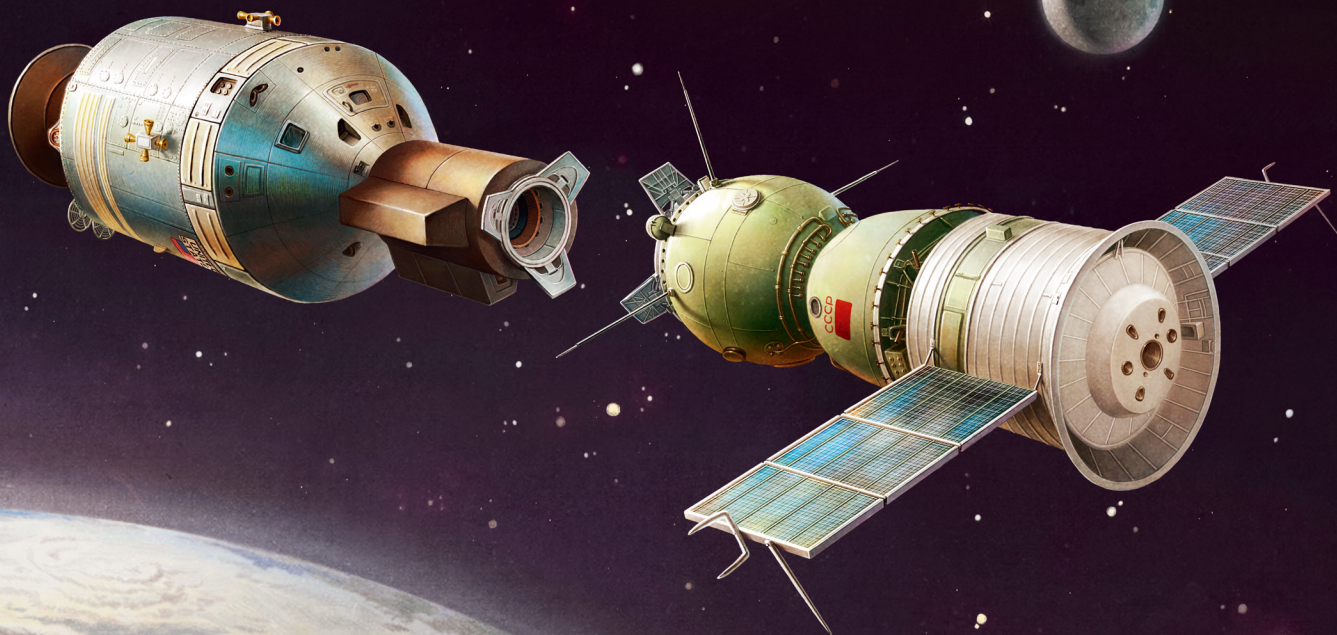


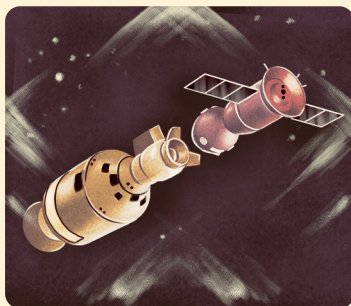
Докорителли космоса

НОВЫЕ ГОРИЗОНТЫ

дополнение



ПРАВИЛА ИГРЫ



Космическая гонка началась в 1957 году, когда Советский Союз запустил «Спутник-1». Почти два десятилетия СССР и США вели ожесточённое соперничество в освоении космоса, пока в июле 1975 года две державы не объединили усилия, чтобы осуществить совместный пилотируемый полёт.

Миссию назвали «Союз» — «Аполлон». Весь мир, затаив дыхание, наблюдал, как два корабля состыковались и космонавты двух стран пожали руки высоко над поверхностью Земли. Это судьбоносное рукопожатие ознаменовало окончание космической гонки и начало эры международного сотрудничества.

«Новые горизонты», первое дополнение к игре «Покорители космоса», охватывает весь период космической гонки и раскрывает перед вами двери в золотую эру космонавтики.

ВВЕДЕНИЕ

Дополнение «Новые горизонты» состоит из 7 отдельных модулей, которые можно добавлять в игру в любых сочетаниях. Захватывающая история покорения космоса раскроется перед вами по мере знакомства с каждым модулем дополнения.

В одной партии используйте любые 3 модуля из семи. **Карты выбора** помогут выбирать модули случайным образом. Хорошо освоив все модули, вы можете сочетать их на своё усмотрение или продолжать выбирать случайно.

В правилах модули представлены в порядке уменьшения их влияния на игровой процесс. Наибольшее влияние оказывают первые три модуля, основной из которых — «Космические державы». Если все они попались вам в первой партии, мы рекомендуем заменить один из них на любой другой при помощи карт выбора.

Далее каждый модуль описан подробно. Всегда, когда не указано иное, игровой процесс проходит по базовым правилам.

Правила **одиночного режима** представлены в отдельном буклете.

СОСТАВ ДОПОЛНЕНИЯ



МОДУЛЬ 1. КОСМИЧЕСКИЕ ДЕРЖАВЫ
4 планшета держав • 48 жетонов держав



МОДУЛЬ 2. ЛИДЕРЫ
18 карт лидеров





МОДУЛЬ 3. КРИЗИСЫ

10 карт кризисов •
1 деревянная фишка кризиса



МОДУЛЬ 4. ЦЕЛИ

32 жетона целей



МОДУЛЬ 5. ТАЛАНТЫ

8 жетонов талантов •
4 деревянные фишки талантов



МОДУЛЬ 6. ПРОЕКТЫ

4 карточки проектов



МОДУЛЬ 7. ДИРЕКТИВЫ

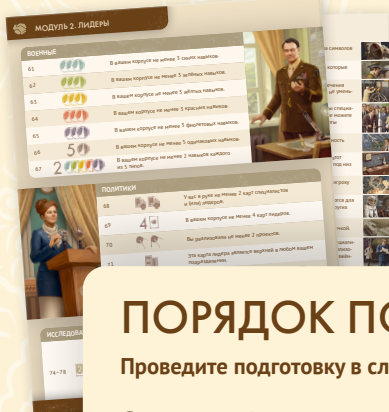
4 жетона директив



ОБЩИЕ КОМПОНЕНТЫ

7 карт выбора • 2 памятки • правила игры • дневник покорителя космоса

Одиночный режим: планшет достижений • правила одиночного режима



ПОДГОТОВКА. ВЫБОР МОДУЛЕЙ

При помощи карт выбора определите 3 модуля для добавления в игру.

Перед подготовкой к игре перемешайте карты выбора лицевой стороной вниз. Откройте 3 карты. Добавьте в игру модули, символы которых изображены в верхней части открытых карт выбора.



ПОРЯДОК ПОДГОТОВКИ К ИГРЕ

Проведите подготовку в следующем порядке (в зависимости от используемых модулей):

- 1 Проекты базовой игры + модуль «Проекты».
- 2 Карты специалистов + модуль «Лидеры».
- 3 Остальные компоненты базовой игры.
- 4 Модуль «Директивы».
- 5 Модуль «Космические державы».
- 6 Модуль «Кризисы».
- 7 Модуль «Цели».
- 8 Модуль «Таланты».



МОДУЛЬ 1 КОСМИЧЕСКИЕ ДЕРЖАВЫ

Состав: 4 планшета держав • 48 жетонов держав

Более десятилетия единственными участниками космической гонки оставались Советский Союз и США. В 1965 году Франция стала третьей космической державой, запустив спутник «Астерикс». Спустя пять лет к ним присоединилась Япония.

Каждая космическая держава развивалась собственным путём. Планшеты держав отражают уникальные методы, которые страны применяли в освоении космоса. Жетоны держав показывают, насколько тот или иной специалист готов внести выдающийся вклад в развитие своей державы или помочь перенять методы других стран.



Подготовка к игре. Центр исследований в партии с модулем «Космические державы»

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

1. Каждый игрок берёт случайный **планшет державы**.
2. Разделите **48 жетонов держав** по рубашкам на 4 стопки, перемешайте каждую из них и поместите лицевой стороной вниз рядом с картами специалистов в Центре исследований.
3. Возьмите по 1 жетону от каждой державы и случайным образом положите лицевой стороной вверх на 4 карты в Центре исследований, начиная с самой первой и далее двигаясь слева направо.

Особые моменты. • На 1 карте специалиста в Центре может лежать только 1 жетон державы. • В Центре всегда должно находиться по 1 жетону от каждой державы.


ЖЕТОНЫ ДЕРЖАВ

ПРИВЛЕЧЕНИЕ СПЕЦИАЛИСТА С ЖЕТОНОМ ДЕРЖАВЫ

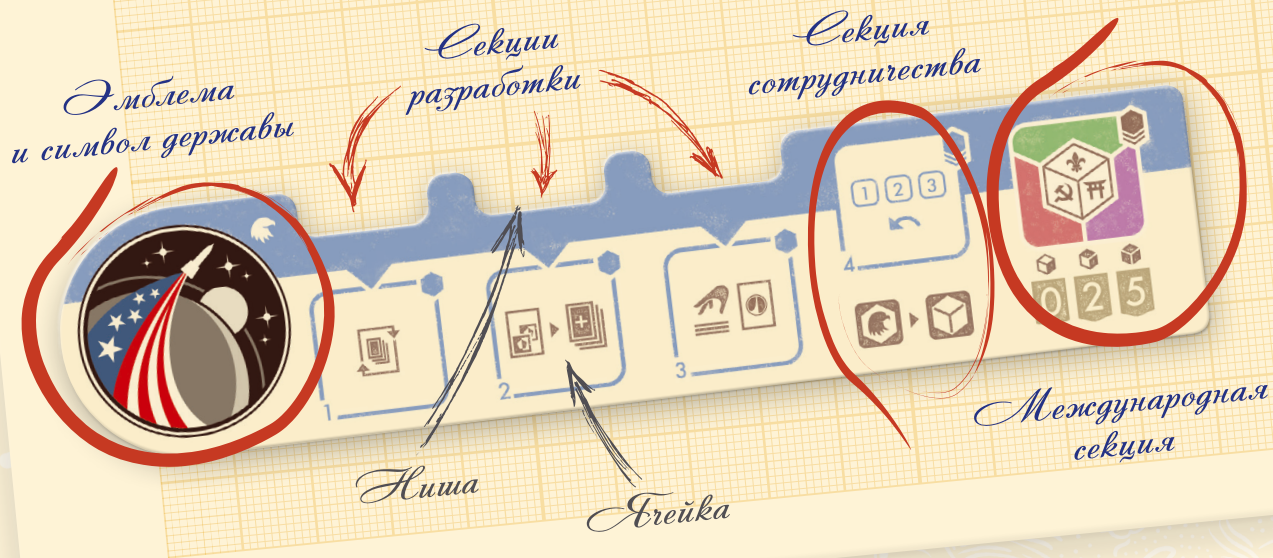
Когда вы привлекаете специалиста с жетоном другой державы, вы должны дополнительно набрать символ исследований, изображённый на жетоне. Когда вы привлекаете специалиста с жетоном своей державы, набирать символ исследований, показанный на жетоне, не нужно.

В обоих случаях вы получаете жетон, который лежал на карте. Поместите его на свой планшет державы (см. «Жетоны на планшете державы» на с. 5).

Каждый жетон относится к одной из 4 держав. Это показано цветом жетона и символом державы на нём.

На лицевой стороне жетона изображён символ исследований. Символ  означает любой символ исследований.





Далее выложите новую карту с верха колоды специальных карт в Центр (если там менее 6 карт). Возьмите жетон той же державы из соответствующей стопки и поместите лицевой стороной вверх на любую карту специалиста без жетона державы по вашему выбору.

Особые моменты. • Символ исследований на жетоне другой державы не имеет отношения к сложности привлечения специалиста, поэтому навыки специалистов в вашем подразделении не позволяют его игнорировать.

- В редком случае, когда стопка жетонов определённой державы опустела, не добавляйте жетон этой державы в Центр.

ПРИВЛЕЧЕНИЕ СПЕЦИАЛИСТА БЕЗ ЖЕТОНА ДЕРЖАВЫ

После привлечения специалиста без жетона державы из Центра или из руки (и выложив новую карту в Центр, если требовалось) вы можете переместить жетон своей державы с одной карты специалиста в Центре на другую, без жетона державы.

ВЗЯТИЕ В РУКУ КАРТЫ СПЕЦИАЛИСТА С ЖЕТОНОМ ДЕРЖАВЫ

После взятия в руку карты специалиста с жетоном державы (и выложив новую карту в Центр, если требовалось) поместите жетон державы со взятой карты на любую карту специалиста без жетона державы в Центре.

ПЛАНШЕТЫ ДЕРЖАВ

ЖЕТОНЫ НА ПЛАНШЕТЕ ДЕРЖАВЫ

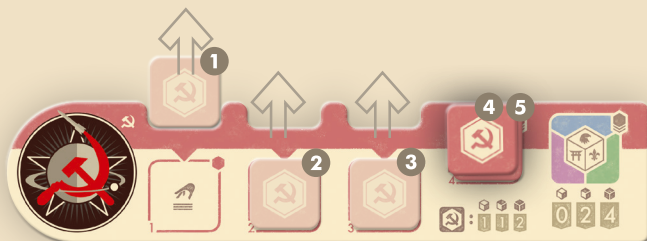
Планшет державы предназначен для получаемых вами жетонов держав. Жетоны своей державы вы помещаете в секции разработки или секцию сотрудничества, а жетоны других держав — в международную секцию. *См. иллюстрацию с планшетом державы выше.*

ПРИМЕР

ДОБАВЛЕНИЕ ЖЕТОНОВ СВОЕЙ ДЕРЖАВЫ НА ПЛАНШЕТ



Первые 4 жетона своей державы вы помещаете в секции разработки и сотрудничества согласно нумерации секций в порядке возрастания. С момента, как вы поместили жетон в секцию сотрудничества, у вас появляется выбор.



Предположим, 5-й жетон своей державы вы снова кладёте в секцию сотрудничества. Позднее вы выполняете обновление секций разработки и возвращаете оттуда все 3 жетона в стопку жетонов своей державы (см. «Секция сотрудничества и обновление секций разработки» на с. 7).



Впоследствии вы решаете поместить 6-й жетон в секцию разработки 3, позднее 7-й жетон — в секцию сотрудничества, затем 8-й жетон — в секцию разработки 1.

СЕКЦИИ РАЗРАБОТКИ

Каждая из трёх секций разработки состоит из ячейки и ниши над ней. Они предназначены для жетонов **вашей** державы. Секции разработки пронумерованы цифрами от 1 до 3 и предоставляют вам одноразовые полезные свойства.

Первые 3 жетона своей державы помещайте в ниши свободных секций, двигаясь строго слева направо (самый первый жетон кладите в нишу секции разработки 1 и т. д.). Секция разработки **свободна**, если ни в её нише, ни в её ячейке нет жетона державы. Если в нише или ячейке есть жетон — секция **занята**.

В любой момент своего хода вы можете применить свойство секции разработки, если в её нише есть жетон державы. Переместите жетон из ниши секции в ячейку, тем самым закрыв изображение свойства. Если жетон уже в ячейке, вы не можете снова применить свойство — пока не обновите секцию и не поместите в её нишу новый жетон державы.




Применено свойство секции разработки 3. Жетон державы перемещён из ниши в ячейку. Теперь свойство закрыто жетоном и недоступно.

Особые моменты. • В каждой секции разработки может быть **только 1 жетон вашей державы** (в нише или в ячейке). • Вам не нужно ждать, пока все секции разработки будут заняты, чтобы применить свойство секции. • В один ход вы можете применить свойства 2 или даже всех 3 секций разработки. • Эффект свойства действует не далее чем до конца вашего текущего хода.

СЕКЦИЯ СОТРУДНИЧЕСТВА И ОБНОВЛЕНИЕ СЕКЦИЙ РАЗРАБОТКИ

Секция сотрудничества содержит ячейку для жетонов вашей державы. Под ячейкой указано свойство секции.

Символ в ячейке секции сотрудничества напоминает о возможности обновления секций разработки. 

Получив 4-й жетон своей державы, поместите его в секцию сотрудничества (ячейка 4). В отличие от секций разработки, в секции сотрудничества может находиться любое число жетонов. Жетоны в секции сотрудничества позволяют получить больше очков развития за жетоны других держав в международной секции.

Секция сотрудничества также отвечает за обновление секций разработки. Как только в ячейке секции сотрудничества будет хотя бы 1 жетон, в любой момент своего хода вы можете вернуть все жетоны из секций разработки в стопку своей державы (затем перемешайте её). Вы возвращаете все 3 жетона, даже если не использовали свойства всех секций разработки.

Отныне, получая жетоны своей державы, вы можете помещать их либо в секцию сотрудничества, либо в нишу **любой** свободной секции разработки.



Примечание. Если вам опять удалось заполнить жетонами все три секции разработки, вы можете выполнить обновление снова.

МЕЖДУНАРОДНАЯ СЕКЦИЯ

Получая жетон другой державы, помещайте его в международную секцию своего планшета. В ней может находиться любое число жетонов. В конце игры вы получаете очки развития за наборы жетонов в этой секции.

Бывает 3 вида наборов. Одинарный набор состоит из 1 жетона другой державы. Двойной набор состоит из 2 разных жетонов других держав. Тройной набор состоит из 3 разных жетонов других держав (т. е. всех, кроме вашей).

Под ячейкой международной секции слева направо указано, сколько очков приносят одинарные, двойные и тройные наборы. Каждый жетон другой державы учитывается только в одном наборе.

Международная ячейка СССР. Одинарные наборы не приносят очков развития, каждый двойной набор приносит 2 очка, а каждый тройной набор – 4 очка



Смотрите в дневнике покорителя космоса: описание свойств планшетов держав.





МОДУЛЬ 2 ЛИДЕРЫ

Состав: 18 карт лидеров

Во времена космической гонки видные политики предлагали государственную поддержку в расчёте на повышение своего статуса. Влиятельные генералы, в свою очередь, помогали с людскими и техническими ресурсами в обмен на передовые технологии. Руководителей же научных центров и учёных прельщало как доступ к исследованиям, так и упрочение престижа в научных кругах. И всех их роднила готовность внести вклад в великое дело покорения космоса.

Лидеры не работают в вашем корпусе, хотя вы и привлекаете их как специалистов. Вместо этого они предоставляют поддержку на важных для вас направлениях. Взамен каждый из них ждёт выполнения вами взятых обязательств.



ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

1. Перемешайте колоду лидеров и поместите лицевой стороной вниз рядом с колодой специалистов.
2. В случайном порядке выложите в Центр 5 карт специалистов (вместо 6) и 2 карты лидеров.



ЦЕНТР ИССЛЕДОВАНИЙ

Когда вы играете с модулем «Лидеры», в Центре должно быть минимум 7 карт (вместо 6). Это действительно для всех игровых эффектов и правил.

Когда в Центре остаётся менее 7 карт, игрок, сидящий слева от активного игрока, выкладывает на освободившееся место новую карту. Этот игрок на свой выбор может взять карту с верха колоды специалистов (как обычно) или колоды лидеров. Затем активный игрок продолжает ход.

ЛИДЕРЫ

К лидерам применяются те же правила, что и к специалистам. Когда в правилах говорится о специалистах, это же относится и к лидерам.

Отличия лидеров от специалистов заключаются в следующем.

- **Вы можете добавить карту лидера в любое подразделение.** Навыки лидеров (есть лидеры с 1 и 2 навыками) приобретают цвет этого подразделения.

Навыки лидеров учитываются при реализации проектов, привлечении новых специалистов в подразделение, в итоговом подсчёте очков развития для специалистов со звёздочкой и т. д.

🕒 **Навыки специалистов в подразделении не уменьшают сложность привлечения лидеров.** Вы должны набрать все символы исследований, показанные на карте лидера.



Вы привлекаете лидера (исследователя) в подразделение инженерных разработок. На картах специалистов в вашем корпусе есть 3 символа исследований из 4 необходимых. Оставшийся 1 символ вы набираете, отдав жетон исследований игроку слева. Отныне навык этого лидера считается синим (по цвету подразделения).

ОБЯЗАТЕЛЬСТВА

В верхней части карты лидера указано обязательство, которое вы принимаете, привлекая лидера в свой корпус.



В конце игры вы получаете очки развития за каждое выполненное обязательство перед политиками и военными в своём корпусе. Если выполнить обязательства не удалось, вы теряете очки развития. Обязательства перед исследователями работают иначе — чем больше исследователей в корпусе, тем больше очков развития вы получаете.



Смотрите в дневнике покорителя космоса: описание обязательств перед лидерами.

ОБЯЗАТЕЛЬСТВА ПЕРЕД ЛИДЕРАМИ


Военные (карты лидеров 61–67)
и политики (карты лидеров 68–73)

В конце игры, если вы выполнили обязательство, получите очки развития, указанные на зелёном флажке  вверху карты. В противном случае вы теряете очки, указанные на красном флажке .

Например, в вашем корпусе есть лидер 68 (политик). В конце игры вы получите 3 очка развития, если у вас в руке останется 2 карты или больше, либо потеряете 2 очка развития, если останется меньше 2 карт.



Исследователи (карты лидеров 74–78)

В конце игры вы получите очки развития в зависимости от количества карт исследователей (отмечены символом ) в своём корпусе.

Например, если в конце партии у вас только 1 карта исследователя, вы получите 2 очка развития, в то время как 3 карты исследователей принесут вам 9 очков развития (за все 3 карты, а не за каждую).



Примечание. Исследователи могут работать самостоятельно, поэтому вы никогда не теряете очки развития по обязательствам перед ними. Однако вы получите намного больше очков, если исследователи будут работать сообща.



МОДУЛЬ 3 КРИЗИСЫ

Состав: 10 карт кризисов • 1 фишка кризиса

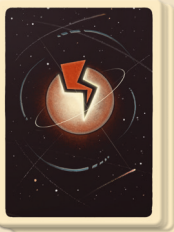
Освоение космоса никогда не шло гладко. И без того трудная работа часто усложнялась кризисами: нехватка квалифицированных кадров, недостаток финансирования, устранение неполадок в открытом космосе и даже крушение ракеты на старте.

Вам предстоит преодолевать кризисы, а подчас и умело пользоваться ими, чтобы оказаться на шаг впереди конкурентов!

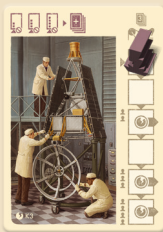
ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

- Разделите **10 карт кризисов** на две части: 5 карт с символом ⚡ на рубашке и 5 карт с символом ⚡ на рубашке. Перемешайте карты кризисов с символом ⚡ и поместите 3 из них на стол в виде стопки лицевой стороной вниз. Перемешайте карты кризисов с символом ⚡ и поместите 3 из них лицевой стороной вниз поверх стопки отобранных ранее карт, сформировав колоду из 6 карт. Не перемешивайте её. Уберите оставшиеся карты кризисов в коробку.
- Откройте верхнюю карту кризиса и поставьте **фишку кризиса** на верхнее деление Ⓢ шкалы кризиса. Это **текущий кризис**, который действует в данный момент.

Колода кризисов



Текущий кризис



Грядущий кризис



Подготовка к игре. Разразился первый кризис. Следующий кризис уже на горизонте

- Откройте следующую карту кризиса и поместите её справа от карты текущего кризиса. Это **грядущий кризис** — он вступит в силу по завершении текущего.

ТЕКУЩИЙ И ГРЯДУЩИЙ КРИЗИСЫ

Текущий кризис в равной степени воздействует на всех игроков. Фишка кризиса показывает, насколько он далёк от завершения.

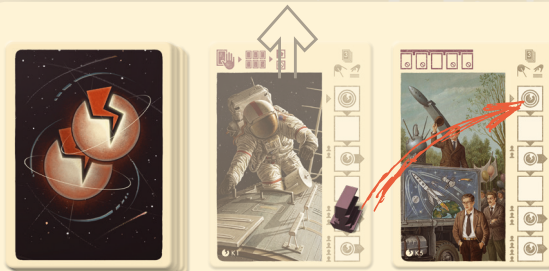
Игроки знают, каким будет **грядущий кризис** (поскольку его карта всегда открывается заранее), и могут подготовиться к нему.

В конце игры перед подсчётом очков развития сбросьте все открытые карты кризисов.

ПРОДОЛЖИТЕЛЬНОСТЬ КРИЗИСА

Если в течение своего хода вы реализовали проект, взяли хотя бы 1 карту специалиста в руку или добавили 3-ю карту специалиста в любое подразделение, в конце хода передвиньте фишку кризиса на 1 деление вниз по шкале текущего кризиса. Передвиньте фишку только 1 раз, сколько бы условий вы ни выполнили.

Текущий кризис завершается, когда фишка кризиса покидает деление, рядом с которым указано число игроков (например, 2, 2, 2 в партии втроем).



Колода кризисов

Текущий кризис

Грядущий кризис

В свой ход вы взяли в руку карту из Центра. Значит, в конце хода вы должны передвинуть фишку кризиса вниз по шкале. Однако это партия втроем, и фишка уже на делении с символом 3 игроков. Следовательно, вместо этого вы перемещаете фишку на карту грядущего кризиса — теперь он становится текущим.

Когда кризис завершился, сбросьте карту текущего кризиса, поставьте фишку кризиса на верхнее деление шкалы грядущего кризиса (он становится текущим) и откройте карту с верха колоды кризисов (это новый грядущий кризис).



Колода кризисов



Текущий кризис



Грядущий кризис

Вы сбрасываете карту завершившегося кризиса и открываете новую карту с верха колоды кризисов — это «Экстренная модернизация». Под карту этого кризиса необходимо поместить карту с верха колоды специалистов.

НОВОЕ УСЛОВИЕ ЗАВЕРШЕНИЯ ПАРТИИ

Партия завершается, когда сброшена последняя из 6 карт кризисов (как обычно, вы доигрываете раунд до первого игрока).

Таким образом, с модулем «Кризисы» появляется третье условие окончания партии, помимо реализации всех проектов и привлечения 12 специалистов в корпус игрока.



Смотрите в дневнике покорителя космоса: описание кризисов.



МОДУЛЬ 4 ЦЕЛИ

Состав: 32 жетона целей

Космическая гонка была примечательна не только грандиозными темпами исследования космоса, но и научными достижениями в самых разных областях. Идеи, которые ещё несколько лет назад казались невероятными, воплощались в жизнь усилиями выдающихся людей.

Каждое подразделение вашего корпуса ставит перед собой амбициозную цель, достижение которой позволит его сотрудникам совершить колоссальный прорыв на своём направлении.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

1. Каждый игрок берёт 8 жетонов целей одной любой державы, случайным образом оставляет у себя 5 из них, а оставшиеся 3 убирает в коробку.



Примечание. Играя с модулем «Космические державы», возьмите 8 жетонов целей, которые соответствуют выбранной вами державе.

2. В случайном порядке поместите по 1 жетону цели лицевой стороной вверх над каждым из 5 подразделений своего корпуса.



Подготовка к игре. Жетоны целей разложены над подразделениями корпуса

ДОСТИЖЕНИЕ ЦЕЛЕЙ

На каждом жетоне цели указано условие её достижения. В любой момент игры, как только выполнено условие цели, переверните жетон лицевой стороной вниз. Подразделение успешно достигло поставленной цели!

В конце игры каждая достигнутая цель приносит по 1 очку развития за каждого специалиста в подразделении, над которым лежит её жетон. Недостигнутые цели очки не приносят.



«Универсальный подход» (цель Ц3) требует наличия в вашем корпусе 3 специалистов с 2 навыками у каждого. Вы только что привлекли в свой корпус специалиста 18, тем самым достигнув цели! Переверните жетон цели лицевой стороной вниз. В конце игры вы получите по 1 очку развития за каждую карту в научном подразделении (пока что это 3 очка).



Смотрите в дневнике покорителя космоса: описание целей.



МОДУЛЬ 5 ТАЛАНТЫ

Состав: 8 жетонов талантов • 4 фишки талантов

Организаторский талант руководителя крайне важен для успешной работы научно-исследовательского корпуса. Умение вдохновлять людей, находить квалифицированные кадры, оптимально распределять задачи — без этого руководителю сложно добиться успеха.

Будучи руководителем корпуса, вы должны умело использовать свои уникальные навыки, чтобы осуществить задуманное. Если вы найдёте правильный подход, ваши подчинённые поверят в невозможное и будут раз за разом превосходить свои пределы!

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

1. Перемешайте **8 жетонов талантов** лицевой стороной вниз. Каждый игрок берёт 2 жетона, выбирает один из них и кладёт перед собой в открытую, а второй сбрасывает. Все оставшиеся жетоны талантов уберите в коробку.
2. Если вы выбрали талант Т6, Т7 или Т8, возьмите **фишку таланта** любого цвета.



«Талант общения» (Т4) даёт 2 любых символа исследований для привлечения специалиста из руки. В этом примере вы бесплатно добавляете карту учёного из руки в научное подразделение, поскольку сложность привлечения уменьшена на 1 благодаря другому учёному в подразделении, 1 синий символ есть на карте космонавта и 2 оставшихся символа исследований даёт ваш талант Т4.

ВАШ ЛИЧНЫЙ ТАЛАНТ

Вы используете выбранный вами талант на протяжении всей партии.



Смотрите в дневнике покорителя космоса: описание талантов.



МОДУЛЬ 6 ПРОЕКТЫ

Состав: 4 карточки проектов

Успешный запуск космического аппарата — это не только великий триумф, но и начало нового этапа работы. Крайне важно извлечь максимум пользы из результатов миссии, чтобы лучше подготовиться к следующей.

Вам предстоит научиться получать наибольшую выгоду от реализуемых проектов.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Вместо привычной подготовки проектов возьмите карточки из базовой игры и из дополнения, опираясь на данные в таблице ниже. Выбирайте проекты случайным образом, следуя правилам базовой игры.

Число игроков	Проекты базовой игры	Проекты из дополнения
	2 проекта	2 проекта
	3 проекта	2 проекта
	3 проекта	3 проекта

ПОДСЧЁТ ОЧКОВ В КОНЦЕ ИГРЫ

Реализация новых проектов осуществляется по правилам базовой игры, однако количество приносимых ими очков развития зависит от их уникальных условий.



Реализовав проект «Зонд-3», в конце игры вы получите по 2 очка развития за каждого специалиста, приносящего 0 очков, в своём корпусе (6 очков в этом примере).



Смотрите в дневнике покорителя космоса: описание новых проектов.



МОДУЛЬ 7 ДИРЕКТИВЫ

Состав: 4 жетона директив

Опытный руководитель умеет сфокусировать усилия команды на выполнении основных задач, быстро добиваясь успеха в нужной области.

Часто для этого требуется личное участие и многие часы сверхурочной работы, но иногда достаточно прозорливого понимания ситуации и чёткой директивы.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Каждый игрок получает 1 жетон директивы.

ОСОБЫЙ ЖЕТОН ИССЛЕДОВАНИЙ

Жетон директивы — это новый жетон исследований. Однако сам по себе жетон директивы не приносит символа исследований. Вместо этого он дублирует другой жетон исследований. Например, скомбинировав жетон директивы и красный жетон исследований, вы получите 2 красных символа исследований.

Также вы можете использовать жетон директивы для других целей просто как обычный жетон исследований — например, для оплаты способности специалиста.



Вы отдаёте следующему игроку жетон директивы и зелёный жетон исследований, набирая тем самым 2 зелёных символа исследований.



Примечание. Хотя в одной партии рекомендуется использовать только 3 модуля, модуль «Директивы» можно добавлять в качестве четвёртого модуля, когда игроки хорошо освоились с дополнением.



Смотрите в дневнике покорителя космоса: пояснения к директивам.

НОВЫЕ ГОРИЗОНТЫ. ПРЕДПОЛЁТНЫЕ ИНСТРУКЦИИ

ВАЖНЫЕ ПРАВИЛА ПОКОРЕНИЯ КОСМОСА

Следующие правила базовой игры приобретают особую важность в партиях с дополнением «Новые горизонты»:

- 1. Способность специалиста, которого вы привлекли в корпус, начинает действовать **с вашего следующего хода**.
- 2. Способность специалиста можно применить только **раз в ход**. Это касается всех специалистов, включая тех, которые позволяют брать карты из колоды или приносят символы исследований.

ОЧЕРЁДНОСТЬ ПРИМЕНЕНИЯ ЭФФЕКТОВ

Когда что-то происходит одновременно (например, в конце вашего хода), очерёдность применения эффектов соответствует порядку подготовки к игре (см. с. 3).

КОЛОДА СПЕЦИАЛИСТОВ ЗАКОНЧИЛАСЬ

В редкой ситуации, когда колода специалистов опустела, не добавляйте новые карты в Центр. Вы также не можете брать карты из колоды, используя игровые эффекты.



Примечание. Если вы играете с модулем «Лидеры» и колода специалистов опустела, берите карты из колоды лидеров.

СПЕЦИАЛИСТЫ 19 И 56

Для лучшего сочетания с модулями дополнения мы рекомендуем увеличить на 1 число жетонов исследований, необходимых для применения способностей специалистов 19 и 56 из базовой игры. Таким образом, для применения способности специалиста 19 вам необходимо отдать 3 жетона (вместо 2), а для способности специалиста 56 — 2 жетона (вместо 1).

НАД ДОПОЛНЕНИЕМ РАБОТАЛИ

Издатель: Crowd Games.

Автор игры: Юрий Журавлёв.

Разработка и продюсирование: Денис Давыдов.

Художественное руководство, иконографика: Надежда Пенкрат.

Графический дизайн: Филипп Шиманец, Надежда Пенкрат.

Главный художник, иллюстрации обложек: Майя Курхули.

Художники: Андрей Липаев, Дмитрий Колесников, Станислав Гордеев, Алексей Пузанков.

Верстальщики: Дарья Коваленко, Дмитрий Минин.

Выпускающий редактор: Денис Давыдов.

Переводчик и редактор: Евгений Самарский.

Редакторы английской версии: Евгений Самарский, Лора Пикенс, Джозел Финч, Рик Уайт, Чед Элкинс.

Корректор: Полина Ли.

Консультант по историческим вопросам: Владислав Чопоров.

Руководители проекта: Максим Истомина и Евгений Масловский.



Лидеры групп тестирования: Александр Казанцев, Алексей Смородин, Андрей Захарченко, Виктория Травина, Денис Уафин, Егор Буховец, Михаил Козлов, Роман Гаффаров, Роман Кацай и Сергей Кавешников.

Дополнение тестировали: Александр Травин, Андрей Базарский, Андрей Шильников, Анна Первина, Арина Евстигнеева, Вера Казанцева, Виктор Раченков, Владимир Кочетков, Данил Азаренко, Демид Евстигнеев, Денис Криволапов, Дина Эттингер, Дмитрий Крикуненков, Евгений Базарский, Евгения Кацай, Зарир Алифов, Игорь Акимов, Ирина Козлова, Ксения Губанова,

Мария Гаращенко, Мария Ермолина, Мария Смородина, Надежда Казанцева, Наталья Олимпиева, Ольга Володина, Павел Котов, Светлана Устинова, Тимофей Казанцев, Яна Катаева и другие участники клуба Moroz Testing Ground.

Раннюю версию дополнения тестировали: Александр Астахов, Алексей Малеев, Анастасия Пашовкина, Андрей Абдрашитов, Андрей Курбатов, Анна Астахова, Владислав Смиренин, Владислав Шатурный, Глеб Белашов, Денис Дука, Иван Петров, Ирина Иванова, Никита Рубинов, Станислав Резванов, Эрес Манчын и Yolf.



© Crowd Games, 2022 г. © Moroz Dev Studio, 2022 г. Все права защищены. Эксклюзивный дистрибьютор на территории РФ – компания Crowd Games. Информация 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.





МОДУЛЬ 1. КОСМИЧЕСКИЕ ДЕРЖАВЫ

СССР



Секция разработки 1

Широкий доступ к кадрам

Возьмите 1 карту специалиста с верха колоды.

Секция разработки 2

На шаг впереди

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

Секция разработки 3

Неограниченные ресурсы

Поместите до 3 своих жетонов исследований рядом с планшетом державы. Когда вы привлекаете специалиста, каждый из этих жетонов приносит неограниченное число символов исследований соответствующего типа.

Секция сотрудничества

Первопроходцы космоса

В конце игры жетоны СССР в этой секции приносят дополнительные очки развития за наборы жетонов других держав.

США



Секция разработки 1

Идеальное планирование

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

Секция разработки 2

Продвинутые технологии

Действие. Привлеките специалиста в корпус, используя такое же количество любых символов исследований вместо изображённых на карте.

Секция разработки 3

Привлечение лучших специалистов

Назовите навыки и открывайте карты с верха колоды специалистов, пока не откроете карту с названным навыком. Возьмите её в руку, а остальные карты поместите под низ колоды.

Секция сотрудничества

Лидирующие позиции

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

ФРАНЦИЯ



Секция разработки 1

Международное сотрудничество

Выберите верхнего специалиста в корпусе другого игрока и примените его способность.

Секция разработки 2

Подготовка персонала

Поместите любое число карт специалистов из руки под низ колоды и возьмите столько же карт с верха колоды, затем возьмите ещё 1 карту.

Секция разработки 3

Требования времени

Действие. Возьмите в руку любую карту специалиста из своего корпуса и бесплатно привлечите специалиста из руки.

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 секции сотрудничества.

ЯПОНИЯ



Секция разработки 1

Интенсивные исследования

Получите 2 любых символа исследований.

Секция разработки 2

Игра по собственным правилам

Как угодно перераспределите жетоны держав в Центре исследований.

Секция разработки 3

Уникальный путь развития

Возьмите 1 случайную карточку проекта из коробки. Игрок слева выбирает сторону. Только вы можете реализовать этот проект. Для этого вам потребуется на 1 любой символ навыка меньше. Этот проект не учитывается в условиях завершения партии.

Секция сотрудничества

Четвёртая космическая держава

В конце игры используйте жетоны Японии из этой секции для составления наборов с жетонами других держав в международной секции. Четверной набор даёт 8 очков развития.

ПОРЯДОК ПОДГОТОВКИ К ИГРЕ



Подробные описания смотрите в дневнике покорителя космоса.