



13 жетонов  
артефактов



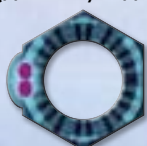
2 планшета цивилизаций  
(с каждой стороны своя цивилизация)



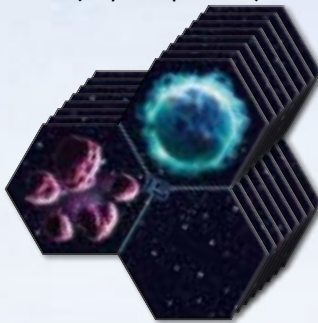
6 жетонов  
ремесла  
(для Тинкeroидов)



6 силовых  
колец  
(для Моуэйдов)



8 жетонов  
дальнего космоса  
(двухсторонние)



30 жетонов  
межпространства,  
по 4 набора для 1–4 игроков  
(с кораблём, с планетой, с пустотой)



9 планшетов  
исследования  
(двухсторонние)

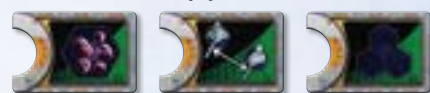


Все компоненты  
дополнения  
помечены этой  
иконкой —

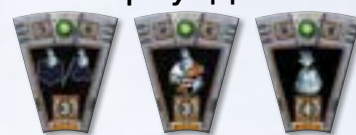
4 усилителя раунда



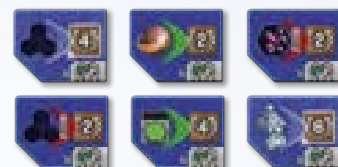
3 жетона финального  
подсчёта



3 жетона целей  
раунда



6 жетонов передовых  
технологий



12 жетонов стандартных  
технологий, по 4:



8 жетонов федераций  
(с золотой рамкой)



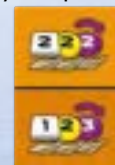
4 жетона  
планет типа  
газя



12 жетонов  
действий



1 накладка  
на область  
экономики  
(двухсторонняя)



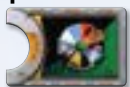
1 накладка для  
планетарного  
института  
Лантидов,  
для 1–3 игроков  
(двухсторонняя)



### Исправленные жетоны

(замените ими соответствующие  
жетоны из базовой игры)

1 жетон финального подсчёта



4 жетона стандарт-  
ных технологий



1 жетон передо-  
вой технологии

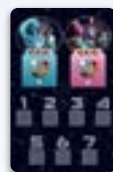


### Памятки игроков

1 карта порядка  
хода с перечнем  
действий на  
обороте



1 карта терраформи-  
рования для Моуэйд-  
дов/Тинкероидов с  
перечнем действий  
на обороте



### Компоненты автомы

3 жетона кораблей для автомы



1 памятка по  
терраформиро-  
ванию



### Строения и другие игровые компоненты (в каждом новом цвете)

Бирюзовые, розовые



8 шахт



4 торговых  
аванпоста



3 научные  
лаборато-  
рии



2 академии



1 планетар-  
ный институт



3 Гайя-  
формера



7 фишек  
игрока



25 спутников

27 исследова-  
тельских шаттла



(3х 9 цветов)



4 фишки кредитов



2 фишки руды



2 фишки знаний

## ВСТУПЛЕНИЕ

Это дополнение дает вам больше возможностей и вариантов для игры в «Проекте „Гайя“».

В галактике были обнаружены огромные заброшенные космические корабли, свидетельствующие о существовании высокоразвитых цивилизаций, которые были забыты с течением времени.

Ваша задача — исследовать эти космические корабли и узнать секреты их цивилизаций.

Вы также можете выбрать одну из 4 новых цивилизаций.

Новые цивилизации начинают игру на астероидах или протопланетах — двух новых типах планет, которые также можно колонизировать.

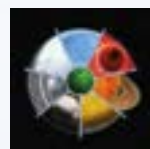
Эти новые типы планет можно найти по всей галактике.

## ПЕРЕД ПЕРВОЙ ИГРОЙ С ДОПОЛНЕНИЕМ

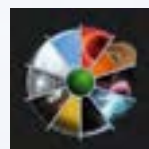
Перед тем как вы начнёте играть с этим дополнением, замените **исправленными жетонами** все компоненты **базовой игры** с изображением «Типы колонизированных вами планет» (см. справа).

Отсортируйте жетоны межпространства на комплекты, соответствующие указанному на них числу игроков. Для игры вам понадобится только один комплект, соответствующий числу игроков.

Добавьте в общий запас дополнительные жетоны планеты типа гайя и жетоны действий. Замешайте новые жетоны усилителя раунда, финального подсчёта, целей раунда и передовых технологий в соответствующие жетоны базовой игры. **Не замешивайте** новые жетоны стандартных технологий (они помещаются на корабли потерянного флота). Подготовьте жетоны усилителя раунда, финального подсчёта, целей раунда, стандартных и передовых технологий по обычным правилам. Компоненты из дополнения подчиняются правилам базовой игры за исключением изменений, описанных в данных правилах этого дополнения.



Изображение  
базовой игры



Изображение  
дополнения

Это новое изображение показывает все 11 типов планет (включая затерянную планету получаемую на 5 уровне области «Навигация»). На нём по-прежнему представлены различные типы планет, которые вы можете колонизировать.



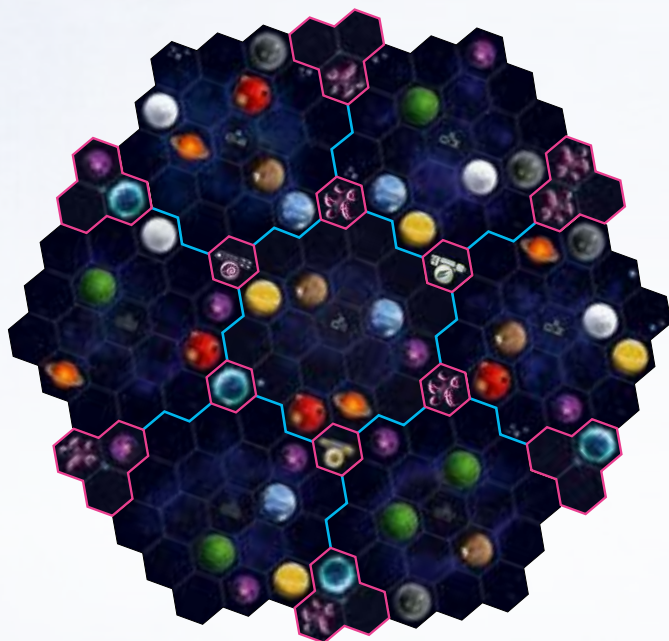
Однако на изображении домашних планет показано только 7 типов, по числу цивилизаций в базовой игре. Вы увидите это изображение на планшетах новых цивилизаций.

# ИЗМЕНЕНИЯ В ПОДГОТОВКЕ К ИГРЕ

## ВИДОИЗМЕНЯЕМОЕ ИГРОВОЕ ПОЛЕ

Подготовьте игровое поле как указано ниже. Последний по порядку хода игрок, при желании, может свободно вращать космические сектора (но не жетоны дальнего космоса), чтобы добиться наиболее справедливого расположения планет.

**ПОДГОТОВКА ДЛЯ 2 ИГРОКОВ** Используйте **космические сектора с 01 по 07**. Сектора 05, 06 и 07 поверните оборотом вверх (номер сектора в виде чёрной цифры с белой обводкой). Выберите один из секторов с 01 по 04 случайным образом и разместите его в центр стола. Разместите остальные 6 секторов в произвольном порядке вокруг него. Не совмещайте их в



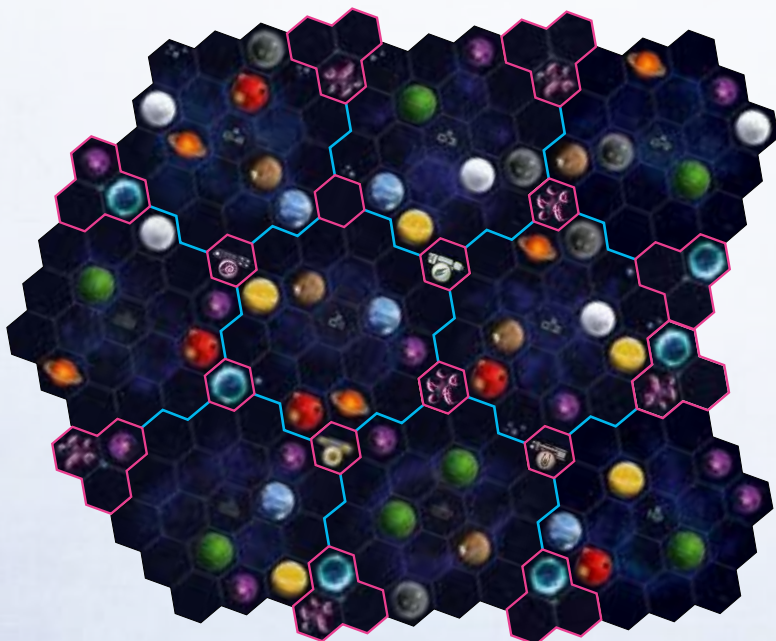
соответствии с базовой игрой, а вместо этого сдвиньте каждый из них на один гекс влево или вправо, чтобы каждый внешний сектор граничил только с двумя гексами внутреннего сектора. Это позволит создать 6 пустых областей размером в один гекс вокруг внутреннего сектора (см. рисунок слева).

Возьмите **6 жетонов межпространства**, соответствующие числу игроков, и разместите их случайным образом в каждую пустую область. Жетоны с космическими кораблями должны быть минимум в 5 гексах друг от друга (поочерёдно размещайте жетоны с космическими кораблями и без них).

Разместите **жетоны дальнего космоса с 11 по 16** случайной стороной вверх в промежутки между внешними секторами.

**Примечание:** если вы используете жетон финального подсчёта «Наибольшее число колонизированных астероидов», тогда у вас должно быть как минимум 6 астероидов на игровом поле. Если это не так, переверните жетон дальнего космоса с номером 16.

**ПОДГОТОВКА ДЛЯ 3 ИГРОКОВ** Используйте все **космические сектора с 01 по 10**, кроме 08 (верните сектор 08 в коробку). Сектора 05, 06 и 07 поверните оборотом вверх (номер сектора в виде чёрной цифры с белой обводкой). Выберите один из секторов с 01 по 04 случайным образом и разместите его в центр стола. Разместите 6 секторов из оставшихся 8 в произвольном



порядке вокруг него. Не совмещайте их в соответствии с базовой игрой, а вместо этого сдвиньте каждый из них на один гекс влево или вправо, чтобы каждый внешний сектор граничил только с двумя гексами внутреннего сектора. Это позволит создать 6 пустых областей размером в один гекс вокруг внутреннего сектора. Затем разместите 2 оставшихся сектора сместив их на один гекс тем же способом (см. рисунок слева).

Возьмите **8 жетонов межпространства**, соответствующие числу игроков, и разместите их случайным образом в каждую пустую область. Убедитесь, что жетоны с космическими кораблями не находятся в пределах 3 гексов друг от друга. Т.е. они не должны выкладываться в соседние пустые области.

Возьмите **8 жетонов дальнего космоса** и разместите их случайной стороной вверх в промежутки между внешними секторами. Разместите 2 жетона дальнего космоса в промежутки между двумя последними выложенными космическими секторами.

## Жетоны межпространства

Лицевая сторона

Оборот



Жетон с кораблём  
потерянного флота



Жетон с планетой  
(протопланета, астероид)

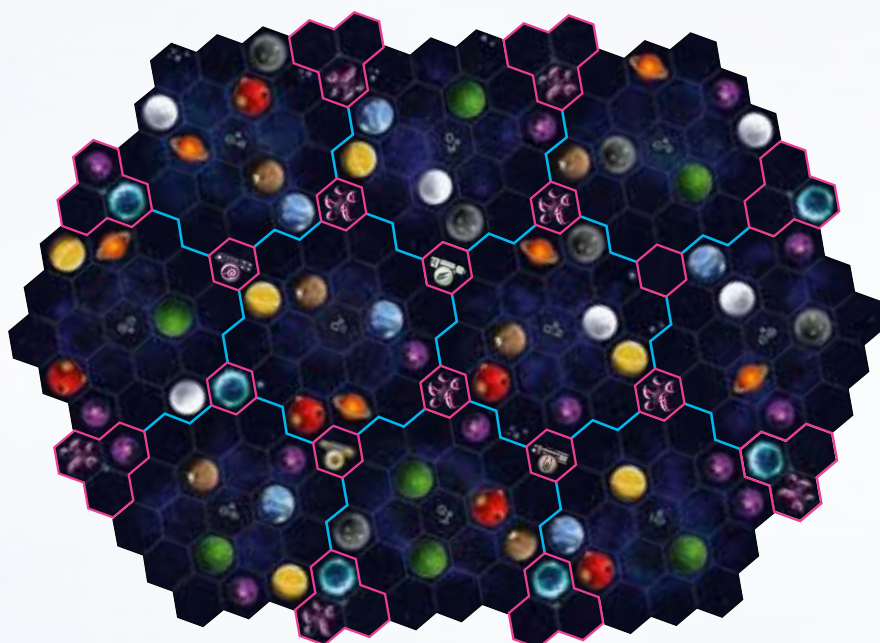


Пустой  
жетон



Используйте комплект жетонов  
соответствующий числу игроков

**ПОДГОТОВКА ДЛЯ 4 ИГРОКОВ** Используйте все **10 космических секторов**. Сектора 05, 06 и 07 поверните лицом вверх (номер сектора в виде белой цифры). Выберите случайным образом из секторов с 01 по 04 два и разместите их в центр стола рядом друг с другом. Не совмещайте их в соответствии с базовой игрой, а вместо этого сместите на один гекс вверх или вниз,



чтобы они граничили друг с другом только двумя гексами. Разместите оставшиеся 8 секторов в произвольном порядке вокруг них так, чтобы они граничили только с двумя гексами внутреннего сектора. Это позволит создать 10 пустых областей размером в один гекс вокруг внутренних секторов (см. рисунок слева).

Возьмите **10 жетонов межпространства**, соответствующие числу игроков, и разместите их случайным образом в каждую пустую область. Убедитесь, что жетоны с космическими кораблями не находятся в пределах 3 гексов друг от друга. Т.е. они не должны выкладываться в соседние пустые области.

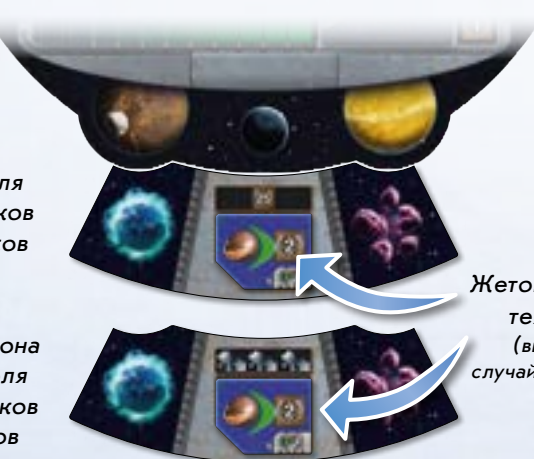
Возьмите **8 жетонов дальнего космоса** и разместите их случайной стороной вверх в промежутки между внешними секторами.

## ПОДГОТОВКА ПОЛЕЙ

Поле для  
подсчёта очков

Расширение поля  
для подсчёта очков  
для 2/3/4 игроков

Оборотная сторона  
расширения поля  
для подсчёта очков  
для 3/4 игроков



Жетон передовой  
технологии  
(выбирается  
случайным образом)

Возьмите **расширение поля для подсчёта очков**.

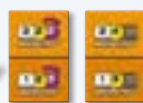
Когда вы играете вдвоём всегда используйте сторону с **изображением 25 ПО**.

В первых партиях, при игре втроём или вчетвером, используйте сторону с **изображением 3 исследовательских шаттлов**. В последующих партиях вы можете использовать случайную сторону.

Разместите расширение поля для подсчёта очков под полем для подсчёта очков и положите на него один случайный **жетон передовой технологии**.



**Поле исследований**



**Накладка на область экономики**  
(размещается случайной стороной)

**Накладка колонизации для новых типов планет**

Разместите **накладку колонизации для новых типов планет** на **поле исследований** так, чтобы она накрыла собой все **действия ККИ**.

Разместите **накладку на область экономики** случайной стороной вверх так, чтобы она накрыла собой 3 и 4 уровни исследования области «Экономика».

## КОРАБЛИ ПОТЕРЯННОГО ФЛОТА

Корабли потерянного флота представлены 4 планшетами. Когда в правилах текущего раздела говорится о «космических кораблях», то имеются ввиду эти планшеты, а не жетоны межпространства с изображением космических кораблей на них.

### 2 ИГРОКА

Космический корабль «Rebellion»  не используется, поэтому верните его в коробку. Поместите оставшиеся космические корабли рядом с игровым полем.

### 3—4 ИГРОКА

Поместите все 4 космических корабля рядом с игровым полем.

Вы можете разместить космические корабли либо в разных местах на столе так, чтобы они находились рядом с соответствующими им жетонами космических кораблей, либо все в одном месте.



Разместите **новые жетоны стандартных технологий** случайным образом на соответствующих ячейках космических кораблей (как в базовой игре). При игре вдвоём, уберите неиспользованные жетоны стандартных технологий в коробку.



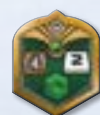
Возьмите случайные **жетоны артефактов** в количестве равном числу игроков и поместите их на соответствующие ячейки космического корабля «Twilight» . Все неиспользованные жетоны артефактов уберите в коробку.



Возьмите 4 новых случайных **жетона федерации** и разместите их на соответствующих ячейках космических кораблей. При игре вдвоём используются только 3 корабля, поэтому возьмите и разместите 3 новых случайных жетона. Все неиспользованные жетоны федераций уберите в коробку.



**Жетон артефакта**  
(выбирается случайным образом)



**Жетон федерации**  
(выбирается случайным образом)



#### «Twilight» — космический корабль Наутилаков

Наутилаки были легендарным видом исследователей космоса, которые упоминаются в ранних записях Фираксов. В них говорится, что они были способны совершать удивительные космические прыжки. А сейчас стало известно, что они смогли превратить очаровательные личные вещи в артефакты.



#### «Rebellion» — космический корабль директората Во'Крон

Говорят, что Во'Кроны были мастерами в использовании возможностей искусственного интеллекта. Считается, что именно они изначально создали ККИ, что дало им огромное преимущество как в технологическом, так и в экономическом плане. Предполагается, что этот корабль является грузовым судном, которое первоначально использовалось для перевозки ККИ.



#### «TF Mars» — космический корабль Федерации Гайя

Говорят, что Федерация Гайя разработала первый гайя-формер, в дополнение к другим технологиям, основанным на межпространственной квантовой механике. Они также считаются пионерами планетарного терраформирования.



#### «Eclipse» — космический корабль империи Эридана

Империя Эридана берет свое начало с Эпсилон Эридан. Эта высокоразвитая цивилизация обладала целым рядом необычных технологий. Со временем их некогда обширная империя распалась на множество разрозненных держав, которые стали настолько технологически разными, что теперь существует множество различных фракций, утверждающих, что они произошли от эриданцев. Геодены и Бал-Т'Акки происходят от них.

## ВЫБОР ЦИВИЛИЗАЦИИ

В этом дополнении присутствуют 4 новые цивилизации.

Эти 4 цивилизации имеют следующие общие черты:

- Все они начинают игру только с одним строением (Тинкероиды с планетарным институтом; все остальные с одной шахтой).
- Их стартовые строения размещаются на астероидах или протопланетах (информация о новых типах планет приведена в описании действия «Построить шахту» на стр. 10).
- У них нет родных типов планет, поэтому им, как и другим цивилизациям, для колонизации астероидов и протопланет сначала нужно их терраформировать.
- Добавлено два новых набора цветных компонентов (бирюзовый и розовый) для новых цивилизаций.

Особенности новых цивилизаций описаны в приложении на стр. 13.

Краткая информация о всех 18 цивилизациях, которая поможет вам с их выбором, представлена на стр. 16.



У Тинкероидов и Моуэйдов число этапов терраформирования для колонизации планет из базовой игры в каждой партии может быть разным. Это значение определяется после того, как все цивилизации выполнили этап подготовки к игре.

Распределение следующее: 3 этапа терраформирования для колонизации одних 3-х типов планет (в число которых всегда входят родные типы планет цивилизаций из базовой игры, участвующие в партии), и 1 этап для других 3-х типов планет.

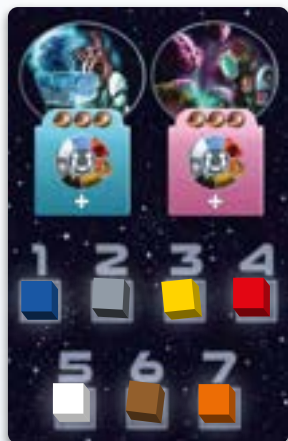


**Перед** выбором цивилизаций, заполните **карту терраформирования** для Моуэйдов/Тинкероидов: возьмите 7 спутников каждого цвета из **базовой игры** и в случайном порядке поместите их на все 7 ячеек карты. Таким образом определяется тип планет с 3 этапами терраформирования, в случае игры не с 3 цивилизациями из базовой игры.

**После** выбора цивилизаций, если Моуэиды и Тинкероиды в игре, поместите на соответствующие ячейки на карте терраформирования ещё по одному спутнику за каждую цивилизацию из **базовой игры**, участвующую в партии (см. пример ниже). **После** выбора цивилизаций, если Моуэиды и/или Тинкероиды в игре, они делают следующее:

- Берут с карты терраформирования спутник каждой цивилизации из **базовой игры**, участвующей в партии, и помещают каждый из них на свободные ячейки с 3 этапами терраформирования на своём планшете цивилизации.
- В порядке хода, Моуэиды и Тинкероиды заполняют на своём планшете цивилизации остальные свободные ячейки с 3 этапами терраформирования, беря оставшиеся спутники с карты терраформирования, начиная с наименьшего числа (см. пример ниже).

### Пример



В начале партии с 3 игроками заполняется карта терраформирования (см. слева). 1-ый игрок выбирает Тинкероидов, 2-ой Бескодов, а 3-ий Моуэйдов\*. Серый спутник (Бескодов) тип планеты с 3 этапами терраформирования для Тинкероидов и Моуэйдов, поэтому они берут по серому спутнику с карты и помещают на соответствующую ячейку своего планшета цивилизаций.

После этого, Тинероиды берут синий и жёлтый спутник (поскольку это наименьшие оставшиеся номера) и кладут на оставшиеся 2 ячейки с 3 этапами терраформирования на своём планшете цивилизаций. Моуэиды берут красный и белый спутник (наименьшие оставшиеся номера).



После выбора цивилизаций, возьмите планшет исследования, соответствующий вашей цивилизации. Положите его рядом с вашим планшетом цивилизаций.

### 2 ИГРОКА

Поместите 2 из 3 исследовательских шаттла вашего цвета на соответствующие ячейки вашего планшета исследования. Оставшийся шаттл верните в коробку.

### 3—4 ИГРОКА

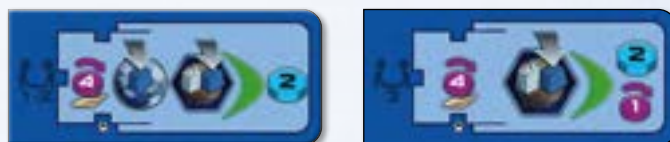
Поместите все 3 исследовательских шаттла вашего цвета на соответствующие ячейки вашего планшета исследования.



Стоимость размещения исследовательского шаттла на планшете корабля потерянного флота указана в левой части планшета исследования, а изменения в особенностях цивилизации в верхней.

Существует несколько изменений в подготовке к игре некоторых цивилизаций: Ивиты начинают игру с 2 фишками энергии в зоне I и 2 фишками энергии в зоне II, а у Бескодов в начале партии 3 знания.

У Лантидов изменение касается фазы дохода, во время которой они получают 1 фишку энергии в зону I.



Если в партии с менее чем 4 игроками участвуют Лантиды, то они располагают **накладку для планетарного института** на своём планшете цивилизации стороной, соответствующей числу игроков. Сторона для 1-2 игроков позволяет получать 2 знания каждый раз, когда они строят шахту на колонизированной соперником планете или на родном типе планеты, даже если не используют своё свойство цивилизации. Сторона для 3 игроков позволяет им заряжать 1 единицу энергии каждый раз, когда они строят шахту на колонизированной соперником планете.

## РАЗМЕЩЕНИЕ НАЧАЛЬНЫХ СТРОЕНИЙ

Включает в себя 3 этапа:

- 1) Все игроки, выбравшие цивилизации из базовой игры, за исключением Ивитов: поместите свои 2 или 3 (у Ксеносов) шахты по обычным правилам.
- 2) Все игроки, выбравшие одну из новых цивилизаций из дополнения: в порядке хода, начиная с первого игрока и далее по часовой стрелке, поместите своё строение.
- 3) Ивиты: когда все остальные игроки разместят свои строения, поместите ваш планетарный институт.

# НОВЫЕ ДЕЙСТВИЯ

## 11) ИССЛЕДОВАТЬ КОРАБЛЬ ПОТЕРЯННОГО ФЛОТА

Исследование космических кораблей потерянного флота открывает вам дополнительные возможности.

Каждое исследование космических кораблей подчиняется следующим правилам:

- Целевой космический корабль должен быть в пределах досягаемости от одной из ваших планет. Вы можете использовать ККИ и специальные действия для увеличения дальности этого действия, точно так же как вы это делаете для увеличения дальности действий «Построить шахту» или «Начать проект „Гайя“».
- Вы должны иметь исследовательский шаттл на вашем планшете исследований. Вы не можете иметь более одного исследовательского шаттла на планшете корабля потерянного флота.



- Поместите исследовательский шаттл на свободную ячейку для шаттлов с наименьшим номером. Если вы не первая цивилизация, исследовавшая этот корабль, немедленно зарядите столько единиц энергии, сколько указано на этой ячейке для шаттлов.

- Оплатите стоимость отправки своего исследовательского шаттла. Обычно она составляет 5 ПО.



**Таклоны**, в дополнение к обычной стоимости, должны поместить свой камень разума в свою зону гайя.

**Невлы** и **Итары**, в дополнение к обычной стоимости, должны сбросить 1 фишку энергии, вернув её в запас.

**Бал-Т'Аки** должны заплатить 7 ПО вместо 5 ПО.

Космический корабль исследуется, а не колонизируется. Когда вы определяете досягаемость в последующих ходах, то никогда не выбираете в качестве точки отсчёта исследованный вами корабль. Только ближайшие колонизированные вами планеты (и космические станции у Ивитов) подходят для этого.

### Пример

Поскольку базовая дальность Таклонов равна 2, они должны потратить 1 ККИ чтобы исследовать космический корабль «Eclipse».



Они тратят 5 ПО (обычная стоимость) и помещают свой камень разума в свою зону гайя (дополнительная стоимость у Таклонов, указанная на их планшете исследований), чтобы разместить свой исследовательский шаттл на соответствующей ячейке планшета корабля. Они немедленно заряжают 2 единицы энергии (как указано на ячейке).

## 12) ИССЛЕДОВАТЬ АРТЕФАКТ

Если вы исследовали космический корабль «Twilight», то можете изучить найденные там артефакты.

Сбросьте 6 фишек энергии из энергозон I, II и III в любом сочетании и немедленно получаете один жетон артефакта, находящийся на этом космическом корабле.



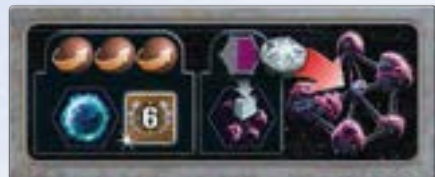
О жетонах артефактов рассказано в приложении VII на стр. 15.

# ИЗМЕНЕНИЯ ДЕЙСТВИЙ БАЗОВОЙ ИГРЫ

## 1) ПОСТРОИТЬ ШАХТУ

На накладке колонизации для новых типов планет, которая накрывает действия ККИ на поле исследований, содержится информация о новых вариантах терраформирования.

**ПРОТОПЛАНЕТА** Любой цивилизации требуется 3 этапа терраформирования для того, чтобы поместить свою шахту на этом новом типе планеты. Построив свою шахту на протопланете, немедленно получите 6 ПО. Если вы начинаете игру на прото-



планете, то не получаете ПО за размещение своего строения на ней.

**АСТЕРОИД** Для того, чтобы построить шахту на этом новом типе планеты, у вашей цивилизации должен быть доступный гайяформер. Гайяформер, использованный для колонизации астероида, становится вам недоступен до конца игры. Вместо того, чтобы разместить гайяформер на изображение астероида на поле, поместите его на соответствующую область на накладке колонизации. У этой области нет ограничений на число находящихся там гайяформеров. Вы не тратите 2 кредита и 1 руду за строительство этой шахты.

*Для колонизации разбросанных в космосе астероидов, их нужно собрать близко друг к другу, но при этом держать на достаточном расстоянии, чтобы они не столкнулись. Для этого требуется огромное количество энергии, которой обеспечивает гайяформер. Из-за высоких энергозатрат его энергоблок находится в постоянном перегруженном состоянии, поэтому, после окончания процесса колонизации, гайяформер больше не может быть использован, кроме как в качестве детской площадки.*

## 3) ПЕРЕСТРОИТЬ СУЩЕСТВУЮЩЕЕ СТРОЕНИЕ

Если вы исследовали какой-либо космический корабль потерянного флота, вам становятся доступны новые жетоны стандартных технологий в дополнение к тем, что расположены на поле исследований.



Если у вас есть исследовательский шаттл на космическом корабле потерянного флота, то при перестройке строения в научную лабораторию или академию, можете взять лежащий там жетон стандартной технологии и продвинуться в любой области исследования по вашему выбору.

О новых жетонах технологий подробнее рассказано в приложении V на стр. 15.

Вам так же доступен 1 дополнительный жетон передовой технологии. Для его получения не обязательно удовлетворять первому условию получения жетонов передовых технологий (ваш жетон игрока должен находиться на 4 или 5 уровне области исследования).



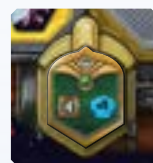
Вместо этого вам нужно удовлетворять условию на **расширении поля для подсчёта очков** (в зависимости от его стороны, это может быть наличие минимум 25 ПО или исследовать 3 различных корабля потерянного флота).

Второе и третье условие получения жетонов передовых технологий (перевернуть жетон федерации и накрыть жетоном передовой технологии один из ваших жетонов стандартных технологий) остаются в силе.

## 4) СОЗДАТЬ ФЕДЕРАЦИЮ

При создании федерации нельзя размещать спутники на жетонах с изображением космических кораблей.

Если вы исследовали какой-либо космический корабль потерянного флота, вам становятся доступны новые жетоны федераций в дополнение к тем, что находятся в запасе.



Если у вас есть исследовательский шаттл на космическом корабле потерянного флота с лежащим там жетоном федерации, то при создании федерации вы можете взять этот жетон федерации.

## 6) ДЕЙСТВИЯ ЭНЕРГИИ И ККИ

Ячейки действий ККИ на поле исследований не доступны, поскольку накрыты накладкой колонизации.

Если вы исследовали какой-либо космический корабль потерянного флота, то до конца игры вам становятся доступны соответствующие ячейки действий.



На космических кораблях вы получаете доступ к действиям ККИ, действиям энергии и двум новым типам действий: действия знания и действия кредиты. Для выполнения большинства действий энергии вам придется тратить не только энергию, но и дополнительные ресурсы.

Если у вас есть исследовательский шаттл на космическом корабле потерянного флота, то вы можете выполнить доступное на нём действие, не закрытое жетоном действия, оплатив его стоимость. Положите жетон действия на эту ячейку.

Эффекты ячеек новых действий описаны в приложении II на стр. 13-14

## 7) СПЕЦИАЛЬНЫЕ ДЕЙСТВИЯ

На планшете исследований Космогигантов и Глинов присутствует специальное действие, которое может быть выполнено только раз в раунд. Вы не можете сочетать это специальное действие с другим действием.



### ГЛИНЫ

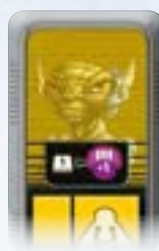
В качестве специального действия они могут выполнить действие «Построить шахту», «Начать проект „Гайя“» или «Исследовать корабль потерянного флота» с базовой дальностью, увеличенной на 2. В остальном они следуют обычным правилам по этим действиям.



### КОСМОГИГАНТЫ

В качестве специального действия они могут выполнить действие «Построить шахту» с двумя бесплатными этапами терраформирования, чтобы сделать планету пригодной. Они могут заплатить руду за дополнительный этап терраформирования.

## 9) СВОБОДНЫЕ ДЕЙСТВИЯ



### КСЕНОСЫ

В качестве свободного действия они могут потратить 1 руду, чтобы получить 1 фишку энергии в зону III.

Ищете дополнительную информацию или чего-то не хватает?  
<https://capstone-games.com/board-games/gaia-project-the-lost-fleet>



© 2024 Feuerland  
 Verlagsgesellschaft mbH  
 Nassaustr. 3  
 65719 Hofheim am Taunus

[www.feuerland-spiele.de](http://www.feuerland-spiele.de)



Capstone Games  
 2 Techview Drive, Suite 2  
 Cincinnati, OH 45215

[www.capstone-games.com](http://www.capstone-games.com)

Версия 1.0

## ИЗМЕНЕНИЯ В СОЛО РЕЖИМЕ

Вы так же можете играть против искусственного соперника Автома с этим дополнением.

В целом, Автома работает так же, как в базовой игре, но с несколькими изменениями, описанные в правилах ниже.

**Примечание:** Автома для базовой игры была разработана Automa Factory.

Адаптация правил Автомы для этого дополнения производилась без привлечения Automa Factory.

Автома не может играть за новые цивилизации из этого дополнения.

### ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Используйте подготовку игрового поля для 2 игроков на стр. 4 этих правил. Поверните всё поле так, чтобы сектора сформировали горизонтальный ряд из 5 гексов наверху.

Примените изменения в подготовке, перечисленные ниже:

- Возьмите 6 жетонов межпространства для соло-режима. Верните «Twilight» обратно в коробку. Жетоны артефактов не используются в соло-режиме, поэтому верните в коробку их тоже. Положите оставшиеся 3 планшета кораблей рядом с игровым полем. Разместите новые жетоны стандартных технологий и жетоны федераций случайным образом на соответствующих ячейках 3 кораблей.
- Автома имеет **3 исследовательских шаттла**.
- Не размещайте **накладку колонизации для новых типов планет** на область действий ККИ. Положите её рядом с игровым полем. Разместите на области действий ККИ **3 жетона кораблей для автомы**. Выберите случайным образом один из них и разместите стороной с действиями вверх. Это означает, что Автома уже исследовала этот корабль. Остальные 2 жетона разместите стороной с кораблём вверх. Эти жетоны кораблей автомы должны размещаться на области действий ККИ в следующем порядке.



«TF Mars» (справа) выбран случайным образом для размещения стороной с действиями вверх. Остальные 2 корабля лежат стороной с кораблём вверх.

Сторона с кораблём вверх считается как 1 вариант для действия Автомы «Энергия/ККИ». Сторона с действиями считается как 0-3 варианта (учитываются только пустые ячейки) для действия Автомы «Энергия/ККИ». Когда вы или Автома используете действие на корабле, положите фишку энергии на соответствующую ячейку на **жетоне корабля автомы**.

Сторона с кораблём вверх считается как 1 вариант для действия Автомы «Энергия/ККИ». Сторона с действиями считается как 0-3 варианта (учитываются только пустые ячейки) для действия Автомы «Энергия/ККИ». Когда вы или Автома используете действие на корабле, положите фишку энергии на соответствующую ячейку на **жетоне корабля автомы**.



Автома выбирает действие энергии/ККИ для «4-ой справа» иконки и исследует «Eclipse».

# ИЗМЕНЕНИЯ ДЕЙСТВИЙ АВТОМЫ

## ПОСТРОИТЬ ШАХТУ

### 3. Решающий фактор

- в. Для новых типов планет: для колонизации астероидов требуется 2 этапа терраформирования, а для протопланет – 3 этапа терраформирования (см. новую памятку по терраформированию).

Жетоны финального подсчёта добавляют дополнительные решающие факторы, которые перечислены в таблице ниже (36).

|                                                                                                |                                                                                                                                                                                                                               |
|------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Больше всего колонизированных астероидов                                                       | (i) Планета типа астероид.<br>(ii) Ближайшая планета к неcolonизированному астероиду.                                                                                                                                         |
| Больше всего секторов дальнего космоса, в которых есть хотя бы 1 колонизированная вами планета | (i) Планеты в секторах дальнего космоса, в которых у Автомы нет колонизированных планет.<br>(ii) Ближайшие планеты к неcolonизированным планетам в секторах дальнего космоса, в которых у Автомы нет колонизированных планет. |

## ПЕРЕСТРОЙКА

### 3. Решающий фактор:

Если жетон финального подсчёта «Наибольшее расстояние между планетарным институтом и одной из ваших академий» в игре, то для «Подходящих вариантов» используйте эти «Решающие факторы» перед теми, что указаны в базовой игре:

#### 2б. Перестроить шахту в торговый аванпост:

Если Автома уже построила планетарный институт, но ещё ни одной академии, выберите шахту, которая находится дальше всех от планетарного института.

#### 2г. Перестроить торговый аванпост в научную лабораторию:

Выберите торговый аванпост, который находится дальше всех от планетарного института.

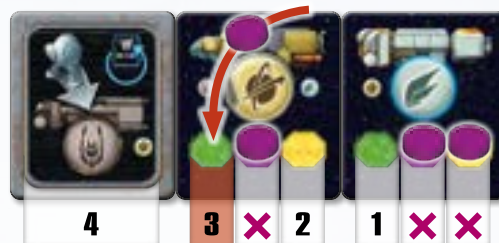
## ЭНЕРГИЯ / ККИ

### 2. Подходящие варианты:

- Любое действие энергии на поле исследований не накрытое жетоном действия.
- Любой жетон корабля автомы лежащий стороной с кораблём вверх.
- Любая ячейка на жетоне корабля автомы лежащий стороной с действиями вверх (энергия, ККИ, знания, кредиты) не накрытая фишкой энергии.

### 4. Выполнение действия:

- а. Если это действие энергии из базовой игры, положите жетон действия на выбранное действие. Никаких преимуществ от этого действия Автома не получает.
- б. Если это действие жетона корабля для автомы, лежащий стороной с кораблём вверх, то Автома бесплатно исследует этот корабль (действие 11). Поместите исследовательский шаттл Автомы на этот корабль и переверните этот жетон корабля для автомы на сторону с действиями. Отметьте на нём соответствующие ячейки фишкой энергии, если вы использовали какие-либо действия ранее.
- в. Если это действие жетона корабля для автомы, лежащий стороной с действиями вверх, положите на него фишку энергии. Это поможет определить дальнейшие действия Автомы. Если слева от этого действия на том же жетоне корабля есть свободная ячейка, поместите фишку энергии и туда тоже. Затем поместите жетон(ы) действия на соответствующую(ие) ячейку(и) на этом корабле. Никаких преимуществ от этого действия Автома не получает.



Используя «3-е справа» действие энергии/ККИ, Автома выбирает действие ККИ на «Eclipse» и кладёт на эту ячейку фишку энергии.

В конце раунда уберите все жетоны действия и фишки энергии.

## УРОВНИ СЛОЖНОСТИ

Когда настраиваете уровень сложности Автомы в этом дополнении, используйте правила составления колоды карт решений из базовой игры и установите следующее значение ПО для неё:

|                    |                       |
|--------------------|-----------------------|
| <b>Крохтома:</b>   | 0 ПО (без изменений)  |
| <b>Автома:</b>     | 15 ПО                 |
| <b>Автомище:</b>   | 20 ПО                 |
| <b>Неверотома:</b> | 25 ПО                 |
| <b>Кошмартома:</b> | 10 ПО (без изменений) |

# СОЗДАТЕЛИ ИГРЫ

**Gaia Project — The Lost Fleet** создана Helge Ostertag и Jens Drögemüller.

Иллюстрации и графическое оформление Dennis Lohausen. Эти правила написаны Bastian Winkelhaus и Stephan Rink, который также является редактором и продюсером данной игры.

Мы хотим поблагодарить Ursula Steinhoff за вёрстку, Translation Circus за перевод и дополнительную вёрстку, Nathan Morse за корректуру, Christof Tisch и Inga Keutmann за помощь в редактурах, нашу блестящую команду тестировщиков в которую входят Andreas Estensen, Nils Lindkvist, Jimmy Flumé, Göran Kero, Tonje Lindmark, David Johansson и Joakim Häggglund — за наши плейтесты и предложения по компонентам. Joe Farrell, Monrad Pedersen и команду Automa Factory за их бесценные идеи для соло-режима. А так же особая благодарность за множество плейтестов: Florian Schlusnus, Johannes Grimm, Sascha Huning, Alexander Fendt, Florian Bücherl, Christian Blatakes и Jonas Egel. Перевод на русский — frogu.

# ПРИЛОЖЕНИЯ

## ПРИЛОЖЕНИЕ I: НОВЫЕ ЦИВИЛИЗАЦИИ

### ТИНКЕРОИДЫ Тип планеты: Астероид

**Свойство:** вы начинаете игру с планетарным институтом вместо 2 шахт, который размещается во время 2-ого этапа размещения начальных строений. Вам требуется 3 этапа терраформирования для колонизации одних 3-х типов планет из базовой игры, и 1 этап — для других 3-х типов планет из базовой игры (см. раздел «Выбор цивилизации»). Планету типа гайя можно сделать пригодной, потратив 2 ККИ. Тинкeroиды имеют 6 различных жетонов ремесла, 3 из которых могут быть использованы в раундах с 1 по 3, а остальные 3 в раундах с 4 по 6. В начале каждого раунда выберите 1 жетон ремесла, который может быть использован в текущем раунде, и положите его на свой планшет цивилизации. В конце каждого раунда удалите этот жетон из игры (каждый жетон используется всего раз).



*Этот жетон ремесла может быть выбран в начале первых 3-х раундов и использован для выполнения действия «Построить шахту» с одним бесплатным этапом терраформирования.*

**Планетарный институт:** раз в раунд в качестве специального действия вы можете выполнить действие жетона ремесла.

### ДАРКАНИАНЕ Тип планеты: Астероид

**Свойство:** вы начинаете игру с 1 шахтой вместо 2, которая размещается во время 2-ого этапа размещения начальных строений. Вам требуется 1 этап терраформирования для превращения стандартной планеты в пригодную. Планету типа гайя можно сделать пригодной, потратив 2 ККИ.

**Планетарный институт:** колонизировав 1-ую планету в новом космическом секторе или дальнем космосе немедленно получите 2 кредита и 1 знание. Межпространство не считается сектором.

### МОУЭЙДЫ Тип планеты: Протопланета

**Свойство:** вы начинаете игру с 1 шахтой вместо 2, которая размещается во время 2-ого этапа размещения начальных строений. Вы начинаете с исследовательским шаттлом на корабле «T F Mars» . Вам требуется 3 этапа терраформирования для колонизации одних 3-х типов планет из базовой игры, и 1 этап — для других 3-х типов планет из базовой игры (см. раздел «Выбор цивилизации»).

**Планетарный институт:** один раз за раунд в качестве действия вы можете поместить силовое кольцо на планету с одним из ваших строений без силового кольца (при необходимости, поднимите это строение, положите кольцо на эту планету и верните это строение обратно на эту планету). Это кольцо увеличивает энергоёмкость этого строения на 2.

### КОСМОГИГАНТЫ Тип планеты: Протопланета

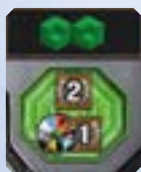
**Свойство:** вы начинаете игру с 1 шахтой вместо 2, которая размещается во время 2-ого этапа размещения начальных строений. Вам требуется 2 этапа терраформирования для превращения стандартной планеты в пригодную. На вашем планшете исследований имеется специальное действие «Построить шахту» с 2 бесплатными этапами терраформирования. Планету типа гайя можно сделать пригодной, потратив 2 ККИ.

**Планетарный институт:** перестроив аванпост в планетарный институт, немедленно получите жетон технологии на ваш выбор (стандартной или передовой). Следуйте правилам «Получение жетонов технологий» базовой игры.

## ПРИЛОЖЕНИЕ II: НОВЫЕ ЯЧЕЙКИ ДЕЙСТВИЙ



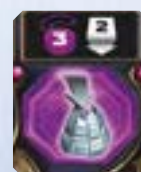
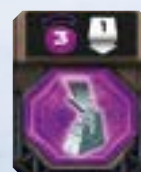
Выполнив это действие, немедленно получите 2 ПО, а также 1 дополнительное ПО за каждый ваш жетон стандартной технологии вне зависимости от того, закрыт он жетоном продвинутой технологии или нет.



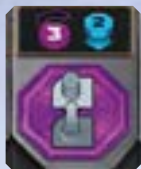
Остальные действия ККИ соответствуют тем, что были в базовой игре, но со следующими изменениями:

- Действие «Получить жетон технологии» теперь стоит 3 ККИ. Вы можете взять жетон стандартной технологии с корабля потерянного флота, если на нём есть ваш исследовательский шаттл.

- Базовое значение ПО за действие «Получить ПО за типы планет» снижено до 2 ПО, поскольку число типов планет увеличилось.
- Действием «Повторно получите бонусы жетона федерации» вы повторно получаете не только соответствующие ресурсы и ПО, но и все мгновенные эффекты этого жетона.



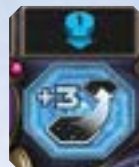
Для выполнения этого действия нужно дополнительно потратить 1 или 2 руды. Выполнив это действие, немедленно выполните действие «Перестроить существующее строение», которое позволяет вам бесплатно перестроить шахту в аванпост или аванпост в научную лабораторию.



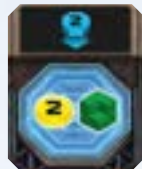
Для выполнения этого действия нужно дополнительно потратить 2 знания. Когда вы выполняете это действие, то немедленно продвиньтесь на один уровень в любой области исследования по вашему выбору. Правила для продвижения на 5-ый уровень не изменяются.



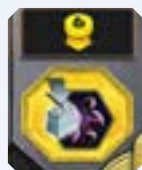
Выполнив это действие, немедленно выполните действие «Начать проект „Гайя”» без помещения фишек энергии в зону гайя и мгновенно преобразуйте нестабильную планету в планету типа гайя (это значит, что вы сможете построить на ней шахту одним из следующих действий и ещё раз в этом раунде использовать гайяформер). Нестабильная планета должна быть в пределах вашей досягаемости. Вы можете использовать ККИ для увеличения дальности этого действия.



Эти действия аналогичны действию энергии «Пройдите 1 этап терраформирования» и специальному действию «+3 к дальности» из базовой игры с тем лишь изменением, что стоимость первого теперь равна 3 кредита, а второго — 1 знание. Помните, что действие «+3 к дальности» вы можете использовать для выполнения действия «Исследовать корабль потерянного флота».



Выполнив это действие, немедленно получите указанные ресурсы.



Выполнив это действие, немедленно выполните действие «Построить шахту» на астероиде бесплатно. Вам не нужно сбрасывать (или даже иметь) гайяформер для этого. Астероид должен быть в пределах вашей досягаемости. Вы можете использовать ККИ для увеличения дальности этого действия.

## ПРИЛОЖЕНИЕ III: НОВЫЕ УСИЛИТЕЛИ РАУНДА

Помимо дополнительного дохода (1 руда, 3 кредита, 2 фишки энергии), усилители раунда дают вам следующие преимущества:



1 Вернув этот усилитель раунда во время действия «Пас», получите 3 ПО за каждый ваш гайяформер вне зависимости от того, находится ли он на вашем планшете цивилизации или выставлен на поле. Вы не получаете ПО за гайяформеры, которые находятся в запасе или были использованы для колонизации астероидов.

2 Вернув этот усилитель раунда во время действия «Пас», получите 1 ПО за каждый тип колонизированных вами планет.

3 Вернув этот усилитель раунда во время действия «Пас», получите 2 ПО за каждый сектор дальнего космоса в котором есть хотя бы 1 колонизированная вами планета (включая затерянную планету).

4 В качестве специального действия вы можете выполнить действие «Начать проект „Гайя”» без помещения фишек энергии в зону гайя и мгновенно преобразовать нестабильную планету в планету типа гайя (это значит, что вы сможете построить на ней шахту одним из следующих действий и ещё раз в этом раунде использовать гайяформер). Нестабильная планета должна быть в пределах вашей досягаемости. Вы можете использовать ККИ для увеличения дальности этого действия.

## ПРИЛОЖЕНИЕ VI: НОВЫЕ ЖЕТОНЫ ПОДСЧЁТА ОЧКОВ

### Жетоны целей раунда



Получайте 3 дополнительных ПО, когда вы строите шахту в космическом секторе или дальнем космосе, которые не были колонизированы вами ранее. Межпространство не считается сектором.

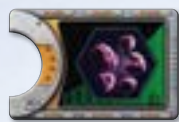


Получайте 3 дополнительных ПО, когда вы строите шахту на типе планеты, который не был колонизирован вами ранее.



Получайте 4 дополнительных ПО, когда вы перестраиваете ваше строение в научную лабораторию.

## Жетоны финального подсчёта



Больше всего колонизированных астероидов.



Наибольшее расстояние между планетарным институтом и одной из ваших академий. Для этого посчитайте самое большое расстояние по кратчайшему пути между этим двумя строениями (вы не получаете очки, если у вас нет хотя бы одного этого строения).



Больше всего секторов дальнего космоса, в которых есть хотя бы 1 колонизированная вами планета (включая затерянную планету).

## ПРИЛОЖЕНИЕ V: НОВЫЕ ЖЕТОНЫ ТЕХНОЛОГИЙ



Когда вы получили этот жетон технологии немедленно выполните действие «Построить шахту» с двумя бесплатными этапами терраформирования не платя за эту шахту. Вы можете заплатить руду за дополнительные этапы терраформирования и использовать ККИ для увеличения дальности этого действия.



Когда вы получили этот жетон технологии, немедленно получите ПО за каждый планетарный институт и/или академию, и за каждый сектор дальнего космоса в которых есть хотя бы 1 колонизированная вами планета (включая затерянную планету).



Ваша базовая дальность увеличивается на 1 до конца игры. Свойство перестает применяться, если этот жетон будет закрыт жетоном передовой технологии.



Когда вы выполняете действие «Пас», получите 2 ПО за каждый колонизированный вами астероид.

## ПРИЛОЖЕНИЕ VI: НОВЫЕ ЖЕТОНЫ ФЕДЕРАЦИЙ



Когда вы получили этот жетон федерации, немедленно получите 12 ПО. В отличие от аналогичного жетона федерации из базовой игры, этот жетон имеет зелёную сторону и может быть использован для получения жетона продвинутой технологии или продвижению на 5-ый уровень области исследования.



Когда вы получили этот жетон федерации немедленно выполните действие «Построить шахту» с неограниченной дальностью не платя за эту шахту. Вы должны заплатить руду за этапы терраформирования. За планеты типа Гайя вы должны заплатить нужное число ККИ.



Когда вы получили этот жетон федерации, немедленно получите жетон технологии на ваш выбор (стандартной или передовой). Следуйте правилам «Получение жетонов технологий» базовой игры.



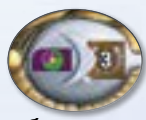
Когда вы получили этот жетон федерации немедленно выполните действие «Построить шахту» с тремя бесплатными этапами терраформирования не платя за эту шахту. Вы можете использовать ККИ для увеличения дальности этого действия.

## ПРИЛОЖЕНИЕ VII: АРТЕФАКТЫ



Когда вы получили этот артефакт, немедленно получите 7 ПО. Этот жетон так же считается (аналогично затерянной планете) как если вы выполняете действие «Построить шахту» и колонизируете астероид или протопланету этой шахтой. Эта колонизация не привязана к определённому сектору, потому не считается колонизацией нового сектора. Вы также не получаете 6 ПО за колонизацию протопланеты.

Во время игры, для всех целей, этот артефакт считается шахтой на астероиде или протопланете, которая не относится к какому-либо сектору. Вы не размещаете свою шахту на нём.



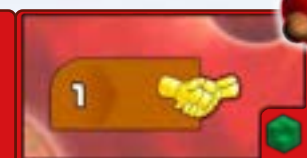
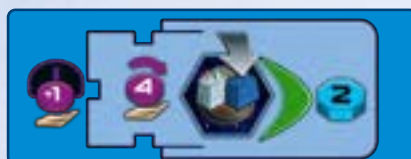
Когда вы получили этот артефакт, немедленно получите 3 ПО за каждый уровень соответствующей области исследования (т.е. за правый жетон вы получите 15 ПО, если достигли 5-ого уровня в области «Наука»).



Когда вы получили этот артефакт, немедленно получите 3 ПО за каждую область исследования в которой вы достигли как минимум 3-его уровня.



Во время фазы дохода получите 2 энергии в зону III.



A diagram showing a 3D printer nozzle extruding material onto a build platform. The nozzle is positioned above a circular build platform with a central hole. The extruded material is shown as a small, rounded shape on the platform. The nozzle is connected to a tube that leads to a hopper containing a green granular material.

