



Исследователи космоса

ПРАВИЛА ОДИНОЧНОГО РЕЖИМА

ПОКОРИТЕЛИ КОСМОСА. БАЗОВАЯ ИГРА

ПОЛЁТНЫЙ ПЛАН

ВВЕДЕНИЕ

В базовую игру «Покорители космоса» можно играть одному, используя планшет достижений. Правила одиночной игры с дополнением «Новые горизонты» приведены во второй части буклета.

В конце правил одиночного режима для базовой игры (см. с. 9) вы найдёте несколько вариантов изменения сложности. В первых партиях мы рекомендуем использовать *упрощённый вариант*. Хорошо освоив одиночный режим, вы можете попробовать *варианты повышенной сложности*.

ЦЕЛЬ ИГРЫ ●●

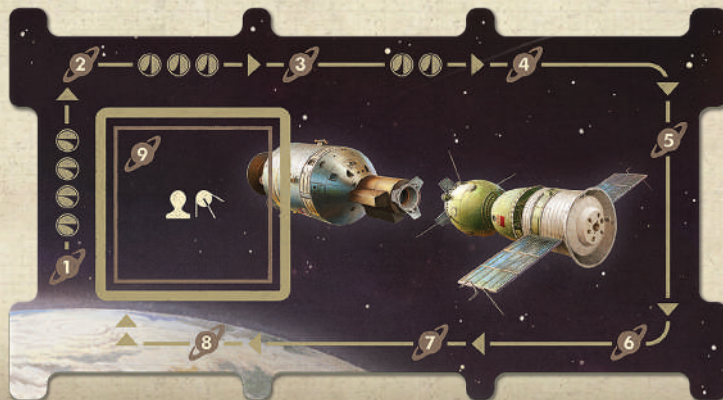
Как и в базовой игре, вы конкурируете с другим научно-исследовательским корпусом, который в одиночном режиме управляется игрой. Ваш соперник непреклонен в стремлении к освоению космоса и действует по собственным правилам.

Игровой процесс имеет ряд особенностей, но во многом схож с основным режимом. В одиночном режиме партия также завершается, как только вы привлекаете в свой корпус 12 специалистов или когда реализован последний доступный проект. Затем происходит подсчёт очков, и одна из сторон побеждает.

Одиночный режим 2.0

Ранее правила одиночного режима для базовой игры «Покорители космоса» публиковались в цифровом виде. В этом буклете представлена их переработанная версия. Вместо шкалы достижений теперь используется **планшет достижений**. Если вы раньше играли в «Покорителей космоса» в одиночку, обратите внимание на новые стартовые позиции проектов (см. «2. Планшет достижений и проекты» на с. 3). Упрощённый вариант игры является ещё одним новшеством.

Планшет достижений



ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

1. ЦЕНТР КОСМИЧЕСКИХ ИССЛЕДОВАНИЙ

Перемешайте колоду специалистов и поместите на стол лицевой стороной вниз. Возьмите 6 карт с верха колоды и поместите их лицевой стороной вверх в один ряд, чтобы сформировать Центр космических исследований.

В одиночном режиме жетон первого игрока используется в качестве **маркера развития**, указывающего, какого специалиста ваш соперник привлечёт в свой следующий ход. Поместите маркер развития под крайнюю левую картой специалиста в Центре.



2. ПЛАНШЕТ ДОСТИЖЕНИЙ И ПРОЕКТЫ

Случайным образом выберите 5 карточек проектов. Неиспользованные карточки уберите в коробку.

ПРИМЕЧАНИЕ

Карточки проектов – двусторонние. Самый простой способ выбрать случайный проект – подбросить карточку.

Положите планшет достижений на стол. Затем поместите все проекты, для реализации которых требуются навыки 4 типов, в ячейку 1 планшета достижений. Все проекты с 3 типами навыков поместите в ячейку 2, а все проекты с 2 типами навыков – в ячейку 3.



3. ПОДГОТОВКА ИГРОКА

Возьмите:

- 1 составной планшет научно-исследовательского корпуса;
- 5 жетонов исследований, по одному каждого цвета;
- 1 памятку.

Поместите ещё один планшет корпуса на стол — это корпус вашего соперника. Выдайте сопернику 5 жетонов исследований (по одному каждого цвета), перемешайте их и поместите в виде стопки рядом с его корпусом.

Уберите все неиспользованные компоненты в коробку.

4. НАЧАЛЬНАЯ РУКА

Возьмите 1 карту с верха колоды специалистов — это ваша начальная рука. Ваш соперник карту не получает.

5. ПЕРВЫЙ ИГРОК

В одиночном режиме вы всегда являетесь первым игроком.

ДРУГОЙ ИГРОК. Когда в правилах упоминается другой игрок, этим игроком всегда является ваш соперник.



ВАШ ХОД И ОСНОВНЫЕ ПОНЯТИЯ

Игроки совершают ходы как в базовой игре «Покорители космоса», но с изменениями, которые подробно описаны далее.

ЖЕТОНЫ ИССЛЕДОВАНИЙ

Когда вам нужно отдать жетоны исследований сопернику (например, при добавлении карты специалиста в корпус или для применения способности специалиста), вместо этого отложите эти жетоны в сторону.

В конце своего хода сначала возьмите себе верхний жетон из стопки жетонов исследований соперника. Если стопка пуста, вы не берёте жетон.

Затем возьмите все жетоны исследований, которые вы отложили в свой ход, и поместите их под стопку жетонов исследований соперника в любом порядке. Если стопка пуста, эти жетоны формируют новую стопку.

ЦЕНТР КОСМИЧЕСКИХ ИССЛЕДОВАНИЙ

Маркер развития всегда находится под одной из 6 карт специалистов в Центре. На протяжении партии маркер перемещается слева направо, по одной карте за раз.

Когда карта специалиста над маркером развития по любой причине взята из Центра вами или соперником, переместите маркер развития вправо под следующую карту в ряду. Если взята крайняя правая карта специалиста, когда маркер развития находится под ней, переместите маркер под крайнюю левую карту в ряду.

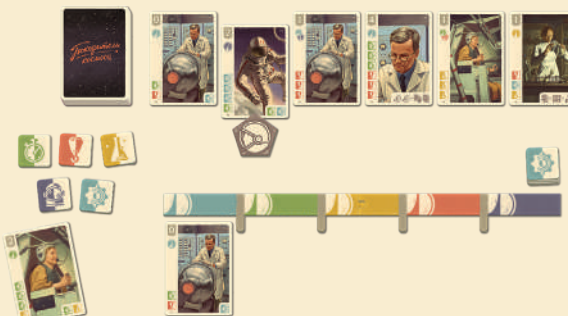
ВРЕМЕННЫЙ РЯД

Когда вам нужно поместить в Центр седьмую карту специалиста, положите её над рядом из 6 карт, чтобы начать **временный ряд** карт специалистов. Если в Центр нужно поместить восьмую карту специалиста и так далее, добавляйте эти карты во временный ряд слева направо.

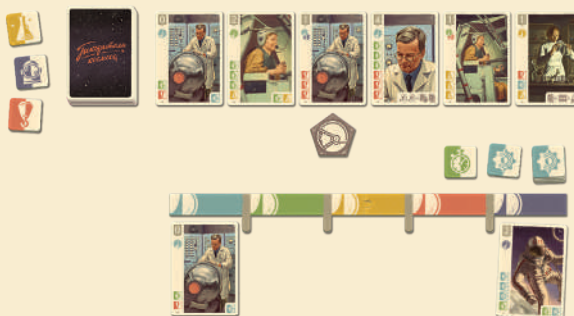
Маркер развития никогда не перемещается под карту временного ряда. Его перемещение ограничено 6 картами основного ряда.

ПРИМЕР ВАШЕГО ХОДА

Вы собираетесь привлечь космонавта, используя карту в руке (испытателя). Под картой космонавта в Центре находится маркер развития.



Отдайте соответствующие жетоны исследований сопернику (т. е. отложите их в сторону) и поместите карту испытателя в Центр для набора недостающих символов исследований. Затем добавьте карту космонавта в свой корпус и переместите маркер развития вправо под следующую карту специалиста в ряду.



ПРИМЕЧАНИЕ. Перемещайте маркер развития только в том случае, если взяли карту специалиста над ним. Если вы берёте любую другую карту специалиста из Центра, маркер развития остаётся на месте.

Когда из основного ряда взята карта специалиста, а во временном ряду есть карты, переложите на освободившееся место крайнюю левую карту специалиста из временного ряда.

Если в Центре остаётся меньше 6 карт, а во временном ряду карт нет, выложите на освободившееся место новую карту с верха колоды специалистов, как обычно.

ПРИМЕЧАНИЕ

Временный ряд считается частью Центра исследований для всех игровых эффектов и правил.

ХОД СОПЕРНИКА

В свой ход соперник привлекает специалиста. Это нередко влечёт за собой продвижение проектов вдоль планшета достижений. Затем снова наступает ваш ход.

1. ПРИВЛЕЧЕНИЕ СПЕЦИАЛИСТА

В начале своего хода соперник добавляет карту, лежащую над маркером развития в Центре исследований, в подразделение своего корпуса, которое соответствует символу навыка на карте. Если у специалиста 2 разных навыка, учитывается верхний из них.

Затем переместите маркер развития под следующую карту специалиста в ряду и выложите карту на освободившееся место, как обычно.

Привлечение бесплатно для вашего соперника, поэтому он не отдаёт вам жетоны исследований.

Однако соперник не применяет способности специалистов.

2. ПРОДВИЖЕНИЕ ПРОЕКТОВ

После привлечения соперником специалиста каждый проект, цвет навыка которого совпадает с цветом подразделения этого специалиста, продвигается на одну ячейку вдоль планшета достижений.

В течение партии проекты продвигаются вдоль планшета развития, пока не достигнут ячейки 8. Когда проект должен переместиться из ячейки 8, положите его в квадратную ячейку, отмеченную цифрой 9. Соперник реализовал этот проект и в конце игры получит за него очки развития.

Постарайтесь реализовать как можно больше проектов, прежде чем они достигнут ячейки 9 на планшете достижений!

ПРИМЕЧАНИЕ

В отличие от вас, соперник может реализовать свыше 1 проекта за ход.



ПРИМЕР ХОДА СОПЕРНИКА

Ваш соперник начинает ход с привлечения специалиста. Он берёт карту учёного над маркером развития и помещает её в научное подразделение своего корпуса. Затем он перемещает маркер развития. Поскольку временный ряд пуст, соперник выкладывает на освободившееся место карту с верха колоды.



Теперь каждый проект, у которого есть навык такого же цвета, как и цвет подразделения привлечённого специалиста (в данном случае жёлтый), продвигается на 1 ячейку вдоль планшета достижений. Это 3 проекта из 5.

ПРИМЕЧАНИЕ. У привлечённого специалиста 2 научных (жёлтых) навыка, но проекты продвигаются на 1 ячейку, а не на 2.



КОНЕЦ ИГРЫ

Партия завершается, как только вы (а не ваш соперник) привлечёте 12 специалистов в свой корпус **или** когда все доступные проекты будут реализованы вами и (или) вашим соперником. Поскольку вы всегда являетесь первым игроком, партия продолжается до конца хода соперника — таким образом, вы и соперник выполните равное количество ходов.

ПОДСЧЁТ ОЧКОВ ●●

Посчитайте очки развития, набранные соперником.

Ваш соперник получает 2 очка развития за каждую карту

специалиста в его корпусе, независимо от указанного на ней количества очков. Проекты, реализованные соперником, приносят очки, указанные на их карточках, по обычным правилам.

Посчитайте набранные вами очки развития в обычном порядке.

Побеждает игрок, набравший наибольшее количество очков развития. В случае ничьей победа достаётся тому, кто получил больше очков развития за проекты. Если ничья сохраняется, вы делите победу со своим соперником.

ПРИМЕР ПОДСЧЁТА ОЧКОВ СОПЕРНИКА

В конце игры у вашего соперника 14 карт специалистов ($14 \times 2 = 28$ очков развития) и 2 реализованных проекта (3 и 4 очка развития). Итоговый счёт соперника — 35 очков развития.



ВАРИАНТЫ ИГРЫ

УПРОЩЁННЫЙ ВАРИАНТ ♁••

Поначалу победить в одиночном режиме может оказаться непросто. Если вы играете первые партии, на этапе подготовки можете взять 2 карты специалистов вместо одной в качестве начальной руки.

ВАРИАНТЫ ПОВЫШЕННОЙ СЛОЖНОСТИ

Если после нескольких партий вы захотите повысить сложность, используйте приведённые ниже варианты в любом сочетании. При желании можно использовать даже все сразу.

ПРИМЕЧАНИЕ

Варианты повышенной сложности 2, 3 и 4 **нельзя** использовать с дополнением «Новые горизонты».

Вариант 1. Передовые технологии

После подготовки к игре продвиньте все проекты на одну ячейку вдоль планшета достижений.

Вариант 2. Передовые разработки

Ваш соперник дополнительно получает 2 очка развития за каждый реализованный им проект.

Варианты повышенной сложности 1 и 2. Для более предсказуемой игры на этапе подготовки вы можете выбирать проекты в соответствии с количеством типов навыков, указанных на их карточках. Например, вы можете случайным образом выбрать 1 проект с 2 типами, 3 проекта с 3 типами и 1 проект с 4 типами навыков.

Вариант 3. Передовые исследования

После подготовки к игре возьмите 5 разных неиспользованных жетонов исследований и случайным образом выберите 1 из них. Поместите этот жетон в корпус соперника над подразделением того же цвета. В конце игры ваш соперник дополнительно получит по 2 очка развития за каждого специалиста в этом подразделении (т. е. 4 очка развития вместо 2).

Вариант 4. Передовое управление

Ваш соперник получает дополнительные очки развития в подразделениях с 3 и более специалистами. В каждом подразделении третья карта специалиста дополнительно приносит 1 очко развития. Четвёртая и все последующие карты в подразделении дополнительно приносят по 2 очка развития каждая (например, подразделение с 5 специалистами дополнительно принесёт сопернику +1, +2 и +2 очка).

Желаем вам успеха в освоении космоса!



ПОКОРИТЕЛИ КОСМОСА. НОВЫЕ ГОРИЗОНТЫ

ОДИНОЧНЫЙ РЕЖИМ

ВВЕДЕНИЕ

Все модули дополнения «Новые горизонты» совместимы с одиночным режимом, и для каждого из них можно настроить уровень сложности.

Благодаря сочетаниям модулей вы получаете неограниченную реиграбельность. Также в вариантах услож-

нения, предусмотренных для каждого модуля, предлагаются более серьёзные испытания по сравнению с одиночным режимом базовой игры.

ОБЩИЕ ПОНЯТИЯ И НОВЫЕ ПРАВИЛА

ПЛАНШЕТ ДОСТИЖЕНИЙ ●●

Планшет достижений заменил шкалу достижений из предыдущей версии одиночного режима. Подготовка проектов к игре выполняется иначе. См. «2. Планшет достижений и проекты» на с. 3.

ОСНОВНЫЕ ПРИНЦИПЫ ●●

Выбирайте 3 модуля из 7 согласно основным правилам дополнения «Новые горизонты». **Карты выбора** помогут выбирать модули случайным образом.

Во всех случаях, когда прямо не сказано иное, вы и ваш соперник следуете правилам базовой игры, дополнения «Новые горизонты» и одиночного режима.

НАСТРОЙКА СЛОЖНОСТИ ●●

Упрощённый вариант и вариант повышенной сложности «Передовые технологии» из одиночного режима 2.0 (см. с. 9) можно использовать с модулями дополнения «Новые горизонты».

Варианты усложнения. Сложность каждого модуля можно повысить. Используйте усложнения для всех добавленных в партию модулей или для некоторых на своё усмотрение.

В сочетании с вариантом повышенной сложности «Передовые технологии» усложнения для всех модулей создают поистине эпичное испытание. Такая победа невероятно трудна и оттого особенно почётна!

ПРИМЕЧАНИЕ

Варианты повышенной сложности 2, 3 и 4 из одиночного режима 2.0 **нельзя** использовать с дополнением «Новые горизонты».

КОСМИЧЕСКИЕ ДЕРЖАВЫ

Модуль 1

Подготовка к игре

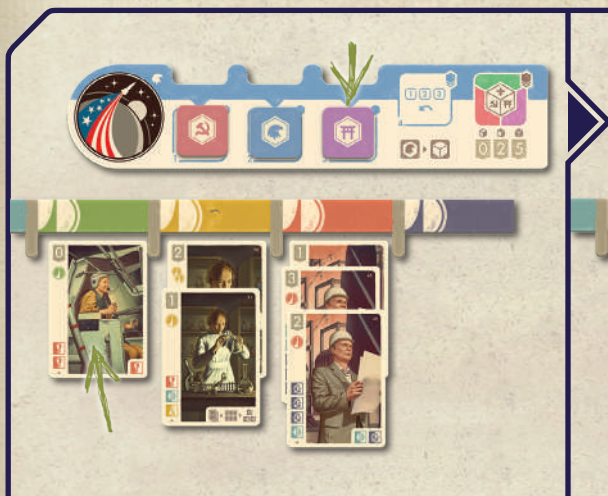
Выдайте сопернику любой планшет державы. Он не использует свойства планшета.

Когда соперник привлекает специалиста с жетоном державы, **он помещает этот жетон** в ячейку крайней левой свободной секции разработки на своём планшете державы, независимо от принадлежности жетона.

Далее, как обычно, выложите карту специалиста (с верха колоды или из временного ряда) на освободившееся место в Центре. Затем возьмите жетон недостающей державы из соответствующей стопки и поместите на только что выложенную карту.

Всякий раз, когда соперник получает жетон другой державы (включая вашу), берите верхний жетон исследований из его стопки.

Если в конце хода соперника во всех 3 секциях разработки его планшета находится по жетону державы, переместите эти жетоны в международную секцию его планшета. Затем добавьте в корпус соперника карту специалиста с верха колоды. Не продвигайте проекты вдоль планшета достижений за эту карту. (См. пример ниже.)



Ваш соперник привлекает испытателя с жетоном другой державы (поэтому вы берёте верхний жетон исследований из стопки соперника). Теперь все три секции разработки соперника заняты.



В конце хода соперник перемещает все эти жетоны в международную секцию и добавляет верхнюю карту колоды специалистов в свой корпус (в данном случае это космонавт).

В конце игры соперник получает 1 очко развития за каждый жетон державы, независимо от его положения на планшете державы соперника.

ПРИМЕЧАНИЕ

СССР – секция разработки 2. Возьмите 2 жетона исследований на свой выбор, не меняя порядок остальных жетонов в стопке.

Япония — секция разработки 3. Выберите проект, для реализации которого в вашем корпусе меньше навыков. Если в корпусе равное количество навыков для обоих проектов, выберите один из них случайным образом.

ВАРИАНТ УСЛОЖНЕНИЯ

Когда соперник перемещает 3 жетона державы в международную секцию и привлекает специалиста с верха колоды, каждый проект, цвет навыка которого совпадает с цветом подразделения этого специалиста, продвигается на 1 ячейку вдоль планшета достижений, но **ТОЛЬКО ЕСЛИ** среди этих 3 жетонов есть хотя бы 1 жетон державы соперника.

Кроме того, когда соперник привлекает специалиста без жетона державы из Центра, а маркер развития перемещается под карту специалиста, на которой также нет жетона державы, переместите жетон державы соперника в Центре на карту над маркером развития. *(См. пример ниже.)*



Ваш соперник, играя за США, привлекает специалиста без жетона державы.



Маркер развития перемещается под карту учёного, на которой также нет жетона державы. Поэтому соперник перемещает жетон державы США на карту учёного над маркером развития.



ЛИДЕРЫ

Модуль 2

Подготовка к игре

В партиях с модулем «Лидеры» основной ряд состоит из 7 карт. Возьмите 5 карт специалистов и 2 карты лидеров, перемешайте их и выложите в ряд лицевой стороной вверх, образовав Центр исследований.

В одиночном режиме всякий раз, когда требуется взять карту специалиста с верха колоды, чтобы выложить на освободившееся место в Центре, вы **должны** взять карту лидера, **если** в Центре меньше 2 карт лидеров. Если в Центре есть хотя бы 2 карты лидеров, вы можете выложить карту специалиста или лидера на свой выбор.

Когда соперник привлекает лидера, добавьте его карту в подразделение с наименьшим числом карт. Если хотя бы в двух подразделениях равное наименьшее число карт, выберите крайнее левое из них. (См. пример на следующей странице.)



Ваш соперник привлекает лидера. Испытательное и строительно-проектировочное подразделения имеют наименьшее число карт (по 1 карте в каждом). Лидер добавляется в крайнее левое из них — отсек испытаний.

Как обычно, навык лидера принимает цвет подразделения, в которое добавили его карту. Следовательно, каждый проект, цвет навыка которого совпадает с цве-

том подразделения лидера, продвигается на одну ячейку вдоль планшета достижений.

В конце игры ваш соперник получает 3 очка развития (вместо 2) за каждую карту лидера в корпусе. Обязательства перед лидерами для соперника не проверяются. (См. пример подсчёта очков соперника в описании модуля «Таланты» на с. 15.)

ВАРИАНТ УСЛОЖНЕНИЯ

Когда ваш соперник привлекает лидера, не добавляйте его карту в подразделение с наименьшим числом карт. Вместо этого добавьте карту лидера в подразделение, которое приведёт к продвижению наибольшего числа проектов. Если этому условию соответствует несколько подразделений, выберите крайнее левое из них.

Сочетаемость

Кризисы. Играя с модулем «Кризисы» и используя вариант усложнения модуля «Лидеры», каждый раз, когда соперник привлекает лидера, все проекты (а не только 2 из них), цвет навыков которых совпадает с цветом подразделения лидера, продвигаются вдоль планшета достижений.

КРИЗИСЫ

Модуль 3

Подготовка к игре

Следуйте основным правилам подготовки этого модуля к игре.

В одиночном режиме ваш соперник не подвержен воздействию кризисов, но его действия могут привести к продвижению фишки кризиса. При этом для соперника условие **взятия карты специалиста в руку** заменяется на **привлечение первого специалиста в подразделение**.

Текущий кризис завершается, когда фишка кризиса покидает деление, обозначенное символом **2**.

При игре с модулем «Кризисы» ваш **соперник продвигает вдоль планшета достижений не более 2 проектов за раз**. Если условию продвижения удовлетворяет свыше 2 проектов, выполните следующее.

Найдите проект, ближайший к ячейке 1. Если при этом свыше 1 проекта занимает одно положение, выберите тот из них, который приносит наименьшее число очков развития. Если проекты занимают одно положение **и** приносят равное число очков развития, выберите 1 из них на своё усмотрение. Продвиньте этот проект.

Затем продвиньте ещё один (другой) проект, руководствуясь теми же критериями. (См. пример на следующей странице.)



Соперник привлёк в свой корпус испытателя. Зелёный навык есть у 4 проектов из 5. Однако только 2 проекта продвигаются вдоль планшета достижений — «Спутник-1» и «Союз-19».

ПРИМЕЧАНИЕ

Если это ваша первая партия с модулем «Кризисы», мы рекомендуем использовать **упрощённый вариант** — в начале игры возьмите 2 карты специалистов (вместо 1).

ВАРИАНТ УСЛОЖНЕНИЯ

На этапе подготовки отложите 4 неиспользованные карты кризисов. Во время партии, открывая вторую и третью карты кризисов, отмеченные символом , одновременно с каждой из них открывайте дополнительную карту кризиса, отмеченную символом , из ранее отложенных.

Аналогично, открывая первую и вторую карты кризисов, отмеченные символом , одновременно открывайте дополнительную карту, отмеченную символом , из отложенных.

Когда группа из 2 карт становится текущим кризисом, оба кризиса действуют одновременно. Фишку кризиса передвигайте по шкале любой из 2 карт. По завершении текущего кризиса обе карты сбрасываются и начинается следующий кризис (или группа кризисов).

Сочетаемость

Проекты из дополнения. Выбирая проекты для продвижения вдоль планшета достижений, считайте, что «Союз» — «Аполлон» приносит 6 очков развития, а любой другой проект со звёздочкой — 4 очка развития.

ЦЕЛИ

Модуль 4

Подготовка к игре

Выдайте сопернику 5 случайных жетонов целей.

На протяжении партии ваш соперник достигает целей так же, как и вы. **В конце игры** достигнутые цели приносят сопернику очки развития по обычным правилам.

В одиночном режиме условия достижения **целей Ц2 и Ц4** меняются для вашего соперника (но не для вас). Цель считается достигнутой, когда соперник добавляет третью карту в подразделение с жетоном этой цели.

ВАРИАНТ УСЛОЖНЕНИЯ

Вашему сопернику легче достичь большинства целей:

- **Цель Ц1:** 1 проект.
- **Цели Ц2 и Ц4:** 2 карты в подразделении с этим жетоном цели.
- **Цель Ц3:** 2 специалиста с 2 навыками.
- **Цель Ц5:** не менее 4 одинаковых навыков.
- **Цель Ц6:** 2 карты и (или) проекта со звёздочкой.
- **Цель Ц7:** остаётся без изменений.
- **Цель Ц8:** суммарно не менее 4 символов исследований на верхних картах.

ТАЛАНТЫ

Модуль 5

Подготовка к игре

Возьмите 3 жетона талантов (вместо 2) и выберите себе 1 из них. Затем возьмите 1 любой жетон таланта и положите его лицевой стороной вниз в подразделение вашего соперника, цвет которого совпадает с цветом навыка крайней левой карты специалиста в Центре. Если на карте 2 разных навыка, учитывается верхний из них.

В конце игры ваш соперник дополнительно получает по 1 очку развития за каждую карту в подразделении с жетоном таланта.

ПРИМЕЧАНИЕ

Талант Т2. Возьмите жетоны исследований на свой выбор, не меняя порядок остальных жетонов в стопке.

Талант Т7. Если в свой ход соперник должен привлечь специалиста, на карте которого стоит ваша фишка таланта, вместо него он привлекает следующего специалиста в ряду (сначала переместите маркер развития под эту карту).

специалиста в Центре. Если у него два разных навыка, учитывается верхний.

Если вторая карта специалиста в ряду относится к тому же подразделению, что и первая, поместите второй жетон в подразделение справа от него (если это был отдел космических полётов, поместите жетон в сектор инженерных разработок).

Сочетаемость

Лидеры. На этапе подготовки пропускайте карты лидеров при определении подразделения для жетона таланта соперника.

ВАРИАНТ УСЛОЖНЕНИЯ

На этапе подготовки выдайте сопернику 2 любых жетона талантов (вместо 1). Поместите второй жетон в подразделение, совпадающее по цвету с навыком второго

Подсчёт очков соперника в партии с модулями «Таланты» и «Лидеры».

В конце игры у вашего соперника 13 карт специалистов ($13 \times 2 = 26$ очков развития) и 2 карты лидеров ($2 \times 3 = 6$ очков развития). Благодаря жетону таланта в научном подразделении соперник дополнительно получает ещё 3 очка развития. Итоговый счёт соперника — 35 очков развития (без учёта проектов).



ПРОЕКТЫ

Модуль 6

Подготовка к игре

Случайным образом выберите 3 проекта из базовой игры и 2 проекта из дополнения.

Ваш соперник получает очки развития за проекты «Алуэт-1», «Аполлон-7», «Астерикс», «Пионер-10», «Салют-1» и «Зонд-3» по обычным правилам.

Проект «Союз» — «Аполлон» приносит сопернику 6 очков развития, а проект «Осуми» — 4 очка развития.

ВАРИАНТ УСЛОЖНЕНИЯ

На этапе подготовки добавьте ещё 1 проект — из базовой игры или из дополнения на свой выбор.

ДИРЕКТИВЫ

Модуль 7

Подготовка к игре

Возьмите себе все 4 жетона директив.

Вы используете жетоны директив по обычным правилам, отдавая их сопернику. Однако обратно к вам они не возвращаются. Таким образом, вы можете воспользоваться жетонами директив только 4 раза за партию. Можно использовать несколько жетонов за один ход.

В конце игры каждый полученный от вас жетон директивы принесёт сопернику 2 очка развития.

ВАРИАНТ УСЛОЖНЕНИЯ

На этапе подготовки возьмите 3 жетона директив (вместо 4). Вы можете использовать только 1 жетон директивы за ход.

НАД ОДИНОЧНЫМ РЕЖИМОМ РАБОТАЛИ

Издатель: Crowd Games.

Автор игры: Юрий Журавлёв.

Разработка и продюсирование: Денис Давыдов.

Дизайн планшета достижений: Надежда Пенкрат.

Верстальщик: Дарья Коваленко.

Выпускающий редактор: Денис Давыдов.

Переводчик и редактор: Евгений Самарский.

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

Корректор: Полина Ли.

Руководители проекта: Максим Истомин и Евгений Масловский.

Одиночный режим тестировали: Александр Казанцев, Алексей Смородин, Денис Уафин, Роман Гаффаров и другие участники клуба Moroz Testing Ground.



© 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 собираемые образы. Любое сходство с реальными людьми следует считать случайностью.