

# КОСМО БЮРО



**ПРАВИЛА ИГРЫ**

# КОСМО Бюро



Автор:  
Андрей Колупаев



Развитие игры и редакция:  
Open Borders Studio



Количество игроков: 1—4  
Возраст: 10+



Время игры:  
60 минут



Консультант Слизенс

*Усаживайтесь поудобнее, капитан! Должен сказать, ваше резюме впечатлило руководство, так что мы готовы предоставить вам более привлекательные условия, чем обычно предлагаем новичкам.*

*Как насчёт собственного космического судна? Настоящий модульный универсальный дальнолёт астрономический, класс I! Это не один из тех безликих корпоративных красно-белых грузовичков, что развозят по старым маршрутам протеиновые батончики «Арес» и астерколу.*

*Подпишите контракт по форме А42 — и готово! Да, конечно, образца ДНК из ваших слёз будет достаточно!*

*Теперь вы можете колесить по галактике, исследовать новые планеты и открывать киоски по продаже средств от паразитов и злых роботов!*

«Космобюро» — это настольная игра об исследовании космоса в очень маленькой Вселенной. Вы станете капитаном инопланетного звездолёта, который отправится в путешествие через червоточины гиперпространства. Ваша цель — заработать как можно больше кредитов и, возможно, получить премию галактических масштабов от Космобюро — микрокосмического торгового агентства, создание которого сто лет назад открыло эпоху межпланетных торговых отношений!

Для этого вам надо будет путешествовать по маленькой Вселенной, чтобы открывать новые планеты, доставлять туда представителей торговых компаний, основывать представительства галактических корпораций и собирать образцы инопланетной продукции.

Возможно, вы заработаете столько, что станете капитаном тысячелетия и ваша фотография будет висеть на стене бара какой-нибудь пыльной планеты. Ну или хотя бы наскребёте на звание работника месяца... Ключ на старт!

# СОСТАВ ИГРЫ



6 жетонов способностей капитанов



4 жетона кабин капитанов

4 планшета космических кораблей



Планшет бюро



20 жетонов офисов (по 5 жетонов каждого из 4 цветов)



Жетон активного игрока



4 двусторонних картонных жетона кредитов игроков (на одной стороне 40+ кредитов, на другой — 80+)



62 жетона торговых агентов (12 стартовых, 16 оранжевых, 13 синих, 10 розовых и 11 инспекторов бюро)



28 жетонов космоса (включая 4 стартовых жетона космоса)



8 жетонов ограничителей склада



4 фишки кредитов игроков (по 1 каждого из 4 цветов)



4 фишки топлива



72 жетона образцов (по 24 каждого из 3 цветов)



4 фишки кораблей игроков (по 1 каждого из 4 цветов)



4 фишки игроков для трека бюро (по 1 каждого из 4 цветов)



Мешочек для жетонов торговых агентов

Правила игры



## Изолента лучше инженера!

Не всё можно починить при помощи инженера, а при помощи изоленты — всё. И её не надо уговаривать!

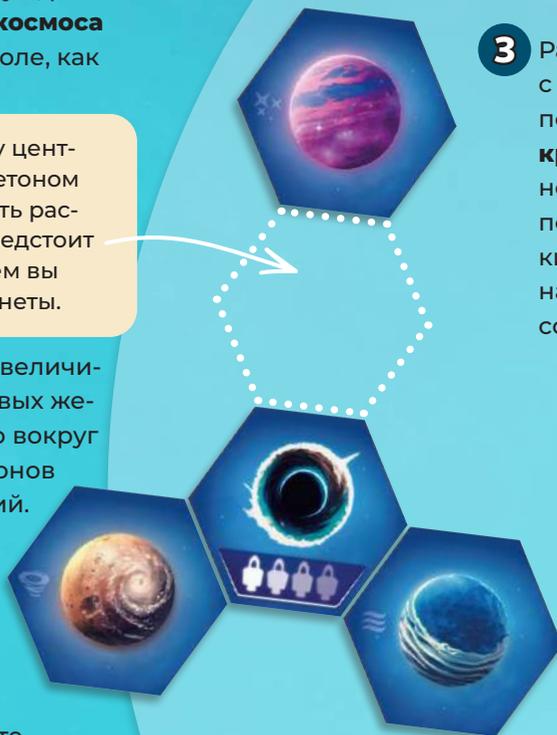
# ОБЩАЯ ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

- 1 Создайте маленькую Вселенную, разместив **4 стартовых жетона космоса с особой рубашкой**  на столе, как указано на рисунке.

**! Обратите внимание:** между центральным жетоном космоса и жетоном с розовой планетой должно быть расстояние в один жетон — вам предстоит исследовать космос, прежде чем вы сможете добраться до этой планеты.

Созданная Вселенная будет увеличиваться за счёт добавления новых жетонов, поэтому оставьте место вокруг изначально выложенных жетонов космоса для будущих открытий.

- 2 Среди остальных жетонов космоса отберите те, что соответствуют числу игроков в партии. Перемешайте отобранные жетоны и создайте **стопку жетонов космоса**. Разместите её рубашкой вверх рядом с уже созданной Вселенной.



- 3 Разместите **планшет бюро** рядом с созданной Вселенной. Рядом поместите двусторонние **жетоны кредитов** игроков (на одной стороне 40+ кредитов, на другой — 80+) по числу участников в партии. Игроки будут брать эти жетоны, когда наберут больше 40 и 80 кредитов соответственно.



2 



При игре вдвоём используйте жетоны без символа количества игроков (12 жетонов).

3 



В партиях **втроем** добавьте к ним жетоны с символом «3+» (всего будет 18 жетонов).

4 



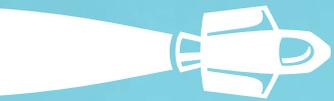
В партиях **вчетвером** используйте все 24 жетона космоса.



## Как устроен планшет бюро



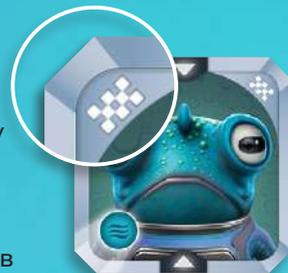
Космобюро — межкорпоративная структура, которая регулирует галактические исследования и открытие новых рынков. Предлагаем вам прямо сейчас прослушать краткую экскурсию о том, как всё устроено в центральном офисе Космобюро!



**4** Сформируйте **общий запас жетонов образцов** (отсортировав образцы по 3 цветам).



**5** Отделите от жетонов торговых агентов **12 стартовых жетонов торговых агентов** (вы можете отличить их по символу ) , они вам понадобятся позднее — при личной подготовке игроков.



Из остальных жетонов торговых агентов создайте **общий запас торговых агентов** — поместите в мешочек эти жетоны в зависимости от количества игроков:

**2**  при игре **вдвоём** добавьте в мешочек **28** случайных торговых агентов;

**3**  при игре **втроём** добавьте в мешочек **38** случайных торговых агентов;

**4**  при игре **вчетвером** сложите в мешочек **50** жетонов торговых агентов.

Уберите лишние жетоны в коробку с игрой — в этой партии они вам не понадобятся.

Поместите **мешочек** рядом с планшетом бюро и перемешайте помещённые в него жетоны торговых агентов.

**6** Вытяните из мешочка 3 жетона торговых агентов и разместите их справа от трека бюро, создав **очередь агентов**, которыми вы сможете пополнить личный запас торговых агентов.



**Трек бюро.**  
Здесь фишки игроков будут двигаться по кабинетам Космобюро.



**Очередь из торговых агентов:** отсюда игроки будут брать жетоны торговых агентов в личный запас.



**Шкала кредитов,**  
где игроки будут отмечать полученные кредиты.

# ЛИЧНАЯ ПОДГОТОВКА ИГРОКОВ



*Забота о судне — первоочередной долг капитана! Помните, что для нас нет ничего более важного, чем груз, эти бесценные маленькие ящички с дорогостоящими и высококачественными товарами жизни экипажа! Поэтому проверка готовности корабля к полёту и заполненности его трюмов — первое дело.*

- 1 Каждый игрок собирает **планшет** своего космического корабля. Для этого положите кабину капитана и остальную часть планшета перед собой и соедините их. Цвет кабины капитана указывает на цвет игрока в партии и определяет, компоненты какого цвета берёт участник.

*В первой партии используйте сторону «00» своего планшета.*



В дальнейших партиях каждый игрок выбирает сторону своего космического корабля. Сторона «00» у всех планшетов кораблей одинаковая. Обратные стороны у всех планшетов кораблей разные.

- 2 Каждый игрок размещает **фишку топлива** на делении «2» шкалы топлива на своём планшете корабля. После этого игрок размещает **2 ограничителя склада**: первый должен закрывать деления с числами 10, 11, 12, второй — с числами 13, 14 и 15.

- 3 Каждый игрок размещает **фишку корабля** своего цвета на центральном жетоне космоса с символом .



- 4 Каждый игрок размещает **5 жетонов офисов** своего цвета в специальном отделении корабля.



- 5 Каждый игрок получает **набор из 3 стартовых жетонов торговых агентов** (розового, синего и оранжевого цветов), отмеченных символом  — это личный запас торговых агентов, уже на старте игры готовых к полёту на вашем космическом корабле. Если в партии менее 4 участников, оставшиеся наборы стартовых жетонов уберите в коробку — в этой партии они вам не понадобятся.



Жетоны торговых агентов кладутся перед игроком — это открытая информация для всех участников партии. Стартовые жетоны торговых агентов у каждого из игроков одинаковые.

**6** Каждый игрок размещает свою **фишку кредитов** на стартовой клетке шкалы кредитов с символом .

**7** Каждый игрок размещает свою **фишку для трека бюро** на начальном кабинете Космобюро.

**8** Активным игроком становится тот, кто недавно читал что-то о космосе. Если такого игрока нет, то выберите активного игрока случайным образом. Активный игрок получает **жетон активного игрока**.



**9** Для игры с асимметрией между участниками вы можете добавить в игру **жетоны способностей капитанов**. Для этого в начале партии игроки получают по 1 жетону способности капитана случайным образом или по договорённости. Этот жетон размещается в кабине капитана в особом месте для жетона способности капитана.

Способности капитанов существенно влияют на характер тактики участников партии. Описание способностей капитанов дано на с. 19.

Остальные жетоны способностей капитанов уберите в коробку с игрой — в этой партии они вам не понадобятся.

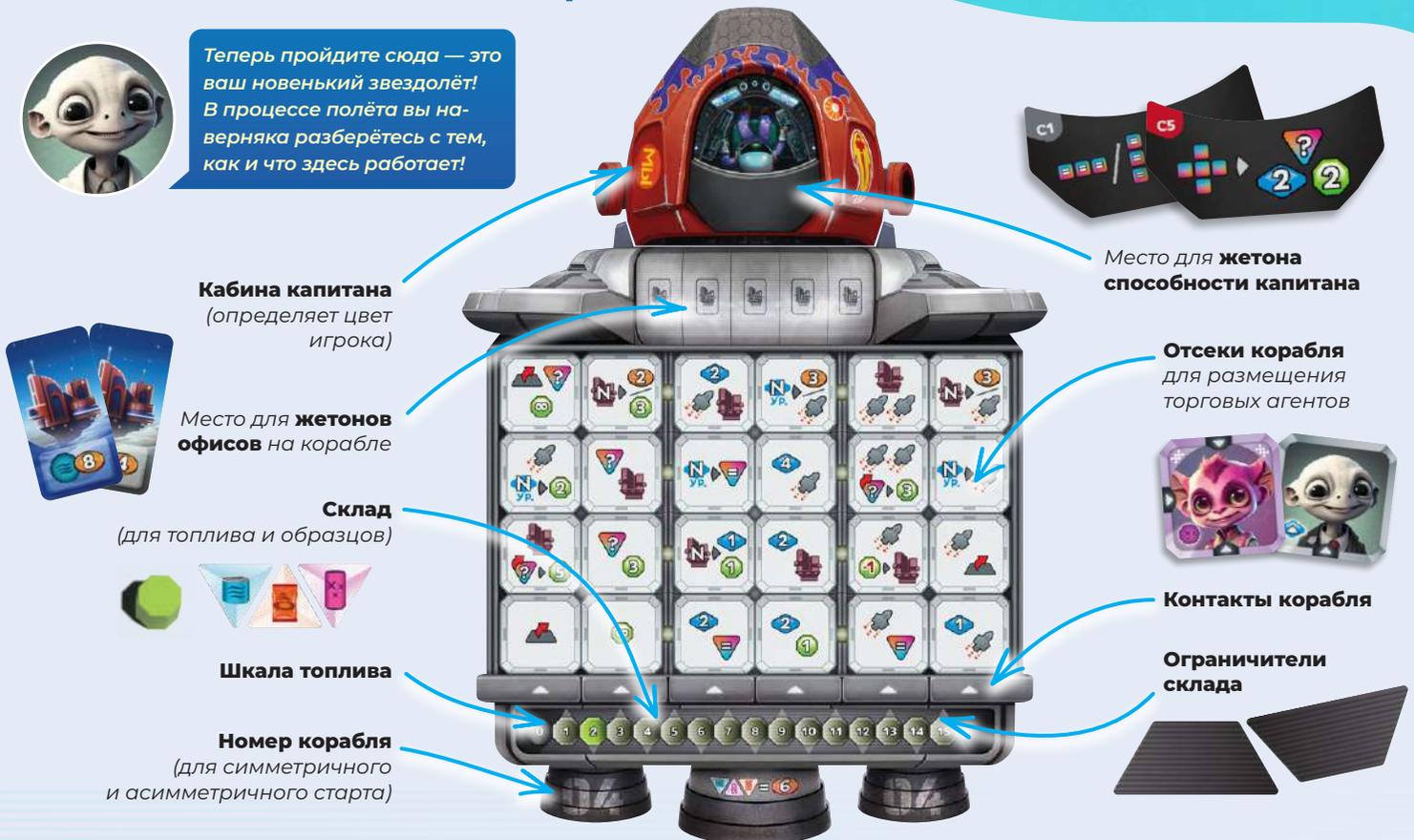
*В первой партии мы рекомендуем играть без жетонов способностей капитанов.*



## Как устроен планшет космического корабля



Теперь пройдите сюда — это ваш новенький звездолёт! В процессе полёта вы наверняка разберётесь с тем, как и что здесь работает!



**Кабина капитана**  
(определяет цвет игрока)

Место для **жетона способности капитана**

Место для **жетонов офисов** на корабле

**Отсеки корабля**  
для размещения торговых агентов

**Склад**  
(для топлива и образцов)



**Контакты корабля**

**Шкала топлива**

**Ограничители склада**

**Номер корабля**  
(для симметричного и асимметричного старта)

# ХОД ИГРЫ



Начиная с активного игрока и далее по часовой стрелке участники делают по 1 ходу. В свой ход игрок помещает 1 жетон торгового агента из личного запаса в один из отсеков своего корабля и выполняет действия этого отсека.

В конце каждого хода игрок берёт 1 жетон торгового агента из очереди агентов на посадку и помещает его в личный запас. После этого игрок пополняет очередь торговых агентов новым случайным жетоном из мешочка и передаёт жетон активного игрока участнику слева.

Если пополнить очередь ничем (в мешочке не осталось жетонов), игра подходит к концу: все участники делают ещё по одному ходу, используя один из жетонов торговых агентов в личном запасе, и переходят к подсчёту кредитов.



**Ход игрока** делится на три последовательных фазы:

- ◆ 1. Фаза размещения агента.
- ◆ 2. Фаза выполнения действий.
- ◆ 3. Фаза пополнения запаса.

## 1. Фаза размещения агента

В этой фазе игрок размещает в пустой отсек корабля любой жетон торгового агента из личного запаса. Размещённый жетон должен примыкать своим контактом к контакту корабля или к контакту ранее размещённого на корабле жетона торгового агента. Жетон размещается лицевой стороной (с изображением агента) вверх.

Жетоны торговых агентов бывают с 2 и 3 контактами, а также существует особый тип торгового агента — инспектор бюро, который на лицевой стороне имеет всего 1 контакт, а на обороте целых 4.



При размещении жетона игрок не обязан продлевать все возможные контакты — достаточно хотя бы одного соединения с другим жетоном или контактом корабля. Таким образом, могут возникнуть ситуации, когда любой из контактов жетона может упираться в край корабля или в край другого жетона без контакта.

Игрок может поворачивать жетон торгового агента любым удобным ему способом, ведь в невесомости понятия верха и низа относительно.

*Космические полёты на корпоративных кораблях — это вам не бардак индивидуальной космонавтики, тут важно следовать инструкциям. Ваш персональный менеджер по разработке доступных алгоритмов уже подготовил список всего из 149 597 870 700 пунктов. Записывайте!...*

*И, наконец, самые важные 3 пункта: разместите торгового агента, доверьте ему нажимать в отсеке несколько кнопок — пусть посмотрит на их эффекты — и получите нового агента в камере телепортатора.*

*Re:Re:Re:Re:Re:Re:Re:Re Срочно! Проблемы с размещением!*

*Настоящим уведомляем, что Отдел разнообразия назначил проверку вашего судна в связи с тревожащими сообщениями, что вы не предоставляете временным членам экипажа (далее — ВЧЭ) достаточных возможностей для установления новых социальных контактов. Это плохо отражается на корпоративном имидже, поэтому мы, заботясь исключительно о благополучии ВЧЭ, направили на ваш корабль офицера-репрезентатора.*

*В силу высокой занятости специалистов по контактам ваше судно 4,132E13-е в очереди. Ожидайте прибытия в течение следующих 10^6 галактических лет.*



**Совет разработчика.** Помещая в отсек жетон торгового агента, не забывайте о том, что в дальнейшем вам понадобится контакт для размещения следующего жетона.

Старайтесь не слишком часто упирать контакты в стену корабля — это может привести к образованию тупиков и невозможности сделать оптимальный ход. Обратите внимание, что действия верхних отсеков планшета значительно сильнее нижних, поэтому для успешной игры старайтесь как можно быстрее дойти до верха корабля.

## 2. Фаза выполнения действий

В этой фазе игрок выполняет действия, указанные на отсеке, в который он поместил жетон торгового агента.

**!** Вы можете выполнить действия отсека, только если разместили там жетон торгового агента. Таким образом, каждый отсек корабля может быть задействован игроком лишь раз за игру.

Если действий несколько, игрок может выполнить их в любом порядке. Игрок может отказаться от выполнения любых действий отсека.

Выполняя действия отсека, вы должны полностью выполнить текущее действие, прежде чем переходить к следующему. Исключение составляют особые действия — см. с 12.

### ◆ Действия отсеков

**2** **Получить топливо.** Игрок передвигает свою фишку топлива на указанное число делений по шкале топлива на своём планшете. Если фишку двигать некуда, лишнее топливо сгорает. Ограничением для движения фишки топлива является жетон ограничителя склада или жетон образца. Действие с символом  позволяет игроку сдвинуть фишку топлива на крайнее правое свободное деление шкалы топлива, таким образом заправив топливный бак полностью, насколько это возможно.



**ПРИМЕР** У игрока нет топлива, и он выполняет действие : так как на складе есть один ограничитель и 1 образец, он сдвигает фишку топлива на крайнее правое доступное деление шкалы — и теперь у него 11 топлива.

**Получить образец с планеты или мегамолла.** Для выполнения этого действия фишка корабля игрока должна находиться на жетоне космоса с планетой или мегамоллом. В игре есть планеты синего, оранжевого и розового цветов (они соответствуют цветам торговых агентов и образцов), а также на некоторых жетонах космоса вы увидите мегамоллы — торговые гиганты маленькой Вселенной. И на планетах, и на мегамоллах игроки могут получить образцы.



Выполняя действие «Получить образец с планеты или мегамолла», игрок берёт образец, совпадающий с цветом планеты, где находится его фишка корабля. Если корабль находится на жетоне с мегамоллом, игрок может взять образец любого цвета. Если корабль находится на жетоне с двумя объектами (планетой и мегамоллом), игрок может взять образец любого цвета (так как мегамолл позволяет взять любой образец).

Если фишка корабля игрока не находится на жетоне с планетой или мегамоллом (например, фишка корабля находится на стартовом жетоне с червоточиной), то получить образец нельзя.

Полученный образец игрок помещает **в крайнюю правую свободную ячейку склада**. Жетон образца никаким образом не может оказаться левее фишки топлива, ведь всё, что левее этой фишки, заполнено на складе горючим для ваших полётов. Если все ячейки склада заняты, игрок может потерять 1 топливо, сдвинув фишку топлива по шкале топлива на одно деление влево, чтобы разместить образец.



**ПРИМЕР** У игрока 9 топлива, и он получает розовый образец. Ему некуда его размещать, и он теряет 1 топливо, чтобы поместить образец в самую правую свободную ячейку склада.

**!** Игрок может отказаться от получения образца, однако игрок не может сбросить уже размещённый на складе образец, чтобы освободить место для топлива или другого образца, так как все размещённые на корабле товары сразу же вносятся в реестр зарегистрированных образцов Космобиюро.

*Капитан, наше бюро твёрдо стоит на принципах понимания разнообразия и уникальности и уважения особого пути каждой планеты. Но Вселенная бесконечна, а ценные товары в ней — нет. Если на одной пустынной планете песчаный лосось наметит песчаной икры, значит, на другой песчаной планете эту икру купят за огромные деньги, чтобы сварить кофе, продлевающий жизнь. Вот почему так важно собирать образцы потенциальных хитов продаж на каждой посещённой вами планете — чтобы торговые агенты за время пребывания на вашем корабле могли лучше познакомиться с товарами, которые им, возможно, предстоит продавать!*



**Получить любой образец.** Игрок получает образец любого цвета и размещает его в ячейке склада по правилам выше.

**Увеличить ёмкость склада.** Игрок снимает крайний левый жетон ограничителя со своего склада и убирает его в коробку. Если игрок в предыдущие ходы уже снял оба ограничителя склада со своего планшета, он не выполняет это действие (это не мешает ему выполнять другие действия отсека, если они есть).

**!** Когда вы увеличиваете ёмкость склада, вы обязаны переместить все имеющиеся у вас образцы на крайние правые ячейки доступного вам склада. Это выгодно вам самим — таким образом ваш корабль сможет вместить больше топлива!



**ПРИМЕР** Игрок выполняет действие отсека «Увеличить ёмкость склада». Он убирает крайний левый ограничитель склада и перемещает имеющийся у него образец оранжевого цвета на крайнюю правую доступную ячейку.

**Разместить офис.** Для выполнения этого действия фишка корабля игрока должна находиться на жетоне с планетой, **на которой ещё нет офиса**. Игрок размещает жетон офиса, подходящего по символу, на соответствующую планету (на мегамоллах офисы размещать нельзя).

Изначально у игрока на планшете корабля есть 5 офисов. Два из них (с особым символом на жетоне) могут быть размещены на любых планетах, остальные — на синей, оранжевой и розовой планетах соответственно. Если на корабле игрока не осталось подходящих офисов для текущей планеты, он не может разместить на ней офис.

Разместив офис на планете, получите столько кредитов, сколько указано на выложенном жетоне.



**ПРИМЕР** **Жёлтый игрок** размещает офис с символом на розовой планете и получает 8 кредитов. Вместо этого игрок мог бы разместить на этой планете офис с особым символом — но такой офис принёс бы всего 4 кредита (вместо 8 кредитов за офис с ). После того как игрок разместил офис на этой планете, больше на этом жетоне космоса размещать офисы нельзя.



**2** **Передвинуть фишку по треку бюро.** Игрок двигает фишку своего цвета на указанное число кабинетов по треку бюро.

Если фишка игрока остановилась в кабинете бюро с изображением бонуса или прошла его, игрок немедленно получает этот бонус бюро. Игрок может отказаться от получения бонуса бюро. Символ / означает, что игрок может выбрать один из двух указанных бонусов.

**!** Трек бюро бесконечный. При достижении 4-го уровня игрок может передвигаться по кабинетам завершающей части трека сколько угодно раз, получая бонусы бюро по обычным правилам.

**Если игрок входит в кабинет бюро с номером уровня и у него на корабле есть жетон инспектора бюро,** то этот жетон



переворачивается и игрок немедленно получает 2 кредита, указанные на обратной стороне жетона агента, а также новые контакты для размещения новых жетонов торговых агентов на корабле. Жетон переворачивается и при возвращении в кабинет с 4-м уровнем. При достижении кабинета с уровнем игрок может перевернуть лишь одного инспектора бюро на своём планшете на свой выбор.

В отличие от остальных торговых агентов, инспектор бюро не высаживается на планете: ему намного милее копаться в документации отсеков, и он остаётся на корабле. Каждый жетон инспектора бюро можно перевернуть только единожды за игру.



**ПРИМЕР** **Чёрный игрок** выполняет действие отсека «Передвинуть фишку по треку бюро» **1**. В начале этого действия он уже находится в кабинете 4-го уровня бюро. Он перемещается на 4 кабинета по стрелкам, получая попутно все бонусы бюро, и возвращается в кабинет с 4-м уровнем **2**. Так как игрок вошёл в кабинет с уровнем, он может перевернуть жетон инспектора бюро **3**. **Чёрный игрок** переворачивает жетон инспектора бюро, получая за это 2 кредита, и теперь у него появляются новые контакты для размещения следующих агентов **4**.

 **Отправиться в полёт.** Отправляясь в полёт, игрок перемещает фишку корабля по маленькой Вселенной. Игрок может продолжать полёт, пока хочет и может.

**Для перемещения через границу между соседними жетонами космоса** необходимо потратить 1 топливо.

 Трата топлива, перемещайте фишку топлива на X делений влево. X равен количеству топлива, которое вы должны потратить при перелёте. Например, если у вас 5 топлива, а вам нужно потратить 2, то вы перемещаете фишку топлива на 2 деления влево, после чего у вас останется только 3 топлива для дальнейших действий.



**Для перемещения между двумя открытыми жетонами космоса, на которых есть червоточина,** топливо тратить не нужно (неважно, какое расстояние между этими жетонами).

Отправляясь в полёт, игрок не может остаться на том же жетоне космоса, но может улететь с него и вернуться обратно в пределах одного полёта. Если игрок так и не улетает с жетона, действие «Отправиться в полёт» не считается выполненным.

Отправляясь в полёт, вместо перемещения на уже открытый жетон космоса игрок может переместить корабль **в неисследованное место космоса** — соседнее от жетона космоса, где он сейчас находится. В этом случае игрок сначала должен потратить 1 топливо за пересечение границы, а потом 2 топлива за открытие нового жетона космоса (всего 3 топлива). Затем игрок берёт верхний жетон космоса из стопки в общем запасе и размещает его на место, куда полетел его корабль (фишка корабля игрока ставится поверх жетона).

Далее игрок немедленно получает бонус открытия, указанный в нижней части только что открытого жетона космоса. **Все символы бонусов открытия, которые могут попасться на жетонах, описаны на последней странице правил.** В редком случае, когда игрок не может получить какую-то часть бонуса, она сгорает. Игрок может отказаться от получения любых бонусов. Если на размещённом жетоне несколько бонусов открытия, игрок сам выбирает, в каком порядке их получить.

Получая в качестве бонуса открытия движение по треку бюро, вы получаете все бонусы этого движения по обычным правилам (см. с. 10).

**Игрок не обязан завершать полёт на только что открытом жетоне космоса — он при желании может продолжать полёт, пока у него есть такая возможность.** Если на только что открытом жетоне космоса есть червоточина, игрок сразу же может использовать её для последующего перелёта.



**ПРИМЕР** Выполняя действие «Отправиться в полёт», первым делом **Жёлтый игрок** перелетает на открытый соседний жетон космоса с червоточинкой и тратит 1 топливо для перелёта (так как пересекает границу между соседними жетонами) **1**.

После этого **Жёлтый игрок** перелетает с жетона с червоточинкой на открытый жетон космоса с червоточинкой и не тратит топливо для перелёта **2**.



**ПРИМЕР** **Жёлтый игрок** хочет открыть новый жетон космоса. Для этого он тратит 1 топливо за пересечение границы **1**, а потом 2 топлива за открытие нового жетона **2**. После перелёта на новый жетон космоса игрок получает бонусы открытия (любой образец и 2 шага по треку бюро) в любом порядке **3**. После получения бонусов игрок решает продолжить полёт и улетает на розовую планету, заплатив 1 топливо за пересечение границы **4**, после чего завершает полёт.



Если игрок решил завершить полёт, остановившись на одном из жетонов космоса, он может высадить одного из своих торговых агентов, находящихся в любом из отсеков корабля. Для этого фишка корабля игрока должна находиться на планете цвета высаживаемого торгового агента: например, оранжевого торгового агента можно посадить только на оранжевую планету. На мегамоллах, в червоточинах и в открытом космосе торговых агентов высаживать нельзя. Также нельзя посадить на планету инспектора бюро.

Высаживая торгового агента на планету, игрок переворачивает жетон этого агента на своём корабле, сохраняя расположение контактов на жетоне, и получает 2 кредита, передвигая фишку своего цвета по шкале кредитов. Кроме того, в этот момент игрок получает по 1 кредиту за каждый образец такого же цвета на своём складе, что и высаженный торговый агент. Каждый жетон торгового агента может быть перевернут один раз за игру (и только в этот момент он приносит кредиты).



**ПРИМЕР** Жёлтый игрок отправился в полёт и остановился на жетоне с оранжевой планетой 1. Он решает завершить полёт на этом жетоне и посадить на оранжевую планету оранжевого торгового агента, который находится у него на корабле. Для этого он переворачивает жетон с этим торговым агентом 2. Затем игрок получает 2 кредита за высадку агента и по 1 кредиту за каждый оранжевый образец на его складе (то есть всего 4 кредита) 3.



Если игрок совершает несколько полётов (например, выполняя действия отсека на рис. слева), то он может посадить по 1 торговому агенту на подходящую планету в конце каждого полёта по общим правилам.

## ◆ Действия с оплатой

Для выполнения некоторых действий отсеков требуется оплата в виде топлива или образца. Если игрок не может оплатить действие, то он обязан отказаться от выполнения этого действия. Игрок может разместить агента в отсек, даже если он не может оплатить какое-либо действие этого отсека.

- потратить 1 топливо, чтобы разово выполнить действие после стрелки.
- сбросить любой образец, чтобы разово выполнить действие после стрелки.

Во время одного хода игрока несколько торговых агентов не могут быть высажены на одну и ту же планету (даже если игрок совершает несколько полётов). Однако в последующие ходы игроки снова могут высаживать торговых агентов на тех же планетах.



**ПРИМЕР** Игрок может сбросить образец, чтобы получить 5 топлива.



**ПРИМЕР** У игрока нет топлива, чтобы оплатить размещение офиса, поэтому он не может выполнить это действие отсека.

## ◆ Особые действия

Некоторые действия отсеков можно выполнить несколько раз — это **особые действия**, количество выполнений которых зависит от вашего уровня бюро или от числа размещённых офисов.

**Первый вид особых действий** зависит от того, какого уровня бюро достиг игрок. Изначально уровень бюро каждого игрока равен нулю, но в течение партии участники двигают свои фишки по треку бюро и могут достичь максимум 4-го уровня.

Если в процессе выполнения такого особого действия ваш уровень бюро стал выше — у вас появляется возможность выполнить действия дополнительно столько раз, на сколько стал выше уровень бюро.



**ПРИМЕР** Если фишка игрока на треке бюро прошла кабинет 3-го уровня, но не достигла 4-го уровня, значит, игрок сможет выполнить 3 действия «Отправиться в полёт».

**Второй вид особых действий** зависит от того, сколько офисов выставил игрок на планетах.



**ПРИМЕР** Если у игрока выставлено 2 офиса на планетах, он может дважды получить по 1 кредиту, продвинув свою фишку по шкале кредитов на 2.

**Если в особых действиях есть символ**, игрок может выбирать любой из вариантов действия за каждый свой выставленный офис или уровень бюро.



**ПРИМЕР** Если уровень бюро игрока равен 2, он может либо дважды получить по 2 топлива, либо дважды выполнить действие «Отправиться в полёт», либо один раз получить два топлива и один раз отправиться в полёт.

Если рядом с особым действием в отсеке корабля есть другие действия, игрок **может** прервать выполнение этого действия для выполнения следующего, чтобы вернуться к нему позже.



**ПРИМЕР** У игрока выставлено 2 офиса на планетах. Он может сначала получить 2 топлива, заполнив до конца ячейки своего склада **1**, потом отправиться в полёт (и потратить сколько-то топлива, чтобы освободить ячейки склада) **2**, а после завершения полёта снова получить 2 топлива **3**.



### 3. Фаза пополнения запаса

В этой фазе игрок выбирает одного торгового агента из очереди на посадку и добавляет его в свой личный запас.

Если при выборе агента в очереди на посадку находится 3 жетона торговых агентов одного типа, то выбирающий агента игрок перед пополнением личного запаса может поместить в мешочек все жетоны торговых агентов с планшета бюро и выложить новую очередь из жетонов. Если и в этом случае в очереди снова оказались 3 жетона одного типа, игрок берёт в личный запас одного из них.

*Re!#:Re%\*.R!e: Проблемы с пополнением экипажа после посещения карантинной планеты!*

*Капитан, мы установили на ваш корабль новейший телепортатор серии 85—91. Теперь у вас есть бесперебойная связь с головным офисом, так что каждый день мы будем присылать нового торгового агента. Все корпоративные сотрудники, получившие лицензию Космобюро, имеют не только чёрный пояс по бойкой торговле, но и навыки обслуживания космических кораблей. Используйте их с умом!*



**Совет разработчика.** Чтобы получить больше возможных соединений с разными отсеками на корабле, выбирайте жетоны с 3 контактами (розовые) и жетоны инспекторов бюро (которые при получении уровня в бюро перевернутся и станут жетонами с 4 контактами).

Затем игрок пополняет очередь торговых агентов новым жетоном из мешочка и передаёт жетон активного игрока участнику слева.

**Если в мешочке нет жетонов**, игроков ждёт последний ход. После него переходите к правилам конца игры и определения победителя (см. с. 17).

**!** Делая последний ход, игроки не пополняют очередь торговых агентов на планшете бюро (но передают жетон активного игрока, как обычно).



# ПОДРОБНЫЙ ПРИМЕР ХОДА ИГРОКА



**ПРИМЕР** Жёлтый игрок помещает жетон инспектора бюро в отсек корабля, подсоединяя контакт к предыдущему жетону 1. В отсеке три действия — два действия «Отправиться в полёт» и одно особое действие «Получить топливо».



Жёлтый игрок первым делом решает подзаправиться: для этого он проверяет свой уровень на треке бюро (сейчас он равен 3, а значит, особое действие игрок может использовать трижды) 2 и впервые использует действие «Получить топливо», добавляя на шкале топлива 2 топлива 3.



Баки полны топлива — самое время отправиться в полёт! Игрок использует действие «Отправиться в полёт» 4 и решает исследовать космос! Он тратит 1 топливо за пересечение границы и 2 топлива за открытие нового жетона космоса (то есть всего 3 топлива) 5.



Так как игрок открыл новый жетон, он получает бонус открытия — на этом жетоне это возможность получить 2 любых образца 6.

Игрок решает добавить 2 розовых образца на склад 7.



Топливо ещё есть — можно продолжить действие первого полёта, и игрок решает снова исследовать космос! Он снова тратит 1 топливо за пересечение границы и 2 топлива за открытие нового жетона космоса **8** (всего 3 топлива — теперь у игрока остаётся лишь 3 топлива). Что же ждёт его на новом жетоне космоса **9**?



Это жетон с планетой и мегамоллом, бонус открытия которого — 3 кредита **10**. **Жёлтый игрок** двигает фишку своего цвета по шкале кредитов, достигая 20 кредитов **11**!

Топливо на исходе — игрок решает завершить своё первое действие полёта и высадить на оранжевой планете оранжевого торгового агента (такой как раз есть у него на корабле) **12**. Он переворачивает жетон с торговым агентом и получает 2 кредита и ещё по 1 кредиту за каждый образец оранжевого цвета на своём складе (у игрока 3 таких образца), то есть всего 5 кредитов **13**. И вот на шкале уже 25 кредитов **14**!



**Жёлтый игрок** не израсходовал все особые действия «Получить топливо», выполнив его лишь единожды. Так как его уровень бюро всё ещё 3 **15**, он использует оставшиеся два действия и получает 4 топлива **16**.



Бак опять полон горючего — время использовать второе действие полёта **17**!

**Жёлтый игрок** решает исследовать космос: он платит 1 топливо за пересечение границы жетона и ещё 2 за открытие нового жетона (всего 3 топлива) **18**.



Что день грядущий готовит **Жёлтому игроку**? Узнаем с новым открытым жетоном!



На новом жетоне игрока ждёт приятный сюрприз: он получает третий розовый образец на склад и может передвинуть свою фишку на треке бюро на 1 кабинет вперёд **19**. Какая удача — теперь уровень бюро **Жёлтого игрока** равен 4 **20**!



19



19

20

Так как игрок дошёл до кабинета с уровнем, он переворачивает жетон своего инспектора бюро на корабле **21** и получает дополнительные контакты для соединения жетонов и 2 кредита **22**.



21

22

23

22



25



24

Топливо стоит оставить для новых исследований, и **Жёлтый игрок** решает закончить второй полёт и высадить розового торгового агента **23** на розовую планету, на которой он как раз сейчас находится. Он переворачивает жетон с розовым торговым агентом и получает 2 кредита и ещё по 1 кредиту за каждый образец розового цвета на своём складе (у игрока 3 таких образца), то есть всего 5 кредитов **24**. И вот на шкале уже 32 кредита **25**!



25

25

Казалось бы, что ещё можно сделать? Но **Жёлтый игрок** помнит, что теперь его уровень бюро — 4 **26**, а он использовал особое действие «Получить топливо» всего 3 раза, а значит, время подзаправиться ещё разок: игрок получает ещё 2 топлива **27**. Мелочь, а приятно — начинать свой следующий ход с полным баком!



27



26



30

Завершая свой ход, игрок выбирает нового торгового агента из очереди на планшете бюро — он берёт инспектора бюро **28** — и пополняет очередь новым торговым агентом из мешочка **29**. После этого он завершает свой ход и передаёт жетон активного игрока участнику слева **30**.

28

29

# КОНЕЦ ИГРЫ И ОПРЕДЕЛЕНИЕ ПОБЕДИТЕЛЯ



Если вы должны пополнить очередь агентов на посадку, но не можете этого сделать (в мешочке закончились жетоны), каждый игрок делает по последнему ходу по обычным правилам (не пополняя больше очередь), после чего участники переходят к подсчёту кредитов.

Таким образом, при игре вдвоём каждый сделает по 14 ходов, а в партиях на троих и четверых — по 13.



**Совет разработчика.** Если вы забывали в каких-то ходах добирать агентов, число совершённых ходов можно проверить по количеству жетонов агентов, выложенных в отсеки вашего корабля.

**При подсчёте очков в конце партии** игроки добавляют к уже набранным кредитам на планшете бюро кредиты за наборы из образцов трёх цветов:



— каждый такой набор приносит по 6 кредитов.



**ПРИМЕР** Жёлтый игрок набрал к концу последнего раунда 54 кредита. К этому значению он добавляет 6 кредитов за набор из 3 образцов разного цвета у него на складе. Таким образом, игрок набирает 60 кредитов в этой партии.

Тот, кто набрал больше всего кредитов, становится самым уважаемым капитаном Космобюро! При равенстве побеждает игрок, у которого осталось больше топлива. Если и здесь ничья, то оба претендента на победу получают звание лучшего капитана Космобюро!

*Добро пожаловать на базу, кэп! Гляньте только, как вы загорели в горячих лучах нашего Абсолютно Безопасного Холодно-термоядерного Двигателя!*

*Вы, конечно, мечтаете посетить лучшие спа для суровых космических волков и отдохнуть, наслаждаясь массажем щупальцев юпитерианских многоногов...*

*Но сначала надо утрясти все формальности, а уже потом мы подскажем, на каком из 106 уровней корпоративного небоскрёба удовольствий вы сможете отдохнуть. Впрочем, последние 100 этажей всё равно предназначены только для сотрудников бюро и офисного менеджмента корпораций.*



*В общем, не позднее завтрашнего утра ждём от вас финансовый отчёт об успехах вашего путешествия!*

**ЛУЧШИЕ НАБОРЫ  
ДЛЯ ВЫЖИВАНИЯ  
на недружественных планетах  
ВО ВСЕЙ ГАЛАКТИКЕ**



**УЛЬТРАЗВУКОВЫЕ  
СВИСТКИ,**  
отпугивающие  
левиафанов!



**СУПЕРЛАЗЕРНЫЕ  
РЕЗАКИ**  
для разборки старых судов,  
попавшихся вам на пути!



**ГИПЕРВОЛНОВЫЕ  
ПЕРЕДАТЧИКИ,**  
доставляющие важные  
доставления в 30 раз быстрее  
скорости света!

*\*не действуют на глухих особей любых видов.*

# ОДИНОЧНЫЙ РЕЖИМ



В одиночном режиме вы боретесь за право получить как можно более значимый ранг в маленькой Вселенной.

## ◆ Подготовка к одиночному режиму

Создайте маленькую Вселенную, разместив в центре стола **стартовый жетон космоса с червоточинной** и **стартовый жетон с розовой планетой** (стартовые жетоны космоса можно отличить по символу ) , как указано на рисунке справа. Стартовые жетоны космоса с оранжевой и синей планетой в одиночном режиме вам не понадобятся — уберите их в коробку.

Сформируйте **стопку из жетонов космоса** без символа количества игроков (12 жетонов, как при игре вдвоём) и разместите рубашкой вверх неподалёку от стартовых жетонов.

Возьмите **набор из трёх стартовых агентов** (с символом ) — розового, синего и оранжевого. Затем уберите все лишние жетоны стартовых торговых агентов в коробку — в этой партии они вам не понадобятся.

Создайте **запас из 16 случайных жетонов торговых агентов**. Поместите эти жетоны в мешочек и перемешайте. Вытащите 3 жетона торговых агентов из мешка и создайте очередь из торговых агентов на планшете бюро.

Затем проведите личную подготовку к игре по обычным правилам (см. с. 6).

## ◆ Ход игры

Совершайте последовательные ходы один за другим по обычным правилам, пока не сделаете 14 ходов (то есть пока не разместите 14 торговых агентов в отсеки корабля и не закончите выполнять действия отсеков). После этого переходите к подсчёту кредитов.

## ◆ Конец игры и подсчёт кредитов

Вы получаете соответствующий ранг в бюро в зависимости от набранного количества кредитов.

Ранг	Количество кредитов (игра без способности капитана)	Количество кредитов (игра со способностью капитана)
Стажёр	менее 50	менее 65
Работник месяца	50—69	75—84
Бывалый капитан	70—79	85—94
Координатор бюро	80—89	95—104
Вице-президент	90—99	105—114
Капитан тысячелетия	100 и более	115 и более



**! Обратите внимание:** между центральным жетоном космоса и жетоном с розовой планетой должно быть расстояние в два жетона — вам предстоит исследовать космос, прежде чем вы сможете добраться до этой планеты.

**РАБОТНИК МЕСЯЦА**

**МИКРОКРЕДИТЫ!**  
1 ПРОЦЕНТ В СВЕТОВОЙ ГОД\*\*\*\*

## Способности капитанов



Капитан, как вы знаете, наш Отдел нечеловеческих ресурсов постоянно ищет пути повышения вашей успешной успешности и раскрытия потенциала личного роста! Поэтому в целях вашего выхода из зоны комфорта и обретения полной свободы мы подготовили для вас краткую (всего на 3508 ТБ!) инструкцию. Она называется «Как соблюдать все корпоративные регламенты и при этом летать, как будто ты в космосе».

Хотя постояйте-ка, кажется, это для клерков. А! Вот же ваша инструкция — «Как максимально раскрыть собственную индивидуальность, не нарушая корпоративных стандартов (секреты успеха Дайлера Тёртона)». Жаль, что дополнительных кредитов на этом вы всё равно не заработаете.

Правила подготовки игры с жетонами способностей капитанов см. на с. 7, п. 9.

**!** Обратите внимание: 2 из 6 способностей капитанов в базовой игре более сложные в использовании, чем остальные — номера таких жетонов отмечены красным цветом.

**Все способности капитана используются до выполнения действия отсека** (то есть сразу после размещения жетона торгового агента в отсек). Игроки **не обязаны применять способность капитана** либо **могут получить бонус способности лишь частично**.

Некоторые способности капитанов связаны с понятиями ряда и столбца корабля. Каждый корабль состоит из 6 столбцов — вертикальных линий отсеков — и из 4 рядов — горизонтальных линий отсеков.

Некоторые способности капитанов связаны с цветом жетонов торговых агентов. В этом случае инспекторы бюро (единственные торговые агенты, которые не высаживаются на планете, а остаются на корабле) тоже считаются жетонами одного цвета (серыми).

Ниже даны подробные пояснения к каждой способности капитана и примеры их использования.



Столбцы корабля обозначены **бирюзовым** цветом, а ряды — **жёлтым**.



## Способность капитана

## Пояснение

### C1

Всякий раз, когда вы впервые создаёте в столбце или в ряду непрерывную линию минимум из 3 жетонов торговых агентов одного цвета, получаете .



- ◆ Перевернутые жетоны торговых агентов (высаженные на планету торговые агенты и перевернутые инспекторы бюро) тоже считаются частью ряда или столбца.
- ◆ Жетоны торговых агентов в одном ряду и/или столбце необязательно должны примыкать контактами друг к другу.
- ◆ Каждый столбец и ряд корабля можно использовать для получения бонуса лишь раз за партию.
- ◆ Если вы одновременно создали и ряд, и столбец, можете применить способность дважды.



**ПРИМЕР** Игрок размещает оранжевый жетон торгового агента и таким образом впервые создаёт линии в первом ряду и втором слева столбце минимум из 3 оранжевых жетонов торговых агентов. Теперь игрок может получить бонус  дважды.

### C2

Всякий раз, когда вы размещаете жетон торгового агента в крайнем правом или крайнем левом столбце корабля, получаете .



- ◆ Эта способность капитана может быть использована не больше 8 раз за игру, так как в сумме в крайнем правом и крайнем левом столбцах корабля всего 8 отсеков.



**ПРИМЕР** Игрок размещает жетон торгового агента в отсеке крайнего правого столбца корабля и получает .

### С3

Всякий раз, когда вы создаёте на корабле квадрат из жетонов торговых агентов, получаете

1 и 1.



- ♦ Жетоны созданного квадрата могут быть не соединены друг с другом.
- ♦ Часть одного квадрата из жетонов торговых агентов может быть частью других.
- ♦ Перевернутые жетоны торговых агентов (высаженные на планеты или перевернутые жетоны инспекторов бюро) тоже считаются частью квадрата.
- ♦ Если игрок, размещая новый жетон торгового агента, создаёт несколько квадратов, он может получить бонус способности капитана несколько раз.



**ПРИМЕР** Игрок размещает оранжевого торгового агента и создаёт таким образом сразу 2 квадрата на корабле. Теперь игрок может получить бонус (1 и 1) дважды.

### С4

Всякий раз, когда вы размещаете жетон торгового агента по соседству с **максимум 1** жетоном торгового агента, получаете 1.



- ♦ Для использования этой способности неважно, соединены ли жетоны торговых агентов между собой.
- ♦ Жетонами, размещёнными по соседству, считаются жетоны, находящиеся рядом друг с другом по вертикали и горизонтали (не по диагонали).
- ♦ Неважно, есть ли среди жетонов по соседству перевернутые — способность всё равно срабатывает.
- ♦ Эта способность капитана приносит бонусы и в том случае, если рядом с размещённым торговым агентом нет других жетонов (включая ситуацию с размещением первого торгового агента на корабле в начале игры).



**ПРИМЕР** Игрок первым ходом 1 помещает жетон с оранжевым торговым агентом и может получить бонус 1, так как по соседству с этим торговым агентом нет других жетонов.

Вторым ходом 2 игрок помещает жетон с синим торговым агентом и может также получить бонус, потому что в момент размещения по соседству с синим торговым агентом находится только 1 жетон.

Третьим ходом 3 игрок размещает жетон с розовым торговым агентом и также может получить бонус, потому что по соседству находится лишь 1 жетон торгового агента (синий).

Четвёртым ходом 4 игрок размещает жетон с инспектором бюро и не получает бонус, потому что по соседству с этим жетоном 2 торговых агента (оранжевый и розовый) и способность капитана не срабатывает.

## C5

Всякий раз, когда жетон торгового агента на корабле оказывается с 4 сторон окружён другими жетонами, получайте ,  и .



- ◆ Окружённый жетон торгового агента необязательно должен быть соединён с каждым из окружающих его жетонов.
- ◆ Если после размещения жетона торгового агента несколько жетонов окружены с 4 сторон другими жетонами, игрок может получить бонусы способности капитана несколько раз.
- ◆ Неважно, есть ли среди окружённых или окружающих жетонов перевёрнутые — способность всё равно срабатывает.
- ◆ Жетон должен быть окружён со всех 4 сторон именно другими жетонами — в ином случае (например, если жетон находится у края корабля) способность капитана не срабатывает.



**ПРИМЕР** После размещения жетона с синим торговым агентом на корабле оказывается 2 жетона, окружённых с 4 сторон. Теперь игрок может получить бонус ,  и  дважды.

## C6

Всякий раз, размещая жетон торгового агента в отсек 3-го ряда корабля, получайте .



**ПРИМЕР** Игрок размещает жетон с синим торговым агентом в третий ряд корабля и может отправиться в полёт до выполнения действия отсека.

# СОЗДАТЕЛИ ИГРЫ



**Автор игры:** Андрей Колупаев

**Художники:** Полина Кулагина, Евгений Зубков, Никита Герц



## OPEN BORDERS STUDIO

**Развитие игры:** Иван Лашин

**Руководитель проекта:** Валерий Кружалов

**Выпускающий редактор:** Алёна Миронова

**Разработка игрового мира:** Иван Тузовский

**Художественный руководитель:** Никита Герц

### Игру тестировали:

Николай Кузиванов, Евгений Михайлов, Михаил Некрасов, Пётр Колупаев, Андрей Игошин, Роман Вотинцев, Сергей Трифонов, Виктор Невский и другие участники команды тестирования Open Borders Studio и «Мира Хобби».

### Графический дизайн и вёрстка:

OWL Agency (Вячеслав Сергиенко, Евгений Сарнецкий, Ярослава Якубец)

**Директор издательского департамента:** Александр Киселев



## ИЗДАТЕЛЬ: ООО «МИР ХОББИ»

**Общее руководство:** Михаил Акулов

**Руководство производством:** Иван Попов

**Главный дизайнер-верстальщик:** Иван Суховой

**Корректор:** Мария Шульгина

Если вы придумали настольную игру и желаете, чтобы она была издана, пишите на [newgame@hobbyworld.ru](mailto:newgame@hobbyworld.ru).

Особая благодарность выражается Илье Карпинскому.

Перепечатка и публикация правил, компонентов и иллюстраций игры без разрешения правообладателя запрещены.

© 2024 ООО «Мир Хобби». Все права защищены.

Версия правил 1.0

[hobbyworld.ru](http://hobbyworld.ru)

## Порядок хода

**1. Разместите торгового агента** из личного запаса в незанятый отсек корабля. Жетон должен примыкать своим контактом к контакту корабля или к контакту другого жетона.

При игре со способностями капитанов получите бонус способности, если выполнили её условие.

**2. Выполните действия отсека**, в который вы поместили жетон агента (в любом порядке, можете не выполнять любые из них).

**3. Пополните личный запас.** Выберите один жетон торгового агента из очереди на посадку и добавьте в свой личный запас.

Если в очереди все 3 жетона агентов одного цвета, можете 1 раз в ход вернуть их в мешочек и выложить новых перед тем, как выбирать агента.

После выбора агента пополните очередь новым жетоном из мешочка и передайте жетон активного игрока участнику слева.

Если в мешочке не осталось жетонов, каждый игрок делает по последнему ходу (не пополняя очередь агентов, но передавая жетон активного игрока). Далее участники переходят к подведению итогов игры.

**В конце игры** добавьте к уже набранным кредитам по **6** за каждый набор из

Побеждает игрок, набравший наибольшее число кредитов.

При равенстве кредитов побеждает игрок, у которого осталось больше топлива. Если и здесь ничья, то оба претендента на победу получают звание лучшего капитана Космобюро!

## Памятка по символам

Получите указанное количество топлива (но не больше, чем позволяет шкала топлива с учётом размещённых образцов и ограничителей склада).

Заполните шкалу топлива до возможного максимума.

Увеличьте ёмкость склада (снимите 1 ограничитель). Если оба ограничителя уже убраны, не выполняйте это действие.

Получите образец, совпадающий по цвету с планетой, на которой вы находитесь (или любой образец, если вы находитесь на жетоне космоса с мегамоллом).

Получите соответствующий образец.

Получите образец любого цвета.

Разместите подходящий офис на планете, на которой вы находитесь, если на ней ещё нет офиса.

Получите кредиты (продвиньтесь по шкале кредитов).

Передвиньте фишку на треке бюро на указанное число кабинетов, получая бонусы (если достигли кабинета с номером уровня или прошли его, переверните 1 жетон инспектора бюро и получите **2**).

Отправьтесь в полёт — **потратьте топливо** и переместите свой корабль:

при пересечении границы между жетонами космоса;

при исследовании нового жетона космоса (после чего получите бонус открытия);

не тратьте топливо, если воспользовались червоточинной.

**Завершите полёт**, когда сочтёте нужным.

Можете посадить 1 торгового агента, совпадающего по цвету с текущей планетой — получите **2** и ещё по **1** за каждый совпадающий по цвету образец.

Высадив агента, переверните его жетон, сохраняя расположение контактов на корабле.

### ◆ Действия с оплатой

топливом: потратьте указанное количество топлива, чтобы разово выполнить действие после стрелки.

любым образцом: потратьте образец, чтобы разово выполнить действие после стрелки.

### ◆ Особые действия

Количество действий зависит от уровня бюро, которого достиг игрок.

Количество действий зависит от числа размещённых на планетах офисов игрока.