

 2–4 игрока

 От 10 лет

 Партия 30–60 минут

 Объясняется за 10 минут

Для искушённых игроков

Развивает системное мышление

Состав:

- 140 игровых карт
- 4 карты с подсказками
- Правила игры. Вы как раз держите их в руках

Введение

Космическая гонка началась!

Вы всеми силами стремитесь построить самые большие и мощные ракеты, а затем отправить их в космос. Каждое изделие требует металла, топлива и глубочайших инженерных познаний.

Остерегайтесь противника — он так и ждёт возможности украсть у вас материалы или подорвать работу на вашем стартовом столе! Однако и у вас в запасе имеются контрмеры, способные помешать прогрессу врага.

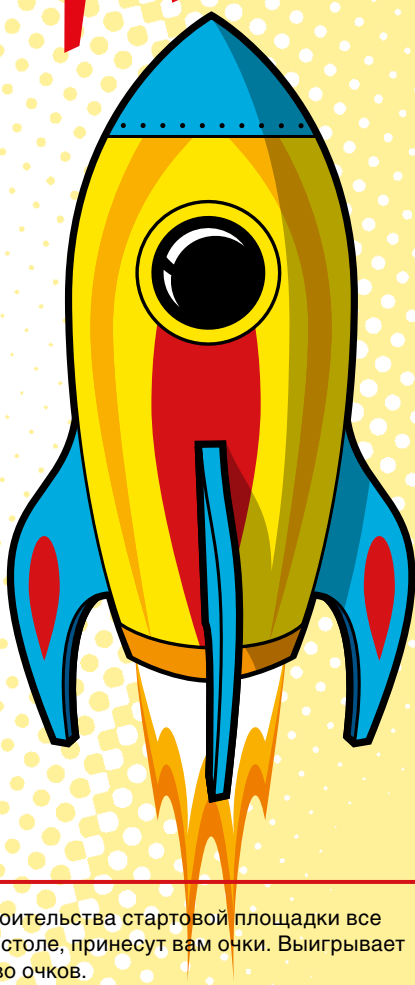
Обратный отсчёт начат. Подготовьте ракетно-космическую программу, соберите изделия и приготовьтесь к запуску. Поехали!

Хватит ли у вас сил, знаний и ресурсов, чтобы успешно запустить ракеты до того, как время выйдет?

Цели игры

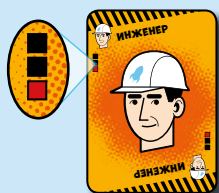
- **Стройте ракеты!** После завершения строительства стартовой площадки все законченные ракеты, стоящие в стартовом столе, принесут вам очки. Выигрывает игрок, набравший максимальное количество очков.
- **Без компромиссов!** Используйте каждый шанс, который дают карты действий, чтобы подорвать работу противников.

Космо Дром



Схемы размещения

На левой стороне каждой карты есть схема размещения, на которой указано, в какую игровую зону игрока выкладывается карта и будет ли она продвигаться вперёд (обычно вместе с ракетой).



Каждая схема состоит из 3 квадратов, маркированных цветом. Каждый квадрат соответствует одной игровой зоне. Карту выкладывают в ту зону, которая изображена на схеме. Чёрный цвет показывает, что в указанную зону карту выложить (или продвинуть) нельзя. Белый цвет показывает, что карта может находиться в этой зоне, но только в результате продвижения. Стрелочками показано направление продвижения или размещения относительно зон.

Примеры

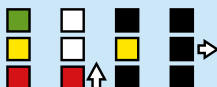
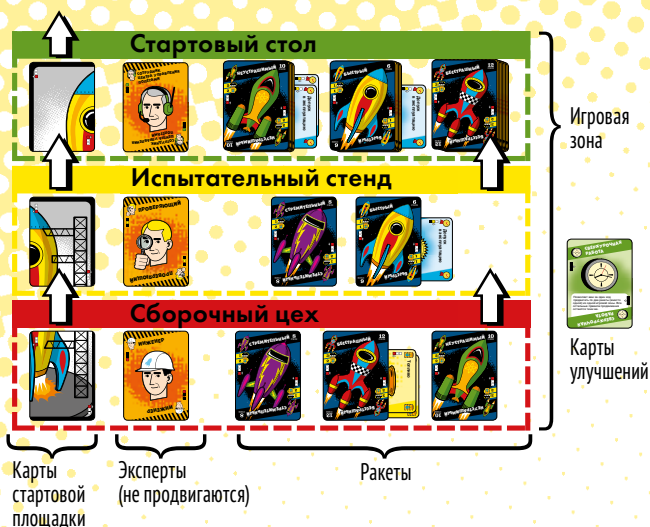


Схема игрового поля



Каждый игрок собирает ракеты и последовательно продвигает их через 3 игровые зоны: сборочный цех, испытательный стенд и стартовый стол.

Вы можете начинать играть прямо сейчас, параллельно читая правила.

Подготовка

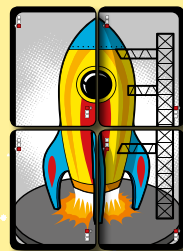
1. Отведите каждому игроку место, достаточное для размещения перед ним карт в соответствии со **схемой игрового поля**. У каждого игрока будут свои личные игровые зоны.
2. Отведите в середине стола место для двух стопок с игровыми (ещё не открытыми) и уже сброшенными картами, а также для зоны стартовой площадки.
3. Раздайте каждому игроку по карте с подсказками.
4. Отложите 4 карты стартовой площадки в сторону.
5. Перемешайте оставшиеся карты и раздайте по 6 штук каждому игроку.
6. Смешайте 4 карты стартовой площадки с нижней половиной оставшихся карт.
7. Положите карты лицом вниз на середину стола — это будет стопка с игровыми картами. Если они закончатся, нужно перемешать стопку сброшенных карт и снова использовать её как стопку игровых карт.



8. Первым ходит тот игрок, которому больше других не терпится приступить к сборке!

Краткое описание

После хода первого игрока игра продолжается по часовой стрелке. Чтобы собрать ракеты и подготовить их к запуску, игроки собирают карты с ракетами, компонентами, экспертами и преимуществами. Как только все 4 карты стартовой площадки будут собраны вместе, образовав завершённую стартовую площадку, начнётся обратный отсчёт, и каждый игрок получит один дополнительный ход. После того как последний игрок завершит этот ход, игра заканчивается, и все игроки подсчитывают набранные очки. Выигрывает игрок, набравший максимальное количество очков!



Типы карт

Карты поделены на 7 основных типов. Тип карты определяет, когда и как она будет выкладываться в игровую зону. Тип карты определяется по цвету её фона. Ниже подробно описаны все типы карт:

Ракета — основные очки в игре приносят именно ракеты. Эти карты выкладываются в сборочный цех, после этого продвигаются на испытательный стенд, а затем попадают на стартовый стол. Карты компонентов и преимуществ выкладываются к определённой ракете.



Компонент — к компонентам относятся металл и топливо, из этих элементов собирается любая ракета. Для каждого вида ракет требуется различное количество этих элементов. Карты компонентов выкладываются в сборочный цех к определённым ракетам и продвигаются вместе с ними в следующие зоны.



Эксперт — это инженеры, проверяющие и сотрудники центра управления полетами. «На все руки мастер» может использоваться в качестве любого эксперта. У каждой игровой зоны есть соответствующий эксперт, который необходим для продвижения ракеты и успешного запуска.



Преимущество — к картам преимуществ относятся следующие виды карт: допуски в эксплуатацию, космонавты, кислород и карты «Совершенно секретно». Эти карты придают ракетам дополнительную защиту или приносят дополнительные очки в конце игры. Они добавляются по выбору игрока к завершённым ракетам на стартовом столе или на испытательном стенде (в зависимости от вида карты). У каждой ракеты может быть по одной карте преимуществ каждого вида.



Стартовая площадка — в игре есть 4 карты стартовой площадки, которые вместе образуют завершённую стартовую площадку. Как только игрок берёт эти карты, он немедленно выкладывает их в левой части своего сборочного цеха. С каждым ходом они продвигаются на одну зону вверх, пока не оказываются в зоне стартовой площадки.



Действие — карты действий описывают различные действия, которые может предпринять игрок, например, устроить диверсию на объекте другого игрока или взять дополнительные карты. Они играют так: карта действия кладётся в стопку сброшенных карт, а игрок выполняет действие, описанное на этой карте.



Улучшение — карты улучшений описывают защиту или дополнительные возможности, которые даются выложившему их игроку. Они выкладываются в правую часть игровых зон игроков. Влияние возможности, предоставляемой картой улучшения, длится до тех пор, пока эта карта находится в игре.



Ход игры

Ход каждого игрока состоит из следующих шагов в указанной последовательности:

1. Продвигаются все карты стартовой площадки, находящиеся в игровых зонах текущего игрока (обязательно).
2. В следующую игровую зону продвигаются завершённые ракеты (по желанию). В каждой игровой зоне для продвижения можно выбрать только одну ракету.
3. Берётся столько карт, сколько требуется для достижения максимального количества карт на руках (6 штук). Одну карту можно взять сверху стопки сброшенных карт, но остальные должны браться из стопки игровых карт. Если была взята любая из карт стартовой площадки, она немедленно размещается в левой части сборочного цеха игрока, а на замену ей берётся ещё одна карта.
4. Выкладывается столько карт, сколько захочет игрок. К картам, которые можно выложить, относятся любые карты, которые могут быть размещены в соответствии с обычными правилами размещения, или карты, действие которых можно полностью выполнить.
5. Если с рук выложены все карты, из стопки игровых карт вновь немедленно набирается максимальное количество карт (так можно делать только один раз за свой ход).
6. Сбрасывается столько карт, сколько пожелает игрок. К концу хода у игрока не может остаться карт больше, чем допускается максимальным количеством карт на руках.

Если стопка игровых карт заканчивается, перемешивают сброшенные карты и складывают из них новую стопку игровых карт.

Ракеты

Главная цель игры — сборка ракет, и именно ракеты приносят основные очки. Ракеты подготавливаются к запуску по мере продвижения через игровые зоны. Карты компонентов и преимуществ выкладываются вместе с отдельными видами ракет во время различных этапов продвижения. В игре есть 4 вида ракет, каждый из которых приносит разное количество очков и требует определённого сочетания компонентов.



Быстрый
1 единица металла,
1 единица топлива;
6 очков



Стремительный
1 единица металла,
2 единицы топлива;
8 очков



Неустрасимый
2 единицы металла,
2 единицы топлива;
10 очков



Бесстрашный
3 единицы металла,
2 единицы топлива;
12 очков

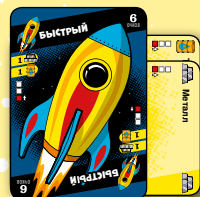
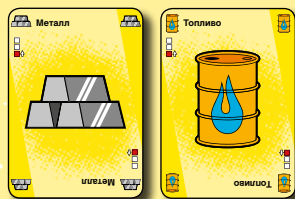
Сборка ракет

Ракеты собираются путём выкладывания карт ракет в сборочный цех — см. [Схему игрового поля](#). На каждой ракете указано требуемое для завершения сборки количество компонентов (металла и топлива).

Как только была сыграна карта ракеты, к ней можно добавить карты компонентов (помещая их горизонтально под карту ракеты). Карты компонентов могут быть выложены только вместе с ракетой. Как только карты компонентов были выложены, они закрепляются за этой ракетой и не могут быть перемещены или убраны иным образом, кроме как под влиянием карты действия «Диверсия» — см. [Обзор карт](#). Количество карт компонентов, входящих в колоду, является достаточным для сборки всех ракет.

Как только к ракете были выложены все необходимые компоненты — ракета завершена, и к ней невозможно больше добавить ни одну карту компонента. Карты компонентов переводят в вертикальное положение, убирают под карту ракеты. Теперь ракета готова к продвижению.

Ракеты можно строить даже в том случае, если в игре ещё нет инженеров.



Продвижение ракет

Ракеты продвигаются сначала из сборочного цеха на испытательный стенд, а затем на стартовый стол. Чтобы продвинуть ракету из одной зоны в другую, карта ракеты перемещается вместе со всеми компонентами и картами преимуществ. Чтобы продвижение ракеты стало возможным, уже в самом начале хода должны быть выполнены следующие требования:

- Ракета должна быть завершённой (обладать всеми требуемыми компонентами).
- Эксперт данной зоны должен находиться на своём месте.

Эксперты

У каждой игровой зоны есть соответствующий эксперт, который, находясь на своём месте, позволяет ракетам продвигаться из этой зоны в следующую, а в конце игры его наличие в нужной зоне позволяет при подсчёте очков учитывать полную стоимость каждой ракеты.



Инженер
Сборочный цех



Проверяющий
Испытательный стенд



Сотрудник центра
управления
полётами
Стартовый стол



Мастер на все руки
Любая зона

Карты экспертов выкладываются слева в соответствующей игровой зоне — см. [Схему игрового поля](#).

Экспертов можно выкладывать в любом порядке. Как только эксперт был выложен, его нельзя заменить или переместить в другую зону. Он может быть убран только под влиянием карты действия «Найм персонала» — см. [Обзор карт](#).

Карты преимуществ

Карты преимуществ играют дополнительную роль. Они выкладываются к определённой ракете, чтобы придать ей дополнительную защиту или принести в конце игры дополнительные очки.



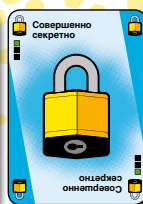
Допуск в эксплуатацию



Космонавт



Кислород



Совершенно секретно

У каждой ракеты может быть по одной карте преимуществ каждого вида, то есть

максимальное количество карт преимуществ для одной ракеты — 4 штуки.

Они выкладываются горизонтально под карту ракеты так, чтобы другие игроки могли их видеть (эти карты никогда не прячутся под ракету).

Как только карты преимуществ были выложены, они закрепляются за этой ракетой и не могут быть перемещены или убраны (если иное не указано на сыгранной карте действия). Если ракета вернулась в нижнюю игровую зону или была сброшена под влиянием некой карты действия, **необходимо немедленно сбросить все карты преимуществ.**

Допуск в эксплуатацию

Допуск в эксплуатацию выкладывается к единственной на испытательном стенде ракете. Когда ракета продвигается на стартовый стол, эта карта остается с ракетой. Пока допуск в эксплуатацию находится в игре, он защищает ракету от влияния карты действия «Повторные испытания» — см. [Обзор карт](#). В конце игры ракеты с допусками в эксплуатацию приносят владельцу дополнительные очки.



Космонавты и кислород

Космонавты выкладываются к единственной на стартовом столе ракете. Кислород тоже выкладывается к ракете, находящейся на стартовом столе. Для выживания космонавтам необходим кислород, но эти карты могут быть сыграны в любом порядке. В конце игры за те ракеты, на которых есть космонавты и кислород, начисляются дополнительные очки. За ракеты, на которых есть космонавты, но нет кислорода, очки снимаются. За наличие на ракете кислорода без космонавтов очки не начисляются и не снимаются.



Совершенно секретно

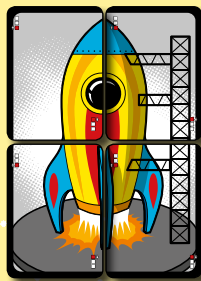
Эта карта выкладывается к единственной на стартовом столе ракете. Пока карта «Совершенно секретно» находится в игре, она защищает ракету от влияния карт действий «Диверсия», «Свернуть проект» и «Вакуумирование» — см. [Обзор карт](#). За карту «Совершенно секретно» дополнительные очки не начисляются.



Стартовая площадка

Одновременно со сборкой ракет и их продвижением строится стартовая площадка. В игре есть 4 отдельные карты стартовой площадки, при объединении которых и возникает завершённая стартовая площадка.

В начале игры карты стартовой площадки смешиваются с нижней половиной игровых карт. Как только игрок берёт карту стартовой площадки, он немедленно выкладывает её слева от инженера в своём сборочном цехе — см. [Схему игрового поля](#). Эти карты не учитываются при подсчёте максимального количества карт на руках, и на их место можно взять другую карту из стопки игровых карт.



В начале каждого хода все карты стартовой площадки данного игрока передвигаются из зоны, где находятся, в следующую зону (даже если на месте нет эксперта этой зоны). Из сборочного цеха эти карты переходят во вторую зону, затем в третью, затем в середину стола. Если за один ход игрок взял несколько карт стартовой площадки, они все помещаются в сборочный цех, но за один ход в следующую зону продвигаться будет только одна карта (точно так же, как продвигается ракета).

Карты действия

Карты действий представляют собой различные действия, которые могут предпринять игроки для собственной выгоды или с целью навредить другим игрокам. Например, можно устроить на ракете другого игрока диверсию, взять дополнительные карты или украсть карты, находящиеся на руках у другого игрока. Карты действия играют так: карта действия кладётся в стопку сброшенных карт, а игрок выполняет инструкцию с карты. Если инструкция невыполнима, то эту карту сыграть нельзя.

Если под влиянием карты действия другой игрок должен сбросить одну карту или больше, то порядок сброса карт в стопку сброшенных карт определяет игрок, сыгравший эту карту действия.

Если игрок решает в конце хода сбросить карту действия, ничего не происходит.

Описание конкретных карт действия см. в [Обзоре карт](#).



Карты улучшений

Карты улучшений описывают дополнительную возможность или защиту, которые даются выжившему их игроку. Их влияние проявляется, как только они были сыграны, и длится до тех пор, пока эти карты не заменяются другой картой улучшения или не удаляются картой действия «Сокращение бюджета» — см. [Обзор карт](#). Дополнительные возможности от карт улучшений распространяются только на того игрока, который выложил эти карты.

Карты улучшений выкладываются в правую часть игровых зон игроков, лицом вверх — см. [Схему игрового поля](#). У каждого игрока в игре в определённый момент может находиться только одна карта улучшения. Карта улучшения может быть заменена в течение обычного игрового хода — старая карта сбрасывается и на её место немедленно выкладывается новая.



Описание конкретных карт улучшений см. в [Обзоре карт](#).

Последний отсчёт

Как только в зону стартовой площадки продвинута последняя карта стартовой площадки, стартовая площадка завершена — начинается последний отсчёт. Во время отсчёта каждому игроку даётся дополнительный ход, при этом последним ходит тот игрок, который завершил стартовую площадку. После завершения последнего отсчёта игра заканчивается, и игроки подсчитывают свои очки за ракеты, учитывая, в какой из игровых зон эти ракеты стоят — см. **Подсчёт очков**.

Подсчёт очков

В подсчёте очков участвуют только те карты, которые были выложены — за карты, оставшиеся на руках, игрокам очки не начисляются и не снимаются. Очки подсчитываются с учётом того, в какой зоне расположены ракеты. Количество очков за ракету указано на каждой из карт. Дополнительные очки начисляются за космонавтов и допуски в эксплуатацию — с учётом их состояния и расположения.

В случае ничьи выигрывает тот игрок, у которого больше других карт преимуществ.

За каждую ракету (с учётом расположения)	на стартовом столе	+ полная стоимость
	на испытательном стенде	0 очков
	в сборочном цехе	- стоимость
За каждого космонавта (с учётом наличия кислорода)	с кислородом	+ 4 очка
	без кислорода	- 4 очка
За каждый допуск в эксплуатацию (с учётом расположения)	на стартовом столе	+ 3 очка
	на испытательном стенде	0 очков
Нет сотрудника центра управления полётами (который мог бы убедиться в успехе запуска)		- 10 очков

Дополнительные правила

Различная длительность игры

В быстром варианте игры размещайте взятые из стопки игровых карт карты стартовой площадки сразу в зоне стартовой площадки, а не в игровой зоне. В более сложной и медленной версии перемешайте карты стартовой площадки со стопкой игровых карт только после того, как первая стопка игровых карт уже была полностью разыграна и восстановлена из стопки сброшенных карт.

Переговоры

Каждый игрок может на 4 шаге своего хода обменять столько карт, сколько захочет, или пожертвовать любое их количество. Пожертвованные карты не обязательно должны приниматься другими игроками. Игрок может отказаться от жертвовой карты, если в результате у него на руках окажется больше карт, чем положено. Если от жертвовой карты отказались, она остаётся у того игрока, который её хотел отдать. На 5 шаге своего хода игрок может вновь брать карты, если все его карты были выложены или жертвованы.

Супервозможности

У любого игрока в игре одновременно может находиться любое количество карт улучшений, что даёт ему доступ ко всем возможностям сразу. Карта действия «Сокращение бюджета» позволяет игроку украсть все карты улучшений другого игрока, которые затем могут быть сыграны, оставлены в игре или сброшены.

Обзор карт

Карты ракет



Быстрый (×12)
1 единица металла,
1 единица топлива;
6 очков



Стремительный (×4)
1 единица металла,
2 единицы топлива;
8 очков



Неустрашимый (×3)
2 единицы металла,
2 единицы топлива;
10 очков



Бесстрашный (×2)
3 единицы металла,
2 единицы топлива;
12 очков

Карты компонентов



Металл (×28)



Топливо (×30)

Карты экспертов



Инженер (×5)
сборочный цех



Проверяющий (×5)
испытательный
стенд



**Сотрудник центра
управления
полётами** (×5)
стартовый стол



**На все руки
мастер** (×3)
занимает место
любого эксперта

Карты преимуществ



Космонавт (×5): выкладывается к ракете на стартовом столе.
В конце игры позволяет игроку получить 4 дополнительных очка —
при условии, что у космонавта будет кислород. Если нет, тогда
игрок потеряет 4 очка.



Совершенно секретно (×3): выкладывается к ракете
на стартовом столе. Защищает ракету от карт «Диверсия»,
«Свернуть проект», «Похищение кислорода».



Кислород (×5): выкладывается к ракете на стартовом столе.
Необходим, чтобы за космонавта начислили дополнительные
очки. Можно выложить эту карту, даже если карта космонавта ещё
не выложена. Собственной стоимости в очках не имеет.



Допуск в эксплуатацию (×4): выкладывается к ракете
на испытательном стенде и продвигается вместе с ракетой
на стартовый стол. Защищает ракету от проверок качества.
Также позволяет игроку дополнительно получить 3 очка,
при условии, что на конец игры находится на стартовом столе.

Карты стартовой площадки



**верхняя
левая
часть**
(×1)



**верхняя
правая
часть**
(×1)



**нижняя
левая
часть**
(×1)



**нижняя
правая
часть**
(×1)

Карты действий



Свернуть проект (×1): позволяет игроку переместить любую ракету (вместе со всеми компонентами и картами преимуществ) в стопку сброшенных карт. Эту карту действия нельзя использовать на ракете, защищённой картами «Система безопасности» или «Совершенно секретно».



Ключ на старт (×1): позволяет игроку продвинуть любую карту стартовой площадки, уже находящуюся в игре, прямо в зону стартовой площадки. Если это последняя карта стартовой площадки, которой не хватало для её завершения, то начинается последний отсчёт.



Сокращение бюджета (×2): позволяет игроку украсть у любого игрока одну карту улучшений, которая уже находится в игре. Украденную карту можно сыграть, оставить на руках или сбросить. Если карту сыграть, её воздействие начнётся немедленно.



Высший приоритет (×1): позволяет игроку немедленно продвинуть любую завершённую ракету из его сборочного цеха или испытательного стенда на стартовый стол. В наличии экспертов нет необходимости.



НПП (×2): позволяет игроку немедленно взять 3 дополнительных карты из стопки игровых карт без учёта того, сколько карт уже на руках у этого игрока. Из стопки сброшенных карт карты брать нельзя. Новые карты можно сыграть, оставить на руках или сбросить. В конце своего хода у игрока не должно остаться на руках больше карт, чем допускается максимальным количеством карт на руках.



Повторные испытания (×1): позволяет игроку переместить ракету любого игрока обратно из стартового стола на испытательный стенд. Все карты преимуществ, бывшие в игре вместе с этой ракетой, должны быть сброшены. Эту карту действия нельзя использовать на ракете, защищённой действием карты «Допуск в эксплуатацию».



Найм персонала (×1): позволяет игрокам похитить карту любого эксперта, уже находящуюся в игре. Украденную карту можно сыграть, оставить на руках или сбросить. Эту карту действия нельзя использовать на эксперте, защищённом действием карты «Трудовой договор».



Мозговой штурм (×1): позволяет игроку взять 10 верхних карт из стопки сброшенных карт и перемешать их с игровыми картами. Если в стопке сброшенных карт нет 10 карт, берётся всё, что есть. Чтобы эту карту действия можно было сыграть, в стопке сброшенных карт должна быть как минимум 1 карта. После того как эта карта действия была сыграна, она кладётся наверх стопки сброшенных карт.



Диверсия (×1): позволяет игроку украсть один компонент любой ракеты другого игрока и вернуть эту ракету обратно в сборочный цех (если она уже покинула эту зону). Все карты преимуществ этой ракеты должны быть сброшены. Ракета, подвергшаяся диверсии, должна затем снова следовать обычному порядку сборки ракеты и правилам продвижения ракеты. Украденную карту можно сыграть, оставить на руках или сбросить. Эту карту действия нельзя использовать на ракете, защищённой картами «Система безопасности» или «Совершенно секретно».



Паяльник и зубило (×2): позволяет игроку забрать любую 1 карту из стопки сброшенных карт. Эту карту можно сыграть, оставить на руках или сбросить.



На картошку (×1): заставляет всех игроков (включая выложившего её игрока) немедленно сбросить 1 карту с рук. Игроки могут выбирать, какую карту сбрасывать. Игрок, у которого карт нет, не делает ничего, но, чтобы эту карту можно было сыграть, хотя бы один игрок должен иметь возможность скинуть с рук 1 карту.



Промшпионаж (×1): позволяет игроку украсть 2 случайные карты либо из руки одного оппонента, либо у двух оппонентов по одной карте. Украденные карты можно сыграть, оставить на руках или сбросить.



Вакуумирование (×1): позволяет игроку украсть одну карту кислорода, уже находящуюся в игре. Если с картой кислорода уже связан космонавт, он остаётся в игре. Украденную карту можно сыграть, оставить на руках или сбросить. Вакуумирование не сработает на ракете, защищённой картами «Система безопасности» или «Совершенно секретно».

Карты улучшений



Трудовой договор (×2): защищает всех экспертов игрока (инженеров, проверяющих, сотрудников центра управления полётами и на все руки мастеров) от найма другими игроками.



Сверхурочная работа (×1): позволяет за один ход продвигать по две ракеты из одной игровой зоны. Все остальные правила продвижения остаются теми же (т.е. на начало хода ракеты всё так же должны быть завершены, а требуемый эксперт должен находиться на месте).



Система безопасности (×1): предотвращает диверсии, отмены заданий и вакуумирование, которые устраивает другой игрок. Сам игрок по-прежнему может, если захочет, выложить любую из перечисленных карт действий против своей ракеты.



Склад (×2): увеличивает максимально возможное количество карт на руках до 8 штук (вместо 6). В начале каждого хода игрок может взять до 8 карт и иметь на конец хода на руках 8 карт. Когда выложена эта карта, игрок не может сразу же брать больше карт, а должен подождать до того момента, когда, согласно последовательности хода, можно брать новые карты.