



Вам не обязательно читать этот свод правил. Смотреть видео, объясняющее правила.



RULEBOOK

В 2075 ГОДУ, ВСКОРЕ ПОСЛЕ ТОГО, КАК КОШКИ ЗАХВАТИЛИ МИР, КОШКИ ОБРАТИЛИ ВНИМАНИЕ НА НОВЫЙ РУБЕЖ — КОСМОС! СПЕЦИАЛИСТЫ ПО КОШКАМ ТЕПЕРЬ СОРЕВНУЙТЕСЬ ЗА КОСМИЧЕСКОЕ ГОСПОДСТВО. ЭТО ЖЕСТОКАЯ ГОНКА, НАПОЛНЕННАЯ ШУТНИЦАМИ, ПОДПИТАННЫМИ КОШАЧЬЕЙ МЯТОЙ, И РАКЕТАМИ, КОТОРЫЕ ВЗРЫВАЮТСЯ! КТО ВЫЙДЕТ ПОБЕДИТЕЛЕМ В ЭТОЙ ГРАНДИОЗНОЙ ГОНКЕ, ЗАХВАТИТ В СВОИ ЛАПЫ БЕСКОНЕЧНЫЕ СОКРОВИЩА МЛЕЧНОГО ПУТИ И СТАНЕТ ИСТИННЫМ КОСМИЧЕСКИМ ЗАВОЕВАТЕЛЕМ?

COMPONENTS



1 ракетная доска



4 жетона целей



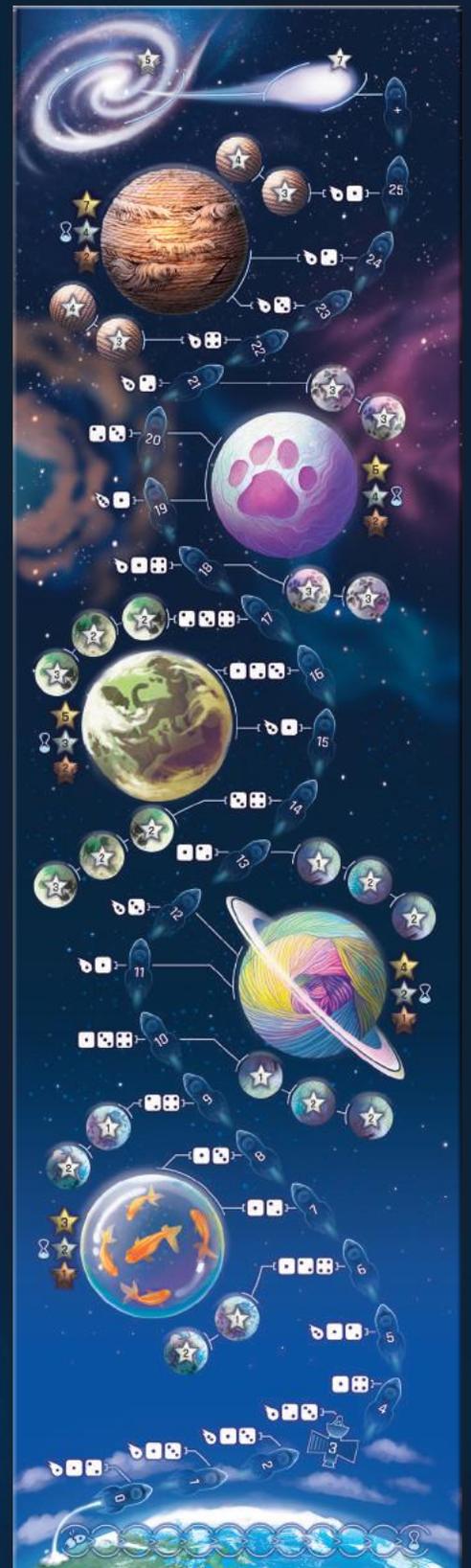
64-очковые жетоны
(20 стоит 1, 20 стоит 3, 12 стоит 5 и 12 стоит 10)



1 маркер ракеты



6 кубиков



1 космический коврик



5 планшетов игроков (5 цветов)



1 космический
токен отказа



40 жетонов астронавтов (5 цветов)

ВАРИАНТ РАЗВЕДКИ:



0 взрыв соотношение Н токн нс



20 жетонов секретных миссий

ВАРИАНТ НЛО:



5 жетонов НЛО



14 экспедиционных жетонов



1 маркер НЛО

SETUP

A Положите космический коврик в центр стола.

Б Положите 4 жетона целей рядом с космическим ковриком.



С Сложите все жетоны очков в стопку в доступном для всех игроков месте.



Д Поместите жетон космической неудачи на первую клетку трека космической неудачи.



Ф

Тот, кто последним убрал кошачий туалет, начинает космическую экспедицию. Начинаящий игрок кладет перед собой ракетную доску, маркер ракеты и все кубики.

Э

Каждый игрок берет планшет и жетоны астронавтов выбранного цвета. Разместите жетоны на доске в любом порядке.

Оставьте все остальные компоненты в коробке.



ВНИМАНИЕ! Исследования, секретные миссии, НЛО и экс-Жетоны петиции, а также маркер НЛО используются в вариантах для продвинутой игры. Мы рекомендуем вам не использовать их в вашей первой игре.



GOAL OF THE GAME

Вы являетесь лидерами одного из пяти центров Аэронавтики и Космического Агентства. Ваша цель — отправить своих астронавтов на планеты, луны и в самые дальние уголки недавно открытой галактики. Игра состоит из ряда последовательных космических исследований, в ходе которых вы выберете одного из своих специалистов-астронавтов для отправки в космос. Но делайте это осторожно, потому что у каждого из них есть особая способность, которую вы можете использовать в своих интересах. Чем дальше вам удастся пройти, тем больше очков вы получите. Но будьте осторожны! Ракета с вашими астронавтами может разбиться, и ваши планы рухнут. Игра заканчивается, когда один из вас поместит всех своих астронавтов в космос или если ракета разобьется 11 раз. Победителем игры становится игрок, астронавты которого набрали больше всего очков.

3... 2... 1... Взлет!



COSMIC EXPEDITION

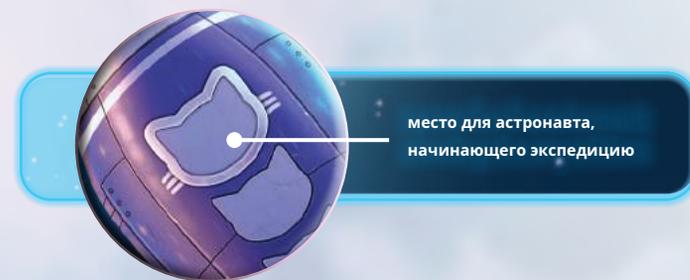
Одна космическая экспедиция состоит из фазы взлета и нескольких последовательных фаз путешествия и посадки. Космическая экспедиция заканчивается, когда все астронавты покидают ракету или ракета терпит крушение.

После завершения космической экспедиции игрок, ее начавший, передает ракетную доску игроку слева — этот игрок начнет следующую космическую экспедицию.

Фаза взлета

Игрок, начинающий экспедицию, размещает маркер ракеты на 0-й клетке космического коврика.

Затем они выбирают одного из своих астронавтов и помещают его на первую клетку ракетного поля.



Далее, по часовой стрелке, оставшиеся игроки выбирают одного из своих доступных астронавтов и помещают его на следующее доступное место на доске ракеты. Игрок, начинающий экспедицию, становится командиром экспедиции до тех пор, пока его астронавт не высадится из ракеты или пока ракета не разобьется.

ВНИМАНИЕ! каждого астронавта своя уникальная функция. Их описания можно найти далее в правилах (см. стр. 12).

Фаза путешествия

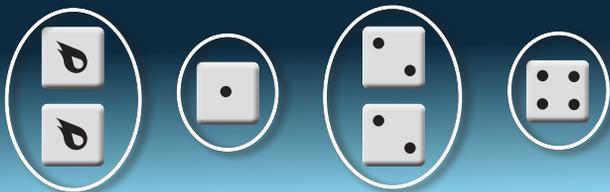
Фаза путешествия состоит из следующих этапов:

Этап 1.

Командир экспедиции бросает все имеющиеся кубики (6 кубиков в первой фазе путешествия). Затем вы группируете их в соответствии с выпавшими результатами (группой может быть один кубик).

Пример

4 группы кубиков после броска 6 кубиков.



Обратите внимание на кубики в текущем местоположении маркера ракеты. Кубики, которые не соответствуют этим значениям, не могут быть использованы в оставшейся части этой фазы путешествия.

Пример



Этап 2.

Из оставшихся кубиков (соответствующих символам рядом с текущим местоположением маркера ракеты) командир выбирает группу кубиков для использования в этом путешествии. Если командир выбирает группу с несколькими костями, он должен использовать все кубики в этой группе.

Затем ракета переместится на количество клеток, равное сумме значений выбранных костей.

ВНИМАНИЕ!

Значение лица форсажа



определяется текущим местоположением маркера ракеты.



переместиться на 1 клетку



переместиться на 2 клетки



переместиться на 3 клетки

Пример



Командир решает использовать обе группы кубиков для перемещения. Кубики форсажа в настоящее время имеют значение 1, поэтому ракета переместится на 3 деления ($1 + 2 \times$). В качестве альтернативы командир может также выбрать только одну из групп и переместиться на меньшее количество делений.

Этап 3.

После перемещения маркера ракеты командир сбрасывает использованные кубики - кладет их на космический коврик в качестве напоминания. Эти кубики нельзя использовать снова до конца этой экспедиции.

ВНИМАНИЕ! Символ форсажа это бывший section! Кубики с символом форсажа никогда не сбрасываются в отличие от других кубиков. Они будут доступны во время следующей фазы путешествия.

ВНИМАНИЕ! Если командир заканчивает сброс этап с нулевым количеством кубиков, они берут один из космического коврика. Командир всегда должен иметь по крайней мере 1 кубик.

На этом фаза путешествия заканчивается. Если ракета не разбилась, переходим к фазе посадки.

Пример

Для того чтобы путешествовать, игрок использовал 2 кубика с результатом и 1 с символом. Поскольку кубики с результатом никогда не сбрасываются, сбрасывают только кубик с результатом.



Крушение ракеты

После броска кубика, если ни один из результатов не соответствует символам рядом с текущим местоположением маркера ракеты, ракета терпит крушение. Командир перемещает жетон космической неудачи на следующую позицию на треке космической неудачи.

Все игроки берут своих астронавтов, оставшихся на ракетном поле, и помещают их обратно на своих игроков.

ВНИМАНИЕ! В качестве исключения любой астронавт с парашют все еще может высадиться на текущей клетке с маркером ракеты (см. стр. 12).

После крушения ракеты текущая космическая экспедиция заканчивается. Игрок, начавший экспедицию, отдает ракетную доску игроку слева, чтобы начать следующую экспедицию.



Трек космического провала



Пример

Ни один из результатов на кубиках не соответствует значениям и символам, видимым рядом с маркером ракеты. Ракета падает. Командир продвигает жетон космической неудачи по треку космической неудачи.



Фаза посадки

Фаза посадки происходит после каждой фазы путешествия, которая не закончилась крушением ракеты. Командир экспедиции, а затем все остальные игроки (в соответствии с их размещением на доске ракеты, сверху вниз) решают, должен ли их астронавт продолжить экспедицию и остаться в ракете, или ему следует высадиться. На клетках от 0 до 5, где астронавты могли бы высадиться, нет лун или планет — если маркер ракеты находится на одной из этих клеток, пропустите фазу посадки.

Высадка на луны

Во время фазы посадки, если маркер ракеты находится в клетке рядом с лунной, любой игрок, который решает высадиться из ракеты, помещает свою фишку астронавта на незанятую луну, наиболее удаленную от маркера ракеты (с наибольшим количеством очков). Игрок, управляющий этим астронавтом, немедленно получает количество очков, указанное на данной луне.

ВНИМАНИЕ! В команде может быть только 1 астронавт. Луна. Если все луны рядом с ракетой отмечены, никто из астронавтов

Планеты

Если маркер ракеты находится на планете, любой игрок, который решает сделать ракету, размещает своего астронавта на планете. Нет ограничений на количество астронавтов на планете.

ВНИМАНИЕ! Для оккупации планеты входят в игру.



Нет ограничений на количество астронавтов на планете. Разместите астронавтов сверху вниз, чтобы обозначить порядок, в котором астронавты высадились на планету.

На следующих этапах посадки:

- Если астронавт приземляется на планете, на которой уже есть астронавт того же цвета, поместите нового астронавта рядом со старым (образуя ряд астронавтов этого цвета).
- если это первый астронавт данного цвета на планете, поместите его вниз, создав новый ряд.



Высадка в глубоком космосе

Если маркер ракеты достигает дальнего космоса (последнего места на космическом коврике), все астронавты должны покинуть ракету. Астронавт командира помещается на комету и сразу получает 7 очков, все остальные игроки помещают своих астронавтов на галактику и получают по 5 очков.



Число астронавтов в галактике или на комете не ограничено.

Смена командования

Если командир высаживается из ракеты, следующий игрок на ракете немедленно становится новым командиром. Новый командир получает неиспользованные кубики и с этого момента он будет выполнять броски и выбирать результаты, которые будут использоваться в фазе путешествия. Ракетная доска остается перед первоначальным командиром, чтобы не нарушать порядок хода игроков.

Завершение космической экспедиции

Космическая экспедиция заканчивается, когда все астронавты покидают ракету или когда ракета терпит крушение.

Цели

Первый игрок, выполнивший условия жетона цели во время фазы приземления, получает жетон цели. После того, как игрок берет жетон цели, никто другой не может взять этот жетон. В конце игры каждый жетон цели стоит 5 очков.



Первый игрок, разместивший 4 астронавтов на 4 разных планетах.



Первый игрок, разместивший 3 астронавтов на 1 планете.



Первый игрок, разместивший 4 астронавтов на 4 лунах.



Первый игрок, который поместит 2 астронавтов в глубокий космос (неважно, комета это или галактика).

END OF GAME

Игра заканчивается одним из двух способов:

- после 11 неудач, когда космический жетон неудачи достигает последнего места на треке,
- когда любой игрок разместил всех своих 8 астронавтов на космическом коврике. В этой ситуации завершите текущую космическую экспедицию.

Подсчет очков

Рассмотрите очки за каждую планету, начиная с ближайшей к началу трека. Каждая планета имеет очки, которые будут присуждены игрокам с наибольшим количеством астронавтов.



Песочные часы
СИМВОЛ есть
чтобы напомнить вам
чтобы забить те
точки в конце
игры.



Очки получает игрок с наибольшим количеством астронавтов на планете.



Очки игроку, занявшему второе место по количеству астронавтов на планете.



Очки всем остальным игрокам, у которых на планете есть хотя бы 1 астронавт.

Если у двух или более игроков одинаковое количество очков, то тот, кто высадился на самолете, получает большее количество очков. Таким образом, максимум один игрок получает очки за первое место, затем максимум один другой игрок получает очки за второе место, затем все остальные игроки, в составе которых есть астронавт, получают очки за третье место.



Пример

Синий игрок поместил больше всего астронавтов на планету. Они получают 5 очков или за то, что были первыми. Все остальные игроки имеют только по 1 астронавту на планете, но желтый игрок с низким показателем был там первым. Желтый игрок получает 3 очка. 2 других игрока с астронавтом на этой планете получают 2 очка.



Э-э суммирует их очки (за высадку инопланетян а и лун и дальний космос, и забивание целей). фу Победителем игры становится игрок с т наибольшим количеством очков. В случае с ничьей игроки делят победу.

FUNCTIONS OF THE ASTRONAUTS

набор из 8 астронавтов со следующими функциями:



Если
е
е
а

В

а
с
с



Во время фазы приземления этот астронавт может высадиться из ракеты, как если бы маркер находился на одну позицию выше (+1) или на одну позицию ниже (-1) от его текущего положения.

ВНИМАНИЕ!

Если астронавт переместится из с 25-го места в глубокий космос игрок сразу получает только 5 очков.



Если ракета потерпит крушение в месте, где находится планета или незанятый спутник, этот астронавт все равно сможет там высадиться.

ВНИМАНИЕ!

Если нет свободного места на текущей позиции, или игрок решает не высаживаться, астронавт возвращается к игроку.



Если этот астронавт высаживается на луну, игрок удваивает очки, полученные за эту луну.



С этим астронавтом игрок удваивает очки, набранные за планету.



Если этот астронавт высаживается в глубоком космосе, игрок удваивает набранные очки (таким образом, получая 14 или 10).



Когда этот астронавт высаживается из ракеты, текущий командир должен сбросить один кубик (как если бы он использовал его во время путешествия). Помните, что последний кубик всегда остается рядом с ракетой и командиром.



Пока этот астронавт находится в ракете, во время фазы путешествия командир может использовать этого астронавта как кубик со значением 1, в дополнение к любым выпавшим кубикам. Командир может использовать эту способность астронавта только один раз за экспедицию. Если в ракете находится больше таких астронавтов, командир может выбрать, кого из них использовать (они могут использовать более 1 во время 1 фазы путешествия). Переверните жетон астронавта лицевой стороной вниз после использования способности.

ВНИМАНИЕ!

Чтобы использовать эту способность, ракета должна находиться на месте с символом игральной кости с одной точкой.

ВНИМАНИЕ!

Если ни одно из значений выпавшие на кубиках символы соответствуют текущему местоположению маркера ракеты, но это местоположение позволяет двигаться с 1, тогда командир может использовать этого астронавта для обычного перемещения, вместо того чтобы разбиться.

ADVANCED GAME VARIANTS

После того, как вы поиграли в базовую игру, вы можете решить добавить любой из следующих вариантов, чтобы сделать ваши игры более интересными. Варианты могут быть добавлены независимо, в любой комбинации.

НЛО

Во время настройки, после шагов, описанных на страницах 4-5, дополнительно перетасуйте все жетоны экспедиции и создайте стопку рубашкой вверх. Затем поместите маркер НЛО на последнее место на космическом коврик (отмеченное символом «+»). Положите жетоны НЛО в стопку, рядом с ковриком, от самого высокого к самому низкому значению (верхний жетон должен иметь значение 5).



В начале каждой экспедиции командир открывает верхний жетон экспедиции и кладет его рядом с ракетной доской. Каждый жетон экспедиции включает в себя следующее:

- Движение НЛО: Переместите маркер НЛО от 0 до 3 делений к началу трека. После каждой экспедиции маркер НЛО будет приближаться к началу трека.
- Количество кубиков: Командир начинает экспедицию с 4, 5 или 6 кубиками. Неиспользованные кубики сбрасываются.
- Дополнительные способности: существует 3 типа дополнительных способностей, которые командир может использовать во время экспедиции.



Дополнительные кубики: Дополнительные кубики на жетоне expedition могут быть использованы независимо от выпавшего числа. Когда командир использует эту способность, он должен использовать все кубики, показанные на жетоне, которые соответствуют кубикам рядом с текущим местоположением маркера ракеты.

ВНИМАНИЕ!

Если ни одно из значений выпавших костей сопоставляет символы рядом с текущим местоположением маркера ракеты, и командир использует дополнительные кубики для перемещения, ракета не терпит крушения.



Сохраните кубики: кубики, использованные во время этой фазы путешествия, не сбрасываются.



Переброс: Командир может перебросить все доступные кубики один раз. Командир должен использовать новые результаты.

Дополнительную способность можно использовать только один раз. После использования способности сбросьте жетон экспедиции обратно в коробку. Если командование меняется, а жетон экспедиции еще не использовался, новый командир все равно может его использовать.





Контакт с НЛО. Если ракета заканчивает фазу полета на той же клетке, что и маркер НЛО, командир получает верхний жетон из стопки жетонов НЛО (если таковые остались). Командир сохраняет жетон

перед собой (лицевой стороной вниз). В конце игры жетон принесет дополнительные очки (очки добавляются к конечному результату подсчета очков).

Исследования

Во время настройки, после шагов, описанных на страницах 4-5, дополнительно перетасуйте все жетоны исследования и создайте стопку лицом вниз. Затем откройте 5 жетонов исследования и разместите их на соответствующих клетках космического коврика.



Когда ракета заканчивает фазу полета на клетке с одним из жетонов исследования, жетон немедленно активируется.

ВНИМАНИЕ! удалите жетон после его активации,

затем вытяните и поместите новый жетон исследования, чтобы на космическом коврике всегда было пять жетонов исследования. Когда стопка жетонов исследования заканчивается, не добавляйте больше жетонов.

Типы исследовательских жетонов:



1, 2 или 3 очка: Командир получает жетон и кладет его лицом вниз на свою игровую доску. Значение очков на этом жетоне добавляется к окончательному счету игрока в конце игры.



Вернуть кубик: Командир возвращает себе 1 сброшенный кубик. Во время активации этого жетона, если у командира есть все 6 доступных кубиков, сбросьте этот жетон, не используя его эффект. Сбросьте этот жетон в коробку после использования эффекта.

ВНИМАНИЕ! Помните, что командир в первую очередь

сбрасывает использованные кубики и только после этого применяет эффект жетона исследования.



Пространственно-временной туннель: Командир ракеты немедленно перемещает маркер ракеты на 4 деления вперед. Фаза путешествия немедленно заканчивается после этого. После перемещения ракеты, если она теперь находится в месте с жетоном исследования, активируйте его.



Секретные миссии

Во время настройки, после шагов, описанных на страницах 4-5, дополнительно перетасуйте все жетоны секретных миссий и раздайте по 4 жетона каждому игроку. Каждый игрок выбирает 3 жетона, которые он хочет оставить себе, возвращая другой жетон в коробку. Жетоны хранятся в секрете. Чтобы выполнить секретную миссию, игрок должен поместить астронавта на луну или планету, указанную на данном жетоне секретной миссии. Цифры на жетонах обозначают ячейки с целью секретной миссии.

Игроки получают больше очков (2, 5 или 10) за выполнение одной или нескольких секретных миссий. Очки, набранные за выполненные секретные миссии, добавляются к финальному счету игрока в конце игры.

Примеры жетонов секретных миссий

луна



планета



номера мест с целью секретной миссии

Очки за выполненные секретные миссии

дополнительный
точки



число
завершенных
секретные миссии

Кредиты

Гейм-дизайнер: Райнер Книция

Иллюстрации: Джоанна Жепецка

Графический дизайн: Джоанна Жепецка,
Бартломей Кордовский

Разработка игры: Анджей Олейрчик,
Михал Шевчик,
Прземец Войтковяк

Свод правил: Studio Rebel

Координатор проекта: Славомир Гакал

Перевод и редактирование: Брайан Гердинг, Tabletop Polish,
Расс Уильямс

Макет: Ка Лещиньска, Артур Микуцкий

От дизайнера:

Я хотел бы поблагодарить всех тестировщиков, которые помогли сделать эту игру. Я хотел бы особенно поблагодарить: Себастьяна Блисдейла, Руди Геххардта, Флориана Гратцера, Флориана Ионеску, Маргрет Клинкхаммер, Доретт Петерс, Берта Шольца, Врони Сигла, Андреаса Стамера, Доминика Фолланда, Петера Виммера и Филиппа Винтера.

Rebel Studio также хотела бы поблагодарить группу тестировщиков Roboty Planszowe: Аркадиуша Дымальского, Якуба Пражмовского, Ереми Пражмовского, Енджей Моджиньски, Ярослава Персилу, Михала Длугай, Бартоша Вырвала.

© Доктор Райнер Книция, 2023.
Все права защищены.



rebel
STUDIO

rebel

MLEM

SPACE AGENCY



ICON EXPLANATION

Функции астронавтов



Если этого астронавта поместить на ракетную доску, маркер ракеты начнет экспедицию с места, отмеченного спутником (3-е место).



Во время фазы приземления этот астронавт может высадиться из ракеты, как если бы маркер находился на одну позицию выше (+1) или на одну позицию ниже (-1) от его текущего положения.



Если ракета потерпит крушение в месте, где находится планета или незанятый спутник, этот астронавт все равно сможет там высадиться.



Если этот астронавт высаживается на луну, игрок удваивает очки, полученные за эту луну.



С этим астронавтом игрок удваивает очки, набранные за планету.



Если этот астронавт высаживается в глубоком космосе, игрок удваивает набранные очки (таким образом, получая 14 или 10).



Когда этот астронавт высаживается из ракеты, текущий командир должен сбросить один кубик (как если бы он использовал его во время путешествия). Помните, что последний кубик всегда остается рядом с ракетой и командиром.



Пока этот астронавт находится в ракете, во время фазы путешествия командир может использовать этого астронавта как кубик со значением 1, в дополнение к любым выпавшим кубикам. Командир может использовать эту способность астронавта только один раз за экспедицию. Если в ракете находится больше таких астронавтов, командир может выбрать, кого из них использовать (они могут использовать более 1 во время 1 фазы путешествия). Переверните жетон астронавта лицевой стороной вниз после использования способности.

Цели



Первый игрок разместит 4 астронавта на 4 разных планеты.



Первый игрок разместит 3 астронавта на 1 планете.



Первый игрок разместит 4 астронавта на 4 лунах.



Первый игрок место 2 астронавты в глубине пространство (это не важно, комета это или галактика).

НЛО - жетоны экспедиции



Дополнительные кубики: Дополнительные кубики на жетоне экспедиции могут быть использованы независимо от брошенных кубиков. Когда командир использует эту дополнительную способность, он должен использовать все кубики, показанные на жетоне, соответствующие кубикам рядом с текущим местоположением маркера ракеты.



Сохраните кубики: кубики, использованные во время этой фазы путешествия, не сбрасываются.



Переброс: Командир может перебросить все доступные кубики один раз. Командир должен использовать новые результаты.

Исследовательские жетоны



1, 2 или 3 очка: Командир получает жетон и кладет его лицом вниз на свою игровую доску. Значение очков на этом жетоне добавляется к окончательному счету игрока в конце игры.



Вернуть кубик: Командир возвращает себе 1 сброшенный кубик. Во время активации этого жетона, если у командира есть все 6 доступных кубиков, сбросьте этот жетон, не используя его эффект. Сбросьте этот жетон в коробку после использования эффекта.



Пространственно-временной туннель: Командир ракеты немедленно перемещает маркер ракеты на 4 деления вперед. Фаза путешествия немедленно заканчивается после этого. После перемещения ракеты, если она теперь находится в месте с жетоном исследования, активируйте его.