

ЭФФЕКТЫ КАРТ И ЖЕТОНОВ

Эффекты с чёрным фоном срабатывают в конце игры (они связаны с подсчётом ПО), а эффекты с серым фоном — это мгновенные эффекты.

Эффекты карт лабораторий

	Получите указанное количество ПО.
	Получите указанное количество ПО за каждую карту с указанной специальностью на вашей станции.
	Получите указанное количество ПО за каждую карту указанного космического агентства на вашей станции.
	Получите указанное количество ПО за эту карту и каждую карту с указанной специальностью в этом же ряду.
	Получите 1 ПО за каждую вашу карточку проекта.
	Разместив эту карту, возьмите карточку проекта.

Эффекты жетонов целей

	Разместив учёного в нижнем отсеке этого модуля, возьмите 2 карточки из стопки проектов, не показывая их соперникам. Выберите и оставьте себе 1 карточку, а другую верните под низ стопки проектов.
	Разместив механика в нижнем отсеке этого модуля, получите 3 ПО в конце игры.
	Разместив врача в нижнем отсеке этого модуля, возьмите карту из стопки карт лабораторий, не показывая её соперникам.

Эффекты жетонов достижений

	Возьмите карточку с верха стопки проектов, не показывая её соперникам.
	Возьмите карту с верха стопки карт лабораторий, не показывая её соперникам.

Эффекты карточек проектов

На карточках проектов указано количество ПО, которое они принесут вам в конце игры, в зависимости от наличия у вас одинаковых карточек проектов или определённых карт лабораторий на вашей станции. Для некоторых карточек установлено максимальное количество очков, которые вы можете получить за них.

В течение игры не показывайте карточки проектов соперникам — они открываются только во время финального подсчёта очков.

Пример. Коля получает 16 ПО, так как он собрал 5 карточек проекта «Высадка на Марсе». Он получил бы такое же количество ПО и с 4 карточками.

Изучение чёрных дыр

1	2	3+

Исследование экзопланет

В конце игры получите 1, 2 или 3 ПО за каждую карту со специализацией пилота на вашей станции.

1	2	3

Высадка на Марсе

1	2	3	4+

Фотографии сверхновой

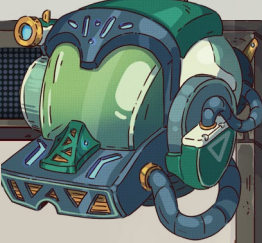
1	2+

Телескоп на Луне

Получите 1 ПО за каждую карту лаборатории указанного космического агентства на вашей станции.

--	--

СОЛО-РЕЖИМ Последний исследователь



Отправляйтесь проводить космические исследования в одиночку. Получите новый игровой опыт и постарайтесь набрать как можно больше очков.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Подготовка к игре проходит по обычным правилам для нескольких игроков со следующими изменениями.

Соберите одну космическую станцию из 3 модулей и разместите в них случайные жетоны целей. Над получившейся станцией разместите ещё одну, затем также выберите и разместите в её модулях 3 случайных жетона целей. У вас должно получиться 17 лабораторных отсеков, как показано на рисунке справа.

ХОД ИГРЫ

Как и в обычной игре, вы будете делать ход за ходом, каждый раз выбирая из 3 возможных действий.

- Открыть 3 карты лабораторий и взять в руку карты одного космического агентства.
- Взять в руку карты одного космического агентства из центра подготовки.
- Разместить 1 или более карт лабораторий из руки в лабораторные отсеки.

Важно. У соло-режима есть 2 важных отличия от игры по обычным правилам!

- В конце хода, вне зависимости от выполненного действия, откройте верхнюю карту из стопки карт лабораторий и сбросьте её, а также сбросьте все карты того же космического агентства из центра подготовки.
- Игра сразу же заканчивается, как только опустеет стопка карт лабораторий.

КОНЕЦ ИГРЫ

Игра заканчивается в одном из следующих случаев:

- вы выполнили все 6 целей,
- вы разместили 17-ю карту лаборатории на станции,

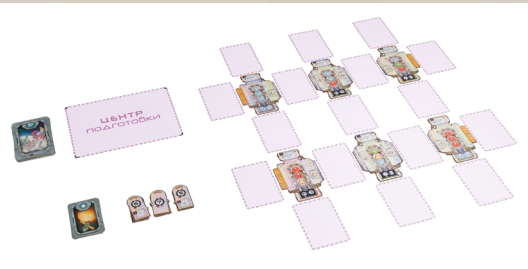
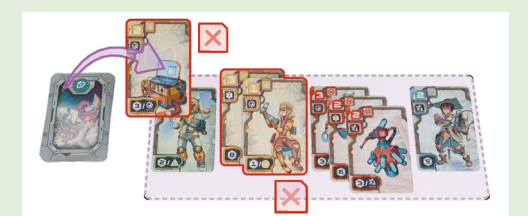
- вы должны взять или открыть карту лаборатории, но в стопке больше нет карт.

ПОДСЧЁТ ОЧКОВ

Подсчитайте полученные очки по обычным правилам, а затем сравните свой результат со значениями, указанными ниже, чтобы узнать, насколько успешны были ваши космические исследования.

Меньше 80 ПО: Космос остаётся для вас неразгаданной загадкой...
80–100 ПО: Ваши исследования многообещающи. Продолжайте!
101–120 ПО: Ваши коллеги только и говорят, что о ваших открытиях.

121–150 ПО: Вы легенда освоения космоса.
Больше 150 ПО: Ваши коллеги воздвигли статую в вашу честь ещё при вашей жизни. Вы произвели революцию в понимании космоса!



Пример. Коля выполнил действие. Он открывает верхнюю карту из стопки карт лабораторий — это карта агентства «Золотая планета». Коля сбрасывает эту карту, а также все карты «Золотой планеты» из центра подготовки. Коля выполняет следующее действие.

КОСМО...ЛАБ

Корнелен Лебра и Йоханнес Гупи • Weig door



ПРАВИЛА ИГРЫ

Интерес к космическим исследованиям высок как никогда! Все страны открывают десятки лабораторий в космосе, надеясь раскрыть секреты Вселенной!

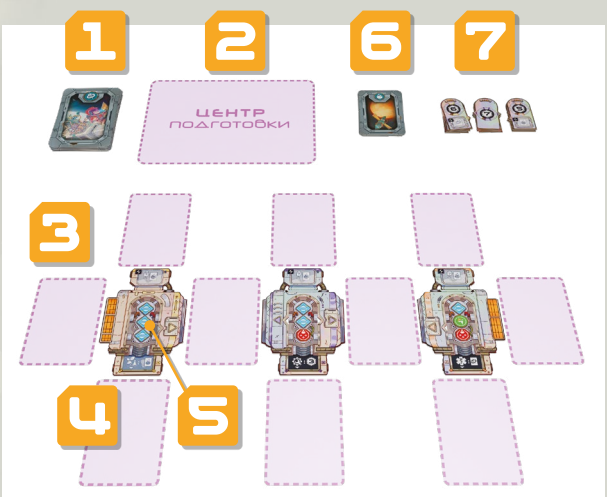
Оборудуйте свою собственную международную космическую станцию! Привлекайте сотрудников из четырёх крупнейших космических агентств, чтобы создать идеальную команду и принять участие в самых престижных проектах, которые можно реализовать на бескрайних космических просторах.

СОСТАВ ИГРЫ

4 космические станции, состоящие из 3 модулей | 12 жетонов целей | 12 жетонов достижений | 24 карточки проектов | Блокнот для подсчёта очков



ПОДГОТОВКА К ИГРЕ



- Перемешайте 60 карт лабораторий и положите их стопкой лицевой стороной вниз в центр стола — это стопка карт лабораторий **1**.
- Рядом со стопкой карт оставьте свободное место для центра подготовки **2**, куда вы будете добавлять карты лабораторий во время игры.
- Каждый игрок собирает свою космическую станцию из 3 разных модулей (левый, правый и центральный) **3**, оставляя между каждым 2 соседними модулями достаточно места для карты лаборатории.
- 10 пустых ячеек вокруг модулей называются лабораторными отсеками **4**.
- Каждый игрок берёт 3 случайных жетона целей и размещает по одному из них в центре каждого модуля своей станции в любом порядке **5**.
- Перемешайте 24 карточки проектов и положите их стопкой лицевой стороной вниз — это стопка проектов **6**.
- Разделите жетоны достижений на 3 стопки: для левого, центрального и правого модулей. В каждой стопке разложите жетоны лицевой стороной вверх в порядке убывания значений так, чтобы жетон с наименьшим значением был внизу **7**.
- Случайным образом выберите первого игрока, или им может стать тот, кто последним смотрел на звёздное небо. Вы готовы начать игру!

ХОД ИГРЫ

Игроки ходят по очереди, передавая ход по часовой стрелке, пока один из них не разместит 10-ю карту лабораторий на своей станции или не выполнит все 3 свои цели.

В свой ход вы должны выполнить 1 из следующих действий.

- Открыть 3 карты лабораторий и взять в руку карты одного космического агентства.

Примечание. Первый игрок обязан выполнить именно это действие в начале игры.

- Взять в руку карты одного космического агентства из центра подготовки.
- Разместить 1 или более карт лабораторий из руки в лабораторные отсеки.

Важно. Если в начале вашего хода у вас в руке 5 или более карт, вы обязаны разместить 1 или более карт лабораторий на своей станции.

КАРТЫ ЛАБОРАТОРИЙ

У каждой карты лабораторий есть следующие характеристики.

А Стоимость

Чтобы разместить карту на своей станции, вы должны сбросить из руки указанное количество карт (0-3).

Б Космическое агентство

Каждая карта лабораторий относится к одному из 4 космических агентств («Золотая планета», «Красная ракета», «Синий космос», «Зелёное будущее»). Фон карты также соответствует цвету агентства.

В Специальность Каждая карта относится к одной из 4 специальностей (пилот, учёный, врач, механик).

Г Условия получения победных очков (ПО)/Эффект В конце игры размещённые на станции карты приносят победные очки (ПО) в соответствии с указанными условиями. Некоторые карты не приносят ПО, но позволяют вам немедленно получить карточки проектов.

1 Открыть 3 карты лабораторий и взять в руку карты одного космического агентства

Откройте 3 верхние карты из стопки карт лабораторий и покажите их всем игрокам. Выберите одно из космических агентств на открытых картах. Возьмите в руку все открытые вами карты, относящиеся к этому агентству. После того как вы взяли карты в руку, держите информацию о них в секрете от соперников.

Оставшиеся карты других космических агентств положите в область центра подготовки, группируя карты по агентствам. Если стопка карт лабораторий опустела, сразу же перемешайте карты из сброса и сформируйте новую стопку.



Пример. Яна открывает 3 верхние карты: 2 карты агентства «Золотая планета» и 1 карта «Синего космоса». Она забирает 2 карты «Золотой планеты» и добавляет не выбранную синюю карту в центр подготовки.

2 Взять в руку карты одного космического агентства из центра подготовки.

Выберите одно из космических агентств и заберите все карты этого агентства из центра подготовки в руку.



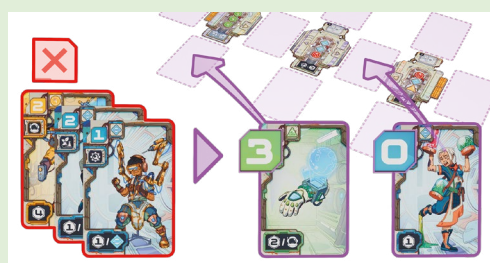
Пример. В центре подготовки лежат 7 карт лабораторий: 3 карты агентства «Красная ракета», 2 карты «Зелёного будущего», 1 карта «Золотой планеты» и 1 карта «Синего космоса». Коля мог бы взять 3 красные карты, но выбирает 2 зелёные карты, которые он сможет более эффективно использовать вместе с уже имеющимися у него картами лабораторий.

3 Разместить 1 или более карт лабораторий из руки в лабораторные отсеки.

Важно. Если в начале вашего хода у вас в руке 5 или более карт, вы обязаны выбрать это действие и разместить 1 или более карт лабораторий на своей станции.

Разместите 1 или более карт лабораторий из руки в пустых лабораторных отсеках вашей станции. Вы должны оплатить стоимость каждой карты, сбросив из руки столько карт, сколько указано на размещаемой карте.

Примечание. Карту лабораторий нельзя убрать или переместить в другой отсек после размещения. В каждом лабораторном отсеке может быть только 1 карта.



Пример. Федя сбрасывает 3 карты из руки, чтобы разместить карту лабораторий со стоимостью 3. Он также размещает в одном из лабораторных отсеков карту со стоимостью 0.

Разместив карту, сразу выполните следующие действия.

- Если размещённая карта даёт вам мгновенный бонус, получите его.
- Если лабораторный отсек, куда вы разместили карту, даёт мгновенный бонус, получите его.
- Если вы выполнили цель, получите жетон достижения.

Мгновенные бонусы карт лабораторий

Когда вы размещаете некоторые карты на вашей станции, в качестве мгновенного бонуса вы немедленно можете взять карточку проекта из стопки проектов. Другие карты лабораторий не дают бонус, но приносят ПО в конце игры (см. стр. 4).

Бонусы лабораторных отсеков

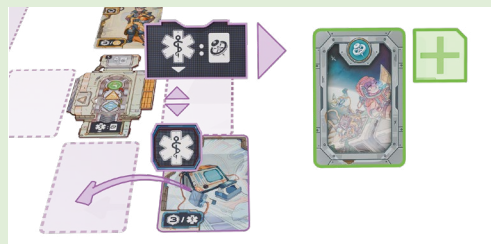
Размещая карты в лабораторных отсеках в верхних и нижних частях модулей, вы можете получить бонус.

- Разместив карту в верхнем отсеке, немедленно возьмите из стопки проектов карточки проектов в количестве, равном стоимости размещённой карты лабораторий. Оставьте себе только 1 карточку, а остальные верните под низ стопки проектов.



Пример. Яна размещает карту со стоимостью 3 в верхнем отсеке. Она берёт 3 карточки проектов и оставляет себе только 1 из них.

- Разместив в нижнем отсеке карту, которая соответствует специальности, указанной в нижней части жетона цели данного модуля, примените указанный на жетоне цели эффект.

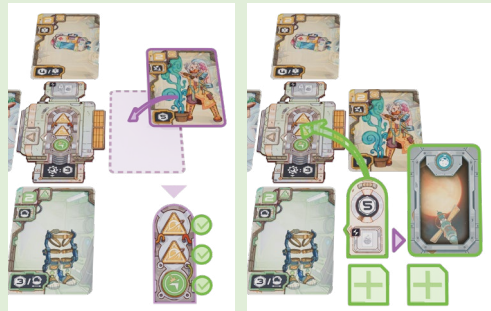


Пример. Яна размещает карту лабораторий в нижнем отсеке правого модуля. Это карта врача, а значит, она соответствует жетону цели. Срабатывает указанный эффект, и Яна берёт карту лабораторий из стопки (см. стр. 4).

Выполнение цели

Цель считается выполненной, когда в трёх лабораторных отсеках модуля находятся карты космических агентств, указанных на жетоне цели в центре модуля. Выполнив цель, немедленно возьмите жетон достижения с верха стопки жетонов для соответствующего модуля (левого, центрального или правого) и разместите его на своей станции, закрыв жетон выполненной цели.

Жетоны достижений принесут указанные на них ПО в конце игры, а верхние жетоны в стопках правого и левого модулей дополнительно дают вам бонус (см. стр. 5).



Пример. Коля размещает карту лабораторий агентства «Золотая планета» и выполняет цель: в отсеках модуля размещены 2 карты «Золотой планеты» и 1 карта «Зелёного будущего», как указано на жетоне цели.

Коля первый выполняет цель для правого модуля, поэтому он берёт жетон достижения со значением 5, который приносит ему дополнительный бонус, позволяя взять карточку проекта.

КОНЕЦ ХОДА И КОНЕЦ ИГРЫ

Выполнив выбранное действие, передайте ход следующему игроку по часовой стрелке.

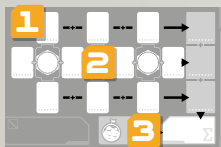
Игра заканчивается в 1 из 2 случаев:

- если один из игроков разместил 10-ю карту лабораторий на своей станции,
- если один из игроков выполнил все 3 свои цели.

Остальные игроки могут разместить оставшиеся у них в руке карты лабораторий на станции, соблюдая все правила для действия размещения карт (см. стр. 2-3).

Финальный подсчёт очков

Каждый игрок подсчитывает полученные ПО за карты лабораторий 1, жетоны достижений 2 и карточки проектов 3. Используйте блокнот для удобства подсчёта.



Игрок, набравший больше всего очков, становится победителем. В случае ничьей побеждает игрок, получивший больше карточек проектов. Если ничья сохраняется, игроки делят победу.



Пример. Коля записывает заработанные ПО в блокнот. Большинство карт лабораторий приносит ему фиксированное количество ПО, а 3 карты, отмеченные на рисунке выше, приносят ПО в соответствии с их условиями.

1 : 2 ПО за каждый (Золотая планета) = 8 ПО. 2 : 1 ПО за каждый (Зелёное будущее) = 4 ПО. 3 : 3 ПО за каждый (Красная ракета) в том же ряду = 9 ПО.

Карточки проектов также приносят Коле ПО.

4 : 2 карточки = 10 ПО, 5 : 2 карточки × 2 ПО за каждый (Золотая планета) = 8 ПО. 6 : 1 карточка = 1 ПО. 7 : 1 карточка × 1 ПО за каждый (Зелёное будущее) = 2 ПО. Всего за карточки проектов Коля получает 21 ПО.

ПРОДВИНУТЫЙ РЕЖИМ

Важно. Сперва мы рекомендуем сыграть хотя бы 1 раз по обычным правилам и только затем играть в продвинутом режиме.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Подготовка к игре проходит по обычным правилам со следующими изменениями. Раздайте каждому игроку по 3 случайных жетона цели. Игроки одновременно смотрят на полученные жетоны, выбирают и оставляют себе только 2 из них. Когда все игроки сделали выбор, каждый игрок передаёт оставшийся жетон игроку слева.

Затем игроки размещают жетоны в модулях как обычно.

