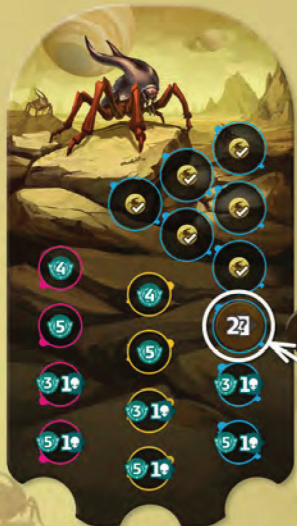


МАСКАМИТЫ

На спутниках Юпитера и Сатурна мы обнаружили новый инопланетный вид. Его название происходит от редкого минерала маскамита, которым питаются эти существа. По своему поведению и общественному устройству они напоминают земных насекомых, но только дальнейшее исследование образцов поможет установить их истинную природу.



10x



7x

КАРТЫ



Когда этот вид обнаружен, перемешайте его колоду карт. Игроки, чьи маркеры лежат в трёх ячейках открытия этого вида, берут из колоды **1 карту за каждый такой свой маркер**.

Оставшуюся колоду разместите рядом с полем Маскамитов. Откройте верхнюю карту колоды и положите рядом.



Ячейка с таким символом позволяет вам взять карту Маскамитов. Можете взять её **с верха колоды или открытую карту** (в таком случае замените её верхней картой колоды).

Уточнение: карты Маскамитов можно добавлять в доход и сбрасывать ради свободного действия. Они учитываются в лимите карт на руке.

ОБРАЗЦЫ



Перемешайте жетоны образцов лицом вниз. Выложите **по 3 жетона на клетки Юпитера и Сатурна** на поле Солнечной системы.



Оставшийся жетон **переверните лицом вверх** и поместите в указанную ячейку на поле инопланетян.

ЭФФЕКТЫ ОБРАЗЦОВ



У вас может быть несколько капсул в любой момент игры. Капсулы не привязаны к картам, из-за которых появились. Например, если две ваши карты дадут награду за доставку вашей капсулы окажется на Земле (но чтобы завершить вторую карту, понадобятся ещё один образцы).

ЕСЛИ У ВАС НЕСКОЛЬКО КАПСУЛ

Если в синей ячейке лежит жетон образца, любой игрок может занять её своим маркером как обычную синюю ячейку и получить то, что указано на жетоне.

СИНЯЯ ЯЧЕЙКА С ОБРАЗЦАМИ



Оставьте себе эту карту как завершённую миссию. Затем поместите этот жетон лицом вверх на поле Маскамитов, в отведённую для этого свободную ячейку. Жетон становится новой синей ячейкой.



Если ваша капсула находится на клетке, указанной на одной из ваших карт миссий Маскамитов, вы можете доставить образец, тем самым выполнив миссию. Это свободное действие. Уберите маркер с доставленного образца, переверните этот жетон и получите то, что там указано.

ДОСТАВКА ОБРАЗЦА

Всякий раз, когда вы получаете право переместить зонд, вместо этого вы можете переместить капсулу. Получайте известность, когда капсула попадает на соответствующие клетки, и платите дополнительное движение, чтобы покинуть астероиды. С точки зрения всех эффектов карт и технологий капсула считается зондом. Однако она не может выйти на орбиту или сестры на планету, а также не учитывается в лимите зондов в космосе.

ПЕРЕМЕЩЕНИЕ ОБРАЗЦА

Поставьте свой маркер на выбранный образец. Такая стопка считается капсулой, которая перемещается по Солнечной системе так же, как ваш зонд. Она стартует на той же клетке, где вы получили образец.



С помощью таких карт можно сестры на планету без образца, но тогда вы не получите карту перед собой — вы сможете завершить её позже. Если карта разбрасывает вам сестры, то вы можете собрать образец, только если карта разбрасывает вам сестры.



СБОР ОБРАЗЦА

В Солнечной системе обнаружены три огромных объекта с высокой отражательной способностью. Эти аномалии искривляют пространство-время вокруг себя: возможно, так они передают куда-то информацию. Их открытие вызвало волнения, почитание и чувство глобального единения. Мы изучаем аномалии. Изучают ли они нас в ответ?



10x



3x

КАРТЫ



Когда этот вид обнаружен, перемешайте его колоду карт. Игроки, чьи маркеры лежат в трёх ячейках открытия этого вида, берут из колоды **1 карту за каждый такой свой маркер**.

Оставшуюся колоду разместите рядом с полем Аномалий. Откройте верхнюю карту колоды и положите рядом.



Ячейка с таким символом позволяет вам взять карту Аномалий. Можете взять её **с верха колоды или открытую карту** (в таком случае замените её верхней картой колоды).

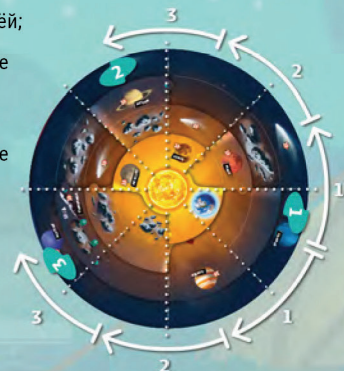
Уточнение: карты Аномалий можно добавлять в доход и сбрасывать ради свободного действия. Они учитываются в лимите карт на руке.

АНОМАЛИИ



Поместите 3 жетона Аномалий случайной стороной вверх на следующие клетки во внешнем кольце Солнечной системы:

- одну в секторе с Землёй;
- одну в третьем секторе от Земли против часовой стрелки;
- одну в третьем секторе от Земли по часовой стрелке.



Если разместили жетон на клетке с Ураном или Нептуном, положите его так, чтобы не закрывать планету.

Если сейчас разыгрывать Аномалию фиолетовый игрок. Если сейчас разыгрывать Аномалию зелёный игрок. Если сейчас разыгрывать Аномалию, никто не получит её награду, так как ячейки ниже поля Аномалий не учитываются. Если сейчас разыгрывать Аномалию, её награду получит фиолетовый игрок.



Верхняя ячейка даёт всего 2 очка, зато она всегда доступна. Располагайте свой маркер в этой ячейке над теми, что были поставлены раньше.



Уточнение: за посещение Аномалий зонами награда не даётся.

Если в нужном столбце нет маркеров, награду не получает никто. Маркеры, расположенные ниже поля Аномалий, не учитываются.

Найдите на поле Аномалий столбец того же типа, что и этот жетон Аномалий. Игрок, чей маркер в данном столбце находится выше остальных, получает то, что указано на этом жетоне Аномалий.



Если в результате поворота Солнечной системы Земля оказалась в одном секторе с жетоном Аномалий, разыграйте этот жетон.



АКТИВАЦИЯ АНОМАЛИЙ

Этот 400-метровый астероид – первый межзвёздный объект, обнаруженный в Солнечной системе. На его поверхности мы сделали поразительную находку – окаменелые остатки вневсезной жизни. Исследования этих окаменелостей могут перевернуть наши представления о жизни во вселенной.



10x



17x



1x

КАРТЫ



Когда этот вид обнаружен, перемешайте его колоду карт. Игроки, чьи маркеры лежат в трёх ячейках открытия этого вида, берут из колоды **1 карту за каждый такой свой маркер**.

Оставшуюся колоду разместите рядом с полем Оумуамуа. Откройте верхнюю карту колоды и положите рядом.



Ячейка с таким символом позволяет вам взять карту Оумуамуа. Можете взять её **с верха колоды или открытую карту** (в таком случае замените её верхней картой колоды). Если карт Оумуамуа не осталось, этот символ ничего не даёт.

Уточнение: карты Оумуамуа можно добавлять в доход и сбрасывать ради свободного действия. Они учитываются в лимите карт на руке.

ОУМУАМУА

Вставьте плашку Оумуамуа в диск 3, как показано справа. Если на этой клетке есть зонд, переложите его на плашку и его владелец сразу же получает 1 известность.

Вложите 3 жетона данных в прорезь плашки Оумуамуа.



Сложите жетоны окаменелостей рядом с полем Оумуамуа.



Маркер на первой позиции в прорези Оумуамуа приносит 1 очко, а на третьей – 2 очка. Как и все секторы, сектор на плашке Оумуамуа завершается, когда из его прорези забирают последний жетон данных. Каждый, кто отметил там хотя бы 1 сигнал, получает 1 жетон окаменелости. Победы в этом секторе не бывает. После завершения заполнения данными всю прорезь Оумуамуа, не оставляя там маркеры игроков.

И наоборот: такой символ позволяет отметить сигнал либо на плашке Оумуамуа, либо в секторе Оумуамуа.



Когда вам надо отметить сигнал в секторе с Оумуамуа (в примере ниже это сектор 1), вы можете отметить сигнал либо в этом секторе, либо на плашке Оумуамуа.

СИГНАЛЫ

Разыгрывая такой символ, соперник всегда отмечает сигнал на плашке Оумуамуа.

Соперник тоже получает жетоны окаменелостей. Он занимает ячейку, за которую надо заплатить окаменелостями, только если у него их достаточно; иначе он не считает эту ячейку свободной.

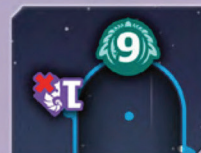


ОДИНОЧНАЯ ИГРА

На Оумуамуа можно посадить спускаемый аппарат или вывести орбитальный аппарат на её орбиту – аналогично другим планетам. Каждый раз, когда ваш зонд посещает Оумуамуа, получаете. Применительно к текстам карт Оумуамуа считается планетой.

ОУМУАМУА КАК ПЛАНЕТА

В верхних ячейках может находиться сколько угодно маркеров любых игроков. Вы должны потратить окаменелость всякий раз, когда ставите туда маркер.



Чтобы занять некоторые ячейки на поле Оумуамуа, вы должны потратить жетоны окаменелостей. Если у вас не хватает жетонов, вы не можете занять такую ячейку.



Такой символ означает, что вы получаете 1 жетон окаменелости.



ОКАМЕНЕЛОСТИ

ЦЕНТАВРИАНЕ

Мы установили контакт с разумной цивилизацией, находящейся в 4,5 световых годах от нас. Их уровень развития сопоставим с нашим, а значит, ожидание ответа займёт целых девять лет. Тем временем земные астрономы и учёные упорно работают над расшифровкой их посланий.

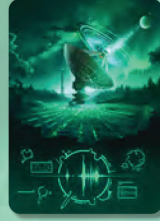


10x



4x

КАРТЫ



Когда этот вид обнаружен, перемешайте его колоду карт. Игроки, чьи маркеры лежат в трёх ячейках открытия этого вида, берут из колоды **1 карту за каждый такой свой маркер**.

Оставшуюся колоду разместите рядом с полем Центавриан. Откройте верхнюю карту колоды и положите рядом.



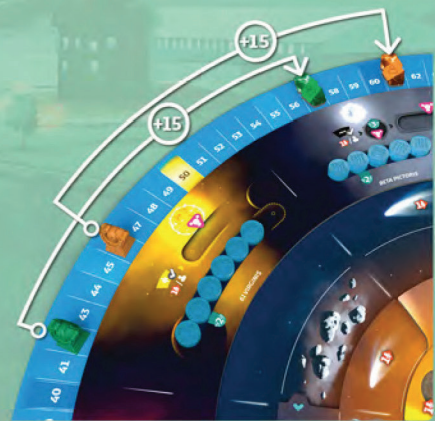
Ячейка с таким символом позволяет вам взять карту Центавриан. Можете взять её **с верха колоды или открытую карту** (в таком случае замените её верхней картой колоды).

Уточнение: карты Центавриан можно добавлять в доход и сбрасывать ради свободного действия. Они учитываются в лимите карт на руке.

РУБЕЖИ ПОСЛАНИЙ



Когда этот вид обнаружен, каждый игрок берёт жетон послания своего цвета и размещает его как рубеж на 15 делений дальше своей текущей позиции на треке подсчёта очков.



ОДИНОЧНАЯ ИГРА
Когда этот вид обнаружен, соперник размещает жетон послания по обычным правилам и забирает оставшиеся жетоны. Он и не понадобятся для его особой карты действия. Достигнув своего рубежа послания, соперник выбирает самую левую или самую правую из доступных наград, в зависимости от стрелки решений. Соперник занимает ячейку, требующую платы данных, только если его компьютер полон и у него хватает данных в банке.

Чтобы занять некоторые ячейки на поле Центавриан, вы должны потратить данные из своего банка данных (но не из компьютера). Если в вашем банке не хватает данных, вы не можете занять такую ячейку. В верхних ячейках может находиться сколько угодно маркеров любых игроков. Вы должны потратить данные всякий раз, когда ставите туда маркер.



Если у вас несколько посланий
Отложенные эффекты карт посланий применяются в порядке их розыгрыша. Чтобы не запутаться, складывайте их стопкой: чем раньше сыграна карта, тем выше. Достигнув маркера, примените отложенный эффект верхней карты в стопке. ОПЛАТА ДАННЫМИ

Эффект некоторых карт Центавриан добавляет их в ваш доход, где они приносят нестандартные ресурсы. Подложив карту, не забудьте сразу получить то, что на ней указано. Если карта не ушла в доход, сбросьте её после применения всех эффектов. Карты Центавриан не считаются миссиями. НАПЛОМАНДИЕ: игроки разыгрывают рубежи после того хода, на котором они были достигнуты. Первым это делает тот, чей ход только что закончился, и далее по часовой стрелке. При этом никто не может выполнять свободные действия.

Карты Центавриан оплачиваются энергией, а не кредитами. Играв карту Центавриан ради эффекта, поместите свой маркер на 15 делений дальше текущей позиции на треке подсчёта очков. Затем примените эффект на белом фоне и оставьте карту перед собой. Когда достигли на зелёном фоне этой карты. маркера, примените эффект



КАРТЫ ПОСЛАНИЙ



Достигнув своего рубежа послания, выберите одну из доступных наград на поле и оплатите её своим жетоном послания. Закрывая награда становится недоступной.

ЦЕНТАВРИАНЕ

