

# Правильное мышление в Terraforming Mars

---

## Версия для отправки документом.

Фокус: наши обычные сетопы с драфтом, колониями, Венерой, мировым правительством, часто прелюдиями, иногда Turmoil/Pathfinders, обычно 3-4 игрока.

Этот текст не про то, какие карты "приятно играть". Он про то, как принимать решения так, чтобы меньше дарить очки столу и чаще понимать, почему именно твоя линия должна выиграть.

---

## Оглавление

1. Главная мысль
2. Минимальный стандарт мышления
3. Формула решения
4. Что показывают наши партии
5. Продвинутое мета-принципы
6. Драфт и покупка карт по фазам партии
7. Метки и синергии
8. Что реально выигрывает
9. Ловушечные стратегии
10. Проверка перед важным ходом
11. Слабая мысль -> сильный вопрос
12. Практические правила
13. Источники

---

## 1. Главная мысль

В Марсе новички чаще всего оценивают карты.

Игроки среднего уровня оценивают экономику.

Сильные игроки оценивают состояние партии: время, деньги, альтернативы, гонки и то, кому выгоден конец игры.

Карта может быть сильной в одном состоянии и слабой в другом. Производство может быть отличным в начале и запоздалым в конце. TR может быть полезным очком, а может быть подарком лидеру, если ты закрываешь игру в его пользу.

Поэтому вопрос "хорошая ли карта?" почти всегда неполный. Правильный вопрос:

Что эта карта делает именно в этой партии,  
в это поколение,  
за эти деньги,  
по сравнению с лучшей альтернативой?

## 2. Минимальный стандарт мышления

1. К третьему поколению надо понимать ближайшее достижение, ближайшую награду и желаемую длину игры.
2. У каждой купленной карты должен быть реалистичный интервал розыгрыша: скоро, при понятном условии или не покупаем.
3. Поздний шаг по глобальному параметру надо оценивать не только как ТР, но и как изменение даты конца игры.
4. Производство после середины партии должно окупаться числом оставшихся активаций.
5. Большая рука без денег и времени - это не потенциал, а замороженный капитал.
6. Очки из достижений и наград - это не бонус, а отдельный победный слой.
7. Корпорация и прелюдии - стартовые условия, а не приказ играть одну тему всю партию.
8. Венера, колонии и Turmoil ценны не сами по себе, а через конкретную выплату: очки, деньги, теги, торговлю, скидки, влияние или контроль конца игры.

Если игрок не может объяснить ход через такую рамку, ход может случайно оказаться хорошим, но он не будет обоснованным.

## 3. Формула решения

ожидаемая ценность хода =  
что я получаю сразу  
+ что я реально успею получить потом  
+ как ход ускоряет мой план  
+ как ход улучшает мои гонки за достижения и награды  
+ что ход блокирует у конкретного оппонента  
+ как ход меняет дату конца игры  
- лучший ход, от которого я отказался  
- риск, что карта, ресурс или производство не успеют окупиться  
- риск, что требования не выполняются вовремя  
- выгода, которую я подарил другим игрокам

Если игрок считает только "что я получаю сразу", он считает не решение, а рекламный текст карты.

Самая важная часть формулы - альтернативная стоимость. Почти любой ход в Марсе что-то дает. Вопрос в том, что ты не сделал вместо него.

## Базовые цены сравнения

Эти числа нужны не затем, чтобы помнить правила. Они нужны как линейка для споров: если ход стоит примерно столько же, он должен доказывать, почему лучше базовой покупки.

Цена	Что покупает	Что это значит для мышления
3 MC	Покупка карты в руку	Карта уже стоит деньги до розыгрыша. Неспособность сыграть ее - реальный убыток
5 MC	Дополнительный делегат	Это не мелочь, а часть карты, награды или будущего хода
8 MC	Достижение за 5 очков	Почти эталон надежной покупки очков, если достижение реально доступно
8/14/20 MC	Награда по очереди оплаты	Раннее преимущество в награде часто дешевле поздней борьбы
14 MC	Стандартное повышение температуры	Поздняя температура должна доказывать, что не дарит конец лидеру
18 MC	Стандартный океан	Океан силен, когда дает бонус, поле, TP или контроль финиша, а не просто "двигает трек"
17 MC	Стандартная колония	Карта с колонией сравнивается не с нулем, а с этим стандартным проектом и будущей торговлей
23 MC	Стандартная зелень	Зелень хороша, когда дает кислород, очко тайла, место на поле и не закрывает игру за чужого лидера
25 MC	Стандартный город	Город обязан объяснить, где будут очки: зелень, бонус клетки, награда, возврат стоимости или контроль поля

Если карта, стандартный проект или политическое действие не выдерживает сравнения с этой линейкой, оно может быть приятным, но не обязано быть хорошим.

## Стандартные проекты: инструмент, а не стратегия

Стандартный проект нормален только как покупка конкретного результата, которого нельзя получить дешевле.

Проект	Когда нормален	Когда похож на сдачу позиции
Температура за 14 МС	Ты закрываешь игру, берешь бонус, защищаешь финиш или выигрываешь гонку	Просто берешь ТР, хотя лишнее поколение выгоднее тебе
Океан за 18 МС	Есть сильный бонус клетки, место под зелень/город или контроль конца	Океан ставится без поля, без бонуса и без плана финиша
Колония за 17 МС	Колония сразу дает торговую линию, важное место или сильный бонус	Колония ставится потому, что "колонии же включены"
Зелень за 23 МС	Она дает кислород, очко тайла, поле, городские очки или награду	Она закрывает кислород за лидера или ставится без позиционной выгоды
Город за 25 МС	Есть зелень, награда, бонус клетки, возврат стоимости или контроль поля	Город стоит отдельно и надеется, что зелень когда-нибудь появится

## Производство по ресурсам

Производство оценивается не по красоте числа, а по маршруту ресурса в счет.

Производство	Когда сильное	Когда ловушка	Вопрос перед покупкой
Деньги	Почти всегда полезны, особенно рано	Поздно, если уже нечего покупать или играть	Сколько раз я получу доход до конца?
Сталь	Есть строительные карты, города, теги и гонки	Сталь копится, а рука требует деньги или титан	Какие конкретные карты я оплачу сталью?
Титан	Есть космос, юпитеры, дорогие события, скидки	Титан есть, а космических целей нет	Что я сыграю титаном в ближайшие 1-2 поколения?
Растения	Есть темп до зелени, защита и место на поле	Растения копят, умирают от атак или не успевают стать зеленью	Сколько реальных зелёных тайлов это даст?
Энергия	Есть торговля, города, кислород, сильные требования	Энергия покупается "на всякий случай"	Какая карта, торговля или действие съест эту энергию?
Тепло	Есть темп температуры и контроль конца игры	Температура почти закрыта или тепло не успеет конвертироваться	Сколько повышений температуры я реально получу?

## 4. Что показывают наши партии

По локальной выборке завершенных партий:

- средняя длина завершенной игры: примерно 9.4 поколения;
- медианная длина: 9 поколений;
- победитель в среднем набирал около 112 очков;

- победители заметно чаще имели сильный слой достижений и наград;
- большая часть дорогих ошибок происходит не в первом поколении, а в середине партии, когда уже есть ресурсы, но игрок неверно выбирает, какую линию усиливать.

### **Неочевидные места, где нормальная интуиция ломается**

Полезнее смотреть не на правило, а на границу, где оно перестает работать.

<b>Интуиция</b>	<b>Где ломается</b>	<b>Что считать вместо ощущения</b>
"Карта сильная, значит надо брать"	карта сильная вообще, но не лечит твое текущее узкое место	полная цена: покупка + розыгрыш + задержка других ходов + вероятность, что карта выйдет вовремя
"Добор всегда усиливает карточный движок"	добор добавляет варианты, но не добавляет денег и времени	сколько из добранных карт реально будут куплены и сыграны до конца
"Деньги надо тратить, иначе это простой"	деньги держат угрозу награды, города, зелени, колонии, закрытия или последнего хода	что теряется, если сейчас превратить ликвидность в среднюю карту
"ТР надежнее карт"	ТР надежен по счету, но может купить конец игры тому, кто уже впереди по будущей конверсии	один ТР сейчас против очков, которые потеряешь из-за сокращения партии
"Колония рано почти всегда окупится"	торговля есть теоретически, но ресурс не входит в твою линию или нет стабильной энергии/флота	сколько личных торгов ты реально сделаешь и во что превратишь их ресурс
"Город надо ставить заранее"	город без растений и награды часто покупает место, которое потом очкует не тебе	гарантированная зелень рядом, а не желательная зелень в воображении
"Блокировка в драфте всегда умная"	у соперника есть похожие замены, а ты тратишь 3 МС и карту своей линии	разница между заблокированной картой и его следующей лучшей альтернативой
"Корпорация задала стратегию"	первые драфты не кормят стартовую тему, а игрок продолжает защищать старый план	что сейчас дешевле: продолжить тему или признать смену профиля
"Позднее производство плохое"	иногда производство нужно не ради дохода, а как пропуск к торговле, карте, городу или требованию	не окупаемость доходом, а ценность действия, которое оно открывает
"Достижение за 8 МС всегда подарок"	достижение требует сыграть слабые карты, нарушить порядок или отказаться от более дорогой гонки	итоговую цену входа в достижение, а не только 8 МС оплаты
"Метки надо набирать заранее"	метки лежат без выплаты, а карта-выплата не пришла или не успевает выйти	кто уже платит за метку: скидка, требование, награда, карта или колония
"Торговля в колонии почти всегда обязательна"	торговля возвращает ресурс, который не конвертируется, и съедает энергию/ход	ресурс после торговли: станет ли он картой, очками, полем, гонкой или деньгами
"Поздний добор может найти победную карту"	найденную карту еще надо купить и сыграть, а иногда лучше сразу ликвидировать ресурсы	шанс найти и разыграть нужное против гарантированных очков сейчас

## 5. Продвинутые мета-принципы

### Кому принадлежит лишнее поколение

Лишнее поколение не является нейтральным. Оно принадлежит тому, кто лучше конвертирует следующий доход в очки.

Если твое следующее поколение дает 4 очка, а поколение лидера дает 12, то продление игры означает не "у нас обоих будет еще ход", а "лидер получит еще 8 очков разницы". Поэтому вопрос "закрывать ли игру" нельзя решать по принципу "у меня еще есть что сыграть". Почти у всех есть что сыграть. Вопрос в том, чье следующее поколение плотнее.

Практическая проверка:

1. Сколько очков я реально набираю, если игра длится еще одно поколение?
2. Сколько очков набирает главный конкурент?
3. Кто лучше превращает новый доход в очки: я, лидер или скрытый карточный игрок?
4. Мой глобальный шаг покупает мне очки или продает лидеру конец игры?

Сильный игрок не просто "ускоряет" или "тормозит". Он покупает такую длину игры, в которой его позиция конвертируется лучше чужой.

### Драфт как бюджет, а не выставка хороших карт

Карта в драфте конкурирует не только с картами в паке, но и с деньгами на розыгрыш, временем до конца, уже купленной рукой, гонками и текущим планом по полю.

Поэтому рука с четырьмя сильными картами может быть хуже руки с двумя точными картами. Первая рука выглядит богаче, но часто превращается в склад намерений. Вторая рука может быстрее стать очками, деньгами или контролем конца игры.

### Ликвидность важнее красивой руки

Ликвидность - это способность прямо сейчас превращать позицию в действия.

Состояние	Как выглядит	Что делать
Денег много, руки мало	Есть стандартные проекты, но мало эффективных карт	Повышать ценность добора, драфтить точнее, не сливать деньги в плохие проекты
Руки много, денег мало	Много хороших карт, но нет розыгрыша	Покупать меньше, продавать мертвое, выбирать 1-2 ключевых хода
Ресурсы есть, приемников нет	Сталь, титан, растения или энергия копятся без выхода	Искать конкретные карты-приемники, а не продолжать разгонять ресурс
Деньги есть только после производства	Ход кажется сильным, но в этом поколении он невозможен	Не считать будущие деньги текущей свободой
Всё куплено "на потом"	Рука большая, план красивый, темп потерян	Сократить линию до того, что реально выйдет до конца игры

## Порядок действий внутри поколения

Шаг	Вопрос	Типичная ошибка
1	Есть ли действие, которое дает новую информацию: добор, просмотр, торговля, синяя карта?	Сначала потратить деньги, потом узнать, что был ход лучше
2	Есть ли скидка, возврат, выплата за метки или ресурсная конверсия под большой розыгрыш?	Сыграть дорогую карту до включения удешевления
3	Есть ли гонка, которую можно проиграть прямо сейчас: достижение, награда, партия, место на поле, колония?	Сыграть красивую карту и отдать 5 очков или ключевое место
4	Должен ли город стоять до зелени, а океан до размещения на поле?	Поставить тайл в неверном порядке и потерять бонусы соседства
5	Кто выигрывает от моего глобального шага: я, стол или лидер?	Взять один ТР и подарить чужому движку окончание партии
6	Что я точно не сыграю в этом поколении?	Держать мертвую руку и делать вид, что это будущий план
7	После главного хода у меня остается деньги на защиту гонки или финальную конверсию?	Потратить все на среднюю карту и не иметь 8 МС на достижение

## Платные делегаты как аукцион

В Turmoil главный вопрос не "участвовать ли в политике", а "какой результат покупают мои 5 МС".  
Дополнительный делегат хорош только тогда, когда он меняет стоимость конкретного хода, защищает позицию от события, включает нужную партию или ломает чужое окно.

Платный делегат хорош, если 5 МС покупают измеримое преимущество:

- нужную партию у власти;
- влияние перед важным событием;
- сохранение или снятие ТР;
- скидку, ресурс или бонус под твой ход;
- блокировку чужого политического окна;
- темп, который меняет дату конца игры.

Ситуация	Платить 5 МС?	Почему
Нужная партия даст бонус под уже готовый ход	Да, если ход реально будет сыгран	Делегат становится частью скидки, ресурса, ТР или защиты
Влияние меняет результат ближайшего события	Да, если событие заметно бьет по твоему плану или усиливает его	Ты покупаешь не фишку в парламенте, а изменение будущего состояния
Дополнительный делегат срывает чужую партию перед сильным ходом соперника	Да, если чужая предотвращенная выгода выше 5 МС	Это защита от конкретного окна, а не абстрактная борьба
Партия даст бонус, но у тебя нет денег/карты для хода	Обычно нет	Политическое окно без розыгрыша не возвращает цену
Событие слабое или почти одинаково для всех	Обычно нет	5 МС лучше сохранить на карту, гонку или финальную конверсию
Ты не меняешь исход голосования	Нет	Если результат не меняется, ты покупаешь ощущение контроля
Оплата делегата задерживает ключевую карту, достижение или колонию	Почти всегда нет	Альтернатива слишком дорогая: политика съела основной ход
До конца мало времени, а политический бонус работает позже	Только если это финальный счет	Поздняя политика должна стать очками, ТР, защитой или концом игры

Плохой платный делегат - это "вроде надо участвовать". В Марсе 5 МС - это не мелочь. Это часть карты, стандартного проекта, достижения, награды или будущего хода. Поэтому политика должна проходить ту же проверку, что и карта: что именно покупается, когда окупается и какую альтернативу ты убиваешь.

Сильная формулировка:

Я плачу 5 МС не за делегата,  
а за конкретное изменение состояния партии.

Если конкретное изменение назвать нельзя, это не политика, а декоративная трата.

### Три типа лидерства

В Марсе не всегда лидирует тот, у кого сейчас больше видимых очков. Полезно разделять три разных лидерства:

- лидер по текущим очкам;
- лидер следующего поколения;
- лидер последнего поколения.

Игрок по текущим очкам уже впереди. Игрок следующего поколения сильнее всех конвертирует ближайший доход. Игрок последнего поколения может быть незаметен сейчас, но имеет руку,

скидки, ресурсы или условия, которые превращают финальный ход в большой скачок.

Типичная ошибка стола - атаковать видимого лидера, пока настоящий победитель спокойно покупает последнее поколение. Поэтому перед дорогим действием надо спрашивать не только "кто сейчас первый", но и "кто станет первым, если мы дадим игре еще один круг".

## 6. Драфт и покупка карт по фазам партии

Драфт - это не выбор лучших карт. Это распределение будущих денег, действий и поколений.

Карта, купленная в руку, уже стоит 3 МС и уже заняла часть твоего плана, даже если она еще не сыграна.

Сильный игрок в драфте оценивает не только карту, но и свою будущую пропускную способность:

- полная цена карты =
- 3 МС за покупку
- + цена розыгрыша
- + деньги, которые будут заморожены до розыгрыша
- + риск, что карта не выйдет вовремя
- + лучший ход, который я не смогу сделать из-за этой покупки

Поэтому "карта хорошая" - недостаточный аргумент. Хорошая карта, которую ты купил и не сыграл, была не хорошей картой, а платной иллюзией выбора.

### Стартовая рука: купить пакет, а не коллекцию

Стартовая покупка карт - это первая проверка качества мышления. В этот момент ты не "оставляешь хорошие карты". Ты покупаешь стартовый пакет, который должен пережить три вопроса:

- какой первый ход я делаю;
- чем я оплачиваю второй ход;
- какая часть руки реально выйдет до середины партии.

Если рука не отвечает на эти вопросы, она может быть сильной по отдельным картам и слабой как позиция.

Тип карты в стартовой руке	Когда покупать	Когда оставить в драфте	Что должно быть названо
Дешевый первый ход	закрывает экономику, добор, скидку, энергию, колонию или гонку	просто "нормальная карта" без влияния на первые ходы	что именно меняется в первом поколении
Долгое производство	успеет собрать много раз и есть куда потратить ресурс	производство не совпадает с рукой или придет слишком поздно	сколько сборов будет и чем они станут
Добор	есть деньги и порядок розыгрыша для найденных карт	добор только увеличит руку, которую нечем играть	какой ресурс оплатит дополнительную руку
Скидка/возврат	уже есть объем карт, на котором скидка сработает	скидка ради одной будущей карты	сколько раз эффект реально сработает
Энергия	есть торговля, город, требование или конверсия	энергия берется "на всякий случай"	какой следующий ход потребляет энергию
Меточная карта	включает выплату, требование, достижение или награду	покупается ради красивого значка	кто платит за эту метку
Карта с требованием	требование открывается рано и не требует чужой милости	карта сильна только в идеальной будущей партии	каким ходом и когда требование выполнится
Дорогая карта	есть сталь, титан, скидка, возврат или понятное накопление	она съест первый темп и оставит руку без розыгрыша	источник оплаты и поколение розыгрыша
Ранние очки	очки прикреплены к темпу, экономике, полю или гонке	очки просто лежат, пока другие строят экономику	какой неочковый слой карта тоже покупает
Карта под корпорацию/ прелюдию	усиливает уже хороший стартовый план	защищает тему только потому, что она написана на стартовых условиях	почему эта тема сильна именно на этом столе

### Поколения 1-3: покупать основу, а не мечту

Ранние долгие карты допустимы, если они строят одну из основ: деньги/добор/скидку, энергию под торговлю, ближайшую гонку, сильное поле или требование с уже видимой следующей ступенью. Если после покупки не названы первый ход, второй ход и источник денег, рука стала красивее, а позиция слабее.

### Поколения 4-6: перестать покупать обещания

Середина партии - место, где чаще всего теряются победы. У игрока уже есть деньги, рука, ресурсы и ощущение, что "все еще впереди". Именно здесь надо начать резать лишнее.

Покупай карту в середине партии, если она:

- выйдет в ближайшие 1-2 поколения;

- закрывает гонку за достижение или награду;
- дает понятный темп на поле или глобальных параметрах;
- включает уже собранную синергию;
- защищает от чужого сильного плана;
- конвертирует ресурс, который иначе зависнет.

## **Поколения 7+: почти все должно быть очками, закрытием или блокировкой**

В поздней игре карта должна проходить намного более жесткий фильтр. Производство почти всегда дисконтируется. Требования становятся риском. Добор без денег и действий часто превращается в красивый шум.

Поздняя покупка хороша, если это:

- прямые очки;
- дешевое закрытие глобального параметра в твою пользу;
- зелень, город или размещение с реальными очками;
- награда или достижение;
- конверсия накопленного ресурса;
- блокировка большого чужого результата;
- карта, которую ты точно сыграешь в этом же или следующем поколении.

Плохая поздняя покупка:

- производство без достаточного числа активаций;
- дорогая синергия, которой не хватит времени;
- требование, которое может не выполниться;
- добор, который уже нечем оплачивать;
- карта "на всякий случай".

## **Риск требований: сильная карта может быть плохой покупкой**

Карта с требованием покупается по вероятности, что она выйдет вовремя.

Тип требования	Когда можно покупать смело	Когда это ловушка
Глобальный параметр уже близко	Ты сам контролируешь нужные шаги или стол явно идет туда	Нужно ждать 3-4 чужих шага, а игра может закончиться раньше
Нужны метки	У тебя уже есть большая часть порога и карты не мертвые сами по себе	Ты покупаешь слабые карты только ради значков
Нужен ресурс на карте	Уже есть источник и приемник ресурса	Есть только одна половина связки, вторую надо "когда-нибудь найти"
Нужна энергия	Энергия уже есть или покупается под несколько выплат	Энергия покупается ради одной карты, которая сама не окупает подготовку
Нужны колонии или торговля	Колонии хорошие, есть флот/энергия/торговый план	Колония ставится ради факта колонии, а не ради повторяемой выплаты
Нужна партия или влияние	Ты можешь купить политическое окно и знаешь, что оно дает	Платишь за делегатов, но не можешь назвать результат
Нужен поздний глобальный уровень	Карта будет финальной конверсией очков	Карта лежит с ранней игры и ждет мира, которого может не быть

## Хейт-драфт: когда покупать карту ради блокировки

Хейт-драфт полезен, но только если он считается. Покупка карты "чтобы не отдать" стоит минимум 3 МС и место в твоей будущей линии.

Резать можно не только метку. На самом деле ты режешь чужую выплату: порог, ресурсный источник, ресурсный приемник, скидку, колониальное окно, достижение, награду, финальный множитель или возможность закончить игру в удобный момент.

Нормальная блокировка:

- карта дает оппоненту много очков прямо сейчас;
- у оппонента уже есть готовая синергия;
- карта является недостающей частью его связки, а не просто "хорошей картой";
- карта защищает его достижение или награду;
- карта дает ему темп, который меняет дату конца игры;
- ты не теряешь из-за блокировки свой ключевой ход;
- у тебя есть шанс самому сыграть эту карту или хотя бы не умереть от потери 3 МС.

Плохая блокировка:

- "карта сильная, страшно отдавать";
- оппоненту еще надо найти деньги, требования и время;
- у него есть почти такая же альтернатива;
- ты сам из-за блокировки не покупаешь карту, которая улучшала твою позицию.

## Матрица опасной передачи

В драфте опасна не "сильная карта". Опасна карта, которая у следующего игрока становится дешевле, быстрее или очковее, чем у тебя. Поэтому передача считается не по названию карты, а по чужой инфраструктуре.

Что ты передаешь	Когда это обычная передача	Когда это опасная передача	Что спросить перед передачей
Научную метку	у следующего игрока нет пороговой карты и добора за науку	метка открывает конкретный порог или запускает добор	какая карта становится сыгрываемой именно у него
Земную карту	она просто средняя по цене/эффекту	у него уже есть добор, скидка или деньги за земные карты	сколько он получит сразу и сколько раз дальше
Космическую карту	у него нет титана, скидок и возвратов	у него есть титан/скидки, и карта станет сильно дешевле	платит ли он полной ценой или чужая экономика уже оплатила часть
Строительную карту	у него нет стали и гонки	она превращает его сталь в город, энергию, производство или очки	была ли у него проблема "сталь некуда тратить"
Растения/поле	карта не меняет размещение и гонки	карта дает зелень, кислород, место у города или важную награду	сколько очков поля она реально открывает
Микробов/животных/поплавки	нет источника или приемника ресурсов	карта достраивает пару "источник + приемник"	сколько ресурсов успеет стать очками
Юпитерианскую карту	у него нет плотности, титана и множителя	карта резко усиливает уже видимый юпитерианский счет	это один значок или часть финального множителя
Карту колонии	колонии слабые или у него нет торговли	она дает сильное место, торговлю, второй флот или повторяемый бонус	кто будет получать выгоду каждый раз, когда туда торгуют
Город	нет зелени, награды и хорошего места	город защищает поле, награду или делает чужую зелень очковой	откуда появятся очки вокруг города
Глобальный шаг	конец игры далеко и лидер не выигрывает от темпа	карта ускоряет выгодный для лидера конец	кому принадлежит ускорение партии

Практическое правило: если карта для тебя средняя, но для следующего игрока закрывает конкретную дыру в плане, ее нельзя оценивать как среднюю. Ее цена передачи равна не твоей оценке карты, а чужому улучшению позиции.

## Профили угроз за столом

Хейт-драфт начинается не с карты, а с профиля игрока. Сначала смотри, какая инфраструктура уже лежит у соперника, потом решай, насколько опасна передача.

Профиль соперника	Что у него уже видно	Что не стоит отдавать легко	Как против него играть
Научный порог	несколько научных меток, добор или дорогая пороговая карта в плане	недостающие научные метки, добор, скидки, энергию под требования	считать конкретный порог, а не бояться любой науки
Земная экономика	выплаты за земные карты, скидки или денежное производство	дешевые земные карты, земные события, карты с двойной полезностью	резать повторяемые выплаты, а не просто земной значок
Космос и титан	титановое производство, скидки, возвраты	крупные космические карты, космические события, юпитеры	помнить, что его видимая цена карты ниже твоей
Сталь и здания	много стали, строительные скидки, гонки за поле	города, энергию, сильные здания, карты с очками за здания	не давать способ превратить мертвую сталь в счет
Биоресурсы	источник животных/микробов/поплавок или сильный приемник	недостающую вторую половину пары "источник + приемник"	резать только достройку связки, а не все биометки подряд
Юпитерианский счет	юпитеры, титан, финальный множитель	любые юпитеры, которые заметно растят финальный счет	считать прирост очков, а не реагировать на каждый дорогой значок
Колониальная экономика	энергия, сильные места, бонусы торговли, второй флот	карты колоний, энергию, торговые ускорители, карты под сильные треки	отличать разовую колонию от повторяемой экономики
Поле и города	города, растения, контроль мест, награды за поле	растения, города, океаны для размещения, кислородные шаги	считать будущие очки размещения, а не только напечатанные очки карты
Короткая игра	высокий ТР, глобальные шаги, лидерство в текущем счете	глобальные шаги, тепло, растения, карты закрытия	не помогать заканчивать, если твой следующий ход сильнее
Длинная игра	добор, скидки, много руки, сильная экономика	карты, дающие время, добор, скидки и защищенные очковые ресурсы	ускорять конец или забирать гонки, пока движок не раскрылся

Слабый игрок спрашивает: "карта хорошая?" Сильный спрашивает: "для кого она становится хорошей, почему именно сейчас, и есть ли у него деньги, требования и время?".

## Драфт против конкретных игроков

В сильной игре карта оценивается не только относительно тебя, но и относительно того, кому она уходит дальше.

Одна и та же карта может быть:

- обычной, если у следующего игрока нет денег и синергии;

- опасной, если у него уже есть метки/скидки/ресурсы;
- критической, если она закрывает ему награду, достижение или финальный множитель.

Пример мышления:

Для меня это средняя карта.  
Для следующего игрока это +8 очков или включение двигателя.  
Значит, передача карты имеет цену.

Но это не значит "надо резать все сильное". Если ты каждый драфт играешь против чужих карт, а не за свою позицию, ты просто платишь налог страха.

## Мини-чеклист покупки карты

Перед покупкой спроси:

1. В каком поколении я сыграю карту?
2. Что должно случиться, чтобы я ее сыграл?
3. Что я не куплю или не сыграю из-за этих 3 МС?
4. Карта улучшает мой основной план или просто выглядит приятно?
5. Если карта останется в руке до конца, насколько плохой была покупка?
6. Кто получит ее, если я передам?
7. Есть ли у него деньги, требования и время, чтобы наказать меня за передачу?

Если ответы размытые, карту надо дисконтировать. Драфт выигрывается не количеством купленных возможностей, а качеством отсеянных иллюзий.

---

## 7. Метки и синергии

Метка сама по себе почти ничего не стоит. Она становится ценной только когда кто-то за нее платит: скидкой, картой, производством, требованием, очками, наградой, колонией или правом сыграть более сильную карту.

Правильная проверка любой метки:

Кто платит мне за эту метку?  
Сколько раз он заплатит?  
Успею ли я получить оплату до конца игры?  
Что я покупаю вместе с меткой: карту, скидку, гонку или просто тему?

## Матрица меточных выплат

Метки надо читать как рынок. У каждой линии есть своя валюта: где-то это добор, где-то скидка, где-то порог, где-то финальный множитель, где-то право торговать или закрывать поле. Ошибка начинается там, где игрок говорит "мне нужна эта метка", но не может назвать, во что именно она конвертируется.

Линия	Главная валюта	Что считается включением	Когда покупать следующую карту	Когда стоит забирать у соперника
Земля	добор, скидка, деньги	каждая следующая земная карта реально возвращает часть цены	карта сама нормальная или сразу запускает выплату	у соперника уже есть выплата за земные карты и деньги на продолжение
Наука	пороги, добор, скидки	следующая метка открывает конкретную карту или триггерит добор	ты выходишь на понятный порог, а не просто добавляешь значок	карта дает недостающую науку под сильный порог
Космос	титан, скидки, возвраты, крупные эффекты	карта оплачивается титаном/скидкой или сразу меняет темп партии	титан не лежит мертвым, а превращается в сильный ход	у соперника есть титан/скидки, и карта станет дешевле своей видимой цены
Строительство	сталь, города, энергия, гонки	сталь превращается в нужную карту, а не копится до финала	карта использует уже имеющуюся сталь или закрывает гонку	карта превращает чужую мертвую сталь в очки, город или энергию
Биометки	поток ресурсов в очки	есть и источник ресурсов, и карта, куда они идут	осталось достаточно активаций или карта сразу дает очки	карта достраивает чужую связку "источник + приемник"
Юпитеры	финальный множитель	плотность юпитеров уже есть или будет оплачена титаном	есть множитель, титан и время, иначе это дорогая надежда	карта резко увеличивает уже видимый юпитерианский счет
События	немедленный возврат, темп, глобалки	событие окупается в момент розыгрыша	оно меняет текущую партию, а не "когда-нибудь пригодится"	событие закрывает гонку, глобальный параметр или запускает сильный возврат
Поплавки/Венера	ресурсы на карту, добор, титан, очки	понятно, куда кладутся поплавки и что они дадут	есть получатель и несколько оставшихся активаций	карта дает чужому получателю регулярное питание или очковый выход
Энергия	торговля, города, требования, конверсия	энергия уже назначена на следующий полезный ход	торговля/карта/город окупают потерю денег и темпа	энергия открывает сопернику торговлю, город или сильное требование

Сильная меточная линия обычно формулируется так: "эта карта не просто с нужной меткой; она включает выплату, которая уже стоит на столе или гарантированно будет сыграна в ближайшее окно". Слабая линия звучит иначе: "потом что-нибудь найдется".

## Земные метки

Земные метки хороши, когда превращаются в деньги, карты или скидки. Примеры работающих выплат:

- Point Luna превращает земные метки в добор;
- Earth Office удешевляет следующие земные карты;
- Cartel и Luna Governor превращают плотность земных меток в денежное производство;
- Research хорош не только как карта, но и как две научные метки сразу, если у тебя есть научные требования или триггеры.

Ловушка: брать слабую земную карту только потому, что она земная. Если за метку уже никто не платит или карта не войдет в окно розыгрыша, это не синергия, а переплата за значок.

## Научные метки

Наука часто работает как лестница. Одна научная метка может быть почти пустой, но четвертая, пятая или седьмая открывает другой уровень карт.

Типичные выплаты:

- Mars University и Olympus Conference превращают следующие научные метки в качество руки и добор;
- AI Central требует научную базу и затем дает постоянный добор;
- Quantum Extractor и Mass Converter превращают научную плотность в дешевую энергию;
- Anti-Gravity Technology превращает высокий научный порог в скидку и очки.

Главная ошибка - считать научную метку очком будущей силы без карты, которая реально за нее платит. Если у тебя две науки и нет понятного пути к четвертой/пятой/седьмой, то "я собираю науку" пока не стратегия, а надежда на драфт.

## Космические метки

Космические карты сильны, когда они оплачиваются титаном, скидками или возвратами. Полная оплата космической карты деньгами в середине/конце игры часто намного хуже, чем она выглядит.

Хорошие признаки:

- есть титановое производство или стартовый титан;
- есть Space Station или похожая скидка на космические карты;
- есть Advanced Alloys или Mercurian Alloys, повышающие ценность титана/стали;
- есть Optimal Aerobraking и плотность космических событий;
- карта сама двигает глобальный параметр, дает город, океан, производство или финальные очки.

Ловушка: "космос дорогой, значит мощный". Космическая карта без титана и скидок - это просто дорогая карта. Иногда она все еще хороша, но это надо доказывать числом очков и временем, а не размером цены.

## Строительные метки

Строительные метки ценны, когда у тебя есть сталь, скидки, гонки за соответствующие достижения/награды или карты, которые считают строительные метки.

Сильная линия:

- сталь есть до того, как ты покупаешь много строительных карт;
- строительные карты превращаются в производство, города, энергию, растения или очки;
- ты реально претендуешь на строительную гонку;
- сталь не остается мертвым ресурсом в конце.

Ловушка: разгонять сталь без руки. Сталь не является деньгами. Она хороша только если у тебя есть куда ее потратить. Позднее стальное производство без строительной руки часто выглядит как экономика, но играет как отсроченная ошибка.

## **Биометки: растения, микробы, животные**

Растения, микробы и животные надо оценивать не одной кучей. У них разные способы стать очками.

Растения обычно сильны, если превращаются в зелень до конца игры или усиливают гонки за поле. Микробы и животные сильны, если есть карта-приемник и регулярный источник ресурсов.

Примеры:

- Decomposers и Ecological Zone хотят постоянный поток подходящих меток;
- Viral Enhancers платит за растительные, микробные и животные метки;
- Imported Nitrogen силен, когда есть куда положить микробы и животных;
- Pets, Small Animals, Fish, Birds, Livestock требуют времени, условий и источника животных;
- Enceladus, Miranda и другие колонии резко меняют ценность карт, которые умеют превращать ресурсы в очки.

Ловушка: сыграть животную или микробную карту слишком поздно и считать ее "очковой". Карта с 1 очком за ресурс без времени или источника ресурсов - это часто просто дорогой значок на столе.

## **Юпитерианские метки**

Юпитерианские метки часто бинарные: либо у тебя есть плотность и финальные множители, либо ты купил дорогие карты, которые не успели стать планом.

Реальные выплаты:

- Ganymede Colony считает юпитерианские метки в очки;
- Io Mining Industries дает производство и очки за юпитерианские метки;
- Terraforming Ganymede превращает юпитерианскую плотность в TP;
- Water Import From Europa дает повторяемый океан и очки за юпитерианские метки.

Ловушка: собирать юпитерианские метки "на всякий случай". Один-два дорогих юпитерианских значка без множителя, титана и времени часто хуже, чем более простые очки прямо сейчас.

## События

Событие - это не постоянная метка на столе. Его метки важны в момент розыгрыша: для скидок, возвратов, требований и эффектов, которые срабатывают при розыгрыше.

Работающие примеры:

- Media Group платит за события деньгами;
- Optimal Aerobraking платит за космические события деньгами и теплом.

Ловушка: считать событие частью долгой плотности меток. Событие должно окупиться при розыгрыше или через немедленное изменение партии. Если "потом пригодится метка события", это почти всегда неверная модель.

## Поплавки и Венера

Венецианские и поплавокые линии сильны не потому, что трек Венеры существует, а потому что есть карта, которая принимает поплавки и превращает их в карты, деньги, титан, TP или очки.

Примеры рабочих вопросов:

- куда кладутся поплавки;
- что они дают каждый ход;
- сколько активаций осталось;
- есть ли колония Titan или карта вроде Floater Technology;
- становится ли линия лучше простой покупки очков.

Ловушка: поднимать Венеру или копить поплавки без конвертера. Ресурс без получателя - это не двигатель, а склад.

## Энергия как скрытая метка колоний

Энергия не является меткой, но в сетапах с колониями работает как отдельная инфраструктура. Она нужна для торговли, городов, кислорода и некоторых сильных карт.

Хорошая энергия:

- включает торговлю на нужных колониях;
- не мешает основному денежному плану;
- дает доступ к сильным картам вроде AI Central, Physics Complex, Quantum Extractor или Mass Converter;
- успевает окупиться через торговлю, карты или глобальные шаги.

Плохая энергия - это "на всякий случай". Если ты не торгуешь, не строишь города, не играешь энергетические требования и не конвертируешь энергию в очки, ты просто купил красивую инфраструктуру без спроса.

## Как отличить синергию от тематической каши

Настоящая синергия состоит из трех частей:

1. источник: что производит ресурс, метку, скидку или карту;

2. приемник: что принимает этот ресурс и платит за него;

3. окно: сколько поколений связка будет работать.

Если есть только источник, это склад. Если есть только приемник, это мечта. Если окно слишком короткое, это поздний сувенир.

Удобно отдельно называть роль карты в связке:

Роль	Что делает	Как выглядит сильная версия	Как выглядит ловушка
Якорь	задает направление партии	сам по себе хорош и улучшает будущие карты	слабая карта, которую оправдывают будущими находками
Источник	производит метки, ресурсы, карты или скидки	кормит уже видимый приемник	производит то, что некуда девать
Приемник	превращает поток в деньги, карты, ТР или очки	начинает получать оплату сразу или в ближайшем поколении	лежит на столе без питания
Усилитель	делает уже хорошую линию дешевле или быстрее	улучшает то, что ты и так хотел делать	заставляет покупать плохие карты ради "синергии"
Топливо	дает ресурс для конкретных ходов	ресурс тратится в заранее понятные карты/действия	ресурс копится и превращается в красивый остаток
Финишер	конвертирует собранный план в очки или конец игры	закрывает партию в твоём выгодном окне	дает очки слишком поздно или закрывает игру за лидера
Паразитическая карта	выглядит подходящей по теме, но не двигает план	почти никогда не нужна	крадет деньги, действие и место в руке у настоящего хода

Сильная связка обычно начинается не с фразы "эти карты сочетаются", а с более скучной проверки: какая карта здесь якорь, кто источник, кто приемник, чем это оплачивается, сколько раз сработает, и какая альтернатива из-за этого не будет сыграна.

## Ложные синергии

Самая частая ошибка в разговорах о метках: игрок видит совпадение темы и называет это синергией. Но синергия обязана менять решение. Если карта "подходит", но после ее покупки у тебя не появляется более дешевый, более ранний или более очковый ход, она не подходит.

Ложная синергия	Почему кажется сильной	Почему ломается	Правильная проверка
Источник без приемника	"я уже произвожу нужный ресурс"	ресурс копится и не становится очками/ деньгами/темпом	куда именно пойдет первый, второй и третий ресурс
Приемник без источника	"если найду питание, будет мощно"	ты покупаешь ожидание будущего драфта	сколько карт в колоде реально включают приемник и успеют прийти
Добор без денег	"карты всегда полезны"	рука растет, но розыгрыш не ускоряется	сколько из добранного ты сможешь сыграть до конца
Скидка без объема	"дальше все будет дешевле"	скидка не окупается, если после нее мало розыгрышей	сколько раз скидка сработает и на каких картах
Титан/сталь без руки	"ресурс дорогой, значит экономика есть"	ресурс не является деньгами и не платит за любую карту	какие конкретные карты съедят этот ресурс
Пороговая наука без порога	"еще одна наука приблизит к сильным картам"	приближение не равно включению	какая карта становится сыгрываемой именно после этой метки
Финальный множитель без плотности	"это масштабируется"	множитель дорогой, если умножать почти нечего	сколько очков он дает прямо сейчас и после реалистичного добора
Энергия без назначения	"энергия в колониях полезна"	энергия куплена, но торговля/город/требование не запланированы	какой следующий ход использует эту энергию
Позднее производство под синергию	"оно окупится"	поколений осталось слишком мало	сколько раз производство сработает до конца
Хейт-драфт без чужой выплаты	"нельзя отдавать сильную карту"	ты платишь 3 МС за страх и режешь свой ход	сколько очков или темпа соперник реально получил бы

Короткая формула: если связка не дает конкретный следующий ход, конкретную экономию, конкретную гонку или конкретные очки, это не синергия, а украшение руки.

### Жизненный цикл связки

Связка не должна расти всю игру. У нее есть стадия разведки, сборки, работы и закрытия. Ошибка среднего игрока - продолжать покупать "кусочки движка" в момент, когда сильный игрок уже превращает собранное в очки, поле, награды или конец игры.

Стадия	Что у тебя есть	Что делать	Что уже нельзя оправдывать
Разведка	одна хорошая карта или намек на линию	брать только карты, которые нормальны сами по себе	покупать слабые карты ради будущей мечты
Сборка	есть якорь и не хватает понятного источника/ приемника	искать недостающий кусок, если он выйдет в ближайшее окно	держат дорогие карты без срока розыгрыша
Работа	источник и приемник уже включены	оплачивать пропускную способность: деньги, скидки, действия, торговлю	докупать лишние украшения вместо розыгрыша
Закрытие	линия уже дала ресурс или очки	превращать результат в очки, TP, поле, награды или контроль конца	строить новый движок с нуля
Перегрев	рука большая, ресурсов много, времени мало	резать план до лучших ходов и продавать лишнее	объяснять каждую лишнюю карту словом "синергия"

Проверка на зрелость: если следующая карта не увеличивает число очков, скорость закрытия, защиту гонки или пропускную способность уже включенной линии, она может быть хорошей картой, но плохой покупкой именно сейчас.

### **Узкое место позиции**

Когда связка выглядит сильной, надо спросить не "какая карта еще подходит?", а "что сейчас ограничивает превращение этой связки в победу?". Правильная покупка закрывает узкое место. Неправильная покупка делает сильную сторону еще сильнее, но не решает причину, по которой позиция не выигрывает.

Узкое место	Как выглядит за столом	Что покупать/искать	Что часто является ловушкой
Нет денег	рука хорошая, но карты не выходят	деньги, скидки, возвраты, торговлю, продажу лишнего	еще добор без способа сыграть карты
Нет карт	деньги есть, действий мало, рука пустая	добор, отбор, карты с немедленной пользой	производство, которому нечего оплачивать
Нет времени	игра заканчивается через 1-2 поколения	прямые очки, поле, награды, закрытие гонок	новое производство и медленные приемники
Нет требований	сильные карты лежат, но условия далеки	реальные шаги к требованию или отказ от карты	покупать еще карты под то же далекое условие
Нет топлива	есть приемники, но нечем их кормить	источник животных/микробов/поплавок/меток/энергии	второй приемник без источника
Нет приемника	ресурсы копятся и ничего не дают	карту, которая превращает поток в очки/деньги/темп	еще источник того же ресурса
Нет конверсии в очки	экономика большая, счет не растет	очковые карты, зелень, города, награды, финальные множители	еще экономика без финишера
Нет контроля конца	твой движок хочет время, чужой лидер закрывает игру	блокировка глобалок, гонки, быстрые очки, защита следующего хода	помогать закрывать треки ради одного TP
Нет порядка розыгрыша	все карты хорошие, но денег хватает на одну	выбрать главный ход и продать/отложить остальное	пытаться сохранить каждую возможность
Нет защиты гонки	ты близко к достижению/награде, но тебя могут перебить	немедленная фиксация гонки или запас	красивая карта, из-за которой гонку украдут

Сильный ход часто выглядит скучно: не "беру самую сильную карту", а "закрываю ограничение, из-за которого моя уже сильная позиция не конвертируется". Это и есть разница между красивой рукой и выигранной партией.

Сильная связка звучит конкретно: "эта карта дает мне две научные метки, они включают Quantum Extractor, энергия дает торговлю, торговля дает карты/ресурсы, и это работает три поколения". Слабая связка звучит расплывчато: "у меня тут наука, космос и вроде потом что-то соберется".

## 8. Что реально выигрывает

### Достижения и награды

Достижение за 8 МС - это 5 надежных очков. Первая награда за 8 МС часто тоже очень сильная покупка, если у тебя есть реальное преимущество или ты заставляешь других переплачивать.

Типичная ошибка: "я играю сильные карты, награды потом". Потом цена уже 14/20 МС, нужная награда занята, а твои очки с карт проигрывают чужим очкам из гонок и поля.

Ситуация	Обычно правильное решение	Почему
Достижение доступно сейчас, и другие близко	Платить 8 МС	5 надежных очков дешевле большинства поздних способов набрать очки
Достижение доступно, но никто рядом	Иногда можно подождать один ход	Только если эти 8 МС дают более срочный ход и риск потери низкий
Награда за 8 МС с реальным преимуществом	Часто оплачивать рано	Ты покупаешь не только свои очки, но и чужую будущую переплату
Награда спорная, лидерство в ней тонкое	Считать запас	Если тебя легко перебивают, ты мог купить чужие 5 очков
Награда уже стоит 14/20 МС	Платить только при понятной защите	Поздняя награда должна конкурировать с прямыми очками и финишем
Ты лидер, но не контролируешь гонки	Проверить, не отдаешь ли 10-15 очков	Лидер без гонок часто выглядит богаче, чем реально выигрывает
Ты отстаешь	Искать гонку, которую можно украсть	Иногда 8 МС за 5 очков лучше попытки построить новый движок

### Диагностика гонки, а не гадание на будущее

Не надо в третьем поколении магически знать точное финальное распределение достижений и наград. Надо понимать, какие гонки уже находятся в твоей зоне досягаемости, какие ты обязан защищать, какие можно украсть и какие надо спокойно отпустить.

Статус гонки	Что это значит	Правильное действие	Типичная ошибка
Ты уже выполняешь условие достижения	8 МС можно обменять на 5 надежных очков	заявить, если есть риск, что место заберут	сыграть красивую карту и потерять доступное место
До достижения один конкретный ход	гонка почти куплена	сначала проверить, не заберут ли ее до твоего следующего действия	отложить, потому что "вроде никто не успеет"
До достижения два хода, но оба полезны сами по себе	это нормальная линия, а не натяжка	идти в гонку, если оба хода не ломают экономику	покупать мусорную карту только ради условия
До достижения два хода, и один из них слабый	цена достижения выше видимых 8 МС	сравнить со стандартными очками, полем и рукой	считать только плату за заявление, забывая цену подготовки
У соперника один ход до достижения	это уже угроза, а не фон	забрать место раньше, заблокировать условие или сменить план	заметить гонку после заявления соперника
Награда за 8 МС, и у тебя есть запас	ты покупаешь ожидаемые очки и чужую будущую переплату	финансировать, если запас защищен от очевидного перебития	ждать, пока цена станет 14 МС без нового преимущества
Награда за 8 МС, но лидерство тонкое	ты можешь купить очки сопернику	финансировать только с планом защиты	платить "потому что награда вроде моя"
Награда уже 14/20 МС	это уже дорогая конверсия денег в очки	платить только если почти гарантированы 5 очков или есть сильный политический эффект	спасать проваленную гонку слишком поздно
Ты не лидер по очкам	гонка может быть способом сократить разрыв без нового движка	искать достижение/награду, которую можно взять дешевле чужого темпа	строить медленную экономику, пока рынок очков закрывается
Ты лидер по темпу	гонки должны фиксировать лидерство	забирать дешевые очки до чужого большого хода	оставить открытые 5 очков игроку, который догоняет

Самый полезный вопрос не "какое достижение я хочу?", а "какая гонка уже стоит мне меньше, чем она стоит столу?". Если ответ есть, это часто сильнее очередной приятной карты.

Короткое правило: достижение или награда - это не "потом посмотрим". Это рынок с ограниченным числом мест. Кто первым правильно оценил этот рынок, часто получает очки дешевле остальных.

### Карточный движок

Карточный движок силен не тогда, когда у тебя много карт на руке. Он силен, когда у тебя есть пропускная способность:

- добор и отбор карт;
- скидки и возвраты;
- деньги на розыгрыш;
- порядок, в котором карты реально выйдут;
- защита от раннего закрытия игры.

Красный флаг: много карт на руке в поколениях 8-9, но нет денег, скидок или времени. Это не движок, а замороженный капитал.

## **Поле и ТР**

Игра через поле/ТР работает, когда она закрывает игру осознанно:

- забирает достижения и награды;
- превращает глобалки в очки зелени, городов и мест на поле;
- закрывает игру до того, как чужой движок окупится;
- не дарит последнее поколение карточным игрокам.

Плохое ускорение: стандартные проекты ради "ну это же ТР".

Хорошее ускорение: глобалки + поле + награды + правильный момент окончания.

## **Поле: тайл должен покупать будущую позицию**

Поле не выигрывает само по себе. Его выигрывает порядок размещения: кто первым занял узкую клетку, кто превратил растения в очки до атаки, кто поставил город не как украшение, а как магнит для будущей зелени, и кто не подарил чужому городу лишнее очко без компенсации.

Действие	Что оно должно покупать	Когда это хорошо	Когда это ловушка
Город	будущие очки от зелени, контроль зоны, награду, бонус клетки или возврат стоимости	рядом уже есть растения/зелень, есть реальный план занять соседние клетки, город защищает награду или ломает чужую расстановку	город стоит отдельно и "когда-нибудь" ждет зелень
Зелень	очко тайла, кислородный ТР, очки у своих городов, место на поле, защиту растений	растения под угрозой, размещение дает несколько слоев очков, кислородный шаг помогает твоему финишу	зелень закрывает кислород за лидера или кормит чужой город дешевле, чем усиливает тебя
Океан	бонус клетки, деньги за соседство, будущие места для зелени/городов, темп финиша	океан открывает сильное размещение, забирает важный бонус или помогает закрыть игру, когда короткая игра твоя	океан ставится "потому что есть 18 МС" и не меняет ни счет, ни поле, ни дату конца
Конверсия растений	перевод уязвимого ресурса в очки и кислород	растения могут умереть от атаки, а зелень дает хорошее место или награду	растения можно сохранить для лучшего места, а текущая зелень ускоряет чужой финиш
Стандартный город	дорогую, но надежную покупку поля	это покупает 4-6 реальных очков, награду или блокировку ключевой зоны	это попытка спасти отсутствие плана картами за 25 МС
Поздний тайл	немедленные очки и контроль конца	все будущие выгоды уже посчитаны как ноль, но тайл прямо добавляет счет	игрок продолжает объяснять поздний тайл будущей зелению, которой уже не будет
Тайл рядом с чужим городом	блокировку, бонус клетки или большой собственный выигрыш	ты получаешь больше, чем отдаешь, или отрезаешь сопернику сильное место	ты добавляешь сопернику очко, потому что "там красиво легло"

Порядок важнее, чем кажется:

Если есть выбор	Обычно сильнее	Почему
Город или зелень	город до зелени, если он сразу делает будущую зелень очковой	иначе зелень может уйти в нейтральное место и потерять городские очки
Зелень или ожидание	зелень сейчас, если растения легко атакуются или кислородный шаг нужен тебе	ресурс в запасе не является очками, пока не пережил чужие ходы
Океан или другой тайл	океан раньше, если он открывает бонусное соседство или клетку	поздний океан часто уже не успевает улучшить размещение
Занять узкую клетку или сыграть приятную карту	занять клетку, если второй такой позиции не будет	карта может подождать, а поле иногда закрывается навсегда
Закрывать кислород или оставить окно	закрывать только если конец выгоден тебе	зелень за 2 очка может стоять проигранного последнего поколения

Короткий тест перед тайлом: "Я ставлю это ради очков сейчас, будущей зелени, бонуса клетки, гонки, защиты растений, блокировки или контроля конца игры?". Если не названо ни одного пункта, это не план поля, а дорогая декорация.

## Контроль конца игры

Конец игры - это не момент, когда "само закрылось". Это рынок, где игроки покупают или продают последнее поколение.

Перед поздним кислородом, океаном, температурой или каскадом бонусов позицию полезно разложить так:

Состояние	Что обычно делать	Почему
Ты выигрываешь короткую игру, а чужие руки требуют времени	Закрывать	Лишнее поколение покупает чужие очки
Ты выигрываешь длинную игру, но проигрываешь быстрый финиш	Тормозить	ТР не компенсирует потерянный ход движка
Главный конкурент конвертирует следующий доход лучше тебя	Ускорять, если ты уже впереди	Иначе ты сам покупаешь ему лучший круг
Ты конвертируешь следующий доход лучше конкурента	Не закрывать без причины	Твой следующий круг дороже одного позднего ТР
Оппонент закроем трек и без тебя	Брать только выгодные шаги	Не надо платить своими действиями за чужой финиш
Твой шаг закрывает каскад бонусов	Считать весь каскад	Один кислород или температура может стать несколькими шагами к концу

## Мировое правительство как таймер партии

В сетапах с мировым правительством глобальные параметры закрываются не только действиями игроков. Это значит, что каждый открытый трек имеет фоновый таймер. Слабый игрок считает

только свои шаги. Сильный игрок считает, какие шаги уйдут без него, и кому это выгодно.

Ситуация	Что меняется в оценке	Правильное мышление	Типичная ошибка
Трек все равно будет двигаться между поколениями	твой поздний шаг дешевет как источник контроля	брать шаг только если он дает бонус, поле, гонку или выгодный финиш	платить действием за то, что игра даст бесплатно
Остался один важный бонус на треке	ценность шага зависит от права забрать бонус	сравнить: беру бонус я, соперник или мировой таймер	двигать трек раньше и отдавать бонус следующему игроку
До конца мало шагов по нескольким трекам	один ход может ускорить не один параметр, а дату конца	считать суммарный таймер партии, а не отдельный TP конца	думать "это всего один кислород"
Ты хочешь длинную игру	мировой таймер работает против тебя	не помогать закрытию и покупать только шаги с высокой отдачей	ускорять фоновые треки ради мелкого дохода
Ты хочешь короткую игру	мировой таймер работает на тебя	закрывать так, чтобы последний круг был твоим, а не чужим	ждать, пока стол сам закроет и даст сопернику лишний ход
Соперник рассчитывает на следующий круг	фоновый шаг может стать твоей блокировкой	ускорять конец, если его следующий круг сильнее твоего	дать ему время, потому что "мне тоже есть что сыграть"
Ты планируешь позднее производство	мировой таймер режет число сборов	считать не желаемую длину игры, а вероятную длину с фоновыми шагами	покупать производство, которое не успеет собраться
Трек почти закрыт, но Венера открыта	конец обычно решают основные параметры, а не красота Венеры	не путать прогресс по Венере с реальным закрытием Марса	играть мини-игру с Венерой, пока основные треки заканчиваются

Практический вывод: мировой таймер делает поздние глобальные шаги менее автоматическими. Если шаг все равно произойдет без тебя, он должен доказать дополнительную ценность. Если шаг меняет владельца последнего поколения, он должен оцениваться как политическое решение о победителе, а не как один TP.

Сигнал "надо закрывать": ты впереди по реальным очкам, уже забрал основные гонки, а у другого игрока рука/скидки/ресурсы явно обещают большой следующий круг.

Сигнал "надо тормозить": ты не лидер, но у тебя есть деньги, скидки, добор, ресурсы на картах или поле, которые в следующем поколении дадут больше, чем поздний TP сейчас.

### Финальная ликвидация позиции

В конце партии задача меняется. Ты уже не строишь ценность, а ликвидируешь активы: превращаешь деньги, карты, сталь, титан, растения, тепло, энергию, ресурсы на картах и политическое влияние в очки. Все, что не конвертируется до подсчета, надо считать с дисконтом.

Актив	Хорошая финальная конверсия	Плохая финальная конверсия	Проверочный вопрос
МС	очки, награда, город/зелень, важная карта, контроль конца	держат запас "на всякий случай"	сколько очков дает последний потраченный МС
Карты в руке	сыграть лучшие немедленные очки, остальное продать/игнорировать	защищать каждую возможность	какая карта реально выйдет до конца
Сталь	здания с очками, городом, энергией, полем или гонкой	стальное производство или лишние здания без счета	какая карта потратит сталь и сколько очков даст
Титан	космические карты с очками, глобалками, городами или финальными выплатами	дорогой космос без времени и без счета	платит ли титан за победный ход или просто сгорает в руке
Растения	зелень с хорошим размещением или нужный кислород	копить под несуществующее следующее поколение	станет ли зелень очками и не закроет ли игру за лидера
Тепло	температура, если шаг выгоден по счету и времени	помогать чужому финишу ради одного ТР	кому принадлежит ускорение конца
Энергия	торговля, город, требование, очковая конверсия	энергия без следующего использования	какой ход потребляет энергию до конца
Ресурсы на картах	животные/микробы/поплавки, которые реально считаются	класть ресурсы на карту без финального выхода	сколько ресурсов превратится в очки, а не просто лежит
Метки	финальный множитель, награда, требование, скидка на последний ход	значок без выплаты	кто платит за эту метку именно сейчас
Политика	влияние, партия или событие, меняющие финальный ход	платить 5 МС за декоративный контроль	сколько очков или МС меняет политический ход
Глобальный шаг	ТР + поле + конец в твою пользу	шаг, который покупает лидеру конец игры	что дороже: этот ТР или еще одно поколение

Финальная ошибка обычно звучит так: "ресурс все равно полезный". В финале полезен не ресурс, а его последняя конверсия. Если конверсии нет, это не актив, а сувенир.

### Победные профили и как их читать

В сильной партии редко выигрывает "просто хорошая экономика". Обычно выигрывает профиль: понятная линия, которая превращает ресурсы в очки быстрее или плотнее чужих линий.

Профиль	Признаки силы	Что ломает профиль	Типичная ловушка
Поле и ТР	Ранние глобальные шаги, зелень, города, гонки, контроль финиша	Отнять награды, не кормить финиш, заставить платить стандартными проектами	Двигать глобалки без поля и без лидерства
Карточный движок	Добор, скидки, деньги на розыгрыш, плотная рука, защита от быстрого конца	Ускорить игру, резать ключевые приемники, не отдавать дешевый добор	Держать много карт без денег и времени
Колонии и торговля	Энергия, флот, хорошие колонии, повторяемая торговля, понятная конверсия ресурсов	Занять важные места, лишиться энергии, забрать торговые окна	Поставить колонию и не торговать
Юпитеры и финальные множители	Титан, скидки, несколько юпитеров, видимый множитель очков	Не отдавать недостающий юпитер, ускорять финиш, давить гонками	Покупать дорогие юпитеры без множителя
Животные, микробы, поправки	Есть источник, приемник и несколько поколений работы	Резать источник или приемник, закрывать игру до накопления	Сыграть приемник слишком поздно
Награды и достижения	Раннее преимущество в гонке, 8 МС за надежные 5 очков, угроза переплаты другим	Заставить платить 14/20 МС, перебить гонку, сменить длину игры	Вспомнить о гонках после того, как они уже заняты

Сильный игрок не спрашивает "какой профиль я хочу". Он спрашивает: "какой профиль уже оплачивается моими картами, ресурсами, полем и длиной игры". Если профиль требует трех будущих чудес, это не профиль, а рассказ о желаемой партии.

## Колонии

Колонии включены почти всегда, поэтому энергия, флот и торговля имеют повышенную ценность. Но колония ценна не потому, что "модуль включен", а потому что ты будешь ею пользоваться или она дает сильный бонус прямо сейчас.

Ранняя колония может начать окупаться после нескольких хороших торгов, но это не автоматическая прибыль. Нужен план: с кем торгуем, какой ресурс берем, как это превращается в сыгранные карты или очки.

## Turmoil

Turmoil не фон. Партии, влияние и события меняют стоимость карт, ТР и безопасность твоего плана.

Реальный вопрос обычно не "ставить ли бесплатного делегата", а "стоит ли платить 5 МС за дополнительного делегата именно сейчас". В начале поколения полезно спросить:

- какая партия выгодна мне;
- кто выигрывает от события;
- стоит ли мне платить за изменение расклада.

---

## 9. Ловушечные стратегии

### "Я строю движок, поэтому гонки не нужны"

Если у тебя много очков с карт, но достижения и награды дают 0-7 очков, ты отдаешь важный слой победы бесплатно. Даже карточному игроку часто нужны 5-12 очков из гонок, иначе игрок через поле/ТР закроет игру раньше.

### Позднее закрытие глобалок, когда ты не лидер

Если ты не лидер и следующее поколение выгоднее тебе, не помогай закрывать игру. Поздний кислород, океан или температура - это не просто ТР. Это может быть уничтожение целого поколения, где твоя рука дала бы больше очков.

### Корпорация и прелюдии как приговор

Корпорация и прелюдии - это стартовые условия, а не пожизненный контракт. Они дают направление на первые поколения, но не обязуют защищать тему против фактов.

Стартовая тема должна пережить проверку столом, драфтом, колониями, гонками и длиной игры.

Старт дал	Что проверить после первых поколений	Когда продолжать тему	Когда бросать тему
Титан или космос	есть ли реальные космические карты, скидки или юпитерианская выплата	титан уже оплачивает сильные ходы	титан лежит, а рука требует деньги, поле или добор
Сталь или здания	есть ли хорошие строительные карты, города, энергия или гонки	сталь превращается в счет или темп	сталь копится, потому что ты защищаешь стартовую идею
Растения или поле	есть ли защита растений, города, кислород и места на поле	зелень выходит и покупает поле/очки	растения умирают, а ты продолжаешь покупать биотему
Земные метки	есть ли добор, скидки или деньги за земные карты	каждая земная карта получает выплату	значки есть, но никто за них не платит
Наука	есть ли пороговая карта, добор или скидка	следующая метка открывает конкретный ход	наука покупается "потому что старт был научный"
Колонии	есть ли энергия, флот и хорошие торговые треки	колония становится повторяемой экономикой	колония стоит, а торгует кто-то другой
Высокие стартовые деньги	можно купить темп, гонку или сильную основу	деньги быстро превращаются в позицию	деньги растворяются в слишком большой руке
Сильные стартовые очки	есть способ удержать темп и закрыть игру	очки подкреплены контролем поля/конца	ты расслабился и проиграл движку, который получил время
Узкая прелюдия под одну тему	драфт реально дал продолжение этой темы	продолжение само по себе хорошее	приходится покупать слабые карты, чтобы оправдать прелюдию

Самая неприятная ошибка здесь психологическая: игрок уже сделал выбор на старте и дальше ищет подтверждение, что выбор был правильным. Сильная игра требует обратного: после первых поколений надо спросить, какие стартовые преимущества уже окупались, какие еще работают, а какие пора списать как разовый бонус.

## Трек ради трека

Венера, колонии и Turmoil не должны становиться отдельными мини-играми, которые отвлекают от победной линии. Сильная формулировка звучит так:

этот ход дает мне конкретную выплату,  
в этом поколении,  
лучше этой альтернативы.

## Диагностика типичных ошибок

Симптом за столом	Что обычно сломано	Как чинить
Рука большая, но очков мало	Ликвидность и порядок розыгрыша	Выбрать 1-2 главных хода, остальное продать или дисконтировать
Денег много, ходов мало	Слабый драфт и недостаток добора	Повышать ценность карт, которые дают выбор, а не просто очередной ресурс
Производство растет, позиция не улучшается	Нет выхода ресурса в очки	Назвать конкретную карту, поле, торговлю или глобальный шаг, куда пойдет ресурс
Глобалки двигаются, но лидер не ты	Ты обслуживаешь чужой финиш	Считать, кому принадлежит следующее поколение
Города стоят, зелени нет	Поле куплено без плана очков	Строить город только под зелень, награду, возврат или контроль территории
Колонии есть, торговля слабая	Колония куплена как объект, а не как поток	Проверить энергию, флот и повторяемую ценность торговли
Награды забирают другие	Гонки считались слишком поздно	Проверять 8 МС за 5 очков уже в середине партии
Карта с требованием лежит всю игру	Покупалась сила карты, а не окно розыгрыша	Покупать такие карты только с понятным путем выполнения требования
Хейт-драфт постоянно кажется нужным	Ты играешь от страха, а не от своей позиции	Резать только конкретную чужую выплату, которая больше твоей потери
Корпорация диктует все решения	Стартовое условие превращено в религию	После первых поколений заново оценивать стол, руку и финиш

## Послепартийный аудит

После партии не надо начинать с фразы "карты не пришли". Это иногда правда, но как объяснение почти бесполезно. Хороший разбор ищет место, где позиция перестала превращаться в очки.

Вопрос после партии	Что смотреть в счете/столе	Типичная найденная ошибка
Сколько очков дали достижения и награды?	твои очки гонок против чужих 10-15 очков	гонки были вспомнены слишком поздно
Сколько очков осталось в руке?	несработавшие карты, требования, дорогие финишеры	покупалась сила карты, а не дата розыгрыша
Сколько ресурсов не стало очками?	сталь, титан, растения, тепло, животные, микробы, поправки	не было финальной ликвидации позиции
Кто получил последнее выгодное поколение?	что каждый игрок сделал в последнем/предпоследнем поколении	ты продал или подарил темп конца игры
Кто лучше конвертировал поле?	зелень, города, океаны, бонусы размещения	поле покупалось кусками без общего плана
Кто лучше использовал колонии?	торговля по поколениям, энергия, флот, бонусы размещения	колония была куплена как объект, а не как поток
Сколько карт было куплено и не сыграно?	мертвые 3 МС в руке	драфт был выставкой возможностей, а не бюджетом
Где хейт-драфт был полезен?	забранные карты и чужие недостроенные линии	блокировка была страхом или, наоборот, ее не хватило
Какая карта была главным узким местом?	деньги, добор, требования, приемник, источник, финишер	усиливалась сильная сторона, а не закрывалось ограничение
Почему победитель выиграл именно сейчас?	темп, конец игры, гонки, поле, финальные конверсии	был неправильно прочитан победный профиль

Короткая форма разбора: "я проиграл не потому, что у соперника карта сильная, а потому что в поколениях X-Y я не закрыл такое-то узкое место, отдал такую-то гонку и не превратил такой-то актив в очки". Если такой фразы нет, разбор еще не начался.

## 10. Проверка перед важным ходом

Перед дорогим действием спроси:

1. Кто лидер по реальным очкам?
2. Кто лидер, если игра будет длинной?
3. Кто лидер, если игра закончится быстро?
4. Сколько основных глобальных шагов осталось до конца?
5. Какие самые дешевые очки доступны прямо сейчас?
6. Какое достижение или награду можно забрать/защитить?
7. Что я не сделаю, если потрачу деньги сейчас?
8. Мой ход продлевает игру, сокращает игру или не влияет на длину?
9. Кому это изменение длины выгодно?

Если действие не проходит этот чеклист, оно может быть правильным случайно, но оно не доказано.

---

## 11. Слабая мысль -> сильный вопрос

- "Карта хорошая, значит надо брать" -> когда она реально будет сыграна и что она обгоняет?
- "Возьму, потом решу" -> какое поколение розыгрыша и какие деньги уже запланированы?
- "Это же производство" -> сколько раз оно успеет сработать до конца?
- "ТР всегда полезен" -> кому выгодно, что этот шаг приближает конец?
- "Потом сыграю" -> что изменится, чтобы потом карта стала реальнее?
- "У меня много карт" -> сколько из них будут сыграны до конца?
- "У меня синергия по меткам" -> кто конкретно платит за эти метки и сколько раз?
- "Мне нужна еще одна наука" -> какая карта станет доступной и когда она выйдет?
- "Юпитеры потом зайдут" -> где множитель и сколько юпитерианских меток реально будет к финалу?
- "Город потом окупится зеленью" -> сколько зелени рядом гарантировано, а не желательно?
- "Награду еще рано оплачивать" -> что хуже: 8 МС сейчас или 14/20 МС потом?
- "Возьму, чтобы не отдавать" -> сколько очков я отнимаю и сколько теряю сам?
- "Я закрываю, потому что могу" -> если игра закончится сейчас, кому это выгоднее всего?
- "Тир-лист говорит, что карта сильная" -> почему эта карта сильна именно на этом поле, в этом драфте и в этом поколении?

---

## 12. Короткая версия для стола

1. Хорошая карта не существует отдельно от денег, окна розыгрыша и порядка действий. Если одного из трех элементов нет, это не план, а замороженные 3 МС.
2. Перед покупкой карты назови узкое место позиции: деньги, карты, метки, ресурсы, поле, время или гонки. Карта хороша только если лечит нужное место.
3. Производство покупается не "на будущее", а под известное число сборов и понятную конверсию до конца партии.
4. Стандартный проект не обязан быть плохим. Он плох, когда покупает чувство занятости; хорош, когда покупает конкретную гонку, место, бонус, финиш или защиту.
5. Достижения и награды - ограниченный рынок очков. Если ты пришел туда на поколение позже, цена ошибки часто выше стоимости хорошей карты.
6. Колония - это не сувенир на треке. Ее ценность начинается там, где есть торговля, нужный бонус, чужая заинтересованность и план по флоту.
7. Связка должна отвечать на четыре вопроса: кто платит, кто дает ресурс, кто превращает его в очки или темп, и сколько поколений это успеет работать.

8. Опасная передача в драфте считается не по силе карты вообще, а по силе карты у следующего игрока с его метками, скидками, ресурсами и текущими гонками.
9. Поздний глобальный шаг - это решение о владельце конца игры. Если конец покупает лидер, твой TP может быть просто комиссией за его победу.
10. Корпорация и прелюдии - стартовые условия, а не брачный контракт. Тема, которую не кормит текущий стол, должна умереть спокойно.
11. Финал - это ликвидация активов: каждый ресурс, карта, растение, титан и лишнее действие должны стать очками, TP, блокировкой или ускорением твоего лучшего конца.
12. После партии не начинай с "карты не пришли". Сначала назови проигранный слой: гонки, поле, конец игры, ликвидность, связки, хейт-драфт или лишняя жадность.

---

## 13. Источники

В документе использованы агрегированные логи наших партий и публичные внешние источники.

- [RuneDK93 Terraforming Mars dataset](#)
- [TFMStats](#)
- [Reddit COTD search](#)
- [Reddit SHOTW search](#)