

Орбитальная Берлога

правила игры



Hubkoyka 10
06
23

12+



3-4 игрока



40-90 минут

Оглавление

<u>Легенда</u>	<u>1</u>
<u>Состав игры</u>	<u>2</u>
<u>Об игре</u>	<u>5</u>
<u>Цель игры</u>	<u>6</u>
<u>Подготовка к игре</u>	<u>9</u>
<u>Базовые правила «Космическая эра»</u>	<u>9</u>
<u>Вариация «Первый запуск»</u>	<u>15</u>
<u>Вариация «Возобновляемые технологии»</u>	<u>16</u>
<u>Вариация «Запрещенные сферы»</u>	<u>17</u>
<u>Издательство настольных игр viaVUCA</u>	<u>21</u>



Легенда

Игра происходит в фантастическом мире планеты Берлоги, где обитает высокоразвитая цивилизация медведей шести традиций: Конструкторов, Программистов, Творцов, Биоинженеров, Пасечников и Первопроходцев. Медвежья цивилизация всегда была едина в стремлении строить светлое будущее через продвижение научно-технического прогресса и использования технологии исключительно в мирных целях. Относительно недавно медведи шагнули за пределы своей родной планеты – стали осваивать новые миры и строить в космосе пасеки для получения энергомёда, который является высокоэффективным топливом этой цивилизации.

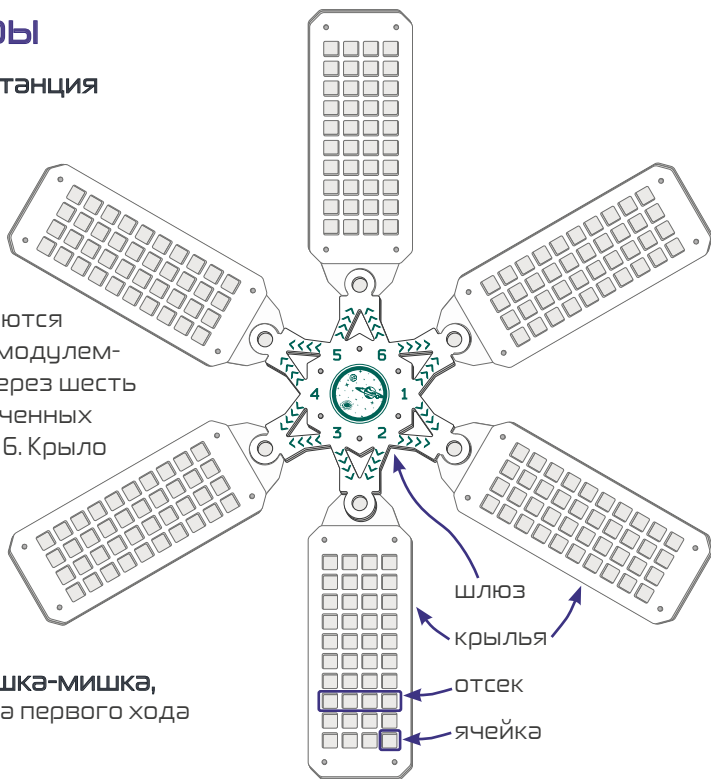
На орбите планеты запускается исследовательская космическая станция – «Орбитальная Берлога», на которой формируются передовые киберфизические научные и инженерные лаборатории. Киберфизика как подход к управлению автоматизированными системами уже давно стала базовой грамотностью любого медвежонка и медведя Берлоги. Будущие космонавты «Орбитальной Берлоги», получив блестящее образование в родном мире, отправляются на станцию для работы над самыми захватывающими задачами современности. Конечно, есть и ресурсы и сложности: рынок труда не бесконечен и шаттл, доставляющий космонавтов на станцию, обладает вместимостью до 5 медведей. Думают обо всем этом кураторы, и как авторитетные ученые, они координируют работу лабораторий с планеты: создают программы исследований, занимаются отбором и отправкой в космос востребованных космонавтов, тестируют полученные результаты в условиях планетарной гравитации. В начале запуска проекта и развертывания «Орбитальной Берлоги» был избыток кандидатов, и делать выбор всем традициям приходится жеребьевкой. Позже набор команд будет происходить с учетом ограничений рынка труда.

Медведи четырех традиций – Первопроходцы, Конструкторы, Программисты и Биоинженеры – соревнуются, кто внесет наибольший вклад в развитие киберфизики, будь то через методы кооперации или конкурентной борьбы.

Состав игры

◆ Космическая станция «Орбитальная Берлога»: модуль-перекресток и 6 крыльев

Крылья соединяются с центральным модулем-перекрестком через шесть шлюзов, обозначенных цифрами от 1 до 6. Крыло вмещает в себя 10 отсеков для лабораторий.

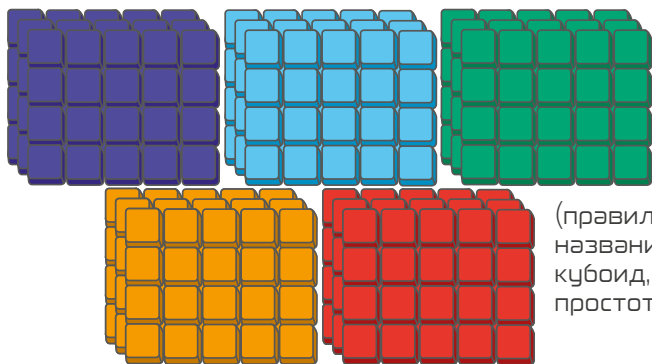


◆ Фишка-мишка, фишка первого хода

◆ 4 планшета традиций

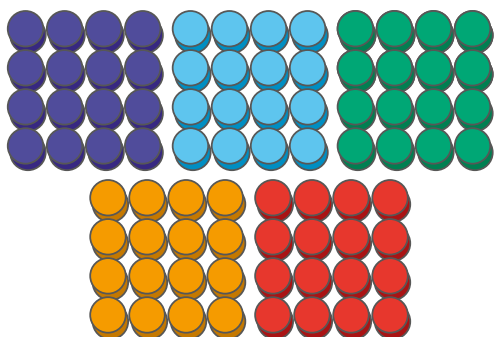
На планшете традиции изображен представитель традиции, перечислены названия и структуры лаборатории, обозначены цвета специализации космонавтов и кураторов, а также выделено место для размещения куратора и экипажа.



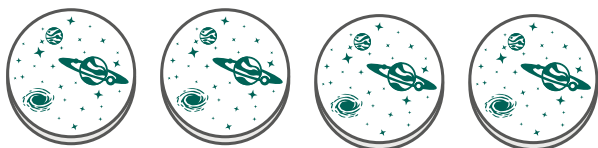


◆ 300 кубов
космонавтов
5 цветов

(правильное
название формы
кубоид, но для
простоты куб)

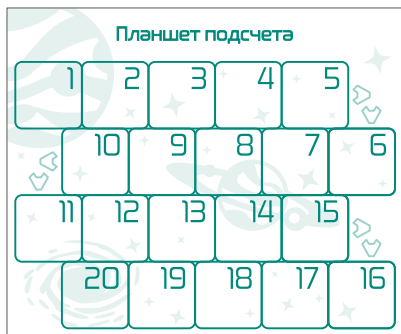


◆ 80 цилиндров
кураторов
5 цветов



◆ 4 фишки
космических
медалей

◆ Планшет подсчета



◆ 4 токена игроков



◆ 12 карточек медвежьих технологий

<p>Я медвежу ✦ взлом навигации</p>  <p>Используй противоположный шлюз от выпавшего на кубике</p>	<p>Я медвежу ✦✦ «зайца»</p>  <p>Подготовь к отправке на 1 космонавта больше. Нельзя превышать лимит шаттла</p>	<p>Я медвежу ✦ космопуть</p>  <p>Воспользуйся соседним шлюзом, слева или справа, вместо выпавшего на кубике</p>	<p>Я медвежу ✦✦ экипажеворот</p>  <p>Все игроки передают свои экипажи соседнему игроку сразу после набора. Выбери и собери, как по или против часовой стрелке</p>
<p>Я медвежу ✦ смену планов</p>  <p>Перебрось кубик за себя или любого игрока, в любой момент игры</p>	<p>Я медвежу ✦✦ замену команды</p>  <p>В свой ход внутри одного круга помени местами два космонавта из недостроенных лабораторий</p>	<p>Я медвежу ✦✦ космолифт</p>  <p>Вместо обычной отправки, каждому космонавту экипажа бросай кубик, для определения шлюза</p>	<p>Я медвежу ✦✦ перехват</p>  <p>Размести сам 1 космонавта другого игрока. Бросай после него броска кубика для определения шлюза</p>
			



◆ 4 фишки проектов традиции (фишки-замочки)



◆ 4 фишки первой миссии



◆ 6 фишек-запретов



◆ Кубик игральный D6

Об игре

В игре представлено 15 разных киберфизических лабораторий мира Берлоги. Их названия и состав сотрудников киберфизиков есть на всех планшетах традиций. Игроки в ходе игры набирают команды киберфизиков, решают, какие лаборатории они формируют и то с кем, когда и как будут кооперироваться.

В начале игры первые 4 куратора достаются всем традициям случайно. Игра только в малой степени зависит от удачи – гораздо важнее выбрать стратегию и скорректировать намеченный план зависимо от игровой ситуации, прогнозируя действия других игроков.

В игре четыре вариации правил: базовая «Космическая эра» и дополнительные «Возобновляемые технологии», «Запрещенные сферы» и «Первый запуск». Первую партию рекомендуем провести по правилам базовой версии.

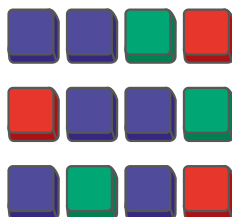
Специализации всех киберфизиков – и кураторов, и космонавтов обозначены цветами:

- ◆ **Исследователи.** Мастера естественных наук: физики, химики, биологи, геологи, которые создают модели реальности и изучают законы природы.
- ◆ **Программисты.** Мастера кодинга и математики разрабатывают алгоритмы, базы данных, нейросети и интерфейсы.
- ◆ **Промдизайнеры.** Мастера эргономики и дизайна проектируют функциональные и эстетичные конструкции и устройства.
- ◆ **Микроэлектронщики.** Мастера схем разводят и паяют изменчивые и постоянные электросистемы.
- ◆ **Материаловеды.** Мастера технологий создают новую компонентную базу и цифровые производства.

Игроки формируют свои лаборатории всегда из киберфизиков: исследователей, программистов, промдизайнеров, микроэлектронщиков, материаловедов в разных сочетаниях. Киберфизики-космонавты отправляются на космическую станцию.

По прибытии, космонавты распределяются по любым местам в свободных ячейках крыльев станции. Шлюз, через который проходит размещение, определяется через бросок шестигранного кубика.

Порядок расположения космонавтов внутри отсека не имеет значения. К примеру, материаловед, два исследователя, промдизайнер или исследователь, промдизайнер, исследователь, материаловед, эти 4 космонавта в любом порядке создают лабораторию «Космического материаловедения».



Лаборатория считается построенной (сформированной, развернутой) в космосе, когда на любом крыле станции в одном отсеке собраны все ее 4 киберфизика.

Если в лаборатории на космической станции меньше 4 киберфизиков, то она считается недостроенной, при этом все ее сотрудники не имеют привязки к игροкам.

Лаборатория считается построенной (сформированной, развернутой) на планшете традиции, когда все 4 куратора киберфизика размещены на своих местах. Цвет куратора и цвет ячейки на планшете традиции обязаны совпадать.

Всем игрокам разрешено создавать только определенное количество лабораторий на планшете традиции за одну партию:

- ◆ если в игре участвуют трое игроков – то все игроки строят на планшете традиции ровно 4 лаборатории;
- ◆ если четверо – то 3 лаборатории.

Цель игры

Набрать наибольшее количество победных баллов, создавая киберфизические лаборатории на «Орбитальной Берлоге». Каждая сформированная лаборатория в космосе приносит баллы тем игрокам, кто строит ее на планшете традиции.

Вводные к игре

1. В начале каждого раунда игроки готовят команду киберфизиков: куратора для планшета традиции и космонавтов для отправки на «Орбитальную Берлогу» (как именно – читайте в ходе игры).
2. Фишка куратора выставляется на планшете традиции в ячейку подходящего цвета в любую выбранную игроком лабораторию. Потом во время игры выставленного куратора нельзя перемещать в другие лаборатории.
3. Фишки космонавтов размещаются в ячейках крыльев станции и не подлежат перемещению после размещения.
4. В недостроенные лаборатории на станции, состоящие из одного, двух или трех киберфизиков, любой другой игрок может добавить космонавтов из своего экипажа для формирования выгодной ему лаборатории.
5. Игроки могут кооперироваться и совместно строить лаборатории в космосе. Кооперация происходит автоматически, как только игроки начинают строить одну и ту же лабораторию на своих планшетах (выставляя туда кураторов). Ограничения по кооперации по каждой лаборатории следующие:
 - ✦ если играют 3 игрока, кооперация разрешена максимум 2 игрокам;
 - ✦ если 4 игрока, то максимум 3 игрокам.При достижении этого лимита, другой игрок не может выставлять в эту лабораторию на своем планшете кураторов. Лимит считается достигнутым, когда обозначенное количество игроков разместили минимум по одному куратору на одну и ту же лабораторию.
6. Количество кураторов и космонавтов ограничено.
Рынок труда – исчерпаемый ресурс.
7. Когда на «Орбитальной берлоге» развернута какая-либо лаборатория, каждый игрок, который на этот момент имеет хотя бы одного выставленного в ней куратора на своем планшете традиции, получает 1 победный балл. Дополнительные баллы приносят особые лаборатории «Проект традиции» и «Первая миссия», выбираемые игроками.

✦ **«Проект традиции», 2 балла за каждую построенную на космической станции лабораторию.**

В любой момент своего хода, игрок может объявить одну лабораторию своим «Проектом традиции». Для обозначения проекта традиции используется фишка-замочек. С этого момента только этот игрок может заниматься ее формированием на планшете традиции, т.е. размещать на ней кураторов. Важно, то что проектом традиции нельзя объявить лабораторию, которую уже начал строить на планшете традиции другой игрок. Использовать проект традиции или нет – решает сам игрок. Каждая такая лаборатория приносит игроку при развертывании на 1 балл больше, чем обычная.



✦ **«Первая миссия», 2 дополнительных балла единовременно при выполнении условий.**

В самом начале, игроки по очереди называют выбранные ими лаборатории «Первых миссий» и ставят фишки первых миссий на своих планшетах традиций рядом с ними. Игрок немедленно получает за свою «Первую миссию» дополнительные 2 балла, если он будет первым игроком, кто построил эту лабораторию на «Орбитальной Берлоге». Фишка «Первой миссии» после этого убирается с планшета традиции – баллы за «Первую миссию» выдаются игроку только 1 раз. Несколько игроков могут объявить «Первой миссией» одну и ту же лабораторию, но дополнительные победные баллы получит только тот игрок, который сформирует её первым.



Если у игрока есть куратор в лаборатории на планшете традиции «Первой миссии», то при выполнении своей «Первой миссии» – игрок получает 3 балла: 2 дополнительных и 1 балл за эту построенную лабораторию по обычным правилам.

✦ **Одна лаборатория может быть и проектом традиции и первой миссией.**

Подготовка к игре

- ✦ Каждый игрок выбирает себе медвежью традицию и берет планшет и 3 карточки медвежьих технологий своей традиции.
- ✦ Соберите космическую станцию «Орбитальная Берлога».
- ✦ Удобно разместите рядом планшет подсчета, кубик и все фишки, кроме фишек-запретов, они нужны только для дополнения «Запрещенные сферы».
- ✦ Выберите игрока, с которого начнется игровой раунд. Он берет фишку-мишку. По окончании раунда, когда все игроки закончили свои ходы, она передается следующему игроку по часовой стрелке. Теперь раунд начнется с нового обладателя фишки-мишки.
- ✦ Все игроки по очереди выбирают и называют лабораторию, которая будет их первой миссией и выставляют к ней на обозначенное место фишку первой миссии.

Базовые правила «Космическая эра»

Ход игры.

Игра состоит из двух тактов.

Первый такт «Совпадения»:

1. **Набор куратора.** Первый игрок кидает игральный кубик и берет куратора со специализацией в зависимости от выпавшего значения:

1 → Исследователь 2 → Программист 3 → Промдизайнер
4 → Микроэлектронщик 5 → Материаловед 6 → Любого

Затем игроки, по часовой стрелке, кидают кубик и берут кураторов.

2. **Набор экипажа.** Все игроки одновременно собирают себе экипажи для последующей отправки на космическую станцию «Орбитальную Берлогу». Каждый игрок набирает экипаж космонавтов — 3 космонавтов любых цветов (по своему желанию).

Космонавты того же цвета, что и куратор, удваиваются. Поскольку посадочные места ограничены 5 пассажирами, нельзя провести

больше 2 дополнительных космонавтов. Поэтому экипаж может состоять:

- ✦ из 3 космонавтов, но среди них нет цвета куратора. При этом цвета нескольких космонавтов могут быть разными или одинаковыми;
- ✦ из 4 космонавтов, при этом цвета двух космонавтов совпадают с цветом куратора и два – другие;
- ✦ из 5 космонавтов, при этом цвета четырех космонавтов совпадают с цветом куратора и один – другой.



Если в конце игры не хватает космонавтов, чтобы удвоить космонавтов цвета своего куратора – то не удваиваете.

До отправки экипажа на станцию, куратор и космонавты размещаются на планшете на выделенном месте.

- 3. Выставление куратора.** Игроки по очереди размещают куратора в одну из выбранных лабораторий на планшете традиции. Цвет куратора и цвет ячейки на планшете обязаны совпадать. Кураторов нельзя перемещать после выставления на планшете.
- 4. Отправка экипажа.** Игроки по очереди бросают кубик, начиная с обладателя фишки-мишки. Выпавшее значение – номер шлюза, куда пристыковывается шаттл с экипажем. Каждый шлюз связан с двумя крыльями. Игрок, распределяя космонавтов в одном или обоих крыльях, может:
 - ✦ ставить космонавтов на любые свободные ячейки крыльев, начиная формирование новых лабораторий, либо заполняя еще недостроенные;
 - ✦ целиком выставить 4 космонавтов одной из киберфизических лабораторий в любой свободный отсек.

Космонавтов нельзя перемещать после выставления на «Орбитальную Берлогу»

Внимание! Запрещено формировать несуществующие лаборатории! Работают только 15 киберфизических лабораторий с планшетов традиций. Ресурсы, научные планы и субсидии распространяются только на согласованные исследования!

5. **Подсчет победных баллов.** Когда на «Орбитальной берлоге» сформирована какая-либо лаборатория, каждый игрок, который на этот момент имел хотя бы одного выставленного в ней куратора на своем планшете традиции, получает победные баллы. Подсчитывайте победные баллы перемещением токена игрока по планшету подсчета. Космическая медаль выдается игроку при достижении 20 баллов, а подсчет на планшете игрок начинает сначала.

Победные баллы считаются следующим образом:

Обычные лаборатории – 1 победный балл за лабораторию.

Проект традиции – 2 победных балла за лабораторию.

**Первая миссия – 2 дополнительных победных балла
единоразово при выполнении условий.**

Важно! Игроки не могут получать победные баллы ретроспективно, за лаборатории построенные до размещения куратора!

6. После завершения раунда, обладатель фишки-мишки передает ее следующему игроку по часовой стрелке. Теперь новый обладатель фишки-мишки ходит первым.
7. На этапе первого такта, при игре втроем, в случае, если игрок начал строить 3 разных лаборатории, а выпавший, через бросок кости, куратор не подходит ни для одной из них, то игрок перебрасывает кубик до первого подходящего варианта.
8. Первый такт заканчивается, когда у каждого игрока на планшете традиции расставлены четыре куратора для четырех игроков и три – для трех.

Второй такт «Освоение»:

1. С данного момента игроки не бросают кубик для определения куратора, а выбирают его самостоятельно. Остальные правила остаются прежними.
2. В конце игры возможно когда, в крыльях, куда прибывает экипаж:
 - ✦ не осталось свободного места — игрок оставляет свой экипаж полностью на модуле-перекрестке;
 - ✦ есть только недостроенные лаборатории — игрок обязан их достроить, выбрав одну из существующих лабораторий. Оставшиеся космонавты ожидают в модуле-перекрестке.Возможно, что несколько игроков оставляют свои экипажи полностью или частично на модуле-перекрестке.
3. Когда в модуле-перекрестке находятся космонавты, любой игрок в свой ход на этапе размещения экипажа может забрать одного из них и выставить на любое свободное место в доступных ему крыльях. Когда ход вернется к игроку, который оставил свой экипаж, то он может забрать столько космонавтов, сколько оставил, если они имеются в наличии.
4. Игра заканчивается, когда игроки полностью сформировали максимально допустимое количество лаборатории на планшете традиции.

Карточки медвежьих технологий

Каждая медвежья традиция имеет несколько «трюков в лапе» на основе своих технологий. Их эффекты описаны на соответствующих карточках. Чтобы они сработали, при их применении нужно сказать «Я медвежу <наименование карты>». Количество карт за раунд, которое может применить игрок, не ограничено.

Традиция: программист.

✦ **Я медвежу взлом навигации (1 карточка).**

Используй противоположный шлюз от выпавшего на кубике.

◆ Я медвежу смену планов (2 карточки).

Перебрось кубик за себя или любого игрока, в любой момент игры.

Традиция: конструктор.

◆ Я медвежу «зайца» (2 карточки).

Подготовь к отправке на 1 космонавта больше. Нельзя превысить лимит шаттла.

◆ Я медвежу замену команды (1 карточка).

В свой ход внутри одного крыла поменяй местами двух космонавтов из недостроенных лабораторий.

Традиция: биоинженер.

◆ Я медвежу до-перехват (1 карточка).

Размести сам 1 космонавта другого игрока. Сообщи до его броска кубика для определения шлюза.

◆ Я медвежу перехват (1 карточка).

Размести сам 1 космонавта другого игрока. Сообщи после его броска кубика для определения шлюза.

◆ Я медвежу экипажеворот (1 карточка).

Все игроки передают свои экипажи соседнему игроку сразу после набора. Выбери и сообщи, как: по или против часовой стрелке.

Традиция: первопроходец.

◆ Я медвежу космопуть (2 карточки).

Воспользуйся соседним шлюзом, слева или справа, вместо выпавшего на кубике.

Пояснение: нельзя разделить космонавтов между соседними шлюзами — при использовании карты весь экипаж размещается в одном шлюзе и его двух крыльях. Применение дополнительной карты космопути в тот же ход увеличивает дальность перехода на 1 шлюз.

◆ Я медвежу космолифт (1 карточка).

Вместо обычной отправки, каждому космонавту экипажа бросай кубик для определения шлюза.








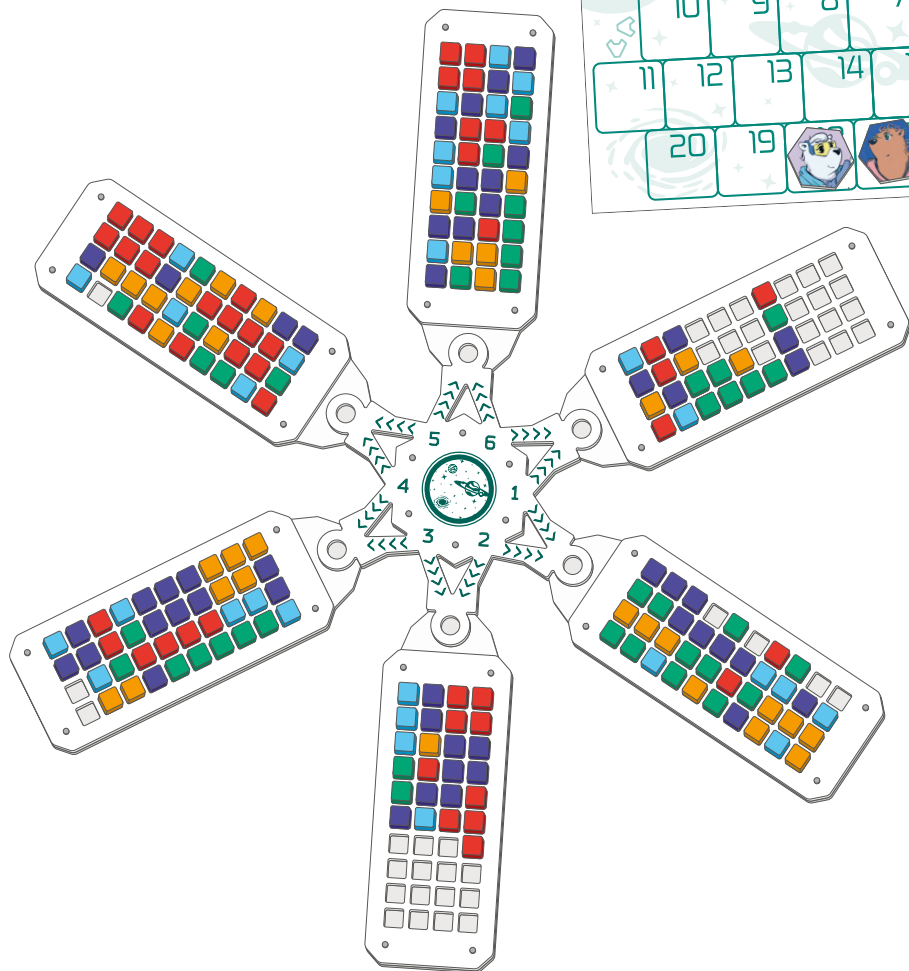
Пример окончания партии

Ниже показан исход одной партии «Орбитальной берлоги» четырех игроков. Станция заполнена космонавтами, на планшетах игроков выставлено максимальное количество кураторов. Токены игроков выставлены на планшете подсчета в соответствии с ходом игры.

Победителем стал игрок традиции
Первопроходец, набравший 24 балла,
его космическая медаль находится
на его планшете традиции.

Планшет подсчета

1		3		5	
10		9	8	7	6
11		12	13	14	15
20		19			16



Игрок: КОСМОСНАВИГАТОР

Свой выигрыш
получите щипцами и поместите в колоду карт, чтобы получить свой первый выигранный балл.

Специализация: ИЮБЕРФИЗИКОС

- Исследователи: Матрица колонии не имеет значения. Облицуйте карту. Она позволяет узнать, какой ресурс выигрывает исследователь.
- Программисты: Матрица колонии и компьютерные оптимизаторы (Прогностики, Быстрые системы и др.) имеют приоритет.
- Промысловеды: Матрица колонии и добыча ресурсов (Функциональные и Структурные системы) имеют приоритет.
- Матрица колонии: Матрица колонии имеет приоритет перед всеми другими ресурсами.
- Матрица колонии: Матрица колонии имеет приоритет перед всеми другими ресурсами.

Традиция Программист

Кураторы

Лаборатории

- Оптика и астрофизика
- Космическое материальное обеспечение
- ИИ и нейроботы
- Машинное зрение
- ИСЭ (Интеллектуальные энергетические системы)
- Прикладное приборостроение
- ТСЭ (Технологии системной связи)
- Решающие системы и дрона
- Квантовая и фотоника
- Литография полупроводников
- Умное космическое земледелие
- Биологическая робототехника
- Геоинформатика и навигация
- Кроватные норы
- Медсонитза

Игрок: КОСМОСНАВИГАТОР

Свой выигрыш
получите щипцами и поместите в колоду карт, чтобы получить свой первый выигранный балл.

Специализация: ИЮБЕРФИЗИКОС

- Исследователи: Матрица колонии не имеет значения. Облицуйте карту. Она позволяет узнать, какой ресурс выигрывает исследователь.
- Программисты: Матрица колонии и компьютерные оптимизаторы (Прогностики, Быстрые системы и др.) имеют приоритет.
- Промысловеды: Матрица колонии и добыча ресурсов (Функциональные и Структурные системы) имеют приоритет.
- Матрица колонии: Матрица колонии имеет приоритет перед всеми другими ресурсами.
- Матрица колонии: Матрица колонии имеет приоритет перед всеми другими ресурсами.

Традиция Конструктор

Кураторы

Лаборатории

- Оптика и астрофизика
- Космическое материальное обеспечение
- ИИ и нейроботы
- Машинное зрение
- ИСЭ (Интеллектуальные энергетические системы)
- Прикладное приборостроение
- ТСЭ (Технологии системной связи)
- Решающие системы и дрона
- Квантовая и фотоника
- Литография полупроводников
- Умное космическое земледелие
- Биологическая робототехника
- Геоинформатика и навигация
- Кроватные норы
- Медсонитза

Игрок: КОСМОСНАВИГАТОР

Свой выигрыш
получите щипцами и поместите в колоду карт, чтобы получить свой первый выигранный балл.

Специализация: ИЮБЕРФИЗИКОС

- Исследователи: Матрица колонии не имеет значения. Облицуйте карту. Она позволяет узнать, какой ресурс выигрывает исследователь.
- Программисты: Матрица колонии и компьютерные оптимизаторы (Прогностики, Быстрые системы и др.) имеют приоритет.
- Промысловеды: Матрица колонии и добыча ресурсов (Функциональные и Структурные системы) имеют приоритет.
- Матрица колонии: Матрица колонии имеет приоритет перед всеми другими ресурсами.
- Матрица колонии: Матрица колонии имеет приоритет перед всеми другими ресурсами.

Традиция Биомеханик

Кураторы

Лаборатории

- Оптика и астрофизика
- Космическое материальное обеспечение
- ИИ и нейроботы
- Машинное зрение
- ИСЭ (Интеллектуальные энергетические системы)
- Прикладное приборостроение
- ТСЭ (Технологии системной связи)
- Решающие системы и дрона
- Квантовая и фотоника
- Литография полупроводников
- Умное космическое земледелие
- Биологическая робототехника
- Геоинформатика и навигация
- Кроватные норы
- Медсонитза

Игрок: КОСМОСНАВИГАТОР

Свой выигрыш
получите щипцами и поместите в колоду карт, чтобы получить свой первый выигранный балл.

Специализация: ИЮБЕРФИЗИКОС

- Исследователи: Матрица колонии не имеет значения. Облицуйте карту. Она позволяет узнать, какой ресурс выигрывает исследователь.
- Программисты: Матрица колонии и компьютерные оптимизаторы (Прогностики, Быстрые системы и др.) имеют приоритет.
- Промысловеды: Матрица колонии и добыча ресурсов (Функциональные и Структурные системы) имеют приоритет.
- Матрица колонии: Матрица колонии имеет приоритет перед всеми другими ресурсами.
- Матрица колонии: Матрица колонии имеет приоритет перед всеми другими ресурсами.

Традиция Первопроходец

Кураторы

Лаборатории

- Оптика и астрофизика
- Космическое материальное обеспечение
- ИИ и нейроботы
- Машинное зрение
- ИСЭ (Интеллектуальные энергетические системы)
- Прикладное приборостроение
- ТСЭ (Технологии системной связи)
- Решающие системы и дрона
- Квантовая и фотоника
- Литография полупроводников
- Умное космическое земледелие
- Биологическая робототехника
- Геоинформатика и навигация
- Кроватные норы
- Медсонитза

Подведение итогов

Победителем становится игрок, набравший максимальное количество баллов, если количество баллов у нескольких игроков совпадает, то все они победили.

Вариация «Первый запуск»

Первый запуск космической станции «Орбитальная Берлога», особые медвежьи технологии еще не были разработаны.

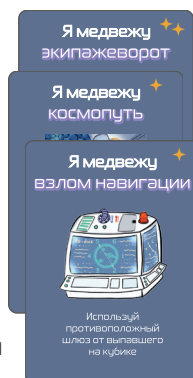
Игра сохраняет все правила базовой версии, кроме карт медвежьих технологий – они не используются.

Рекомендуем использовать эту версию для более предсказуемой, стратегической и спокойной игры.

Вариация «Возобновляемые технологии»

Медведи тщательно изучили свои технологии. После многократных исследований и проверок безопасности, они вошли в постоянный обиход. Эта вариация позволяет использовать карты медвежьих традиций в ходе игры многократно. Игроки получают возможность приобретать использованные карты медвежьих технологий следующим образом:

- ✦ При использовании карты – она уходит в общий сброс лицом вверх.
- ✦ Каждая карта имеет определенную «стоимость». Она обозначена звездами в правом верхнем углу карты (1 или 2).
- ✦ На этапе отправки экипажа, игрок может поменять подготовленных космонавтов, числом равным стоимости карты, которую он хочет выкупить из сброса. Эти космонавты возвращаются на рынок труда.
- ✦ Покупка происходит по очереди, определяемой фишкой-мишкой.
- ✦ Карты, доступные для покупки, не имеют ограничений по традициям. Все традиций могут выкупать и применять любые карты. Но карты медвежьих технологий, традиция которых не участвует в игре, в игру не вводятся.
- ✦ На руке игрока не может быть более трех карт.



Модификация «Очередь за технологиями».

Ключевое изменение происходит в методе покупки карты:

- ✦ Использованные карты уходят в сброс лицом вниз, образуя колоду. Каждая использованная карта идет под самый низ стопки сброса.
- ✦ При выкупе карты, игрок берёт самую верхнюю карту стопки сброса, а не выбирает желаемую.

Вариация «Запрещенные сферы»

На станции проводится глобальный эксперимент о том, какие направления и отрасли знания являются критическими. И хотя наука у всех традиций давно стала междисциплинарной, было принято решение – не усиливать какую-то область знания, а исключать одну из них из общего вектора развития. В результате эксперимента станет понятно, какие задачи можно решить без отдельных киберфизиков, а какие нет. Какие новые смежные области, необычные решения могут возникнуть, и насколько дальше других удастся продвинуться лабораториям в крыле без ограничений.

В этой вариации часть крыльев работает в режиме без определенных космонавтов. Вставьте фишки-запреты в модуль-перекресток. В крыло с красной фишкой запретом запрещено отправлять космонавтов материаловедов, в крыло с синей – программистов, с оранжевой – микроэлектронщиков, с зеленой – промдизайнеров, с фиолетовой – исследователей. Только одно крыло станции с прозрачной фишкой не имеет таких ограничений – в нем могут работать любые космонавты.



Ход игры остается таким же, но вводится три новых правила:

- ✦ На крылья с запрещенным цветом нельзя отправлять космонавтов того же цвета.
- ✦ Перед началом игры выставьте на модуль-перекресток в центр для обмена 5 космонавтов, по одному каждой специализации. При отправке своих космонавтов любой игрок может поменять одного космонавта из имеющихся у него в экипаже на любого с модуля-перекрестка.
- ✦ Когда игроки строят лабораторию, какой нет ни у кого на планшете – лаборатория удаляется.

В этой вариации игры можно использовать все дополнительные вариации с картами медвежьих традиций, описанные выше.

Узнать больше о мире Берлога

«Берлога» – это большой игровой мир, включая платформу образовательных мобильных игр, настольные игры, комиксы и плакаты, большие фиджитал-игры в реальном мире с применением различных технологий, серии малых дискуссионных игр, челленджи. Берлога предлагает позитивный образ будущего, вдохновленный мирами братьев Стругацких и Булычева, который могут реализовать не только медведи, но и человечество. Берлога открывает возможность учиться вместе с медведями – совершать открытия, решать проблемы и заботиться о своей родине. Проект «Берлога» был запущен Кружковым движением в 2023 году и реализуется в рамках большого проекта Национальной киберфизической платформы.



platform.
kruzhok.org



platform.
kruzhok.
org/toolkit

Игры о практиках будущего

Серия из 5 настольных игр,, которые предлагают задуматься о социальной инженерии, увидеть возможные варианты развития технологий и общества, начать двигаться к желаемому образу будущего. Играя, вы познакомитесь с актуальными технологическими вызовами, научно-инженерными задачами и практиками будущего. В игре научитесь предвидеть последствия реализации проектов, необходимость совместных коллективных действий. Игры помогают формировать сценарное видение и субъектную позицию.



viavuca.
com/blog/
igrы-o-
praktikakh-
buduschego



Турниры

Турнирные форматы – это пространства для знакомства с собой и новыми сферами знаний, возможностей проявить свои способности в области логического и интуитивного мышления, инженерных навыков, решения открытых задач, умения принимать решения. В турнирных играх остро осознается необходимость видения картины в целом, которая особенно нужна в современном мире современным людям. Развитие тактического и стратегического мышления за счет смены устоявшихся паттернов мышления на непривычные и обучение быстрым переключениям.



viavuca.
tilda.ws

Математические турниры для детей и взрослых

Наши турниры направлены на развитие системного мышления, углубленного понимания математики, эмоционального интеллекта и культуры игры. Мы предлагаем и проводим турниры по разным абстрактным играм мира от древнейших до современных, для детей от 6 лет, подростков, молодежи и взрослых. Эволюция настольных игр – увлекательная история, некоторые игры были популярны тысячи лет, а потом терялись на века. Интерес к подобным играм сегодня напрямую связан с развитием искусственного интеллекта и вызовом естественному интеллекту человека.



Научные турниры

Соревнования по научным направлениям, будь они более математические или исследовательские с открытой задачей – это всегда возможность соприкосновения со сферами познаний. Они дают всплеск поисковой активности и творчества, позволяют увидеть красоту науки и пути развития технологий. Образовательные кейсы и игровые комплекты для школьников и студентов.



nanolab
practic.ru

Инженерные соревнования

“Инженерные соревнования – один из способов достаточно быстро и эффективно выходить в поле новой грамотности. Они абсолютно точно могут сформировать те ориентиры, и то пространство, которые позволят увидеть новую грамотность целиком, которые мотивируют и подсказывают пути, по которым можно идти”.

Михаил Просекин

Турнир юных киберфизиков

Турнир юных киберфизиков – это новый формат соревнований, направленный на увлечение школьников 7-11 классов электроникой и схемотехникой. Участники ТЮК Акустика собирают акустическую установку, исследуют цепи усилителей, знакомятся с передачей цифрового сообщения и распространением звука в среде.



**СИЛЬНЫЕ ИДЕИ
ДЛЯ НОВОГО
ВРЕМЕНИ**



tjc.polyus-
nt.ru/

Национальная технологическая олимпиада (НТО) для школьников 8-11 классов и студентов

Участники профиля «Интеллектуальные энергетические системы» (ИЭС) моделирует энергетику ближайшего будущего: аукционы, биржа экономических микроконтрактов, применение автоматизации, создание оптимальных стратегий и топологии Smart Grid.



НТО ИЭС

Участники профиля «Технологии беспроводной связи» (ТБС) применяют методы помехоустойчивого кодирования для передачи информации в условиях шумов и ведут разработки адаптивных систем слежения и протоколов связи.



НТО ТБС



#viaVUCA




Издательство настольных игр viaVUCA® для детей и взрослых

- ◆ Уникальные механики и геймдизайн
- ◆ Производство из качественных материалов
- ◆ Интернет магазин viavuca.com
- ◆ Разработка игр под заказ
- ◆ Турниры разной сложности

via
VUCA

 vk.com/viavuca

 Whatsapp: +79246247490

 [Telegram: t.me/via_vuca](https://t.me/via_vuca)

 E-mail: info@viavuca.com

#ЗахватиРынкиНТИ #МатематикаИгры
#ЕстественныйИнтеллект
#ЭмоциональныйИнтеллект #СложноеПросто
#ДревниеИгры #EduFlyment





Издательство настольных игр viaVUCA

Автор идеи: Михаил Просекин

Геймдизайн: Алена и Ирина Просекины

Художник: Константин Дубков

Дизайн: Анастасия Донская и Андрей Пинкин

Директор по производству: Дарья Цивилева

Благодарим всех сотрудников ООО «Полюс-НТ»
за участие в тестировании игры и Кружковое
движение за поддержку проекта

Правообладатель и издатель ООО «Полюс-НТ»

Перепечатка и публикация правил, компонентов игры
без разрешения правообладателя запрещены

2024 год