

Leaving Earth

Base + Outer Planets + Stations
Краткие сводные правила

Joseph Fatula

Миссии

Сложность	easy	medium	hard	nonexplorable	explorable (p)	occupation	life
Легко	6			3	6	1	2
Нормально	6	3		4	13	1	2
Трудно	4	5	3	5	24	1	2
Очень трудно	1	6	6	6	n/a	1	2

explorable миссии, в столбце указаны ограничения на максимальный уровень очков миссий, например для сложности нормально используются только миссии с количеством очков не более тринадцати, а на сложности легко таких миссий не будет вообще, так как не существует миссий с очками шесть или меньше.

* Возможен вариант игры когда не все выбранные общие миссии открываются на старте, любое выбранное кол-во разных карт миссий открывается позже в заранее выбранное время. Например при легкой игре, три миссии открыты сразу, четвёртая откроется через десять лет, пятая через пять. Если они уже были выполнены, они просто удаляются без зачёта очков и компенсаций.

* Рекомендуется выдавать каждому космическому агентству в закрытую также личный набор миссий. При выполнении другим космическим агентством, чужой скрытой миссии, эта миссия должна быть открыта и удалена, без зачёта очков но с получением компенсации только владельцу. Например можно выдать по одной скрытой миссии из колоды easy, medium и hard. Или только две medium. Данный вариант предназначен для того что бы снизить промышленный шпионаж и полное копирование всей деятельности соперника.

При завершении каким либо космическим агентством любой общедоступной миссии, все остальные получают моментальную компенсацию в виде **10\$**.

Если миссию выполняет международная корпорация, никто не получает компенсации.

Если миссия становится невозможной она удаляется из игры.

Что бы удалить миссию из игры, вы должны доказать её невозможность. Например для поиска жизни, придётся открыть абсолютно все локации.

Если при раскладке открываются одинаковые миссии, они обе остаются доступны.

Выполнение впервые приносит базовое количество очков. Выполнение второй копии миссии приносит количество очков равное базовое количество разделённое на десять и округлённое до 1.5 Одно агентство не может выполнить две копии одной миссии. Международные корпорации не могут выполнять вторую копию миссии, что бы выполнить миссию они должны быть первыми.

ТИПЫ МИССИЙ:

- **Probe/Зонд** – самая простая задача, послать куда либо зонд. Миссия может быть выполнена с помощью probe или capsule. Компонент должен быть целым и не уничтоженным при достижении цели.
- **Survey/Исследование** – первым открыть для всех неисследованную локацию. Можно выполнить до полета до указанной цели или с помощью дистанционного изучения.
- **Sample Return/Доставить образец** — Образцы могут быть собраны с поверхности указанного в миссии твёрдого тела и доставлены на Землю. Завершить миссию можно имея образец и учёного в одном корабле с научным модулем.
- **Manned Space Flight/Пилотируемый космический полет** — задача состоит в том что бы отправить астронавта в определённое место и вернуть его на Землю живым, не обязательно здоровым.
- **Space Station/Космическая станция** – необходимо что бы астронавт пробыл минимум один год в космосе и остался жив. Обратите внимание что миссия не подразумевает возвращение астронавта.
- **Extraterrestrial Life/Поиск жизни** – Необходимо найти локацию с жизнью вне Земли и доставить образец на Землю. Завершить миссию можно имея образец и учёного в одном корабле с научным модулем.
- **Multiple Survey/Множественные цели** – Некоторые миссии для завершения требуют выполнения нескольких задач, например **Grand Tour**, необходимо исследовать четыре планеты. Миссия идёт в зачет тому агентству которое заканчивает последнюю задачу из списка.
- **Advanced Survey/Дополнительное изучение** – Для выполнения данных миссий необходимо использовать высокотехнологичный зонд **Galileo**, исследуя локации, даже если они уже были открыты другими агентствами.
- **Explorer/Исследование** – Для выполнения миссии в локации должен быть рабочий, специальный зонд **Explorer**, без каких либо пристыкованных к нему компонентов. Этот специальный зонд одноразовый и после начала выполнения миссии в локации, более не доступен, забрать его нельзя.
- **Occupation/Космическая база** – Долгосрочная миссия. Очки за эти миссии начисляются ежегодно в начале года каждому агентству за каждого астронавта находящегося на космической базе.
- **Experiment/провести эксперимент** – Задача провести эксперимент в нужной локации. Необходим учёный, научный модуль и подготовленный эксперимент. Законченный эксперимент необходимо вернуть на Землю.
- **MAN-AND-BACK/Туда и обратно** – Технически агентство должно владеть одним и тем же астронавтом на земле, потом на цели миссии и в конце опять на земле. То есть не обязательно лететь на своём корабле.

START-OF-YEAR MISSIONS/МИССИИ НА НАЧАЛО ГОДА.

Большинство миссий завершаются во время основного хода, но некоторые завершаются в начале года. Например, чтобы завершить **Space Station**, необходимо иметь астронавта в космосе в начале года, до хода космических агентств. Возможно, что несколько космических агентств завершат какую либо миссию одновременно.

В этом случае миссия идёт в зачёт агентству с наименьшим количеством очков. В случаи одинакового количества очков, агентство выбирается случайным образом.

Если несколько миссий выполнено одновременно несколькими игроками то первым идёт в зачёт миссия с наименьшим количеством очков и далее по возрастающей.

Ежегодные действия (порядок хода)

В начале хода первым выполняет свои действия агентство с наименьшим количеством очков, далее по часовой стрелке.

- **Производство** – **hydroponics/гидропоника** производит **food/еду**, **generator/генератор** производит **sm.fuel/малый топливный бак**, **mechanic/инженер** возводит **g.habitat/наземную станцию**.
- **Финансирование** – каждое космическое агентство обнуляет оставшиеся финансы с прошлого года и получает новое финансирование в размере **30\$**.
- **Миссии на начало года** – проверка выполнения миссий на начало года.
- **Основной ход игроков**
 - Покупка технологий
 - Покупка компонентов
 - Сборка/разборка
 - Стыковка/расстыковка
 - Манёвры
 - Ремонт
 - Лечение
 - Исследование
 - Сбор образцов
 - Кооперативные действия
- **Бесплатный ремонт/лечение на земле** – отремонтируйте все повреждённые компоненты и вылечите всех недееспособных астронавтов.
- **Потребности астронавтов** – каждый астронавт потребляет 1/5 единицу **food/еды** (1 компонент food способен обеспечить едой 5 астронавтов), должен быть рабочий компонент **life support/жизнеобеспечение**, в случае невыполнения условий астронавты становятся **недееспособными**. **Недееспособные** астронавты погибают на конец года.
- **Проверка психического состояния** – если астронавт один в капсуле или астронавтов более 50% чем посадочных мест в капсуле, выполняется проверка на психическую стабильность.
- **Удаление жетонов времени** – с каждого таймера убирается один жетон времени.
- **Опасности на конец года** – проверка опасностей на конец года.
- **Календарь** – передвижение маркера на следующий год или конец игры.

Технологии

Для успешного выполнения миссий, необходима покупка технологий и отработка их качества. Некоторые технологии требуют наличия у агентства других технологий. При покупке новой технологии необходимо взять указанное количество карт результата и положить на специальное место на карте технологии рубашкой вверх.

Всякий раз когда вы используете технологию, необходимо пройти проверку на результативность, вытянув случайную карту результата. Возможны три варианта, **succes/успех, minor failure/проблема, major failure/катастрофа**. Если карточек результата на технологии нет, значит технология отработана и дальше всегда будет успех при проверке. Конкретный исход описан на карточке технологии проходящей проверку. После выполнения требований исхода, карточка замешивается обратно в колоду проверки технологии. Но возможно оплатить исследование результата что бы понять как так вышло и избежать повторения в будущем. Что бы удалить **succes/успех** необходимо заплатить **10\$, minor failure/проблема** или **major failure/катастрофа 5\$**.

***Альтернативный вариант** – всякий раз когда вам выпадает **minor failure/проблема** или **major failure/катастрофа**, вы оплачиваете её стоимость что бы сбросить её и положить в колоду результата другую неизвестную карточку из пула. Данный вариант увеличивает риски и напряжение в игре.

Компоненты

Большинство компонентов имеет цену, указанную на них. Образцы не имеют цены, их нельзя купить, только собрать на вземных телах. Некоторые компоненты требуют определённых технологий перед покупкой. Если компонент не имеет какого либо атрибута, например массы или тяги, значит он имеет нулевое значение. Например астронавты не имеют массы. Компоненты могут быть повреждены. Повреждёнными могут быть только компоненты с обратной серой стороной карточки. Компоненты не имеющие обратной повреждённой стороны не могут быть повреждены. Повреждённые астронавты считаются **недееспособными**. Когда вам необходимо повредить какой нибудь компонент вы должны выбрать только из неповреждённых. Если все возможные компоненты повреждены, космический аппарат считается уничтоженным.

Если у вас нет технологии вы можете попросить у другого агентства нужный вам компонент, в таком случае вы получаете технологию с полным набором карточек результата, так же как если бы вы купили данную технологию самостоятельно.

***Альтернативный вариант** – передавать компоненты без автоматической передачи технологий. Но продавать частично или полностью проверенные технологии. При покупке частично проверенной технологии, вы получаете столько карточек результата сколько осталось на карте исходнике и вам придётся допроверить её самостоятельно но с меньшими рисками.

НАВИТАТС/Базы обитания.

Компонент космического аппарата предназначенный для длительного проживания в космосе. Полностью защищены от воздействия радиации. Любая миссия требующая возвращения астронавта на Землю, может быть завершена доставкой его в **habitats**. Эксперименты и образцы всё также должны быть доставлены на землю или в научный блок к учёному.

Существуют космические базы и наземные. Космические могут быть использованы в любое время и в любом доступном месте. Наземные должны сначала быть построены инженером, собирается из частей базы в начале года. После постройки не может быть перемещена. База считается также капсулой, что позволяет ей выполнять всё что может капсула, исследовать, собирать образцы и т.д.

HYDROPONICS/Гидропоника.

Позволяет производить пищу в любом месте, даже на Земле. В начале года один модуль при наличии здорового астронавта, производит одну единицу пищи. Один астронавт может контролировать любое количество гидропоники.

FUEL GENERATORS/Топливные генераторы.

Производит малые топливные баки в начале года в локации где присутствует CO2.

Манёвры

Для перелёта с локации на локацию, необходимо рассчитывать тягу двигателей.

Необходимая тяга = масса всех компонентов * сложность манёвра

Каждый раз когда срабатывает двигатель и его технология ещё не полностью отточена, проверяйте результат работы технологии. Как только будет набрана необходимая тяга, переместите космический аппарат в целевую локацию. космический аппарат с маркерами времени не может выполнить манёвр пока не закончится его таймер, так как он уже находится в процессе перемещения на длинную дистанцию.

АВТОМАТИЧЕСКИЕ МАНЁВРЫ.

Некоторые манёвры имеют вместо сложности, восклицательный знак. Это индикатор автоматического манёвра, если космический аппарат в конце года находится в локации с восклицательным знаком, он автоматически его выполняет. Если результатом такого манёвра указано **lost/потеря**, космический аппарат уничтожается.

МНОГОЛЕТНИЕ МАНЁВРЫ.

Символ песочных часов означает манёвр который не может быть завершён в течении одного года. При выполнении подобного манёвра, необходимо набрать нужную тягу, после чего переместите космический аппарат в целевую локацию и положите на карточку корабля столько маркеров времени, сколько указано песочных часов. В конце каждого года, с каждого

корабля если на нём есть маркеры времени, убирается один маркер времени. Пока космический аппарат находится в длительном манёвре он не может больше ничего выполнять. Песочные часы в скобках означают необязательный манёвр, если вам нужно вы можете добавить маркеров времени на такой манёвр, растянув полёт.

ГРАВИТАЦИОННЫЙ МАНЁВР.

Большинство манёвров доступны в любое время, но существуют манёвры, возможные только в определённое время, указанное в календаре. Гравитационный манёвр отмечен символом планеты к которой он ведёт и выделен цветом этой планеты. При выполнении гравитационного манёвра вы должны быть в месте старта точно в указанное время.

АЭРОДИНАМИЧЕСКОЕ ТОРМОЖЕНИЕ.

Aerobraking/Аэродинамическое торможение — при приближении к планете на большой скорости, возможно использовать технологию торможения о верхние слои атмосферы, чтобы замедлиться. Без технологии торможения, любой аппарат вынужденный его выполнить будет уничтожен.

ОПАСНОСТИ МАНЁВРА.

Выполнение многих манёвров опасно, что указано различными символами. Как только космический аппарат перемещается в целевую локацию (при многолетнем манёвре, проверка выполняется сразу при совершении манёвра а не по истечении таймера), космический аппарат сталкивается с любыми опасностями в следующем порядке — солнечная радиация, вход в атмосферу, посадка, другие опасности. Проверяйте опасности по порядку символов. Опасности на конец года обозначенные символом песочных часов в скобках, влияют на все находящиеся аппараты в данной локации, даже те кто находятся в длительном манёвре с маркерами времени.

Солнечная радиация – влияет на астронавтов и компоненты корабля. Уровень опасности может зависит от длительности манёвра если указаны песочные часы или же быть постоянным если значка нет. Для каждого проверяемого объекта необходимо бросать восьмигранник, прежде чем перейти к другим действиям (ремонт, лечение). Если есть символ астронавта — радиация влияет на астронавтов, если символ молнии — радиация влияет на зонды и капсулы (ракеты, припасы и т.д. не подвержены воздействию радиации). Жесткость радиации бывает четырёх уровней.

В зависимости от времени:

- **Нулевой уровень** не представляет ни какой опасности.
- **Первый уровень.** Если результат броска меньше или равен количеству лет манёвра, астронавт недееспособен.
- **Второй уровень.** Если результат броска меньше или равен количеству лет манёвра умноженному на **два**, астронавт недееспособен.
- **Третий уровень.** Крайне жёсткая радиация. Если результат броска меньше или равен количеству лет манёвра умноженному на **три**, астронавт недееспособен. Если результат броска меньше или равен количеству лет манёвра, капсула или зонд повреждены.

Постоянный уровень:

- **Нулевой уровень** не представляет ни какой опасности.
- **Первый уровень.** Если результат броска 1, астронавт недееспособен.
- **Второй уровень.** Если результат броска 1-2, астронавт недееспособен, капсула или зонд повреждены.
- **Третий уровень.** Крайне жёсткая радиация. Если результат броска 1-3, астронавт недееспособен, капсула или зонд повреждены.

Радиационная защита — два компонента частично защищены от воздействия солнечной радиации, **Aldrin capsule** и **Galileo probe**. Они снижают уровень радиации на один, для их самих и астронавтов внутри. Они не защищают никакие другие компоненты.

Habitats/Базы полностью защищены от радиации.

Вход в атмосферу – проверку на вход в атмосферу проходят только капсулы с тепловыми экранами, все остальные компоненты пропускают данную проверку. Все повреждённые капсулы а так же капсулы без тепловых экранов автоматически уничтожаются.

Капсулы с тепловыми экранами - **Apollo, Vostok, Space Shuttle**.

Капсулы без тепловых экранов - **Aldrin, Eagle, Space Habitat**.

Посадка – посадка на тела без плотной атмосферы требует технологии. Если вы не сможете успешно посадить космический аппарат, он будет уничтожен. Некоторые посадки проходят через достаточно плотную атмосферу и технология посадки там не используется, подразумевается что космический аппарат садится с помощью парашютов. Посадка в скобках не обязательно, но вы можете попытаться сесть именно с помощью технологии посадки, тем самым проверив результат технологии, продвинув её изучение.

Прочие опасности – обозначены символами планет, что бы узнать что произойдёт необходимо посмотреть на соответствующую локацию с символом в середине.

Suborbital Flight/Суборбитальный полет может быть исследован только в том случае, если на борту находится астронавт. Эта опасность ни как не влияет на беспилотные корабли. При исследовании суборбитального полёта с пилотируемым кораблём, вы можете отказаться от показывания результата исследования локации другим агентствам, но ваш экипаж погибнет.

ИОННЫЕ ДВИГАТЕЛИ.

Ионные двигатели многоразовые, не сбрасывайте их после использования. Вместо фиксированной тяги они производят определённое количество тяги в год. Ионные двигатели могут использоваться только для манёвров которые занимают не менее одного года.

МНОГОРАЗОВЫЕ РАКЕТЫ.

Большинство ракет одноразовые, но существуют две многоразовые ракеты, мощный **Space Shuttle** и лёгкий **Daedalus**. Требуют соответствующую технологию и используются совместно с одноразовыми топливными баками. Многоразовая ракета не может потреблять более одного топливного бака за один маневр.

УСКОРЕНИЕ И ЗАМЕДЛЕНИЕ МАНЁВРОВ.

Манёвры могут быть выполнены быстрее с использованием большей тяги. Для ускорения в два раза, необходимо увеличить сложность манёвра в два раза, с округлением времени вверх. Например манёвр сложностью три и сроком в три года, можно завершить за два года увеличив сложность до шести. Можно повторить процедуру, долететь за один год, но сложность составит двенадцать.

Манёвры не менее одного года могут быть завершены медленнее. Сложность остаётся прежней. Это необходимо для выработки ионными двигателями необходимой тяги.

СТЫКОВКА/РАССТЫКОВКА.

Вы можете состыковать два космических аппарата превращая их в один космический аппарат. Для этого необходима соответствующая технология и проверка результата. Оба космических аппарата должны находиться в одной локации и не иметь маркеров времени. При расстыковке вы можете любым способом разделять компоненты. Сделав из одного, множество новых космических аппаратов. Нельзя проводить стыковку/расстыковку в суборбитальном полёте. Космический аппарат находящийся в длительном манёвре может разделиться, итоговые корабли должны иметь столько временных маркеров как и исходный.

Исследования

Большинство локаций на старте являются не исследованными. Эти локации имеют маркеры опасности манёвра. Если космический аппарат сталкивается с опасностью манёвра не исследованной локации, вы можете либо перевернуть локацию, проведя исследование и открыв всем её результат, либо посмотрев её положить обратно как есть но уничтожив при этом космический аппарат.

SURVEYING/Дальняя разведка.

Технология позволяющая проводить исследование локации с дистанции, не подвергаясь опасностям самой локации. Когда у вас есть зонд или капсула в локации с манёвром который имеет опасность при перелёте, вы можете не совершать манёвр к этой локации а провести исследование дистанционно. Вы можете либо перевернуть локацию, проведя исследование и открыв всем её результат, либо посмотрев её положить обратно как есть, при этом ваш космический аппарат останется цел. Нельзя проводить разведку находясь в дальнем манёвре. Можно исследовать уже исследованные локации, проверяя технологию. Локации с символом телескопа позволяют исследовать очень дальние локации, не доступные за перелёт в один манёвр. Каждый зонд или капсула могут провести разведку только один раз в год.

СБОР ОБРАЗЦОВ.

Все твердые тела (планеты, спутники и астероиды) позволяют космическому аппарату собирать образцы, если космический аппарат имеет неповрежденный зонд, неповрежденную капсулу или здорового астронавта. Чтобы собрать образец просто возьмите соответствующую карточку образца и добавьте его к космическому кораблю. Некоторые локацию позволяют собирать припасы, для этого необходим неповреждённый зонд, капсула или астронавт. Локация позволяющая сбор припасов должна быть открыта всем агентствам.

ДАЛЬНИЕ ПЛАНЕТЫ.

Когда вы исследуете локацию дальних планет, откройте локацию для всех, проверьте значение греческой буквы если такое есть, возьмите колоду миссий соответствующей локации и достаньте миссию с соответствующей буквой. Теперь эта миссия доступна для выполнения всем агентствам. Открытая миссия может быть завершено моментально, если условия её выполнения соблюдены при открытии.

Особенности

Некоторые локации предоставляют дополнительные возможности для исследования. При первом исследовании такой локации возможны варианты дополнительного развития исследования, от отсутствия дополнительных возможностей до богатых вариантов. На локации указана цифра означающая максимальное количество открытых, действующих особенностей. Всякий раз когда вы успешно маневрируете зондом или капсулой в определённой уже раскрытой локации, вы можете исследовать особенности локации.

Проводя исследования особенностей локации, достаньте карточку особенности. Если эта карточка описывает опасность, она должна быть применена немедленно. Если карточек в колоде больше нет, больше нельзя проводить дополнительные исследования. Если на борту исследовательского корабля есть астронавт, вы можете взять две карточки и выбрать одну.

Варианты особенностей:

- **conditions/обстановка** – если открывается карточка местной обстановки, она выкладывается поверх локации и остаётся там.
- **points/очки** – если открывается карточка с очками, заберите её в свой запас победных очков.
- **components/компоненты** – если открывается карточка с компонентами, она остаётся лежать на локации занимая слот, имеет массу и её можно подобрать на корабль, освободив слот для дальнейшего изучения локации.

ROVERS/планетоходы.

Специальный вариант зондов, позволяющий проводить исследование на поверхности объектов без манёвров. Обычный корабль не сможет провести дополнительное исследование пока не совершит манёвр посадки. Для проведения исследования, ровер должен быть единственным компонентом. Использовать ровер можно один раз в год, но если в результате исследования ровер был повреждён, затем отремонтирован, он может быть повторно задействован в этом году. Ровер это разновидность зонда, это означает что он может выполнять все задачи свойственные обычному зонду, сбор образцов, дальняя разведка и т.д.

При использовании технологии ROVERS и проверке результата, необходимо брать **две** карточки результата, если хотя бы одна карточка **major failure** — ровер повреждён, если обе карточки **success** – вы можете провести исследование особенности. Если вам нужно достать карточку для проверки но её нет, отсутствующая карточка считается как **success**. Другие комбинации не повреждают ровер но и не разрешают проводить исследования.

Любой пилот в той же локации может помочь с исследованием.

Навыки астронавтов

Астронавты имеют различные специальности. Использовать навыки может только дееспособный астронавт.

- **Инженер** может восстанавливать все повреждённые компоненты используя один ремкомплект. Нивелировать провальные результаты системы жизнеобеспечения. А так же возводить наземные станции.
- **Врач** может исцелить всех недееспособных астронавтов бесплатно в медицинском модуле, или с помощью медицинского оборудования, но не может исцелить сам себя.
- **Пилот** может нивелировать провальные результаты при посадке или рандеву.
- **Ученый** может проводить научные эксперименты.

Сотрудничество

Работа с другими агентствами позволит вам достичь большего, чем вы можете сделать самостоятельно. Вы можете передать другому агентству деньги или отдельные компоненты. Вы можете передать готовый, собранный космический аппарат. Вы можете поделиться технологиями. Вы можете продать свободное место в вашем корабле. Но только если ваши агентства имеют возможность торговать друг с другом.

Международные корпорации

Международные корпорации не принадлежат конкретным игрокам. Каждая корпорация имеет основу из десяти акций, каждая из которых представляет собой право собственности на одну десятую корпорации и право голоса. Корпорация может иметь свои деньги, компоненты, корабли и заработанные очки.

Корпорации не имеют собственных технологий, вместо этого они полагаются на технологии своих участников.

В любой момент космические агентства могут быть торгующими или не торгующими. Со старта игры все космические агентства являются не торгующими, это означает что вы не можете проводить ни каких сделок с другими агентствами. Все международные корпорации с момента создания считаются торгующими. Если агентство владеет долей в корпорации, оно становится торгующими позволяет проводить сделки со всеми торгующими корпорациями или агентствами.

Существует один тип торговли у не торгующего агентства, не торгующее может заплатить торгующему в обмен на долю в корпорации, тем самым став торгующим.

СОЗДАНИЕ КОРПОРАЦИИ.

В свой ход желающие агентство и как минимум ещё одно агентство должны заплатить суммарно 10\$ в любой пропорции и создать новую корпорацию, разделив между собой 10 акций по своему усмотрению. Во время игры может быть создано любое количество корпораций.

Корпорации самостоятельно не развиваются, агентства имеющие долю в корпорации могут использовать активы корпорации как свои собственные но с согласия всех членов корпорации. Если какой либо участник корпорации наложит вето на какое либо действие, задуманное выполнить не получится.

ТОРГОВЛЯ АКЦИЯМИ.

Агентства могут передавать акции другим агентствам, обычно за деньги. Корпорации не могут владеть акциями других корпораций. Если корпорация заработала победные очки, её акции уже имеют стоимость на рынке. При продаже акции в банк, цена одной акции составляет 1\$ за каждое победное очко с округлением до ближайшего целого. Акции можно выкупить у банка по соответствующему курсу. Чем более развита корпорация, тем дороже её акции. Цена акции может быть отрицательной, если у корпорации отрицательный счёт победных очков. Если например у корпорации счёт -10, вам придётся ещё доплатить 10\$ что бы у вас забрали никому не нужную акцию, неудачной корпорации.

РОСПУСК КОРПОРАЦИИ.

Если в какой то момент одно агентство владеет всеми десятью акциями, корпорация ликвидируется и агентство забирает всё её имущество себе. Если банк владеет всеми десятью акциями корпорации, она распускается а всё имущество переходит банку.

ОКОНЧАНИЕ ИГРЫ.

В конце игры все агентства члены международной корпорации распределяют заработанные корпорацией очки пропорционально имеющимся у них акциям. Каждая акция даёт право на одну десятую победных очков корпорации, акции в банке очков не приносят.

Гибель астронавтов

Не допускайте гибели ваших астронавтов, это очень плохо! За первого погибшего астронавта с вас будет списано в конце игры -2 очка, второго -4, третьего -6 и т.д. При потере например четырёх астронавтов с вас будет списано двадцать очков!