Constantine Vladimirov-Zhuravsky`s board game

SPACE STATION GEOM

ПРАВИЛА ИГРЫ

всего
2 страницы!

only
2 pages!

nur
2 seiten!

seulement
2 feuilles!

Настольная карточная игра про фантастический мир будущего,
основанная на уникальной игровой механике «Flixa»

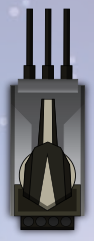
geom.flixa.by

Цель игры
Быстрее всех других игроков собрать 25 блоков Космической Станции Геом и завершить ее строительство, т.е. первым собрать правильный квадрат 5x5 из 25 турелей (квадратов или прямоугольников) за 5 игровых лет. Для этого игрокам придется вербовать на свою сторону корабли космического флота бывшей Империи и ее колоний.

Сюжет игры
Вы попадаете во Вселенную GEOM, где произошел раскол Великой Звездной Империи. Различные звездные системы теперь сражаются за власть в галактиках и скоплениях звезд. Многочисленные пираты и мародеры зверствуют на периферии, а в центре бывшей Империи зияет огромная Черная Дыра. Созвездие Императора было аннигилировано вместе с целой галактикой.

Каждый участник начинает игру как глава одного из Звездных Домов, претендующих на восстановление власти в Империи и создание нового сильного государства, способного объединить распавшиеся колонии под знаменем нового Императора. Для этого ему придется первым построить «Космическую Станцию Геом» и ввести ее в эксплуатацию.

Станция Геом – идеальный куб, способный аккумулировать свободную энергию Вселенной и преобразовывать антиматерию в мощное энергетическое поле, защищающее ее. Каждая сторона станции оборудована большим количеством защитных башен – турелей.



Сдвоенные турели гораздо мощнее и боеспособнее, у них выше жизнестойкость и обороноспособность. Служат они для поражения крупных космических кораблей несколькими видами энергетического оружия. Одинарные турели менее защищены, зато более мобильны и имеют больше степеней свободы. Они предназначены для уничтожения более мелких целей на меньших расстояниях.

Турели монтируются на поверхности Станции Геом монолитными герметичными блоками, изготавливаемыми многочисленными заводами периферийных звездных систем. Процесс изготовления таких блоков долог и трудоемок. К тому же, не у всех систем есть достаточное количество ресурсов (металла, энергии, ископаемых), которые нужны для производства. За свои услуги они будут требовать у Вас оплату по разному курсу.

Лорды этих государств отлично знают, что Вы сильно нуждаетесь в блоках Станции Геом, чтобы победить в гонке за Титул Императора и власть во Вселенной. Они будут требовать у Вас Корабли Космофлота за производство блоков станции.

Корабли Космофлота – это остатки некогда могущественного имперского флота. Сегодня бывшие капитаны Космофлота действуют на свой страх и риск. Кто-то присоединился к флотам независимых систем, кто-то пиратствует и мародерствует. Вы же, встречая такие корабли, будете вербовать их на свою сторону. Или терять свои в сражениях. Позже Вы сможете либо обменять перевербованные корабли на готовые блоки Станции, либо в конце каждого игрового года переработать их на собственных заводах. Главное, подобрать такие корабли, чтобы количество материала в них хватило на полностью готовый блок! К примеру, из одного Juggernaut Dreadnought и двух Star Fighter Вы сможете создать четыре полноценных боевых турели для Станции Геом:

Наиболее интересны Вам как Главе Звездного Дома, претендующего на власть во Вселенной, корабли всего шести типов, совместимых с технологиями, применяемыми для построения Космической Станции Геом.

Star Fighter — самый маленький и юркий корабль Космофлота. Звездный истребитель предназначен для массовых атак крупных кораблей и выведения из строя оборонительных систем планетарной обороны и крупных кораблей. Из-за своей маневренности может быть неуязвим для турелей Станции Геом. Является базовым компонентов более сложных и крупных космических кораблей.

Space Gunboat — космическая канонерка. Это корабль огневой поддержки с мощными орудиями. Служит для обороны доков космических станций и планет, а также своим огнем отвлекают внимание от эскадрилий звездных истребителей при атаках на крупные суда.

Airborne Shuttle — десантные корабли. Вступают в бой только после подавления огневой мощи противника и служат для высадки в зоне боевых действий элитной звезной пехоты.

Planet Bomber / Combat Transport — это корабли двойного назначения. В зависимости от экипировки могут выполнять разные задачи – от транспортировки боевых частей и тяжелой бронетехники до выполнения ковровых бомбардировок планетарных систем обороны.

Asymmetric Black Hole Cruiser — асимметричные крейсера. Единственный вид судов Космофлота, способный преодолевать притяжение Черных Дыр и через червоточины практически моментально преодолевать огромные расстояния в космосе. С их помощью можно осуществлять внезапные и дерзкие атаки и разведку.

Juggernaut Dreadnought — самый мощный корабль Космофлота, способный тягаться с космическими станциями и оборонительными системами целых планет. Его задача – доминирование в солнечных системах.

Игровой процесс
Перетасуйте колоду. Раздающий выкладывает карточки по 6 штук на каждого играющего в одну большую фигуру в центр стола рубашками вверх по одной. Карточки должны лежать рядом, соприкасаться полностью длинной или короткой стороной друг с другом. Через одну раскладывать нельзя, по диагонали раскладывать нельзя, криво и перпендикулярно раскладывать нельзя. Одна раздача – это один игровой год. Карточки читаются строго сверху вниз, слева направо, выполняются четко только в такой последовательности!

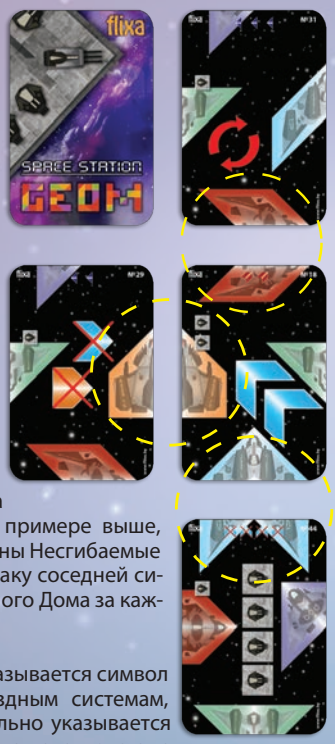
Как делать ходы?
Первым делает ход игрок слева от раздающего. Право раздачи переходит по часовой стрелке к игроку слева в конце игрового года.

Первый игрок открывает и кладет на то же место, откуда взял, любую карту. Читает ее сверху вниз слева направо и выполняет нужное действие. В течение своего хода он может меняться фигурами с другими игроками. Когда он совершил все свои действия, он передает свой ход игроку слева (по часовой стрелке), если иной порядок не указан на карточке.

Следующий игрок может открыть только ту карточку, которая лежит рядом с уже открытой по длинной или короткой стороне. Через одну открывать нельзя, по диагонали открывать нельзя. После совершения всех действий игрок передает ход дальше.

Когда все карточки открыты, наступает конец года, и все игроки могут переработать собранные корабли на своих собственных верфях в турели.

Как вербовать повстанческие корабли?
Когда две карточки лежат рядом, и по вертикали на них сходятся изображения кораблей (см. 31-18, 18-44), они показывают количество перешедших на Вашу сторону кораблей повстанцев или количество потерянных в боях с заговорщиками Ваших кораблей.



Бывает так, что Лордам перефирийных колоний и звездных систем нужны срочно военные корабли для решения внутренних конфликтов.

Они готовы обменять строящиеся на их верфях блоки космических станций на Ваш Космофлот.

Когда две карточки лежат рядом, и по горизонтали на них сходятся изображения корабля, Вам предлагают поменять Ваш корабль на блоки космической Станции Геом. В примере выше, какой-то звездной системе срочно нужны Несгибаемые Дредноуты (см. 29-18), чтобы отбить атаку соседней системы. И они готовы дать Лорду Звездного Дома за каждый дредноут по две турели.

По длинным краям карточки всегда указывается символ кораблей, которые необходимы звездным системам, а на левом краю карточки дополнительно указывается количество турелей от 1 до 4, которые такая система готова отдать за каждый предоставленный ей корабль. В примере выше, когда игрок открыл карточку 31 после карточки 18, к его флоту присоединились 2 десантных корабля. А когда следующий открыл карточку 44, то тот потерял 4 бомбардировщика.

Также в середине самой карточки Вас ждут приятные сюрпризы и неудачи. На том же примере выше, к отряду игрока, открывшего карточку 18, присоединились 2 бомбардировщика, а вот открывший карточку 29 потерял в бою дредноут и бомбардировщик.

В середине карточки могут встречаться и другие события: ты можешь находить и терять корабли, может изменяться направление ходов, у игроков могут появляться дополнительные возможности по влиянию друг на друга.

Разворот хода – следующий ход делает предыдущий игрок.

Пропуск хода – игрок, открывший карту, пропускает следующий ход.

Дополнительный ход – игрок, открывший карту, тут же может открыть еще одну.

Игрок, открывший эту карту, может один раз в этом ходу забрать один любой вид кораблей полностью у любого из игроков без его спроса. Потери не возмещаются.

Игрок, открывший эту карту, может один раз в этом ходу забрать два любых вида кораблей полностью у любого из игроков без его спроса (только у него одного!). Потери не возмещаются.

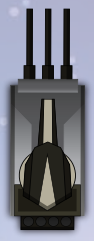
Игрок, открывший эту карту, может один раз в этом ходу без спроса обменять один вид своих кораблей полностью на один вид чужих кораблей без учета их количества. Он забирает у любого из игроков (только у одного!) тот вид кораблей, что ему нужен. Однако при этом он обязан отдать взамен один любой вид своих кораблей. Потери другого игрока возмещаются частично.

Aim of the game
To collect 25 blocks of the Geom Space Station faster than all other players and complete its construction, i.e. to be the first among the players to collect a regular square 5x5 of 25 turrets (squares or rectangles) in 5 game years. To do this, the players will have to recruit ships of the space fleet of the former Empire and its colonies.

Game plot
You get into the GEOM Universe, where the Great Star Empire has split. Various star systems are now fighting for power in galaxies and clusters of stars. Numerous pirates and marauders hold sway on the outskirts, and a huge Black Hole gapes in the center of the former Empire. The Emperor's constellation was annihilated together with the whole galaxy.

Each participant begins the game as the head of one of the Star Houses claiming to restore power in the Empire and to create a new strong State able to unite the collapsed colonies under the banner of the new Emperor. To do this, he/she will have to be the first to build the Geom Space Station and put it into operation.

Geom Station is an ideal cube able to accumulate the free energy of the Universe and transform antimatter into a powerful energy field protecting it. Each side of the station is equipped with a large number of defense turrets.



Dual turrets are much more powerful and efficient, they have higher resilience and defensive ability. They serve to defeat large spacecraft with several types of energy weapons. Single turrets are less protected, but more mobile and have more degrees of freedom. They are designed to destroy smaller targets at smaller distances.

The **turrets** are mounted on the surface of the Geom Station by monolithic sealed blocks manufactured by numerous factories of peripheral star systems. The process of making such blocks is long and labor intensive. In addition, not all systems have enough resources (metal, energy, minerals) needed for production. They will require you to pay at a different rate for their services.

The Lords of these countries are well aware that you need a lot of Geom Station Blocks to win the race for the title of Emperor and for power in the Universe. They will demand Space Fleet Ships from you in exchange for the production of station blocks.

The **Space Fleet Ships** are the remnants of the once powerful imperial fleet. Today, the former commanders of Space Fleet act at their own peril and risk. Someone has joined the fleets of independent systems, while someone is pirating and marauding. You will recruit such ships on meeting them. Or lose your own in the battles. Later you can either exchange the recruited ships for ready-made Station blocks or process them at your own factories at the end of each game year. The main thing is to pick up such ships so that the amount of material in them is enough for a fully finished block! For example, you can create four full-fledged combat turrets for Geom Station from one Juggernaut Dreadnought and two Star Fighter:

You, as the Head of the Star House claiming power in the Universe, are most interested in the ships of all six types, compatible with the technologies used to build the Geom Space Station. See more about them below.

Star Fighter is the smallest and nimble space fleet ship. The star fighter is intended for massive attacks against large ships and disabling defensive systems of the planetary defense and large ships. Due to its maneuverability, it can be invulnerable by the turrets of Geom Station. It is the basic component of more complex and large spacecraft.

Space Gunboat is a fire support ship with powerful weapons. They serve to defend the docks of space stations and planets, and also to divert attention from squadrons of starfighters with their fire when attacking large ships.

Airborne Shuttle are landing ships to enter the battle only after the enemy's firepower has been suppressed, and are used for landing of elite star infantry in the combat zone.

Planet Bomber / Combat Transport are dual-capable ships. Depending on the equipment, they can perform different tasks, from transporting combat units and heavy armored vehicles to performing carpet bombing of planetary defense systems.

Asymmetric Black Hole Cruiser are asymmetrical cruisers, the only type of space fleet ships capable of overcoming the gravity of the Black Holes and almost instantly cover great distances in space through the wormholes. Using them, you can carry out sudden and daring attacks and reconnaissance.

Juggernaut Dreadnought is the most powerful space fleet ship, able to compete with the space stations and defensive systems of entire planets. His task is to dominate solar systems.

Game process
Shuffle your deck. The dealer deals round cards, 6 pieces for each player, laying them in one big piece in the center of the table, face down. Cards must lie side by side, touching completely long or short edge with each other. Diagonal, crooked or perpendicular arrangement is not allowed. One dealing is considered to be one game year. Cards are read strictly from top to bottom, from left to right, and their actions are fulfilled only in such a sequence!

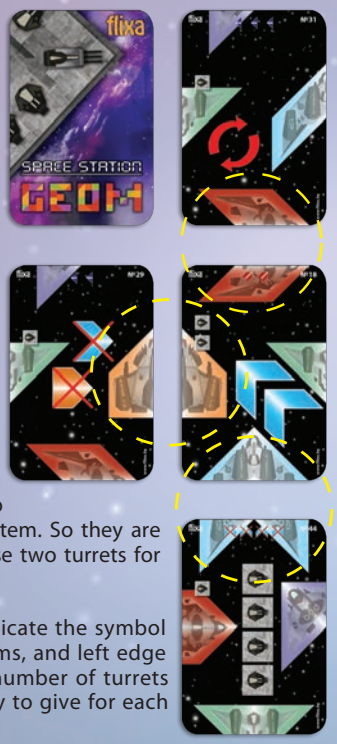
How to make moves?
The player to the left of the dealer is to move. The right of dealing goes clockwise to the player on the left at the end of the game year.

The first player opens any card and puts in the same place face up. Reads it from top to bottom from left to right and performs the desired action. During his move, he can change pieces with other players. When he has completed all his actions, he transfers his move to the player on the left (clockwise), unless a different order is indicated on the card.

The next player can only open the card, which lies next to the already open on the long or short edge. One cannot be opened next but one or diagonally. After performing all the actions, the player passes the move on.

When all the cards are open, the end of the game year comes and all players can process the collected ships into turrets at their own shipyards.

How to recruit rebel ships?
When two cards lie side by side and images of ships match vertically (see 31-18, 18-44), they show the number of rebel ships that have taken your side or the number of your ships lost in battles with conspirators.



Sometimes it happens that Lords of peripheral colonies and star systems urgently need warships to resolve internal conflicts. They are ready to exchange the space station blocks being built at their shipyards, for your Space Fleet.

When two cards lie side by side and the images of a recruit match on them horizontally, you are offered to exchange your ship for the blocks of the Geom Space Station. In the example above, some stellar system urgently needs the Die-hard Dreadnoughts (see 29-18) to repel the attack of the neighboring system. So they are ready to give the Lord of the Star House two turrets for each dreadnought.

The long edges of the card always indicate the symbol of ships that are needed by star systems, and left edge of the card additionally indicate the number of turrets from 1 to 4 that such a system is ready to give for each ship provided to it.

In the example above, when the player opened card 31 after card 18, 2 landing ships joined his fleet. And when the next one opened card 44, he lost 4 bomber aircraft.

Also you may face pleasant surprises and failures in the middle of the card. In the same example above, 2 bombers joined the squad of the player who opened card 18, but the one who opened card 29 lost a dreadnought and a bomber in battle.

Other events can occur in the middle of the card: you can find and lose ships, the direction of moves can change, the players can get additional capabilities to influence each other.

Move turn: the next move is made by the previous player.

Move skip: the player who opened the card skips the next move.

Additional move: the player who has opened the card may immediately open another one

The player who opened this card may, once in this move, take one of any kind of ships completely from any player without his consent. The losses are not reimbursed.

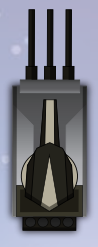
The player who opened this card may, once in this move, take away any two types of ships completely from any of the players without his consent (from only one player!) The losses are not reimbursed.

The player, who opened this card, may, once in this move, exchange one type of his ships completely for one type of another player's ships with no account of their number without anyone's consent. He takes away the kind of ships he needs from only one player. However, at the same time he is obliged to give in return one of any kind of his ships. The losses of another player are partially reimbursed.

Spielziel
Es geht darum schneller als andere 25 Module der Geom-Raumstation zusammenzusetzen und die Raumstation fertigzustellen, und zwar als erster den Vierkant 5x5 aus 25 Drehtürmen (quadratisch oder rechteckig) innerhalb 5 Spieljahre zu bauen. Dafür müssen die Spieler die Raumschiffe des Ex-Reiches und dessen Kolonien für sich gewinnen.

Spielhandlung
Sie gelangen ins GEOM-Universum, wo es zur Spaltung des Großen Sternreiches gekommen ist. Verschiedene Sternsysteme kämpfen um die Herrschaft in galaktischen Sternsystemen und Sternanhäufungen. Zahlreiche Piraten und Freibeuter treiben Unfug in Randgebieten und mittig im Ex-Reich klafft ein riesengroßes Schwarzes Loch. Das Sternreich wurde samt ganzem galaktischem Sternsystem aufgelöst worden. Jeder Spielteilnehmer beginnt das Spiel als Oberherr einer der Sternhäuser, die Anspruch auf den Wiederaufbau der Macht im Reich und den Aufbau eines starken Staates, der unter dem Banner eines neuen Kaisers zur Vereinigung der auseinandergegangenen Kolonien fähig ist, stellen. Dafür soll er eine GEOM-Raumstation als erster bauen und in Betrieb nehmen.

Geom-Raumstation ist ein ideales Hexaeder, das freie Energie des Universums speichern und die Antimaterie in ein leistungsstarkes schützendes Energiefeld umwandeln kann. Jede Seite der Station ist mit mehreren Drehtürmen ausgestattet.

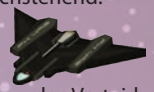


Die **Doppel-Drehtürme** sind wesentlich leistungs- und kampffähiger, sie beweisen große Zählebigkeit und Wehrkraft. Ihr Zweck besteht in Abschuß der großen Raumschiffe mit unterschiedlichen Arten der Energiewaffen. Die einfachen Drehtürme sind weniger geschützt, sie sind hingegen mehr beweglich und frei. Ihre Aufgabe ist die kleineren Ziele aus naher Entfernung zu vernichten.

Die **Drehtürme** werden auf der Geom-Station als die aus einem Stück bestehenden Module, die in mehreren Werken aus den in Randgebieten liegenden Sternsystemen hergestellt werden, eingebaut. Die Herstellung dieser Module ist langwierig und arbeitsintensiv. Zudem haben nicht alle Systeme ausreichend Ressourcen (Metall, Energie, Bodenschätze), die für die Herstellung erforderlich sind. Für ihre Leistungen werden sie von Ihnen die Vergütung zu unterschiedlichem Wechselkurs verlangen. Die Lords von diesen Staaten wissen sehr gut Bescheid, daß sie diese Module für die Geom-Raumstation sehr wohl benötigen, um beim Ringen um die Kaiserwürde und die Herrschaft im Weltall die Oberhand zu erringen. Als Gegenleistung für die gefertigten Stationsmodule werden sie die Raumschiffe der Weltraumflotte von Ihnen verlangen.

Raumschiffe der Weltraumflotte sind die Reste der einst mächtigen Reichsraumschiffflotte. Heute tun die Raumschiffskommandanten der ehemaligen Reichsraumschiffflotte auf eigene Faust. Diese haben sich den Raumschiffflotten der unabhängigen Systeme angeschossen, jene sind Weltraumpiraten und Freibeuter geworden. Sie werden hingegen bei Begegnung solcher Schiffe versuchen diese Raumschiffe für sich zu gewinnen. Oder Sie werden in Schlachten Ihre Raumschiffe verlieren. Später vermögen Sie entweder die für sich gewonnenen Raumschiffe gegen fertige Stationsmodule tauschen oder am Ende jedes Spieljahres diese in eigenen Werken verarbeiten. Es ist ausschlaggebend solche Raumschiffe zu finden, die genug Material enthalten um daraus ein vollständiges Stationsmodul fertigen zu können! Zum Beispiel können Sie aus einer Juggernaut Dreadnought oder zwei Star Fighter vier vollständige Drehtürme für die Geom-Station bauen:

Hochinteressant wären für Sie als Oberherr des Sternhauses, der den Machtanspruch im Universum erhebt, die Raumschiffe aller sechs Arten, die mit der Verfahrenstechnik, die beim Bau der Geom-Raumstation verwendet wird, kompatibel sind. Weitere Information darüber siehe nachstehend.



Star Fighter ist das kleinste und wendigste Raumschiff der Raumschiffflotte. Star Fighter ist für massenweise Angriffe auf größere Raumschiffe und für die Unbrauchbarmachung der Verteidigungssysteme von Planeten und Großraumschiffen ausgelegt. Dank seiner Wendigkeit kann dieses Raumschiff gegen Drehtürme der Geom-Raumstation gefeit sein. Star Fighter ist ein Stammbauteil der komplexeren und großen Raumschiffe.

Space Gunboat ist ein Kanonenraumschiff oder auch ein Raumschiff für die Feuerunterstützung mit seinen mächtigen Kanonen. Space Gunboat ist für die Verteidigung der Dockanlagen von Raumstationen- und Planeten bestimmt oder dieses Raumschiff lenkt die Aufmerksamkeit von den Star Fighter-Staffeln bei Angriffen auf große Raumschiffe durch sein Kanonenfeuer ab.

Airborne Shuttle sind Landungsschiffe und sie werden nur nach der Bekämpfung der feindlichen Feuerkräfte eingesetzt und sind für die Landung der Elite-Infanterietruppen im Gefechtsraum geeignet.

Planet Bomber / Combat Transport sind Doppelzweck-Raumschiffe. Je nach Ausstattung können sie unterschiedliche Aufgaben erfüllen – sowie Transport von Kampfteilen und schweren gepanzerten Kriegsgeräten als auch Flächenbombardement der Planentenverteidigungssysteme.

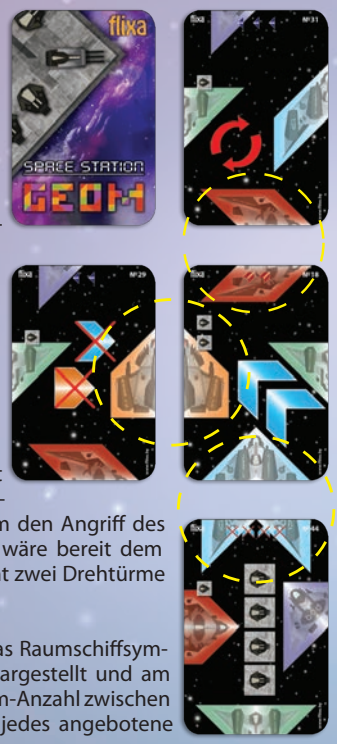
Asymmetric Black Hole Cruiser sind asymmetrische und einzigartige Kreuzer der Raumschiffflotte, die die Anziehungskraft von Schwarzen Löchern überwinden und durch Wurmgänge wohl im Nu enorme Weltraum-Strecken zurücklegen können. Mit diesen Raumschiffen können überraschende Angriffe und Raumaufklärungen erfolgen.

Juggernaut Dreadnought ist das kraftvollste Raumschiff der Raumschiffflotte, das sich mit Raumstationen und Verteidigungssystemen der ganzen Planeten anlegen kann. Seine Zweckbestimmung ist die Dominanz in den Sonnensystemen.

Spielbetrieb
Karten mischen. Der Kartengeber breitet einzeln je 6 Karten für jeden Spieler als ein großes Kartenbild mittig auf den Tisch mit der Deckseite nach oben aus. Die Karten sollen nebeneinander liegen, und dabei vollständig mit der langen oder kurzen Kartenrändern anliegen. Man darf die Karten mit einer Lücke oder schräghin bzw. schief und rechtwinkelig nicht auslegen. Eine Verteilung von Karten bedeutet ein Spieljahr. Die Karten werden exakt von oben nach unten, von links nach rechts gelesen und nur in dieser Reihenfolge ausgespielt!

Wie spielt man die Karten aus?
Der erste Spieler spielt die Karte links vom Kartengeber aus. Das Recht zum Kartenverteilen geht im Uhrzeigersinn auf den Spieler links am Ende des Spieljahres über. Der erste Spieler deckt die Karte auf und legt die beliebige Karte auf die gleiche Stelle, woher er die Karte genommen hat. Er liest die Karte von oben nach unten und von links nach rechts und nimmt die nötige Handlung vor. Innerhalb seines Ausspieles kann er die Figuren mit anderen Spielern abtauschen. Nach Abschluß seiner Handlung nimmt das Ausspielen der Spieler links (im Uhrzeigersinn) vor, sofern nicht anderes auf der Karte vorgegeben ist. Der nächste Spieler darf nur die Karte, die an den langen oder kurzen Rand von der schon aufgedeckten Karte anliegt. Man darf die Karten mit einer Lücke oder schräghin nicht aufdecken. Nach Abschluß dieser Handlungen nimmt das Ausspielen der nächste Spieler vor. Sofern alle Karten aufgedeckt sind, geht das Spieljahr zu Ende und alle Spieler dürfen die zusammengestellten Schiffe auf eigenen Werften in Drehtürme verarbeiten.

Wie gewinnt man für sich die Meuterer-Raumschiffe?
Sofern zwei Karten anliegen und vertikal auf sie die Raumschiff-Abbildungen zulaufen (siehe 31-18, 18-44), zeigen sie die Anzahl der auf ihre Seite überwechselten Meuterer-Raumschiffe oder die Anzahl ihrer im Gefecht mit den Meuterern verlorenen Schiffe an.



Es kann auch vorkommen, daß die Lords von Kolonien aus Randgebieten und Sternensystemen dringend die Schlachtschiffe für ihre internen Auseinandersetzungen benötigen.

Sie sind bereit die auf ihren Werften im Bau befundenen Module für Raumstationen gegen Ihre Raumschiffflotte zu tauschen.

Sofern zwei Karten anliegen und horizontal auf sie die Rekrutenabbildungen zugehen, wird es Ihnen angeboten Ihr Raumschiff gegen Module der Geom-Raumstation zu tauschen.

Im vorstehenden Beispiel benötigt dringend irgendein Sternsystem die Juggernaut Dreadnoughts (siehe 29-18), um den Angriff des Nachbarsystems abzuschlagen. Und es wäre bereit dem Lord des Sternhauses je ein Dreadnought zwei Drehtürme anzubieten.

An langen Kartenrändern wird immer das Raumschiffsymbol, das die Sternsysteme benötigen, dargestellt und am linken Kartenrand zusätzlich die Drehturm-Anzahl zwischen 1 bis 4, die jedes System bereit ist für jedes angebotene Raumschiff abzugeben.

Im vorstehenden Beispiel, als der Spieler die Karte 31 nach der Karte 18 aufgedeckt hat, schließen sich seiner Flotte 2 Combat Transport-Schiffe an. Und sofern der nächste Spieler die Karte 44 aufgedeckt hat, so verliert er 4 Planet Bomber.

Auch in der Kartenmitte stehen Sie vor angenehmen Überraschungen und Rückschlägen. Im gleichen vorstehenden Beispiel schließen sich der Spielertruppe, der die Karte 18 aufgedeckt hat, 2 Planet Bomber an, und der Spieler, der die Karte 29 aufgedeckt hat, verliert ein Juggernaut Dreadnought und ein Bomber.

In der Kartenmitte können auch sonstige Ereignisse vorkommen: du kannst Raumschiffe gewinnen und verlieren, Ausspielrichtung ändern, die Spieler können zusätzliche Einwirkungsmöglichkeiten aufeinander bekommen.

Ausspielen-Wendung bedutet, daß der vorherige Spieler das nächte Ausspielen vornimmt.

Ausspielen-Überspringen bedutet, daß der Spieler, der die Karte aufgedeckt hat, das nächste Ausspielen überspringt.

Zusätzliches Ausspielen bedutet, daß der Spieler, der die Karte aufgedeckt hat, gleich noch eine Karte aufdecken darf.

Der Spieler, der diese Karte aufgedeckt hat, darf einmal bei diesem Ausspielen einer der Raumschiffe als Ganzes jedem Spieler ungefragt wegnehmen. Die Verluste werden nicht ersetzt.

Der Spieler, der diese Karte aufgedeckt hat, darf einmal bei diesem Ausspielen zwei jeglicher Raumschiffe als Ganzes jedem Spieler ungefragt (nur ihm!) wegnehmen. Die Verluste werden nicht ersetzt.

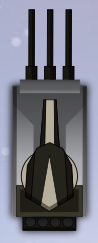
Der Spieler, der diese Karte aufgedeckt hat, darf einmal bei diesem Ausspielen eine Raumschiff-Art als Ganzes gegen eine gegnerische Raumschiff-Art ohne Rücksicht auf deren Zahl ungefragt tauschen. Er nimmt jedem der Spieler (nur einem!) die Raumschiffart; die er braucht, weg. Dabei soll er jedoch als Gegenleistung eine beliebige Raumschiffart zurückgeben. Die Verluste des anderen Spielers werden teilweise ersetzt.

But du jeu
Vous devez assembler 25 blocs de la station spatiale Geom plus rapidement que tous les autres joueurs et terminer sa construction, c'est-à-dire être le premier parmi les joueurs à collecter un carré régulier de 5x5 de 25 tourelles (carrés ou rectangles) au cours de 5 années de jeu. Pour le faire, les joueurs devront recruter des navires de la flotte spatiale de l'ancien Empire et de ses colonies.

Terrain de jeu
Vous entrez dans l'univers GEOM où le l'Empire de la Grande Etoile s'est scindé. De différents systèmes stellaires se disputent maintenant le pouvoir dans les galaxies et les amas d'étoiles. De nombreux pirates et maraudeurs règnent à la périphérie, et un énorme trou noir se baille au centre de l'ancien empire. La constellation de l'empereur a été annihilée avec l'ensemble de la galaxie.

Chaque participant commence la partie en tant que chef d'une des maisons d'étoiles qui prétendent restaurer le pouvoir dans l'Empire et créer un nouvel État fort, capable de réunir les colonies effondrées sous la bannière du nouvel empereur. Pour ce faire, il devra être le premier à construire la station spatiale Geom et à la mettre en service.

Geom Station est un cube idéal capable d'accumuler l'énergie libre de l'Univers et de transformer l'antimatière en un puissant champ énergétique le protégeant. Chaque côté de la station est équipé d'un grand nombre de tourelles de défense.



Les **tourelles doubles** sont beaucoup plus puissantes et efficaces, elles ont une résilience et une capacité de défense supérieures. Ils servent à vaincre les gros vaisseaux spatiaux avec plusieurs types d'armes à énergie. Les tourelles simples sont moins protégées, mais plus mobiles et ont plus de degrés de liberté. Ils sont conçus pour détruire des cibles plus petites à des distances plus petites.

Les **tourelles** sont montées à la surface de la station Geom par des blocs scellés monolithiques fabriqués par de nombreuses usines de systèmes d'étoiles périphériques. Le processus de fabrication de tels blocs est long et demande beaucoup de travail. En outre, tous les systèmes ne disposent pas de suffisamment de ressources (métaux, énergie, minéraux) pour la production. Ils vous demanderont de payer leurs services à des taux différents.

Les seigneurs de ces pays sont bien conscients qu'il faut beaucoup blocks de de Station Geom pour remporter la course au titre d'empereur et au pouvoir dans l'univers. Ils vous demanderont des navires de la flotte spatiale en échange de la production de blocs de stations.

Les **navires de la flotte spatiale** sont les vestiges de la puissante de la flotte impériale. Aujourd'hui, les anciens commandants de la Flotte Spatiale agissent à leurs risques et périls. Certains ont rejoint les flottes de systèmes indépendants, tandis que certains certains sont devenus pirates et maraudeurs. Vous recruterez de tels navires en les rencontrant. Ou bien vous perdez les votres dans les batailles. Plus tard, vous pourrez soit échanger les navires recrutés contre des blocs de station prêts à l'emploi, soit les traiter dans vos propres usines à la fin de chaque année de jeu. L'essentiel est de prendre de tels navires pour que la quantité de matière qu'ils contiennent soit suffisante pour un bloc complètement fait! Par exemple, vous pouvez créer quatre tourelles de combat à part entière pour la Station Geom à partir d'un Juggernaut Dreadnought et de deux Star Fighter:

En tant que responsable de la Star House qui revendique le pouvoir dans l'Univers, vous êtes particulièrement intéressé par les six types de navires compatibles avec les technologies utilisées pour construire la station spatiale Geom. Voir plus à leur sujet ci-dessous.

Star Fighter est le plus petit et agile navire de la flotte spatiale. Le Star Fighter est destiné aux attaques massives contre les grands navires et aux systèmes de défense défensifs de la défense planétaire et des grands navires. En raison de sa maniabilité, il peut être invulnérable par les tourelles de la station Geom. C'est la composante de base de vaisseaux spatiaux plus complexes et de grande taille.

Space Gunboat est un navire de soutien du feu avec des armes puissantes. Ils servent à défendre les quais des stations spatiales et des planètes, mais également à détourner l'attention des escadrons de chasseurs d'étoiles par leur tir lors d'attaques de grands navires.

Airborne Shuttle amène les navires à débarquer au combat seulement après que la puissance de feu de l'ennemi a été supprimée et est utilisée pour le débarquement de l'infanterie d'élite dans la zone de combat.

Planet Bomber / Combat Transport sont des navires à double capacité. Selon leur équipement, ils peuvent effectuer différentes tâches, du transport d'unités de combat et de véhicules blindés lourds à la réalisation de bombardements en tapis de systèmes de défense planétaires.

Asymmetric Black Hole Cruiser sont des croiseurs asymétriques, le seul type de flotte capable de surmonter la gravité des trous noirs et de couvrir presque instantanément de grandes distances dans l'espace à travers les trous de ver. En les utilisant, vous pouvez effectuer des attaques et des reconnaissances soudaines et audacieuses.

Juggernaut Dreadnought est le plus puissant des navires de la flotte spatiale, capable de rivaliser avec les stations spatiales et les systèmes défensifs de planètes entières. Sa tâche est de dominer les systèmes solaires.

Processus de jeu
Mélangez votre paquet de cartes. Le croupier distribue les cartes, 6 pièces pour chaque joueur, en les plaçant en une grosse pièce au centre de la table, face cachée. Les cartes doivent être placées côte à côte, touchant des bords complètement longs ou courts. Les arrangements diagonaux, tordus ou perpendiculaires ne sont pas autorisés. Une transaction est considérée comme une année de jeu. Les cartes sont lues strictement de haut en bas, de gauche à droite, et leurs actions ne sont accomplies que dans un tel ordre!

Comment faire les tours?
Le joueur à gauche du donneur doit commencer. Le jouer de droit va dans le sens des aiguilles d'une montre au joueur à gauche à la fin de l'année de jeu.

Le premier joueur ouvre n'importe quelle carte et le met au même endroit face visible. Le lit de haut en bas de gauche à droite et effectue l'action souhaitée. Au cours de son déplacement, il peut changer de pièce avec d'autres joueurs. Une fois toutes ses tours terminées, il transfère son tour au joueur situé à gauche (dans le sens des aiguilles d'une montre), à moins qu'un ordre différent ne soit indiqué sur la carte.

Le joueur suivant ne peut ouvrir que la carte qui se trouve à côté du côté déjà ouvert sur le bord long ou court. On ne peut pas être ouvert ensuite mais un ou en diagonale. Après avoir effectué toutes les tours, le joueur passe le tour.

Lorsque toutes les cartes sont ouvertes, la fin de l'année de jeu arrive et tous les joueurs peuvent transformer les navires collectés en tourelles sur leurs propres chantiers navals.

Comment recruter des navires rebelles?
Lorsque deux cartes se trouvent côte à côte et que les images de navires correspondent verticalement (voir 31-18, 18-44), elles indiquent le nombre de navires rebelles qui vous ont pris ou le nombre de vos navires perdus lors de batailles contre des conspirateurs. Il arrive parfois que les seigneurs des colonies périphériques et des systèmes étoiles aient un besoin urgent de navires de guerre pour résoudre les conflits internes. Ils sont prêts à échanger les blocs de la station spatiale construits sur leurs chantiers navals contre votre flotte spatiale. Lorsque deux cartes se trouvent côte à côte et que les images d'une recrue s'alignent horizontalement, il vous est proposé d'échanger votre vaisseau contre des blocs de la station spatiale Geom.

Dans l'exemple ci-dessus, le système stellaire a besoin de manière urgente de Dreadnoughts ardents (voir 29-18) pour repousser l'attaque du système voisin. Ils sont donc prêts à donner au Seigneur de la Star House deux tourelles pour chaque dreadnought. Les bords longs de la carte indiquent toujours le symbole des navires nécessaires aux systèmes en étoile. Le bord gauche de la carte indique en outre le nombre de tourelles allant de 1 à 4 qu'un tel système est prêt à donner pour chaque navire qui lui est fourni.

Dans l'exemple ci-dessus, lorsque le joueur a ouvert la carte 31 après la carte 18, deux navires de débarquement ont rejoint sa flotte. Et quand le prochain a ouvert la carte 44, il a perdu 4 bombardiers.

Vous pouvez également faire face à d'agréables surprises et d'échecs au milieu de la carte. Dans le même exemple que ci-dessus, 2 bombardiers ont rejoint l'équipe du joueur qui a ouvert la carte 18, mais celui qui a ouvert la carte 29 a perdu un dreadnought et un bombardier au combat.

D'autres événements peuvent se produire au milieu de la carte: vous pouvez trouver et perdre des navires, la direction des mouvements peut changer, les joueurs peuvent disposer de capacités supplémentaires pour s'influencer mutuellement.

Passer le tour: le prochain coup est fait par le joueur précédent.

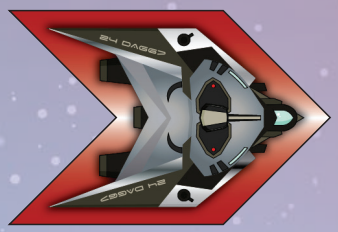
Sauter le tour: le joueur qui a ouvert la carte saute le prochain coup.

Le tour supplémentaire: le joueur qui a ouvert la carte peut immédiatement en ouvrir une autre.

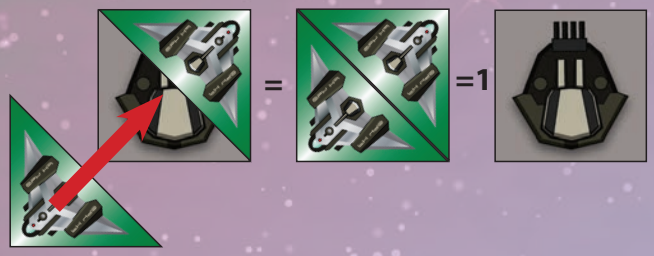
Le joueur qui a ouvert cette carte peut, une fois dans ce coup, prendre l'un des navires de tout type, sans son consentement. Les pertes ne sont pas remboursées.

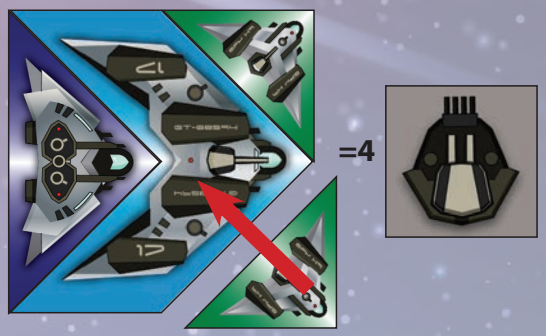
Le joueur qui a ouvert cette carte peut, une fois dans ce coup, retirer complètement l'un des deux types de navires à l'un des joueurs sans son consentement (d'un seul joueur!). Les pertes ne sont pas remboursées.

Le joueur qui a ouvert cette carte peut, une fois dans ce mouvement, échanger complètement un type de ses navires contre un type de navires d'un autre joueur sans indiquer le numéro de ce numéro sans le consentement de personne. Il enlève le type de navires dont il a besoin à un seul joueur. Cependant, en même temps, il est obligé de donner en retour l'un de ses navires. Les pertes d'un autre joueur sont partiellement remboursées.

	Жетоны / Tokens / Jetons	3D
STAR FIGHTER		
SPACE GUNBOAT		
AIRBORNE SHUTTLE		
ASYMMETRIC BLACK HOLE CRUISER		
PLANET BOMBER / COMBAT TRANSPORT		
JUGGERNAUT DREADNOUGHT		

Базовые комбинации / Basic combinations / Grundlegende Kombinationen / Combinaisons de base





Будьте креативными!
Используйте ваше воображение!

Be creative!
Use your imagination!

Seien Sie kreativ!
Benutze deine Vorstellungskraft!

Sois créatif!
Utilise ton imagination!

Уровень игры
Game level
Spielebene
Niveau de jeu

4 x 4
Легкий / Easy / Leicht / Facile

5 x 5
Стандарт / Standard

6 x 6
Сложный / Hard / Kompliziert / Compliqué

БЛАГОДАРНОСТИ

Издание игры профинансировано с помощью краудфандинг-сервиса Ulej.by (Беларусь). В кампании по сбору средств приняло участие более 50 человек.

В первую очередь мы благодарим самого первого тестировщика игры и ее ангела **Сашеньку Журавскую**! Именно она впервые складывала фигурки еще в первой части Flixa Geom «Приключения Королевы Точки», название для которой придумала сама. Ее же Вы видели в видеороликах с описанием проекта играющей с подругами в «Космическую Станцию Геом». Спасибо, Александра!

Благодарим команду проекта: Екатерину Ан, Дмитрия Седлера, Данилу Рудакова, Наталью Середенко.

Особую благодарность выражаем генеральным партнерам проекта, **Анастасии** и **Сергею Подшибякиным**, ставшим крупнейшими спонсорами издания игры и Лордами Космической Станции Геом. В их распоряжении 100 коробок игры!

Благодарим **Данилу Рудакова** за особый вклад сердцем и душой в продвижение проекта в Прибалтике и за организацию сбора второго по величине лота. Данила создал свой **Клуб Пилотов**, выкупив с коллегами 30 комплектов игры!

Всем спонсорам проекта на Ulej.by: Ольге Гудковой, Александре Лещук, Дине Ивановой, Айре Кимдиной, Аннике Стог, Елене Канда, Алене Яскевич, Андрею Бурмакову, Андрею Быку, Андрею Поддубскому, Анжелике Горбель, Елене Галкиной, Алексею Новицкому, Дмитрию Моисеенко, Гавриш Константину, Константину Киука, Алексею Крупица, Марине Клюшун, Надежде Адамовой, Валентину Железному, Евгению Азаренко, Madhead, Наталии Берещиновой, Диане Крупень, Владимиру Присмакову, Ольге и всем другим, кто нас поддержал!

geom.flixa.by

Автор игры Константин Владимиров-Журавский (Беларусь)
Иллюстрации Sab Space
Редактура, вычитка и корректура Мария Рыбакова

© Проект «Игрика», 2011-2019

Издатель: Индивидуальный предприниматель ЖУРАВСКИЙ Константин Андреевич
Св-во №0510360 Минский райисполком 03.11.2014, УНП 191060932
Адрес юридический (почтовый): 223037, Беларусь, Минская область, Минский район, аг. Петришки, ул. Рабочая, 39, кв. 2

www.igrika.ru

Rich-Game Тренинги – сообщество профессионалов в сфере игровых, бизнес и психологических тренингов. Основатели проекта **Анастасия** и **Сергей Подшибякины**.

Работаем с 2014 года для сектора B2B и B2C по основным направлениям деятельности:
- тренинги для развития;
- Rich-Game Woman счастливая женщина;
- Rich-Game Art жизнь как творчество;
- Rich-Game Kids гармоничный ребенок;
- Rich-Game English практикуем английский язык играючи;
- #FlixaFest отдыхаем с играми серии Flixa.

Подробности на нашем сайте www.rich-game.ru
и в социальных сетях FB, VK, Instagram: @richgame.trainings

При поддержке

rich-game.ru