



REEGLIRAAMAT



Algas julge uus kosmoseuurimise ajastu. Paljud rühmitused võistlevad selles uues kosmosevõidujooksus võimu pärast. Sina juhid üht neist ja võistled Kuu asustamise nimel. Raja oma koloonia ja laienda seda rajatisi ehitades. Kasuta Maalt saabuvasid saadetisi enda kasuks. Värba agente (Agents) ja saada nad rivaalide baasidesse (Bases) imbuma, et oma laienemist kiirendada või vastaste edu takistada.

Lunar Base on 2-6 mängijale mõeldud kaardimäng. Sinu eesmärk on saavutada Kuu ülemvõim enne teisi. Baasi kasvatamine moodul (Module) haaval ning agentide ja mõju (Influence) kasutamine vastaste segamiseks aitab eesmärgini jõuda.

Värskeima teabe, KKK ja lisareeglid leiad aadressilt
lunarbasegame.com

Sisukord

Mängukomponendid	1
Mängu ettevalmistus	5
Mängu ülevaade	9
Mängija käik	11
Mängi agendikaarte (Agent)	11
Tee tegevusi	13
Kontrolli saabuvasid süstikuid (Shuttles)	15
Kerad (Orbs)	17
Kulude tasumine	19
Tegevused	21
Näidiskäik	27
Mängu lõpp	31
Variant: mõjukaardid	33
Lugu	39

Komponendid

Kokku 90 kaarti järgmist tüüpi:



6 jaama (Stations)



26 agenti (Agents)



8 mõjukaarti (Influences)



50 moodulit (Modules)



Karbis on ka 6 krediitiloendurit ja see reegliraamat.

KAARTIDE LUGEMINE

- 1 Tüüp
- 2 Kaardi nimi
- 3 Taustatekst
- 4 Kerapooled (Orb)
- 5 „Seda kaarti mängides” tegevused
- 6 Põhitegevused (Main Actions)
- 7 Teadussaavutused
- 8 Kolonistid
- 9 Kaardi hind



Mängu ettevalmistus

Esimestes mängudes soovitame mõjukaarte (Influence) mitte kasutada. Kui tunned mängu paremini, võid need lisada. Vaata lähemalt lk 33–38. Mängu alustamiseks järgi neid samme:

- 1 Sega jaamakaardid (Station) ja jaga igale mängijale juhuslikult üks, Terran Outpost pealpool. Mängija võib vaadata oma jaamakaardi teist külge. Eemalda ülejäänud jaamakaardid mängust nende teist külge vaatamata.
- 2 Sega mooduli- (Module) ja agendikaardid (Agent) üheks kaardipakiks. Aseta pakk laua keskele, pildipool all. Jäta kõrvale ruumi avatud äravisatud kaartide pakile.



- 3 Iga mängija tõmbab kaardipaki pealt 3 kaarti kätte. Neid hoitakse teiste mängijate eest saladuses.
- 4 Jaga kaardipakist 3 kaarti ja veel 1 kaart iga mängija kohta. Aseta need avatult mängijate vahele, et moodustada varu (Supply).
- 5 Anna igale mängijale krediitiloendur, mis näitab 3 krediiti (Credits). Kasuta seda oma krediitide kogusumma jälgimiseks.

Alustab mängija, kes tegi viimase 30 päeva jooksul pikima reisi. Tema teeb esimese käigu. Mitme mängu korral alustab võitjast vasakul istuv mängija. Kui võitjaid oli mitu, alustab pikima reisi teinud mängija.



Mängu ülevaade

Mängijad käivad kordamööda päripäeva, alustades alustajast. Nii jätkub, kuni keegi võidab, täites ühe või mitu võidutingimust.



Kogu 20 Kuu krediiti (Credits)



Mahuta oma baasi (Base) 10 kolonisti
(oma jaam (Station) + oma moodulid (Modules))



Saavuta 5 eri teadussaavutust oma baasis



Näita 4 mõjukaarti (Influence)
oma käest oma käigu lõpus

Kolonistid ja teadussaavutused on jaama- ja moodulikaartidel. Krediite saab mitmel viisil. Mõjukaardid on edasijõudnutele mõeldud eriline kaarditüüp.

Mängu teadussaavutused



Mängija käik

Tee oma käigul järgmised 3 sammu siin toodud järjekorras:

1. Soovi korral mängi suvaline arv agendikaarte (Agent).
2. Tee oma baasis (Base) saada olevatest **üks** põhitegevus (Main Action).
3. Kontrolli saabuvald süstikuid (Shuttles).

Seejärel on järgmise mängija kord.

MÄNGI AGENDIKAARTE (Agent)

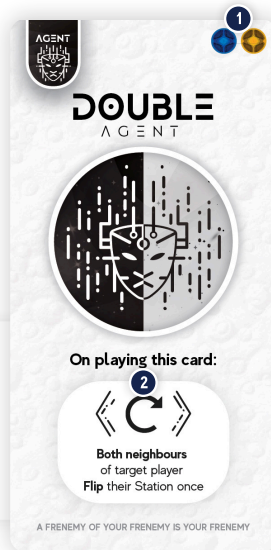
Käigu alguses võid mängida oma käest ükskõik kui palju agendikaarte. Agendikaarte saab mängida ainult sel ajal.

Agendikaardi käest mängimiseks tee järgmist:

- 1 Tasu selle hind (vt lk 19).
- 2 Rakenda kaardil kujutatud tegevus(t)e mõju.
- 3 Aseta kaart avatult äravisatud kaartide pakile.

Näiteks:

Double Agenti mängimine maksab 2 krediiti (Credits). Mängides pööravad valitud sihtmärgi naabrid oma jaamad (Stations) ümber (Flip).



TEE TEGEVUSI

Põhitegevused (Main Actions) on kaartidel ääristatud kastides. Igal käigul pead valima ühe oma baasis (Base) saada oleva põhitegevuse (nt **A** **B** või **C**). Tee kasti näidatud tegevus(ed).

Mitme tegevuse järjekord ja põimimine:

- Kui kaart nõuab **mitut tegevust**, tee need vasakult paremale.
- Kui tegevus hõlmab **teise kaardi mängimist**, võid selle kaardi mõju rakendada enne või pärast praeguse kaardi tegevuse jätkamist.

Kaartide tegevusi selgitatakse lk 21 kuni 26. Tegevus tuleb teha, kui pole öeldud teisiti. Kui tegevust **ei saa täielikult teha** (nt visata ära (Discard) tühjast käest või müüa edasi (Resell) tühjast varust (Supply)), tee sellest nii palju kui saad.

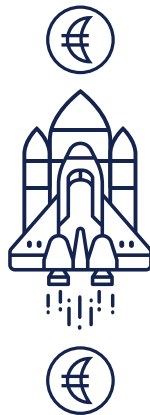


Põhitegevusega kaartidel on ülemine pool alati sinine, nii on neid lihtsam märgata!

KONTROLLI SAABUVAID SÜSTIKUID (Shuttles)

Kui käigu lõpus ei ole varus (Supply) ühtegi moodulit (Module) ega agenti (Agent), tee järgmist:

1. Iga mängija saab oma baasis (Base) iga täieliku kollase kera (Orb) eest 1 krediidi (Credit), kaasa arvatud kollase-halli ja vabavärvi halli kera eest (vt kerad lk 17).
2. Jaga kaardipakist varusse avatult 3 kaarti. Lisa 1 kaart iga mängija kohta. Kui pakk saab otsa, sega äravisatud kaartide pakk uueks kaardipakiks.



Uued kaardid



Kerad (Orbs)

Saad kerasid (Orbs), kui ehitad mooduleid (Modules) oma baasi (Base) või pöörad jaamakaardi (Station) ümber (Flip).

- Mõnel kaardil on juba terved kerad.
- Uued kerad tekivad sama värvi kerapooltest, kui ehitad mooduleid (Build) ja ühendad need oma baasiga.

Hallid kerad sobivad iga värvi asemele. Kui ühendad halli poole värvilisega, omandab hall pool ühendatud poole värvi.

Kera näited:

- 1 Punane ja hall pool moodustavad punase kera.
- 2 Kaks punast poolt moodustavad punase kera.
- 3 Kaks halli poolt moodustavad halli vabavärvi kera.
- 4 Sinised pooled moodustavad sinised kerad.
- 5 Kaardil The Oasis on sinised ja punased kerad.
- 6 Kollane ja hall pool moodustavad kollase kera.



Kulude tasumine

Agendikaardi (Agent) mängimiseks või mooduli (Module) ehitamiseks (Build) pead suutma selle hinna tasuda. Hind on kaardi paremas ülanurgas näidatud kerade (Orbs) arv. Hinnata kaarte saab mängida tasuta.

- Sobivat värvi kerad sinu baasis (Base) vähendavad kaardi hinda. Hallid kerad sobivad iga värvi asemele. Iga kera võib käigu jooksul kasutada mitu korda, kuid iga kaardi jaoks vaid korra.
- Ülejäänud hind tuleb tasuda krediitides (Credits).
- Kaarti, mille jaoks sul vahendeid pole, ei saa mängida.

Näiteks: Sul on **2 sinist kera** (ühendustest) ja **2 punast kera** (oma jaamakaardilt (Station)).

- 1 Experimental Borehole ei näita hinnana ühtki kera, seega saab seda mängida tasuta.
- 2 Kaardi Mormon Scientist hind väheneb 0-ni, seega saab seda mängida tasuta.
- 3 Kaardi Space Elevator mängimine maksab 2 krediiti.



MÄNGIJA BAAS



MÄNGIJA KÄSI

Tegevused

Valimine



(Draft)

Võta varust (Supply) 1 kaart ja pane see kätte. Kui varu on tühi, jäta see tegevus vahele. Kui pead valima (Draft) üle 1 kaardi, korda seda iga kaardiga.

Tõmba



(Draw)

Tõmba kaardipaki pealt 1 kaart kätte. Kui pakk saab otsa, sega ära visatud kaartide pakk uueks kaardipakiks ja jätka tõmbamist nagu tavaliselt. Kui pead tõmbama (Draw) üle 1 kaardi, korda seda iga kaardiga.

Märkus: Korraka käes hoitavate kaartide arvul pole ülempiiri.

Viska ära



(Discard)

Võta käest 1 kaart ja aseta see avatult ära visatud kaartide pakile. Kui su käes pole kaarte, jäta see tegevus vahele. Kui pead ära viskama (Discard) üle 1 kaardi, korda seda iga kaardiga.

Ehita



(Build)

Võid mängida käest moodulikaardi (Module) oma baasi (Base). Järgi samme:

- 1 Tasu selle hind.
- 2 Ühenda see oma baasiga.
- 3 Kui kaardil on tegevus „Seda kaarti mängides“, rakenda selle mõju.



Moodulit (Module) ehitades (Build) aseta see mis tahes asendis, järgides neid reegleid:

- 1 See peab ühenduma kas sinu jaamaga (Station) või mõne teise mooduliga sinu baasis (Base), moodustades kahest sobivast kerapoollest (Orb) vähemalt ühe kera. Hallid kerapooled on vabavärvi ja sobivad iga värviga.

ÕIGE



- 2 Teiste kaartide kõrval olevad kerapooled peavad alati ühenduma sobivate kerapooltega. Keelatud on tekitada katkiseid kerasid, mida ei saa terveks teha, või sobimatuid kerasid (nt punane-sinine, sinine-kollane, kollane-punane).
- 3 Moodulikaarte ei tohi asetada teise kaardi peale.

VALE



Pööra jaam



Pööra näidatud jaamakaart või -kaardid ümber, et näha oleks teine külg. Moodulite (Modules) ühendused jäävad alles (kerapooled (Orb) on jaama mõlemal küljel samad).

Edasimüük



Võta varust (Supply) 1 agendi- (Agent) või moodulikaart ja pane see ära visatud kaartide pakile. Saad 1 krediidi (Credit). Kui pead edasi müüma üle 1 kaardi, korda seda iga kaardiga.



Krediitide saamine või kaotamine

Saad või kaotad näidatud arvu krediite.



Varasta moodul

Võta ükskõik millise mängija baasist (Base) vastava ikooniga moodul ja pane see kätte.

Kui teised moodulid kaotavad seetõttu ühenduse oma baasiga, jäävad need moodulid siiski toimima.

Varasta krediite



Vali teine mängija. Varastad temalt näidatud arvu krediite. Varastatud krediidid lisatakse sinu krediidiloendurile ja eemaldatakse tema omalt. Sa ei saa varastada rohkem krediite, kui tal on.

NÄIDISKÄIK

Kuigi käigus tehakse vaid üks põhitegevus (Main Action), võib mõni käik minna üsna keeruliseks. Vaata seda näidet:

KÄIGUL ON ALICE.

- 1 Ta mängib Solicitori. Hind: 2 sinist ja 2 kollast kera (Orbs). Alice'il on baasis (Base) 2 sinist kera seega maksab ta 2 krediiti (Credits). A
- 2 Kaardiga Solicitor varastab ta Bobi baasist kaardi Inflatable Habitat ja võtab selle kätte.
- 3 Nüüd valib Alice kaardi Fusion Reactor põhitegevuse, mis lubab tal ehitada (Build), tõmmata (Draw) ja ära visata (Discard) – selles järjekorras.
- 4 Ta ehitab Depot' käest tasuta. Selle hind on 2 sinist kera, mis väheneb 0-ni tänu tema 2 sinisele kerale A. Ta asetab kaardi nii, nagu näidatud.



- 5 Kaardil Depot on mõju „Seda kaarti mängides”, mille Alice nüüd rakendab. See lubab tal kohe uuesti ehitada (Build), kui ta soovib (pea meeles: ehitamine on alati vabatahtlik).
- 6 Ta otsustab ehitada kaardi Experimental Borehole, mis on tasuta.
- 7 Alice rakendab kaardi Experimental Borehole mõju „Seda kaarti mängides”. Ta tõmbab (Draw) kaardipakist 2 kaarti Rover.
- 8 Seejärel jätkab ta kaardi Fusion Reactor põhitegevust (Main Action), tõmbab kaardi Dome ja viskab siis ära (Discard) ühe kaardi Rover.

Kokku ehitas Alice 2 moodulit (Modules), varastas Bobilt 1 mooduli, tõmbas kaardipakist 3 kaarti ja viskas ära 1 kaardi.



Mängu lõpp

Mäng lõpeb kohe, kui mõni mängija täidab ühe või mitu võidutingimust. Võimalikke võidutingimusi on neli:

Võib juhtuda, et mitu mängijat täidab võidutingimusi samal ajal. Sel juhul on lõplik võitja see, kes täitis kõige rohkem võidutingimusi! Kui mitu mängijat on enim täidetud võidutingimuste arvult viigis, jagavad nad võitu.



Kogu 20 Kuu krediiti (Credits)



Mahuta oma baasi (Base) 10 kolonisti

(oma jaam (Station) + oma moodulid (Modules))



Saavuta 5 eri teadussaavutust oma baasis



Näita 4 mõjukaarti (Influence) oma käest oma käigu lõpus



(ÜLAL): Kolonistivõit, baasis on 10 kolonisti.

(ALL): See pole võit – mängijal on 5 teadussaavutust, kuid ainult 4 erinevat!

Variant: mõju (Influence)

Mängi rivaalitsevad kolooniad poliitiliselt üle.



MÕJU

Mõjukaardid on põhimängu lisa. Soovitame need kaardipakki lisada siis, kui tunned end põhireeglitega piisavalt kindlalt. Need kaardid annavad igale mängule isesuguse dünaamika.

Ettevalmistus: võta 8 mõjukaarti ja sega need koos mooduli- (Module) ja agendikaartidega (Agent) kaardipakki, enne kui jagad kaarte mängijatele või varusse (Supply).

Mõjukaartide toimete hulgas on tegevusi, mis tuleb teha **kohe**, enne kui jätkad teiste kaartide tegevuste rakendamist (vt näiteid lk 36–38). Kui koheseid tegevusi on korraga mitu, otsustab nende järjekorra mängija, kelle käik on.

MÕJUKAARDID VARUS

Mõjukaartidel on toimed, mis kehtivad, kuni kaart on varus. Varus olevaid mõjukaarte:

- võib valida (Draft) kätte.
- **ei saa edasi müüa (Resell).**

Kui süstikud (Shuttles) saabuval, jäävad mõjukaardid varus kehtima ega vähenda jagatavate uute kaartide arvu.

MÕJUKAARDID SINU KÄES

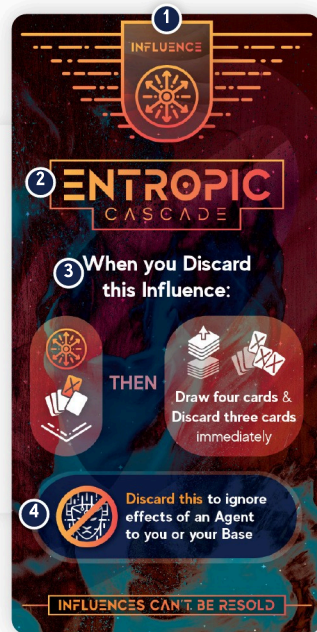
Kogu kätte 4 mõjukaarti (Influence) ja näita neid oma käigu lõpus, et kohe **mäng võita**.

Kui mängija mängib agendikaardi (Agent), mis sind puudutab, võid käest ühe mõjukaardi ära visata (Discard), et eirata selle agendi toimet sulle või sinu baasile (Base) – teisi mängijaid võib agent siiski puudutada.

Kui viskad mõjukaardi ära mis tahes põhjusel, ka eeltoodud põhjusel, rakenda kaardil olevad tegevused „kui viskad selle mõjukaardi ära“, kui neid on.

MÕJUKAARDI NÄIDE:

- 1 Kaardi tüüp
- 2 Kaardi nimi
- 3 Kaardi toime
- 4 Kaitsevõime (kõigil mõjukaartidel sama)



MÕJU NÄIDE

- 1 Kim valib Terran Outpost ehitamistegevuse (Build).
- 2 Ta ehitab kaardi Laika's Memorial.
- 3 Kaart Laika's Paradise paneb Kimi kohe valima (Draft).
- 4 Kim valib kaardi Experimental Borehole.
- 5 Jätkates kaardi Laika's Memorial rakendamist, viskab ta oma käekaardid ära (Discard): Beruang Engineers ja Experimental Borehole.



On aasta 2049. Maailma riikidel on tuumasünteesitehnoloogia juba ammu olemas, kuid nad pole julgenud seda kosmoselaevade käitamiseks kasutada. Pärast seda, kui Aafrika Ühendriigid saatsid orbiidile tuumasünteesienergial liikuva kosmoselaeva, ei suutnud teised riigid ja eraettevõtted kiusatusele vastu panna ning järgisid eeskuju. Algas julge kosmose asustamise ajastu. Asustamiseks valmistati ette palju süstikuid (Shuttles). Viis esimest said nimeks Garuna, Mah, Ilmatar, Meztli ja Chang'e...

Nüüd on sinu ülesanne juhtida üht Kuu asustamise katset. Kuna sinu organisatsiooni ajendid ja võimed erinevad konkurentide omadest, pead missioonile lähenema omanäolise strateegiaga.



Terran Outpost

tähistab baasi (Base), mis allub koduplaneedi valitsuse ülemvõimule, samal ajal kui selle varjatud eesmärgid jäävad vaid allhoovuseks.



The Oasis on ühtaegu vaimne ja teaduslik liikumine. Nende eesmärk on säilitada ja levitada eluvorme, eriti neid, mida ohustavad inimkonna ahnus ja hoolimatus.



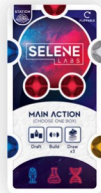
Taikotech usub, et kosmosekaevandamise ja sellega seotud tööstusharude kasum on liikumapanev jõud, mis tõstab inimkonna kosmosetsivilisatsiooniks.



Dark Side saab raha biotehnoloogia- ja liitreaalsusfirmadelt. Nad usuvad transhumanismi: kiireim tee tähtedeni on kõigepealt täiustada inimkonda ennast.



Imbrium on tööstuskartell, mis läheneb asustamisele vanakooli imperialistlikult: saada kõige vägevamaks tööstuse ja kaubanduse abil.



Selene Labs tahab saada kosmoseteaduse liidriks, meelitades ligi helgeimad pead, et avada uks, mis viib meie päikesesüsteemist kaugemale.



Shackleton ÜRO toetatud Shackleton tahab ühendada inimkonna kosmosetsivilisatsiooniks, ehitades Kuule suure paljurahvuselise linna.

LUNARFLEET KUULSUSTE SEIN

*Eriline tänu komplekti Lunar Base Collector's Bundle
Kickstarteri toetajatele, kes meie heaks lisapingutuse tegid.*

Farhad Omid
Zachary Fissel
Jevgeni Kabanov
Kaido Vaade
Meelis Müür
Lambert Chow
Juhan Hion
Mart Rasva
Rainer Jürgenson
Margus Niitsoo
Sam R
David Wilson
Kye Moseley
Kristi Seemen
Boris Schirra
Emil Andre Hallen

Francesco Sabbatini
Paul Ambs
Patrick Grunau
Lauri Peil
Ricardo Job-Reese
Rémi Camberlein
Nick Dillon
Erin Reed
Chris Kuivenhoven
Sergio Ruiz Fernández
Brenden Brzozowski
Ruben Parras
Alexander Welsz
Michael Allan
Owen Williams
Mudd Law

LUNARBASE MEESKOND

MÄNGUDISAIN

Silver Türk Joosep Simm Kaido Koort Martin Paroll

KUNST JA GRAAFIKA

Ladislava Bohacova

REEGLIRAAMAT

Paul Grogan Erkki Lindpere
Mart Redi

VIDEOMEESKOND

Erkki Lindpere James Bowman Leila Toomet

HALDUS JA KORRALDUS

Hanno Sirkel Ole Busborg Jensen Indrek Kempfi



lunarbasegame.com



facebook.com/lunarbasegame



instagram.com/lunarbasegame



[@LunarBaseGame](https://twitter.com/LunarBaseGame)