

Джокерителл космоса

Правила игры



Покорение космического пространства – одна из главных вех в истории минувшего столетия. Человечество вступило в космическую эру. В 1957 году на орбиту был выведен первый в истории спутник, который так и назывался – «Спутник-1». Спустя всего четыре года на корабле «Восток-1» в космос отправился Юрий Гагарин.

Игра, которую вы держите в руках, посвящена первым покорителям космоса. То есть всем тем замечательным людям, благодаря которым полёты за пределы Земли стали реальностью.

ЦЕЛЬ И ХАРАКТЕР ИГРЫ

Каждый из игроков становится руководителем научно-исследовательского корпуса в условном Центре космических исследований. Вы приглашаете к себе в команду лучших специалистов и воплощаете в реальность космические проекты – от вывода спутников и пилотируемых кораблей на околоземную орбиту до запуска автоматизированных межпланетных станций.

Игра завершается, когда игроки реализуют все доступные проекты или когда один из них наберёт в свою команду

12 специалистов. Специалисты и проекты приносят очки развития. Побеждает самый успешный игрок, набравший больше всего очков развития.

Игра «Покорители космоса» полностью отвечает духу золотой эры космонавтики. Вместе с тем мы намеренно ввели ряд условностей, чтобы вам было интереснее играть.

Как сказал Юрий Гагарин в самом начале подъёма ракеты: «Поехали!»

ИГРОВЫЕ КОМПОНЕНТЫ

60 карт специалистов



10 карточек проектов



4 составных планшета корпусов



4 памятки



20 жетонов исследований



Жетон первого игрока



ПЕРЕД НАЧАЛОМ ИГРЫ

1. Перемешайте колоду специалистов. Выложите на стол 6 карт лицевой стороной вверх. Эти карты считаются находящимися в Центре космических исследований.

2. Перетасуйте проекты. В случайном порядке отберите столько проектов, сколько участвует игроков, плюс ещё два. Например, если игроков 3, возьмите 5 карточек. Остальные уберите в коробку с игрой.

Карточки проектов — двусторонние. Любым образом определите, какой стороной каждый из отобранных вами проектов участвует в игре. Один из вариантов — подбросить карточки над столом. Какой стороной карточка упадёт, той и кладите. Выложите проекты в ряд позади колоды специалистов.

3. Каждый из игроков помещает перед собой:

- **игровой планшет корпуса** (соедините две части воедино так, как показано на иллюстрации);
- **5 жетонов исследований** — по одному каждого цвета;
- **памятку**.

Верните в коробку с игрой все оставшиеся жетоны исследований, планшеты и памятки. В этой партии они не потребуются.

4. Каждый игрок берёт в руку **по одной карте специалиста** с верха колоды. Игроки никогда не показывают друг другу карты, которые находятся в руке.

5. Тот, кто последним был в космосе, получает **жетон первого игрока** и начинает игру. Если среди вас таковых нет, первым игроком становится тот, кто последним смотрел или читал что-либо на тему космоса.

Жетон первого игрока не передаётся. Он важен при завершении игры.



*Партия на троих игроков.
Всё готово к началу!*

КЛЮЧЕВЫЕ ПОНЯТИЯ

Центр космических исследований (в дальнейшем — **Центр**) составляют карты специалистов, лежащие лицевой стороной вверх на столе возле колоды.

В Центре всегда должно быть 6 карт специалистов или больше. Если в любой момент игры в Центре оказывается 5 карт специалистов, выложите на освободившееся место следующую карту с верха колоды.

Научно-исследовательский корпус (в дальнейшем — **корпус**) — структурная ячейка космической индустрии, возглавляемая игроком. Корпус представлен в виде планшета.

Планшет корпуса поделён на пять секций, называемых **подразделениями**: сектор инженерных разработок (синий), отсек испытаний (зелёный), научный отдел (жёлтый), строительно-проектировочное отделение (красный) и, конечно же, отдел космических полётов (фиолетовый).

Игроки могут добавлять в свой корпус специалистов, чьи карты находятся в Центре или у них в руке. При этом карты специалистов помещаются в соответствующие их навыкам подразделения корпуса — секции на планшете.

Специалисты — выдающиеся инженеры, испытатели, учёные, строители и космонавты, занятые в Центре космических исследований.

Конечно же, такое деление несёт в себе долю условности. Например, космонавты — это не только те, кто полетит в космос, но и множество сотрудников, занятых в организации полётов.

Проекты — постройка и запуск космических аппаратов. Каждый из них был в своё время выведен в космос, и во время игры вы повторяете свершения той великой эпохи.

Исследования — ведущиеся научно-технические разработки, благодаря которым в жизнь воплощаются амбициозные проекты: инженерия, испытания, научные изыскания, строительство и управление полётами.

Жетоны исследований — основной доступный игрокам ресурс. Специалисты, приглашаемые в корпус, не нанимаются за деньги. Государство уже платит им зарплату. Специалистов интересует, над чем ведётся работа в корпусе. Это и символизируют жетоны исследований.

ТЕЧЕНИЕ ИГРЫ

Игроки совершают ходы по очереди. В свой ход игрок может взять карту специалиста или добавить специалиста в свой корпус.

Игрок должен совершить одно и только одно из этих действий. После этого право хода переходит к следующему игроку (по часовой стрелке).

ВЗЯТЬ КАРТУ СПЕЦИАЛИСТА В РУКУ

Игрок может взять в руку одну карту специалиста из Центра или с верха колоды.

Если карта взята из Центра и там оказывается менее 6 карт, игрок немедленно кладёт на её место верхнюю карту с колоды.

ДОБАВИТЬ СПЕЦИАЛИСТА В КОРПУС

Игрок может привлечь к работе специалиста, чья карта находится в Центре или у него в руке. Игрок совершает следующие шаги, чтобы привлечь этого специалиста к работе:

Первый шаг.

Определите подразделение

Каждый специалист имеет высокую квалификацию в той или иной области, иначе говоря — навык.

Навыки изображены в виде одного, иногда двух значков со взрывающейся ракетой в левой верхней части карты.

Можно поместить специалиста только в то подразделение корпуса, которое соответствует его навыку. Иными словами, испытателя (зелёный значок ракеты на карте) следует направить в отдел испытаний (зелёная секция на планшете).

Если специалист имеет навыки в двух разных областях, игрок сам решает, в какое из двух подразделений его определить.



Специалист
с 1 навыком



Специалист
с 2 одинаковыми
навыками



Специалист
с 2 разными
навыками



Специалиста следует направить в подразделение, соответствующее навыку.



или



Этого специалиста, согласно его навыкам, можно направить в любое из этих двух подразделений.

Второй шаг. Выясните сложность привлечения

Слева на карте каждого специалиста изображено от 2 до 6 символов исследований. Это — *исходная сложность* привлечения.

Первый специалист, которого игрок направляет в пока ещё пустующую ячейку подразделения, имеет максимальную сложность. Нужно набрать все символы исследований, изображённые слева на карте специалиста, чтобы добавить его в подразделение (это делается на третьем шаге).



Исходная сложность составляет 2 символа исследований



Исходная сложность составляет 6 символов исследований

Начиная со второго специалиста, привлекаемого в подразделение, сложность уменьшается соответственно количеству навыков у тех, кто уже в нём работает.

Игроку нужно набрать на один символ исследований меньше за каждый навык цвета подразделения, имеющийся у занятых в нём специалистов. Это называется *уменьшением сложности*. При этом:

- сложность уменьшается снизу вверх, как показывает стрелочка в левом нижнем углу карты специалиста;
- сложность может уменьшиться и до нуля. Это происходит, когда у специалистов подразделения столько же навыков, сколько символов исследований на карте привлекаемого специалиста, или больше;
- учитываются навыки только того же цвета (типа), что и подразделение.

ПРИМЕР 1.

Это первый специалист, привлекаемый в подразделение космических полётов. Игроку нужно набрать все три символа исследований (обведены).



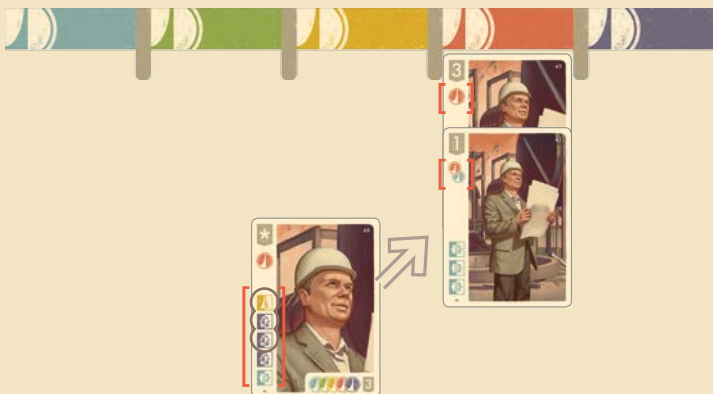
ПРИМЕР 2.

У специалистов в подразделении три навыка. Следовательно, нужно набрать на три символа исследований меньше. В этом примере остаётся набрать только самый верхний символ — красный символ строительства.



ПРИМЕР 3.

У специалистов в этом подразделении два навыка цвета подразделения. Ещё один навык — синий — не соответствует подразделению и потому не учитывается. Для привлечения этого специалиста нужно набрать три верхних символа исследований, изображённых на его карте.



Третий шаг.

Наберите символы исследований, а затем добавьте специалиста в подразделение

Подразделение выбрано, сложность определена. Осталось добавить карту специалиста в корпус! Для этого вам нужно набрать недостающие символы исследований. Это можно сделать несколькими способами. **Игроки вольны как угодно сочетать эти способы между собой.**

Порядок расположения символов исследований на карте специалиста здесь уже неважен. Можно набирать символы в любом порядке.

В распоряжении игроков следующие способы:

1. Игрок отдает жетоны исследований, соответствующие требуемым символам исследований, следующему игроку (по часовой стрелке). В свой ход тот игрок волен их использовать. *В другом корпусе тоже смогут найти применение проведённым исследованиям.*

Использование жетонов — основной способ. Но нередко случается, что привлечение специалиста не стоит игроку ни единого жетона благодаря уменьшению сложности и/или следующим двум способам.

2. Игрок помещает карту специалиста со своей руки в Центр. Можно одну, можно больше. Благодаря этому игрок набирает два любых символа исследований за каждую помещённую в Центр карту. Эти символы можно использовать

до конца хода, а потом они «сгорают». *Игрок прибежал к помощи специалистов, не занятых в его корпусе.*

Особые случаи. Игрок может поместить одну карту с руки в Центр, чтобы набрать два символа исследований для привлечения специалиста, чья карта тоже находится в руке (в таком случае в Центре окажется больше 6 карт). Игрок не может привлекать в подразделение специалиста, чья карта была помещена им с руки в Центр на этом ходу.

3. Многие специалисты сами приносят символы исследований, пока находятся поверх стопок карт в корпусе игрока, или иным образом упрощают привлечение новых специалистов. *Каждый стремится внести вклад в общее дело!*

Только после того как необходимые символы исследований будут набраны, игрок кладёт карту привлечённого специалиста поверх стопки карт в подразделение.

Если у этого специалиста есть способность, действующая во время игры, она вступает в силу со следующего хода игрока.

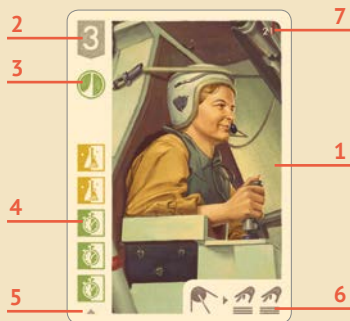
Активна способность только верхнего специалиста в подразделении. В обычном случае — того, что был привлечён последним. *Все остальные специалисты в подразделении (карты, находящиеся снизу) выполнили свою задачу, внесли посильный вклад, либо сделают это при финальной оценке достигнутого уровня развития.*

Способности специалистов для удобства представлены в виде значков и подробно разобраны в конце правил.



В итоге ваш корпус может выглядеть, к примеру, вот так. Помните, что способности, не связанные с очками развития, действуют только у тех специалистов, чьи карты находятся сверху. В этом конкретном примере это способности инженера, строителя и космонавта. У испытателя нет способности (зато есть два навыка), а способность учёного относится к очкам развития и будет востребована только при завершении игры.

КАРТА СПЕЦИАЛИСТА



- 1. Иллюстрация.** Соответствует первому (и часто единственному) навыку специалиста.
- 2. Очки развития,** которые специалист принесёт в конце игры. Иногда вместо числа стоит звёздочка. Это значит, что специалист приносит очки развития в зависимости от того, кто ещё входит в команду вашего корпуса, или от того, сколько проектов вам удалось реализовать.
- 3. Навыки** показывают, в какие подразделения корпуса можно определить специалиста, как он уменьшает сложность дальнейшего привлечения специалистов в своё подразделение и какие проекты можно реализовать.
- 4. Сложность привлечения** специалиста. Измеряется в символах исследований.
- 5. Стрелка** определяет порядок, согласно которому уменьшается сложность привлечения. Игроку нужно на один символ исследований меньше, считая снизу вверх, за каждый навык у специалистов в подразделении. Учитываются навыки цвета подразделения.
- 6. Способность.** Действует, пока карта специалиста лежит поверх стопки карт подразделения, либо учитывается при подсчёте очков развития в конце игры.
- 7. Номер карты.** Способности описываются в конце правил. Ищите карту, действие которой хотите уточнить, по номеру.

ПРОЕКТЫ

Цель вашей деятельности — пре-творить в жизнь масштабные космические проекты. Ради этого вы собираете под своим крылом лучшие умы человечества. Благодаря вашим усилиям в космос отправятся корабли, будут запущены спутники и космические станции!

В конце хода игрок может реализовать один проект из числа ещё не воплощённых в реальность другими игроками. Это не требует действия. Можно реализовать только один проект за ход, даже если удалось бы два и более.

Игрок просто перекладывает карточку проекта из общего ряда к себе, если у специалистов его корпуса есть навыки, указанные в нижней части карточки проекта. Здесь уже не имеет значения, в каких именно подразделениях заняты специалисты. Главное, чтобы было нужное количество навыков соответствующих цветов.

Взятый проект считается выполненным. Он принесёт очки развития в конце игры.

КАРТОЧКА ПРОЕКТА



- Каждая **иллюстрация** соответствует реальному спутнику, космическому кораблю или межпланетной станции. В игре представлены восемь советских космических аппаратов и два американских.
- Очки развития,** которые проект принесёт в конце игры.
- Навыки,** которыми должны обладать специалисты корпуса, чтобы игрок мог реализовать проект. В этом конкретном случае требуются два зелёных, два красных и три фиолетовых навыка. Не имеет значения, в каких подразделениях заняты эти специалисты.

ЗАВЕРШЕНИЕ ИГРЫ

Игра завершается, как только один из игроков наберёт в свой корпус 12 специалистов или когда будет реализован последний из проектов. После того как это случится, игроки доигрывают до обладателя жетона первого игрока. Сам он при этом ход уже не совершает.

Далее происходит подсчёт очков развития, знаменующих то, какой вклад сотрудникам корпуса удалось внести в космонавтику.

Каждый игрок суммирует очки развития на картах специалистов своего корпуса и на реализованных им проектах. Карты специалистов, оставшиеся на руках у игроков, не учитываются.

Все специалисты, у которых вместо количества очков развития стоит звёздочка, приносят очки соответственно своим способностям. Это происходит, даже если их карты не находятся наверху стопок. Удобнее сначала подсчитать все «числовые» очки развития, а потом добавить очки развития, приносимые специалистами со звёздочками.

Игрок, набравший больше всего очков развития, побеждает в игре. В случае если получилась ничья, побеждает тот, чьи проекты приносят больше очков. Если даже при этом получается ничья, эти игроки провозглашаются победителями.

ПРИМЕР ИГРОВОЙ ПАРТИИ

Игра в разгаре. Участвуют трое игроков – Сергей, Юра и Валя.

Как можно увидеть на иллюстрации справа, в Центре находятся специалисты, обозначенные буквами от **А** до **Е**, и доступно пять проектов.

Сергей. Цель – грандиозные проекты!

Сергей делает ход. У него все три зелёных жетона следований (при игре втроем используется по 3 жетона каждого типа) и два жёлтых. Отличное начало! К тому же специалисты Сергея приносят ему следующие символы исследований: один жёлтый, два красных и один фиолетовый.

Однако в руке у Сергея карт нет, поэтому больше полагаться не на что. Способность его испытателя принесёт по одному очку развития за каждые три навыка у специалистов в корпусе, но это произойдёт в конце игры, а пока ни на что не влияет.

Сергею хватает ресурсов, чтобы привлечь из Центра испытателя (**Б**) или одного из строителей (**В**). Он выбирает испытателя (**Б**). На этой карте два разных навыка, а значит, её можно определить в зелёное подразделение испытаний, уменьшив сложность до двух символов, или в красное подразделение строительства, но уже с полной исходной сложностью, равной трём символам. Взвесив все «за» и «против», Сергей выбирает подразделение строительства.



Теперь ему нужно набрать три жёлтых символа исследований. Один есть на карте инженера в корпусе Сергея. Остальные два он набирает, отдав два жёлтых жетона исследований следящему игроку (по часовой стрелке — Юре). Сделав это, Сергей помещает карту испытателя в строительное подразделение и немедленно выкладывает на её место новую карту с верха колоды (это карта инженера).

В конце хода Сергей проверяет, есть ли проекты, которые он способен реализовать. Есть! Благодаря привлечению испытателя с зелёным и красным навыками Сергею становятся доступны сразу два проекта: «Восход-2» и «Протон-1»!

Навыки специалистов в корпусе Сергея:



К сожалению, можно реализовать лишь один проект за ход. Сергей останавливает выбор на «Восходе-2» и берёт себе эту карточку.

Юра. Исследования — ключ к успеху!

Наступает ход Юры. В Центре появилась карта инженера. Остаётся четыре проекта. Учитывая два жёлтых жетона исследований, только что полученных от Сергея, Юра располагает двумя третями всех жетонов исследований в игре. Кроме того, у него в руке две карты специалистов (обозначены как P1 и P2).



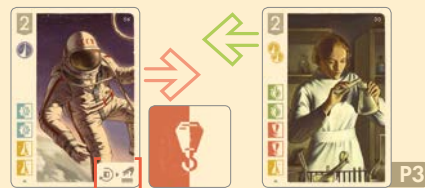


Корпус Юры



Юра легко может заполнить любого специалиста из Центра, как и любого из тех, чьи карты находятся у него в руке. Ему доступен даже инженер (Б), появившийся в Центре во время хода Сергея; правда, обойдётся это дорого: придётся отдать в Центр сразу обе карты с руки, чтобы набрать отсутствующие зелёные жетоны исследований.

Однако Юра выбирает другую тактику: придержать жетоны исследований, чтобы совершить марш-бросок в следующие ходы. Но с одним жетоном он всё-таки решает расстаться, поскольку хочет использовать способность космонавта. Юра передаёт Вале красный жетон исследований (он сам выбирает, какой именно жетон отдать), чтобы взять ещё одну, уже третью, карту. Ею оказывается карта учёного (P3).



Затем Юра помещает в Центр карту строителя (P2) с руки, благодаря чему набирает два любых символа исследований. Он расходует эти два символа на привлечение из Центра строителя (B), который со следующего хода начнёт приносить ему зелёный символ исследований.

Юра не выкладывает новую карту на место привлечённого строителя, так как в Центре сейчас 6 карт. Затем Юра передаёт ход. В руке у него остаётся 2 карты учёных.

Валя. Хорошая подготовка решает всё!

Наступает ход Вали. Карт в руке у Вали нет, и специалисты её корпуса не приносят символы исследований. Три жетона исследований, которыми Валя располагает, не позволяют ей привлечь ни одного специалиста из Центра. Ситуация выглядит удручающе, но... только на первый взгляд!

Валя берёт карту из колоды. При этом благодаря способности своего космонавта она берёт не одну карту, а сразу две. Это карты испытателя (P1) и инженера (P2).

В следующие ходы Валя рассчитывает применить способность своего учёного, набирая 3 символа исследований вместо двух за помещение карты с руки в Центр, и способность инженера, позволяющую тратить на привлечение специалиста с руки на один жетон меньше. Таким образом, поместив карту в Центр, Валя сможет набрать не 2, а 4 символа исследований на привлечение специалиста с руки. Например, поместить в Центр инженера (P2), чтобы добавить в корпус испытателя (P1), не потратив ни единого жетона исследований.

Впрочем, пока это всего лишь планы. **Ход снова переходит к Сергею.** В конце хода он сможет реализовать ещё один проект – «Протон-1».



СПЕЦИАЛИСТЫ. СПОСОБНОСТИ

Многие специалисты обладают особыми способностями. Некоторые способности действуют во время игры, пока карта специалиста остаётся верхней в стопке подразделения. Другие срабатывают в конце игры при подсчёте очков развития (в таких случаях на карте специалиста в левом верхнем углу стоит звёздочка).

Каждая способность, действующая во время игры, может быть использована один раз за свой ход. Эффекты, полученные благодаря способностям, действуют до конца хода. Применять способность или нет, решает сам игрок. «Исходная

сложность X» означает количество символов исследований на карте специалиста.

Способности, срабатывающие в конце игры, часто приносят очки развития за навыки на картах игрока. В таком случае не имеет значения, в каких подразделениях находятся эти карты.

Далее мы расскажем, как работает способность каждого специалиста. Карты специалистов пронумерованы. Ищите интересующую вас карту по номеру. В памятках также приведены описания способностей, но в упрощённом виде.

Инженеры

Наступит и то время, когда космический корабль с людьми покинет Землю и направится в путешествие. Надёжный мост с Земли в космос уже перекинут запуском советских искусственных спутников, и дорога к звёздам открыта!

С. П. Королев

- 1—4. У вас есть изображённые символы исследований (столько символов, сколько изображено).
- 5—6. Специалист не имеет особой способности, но владеет двумя навыками.
7. У вас есть один любой символ исследований для привлечения специалистов с руки.
8. При привлечении специалиста с исходной сложностью 3 вам не нужно набирать для этого символы исследований (сложность = 0). Это по-прежнему считается действием.
9. Если вы привлекли специалиста с исходной сложностью 5 или 6, возьмите одну карту из колоды.
10. Вы можете передать два жетона исследований следующему игроку, чтобы немедленно привлечь любого специалиста, чья карта находится у вас в руке. Это считается действием.
11. В конце игры вы получаете по 1 очку развития за каждый фиолетовый навык на картах ваших специалистов.
12. В конце игры вы получаете по 2 очка развития за каждую карту, лежащую поверх этой карты специалиста.

Испытатели

Как только вы побывали в космосе, вы понимаете, насколько маленькая и хрупкая Земля...

В. В. Терешкова

- 13—16. У вас есть изображённые символы исследований (столько символов, сколько изображено).
- 17—18. Специалист не имеет особой способности, но владеет двумя навыками.
19. Передайте два жетона исследований следующему игроку, чтобы временно получить один навык любого цвета для реализации проекта. Это действует, как и другие эффекты, до конца хода.
20. У вас есть один любой символ исследований для привлечения специалистов с исходной сложностью 5 или 6.
21. Каждый раз, воплотив в реальность проект, берите из колоды две карты.



- 22.** У вас есть один любой символ исследований. Каждый ход вы сами решаете, какой это символ.
- 23.** В конце игры вы получаете по 1 очку развития за каждый красный навык на картах ваших специалистов.
- 24.** В конце игры вы получаете по 1 очку развития за каждые три навыка ваших специалистов (считая навык на этой карте).

Учёные

*Невозможное сегодня станет возможным завтра.
К. Э. Циолковский*

- 25–28.** У вас есть изображённые символы исследований (столько символов, сколько изображено).
- 29–30.** Специалист не имеет особой способности, но владеет двумя навыками.
- 31.** Вы можете вернуть эту карту из подразделения в Центр, чтобы набрать три любых символа исследований. Обратите внимание, что, если вы привлекаете специалиста в это же подразделение, сложность не возрастает, так как была определена на предыдущем шаге.
- 32.** Когда карта привлекаемого вами специалиста кладётся поверх этой карты, берите карту из колоды. Обычно эта способность может сработать только один раз за время игры.
- 33.** У вас есть один любой символ исследований. Каждый ход вы сами решаете, какой это символ.
- 34.** Помещая карту с руки в Центр, вы набираете три любых символа исследований вместо двух.
- 35.** В конце игры вы получаете по 1 очку развития за каждый зелёный навык на картах ваших специалистов.
- 36.** В конце игры вы получаете по 2 очка развития за каждую карту, лежащую под картой этого специалиста.



Строители

*Мне нужна стопроцентная гарантия успеха!
С. П. Королев во время строительства космодрома Байконур*

- 37–40.** У вас есть изображённые символы исследований (столько символов, сколько изображено).
- 41–42.** Специалист не обладает особыми способностями, но владеет двумя навыками.
- 43.** Каждый раз, воплотив в реальность проект, берите одну карту из колоды.
- 44.** В начале хода вы можете добавить в Центр одну карту с верха колоды. В Центре может находиться больше 6 карт.
- 45.** Когда карта привлекаемого вами специалиста кладётся поверх этой карты, берите 2 карты из колоды. Обычно эта способность может сработать только один раз за игру.
- 46.** У вас есть два любых символа исследований для привлечения специалистов с двумя навыками.
- 47.** В конце игры вы получаете по 1 очку развития за каждый синий навык на картах ваших специалистов.
- 48.** В конце игры вы получаете по 3 очка развития за каждый набор из пяти разных навыков на картах ваших специалистов (включая эту карту).



Космонавты

*Быть первым в космосе, вступить один на один
в небывалый поединок с природой — можно ли мечтать о большем?*

Ю. А. Гагарин

- 49—52. У вас есть изображённые символы исследований (столько символов, сколько изображено).
- 53—54. Специалист не обладает особыми способностями, но владеет двумя навыками.
55. При привлечении специалиста с исходной сложностью 2 вам не нужно набирать для этого символы исследований (сложность = 0). Это по-прежнему считается действием.
56. Вы можете передать один жетон исследований следующему игроку, чтобы взять одну карту из колоды.
57. В начале хода вы можете как угодно переложить карты в одном из своих подразделений. Вы можете переложить карты и в инженерном подразделении, но, конечно, после этого текущая активная способность перестанет действовать.
58. Взяв карту из колоды в руку, возьмите ещё одну карту. Помните, что все способности срабатывают не чаще, чем раз за ход!
59. В конце игры вы получаете по 1 очку развития за каждый жёлтый навык на картах ваших специалистов.
60. В конце игры вы получаете по 2 очка развития за каждый реализованный вами проект.



НАД ИГРОЙ РАБОТАЛИ

Издатель: «Crowd Games»

Идея: Максим Истомин

Автор игры: Юрий Журавлёв

Продюсер и выпускающий редактор: Денис Давыдов

Художник и дизайнер: Алексей Кот

Верстальщик: Алина Клейменова

Редактор: Анна Полянская

Корректор: Алёна Миронова

Руководители проекта: Максим Истомин и Евгений Масловский

Игра «Покорители космоса» создана совместно с продюсерской студией **Moroz Publishing**.

Издатель игры — «Crowd Games».

© «Crowd Games», 2017 г. Все права защищены.

О приобретении наших игр вы можете узнать, посетив сайт www.crowdgames.ru или написав на электронную почту cg@crowdgames.ru.



В тестировании игры приняли участие: Дарья Бессонова, Евгения Борисоник, Денис Варшавский, Константин Вахнин, Екатерина Горн, Александр Горный, Сергей Графчиков, Ирина Графчикова, Максим Григорьев, Юлия Григорьева, Максим Гудков, Антон Демьянов, Андрей Дорофеев, Павел Ельцин, Ольга Ермакова, Артём Жданов, Александр Казанцев, Фёдор Квашнин, Денис Кокорев, Ярослав Крыслов, Олег Мелешин, Эльдар Морозов, Егор Николаев, Евгения Овинникова, Анатолий Охапкин, Виктор Павел, Аркадий Павлов, Павел Подкорытов, Сергей Притула, Светлана Притула, Павел Резанов, Андрей Румянцев, Екатерина Румянцева, Олег Силуков, Ксения Силукова, Игорь Склюев, Вадим Тришкин, Надежда Филиппович, Дамир Хуснатдинов, Влад Янус.

ЗНАЧКИ НА КАРТАХ СПЕЦИАЛИСТОВ



Один любой символ исследований.



Любая карта специалиста.



Карта специалиста, исходная сложность привлечения которого равна числу квадратов на значке.



Карта специалиста с двумя навыками.



Специалист, добавляемый в подразделение.



Та самая карта специалиста, на которой вы видите этот значок.



Стопка карт всегда символизирует одно из подразделений.



Карта специалиста в руке.



Взять карту специалиста из колоды в руку.



Карты специалистов в Центре.



Любой проект.



Передайте один жетон исследований следующему игроку (по часовой стрелке).



Как угодно переложите карты специалистов в одном подразделении.



Способность карты можно применить только в начале хода.



Навыки специалистов в корпусе. Каждый значок символизирует один навык соответствующего цвета. Коричневый цвет — любой навык.



Очки развития, которые вы получите в конце игры.

ХОД ИГРОКА

1. Совершите одно из двух действий:

- возьмите карту специалиста из Центра или с верха колоды;
- добавьте специалиста в корпус из Центра или с руки.

2. В конце хода реализуйте один проект, если ваши специалисты обладают требуемым набором навыков. Не имеет значения, в каких они подразделениях.

ДОБАВЛЕНИЕ СПЕЦИАЛИСТА

1. Выберите подразделение согласно навыкам привлекаемого специалиста.

2. Уменьшите сложность привлечения на количество навыков специалистов в подразделении. Учитываются навыки того же цвета, что и подразделение. Сложность уменьшается снизу вверх, по стрелке.

3. Наберите недостающие символы исследований, используя три способа:

- передайте жетоны исследований следующему игроку (по часовой стрелке);
- поместите одну карту (или больше) с руки в Центр, чтобы набрать два любых символа за каждую из этих карт;
- примените способности тех специалистов в корпусе, чьи карты лежат сверху.

Затем положите карту специалиста поверх стопки карт подразделения.

ЗАВЕРШЕНИЕ ИГРЫ

- Собрано 12 специалистов в корпусе у одного из игроков.

ЛИБО

- Реализован последний проект.

Игроки доигрывают до обладателя жетона первого игрока и переходят к определению победителя.