КОСМИЧЕСКИЕ ГОРОДА

Правила игры

Состав базовой игры

96 ЖЕТОНОВ ЗДАНИЙ
По 16 основных зданий: жилой отсек, теплица, генератор атмосферы, электростанция, развлекательный комплекс. По 8 фабрик сойлента и статуй.

5 ФИШЕК ПОДСЧЁТА ОЧКОВ

1 ФИШКА РАУНДА

20 ЖЕТОНОВ РЕСУРСОВ «2×»
По 5 жетонов каждого из 4 типов ресурсов.

60 ФИШЕК РЕСУРСОВ
По 15 фишек воды, минералов, органики и энергии.

20 КАРТ ОБЫЧНЫХ РАБОЧИХ (⚙)
с номерами от 1 до 20

20 КАРТ ПРОДВИНУТЫХ РАБОЧИХ (⚙⚙)
с номерами от 1 до 20

14 КАРТ РАБОЧИХ ДЛЯ ОДИНОЧНОЙ ИГРЫ (👤)
с номерами от 1 до 14

5 КАРТ ЛИЧНЫХ ЦЕЛЕЙ

5 ДВУСТОРОННИХ ПЛАНШЕТОВ АСТЕРОИДОВ

СЧЁТЧИК ОЧКОВ / ПОЛЕ ДЛЯ ИГРЫ ВДВОЁМ

ПЛАНШЕТ АСТЕРОИДА ДЛЯ ОДИНОЧНОЙ ИГРЫ (👤)

ДВУСТОРОННЕЕ ИГРОВОЕ ПОЛЕ

Состав расширения

5 КАРТ ПРОДВИНУТЫХ РАБОЧИХ
с номерами от 21 до 25

5 КАРТ ОБЫЧНЫХ РАБОЧИХ
с номерами от 21 до 25

9 ЖЕТОНОВ МОНУМЕНТОВ
(на сером фоне)

Создатели игры

Автор игры: Скотт Олмс | **Художник:** Тристам Россин | **Обложка:** Мэтт Бейн
Дизайнер: Мэтт Пакетт | **Разработка игры:** Бен Харкинс | **Редактор:** Пейдж Полински

Русское издание: ООО «Мир Хобби»

Общее руководство: Михаил Акулов | **Руководство производством**: Иван Попов
Директор издательского департамента: Александр Киселев | **Главный редактор**: Валентин Матюша
Выпускающий редактор: Юлия Колесникова | **Переводчик**: Джей | **Главный дизайнер-верстальщик**: Иван Суховей | **Дизайнер-верстальщик**: Дмитрий Ворон
Корректор: Мария Шульгина | **Лицензионный менеджер**: Иван Гудзовский

Если вы придумали настольную игру и желаете, чтобы она была издана, пишите на newgame@hobbyworld.ru

Особая благодарность выражается Илье Карпинскому.

Перепечатка и публикация правил, компонентов и иллюстраций игры без разрешения правообладателя запрещены.
© 2023 ООО «Мир Хобби». | Все права защищены.

Версия правил 1.0 | hobbyworld.ru

Введение

По космосу странствуют бесчисленные астероиды, и каждый таит в себе множество возможностей. Один из них может стать вашим новым домом, но для постройки космического города нужна звёздная команда...

Игрокам предстоит развивать свои города, используя уникальные способности рабочих, чтобы добывать ресурсы и строить новые здания. Каждый раунд будет открывать новые перспективы: рабочие с уникальными талантами будут перемещаться с одного астероида на другой, а значит, специалисты из города соперника присоединятся к вашей команде.

С помощью грамотного планирования вы сможете построить небесный город, который будет сиять ярче всех!

Подготовка к игре

Игроки могут выбрать **обычный** или **продвинутый** режим игры (для начинающих игроков мы рекомендуем обычный). Описание изменений в подготовке к игре для продвинутого режима см. на с. 7.

1. Выберите сторону игрового поля в зависимости от числа игроков (см. символы в правом верхнем углу) и поместите его в центр стола.
2. Заполните все области ресурсов соответствующими фишками ресурсов, добавляя в каждую область столько фишек, сколько игроков участвует в партии.
3. Заполните все ячейки зданий на игровом поле жетонами основных зданий соответствующей формы, по 1 жетону в каждую ячейку.
4. Поместите оставшиеся жетоны зданий (включая жетоны 1×1 и 2×1) и фишки ресурсов рядом с игровым полем в общий запас.
5. Поместите фишку раунда на первое деление счётчика раундов.
6. Положите счётчик очков рядом с игровым полем.

Подготовка игрока

А. Каждый игрок получает планшет астероида, выбранный случайным образом, и кладёт его стороной с ☼ вверх (для игры в обычном режиме).

Б. Каждый игрок получает 1 фишку ресурса каждого типа и помещает их на свой склад на планшете астероида.

В. Выберите карты рабочих, которые будут использоваться в игре. Это можно сделать случайным образом или выбрать те, которые вам больше понравились по итогам нескольких партий.

При игре в обычном режиме выбирайте только карты рабочих с одной способностью. Такие карты отмечены символом ☼ на обратной стороне.

- При игре вдвоём или втроём выберите 12 карт.
- При игре вчетвером — 16 карт.
- При игре впятером — 20 карт.

Уберите оставшиеся карты рабочих в коробку.

Г. Перемешайте выбранные карты рабочих и взакрытую раздайте всем игрокам по 4 карты на руку. Игроки могут смотреть эти карты, но должны держать их в секрете друг от друга.

Д. Перемешайте все карты личных целей и взакрытую раздайте всем игрокам по 1 карте. Игроки могут смотреть свою карту, но должны держать её в секрете друг от друга. Уберите оставшиеся карты целей из игры.

Е. Каждый игрок выбирает фишку для подсчёта очков и помещает её на деление «0» счётчика очков.

Изменения в подготовке партии для двух игроков

6. Переверните счётчик очков на сторону поля для игры вдвоём и положите его между игроками.

Г. После раздачи карт у вас останется 4 лишние карты. Сделайте из них 2 стопки по 2 карты и положите по одной стопке лицевой стороной вниз в каждую ячейку на поле для игры вдвоём.

Е. Каждый игрок выбирает фишку для подсчёта очков и помещает её рядом с собой — они понадобятся вам позже (см. «Конец игры»).

КАРТЫ РАБОЧИХ

ЗОЛОТОЕ ПРАВИЛО — способности на картах рабочих приоритетнее правил. Выполняя действия, игроки в первую очередь должны следовать указаниям на картах рабочих.

Карта обычного рабочего: 1. Приоритет. **2.** Грузоподъёмность. **3.** Название. **4.** Способность.

Игровой процесс

Партия длится 8 раундов, каждый из которых состоит из 2 фаз: действий и обновления.

ФАЗА ДЕЙСТВИЙ

ВО ВРЕМЯ ЭТОЙ ФАЗЫ:

1. Игроки одновременно выбирают по 1 карте рабочего с руки и кладут перед собой лицевой стороной вниз.
2. Игроки одновременно раскрывают выбранные карты.
3. Игроки по очереди в порядке возрастания значения приоритета на разыгранной карте (см. «Карты рабочих» на с. 3) выполняют по одному действию.

Затем все эти шаги повторяются второй раз, то есть игроки выбирают вторую карту рабочего и т. д.

ФАЗА ОБНОВЛЕНИЯ

ВО ВРЕМЯ ЭТОЙ ФАЗЫ:

1. Добавьте в каждую область ресурсов столько ресурсов, сколько участников в партии.
2. Заполните пустые ячейки зданий на игровом поле жетонами из запаса.
3. Продвиньте фишку раунда на 1 деление вперёд по счётчику раундов.
4. Передайте по часовой стрелке использованные карты рабочих.

ПОДСЧЁТ ОЧКОВ

В конце 8-го раунда игроки получают очки в соответствии со своими картами целей, количеством ненакрытых клеток на планшете астероида, а также за полные наборы из жетонов основных зданий. **Игрок, набравший наибольшее количество очков, становится победителем!**

Ход игры

ФАЗА ДЕЙСТВИЙ

1. Игроки одновременно и втайне друг от друга выбирают по 1 карте рабочего с руки и кладут их перед собой лицевой стороной вниз.
2. Игроки одновременно раскрывают выбранные карты рабочих.
3. Игроки определяют очерёдность в зависимости от значения приоритета на их картах рабочих (от наименьшего до наибольшего). Затем в порядке возрастания приоритета каждый игрок выбирает 1 из 2 доступных действий (см. ниже) и немедленно выполняет его.

Затем игроки повторяют все эти шаги.

После того как каждый игрок выполнит своё второе действие, переходите к фазе обновления.

ПРИМЕЧАНИЕ: не забудьте использовать все способности с пометкой «перед действием», указанные на карте рабочего. Некоторые из них доступны только при выполнении определённого действия.

ДОСТУПНЫЕ ДЕЙСТВИЯ (ЕСЛИ НЕ УКАЗАНО ИНОЕ):

- собрать ресурсы **ИЛИ** построить здание

Эти действия могут быть усилены или ограничены способностями карт рабочих, поэтому убедитесь, что все игроки прочитали способности своих рабочих перед выполнением действия.

СБОР РЕСУРСОВ

Чтобы собрать ресурсы, выберите одну область ресурсов на игровом поле и возьмите из неё столько фишек ресурсов, сколько указано в поле «Грузоподъёмность» на вашей карте рабочего. Если в этой области фишек меньше, чем указано в этом поле, возьмите столько, сколько есть.

Добавьте эти фишки ресурсов на свой склад на планшете астероида. Если количество фишек ресурсов на складе превысило лимит, вы должны вернуть лишние фишки по своему выбору в запас. **Лимит склада составляет 9 фишек**.

Некоторые рабочие усиливают действие «Сбор ресурсов», на что указывает пометка «**Сбор**» в тексте их способности.

СТРОИТЕЛЬСТВО ЗДАНИЯ

Стоимость строительства здания указана рядом с ячейкой здания. Игрок может построить здание определённого типа, если на поле есть соответствующий жетон. Для этого необходимо:

- оплатить стоимость, вернув фишки ресурсов со своего склада в запас (**не в область ресурсов на игровом поле**);
- взять жетон с игрового поля и разместить его на своём планшете астероида, соблюдая правила размещения жетонов.

Некоторые рабочие усиливают действие «Строительство здания», на что указывает пометка «**Строительство**» в тексте их способности.

ЖЕТОН РАЗВЛЕКАТЕЛЬНОГО КОМПЛЕКСА
Стоимость строительства такого здания составляет 2 фишки ресурсов одного типа и 1 фишку ресурса любого другого типа.

ИГРА ВЧЕТВЕРОМ И ВПЯТЕРОМ
В партии для 4 и 5 игроков в каждом раунде доступно по 2 жетона каждого здания. Они отличаются только ценой, поэтому выгоднее строить здания раньше!

ПРИМЕРКА ЖЕТОНОВ
Игрокам может понадобиться примерить жетон, чтобы найти для него наилучшее место (например, вращая/переворачивая жетон или прикидывая различные варианты расположения). Для этого, перед тем как решить выполнить действие «Строительство здания», можно использовать жетон из запаса.

Правила размещения жетонов

Первый жетон на астероиде можно разместить в любом месте.

Следующие жетоны должны размещаться рядом хотя бы с 1 другим жетоном (но не обязательно рядом с последним размещённым).

Жетон должен хотя бы одной стороной соприкасаться со стороной другого размещённого жетона (т. е. нельзя размещать жетоны по диагонали).

Перед размещением жетон можно вращать и переворачивать на другую сторону.

Жетоны нельзя выкладывать поверх других жетонов.

Жетоны не должны выходить за границы астероида на вашем планшете.

Жетоны должны быть выровнены по линиям сетки таким образом, чтобы они накрывали клетки целиком.

Перемещать размещённые жетоны нельзя.

ПРИМЕЧАНИЕ: способности некоторых рабочих позволяют игрокам нарушать некоторые из этих правил.

ФАЗА ОБНОВЛЕНИЯ

Если это восьмой раунд, сразу переходите к разделу «Подсчёт очков». В противном случае выполните следующее:

1. ДОБАВЬТЕ РЕСУРСЫ

- Оставьте на месте все фишки ресурсов, лежащие на игровом поле.
- В каждую область ресурсов на игровом поле добавьте из запаса столько фишек ресурсов соответствующего типа, сколько игроков участвует в партии (например, при игре втроём добавьте по 3 фишки ресурсов).
- Если количество фишек в области ресурсов превысило лимит, верните излишек ресурсов в запас. Лимит составляет 5 фишек на область при игре вдвоём или втроём и 7 фишек на область при игре вчетвером или впятером.

Примечание: если в запасе не хватает фишек ресурсов, то используйте жетоны ресурсов «2×». Если у вас закончатся и они, добавьте в область столько ресурсов, сколько возможно.

2. ЗАПОЛНИТЕ ПУСТЫЕ ЯЧЕЙКИ ЗДАНИЙ

Заполните все пустые ячейки зданий соответствующими жетонами зданий (той же формы) из запаса. В каждой ячейке должен быть только 1 жетон здания.

3. ПРОДВИНЬТЕ ФИШКУ РАУНДА

Переместите фишку раунда на счётчике раундов на 1 деление вправо.

4. ПЕРЕДАЙТЕ ПО КРУГУ КАРТЫ РАБОЧИХ

Каждый игрок передаёт 2 свои использованные карты рабочих игроку слева и получает 2 новые карты рабочих от игрока справа.

В следующем раунде игроки будут выбирать из карт, которые они не использовали в предыдущем раунде, и карт, которые они получили в фазе обновления.

ИЗМЕНЕНИЯ ДЛЯ ИГРЫ ВДВОЁМ

Вместо того чтобы меняться картами непосредственно с соперником, каждый игрок:

- берёт 2 карты, лежащие лицевой стороной вниз на **правой части** поля для игры вдвоём, и добавляет их себе на руку;
- затем кладёт 2 свои использованные карты рабочих лицевой стороной вниз на **левую часть** поля для игры вдвоём.

Это создаёт задержку в один раунд перед тем, как карты, использованные игроком в этом раунде, станут доступны его сопернику.

КОНЕЦ ИГРЫ

После восьмого раунда игра заканчивается и игроки переходят к подсчёту очков. Каждый игрок перемещает свою фишку по счётчику очков по мере их получения.

ПОДСЧЁТ ОЧКОВ

Определите количество очков каждого игрока, сложив следующие показатели.

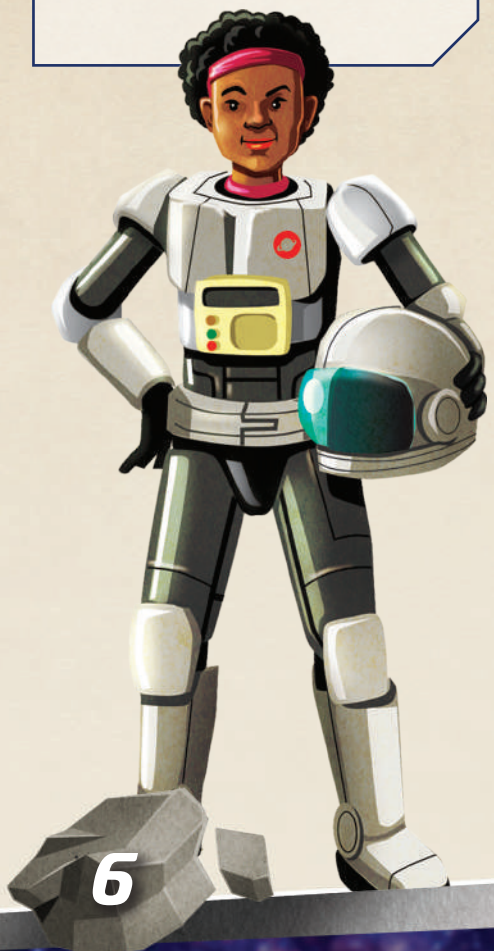
Незанятая местность
(обычно чем меньше ненакрытых клеток, тем лучше)

+

Построенные здания

+

Карты личных целей



НЕЗАНЯТАЯ МЕСТНОСТЬ

Каждый игрок получает очки в зависимости от количества видимых (ненакрытых жетонами зданий) клеток местности на его планшете. Клетки каждого типа местности считаются отдельно в соответствии с приведённой ниже таблицей.

Ненакрытые клетки

	0	1	2	3	4	5+
	15	12	9	6	3	0
	10	8	6	4	2	0
	5	4	3	2	1	0
	Обычный режим: 0 очков за каждую Продвинутый режим: 1 очко за каждую					

ПОСТРОЕННЫЕ ЗДАНИЯ

Получите 15 очков за каждый полный набор из 5 разных жетонов основных зданий на своём астероиде.

- Каждый жетон может относиться только к 1 набору.
- Жетоны «Статуя» (1×1) и «Фабрика сойлента» (2×1) не засчитываются в личные цели или наборы.

Получите 2 очка за каждый жетон здания на вашем планшете астероида, который совпадает с жетоном, изображённым в верхней части карты личной цели (не имеет значения, входят ли такие жетоны в наборы зданий).

Получите 1 очко за каждый жетон здания на вашем планшете астероида, который совпадает с жетоном, изображённым в нижней части карты личной цели.

ИГРОК, НАБРАВШИЙ НАИБОЛЬШЕЕ КОЛИЧЕСТВО ОЧКОВ, СТАНОВИТСЯ ПОБЕДИТЕЛЕМ!

В случае ничьей победителем становится претендент, разместивший наибольшее количество жетонов зданий; если ничья сохраняется — побеждает претендент с наибольшим количеством ресурсов; если и по этому параметру получается ничья — победителем становится претендент, сыгравший в финальном раунде карту рабочего с наибольшим значением приоритета.

ПРИМЕЧАНИЕ: при игре вдвоём перед подсчётом очков переверните поле для игры вдвоём на сторону со счётчиком и поместите фишки подсчёта очков игроков на деление «0».

Продвинутый режим

Ниже перечислены изменения в правилах, которые необходимо учитывать при игре в продвинутом режиме. Остальные правила не меняются.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

ПЛАНШЕТ АСТЕРОИДА

Каждый игрок кладёт свой планшет астероида стороной с символом вверх.

КАРТЫ РАБОЧИХ

Во время выбора карт рабочих для партии используйте карты продвинутых рабочих (с символом на обратной стороне).

У продвинутых рабочих есть разные способности, зависящие от того, выбраны они в качестве первого или второго рабочего во время раунда. Если рабочий используется первым, примените его **дневную** способность (верхнюю); если вторым — **ночную** (нижнюю). Теперь игроками придётся выбирать порядок использования карт более обдуманно, но зато комбинации способностей получатся интереснее!

ПРОДВИНУТЫЕ РАБОЧИЕ

Карта продвинутого рабочего:
1. Приоритет. **2.** Грузоподъёмность.
3. Название. **4.** Дневная способность.
5. Ночная способность.

ФАЗА ДЕЙСТВИЙ

- **Дневной рабочий**: при использовании первой карты рабочего примените верхнюю, **дневную способность**.
- **Ночной рабочий**: при использовании второй карты рабочего примените нижнюю, **ночную способность**.
- Текст некоторых ночных способностей начинается со слов «**дневная способность +**»: она указывает применить дневную (верхнюю) способность с указанными изменениями.

ПОДСЧЁТ ОЧКОВ

Каждая клетка местности с почвой ( ), не накрытая жетоном здания, приносит 1 очко, а не 0, поэтому накрывать эти клетки жетонами зданий менее выгодно.

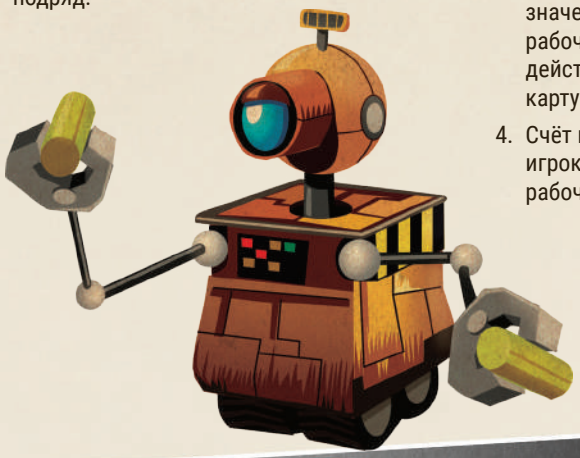
Дополнительный вариант «Планы на будущее»

В этом варианте игроки сразу выбирают обе карты рабочих, которые собираются использовать в этом раунде, — это потребует более тщательного планирования и не позволит игрокам адаптироваться к новой ситуации, возникшей после использования первой карты.

1. Выбрав обе карты рабочих, положите эти карты рядом друг с другом лицевой стороной вниз ниже своего планшета астероида.
2. На шаге раскрытия карт рабочих первой раскройте ту, которую вы выложили левее. Выполните действия по очереди в зависимости от значения приоритета на раскрытых картах.
3. После этого одновременно раскройте оставшиеся (выложенные справа) карты и выполните второе действие как обычно.

РЯДОВЫЕ РАБОЧИЕ

Дополнительное правило для варианта «Планы на будущее»: чтобы усложнить этот вариант игры, игроки выполняют **все** действия в порядке возрастания приоритета их карт рабочих. Это может привести к тому, что один игрок, выбрав правильные карты, сможет выполнить два своих действия подряд.



1. Выберите 2 карты рабочих и держите эти карты на руке, не показывая другим игрокам (пока отложите в сторону оставшиеся карты рабочих).
2. После этого один из игроков начинает считать вслух от 1 до 20.
3. Когда прозвучит число, соответствующее значению приоритета одного из ваших рабочих, остановите счёт и выполните действие, использовав соответствующую карту рабочего.
4. Счёт продолжается до тех пор, пока все игроки не используют обе свои карты рабочих.

Расширение «Монументальные достижения»

Вы можете добавить в игру это расширение, чтобы разнообразить игровой процесс. В этом случае необходимо внести следующие изменения в базовые правила.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

ЖЕТОНЫ МОНУМЕНТОВ

Случайным образом выберите жетоны монументов по числу игроков и положите их рядом с игровым полем. Уберите неиспользуемые жетоны монументов в коробку.

КАРТЫ РАБОЧИХ

В зависимости от выбранного режима игры дополнительные карты рабочих можно добавить в каждый соответствующий набор карт (обычный или продвинутый).

ХОД ИГРЫ

Если после размещения или перемещения жетона здания на планшете астероида образовалось пустое место, которое по форме точно соответствует одному из доступных жетонов монументов, вы можете без дополнительных затрат поместить такой жетон на это место. Пустое место должно быть со всех сторон окружено другими жетонами или краями линий планшета.

ПОДСЧЁТ ОЧКОВ

Если у игрока на планшете астероида есть хотя бы 1 жетон монумента, он получает 5 очков.

Примечание: жетоны монументов не учитываются для получения очков за наборы зданий.

Одиночный режим

ИГРОВОЙ ПРОЦЕСС

Вы будете соревноваться с виртуальным игроком (ботом), пытаясь набрать больше очков, чем он.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Подготовка к одиночной игре проходит по обычным правилам для партии вдвоём со следующими изменениями:

1. В качестве планшета астероида бота используйте планшет астероида для одиночной игры. Свой планшет астероида положите стороной для игры в обычном режиме вверх.
2. Бот не получает карту личной цели. Вы можете держать свою карту личной цели лицевой стороной вверх (ведь бот не сможет её подсмотреть).
3. Положите на склад бота по 2 фишки ресурсов каждого типа.
4. Вместо карт обычных или продвинутых рабочих используйте карты рабочих для одиночной игры (весь набор). Такие карты обозначены символом на обратной стороне.
   - Перемешайте колоду и положите её лицевой стороной вниз рядом с игровым полем — это будет колода рабочих.
   - Возьмите на руку 4 карты, а остальные карты оставьте в колоде.
5. Выберите уровень сложности, поместив фишку подсчёта очков неиспользуемого цвета на счётчик сложности в верхней части планшета астероида бота. Средний уровень сложности — 7. Если вы хотите сделать игру труднее или легче, измените это значение в большую или меньшую сторону соответственно.

ХОД ИГРЫ

Игра идёт по обычным правилам со следующими изменениями.

ФАЗА ДЕЙСТВИЙ

1. Выберите 1 карту рабочего с руки, как обычно. **Примечание**: в нижней части каждой карты рабочего есть 2 специальных действия — **их может выполнять только бот**.
2. Раскройте верхнюю карту колоды рабочих. Это карта рабочего бота. Сравните значение приоритета его и вашей карт, чтобы определить, кто ходит первым (вы или бот), и ходите по очереди в порядке возрастания приоритета, как обычно.

ХОД БОТА

Во время хода бота нижняя часть его карты рабочего определяет действия, которые он будет выполнять: «**Строительство здания**» или «**Сбор ресурсов**».

Сначала бот пытается выполнить действие, указанное слева внизу на его карте рабочего. Если это действие можно выполнить, его ход заканчивается. Если же это действие выполнить нельзя, бот пытается выполнить второе действие (справа внизу). Независимо от результата, ход бота после этого заканчивается.

БОТ СТРОИТ ЗДАНИЕ

Бот пытается построить указанное здание. Если у него достаточно ресурсов, чтобы оплатить постройку, и жетон здания всё ещё доступен, бот отдаёт необходимые ресурсы со склада и помещает жетон на свой планшет астероида, после чего действие считается выполненным. **Если у бота нет необходимых ресурсов или жетон недоступен, действие не выполняется**.

На планшете астероида бота есть специальные ячейки для каждого типа зданий. Если он строит здание той формы, которая у него уже есть, жетон здания просто кладётся сверху в ту же ячейку.

БОТ СОБИРАЕТ РЕСУРСЫ

Бот пытается собрать указанные ресурсы. Ресурсов может быть несколько видов, и количество значков показывает, сколько именно ресурсов он пытается собрать. Бот будет пытаться собрать указанные ресурсы в порядке слева направо.

Если бот соберёт хоть сколько-нибудь из указанных ресурсов, действие будет считаться выполненным. Если бот не сможет собрать ни один из ресурсов, действие не выполняется.

Вместимость склада бота — 9 фишек, и он не будет собирать ресурсы больше этого лимита.

ПРОДОЛЖЕНИЕ ИГРЫ

Повторите фазу действий по указанным правилам.

ФАЗА ОБНОВЛЕНИЯ

Поместите 2 использованные вами карты рабочих лицевой стороной вверх в стопку сброса рядом с колодой рабочих.

Возьмите на руку 2 карты рабочих, использованные ботом.

Если в колоде рабочих закончились карты, перемешайте стопку сброса и сформируйте новую колоду рабочих (лицевой стороной вниз).

ПОДСЧЁТ ОЧКОВ

Вы получаете очки по обычным правилам.

Бот получает очки за каждый жетон построенного здания в зависимости от уровня сложности. Например, если бот построил 7 жетонов любого типа, а уровень сложности равен 8, бот получает 56 очков.

Бот теряет 5 очков за каждый тип зданий, который он не построил. (Это указано и на его планшете астероида: пустая ячейка обозначена как «–5».)

Если вы набрали больше очков, чем бот, вы победили! Попробуйте изменить сложность и сыграть ещё раз!