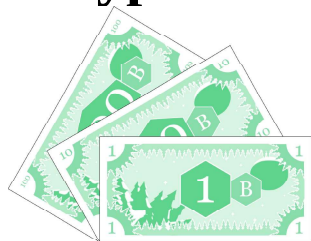


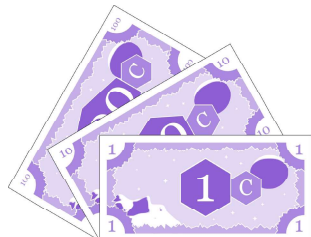
# BURNING PLANETS



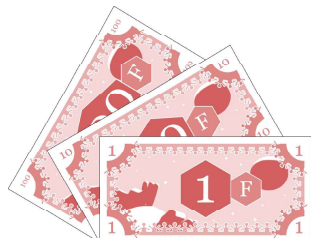
# Ресурсы



**B** → Биомасса



**C** → Цемент



**F** → Еда



**M** → Металл

**Примечание:** Полезность ресурсов зависит от фракции, но они всегда доступны, так как могут использоваться для торговли.

Игра разработана Паоло Джовани

## **Победа**

В стандартном режиме игры чтобы победить все враги должны быть полностью уничтожены, в случае союзов победа может быть разделена между игроками.

## **Порядок игры**

Ход игроков имеет определенный порядок: кидается кость катастрофических событий, обновляются ресурсы, строятся сооружения, строятся корабли, выполняются действия.

За ход, в котором планета только что завоевана, она не производит ресурсов.

За ход в котором сооружение построено оно не производит ресурсов.

За ход в котором построен корабль он не может выполнять действия.

## **Начальные ресурсы**

Каждый игрок начинает с количеством ресурсов, производимых его планетой за 10 ходов и пушкой.

## Люди

Люди, ну, с ними мы знакомы: жестокие, мелочные, ксенофобы и милитаристы. Но хуже всего у них выходит, когда они пытаются сделать что-то хорошее. Люди ненавидят Диджиталов потому что считают их отвратительными противостественными гибридами людей и машин.

Они ненавидят Ксеносов потому что верят что те играют с биологией создавая монстров в своих лабораториях.

Они ненавидят других людей за то, что те отличаются от них.

Таким образом они никогда ничему не рады, и поэтому всегда находятся в состоянии войны.



## Катастрофические события

В начале каждого хода игрок кидает кость d20 и результаты означают:

**1. Климатическая аномалия:** из-за климатической аномалии в течение этого хода теплицы/местообитания не будут производить ресурсы, будет невозможно построить новые теплицы/местообитания, и леса не будут производить биомассу.

**20. Звездный ветер:** из-за исключительно сильного ветра домны/буровые установки не будут производить ресурсы, невозможно будет строить новые домны/буровые установки и корабли не смогут выполнять действия.

Катастрофические события действительны только для игрока, которому они выпали.

Корабли						
Класс	Название	Кость атаки	Щит	Скорость	Цена	
Маленький	Spear	d4	0	4	5 M 5 F	
Средний	Hammer	d6	1	3	10 M 10 F	
Большой	Eagle	d8	3	2	20 M 20 F	
Огромный	Obliterator	d20	6	1	100 M 100 F	
	Cargo ship	Не атакует d6 только защита	2	3	15 M 15 F	

## Торговля

Игроки могут обмениваться ресурсами с другими как пожелают. Обмен осуществляется следующим образом: грузовой корабль одного из игроков касается своей планеты загрузить ресурсы, и потом планеты другого игрока чтобы доставить их и в итоге загрузить новые.

Загрузка и выгрузка ресурсов с помощью корабля считаются действиями.

**Например:** Аарон хочет обменять 20 биомассы на 10 металла Бьёрна. Бьёрн предлагает использовать один из его кораблей, который уже недалеко от планеты Аарона, так что он подлетает и касается планеты А, загружает биомассу, летит к планете Б, куда он доставляет биомассу и загружает металл, и снова возвращается к планете А, доставляет металл, как договаривались.

Разрушение грузового корабля, перевозящего ресурсы, позволяет атаковавшему забрать ресурсы.

**Например:** Клетус хочет обменять 10 металла на 10 цемента Дэвид, он использует один из своих кораблей, уже касающийся одной из его планет чтобы отбить с 10 металла от планеты В, он касается планеты Г, доставляет металл, забирает цемент, но на обратном пути к планете В один из кораблей Элеонор атакует и разрушает грузовой корабль, и планета В ничего не получает.

Обмен не обязан быть публичным, в случае соглашений он также может быть тайным. В случае тайного обмена обе стороны должны записать сделку и подписать её, указав не только ресурсы но и идентификационный номер корабля, так что если корабль будет уничтожен, они смогут подтвердить содержимое. После подписания контракт будет перевернут лицевой стороной к столу и пока не затрагивается. Когда доставка ресурсов осуществится, когда каждый из игроков получает доставку, должно быть сказано вслух, что они получают ресурсы, чтобы было понятно, что они не мухлюют.

Ресурсы и сооружения			
Название	Цена	Продукт	
Гора		1 С/ход	
Лес		1 В/ход	
Домна	10 С	1 М/ход	
Теплица	10 В	1 F/ход	
Космодром	5 С 5 М	Косм. корабли	

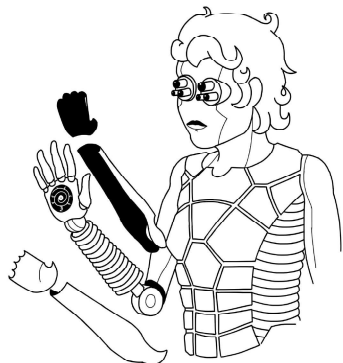
Оборонительные сооружения				
Название	Кость атака	Щит	Цена	
Пушка	d8	4	10 М 10 С	
Башня	d12	6	50 М 50 С	

Космические сооружения					
Название	Кость атака	Щит	Цена	Продукт	
Буровая установка	d4	2	10 М	1 С/ход 1 М/ход	
Местообитание	d4	2	10 F	1 В/ход 1 F/ход	
Орбитальная станция	d8	4	10 М 10 F		

## Диджитал

Сообщество состоящее частично из людей, частично из пришельцев вышедших за пределы их органической природы.

Полученная от этой новой синтетической природы свобода привела к тому, что они сильно отличаются друг от друга, так как более они не обладают своими первоначальными телами, и это делает их практически бессмертными, способными скачивать и загружать резервные копии сознания, которое надежно хранится в банке памяти. Но свобода – не значит гармония, и зачастую разные группы Диджиталов сражаются по причине «этических» различий, среди самых распространенных – принятие киборгов, которых большинство воспринимает как «грязных Диджиталов», так как они лишь частично машины.



Корабли						
Класс	Название	Кость атаки	Щит	Скорость	Цена	
Маленький	Byte	d4	0	4	10 М	
Средний	Kilo	d6	1	3	20 М	
Большой	Mega	d8	3	2	40 М	
Огромный	Tera	d20	6	1	200 М	
	Cargo ship	Не атакует d6 только защита	2	3	30 М	

## Завоевание

Чтобы покорить необитаемую планету, достаточно добраться до нее на корабле, потом монолит игрока устанавливается в ее центр.

Центральная ячейка не может быть использована ни для чего другого, поскольку она существует лишь для монолита. Завоевание считается действие корабля, который его осуществляет.

Чтобы завоевать планету врага, все сооружения должны быть уничтожены, для уничтожения сооружений достаточно быть в ячейке касающейся планеты, и каждый корабль, который касается планеты, может уничтожить одно сооружения за каждое действие (не работают с оборонительные, которые должны быть атакованы как корабли). Чтобы уничтожить все сооружения, сначала должна быть уничтожена оборона (пушки и башни).

## Орбитальная бомбардировка

Разместив 6 кораблей класса *Огромный* вокруг планеты, точно на шести вершинах сетки планеты. Когда они все на месте, может быть осуществлена бомбардировка, уничтожая все строения, и здания и оборону, всего за один ход. Это действие требует целый ход от каждого корабля в строе, так что чтобы выполнить это, они не должны совершать никакие другие действия за этот ход.

## Союзы

В матче с более чем двумя игроками могут быть заключены союзы. В наборе игры нет никаких обозначений для союзов, потому что союз – это изменчивая концепция основанная на вере, так что соглашение о союзе – это устный договор между двумя игроками заключенный в любой момент, так же в любой момент может произойти его расторжение по усмотрению любой из сторон, ответственность за его соблюдение лежит на игроках.

Все игроки могут общаться тайно, заключая договоры и вместе придумывая стратегии в тайне от других. Легче всего делать это с помощью написания друг другу записок.

Чтобы избежать ненужных сложностей вместо того чтобы писать на новом листе каждую грузовую перевозку, рекомендуется сделать единственный «регистр» транспорта, то есть просто лист со списком на каждой строчке которого «Объект – Номер корабля», переворачивать его лицевой стороной вниз во время транспортировки, и снова переворачивать когда перевозка завершена (или корабль уничтожен), чтобы огласить свои действия.

## Бой

За одно действие корабль может передвигаться на количество ячеек равное его скорости, или атаковать другой корабль или строение в соседней ячейке.

У каждого корабля есть 2 действия за ход, они могут использоваться как пожелает игрок, для движения или для атаки.

**Свойство:** Корабли класса *Огромный* имеют лишь 1 действие, которое может быть использовано для движения, но 4 для атаки.

Для того чтобы атаковать нужно находиться в соседней ячейке.

1. Когда брошена кость атакующего корабля/строения, враг также бросает кость для своего.
2. Если атакующему игроку выпадает большее число, чем у врага, атака успешна.
3. Номер кости должен быть больше чем щит врага.
4. Если значение щита превышено, вражеский корабль/сооружение уничтожены.

Оборонительные сооружения сражаются точно так же как и корабли, но так как они не могут двигаться, они всегда атакуют дважды.

**Свойство:** Когда грузовой корабль уничтожен, он оставляет атакующему ресурсы, которые были потрачены для его создания.

Чтобы не запутаться в действиях кораблей, чтобы использовать оба доступных действия, они должны быть использованы одно за другим, иначе второе действие будет потеряно.

Ресурсы и сооружения			
Название	Цена	Продукт	
Гора		1 С/ход	
Лес		1 В/ход	
Домна	10 С	1 М/ход	
Теплица	10 В	1 F/ход	
Космодром	5 С 5 М	Spaceships	

Оборонительные сооружения				
Название	Кость атаки	Щит	Цена	
Пушка	d8	4	10 М 10 С	
Башня	d12	6	50 М 50 С	

Космические сооружения					
Название	Кость атаки	Щит	Цена	Product	
Буровая установка	d4	2	10 М	1 С/ход 1 М/ход	
Местообитание	d4	2	10 F	1 В/ход 1 F/ход	
Орбитальная станция	d8	4	20 М		

## Ксенос

Раса, сделавшая биоинженерию своей путеводной звездой. Они не используют специальных имен, чтобы различать разумные расы, даже свою собственную. Они известны как Ксеносы, - уничтожительное название, данное им людьми. В огромных биореакторах из органических веществ они производят передовые полимеры, используют инструменты созданные из компонентов выращенных в лабораториях. Процессоры их машин – мозги во всех смыслах: при взгляде на корабль Ксеносов невозможно понять, машина ли это, зверь ли, возможно, всё сразу.



## Производство кораблей

Корабли могут быть построены лишь на планетах с космодромами и на орбитальных станциях, и они должны быть расположены в соседствующих с планетой (или станцией) ячейках.

Корабли могут быть построены только на планетах с космодромами и на орбитальных станциях, и они должны быть расположены в соседствующих с планетами (или станциями) ячейках, или, если ячейки заняты, в ближайшую свободную ячейку. В отличие от сооружений, за один ход корабли могут быть созданы в любом количестве.

## Космические сооружения

Буровые установки, местообитания и орбитальные станции могут быть построены только на на планетах с космодромами.

Буровые установки и местообитания могут быть построены только на астероидах. Чтобы строить на астероидах, нет необходимости завоевывать их, с той же механикой как в торговле, нужно лишь привезти сооружение на грузовом корабле на астероид, лишь одно сооружение на корабль. Сооружение должно быть куплено в момент вылета корабля с планеты, и как любой другой ресурс на грузовых кораблях, в случае уничтожения корабля, его содержимое достается атаковавшему. Буровые установки и местообитания – не военные сооружения, и по этой причине они могут атаковать лишь один раз за ход, они созданы не для боя. Они также могут быть перемещены на грузовом корабле.

Орбитальные станции могут быть размещены в любую ячейку в космосе, но как и другие космические сооружения, они должны быть загружены с планеты и размещены с помощью грузового корабля, так как у них нет подходящего для путешествий двигателя. Чтобы разместить орбитальную станцию, корабль может выгрузить ее в любую соседнюю ячейку. Как и всё, что перевозится на грузовом корабле, орбитальные станции могут быть захвачены при разрушении перевозящего их корабля. Они могут быть перемещены на грузовом корабле.

Корабли						
Класс	Название	Кость атаки	Щит	Скорость	Цена	
Маленький	Scout	d4	0	4	10 F	
Средний	Hunter	d6	1	3	20 F	
Большой	Butcher	d8	3	2	40 F	
Огромный	Devourer	d20	6	1	200 F	
	Cargo ship	Не атакует d6 защита только	2	3	30 F	



количество размещаемых астероидов равно количеству участков формирующих игровое поле + результат модифицирующей кости. Астероиды размещаются таким же образом как и планеты, но если они оказываются на одном и том же участке, вместо того чтобы бросать кость снова, они размещаются на том же участке что и планеты (участки планет тоже пригодны), формируя кластер астероидов, единственное условие – астероиды должны всегда быть доступны с каждой стороны, так что нужно оставлять между ними хотя бы одну свободную ячейку.

Чтобы избежать того что игрок кидающий кость для расположения астероида разместит его на участке стратегически, будучи очень маленькими астероиды могут быть расположены где угодно, не только в центре, как планеты, размещение происходит каждым игроком за ход.

**Свойство:** астероиды могут быть уничтожены, но у них есть 18 уровней щита. Если на астероиде есть какое-то сооружение, оно тоже будет уничтожено.

## Сбор ресурсов

Каждый ход ресурс, указанный в таблице, зарабатывается с каждого собственного ресурса/сооружения.

Чтобы вести счет количества ресурсов используются соответствующие купюры.

## Строение/разрушение сооружений

Сооружения могут быть возведены где угодно на собственных планетах в пределах определяемых видом планеты, для каждой планеты не более одного раза за ход.

За ход может быть уничтожено лишь по одному сооружению на каждой из собственных планет.

Натуральные ресурсы (леса и горы) могут быть уничтожены только на собственных планетах, по одному на каждой планете за ход.

Натуральные ресурсы никоим образом не могут быть построены, когда они разрушены, повреждение необратимо.

Защитные сооружения (пушки и башни) могут быть построены лишь вдоль внешней границы планеты.

Чтобы уничтожить защиту, корабли должны быть в соседних ячейках.

Ресурсы и сооружения			
Название	Цена	Продукт	
Гора		1 С/ход	
Лес		1 В/ход	
Домна	10 С	1 М/ход	
Теплица	10 В	1 F/ход	
Космодром	5 В 5 F	Spaceships	

Оборонительные сооружения				
Название	Кость атаки	Щит	Цена	
Пушка	d8	4	10 F 10 В	
Башня	d12	6	50 F 50 В	

Космические сооружения					
Название	Кость атаки	Щит	Цена	Продукт	
Буровая установка	d4	2	10 М	1 С/ход 1 М/ход	
Местообитание	d4	2	10 F	1 В/ход 1 F/ход	
Орбитальная станция	d8	4	20 F		

## Генерация планет

Для каждого игрока на столе размещены 2 планеты. Первая сгенерированная планета – стартовая.

Генерация планеты проходит через 4 фазы: выбор положения, выбор размера, выбор биома и выбор ресурсов.

Каждый раз, когда новый бросок костей по каким-то причинам конфликтует с предыдущим выбором, бросок кости просто повторяется.

Для выбора положения планеты, участки формирующие игровое поле должны быть пронумерованы, кидается кость, чтобы получить случайное число, и планета будет в центре соответствующего участка (прямоугольника).

Для выбора размера планеты бросается d4, 1 и 2 означают маленькую планету, 3 – среднюю, 4 – большую.

Существует 3 разных вида планет, которые ограничивают сооружения и ресурсы:

- 1. Fair planet:** на ней есть и леса, и горы. Могут быть построены любые виды сооружений;
- 2. Harsh planet:** негостеприимная планета, для гор кость бросается дважды, так как там нет лесов и не могут быть построены теплицы;
- 3. Water planet:** полностью покрытая водой планета, для гор кость бросается дважды, так как там нет гор и домы не могут быть построены.

being a planet completely covered by water, the die for forests is cast twice since there are no mountains, and furnaces cannot be built.

Для определения биома планеты бросается d6, 1-2 означает Fair, 3-4 – Harsh, 5-6 – Water.

Биом начальной планеты зависит от фракции:

Humans → Fair  
Digitals → Harsh  
Xenos → Water

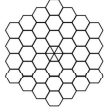
Начальные планеты имеют по 5 ресурсов, бросается d4, выпавшее число — количество лесов, остальные ресурсы – горы.

Для планет лишь с одним видом ресурсов, очевидно, кидать кость бесполезно, поскольку все пять в любом случае одного типа.

**Например:** Я бросаю d4, получаю число 2, так что из пяти ресурсов 2 являются лесами, а остальные 3 – горы.

Ресурсы предпочтительно должны быть размещены не на внешней границы планеты, когда это возможно.

Для остальных планет кость бросается дважды, один раз для лесов, и один раз для гор. Какую кость бросать зависит от размера планеты:

Размер планеты	Кость	
Маленькая	4	
Средняя	6	
Большая	8	

Для планет лишь с одним видом ресурсов кость кидается дважды и результат суммируется чтобы получить итоговое количество этого единственного ресурса.

## Астероиды

В начале матча после завершения генерации планет, размещаются астероиды. Игроки вместе выбирают модифицирующую кость: