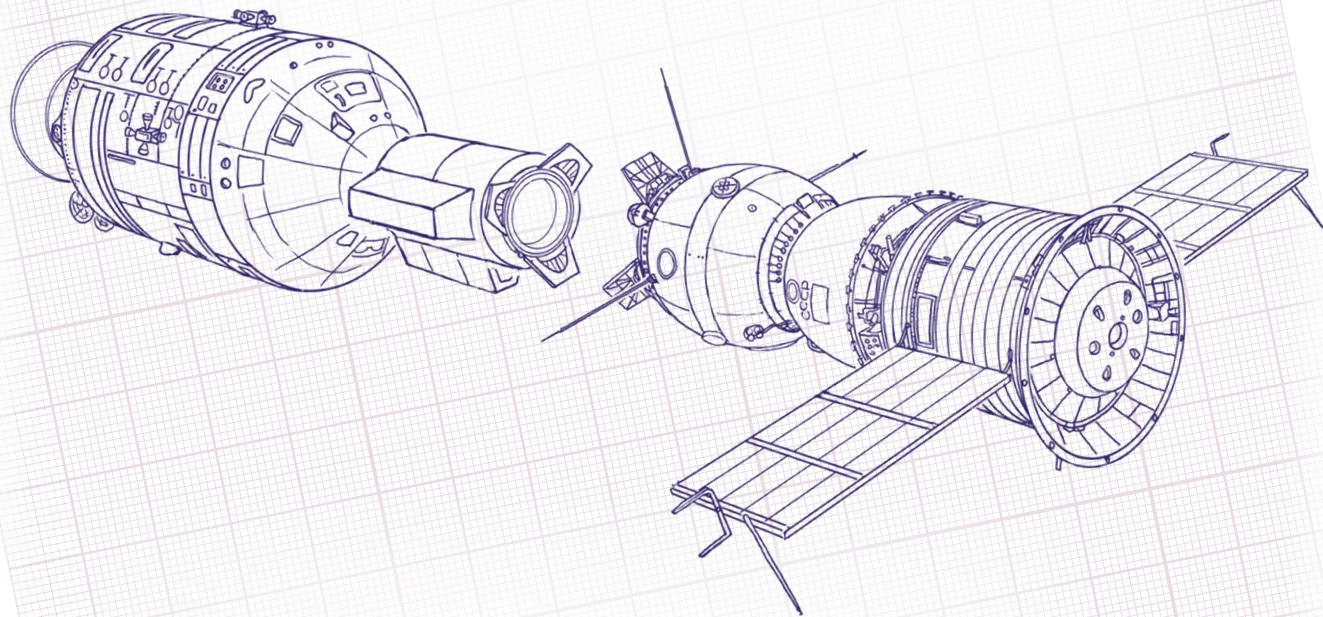


Дневник покорителя космоса

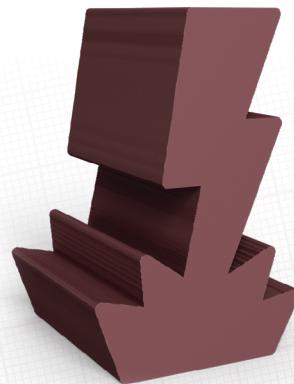


НОВЫЕ ГОРИЗОНТЫ

дополнение

Правила дополнения «Новые горизонты» изложены в буклете правил. В дневнике покорителя космоса приведены описания всех карт, жетонов и планшетов дополнения. Также здесь описаны важные нюансы по взаимодействию модулей между собой и с компонентами базовой игры.

Учитывайте, что памятки (отдельные и на последних страницах буклетов) содержат сокращённую информацию. Если у вас возникает вопрос, прочтите подробное описание нужного вам эффекта в дневнике покорителя космоса.



МОДУЛЬ 1. КОСМИЧЕСКИЕ ДЕРЖАВЫ

Возможности американцев и русских в области космической науки и техники взаимосвязаны, они сплетены воедино. Каждый силён там, где другой слаб.

– Карл Сеган, астрофизик и планетолог



США

Главным импульсом к становлению США как космической державы послужил запуск Советским Союзом «Спутника-1». Агентство НАСА официально начало работу в следующем году, объединив в себе ранее существовавшие структуры.

Всего за несколько лет США значительно развили свою космическую программу. Одним из её выдающихся достижений стала высадка экипажа «Аполлона-11» на Луну. Астронавт Нил Армстронг так прокомментировал свой первый шаг на лунную поверхность: «Это один маленький шаг для человека, но гигантский скачок для всего человечества».

Секция разработки 1

ИДЕАЛЬНОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ

 Как угодно поменяйте порядок карт специалистов в одном из своих подразделений.

Секция разработки 2

ПРОДВИНУТЫЕ ТЕХНОЛОГИИ

 **Потратьте действие.** Привлеките специалиста в корпус, используя такое же количество любых символов исследований вместо изображённых на карте. См. примечание.

Секция разработки 3

ПРИВЛЕЧЕНИЕ ЛУЧШИХ СПЕЦИАЛИСТОВ

 Назовите любой навык, затем открывайте карты с верха колоды специалистов, пока не откроете карту хотя бы с одним названным навыком. Возьмите эту карту в руку, а остальные открытые вами карты поместите под низ колоды в случайном порядке.

Секция сотрудничества

ЛИДИРУЮЩИЕ ПОЗИЦИИ

  Каждый раз, помещая жетон США в эту секцию, сразу берите 1 жетон любой другой державы из её стопки и кладите в международную секцию своего планшета.

Примечание к секции разработки 2.

• Например, вы привлекаете специалиста 46 (строителя) в строительно-проектировочное подразделение, где уже есть 1 специалист с 1 навыком. В обычной ситуации вам бы потребовалось набрать 3 красных и 2 синих символа исследований, но свойство секции 2 позволяет вам заменить все или некоторые из них таким же количеством любых других символов исследований.





СССР

Советский Союз стал первой космической державой, запустив в 1957 году «Спутник-1», за которым в 1961 году последовал первый пилотируемый полёт с Юрием Гагариным на борту космического корабля «Восток-1». СССР принадлежит и многие другие достижения в освоении космоса, определившие ход космической гонки.

В отличие от американской программы с единым координирующим органом НАСА, в Советском Союзе космические исследования велись несколькими конкурирующими конструкторскими бюро и научно-исследовательскими институтами.

Секция разработки 1

ШИРОКИЙ ДОСТУП К КАДРАМ

Возьмите в руку 1 карту специалиста из колоды.

Секция разработки 2

НА ШАГ ВПЕРЕДИ

Заберите суммарно 2 любых жетона исследований у других игроков. Вы можете забрать 2 жетона у 1 игрока или по 1 жетону у 2 игроков.

Примечания к секции разработки 3. • Например, вы решили использовать отложенный красный жетон исследований. Вы отдаёте его игроку слева (как обычно) и до конца хода получаете неограниченное количество красных символов исследований. • Вы также можете отдать отложенный жетон исследований для применения способности специалиста и т. д. — в таком случае он считается 1 жетоном, как обычно. • Другие игроки не могут воздействовать на ваши отложенные жетоны исследований.

Секция разработки 3

НЕОГРАНИЧЕННЫЕ РЕСУРСЫ

Поместите до 3 своих жетонов исследований рядом с планшетом державы. В этот и последующие ходы вы можете использовать эти отложенные жетоны как обычно, однако при привлечении специалиста каждый из этих жетонов приносит вам неограниченное число символов исследований соответствующего типа. *См. примечания.*

Секция сотрудничества

ПЕРВОПРОХОДЦЫ КОСМОСА

В конце игры каждый жетон СССР в этой секции дополнительно принесёт вам 1 очко развития за каждый одиночный и двойной набор в международной секции и 2 очка за каждый тройной набор. *См. примечание.*

Примечание к секции сотрудничества. • Например, если в вашей секции сотрудничества лежит 2 жетона СССР, а в международной секции — 1 одиночный и 2 тройных набора, вы дополнительно получите 10 очков развития (18 очков в сумме).



ФРАНЦИЯ

В 1865 году свет увидел роман Жюль Верна «С Земли на Луну», а в 1902 году вышел фильм Жоржа Мельеса «Путешествие на Луну». Франция уже в те времена мечтала о космических путешествиях. Начало развития французской космической программы было положено в 1946 году. Это третья старейшая космическая программа в истории после СССР и США. В настоящее время она является крупнейшей в Европе.

Первый французский спутник «Астерикс» был запущен в 1965 году. А в 1973 году Франция инициировала создание Европейского космического агентства со штаб-квартирой в Париже, которое сегодня объединяет более 20 стран.

Секция разработки 1

МЕЖНАЦИОНАЛЬНОЕ СОТРУДНИЧЕСТВО

Выберите любую верхнюю карту специалиста в корпусе другого игрока. Примените способность этого специалиста. *См. примечания.*

Секция разработки 2

ПОДГОТОВКА ПЕРСОНАЛА

Поместите любое количество карт специалистов (в т. ч. ни одной) из руки под низ колоды и возьмите столько же карт с верха колоды. Затем возьмите с верха колоды ещё 1 карту специалиста.

Секция разработки 3

ТРЕБОВАНИЯ ВРЕМЕНИ

Потратьте действие. Возьмите в руку любую карту специалиста из своего подразделения (необязательно верхнюю). Затем бесплатно добавьте любую карту специалиста из руки в подразделение соответствующего ей типа.

Примечания к секции разработки 1. • Способности специалистов 31, 32 и 45 применять нельзя. • Для использования способности, которая требует действия (например, специалист 8), вы должны потратить действие.

Примечание к секции сотрудничества. • Например, у вас 2 жетона Франции и вы выбираете США с 3 жетонами в международной секции своего планшета. В этом случае вы дополнительно получите 6 очков развития.

Секция сотрудничества

СОВМЕСТНЫЕ ПРОЕКТЫ

В конце игры выберите другую державу и посчитайте число её жетонов в своей международной секции. Получите столько же очков развития за каждый жетон Франции в своей секции сотрудничества. *См. примечание.*



ЯПОНИЯ

В послевоенной Японии разработка летательных аппаратов была запрещена. Многим авиационным инженерам пришлось искать работу в других сферах. Вскоре после отмены международных санкций в 1951 году разработку японской космической программы начала исследовательская группа Токийского университета, возглавляемая Хидэо Итокавой.

Создание первого японского спутника «Осуми», запущенного в 1970 году, стало возможным благодаря помощи США, особенно в сфере разработки высокоэффективных аккумуляторных батарей, не терявших ёмкость при высоких температурах. Постоянное внедрение инноваций сформировало уникальный подход японцев к освоению космоса. Сегодня Япония является одной из ведущих космических держав.

Секция разработки 1

ИНТЕНСИВНЫЕ ИССЛЕДОВАНИЯ

 Получите 2 любых символа исследований.

Секция разработки 2

ИГРА ПО СОБСТВЕННЫМ ПРАВИЛАМ

 Как угодно перераспределите жетоны держав на картах специалистов в Центре исследований. Помните, что на карте не может быть свыше 1 жетона державы.

Секция разработки 3

УНИКАЛЬНЫЙ ПУТЬ РАЗВИТИЯ

 Возьмите 1 случайную карточку проекта базовой игры из коробки. Игрок слева от вас выбирает сторону. Поместите карточку выбранным проектом вверх рядом с планшетом державы.

Только вы можете реализовать этот проект. Для его реализации вам потребуется на 1 любой символ навыка меньше. Этот проект не учитывается в условиях завершения партии.

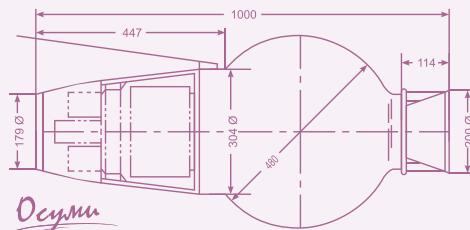
Секция сотрудничества

ЧЕТВЁРТАЯ КОСМИЧЕСКАЯ ДЕРЖАВА

 В конце игры переместите все жетоны Японии из этой секции в свою международную секцию. Используйте их для составления наборов с жетонами других держав.

Вы можете составлять четверные наборы из жетонов всех 4 держав. Каждый такой набор принесёт вам 8 очков развития. *См. примечание.*

Примечание к секции сотрудничества. Жетоны Японии не заменяют жетоны других держав. Например, если в конце игры в вашей международной секции только 2 жетона Японии и больше ничего, это считается за 2 одинарных набора (0 очков), а не за двойной набор.



БАЗОВАЯ ИГРА

➤ Добавляя карту из Центра в корпус по способности специалиста 8 или 55, вы всё равно должны набрать соответствующий символ исследований, если на карте лежит жетон другой державы.

МОДУЛЬ 2. ЛИДЕРЫ

- **Подготовка к игре.** *См. подробное пояснение на с. 6.*
- Во время игры вы можете помещать жетоны держав на карты как специалистов, так и лидеров.
- **США, секция разработки 3.** Нельзя использовать колоду лидеров.

➤ Франция, секция разработки 2.

Вы можете помещать карты специалистов и лидеров под низ соответствующих колод и брать новые карты в любом сочетании.

МОДУЛЬ 4. ЦЕЛИ

➤ Используйте жетоны целей с символикой той державы, за которую играете. У всех держав одинаковые наборы целей.

МОДУЛЬ 5. ТАЛАНТЫ

➤ **Талант Т6.** Вы можете заменить символ исследований на жетоне другой державы.

➤ **Таланты Т6, Т7 и Т8.** Возьмите фишку таланта цвета выбранной державы. У каждой державы отдельная фишка таланта, но используются они только с тремя талантами, указанными выше.

МОДУЛЬ 6. ПРОЕКТЫ

➤ **Япония, ячейка разработки 3.** Перед взятием случайного проекта вы выбираете, будет ли это проект из дополнения или из базовой игры.



МОДУЛЬ 2. ЛИДЕРЫ

Руководители корпусов нередко обращались за поддержкой к видным политикам, влиятельным военным и выдающимся учёным. Это сотрудничество всегда было взаимовыгодным.

ОБЩИЕ ПРИНЦИПЫ

К лидерам применяются ровно те же правила, что и к специалистам. Например, лидеры учитываются в числе 12 карт для условия завершения партии. Карты лидеров можно помещать из руки в Центр для набора символов исследований, брать в руку из Центра или с верха колоды.

Лидеры 66–68 имеют по **2 одинаковых навыка** (вместо 1). При добавлении в корпус оба навыка приобретают цвет соответствующего подразделения.

Для всех без исключения игроков свойств, эффектов и способностей карты лидеров **не** считаются картами со звёздочкой и картами, приносящими какое-либо конкретное количество очков развития (в том числе 0 очков).

Например, карта лидера, на которой указано **4**, не считается картой, приносящей 4 очка развития (или иное количество очков), независимо от выполнения обязательств по ней.

Помните, что обязательства перед лидерами проверяются только **в конце игры**.

Мы не верили, что нам удастся запустить спутник раньше американцев. Но мы запустили – и смотрите, какая неожиданная реакция!

– Никита Хрущёв, руководитель СССР с 1953 по 1964 год

Карты лидеров **ВОЕННЫЕ**

Космонавтика есть результат синтеза многих направлений в работе военно-промышленного комплекса. Так обстояло дело у нас в СССР. Точно так же было и в США.

– Борис Черток, учёный-конструктор и инженер-ракетчик

- 61–65.** В вашем корпусе есть не менее 3 навыков, указанных на этой карте лидера. Навыки на картах лидеров (включая эту) учитываются согласно их подразделениям.
- 66.** В вашем корпусе есть не менее 5 одинаковых навыков.
- 67.** В вашем корпусе есть не менее 2 навыков каждого из 5 типов (2 синих, 2 зелёных и т. д.).



Карты лидеров **ПОЛИТИКИ**

- 68.** У вас в руке есть не менее 2 карт специалистов и лидеров в любом сочетании.
- 69.** В вашем корпусе есть не менее 4 карт лидеров (включая эту).
- 70.** Вы реализовали не менее 2 проектов.
- 71.** В конце игры эта карта лидера является верхней картой в любом подразделении.
- 72.** В вашем корпусе есть не менее 2 карт специалистов, приносящих 0 очков развития.
- 73.** В вашем корпусе есть не менее 2 карт специалистов со звёздочкой.

Мы и другие страны несём огромную ответственность за поддержание мирного освоения космоса и использование новых знаний, получаемых благодаря космической науке и технике, в интересах всего человечества.

– Дуайт Эйзенхауэр, 34-й президент США

Карты лидеров ИССЛЕДОВАТЕЛИ

В авиации задача внедрения автоматике решалась сравнительно просто — лётчик испытывал её в полёте, имея возможность в любое мгновение перейти на ручное управление. В ракетной технике это полностью исключалось. Всё надо было рассчитать и предусмотреть ещё до полёта ракеты.

— **Борис Раушенбах, физик и инженер-ракетчик**

74–78. Каждая карта исследователя отмечена символом .

В конце игры посчитайте количество карт исследователей в корпусе.

Вы получаете очки развития, как указано в верхней части карт:

- 1 исследователь = 2 очка;
- 2 исследователя = суммарно 5 очков;
- 3 исследователя = суммарно 9 очков;
- 4 исследователя = суммарно 14 очков;
- 5 исследователей = суммарно 20 очков.



МОДУЛЬ 1. КОСМИЧЕСКИЕ ДЕРЖАВЫ

- ✦ **Подготовка к игре.** Возьмите 5 верхних карт специалистов и 2 верхние карты лидеров, перемешайте их и выложите на стол лицевой стороной вверх, образовав Центр исследований. Затем возьмите по 1 жетону от каждой державы и в случайном порядке положите их в открытую на первые 4 карты в Центре.
- ✦ Во время игры вы можете помещать жетоны держав на карты как специалистов, так и лидеров.
- ✦ **США, секция разработки 3.** Нельзя использовать колоду лидеров.
- ✦ **Франция, секция разработки 2.** Вы можете помещать карты специалистов и лидеров под низ соответствующих колод и брать новые карты в любом сочетании.

МОДУЛЬ 3. КРИЗИСЫ

Кризисы в равной степени воздействуют на специалистов и лидеров. Но есть и особые случаи.

- ✦ **Кризис К4.** Нельзя добавлять карту лидера в подразделение, на которое воздействует кризис.
- ✦ **Кризисы К4 и К10.** Под карту кри-

зиса нельзя поместить карту лидера (вместо карты специалиста).

- ✦ **Кризис К8.** Лидеры с 2 навыками также подвергаются воздействию кризиса.

МОДУЛЬ 4. ЦЕЛИ

- ✦ **Цели Ц3, Ц4, Ц5 и Ц7.** Карты лидеров учитываются.
- ✦ Вы получаете очки развития за карты лидеров в подразделениях с достигнутыми целями.

МОДУЛЬ 5. ТАЛАНТЫ

- ✦ **Талант Т7.** Можно поместить фишку таланта на карту лидера.

МОДУЛЬ 6. ПРОЕКТЫ

- ✦ **Лидер 73.** Проекты со звёздочкой учитываются.
- ✦ **Проект «Алуэт-1».** Навыки лидеров учитываются согласно их подразделениям.
- ✦ **Проект «Осуми».** Карты лидеров не учитываются.



Подготовка к игре. Центр исследований в партии с модулями «Космические державы» и «Лидеры»



МОДУЛЬ 3. КРИЗИСЫ

Результаты анализа аварийных пусков показывают, что существующая методика разработки ракетных комплексов не обеспечивает высокого уровня надёжности. Предлагается целесообразным изменить принятый объём наземной подготовки.

— Николай Крылов, главнокомандующий ракетными войсками СССР с 1963 по 1972 год

КАРТЫ КРИЗИСОВ



К1. Срыв планов

Нельзя заранее подготовиться к внезапным сложностям — таким, например, как необходимость ремонта на орбите. Все ресурсы корпуса мобилизованы.

Помещая карту специалиста в Центр для набора символов исследований, вы получаете на 1 символ меньше (обычно 1 вместо 2).



К2. Режим секретности

До трудоустройства специалиста запрещено сообщать ему подробности о проводимых исследованиях.

Не действуют способности специалистов, которые напрямую приносят символы исследований: 1–4, 13–16, 25–28, 37–40, 49–52, а также специалисты 22 и 33.



К3. Программа «Марс — Венера»

Поставлена грандиозная цель — колонизация других планет. Прежние навыки не помогут в решении новых задач.

Исходная сложность привлечения специалистов, составляющая 2, 3 или 4 символа исследований, не уменьшается за счёт навыков специалистов в подразделении (как если бы вы добавляли туда первую карту).



К4. Недостаток финансирования

Руководство страны не готово финансировать космические исследования в требуемом объёме.

Как только вы открыли карту кризиса «Недостаток финансирования», поместите под неё карту с верха колоды специалистов лицевой стороной вверх таким образом, чтобы была видна только её верхняя часть

с навыком. Если на карте 2 разных навыка, учитывается верхний из них. Уберите эту карту под низ колоды по завершении кризиса.

Когда кризис «Недостаток финансирования» становится текущим, специалисты, у которых есть такой же навык, как на карте специалиста, лежащей под картой кризиса, получают следующее ограничение: вы не можете привлекать их в свой корпус или помещать из руки в Центр для набора символов исследований.



К5. Показательный успех

Руководство требует от вас в кратчайшие сроки запустить инновационный космический аппарат для поднятия престижа страны. Работа на всех остальных направлениях приостановлена.

В свой ход вы можете применить способность только одного специалиста в своём корпусе. Кризис «Показательный успех» влияет на **всех** специалистов, включая тех, которые приносят символы исследований.



К6. Кадровый голод

Космонавтика развивается быстрее, чем вырастают новые поколения учёных и инженеров. Почти все доступные резервы уже заняты в проектах.

У вас может быть не более 2 карт в руке. Вы не можете взять 3-ю карту в руку, даже если какой-либо эффект предписывает вам это сделать.

Когда кризис «Кадровый голод» становится текущим, все игроки, у которых в руке свыше 2 карт, оставляют себе 2 карты на выбор, а остальные помещают под низ колоды.



К7. Авария на старте

Необходимо проводить дополнительные проверки перед запуском каждого аппарата.

Вы должны отдать 2 любых жетона исследований следующему игроку пе-

ред тем, как реализовать любой проект. Если вам не хватает жетонов, вы не можете реализовать проект.



К8. Политический резонанс

Ведущие сотрудники и талантливые руководители подразделений вынуждены тратить время на позирование перед камерами и бесконечные интервью.

Специалисты с двумя навыками перестают учитываться для реализации проектов и не уменьшают сложность привлечения других специалистов в свои подразделения (как если бы у них не было ни одного навыка).



К9. Ядерная гонка

Военные ведомства получили приоритет в привлечении наиболее опытных специалистов.

Вы не можете привлекать специалистов со звёздочкой.



К10. Экстренная модернизация

На космический аппарат необходимо установить научное оборудование, которого не было в планах.

Как только вы открыли карту кризиса «Экстренная модернизация», поместите под неё карту с верха колоды специалистов лицевой стороной вверх таким образом, чтобы была видна только её верхняя часть с навыком. Уберите эту карту под низ колоды по завершении кризиса.

Когда кризис «Экстренная модернизация» становится текущим, для реализации любого проекта игроку нужно иметь дополнительный навык, изображённый на карте специалиста, лежащей под картой кризиса. Если на карте изображено 2 навыка, нужно иметь **оба**.

БАЗОВАЯ ИГРА И МОДУЛЬ 6. ПРОЕКТЫ

❖ **Кризисы К7 и К10.** Может возникнуть ситуация, когда один из этих кризисов должен завершиться в конце того же хода, в котором вы собираетесь реализовать проект. В этом случае вы сначала реализуете проект (следуя условиям кризиса) и лишь затем завершаете кризис.

МОДУЛЬ 2. ЛИДЕРЫ

Кризисы в равной степени воздействуют на специалистов и лидеров. Но есть и особые случаи.

❖ **Кризис К4.** Нельзя добавить карту лидера в подразделение, на которое воздействует кризис.

❖ **Кризисы К4 и К10.** Под карту кризиса нельзя поместить карту лидера (вместо карты специалиста).

❖ **Кризис К8.** Лидеры с 2 навыками также подвергаются воздействию кризиса.

МОДУЛЬ 7. ДИРЕКТИВЫ

❖ **Кризис К7.** Можно отдавать жетоны директив.



МОДУЛЬ 4. ЦЕЛИ

Я считаю, что наша нация должна посвятить себя цели до конца этого десятилетия высадить человека на Луну и благополучно вернуть его на Землю. Ни один космический проект в этот период не будет столь же волнительным для человечества.

— Джон Кеннеди, 35-й президент США

ОБЩИЕ ПРИНЦИПЫ

Цель достигается за счёт всех подразделений, а не только того, над которым лежит жетон этой цели. Успех на каждом направлении — это всегда результат работы всего корпуса.

Цель достигается **немедленно**, как только выполнено её условие (а не в конце игры), даже если это произошло в ход другого игрока.

ЖЕТОНЫ ЦЕЛЕЙ

Ц1. Досрочный запуск



Вы реализовали 2 проекта

Ц2. Осуществлённые планы



В любой момент игры у вас менее 2 жетонов исследований

Ц3. Универсальный подход



В вашем корпусе не менее 3 специалистов с 2 навыками

Ц4. Тщательная подготовка



У вас не менее 3 карт в руке

Цели Ц3, Ц5, Ц6, Ц7 и Ц8 относятся к картам специалистов в вашем корпусе (а не в руке).

Цель Ц8 относится к способностям специалистов, которые напрямую приносят символы исследований: 1-4, 13-16, 25-28, 37-40, 49-52, а также 22 и 33. Это единственная цель, которая учитывает только верхние карты специалистов в корпусе.

Ц5. Ключевое направление



В вашем корпусе не менее 5 одинаковых навыков

Ц6. Задел на будущее



У вас 3 специалиста и (или) проекта со звёздочкой в любом сочетании

Ц7. Комплексное развитие



В каждом подразделении вашего корпуса есть хотя бы 1 карта специалиста

Ц8. Необходимые ресурсы



Способности верхних карт специалистов в вашем корпусе суммарно содержат не менее 5 символов исследований

СОЧЕТАЕМОСТЬ

МОДУЛЬ 1. КОСМИЧЕСКИЕ ДЕРЖАВЫ

Используйте жетоны целей с символикой той державы, за которую играете. У всех держав одинаковые наборы целей.

МОДУЛЬ 2. ЛИДЕРЫ

Цели Ц3, Ц4, Ц5 и Ц7. Карты лидеров учитываются.

Вы получаете очки развития за карты лидеров в подразделениях с достигнутыми целями.

МОДУЛЬ 5. ТАЛАНТЫ

Талант Т1 не является картой специалиста, поэтому не учитывается для достижения цели Ц7 и не приносит очки развития, если находится в подразделении с достигнутой целью.

МОДУЛЬ 6. ПРОЕКТЫ

Цель Ц6. Проекты со звёздочкой учитываются.

МОДУЛЬ 7. ДИРЕКТИВЫ

Цель Ц2. Жетоны директивы не учитываются.



МОДУЛЬ 5. ТАЛАНТЫ

Мне оставалось лишь восхищаться его талантами — острым умом, сообразительностью, умением убеждать министров и чиновников, манерой общения со СМИ.

— Ясуки Toda, главный инженер, рассказывая о Хидэо Итокаве

ЖЕТОНЫ ТАЛАНТОВ



T1. Талант наставника

В начале игры добавьте жетон таланта наставника в любое подразделение на выбор. Он даёт 1 навык, соответствующий подразделению.

Во время игры этот навык считается обычным навыком специалиста. Он уменьшает сложность привлечения специалистов, учитывается при реализации проектов, подсчёте очков развития за специалистов со звёздочкой и т. д.

Жетон таланта наставника не является картой специалиста — например, он не учитывается в числе 12 карт для условия завершения партии. Жетон таланта нельзя забрать из подразделения или переместить за счёт каких-либо эффектов.



T2. Талант координатора

Каждый раз (кроме этапа подготовки к игре), когда вы берёте в руку карту специалиста с верха колоды или из Центра, вы можете забрать у другого игрока 1 жетон исследований по своему выбору. Если вы берёте сразу несколько карт, можете забрать такое же количество жетонов исследований (у одного игрока или у разных).



T3. Талант организатора

В конце игры вы получите по 2 очка развития за каждое подразделение, в котором у вас будет не менее 3 карт специалистов.



T4. Талант убеждения

Во время игры у вас всегда есть 2 любых символа исследований для привлечения специалистов из руки.



T5. Талант управленца

Каждый раз, помещая карту из руки в Центр, вы набираете на 1 символ исследований больше. Таким образом, в обычной ситуации вы набираете 3 любых символа исследований (вместо 2). Если действует способность специалиста 34, вы набираете 4 любых символа исследований.



Т6. Талант оптимизатора

В начале игры выберите ячейку с любым символом исследований на жетоне таланта оптимизатора и поместите на неё фишку таланта. Фишка остаётся на этой ячейке до конца партии.

Во время игры, если для привлечения специалиста требуется символ исследований, выбранный вами на жетоне таланта, вы можете заменить его любым другим символом исследований.

Если на карте привлекаемого специалиста несколько символов исследований выбранного типа, вы можете заменить все или часть из них.



Т7. Талант переговорщика

В начале игры поместите фишку таланта на жетон таланта переговорщика.

В конце своего хода, если фишка таланта находится на жетоне таланта, вы **можете** переставить её на любую карту специалиста в Центре. Если фишка таланта уже находится на карте специалиста в Центре, вы **должны** переставить её на другую карту специалиста в Центре или вернуть на жетон таланта.

Другие игроки никоим образом не могут взаимодействовать с картой специалиста, на которой находится ваша фишка таланта.

Когда вы добавляете в корпус или берёте в руку карту специалиста, на которой находится ваша фишка таланта, верните её на жетон таланта переговорщика.



Т8. Талант планирования

В начале игры поместите фишку таланта на круглую ячейку в начале шкалы на жетоне таланта планирования.

В свой ход вы можете передвинуть фишку таланта на 1 ячейку вправо, чтобы получить 1 любой символ исследований для привлечения специалиста.

Во время игры свойство таланта планирования можно применить только 3 раза (в один ход или в разные). Воспользовавшись талантом планирования в третий раз, верните фишку таланта в запас и переверните жетон таланта лицевой стороной вниз — отныне он больше не действует.

СОЧЕТАЕМОСТЬ

МОДУЛЬ 1. КОСМИЧЕСКИЕ ДЕРЖАВЫ

- ✦ **Талант Т6.** Вы можете заменить символ исследований на жетоне другой державы.
- ✦ **Таланты Т6, Т7 и Т8.** Возьмите фишку таланта цвета выбранной державы. У каждой державы от-

дельная фишка таланта, но используются они только с тремя указанными талантами.

МОДУЛЬ 2. ЛИДЕРЫ

- ✦ **Талант Т7.** Можно поместить фишку таланта на карту лидера.

МОДУЛЬ 4. ЦЕЛИ

- ✦ **Талант Т1** не является картой специалиста, поэтому не учитывается для достижения **цели Ц7** и не приносит очки развития, если находится в подразделении с достигнутой целью.



МОДУЛЬ 6. ПРОЕКТЫ

Моя цель проста. Это полное понимание Вселенной – почему она такая, какая есть, и почему она вообще существует.

– Стивен Хокинг, физик-теоретик и космолог

На раннем этапе освоения космоса специалистам не хватало опыта для проектирования космических аппаратов. Многого постигалось путём проб и ошибок. Поиск собственного пути в космос требовал разностороннего подхода, а успех миссии зависел даже от самого слабого звена.

Это отражено в условиях получения очков развития за реализацию новых проектов. Погрузитесь в атмосферу космической гонки, ознакомившись с фактами об удивительных проектах, которые изменили ход истории.

ОБЩИЕ ПРИНЦИПЫ

В конце игры, в отличие от базовых проектов, количество очков развития, которое приносят новые проекты (кроме проекта «Салют-1»), зависит от уникальных условий.

При подсчёте очков развития за реализованные новые проекты учитываются все карты в ваших подразделениях, а не только верхние. Карты в руке не учитываются (кроме проекта «Осуми»).

АЛУЭТ-1
29 сентября 1962 года



«Алуэт» был первым спутником, созданным за пределами СССР и США. Канада стала четвёртой страной после Советского Союза, Соединённых Штатов и Великобритании, у которой появился собственный спутник на орбите Земли. Поначалу даже были сомнения, что существующих технологий хватит для реализации проекта «Алуэт-1», одного из самых передовых спутников того времени. Завершив свою миссию спустя 10 лет, аппарат и по сей день остаётся на орбите.

Определите тип навыка, который наименее представлен в вашем корпусе (если таких типов 2 и более, выберите 1), и получите по 2 очка развития за каждый навык этого типа в корпусе. Навыки, которых нет в вашем корпусе, не учитываются.

ЗОНД-3
18 июля 1965 года



Советская автоматическая межпланетная станция «Зонд-3» впервые в истории позволила человечеству увидеть тёмную сторону Луны. Обогнув Луну, станция вышла на гелиоцентрическую орбиту и приступила к проверке работы систем дальней теле- и радиосвязи, передавая качественные снимки Луны с разного расстояния, вплоть до 31 миллиона километров.

Получите по 2 очка развития за каждую вашу карту специалиста, которая приносит 0 очков развития.

АСТЕРИКС
26 ноября 1965 года



С запуском «Астерикса» Франция стала шестой страной, имевшей спутник в космосе, и, что особенно важно, третьей, использовавшей собственные ракету и стартовый комплекс. Миссия заключалась в испытании ракеты-носителя «Диамант» и изучении ионосферы. «Астерикс» продолжает вращаться вокруг Земли и, согласно расчётам, останется на орбите в течение столетий.

Получите по 2 очка развития за каждого вашего специалиста с 2 навыками.

АПОЛЛОН-7

11 октября 1968 года



«Аполлон-7» стал первым успешным пилотируемым полётом в легендарной программе «Аполлон» после аварии

«Аполлона-1» на стартовой площадке и последовавшей серии тестовых запусков. Впервые люди на Земле могли в прямом эфире наблюдать за происходящим на американском космическом корабле. Успех миссии «Аполлон-7» дал зелёный свет «Аполлону-8», экипажу которого спустя два месяца предстояло достичь орбиты Луны.

Получите по 1 очку развития за каждые 2 символа исследований в способностях ваших специалистов (карты 1–4, 13–16, 25–28, 37–40, 49–52, а также 22 и 33).

ОСУМИ

11 февраля 1970 года



«Осуми» стал первым японским спутником, успешно выведенным на орбиту. Это сделало Японию четвёртой страной, которая самостоятельно запустила космический аппарат в космос. «Лямбда-4S» была в то время самой лёгкой ракетой-носителем, достигшей орбиты, а сам спутник весил всего 24 килограмма.

Выберите навык и **получите по 2 очка развития** за каждую карту специалиста в руке, на которой есть хотя бы 1 навык выбранного типа.

САЛЮТ-1

19 апреля 1971 года



«Салют-1» – первая в мире пилотируемая орбитальная станция. С её запуском космос стал обитаемым. На борту станции три советских космонавта в течение 22 дней проводили научные исследования. Всего «Салют-1» пробыла в космосе 175 суток, после чего командами с Земли была сведена с орбиты и при падении почти полностью сгорела в атмосфере.

Получите 6 очков развития без каких-либо дополнительных условий.

ПИОНЕР-10

2 марта 1972 года



«Пионер-10», американский космический зонд, первым в истории освоения космоса достиг планеты Юпитер. Он также стал первым из пяти искусственных объектов, набравших достаточную скорость для того, чтобы покинуть пределы Солнечной системы. Радиосвязь с зондом была потеряна в 2003 году на расстоянии примерно 12 миллиардов километров от Земли.

Получите по 1 очку развития за каждую карту специалиста со звёздочкой в вашем корпусе и за каждый реализованный вами проект со звёздочкой, включая «Пионер-10».

СОЮЗ – АПОЛЛОН

15 июля 1975 года



Совместный проект «Союз» – «Аполлон» стал знаменательной вехой в истории как США, так и СССР. Эта международная космическая миссия ознаменовала конец космической гонки. В течение 44 часов три американских астронавта и два советских космонавта вместе проводили научные эксперименты. Миссия «Союз» – «Аполлон» имела большой успех как в техническом, так и в политическом отношении.

Удвойте количество очков развития, которое приносит одна из ваших карт специалистов со звёздочкой или другой реализованный вами проект со звёздочкой.

Например, ваш специалист со звёздочкой приносит 5 очков развития. Удвоив приносимые им очки, вы дополнительно получите ещё 5 очков развития.

МОДУЛЬ 1. КОСМИЧЕСКИЕ ДЕРЖАВЫ

✦ **Япония, ячейка разработки 3.**
Перед взятием случайного проекта вы выбираете, будет ли это проект из дополнения или из базовой игры.

МОДУЛЬ 2. ЛИДЕРЫ

✦ **Лидер 73.** Проекты со звёздочкой учитываются.

✦ **Проект «Алуэт-1».** Навыки лидеров учитываются согласно их подразделениям.

✦ **Проект «Осуми».** Карты лидеров не учитываются.

МОДУЛЬ 3. КРИЗИСЫ

✦ **Кризисы К7 и К10.** Может возникнуть ситуация, когда один из этих кризисов должен завершиться

в конце того же хода, в котором вы собираетесь реализовать проект. В этом случае вы сначала реализуете проект (следуя условиям кризиса) и лишь затем завершается кризис.

МОДУЛЬ 4. ЦЕЛИ

✦ **Цель Ц6.** Проекты со звёздочкой учитываются.



МОДУЛЬ 7. ДИРЕКТИВЫ

Опытный руководитель умеет выявлять слабые стороны рабочего процесса и дать чёткие указания сотрудникам перераспределить усилия или сосредоточиться на решении конкретной задачи. Спорить некогда — время не ждёт!

Основная задача заключалась в том, чтобы максимально эффективно реализовать космическую программу и создать мощный научный, инженерный и управленческий потенциал с задёлом на будущее.

— Джеймс Уэбб, руководитель НАСА с 1961 по 1968 год

ОБЩИЕ ПРИНЦИПЫ

При помощи жетона директивы нельзя получить символ исследований, отличный от дублируемого, — вы можете получить только одинаковые символы. Это касается и тех случаев, когда какой-либо эффект позволяет вам заменять символы исследований.

Можно использовать 2 и более жетонов директив с одним жетоном исследований из базовой игры. В этом случае каждый жетон директивы дублирует выбранный жетон исследования.

МОДУЛЬ 3. КРИЗИСЫ

✦ **Кризис К7.** Можно отдавать жетоны директив.

МОДУЛЬ 4. ЦЕЛИ

✦ **Цель Ц2.** Жетоны директив не учитываются.



© Crowd Games, 2022 г. © Moroz Dev Studio, 2022 г. Все права защищены. Эксклюзивный дистрибьютор на территории РФ — компания Crowd Games. Информацию о приобретении наших игр вы можете узнать, посетив сайт www.crowdgames.ru. Если у вас есть вопросы по правилам игры, комплектности или качеству её компонентов, напишите нам на электронную почту cg@crowdgames.ru.

Все портреты представляют собой собирательные образы. Любое сходство с реальными людьми следует считать случайностью.

ДЛЯ ЗАМЕТОК



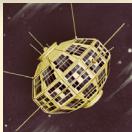


МОДУЛЬ 5. ТАЛАНТЫ

T1	 Талант наставника. В начале игры добавьте жетон таланта в любое подразделение. Он даёт 1 навык, соответствующий этому подразделению.	T5	  +  Талант управленца. Каждый раз, помещая карту из руки в Центр, вы набираете на 1 символ исследований больше.
T2	  Талант координатора. Когда вы берёте карты специалистов с верха колоды или из Центра, за каждую взятую карту можете забрать 1 жетон исследований у любого игрока.	T6	  Талант оптимизатора. В начале игры выберите символ исследований. Если для привлечения специалиста требуются символы исследований выбранного типа, вы можете заменить их любыми другими символами исследований.
T3	  Талант организатора. В конце игры вы получите по 2 очка развития за каждое ваше подразделение, где есть хотя бы 3 специалиста.	T7	  Талант переговорщика. В конце своего хода вы можете переставить фишку таланта с жетона таланта на карту в Центре (другие игроки не могут с ней взаимодействовать). Если фишка уже на карте в Центре, вы должны переставить её на другую карту или вернуть на жетон таланта.
T4	    Талант убеждения. У вас всегда есть 2 любых символа исследований для привлечения специалистов из руки.	T8	  Талант планирования. На этапе подготовки поместите   фишку таланта на начало шкалы. В свой ход вы можете передвинуть фишку таланта, чтобы получить 1 любой символ исследований для привлечения специалиста.



МОДУЛЬ 6. ПРОЕКТЫ

	Алуэт-1. Определите навык, который наименее представлен в вашем корпусе, и получите по 2 очка развития за каждый навык этого типа в корпусе.			Астерикс. Получите по 2 очка развития за каждого вашего специалиста с 2 навыками.	
	Зонд-3. Получите по 2 очка развития за каждого вашего специалиста, который приносит 0 очков развития.			Пионер-10. Получите по 1 очку развития за каждую вашу карту специалиста со звёздочкой и за каждый ваш проект со звёздочкой.	
  	Аполлон-7. Получите по 1 очку развития за каждые 2 символа исследований в способностях ваших специалистов.		 	Осуми. Выберите навык и получите по 2 очка развития за каждую карту специалиста у вас в руке, на которой есть хотя бы 1 навык выбранного типа.	
	Салют-1. Получите 6 очков развития без дополнительных условий.		  	Союз — Аполлон. Удвойте количество очков развития, которое приносит одна из ваших карт специалистов со звёздочкой или любой другой ваш проект со звёздочкой.	

Подробные описания смотрите в дневнике покорителя космоса.