

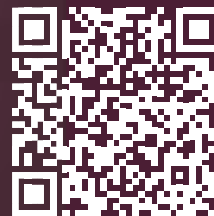
10+

2
6

30 min

COSMIC FACTORY

SKIP READING!
WATCH THE RULES!



CONCEPT AND GOAL OF THE GAME

У Cosmic Factory кожен гравець намагається побудувати та оптимізувати свою особисту Галактику з 9 плитками за одну хвилину, повторюючи це протягом 5 раундів гри. Ви повинні перегрупувати свої планети в різні зони, намагаючись зберегти свій шлях до астероїда якомога довше. Звичайно, це все в рамках різних обмежень, які Kaos приносить кожен раунд. Ви повинні зберігати холодну голову, щоб знайти правильний баланс, тому що в кінці гри важливий рахунок вашої найслабшої зони!

CONTENTS AND SETUP

- 1 Кожен гравець бере табло, по 1 жетону кожного кольору (зеленого, синього, помаранчевого) і 1 білу зірку. Розмістіть свої 4 жетони біля свого табло.
- 2 Покладіть 54 плитки Galaxy в сумку.
- 3 Розмістіть пісочний таймер і 3 бонусні жетони в середині столу, де кожен зможе їх дістати.
- 4 Перемішайте 20 карт као і покладіть 5 випадкових карт лицьовою стороною вниз біля ігрової зони. Решта карт не будуть використані під час гри.

Налаштування для 4 гравців



Картки Каос



54 плитки галактики



PLAYING THE GAME

Summary of a Round

1. Змініть картку Kaos
2. Намалюйте та накресліть плитку Galaxy
3. Побудуйте свою галактику та візьміть бонусний жетон
4. Оцініть свою галактику

Detail of a Round

1. Змініть картку Kaos

На початку кожного раунду скиньте карту Kaos з попереднього раунду (очевидно, немає потреби робити це в першому раунді) і вставте наступну карту Kaos лицьовою стороною вгору. Ця карта вказує на особливе правило, яке діє протягом усього раунду для всіх гравців. Якщо обмеження на карту Kaos суперечить основним правилам, карта Kaos має пріоритет (див. Деталі карт Kaos, стор. 6).

Один із гравців читає вголос інструкції на картці, тож усі знають про нове правило.

2. Намалюйте та накресліть плитку Галактики

Кожен гравець бере з мішка 9 випадкових плиток і кладе їх перед собою лицьовою стороною вниз. Після того, як у кожного буде 9 плиток, можна починати чернетку. Подивіться на свої 9 плиток, виберіть 3, щоб триматися перед собою лицьовою стороною вниз, а потім передайте інші 6 плиток ліворуч або праворуч, залежно від раунду.

Під час непарних раундів (1, 3 і 5) передайте їх ліворуч. Під час парних раундів (2 і 4) передавайте їх праворуч.

Ти є **ні** дозволено переглядати плитку, які ви вже вибрали, оскільки чернетка триває!

Тепер виконайте те ж саме з 6 плитками, які ви щойно отримали: виберіть 3, щоб зберегти, інші 3 передайте ліворуч/праворуч.

Ти є **ні** дозволено подивитися на останні 3 плитку, які ви отримали!

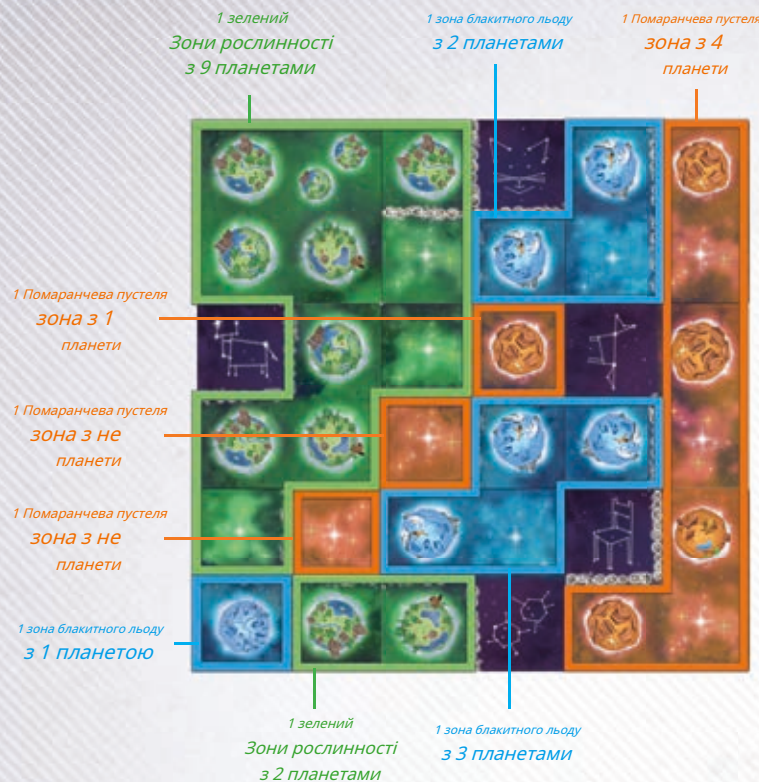
Тепер у кожного гравця має бути 9 плиток лицьовою стороною вниз, 3 з яких є загадкою!

3. Побудуйте свою Галактику та візьміть жетони бонусів

Коли всі будуть готові, ір таймер для піску. Кожен з вас має одну хвилину, щоб розкласти 9 плиток у квадрат 3×3 , намагаючись максимізувати свої очки. Ви можете обертати кожен плитку будь-яким способом, якщо в підсумку вийде квадрат 3×3 .

Спробуйте створити кольорові зони з планетами, щоб набрати очки. Зона — це суміжна група одного кольору, не розділена ні іншим кольором, ні простором «Сузір'я», ні «Шляхом астероїда».





Бонусні жетони

Протягом цієї хвилини створення Galaxy у вас також є можливість захопити жетони бонусу зони з середини столу. Коли ви отримуєте бонусний жетон, ви приймаєте ставку, що ваша Галактика матиме зону такого кольору з найбільшою кількістю планет.

приклад: Після того, як він закінчив розкладати свої плити, Мартін думає, що в його блакитній зоні льоду найбільше планет; тому він бере бонусний жетон Ice Zone, намагаючись набрати бонусні бали для цієї зони (див. 4.- Ваш Бонусні жетони зони).



Після того, як ви отримаєте бонусний жетон, вам більше не дозволено торкатися ваших плиток Галактики в цьому раунді. Ви можете взяти кілька бонусних жетонів протягом одного раунду, але ви повинні взяти їх одночасно.

Пісочний таймер закінчився

Коли пісочний таймер закінчується, раунд закінчується, і гравці підраховують свої очки.

Якщо ви не закінчили будувати свою Галактику, коли таймер закінчився, або якщо ви не дотримувалися правил побудови правильно, ви повинні взяти будь-які плити, які не були розміщені належним чином, перемішати їх і покласти лицьовою стороною вниз (не заглядати!) щоб завершити свій квадрат 3 x 3. Потім їх лицьовою стороною вгору; вам заборонено їх обертати чи перемішувати.

Пояснення підрахунку зон:

Зелена рослинна зона	Зона блакитного льоду	Помаранчева зона пустелі
Кожна зона складається з 3-5 планети отримує 1 бал.	Кожна зона складається з 2 до 4 планети отримує 2 бали.	Кожна зона складається з 2-3 планети отримує 2 бали.
Кожна зона складається з 6 до 8 планети отримує 3 бали.	Кожна зона складається з 5-7 планети отримує 4 бали.	Кожна зона складається з 4-6 планети отримує 5 балів.
Кожна зона складається з 9 планет або більше отримує 5 балів.	Кожна зона складається з 8 планет або більше отримує 6 балів.	Кожна зона складається з 7 планет або більше отримує 7 балів.

4. Оцініть свою Галактику

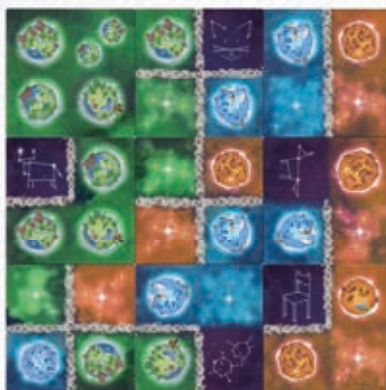
Гравцям, які тільки почали гру, ми рекомендуємо детально підраховувати очки кожного гравця по одному, щоб допомогти один одному ознайомитися з результатами. Після того, як ви всі знайомі, підрахунок може відбуватися одночасно, щоб заощадити час. Ви отримуєте у своїй Галактиці наступне:

- Ваші кольорові зони: рослинність, лід і пустеля.
- Ваш найдовший астероїдний шлях.
- Ваші бонусні токени (якщо у вас є).
- Додаткові бали з карти Kaos (якщо є).

Перемістіть відповідні жетони оцінок на табло відповідно до кількості очок, які ви набрали в кожній із вищенаведених категорій за раунд.

а. Рослинність, лід, і зони пустель

Починаючи із зеленого Зони рослинності, потім блакитні льодові зони, і зрештою помаранчеві зони пустель, підрахуйте кількість планет у кожній із ваших зон і зверніться до таблиці відповідності на табло, щоб побачити, скільки очок ви набрали. Примітка: жетони оцінок не можуть перевищувати 30 балів на табло. Один раз рахунок жетон досягає 30 очок на трасі, він не може просуватися далі до кінця гри.



Приклад оцінки галактики: у своїй Галактиці Мартін має:

2 зелені зони рослинності. Той, хто має 9 планет, отримує йому 5 очок, а той, хто має 2 планети, отримує йому 0 балів. Таким чином, Мартін пересуває свій зелений жетон оцінок на 5 очок на своєму табло.

3 зони блакитного льоду. Той, у кого 3 планети, отримує йому 2 очки, той, у кого 2 планети, також отримує 2 очки, а Останній лише з 1 планетою не приносить йому балів. Таким чином, він пересуває свій синій жетон результатів на 4 очки на своєму табло.

4 помаранчеві зони пустелі. Той, у кого 4 планети, отримує йому 5 очок, той, у кого 1 планета, отримує йому 0 очок, а дві інші з 0 планетами не заробляють йому очок. Таким чином, він пересуває свій помаранчевий жетон результатів на 5 очок на своєму табло.



6. Ваш найдовший астероїдний шлях

Ваш найдовший астероїдний шлях – це шлях, який проходить через найбільшу кількість плиток. Щоб визначити довжину шляху, пройдіть його за допомогою пгера, ніколи не повторюючи ту саму частину шляху, підраховуючи плитки, які він перетинає (або входить у глухий кут). Враховуйте кожну плитку на шляху лише один раз (це означає, що максимальна можлива довжина становить 9).



приклад: У цьому прикладі Мартін рахує лише свій найдовший шлях, слідуючи найдовшим гілкам, і він рахує кожну плитку на шляху лише один раз.

Після того, як ви визначите кількість плиток, через які проходить ваш найдовший шлях до астероїда, простягніть свій жетон зірки на кількість пробілів, визначених у таблиці нижче.

Шлях астероїда

Шлях, що проходить через 4-5
плитка отримує 1 бал.

Шлях, що проходить через 6-8
плитка отримує 2 бали.

Шлях, що проходить через усі 9
плитка отримує 4 бали.

Примітка: Якщо ваш найдовший шлях проходить через менше ніж 4 плитки, ви не отримуєте очок.

Приклад оцінки найдовшого шляху до астероїда:

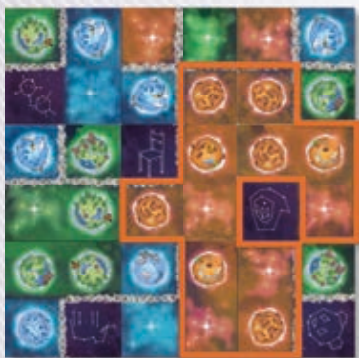
Мартін отримує 2 бали, тому що його Астероїдний шлях проходить через 7 плиток. Таким чином, він просуває свій зірковий жетон на 2 місця на своєму табло.



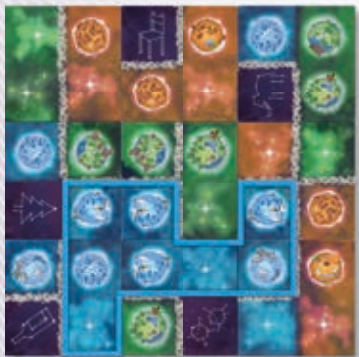
с. Ваші бонусні токени зони

Для кожного бонусного токена зони, який ви захопили, перевірте, чи правильно ви зробили.

Якщо ви захопили жетон рослинності, льоду чи пустелі, визначте, чи має ваша найкраща зона цього кольору більше планет, ніж найкраща зона кожного супротивника цього кольору (або найбільше зв'язаних планет). Якщо так, ви отримуєте 3 бали, які ви заробляєте на доріжці Оцінки відповідної зони. З іншого боку, якщо інший гравець має зону такого кольору з більшою кількістю планет, ви втрачаєте 2 очки на доріжці оцінок відповідної зони (але вона ніколи не опускається нижче 0).



Приклад: Мартін захопив жетон пустелі, тому що вважає, що у нього найкраща зона пустелі. Дійсно, з його зоною пустелі з 8 планет ніхто не може з ним конкурувати. Таким чином, він отримує 3 очки і просуває свій помаранчевий жетон на 3 місця на своїй дошці.



Мартін захопив жетон льоду, тому що вважає, що у нього найкраща зона льоду. Він має льодову зону з 6 планетами, але, на жаль, Пітер має льодову зону з 7 планет. Мартін помилився і втрачає 2 очки. Він переміщує свій блакитний жетон назад на 2 місця на доріжці результатів.

d. Додаткові очки з карти Каос

Залежно від обмежень поточної карти Каос, ви можете заробити кілька додаткових балів. Картка вказує, який жетон оцінки запише додаткові очки.

Після підрахунку очок розпочніть новий раунд, якщо це не був 5-й і останній раунд, і в такому випадку гра закінчується.

End of the game

Наприкінці 5-го туру гра закінчена, і настав час визначити, хто переміг. Додайте очки зі свого найслабшого жетона оцінок (рослинність, лід або пустеля) до своїх очок із жетона зірки. Гравець з найбільшою кількістю балів перемагає. У нічию, зв'язані грають

грають	e	o
оцінка	c	o



Приклад *остаточний бал:*

Наприкінці гри Мартін має 25 очок у рослинності (зелений жетон), 17 у льоду (синій жетон), 23 у пустелі (помаранчевий жетон) та 6 у астероїдах (жетон білої зірки). Він використовує лише свій найслабший бал із кольорових жетонів, який становить 17 (синій жетон льоду), і додає до цього свій рахунок Астероїдного шляху (зірковий жетон), який становить 6. Таким чином його остаточний результат становить 23 бали.

Софі набрала 21 очко, але Пітер набрав 23, зрівнявшись з Мартіном. Найслабша оцінка Пітера з кольорових жетонів — 19, а Мартіна — 17; Отже, Пітер виграв тай-брейк і гру.

BEGINNER VARIANT

Геймплей ідентичний; однак карти Каос не використовуються, а плити Галактики не розбираються, а просто витягуються навмання з сумки. Гра ще триває 5 раундів.

KAOS CARD DETAILS



1. Чорна діра

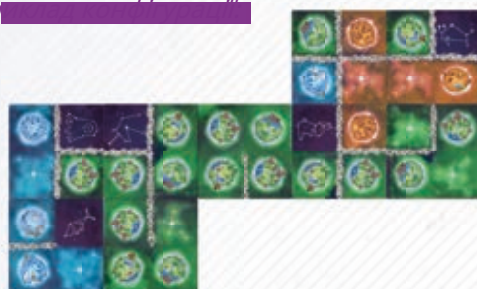
2 з ваших плиток повинні бути розміщені лицьовою стороною вниз; це порожні місця у вашій Галактиці. Якщо ви забудете зробити це до того, як закінчиться таймер для піску, ваш лівий сусід вибере, які 2 плитки будуть перекинуті.



3. Новий вимір

Ви можете побудувати свою Галактику в будь-якій конфігурації, яка вам подобається; це не обов'язково має бути квадрат 3 × 3.

Примір конфігурації:



2. Подарунок

Ваш лівий сусід заробляє ваші бали Galaxy. Таким чином, щоб визначити свій рахунок за раунд, коли закінчиться пісочний таймер, підрахуйте очки в Галактиці вашого правого сусіда.



4. Лісіння

У вашому найдовшому шляху до астероїда зараховуються гілки.



Підрахувавши гілки на своєму найдовшому маршруті, Пітер досягає загалом 6 плиток, що приносить йому 2 очки з жетоном зірки.



5. Районний

Заробіть 1 додатковий бал за кожну зону з принаймні 3 планетами. Наприклад, зелена зона з 3 планетами коштує 2 бали замість 1.



6. Дисперсність

Заробіть 1 додатковий бал за кожну зону з 0, 1 або 2 планетами.

Наприклад, порожня зелена зона коштує 1 бал.



7. Унікальний вимір

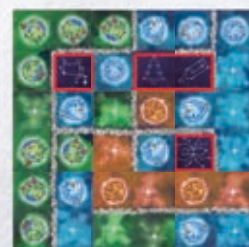
Побудуйте свою Галактику в лінії 1 × 9.

Приклад конфігурації:



8. Сузір'я

Кожна «зона сузір'я» отримує 1 бал із жетоном зірки, незалежно від його розміру.



У цьому прикладі Софі має 3 сузір'я зони, які заробляють їй 3 очки за допомогою зірочки.



9. Сидеричний вакуум

Кожна «зона сузір'я» отримує очки з жетоном зірки наступним чином:

- Л Зона з 1 пробілом не отримує балів.
- Л 2-просвітна зона отримує 1 бал.
- Л Зона з 3 пробілами отримує 2 бали.
- Л Зона з 4 просторами отримує 4 бали.



У цьому прикладі Мартін має 2 зони Сузір'я, 4-проміжну зону, яка приносить йому 4 очки, і 2-просвітну зону, яка приносить йому 1 бал. Таким чином, він просувається на 5 пробілів.



10. Багатопрохідність

Ви нараховуєте свої очки Астероїдного Шляху на основі кількості різних шляхів Астероїда, які у вас є, а не кількості плиток, через які проходить найдовший шлях.



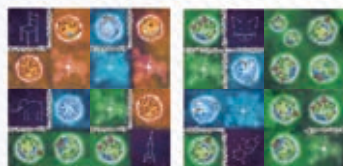
У цьому прикладі Софі має 6 різних шляхів до астероїдів, тому вона отримує 2 бали з жетоном зірки.



11. Паралельний Всесвіт

Побудуйте 2 окремі галактики 2 × 2; відкиньте 9 плитку.

Приклад конфігурації:



12. Космічний пірат

Після того як накреслите плитки Галактики, передайте свої 9 плиток своєму правому сусіду. Таким чином, ви повинні спробувати витягнути плитки, найменш цікаві для вашого суперника.



13. Саботаж

Коли пісочний таймер закінчиться, видаліть плитку на ваш вибір з галактики лівого сусіда.



14. Льодовиковий період

Кожна зона блакитного льоду отримує 1 додатковий бал.

Примітка: Таким чином, льодова зона з 0-планетою отримує 1 бал.



15. Глобальне потепління

Кожна помаранчева зона пустелі отримує 1 додатковий бал.

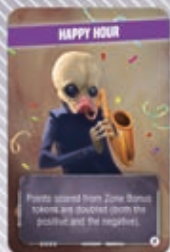
Примітка: Таким чином, зона пустелі з 0 планет отримує 1 бал.



16. Помірний клімат

Кожна зелена зона рослинності отримує 1 додатковий бал.

Примітка: Таким чином, зона рослинності з 0-планетою отримує 1 бал.



17. Щаслива година

Очки, набрані з жетонів Zone Bonus, подвоюються (як позитивні, так і негативні).



19. Зоряний обмін

Набирайте бали на шляху до астероїда будь-яким кольором на ваш вибір, замість того, щоб використовувати жетон зірки



18. Оптимізація

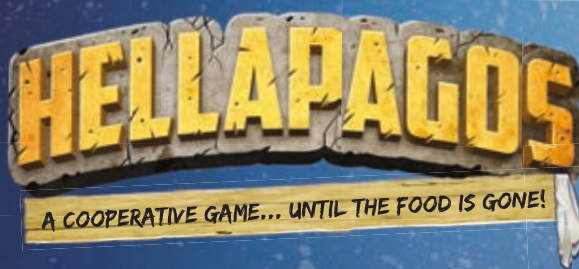
Ви можете змінити порядок своєї Галактики, захопивши бонусний жетон. Ви також можете захопити їх у різний час під час повороту (як правило, якщо ви хочете взяти кілька, ви повинні взяти їх усі одночасно).



20. Пропозиція

Наприкінці раунду кожен гравець може вирішити втратити 5 очок з одного кольору, щоб отримати 2 очки з жетоном зірки.

якщо вам сподобався COSMIC FACTORY, вам також сподобається:



“Весела напівкооперативна гра, в яку грають до 12 гравців менш ніж за 30 хвилин?! Увійдіть мене!”



УВАГА! Не підходить для дітей до 3 років, оскільки дрібні частини можуть бути проковтнуті. Збережіть цю інформацію та адресу для подальшого використання. 09-2018



Дизайнер: Кейн Кленко Розробка: Керрі Кленко
Ілюстрації: Сильвен Облін

Переклад англійською: Натан Морс

® & © Gigamic 2018



ZAL Les Garennes
F62930 WIMEREUX - Франція
www.gigamic.com