



Правила игры



Стратегическая карточная игра от Jan Soukal и Marek Loskot.
Художник Dalibor Krch.

 1-4 игрока

 30-60 минут

 Возраст 13+



Предыстория

"Мы решили лететь на Луну в этом десятилетии..." – звучат слова Президента Кеннеди. Сентябрь 1962 года. Началась эра космической гонки. Гонки, которая отправит человека на Луну, неудержимо продвинет вперёд технический прогресс и, возможно, превратит экономику могучего Советского Союза в руины.

Кто первым покорит этот последний рубеж? Сможете ли вы возглавить перспективное космическое агентство на пути в новую эру достижений человечества?

Предмет игры

В игре *Space Race: The Card Game* каждый игрок выступает в качестве директора недавно созданного космического Агентства. Задача проста: вписать свою страну в мировую историю в качестве первой нации, покорившей Вселенную. Игроки нанимают астронавтов и учёных, разрабатывают технологии, запускают космические программы и празднуют

потрясающие достижения.

В начале игроки обычно занимаются базовым развитием своих Агентств, подбирая взаимодействующие карты. Позднее их соединяют в мощные комбинации. Игра заканчивается после 7 раунда, что символизирует 70 лет исследований космоса.

Цель

Цель – создать наиболее развитое космическое Агентство к концу игры. Развитие Агентства измеряется в победных очках, которые присуждаются за:

– Общий уровень Агентства (сумма чисел в цветных стрелках на картах),

- Количество карт в Лаборатории (1 очко за карту),
- Прорывы (красные карты), осуществлённые Агентством.

Компоненты

48 карт Управления

Каждый игрок получает 1 набор из 12 карт Управления



1 Маркер инициативы (карта или ракета)



98 карт космической гонки в колоде

Игроки смогут получить их во время игры

Пропанганда (жёлтые), 28 карт



Технология (зелёные), 28 карт



Космическая программа (фиолетовые), 28 карт



Прорыв (красные), 28 карт



Рубашка карт космической гонки



13 карт памяти



Общие понятия

В игре *Space Race: The Card Game* игроки не играют карты напрямую с рук. Вместо этого они берут новые карты из центрального пула, называемого Вселенной, которая доступна всем. Более того, получение карт не требует затрат каких-либо

ресурсов. Возможность взять самую полезную карту в нужный момент – вот что имеет значение.

Зоны

В течение игры карты постоянно выкладываются и перемещаются между несколькими игровыми зонами:

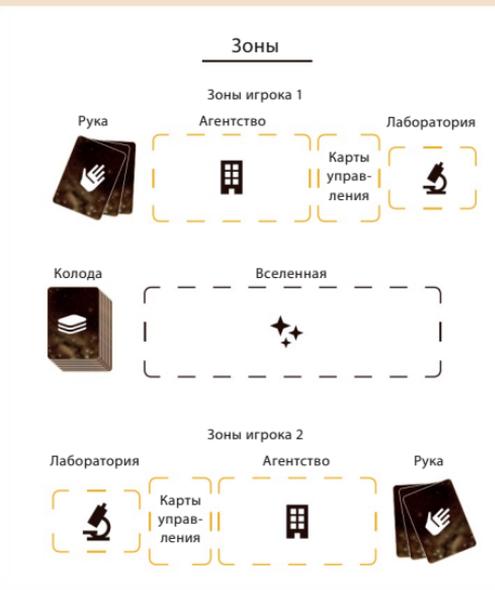
Центральные зоны, доступные всем игрокам:

- **Колода** – из неё игроки набирают карты.
- **Вселенная** – отсюда игроки обычно берут карты для своих Агентств.

Исключительные зоны – собственность игроков:

- **Космическое Агентство** (или просто Агентство) – сюда выкладываются полученные карты. Они представляют мероприятия по исследованию космоса конкретным игроком.
- **Лаборатория** – отложенные в сторону карты изображают Лабораторию игрока. Иногда их можно переложить в Агентство в результате исследовательских мероприятий.
- **Рука** – у каждого игрока есть также скрытые карты в руке.

Подробнее зоны рассмотрены на с. 9.



Карты космической гонки

Эти карты являются основными строительными блоками для Агентств. Во время игры игроки стараются получить те карты космической гонки, которые лучше всего соответствуют их планам. Каждая карта имеет символ в верхнем левом углу, обозначающий её тип:



Карты **Пропаганды** символизируют культовые личности космической гонки и общеизвестные методы пропаганды времён Холодной войны.

– **Лидеры** имеют символ  и составляют специальный подтип карт Пропаганды.



- Игрок может иметь лишь одного лидера в своём Агентстве в любой момент времени.
- Если вторая карта лидера кладётся в Агентство, один из лидеров (по выбору игрока) должен быть перемещён в Лабораторию.

Карты **Технологии** представляют передовые разработки: космические центры, ракеты и лаборатории.



Карты **Космической программы** изображают амбициозные космические миссии.



Карты **Прорыва** отражают способность человека совершать небывалые и удивительные открытия.



Есть 4 типа карт Прорывов, обозначенных соответствующими символами:

-  Полёт к звёздам,
-  Человек в космосе,
-  Исследование планет,
-  Поиск внеземной жизни.



Способности

Почти каждая карта в игре имеет одну или более способностей, которые дают игрокам различные немедленные бонусы, например, набрать ещё карт или добавить карты в Агентство. Они изображаются символом карты (см. рисунок).



Карты Управления

Игроки получают одинаковые наборы из 12 карт Управления и будут разыгрывать по одной карте каждый раунд. Эти карты изображают способность игрока контролировать и развивать своё Агентство.



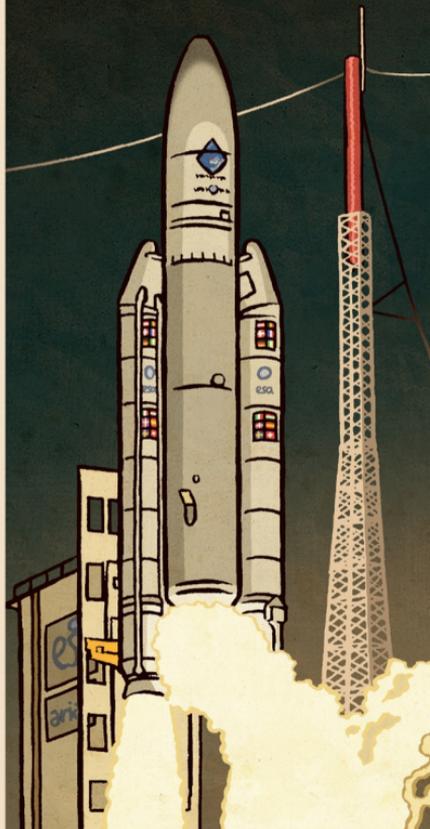
Карты Управления позволяют игрокам:

- получить новые карты космической гонки для своего Агентства (такого же типа, что и текущая карта Управления),
- и активировать способности на картах Агентства, которые соответствуют Этапу (цветной полоске) текущей карты Управления.

Каждую карту Управления можно использовать лишь один раз. Поэтому игроки должны тщательно выбирать, какую из них сыграть в определённый момент.

Уровни

Большинство карт имеют один или несколько уровней в виде чисел внутри цветных стрелок с левой стороны. Сумма всех чисел одного цвета на всех картах Агентства определяет уровень Агентства в данной области (Этапе).



Подготовка к игре

1. **Подготовьте колоду** – перетасуйте все карты космической гонки и положите их в центре стола.

2. **Создайте Вселенную:**

а) возьмите 4, 5 или 6 карт (для игры на 2, 3 или 4 игрока) из колоды и разложите их по типам рядом с колодой (см. рисунок справа).

б) затем положите ещё 2 карты из колоды лицом вниз (не смотрите в них) рядом с открытыми картами во Вселенной.

Эти карты символизируют неисследованную Вселенную (открытия, пока неизвестные игрокам) и будут перевернуты лицом вверх позднее.

3. **Дайте Маркер инициативы** игроку, который последним смотрел на звёзды, или выберите, кто будет ходить первым.

4. **Каждый игрок получает 1 набор из 12 карт Управления**, принадлежащий к 1 из четырёх конкурирующих сторон (NASA, ESA, Россия и частные компании).

5. **Игроки берут карты космической гонки** из колоды:

а) 1-й игрок (с Маркером инициативы) берёт 3 карты,

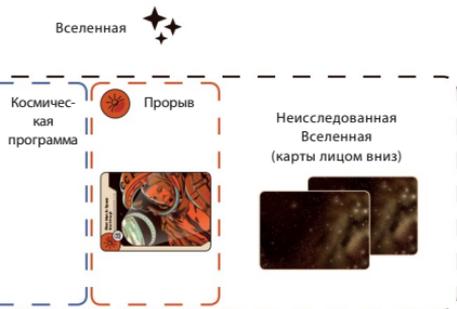
б) 2-й игрок (по часовой стрелке) берёт 4 карты,
в) остальные игроки берут по 5 карт.



Использованные
карты Управления



Подготовка



Игровые зоны



Вселенная – карты во Вселенной символизируют всё, что может быть изобретено и исследовано в данный момент. Это общая область, из которой все игроки могут получать карты.



Рука – карты космической гонки составляют руки игроков; они являются стартовым ресурсом для недавно созданных Агентств. Игроки должны держать карты руки отдельно от карт Управления и не показывать их соперникам.



Агентство – карты в Агентстве предоставляют способности, а также определяют уровень Агентства.



Лаборатория – карты в Лаборатории повернуты на 90°. Их уровни и способности не могут быть использованы. Однако карты в Лаборатории – это хороший источник победных очков. В некоторых случаях эти карты можно даже переместить напрямую в Агентство. Карты в Лаборатории лежат лицом вверх, и все игроки могут их просматривать.

Ход игры

Space Race: The Card Game длится 7 раундов (десятилетий). Каждый раунд делится на 3 фазы:

1. Фаза 1: Управление Агентством

Каждый игрок втайне от других выбирает карту Управления на текущий раунд.

2. Фаза 2: Развитие Агентства

Игроки развивают свои Агентства с помощью способностей карт в Агентствах.

3. Фаза 3: Подготовка к следующему десятилетию

Игроки кладут карты с руки лицом вниз во Вселенную.

Фаза 1: Управление Агентством

В начале каждого раунда игроки обдумывают свои возможности и решают, как развивать свои Агентства. Развитие Агентства в этом раунде определяется выбором карты Управления.

1. **План развития** – каждый из игроков выбирает 1 из оставшихся у него карт Управления и кладёт её лицом вниз в своё Агентство.

Сдвиньте карты Управления с предыдущих раундов вверх, чтобы освободить место для новой карты, и чтобы все игроки могли видеть, какие карты вы уже сыграли (см. рисунок). Затем отложите оставшиеся карты Управления в сторону. До следующего раунда они вам не понадобятся.



Карты Управления, использованные в предыдущих раундах

Карта Управления, выбранная для текущего раунда (лицом вниз)

2. **Неожиданные возможности** – переверните закрытые карты Вселенной лицом вверх и поместите их среди остальных карт в соответствии с типом. Кроме того, текущие карты Управления всех игроков переворачиваются лицом вверх.



Новая карта Управления кладётся вровень с картами Агентства



Фаза 2: Развитие Агентства

Собственно исследование космоса и развитие Агентства происходят во второй фазе раунда. В этой фазе игроки проходят пять Этапов в строгом порядке. Игроки могут использовать только те способности карт в своём Агентстве, которые соответствуют Этапу их текущей карты Управления.

1. **Этап Пропаганды** – игроки с  могут использовать свои способности Пропаганды.
2. **Этап Технологий** – игроки с  могут использовать свои способности Технологий.
3. **Этап Космической программы** – игроки с  могут использовать свои способности Космической программы.
4. **Этап Прорыва** – игроки с  могут использовать свои способности Прорыва.
5. **Бюрократия** – все игроки должны выполнить свои действия Бюрократии .
6. **Чрезвычайное финансирование** – каждый игрок, у которого не осталось карт в руке, набирает 1 карту из колоды. *"Правительство имеет право вкладывать дополнительные средства в бюджет агентства, которое оказывается на грани финансового коллапса".*
7. (Только для 7-го раунда) После завершения указанных выше шагов, переходите к Подсчёту очков. Номер раунда всегда равен количеству карт Управления в любом из Агентств.

Как читать способности

Большинство карт имеют символ, изображающий способность. **Способности позволяют игроку перемещать одну или несколько карт из одной игровой зоны в другую**, см. примеры ниже.

Примеры обычных способностей



Возьмите карту Технологии из Вселенной  и поместите её в своё Агентство .

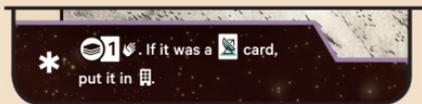


Возьмите до 3 карт с верха колоды  себе в руку .

Примеры более сложных способностей



Специальные способности обозначены символом . Они подробно описываются в тексте внизу карты.





Некоторые карты имеют "комбинированные" способности (т.е. способности, изображенные в два "ряда").

Прежде чем использовать такую способность, игрок должен объявить, как он распределит силу способности (число посередине) между верхней и нижней её частью.

Например, способность выше позволяет игроку выполнить одно из следующих действий:

- Взять 2 карты из колоды в руку.
- Или взять 1 карту из колоды в руку и переложить 1 карту в Лабораторию.
- Или переложить 2 карты с руки в Лабораторию.

Одноразовые и многократные способности

Способности указываются на карте слева или справа. Расположение способности определяет, может ли она использоваться один раз или несколько:

- **Многократные способности** изображены на левой стороне карт. Они слабее и могут быть использованы один раз в раунд.
- **Одноразовые способности** изображены на правой стороне карт. Они обычно приносят значительный бонус. Немедленно после использования такой способности, накройте всю правую часть карты другой картой в вашем Агентстве. Способности на накрытой стороне карты больше не могут использоваться. Чтобы накрыть карту, можно использовать памятку игрока, если нужно (например, если у вас только одна карта в Агентстве).
- **Раскрытие карт** – некоторые карты дают возможность игроку раскрыть накрытую сторону одной из карт. Раскрытые способности можно использовать вновь.



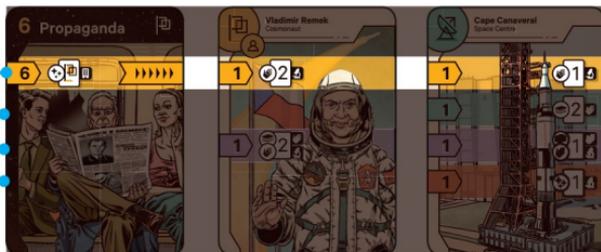
Доступные способности

Во время игры игроки могут использовать способности, только если выполняются определённые условия.

Способности Этапа

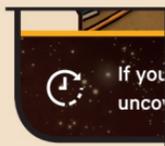
Игроки могут использовать только те способности, которые находятся на полоске того же цвета, что и полоска, активируемая символом  на текущей карте Управления (см. рисунок ниже).

Активные способности
Неактивные способности



Способности Бюрократии

Способности, обозначенные символом  в нижней части карты, выполняются на Этапе Бюрократии, независимо от того, какую карту Управления выбрали игроки в этом раунде.



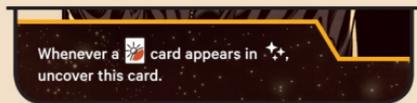
Немедленные действия

Способности, обозначенные символом  в нижней части карты, всегда выполняются сразу после того, как карта с такой способностью перемещается в Агентство.



Постоянные способности

Бывает, что способность указана в нижней части карты, но не обозначена символом. Прочитайте описание способности, чтобы понять, когда и как она может быть активирована, или же она является постоянным эффектом.



Как разыгрывать Этапы

В начале каждого из первых 4 Этапов (Пропаганды, Технологии, Космической программы и Прорыва) каждый игрок, участвующий в Этапе (так как выбрал соответствующую карту Управления на текущий раунд) определяет свой общий уровень для этого Этапа – путём суммирования всех уровней, связанным с текущим Этапом, на всех картах Агентства и на своей текущей карте Управления.

Затем Этап разыгрывается следующим образом:

- Игрок с наибольшим уровнем может использовать одну из своих способностей. Затем игрок со вторым по величине уровнем может использовать одну из своих способностей, и т.д.
 - Если уровни равны, сначала ходит игрок с Маркером инициативы (или игрок,

ближайший к нему по часовой стрелке).

- Порядок хода определяется лишь однажды, перед началом Этапа. Он остаётся неизменным до конца Этапа, даже если чей-либо уровень изменяется.
- Если игрок не хочет или не может выполнить одну из своих способностей, он может спастись, и больше не может выполнять действия на данном Этапе.
- После того, как последний игрок использовал одну из своих способностей (или спасовал), ход снова переходит к первому игроку, который может использовать ещё одну из своих способностей (или спастись). Так продолжается, пока все игроки не спасуют. Тогда Этап завершается, и игра переходит к следующему Этапу.

Карты Управления Игрока 1



Карты в Агентстве Игрока 1



Карты Управления Игрока 2



Карты в Агентстве Игрока 2



Предположим, что начинается Этап Космической программы. Уровень Космической программы Игрока 1 равен 8 (6 на карте Управления и 2 на карте "Ракета "Титан"). У игрока 2 уровень Космической программы составляет 4 (3 за карту Управления и 1 за карту "Сергей Королёв"). Игрок 1 начинает и может использовать одну способность Космической программы.

Нет подходящей карты во Вселенной?

Если игрок не может использовать способность  на своей текущей карте Управления, потому что карта соответствующего типа отсутствует во Вселенной, вместо этого он может сделать следующее:

- Выбрать любую карту любого из предшествующих Этапов и переместить её из Вселенной в своё Агентство.
- Или набрать 3 карты из колоды в руку.

Замечания

- Игроки могут использовать способности карт, которые добавляются в Агентство на текущем Этапе, если эти способности относятся к данному Этапу.
- Каждую отдельную способность можно использовать лишь один раз за раунд.
- Игрок может отказаться от использования способности, даже если она активна.

Как разыгрывать Бюрократию

Бюрократия  – это пятый и последний Этап. Его разыгрывают примерно так же, как предыдущие Этапы, с двумя отличиями:

- Так как для Бюрократии не существует уровней, этот Этап всегда начинается с игрока с Маркером инициативы и продолжается по часовой стрелке.
- *"Никто не избежит бюрократии!"* – игроки не могут пасовать до тех пор, пока они не выполнят все свои способности Бюрократии. Однако некоторые из способностей начинаются с *"Вы можете..."*, в этом случае игрок решает, применять способность или нет.



Фаза 3: Подготовка к следующему десятилетию

Во время последней фазы раунда, игроки могут повлиять на то, какие карты будут доступны во Вселенной на следующем раунде:

1. **Умелые инвестиции** – каждый игрок (начиная с имеющего Маркер инициативы) может положить любое количество карт с руки во Вселенную лицом вниз.
 - Максимальное число карт, которое игрок может иметь в руке в конце этого шага, равно 7. Карты сверх этого количества должны быть перемещены во Вселенную. *"Космическое Агентство – неприбыльная организация. Полученные ресурсы должны быть освоены"*.
 - Если у игрока 7 или меньше карт в руке, он может пропустить этот шаг.

2. **Неисследованная Вселенная** – если во Вселенной меньше закрытых карт, чем число игроков, добавляйте туда карты лицом вниз из колоды, пока закрытых карт не станет по одной на игрока.
3. **Настоящие провидцы** – перетасуйте закрытые карты Вселенной. Затем:
 - переверните 1 из них лицом вверх для игры вдвоём,
 - переверните 3 из них лицом вверх для игры троём и четвером.
 - Разложите эти карты во Вселенной согласно их типам. Остальные карты Вселенной остаются на своих местах.
4. **Передайте Маркер инициативы по часовой стрелке.**

Затем начинайте следующую декаду (раунд) освоения космоса, с Фазы 1: Управление Агентством.

Подсчёт очков

В конце седьмого раунда игроки определяют, кто из них создал самое развитое космическое Агентство. Кому удалось осуществить важнейшие Прорывы? Чьё имя теперь навечно вписано в историю? Всё зависит от победных очков, которые начисляются за:

1. **Общий уровень Агентства** – сумма всех уровней (цветных чисел) на картах в Агентстве, не считая карт Управления.

2. **Лабораторию** – 1 очко за каждую карту в Лаборатории.
3. **Типы Прорывов** – 6 очков за каждый тип Прорыва (, ,  и ) в котором Агентство имеет больше всех символов (см. примеры на с. 17-18).

- В случае равенства в любом из типов Прорыва, данные Агентства получают 6 очков каждое.
- Агентства получают 6 победных очков лишь за каждый тип Прорыва, в котором они побеждают, а не за каждую карту этого типа.

Игрок, чьё Агентство получило больше всего победных очков, объявляется победителем космической гонки.

В случае ничьей соответствующие игроки сравнивают общий уровень самого развитого Этапа в своих Агентствах, или уровень Лаборатории. Если и здесь равенство, сравнивайте второй по величине уровень, и т. д.

Пример подсчёта очков

Уровень Лаборатории:
+2 очка всего (+1 за каждую карту в Лаборатории)

Игроки не получают победных очков за карты Управления и карты в руке.

Прорыв:
+6 очков за наибольшее количество символов

Общий уровень Агентства: +13 победных очков

В этом примере игрок получит всего 21 победное очко (13 за общий уровень Агентства, 2 за уровень Лаборатории и 6 за наибольшее количество символов Прорыва).

Пример подсчёта очков за Прорывы

+6



Карты Прорыва Игрока 1

Игрок 1 получил больше всего символов Прорыва в типе "Полёт к звёздам" 🚀 и получает 6 победных очков в этой категории. Игрок 1 и игрок 2 имеют равное количество символов "Человек в космосе" 🧑🚀 и тоже получает 6 очков за эту категорию.

+6



0



Карты Прорыва Игрока 2

У Игрока 2 только один символ Прорыва с типом "Полёт к звёздам" 🚀, этого недостаточно для получения очков. Однако Игрок 2 получает 6 победных очков за ничью в категории "Человек в космосе" 🧑🚀.

+6



Так как ни один из игроков не искал внеземную жизнь 🧑🚀 и не исследовал другие планеты 🌍, никто не получает очков в этих категориях.

Холодная война (вариант подсчёта очков)

В этом варианте *Space Race: The Card Game* играется так же, как обычная игра, однако Подсчёт очков существенно отличается – заработать победные очки значительно труднее. Почти каждый ход игроков приобретает чрезвычайную важность и может привести к победе или поражению. Рекомендуем этот вариант для опытных игроков, которые желают большей стратегичности, сложности и непрямого взаимодействия.

В варианте Холодной войны Агенство получает победные очки так:

1. **Уровни** – Агенство получает 1 очко за каждое другое Агенство, которое имеет меньший уровень Пропанды. Точно так же оно получает очки от сравнения уровней Технологии, Космической программы и Прорыва.

2. **Лаборатория** – Агенство получает 1 очко за каждое другое Агенство, которое имеет меньше карт в Лаборатории.
3. **Типы Прорыва** – Агенство получает 1 очко за каждое другое Агенство, которое имеет меньше символов любого типа Прорыва. Агенства получают победные очки за каждый тип Прорыва отдельно.

Игрок, чьё Агенство получило наибольшее количество победных очков, объявляется победителем в Холодной войне!

- В случае ничьей сравнивайте общий уровень всех неиспользованных карт Управления у игроков.

Джон Кеннеди (соло вариант)

В соло варианте вы играете роль президента Джона Ф. Кеннеди, который возглавляет США и их космическую программу в исторической эпохе космической гонки против объединённых сил Восточного блока. Всё зависит только от вас. Сможете ли вы выиграть гонку?

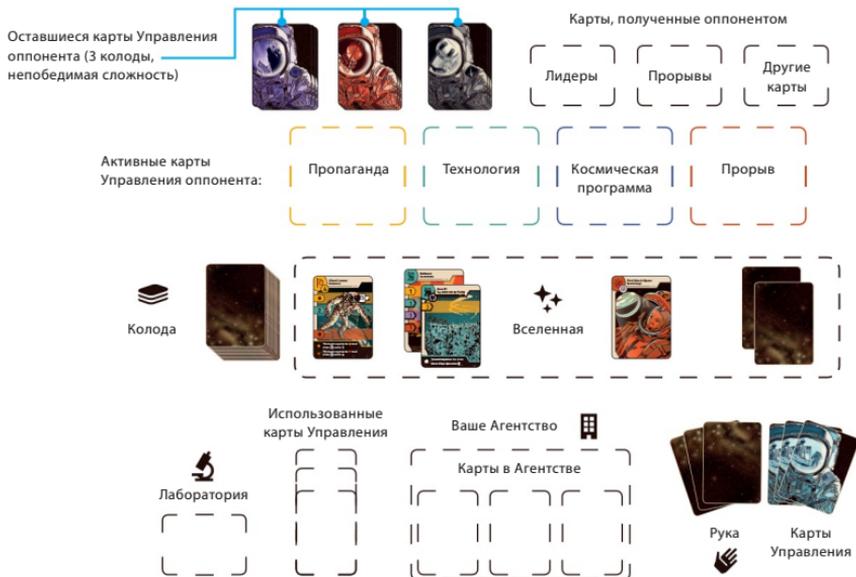
Подготовка к игре

1. **Подготовьте колоду** – перетасуйте все карты космической гонки и положите их в центре стола.
2. **Создайте Вселенную:**
 - а) возьмите 4 карты из колоды и разложите их по типам рядом с колодой (сначала Пропганда, затем Технология, Космическая программа и Прорыв).

- б) наконец, положите 2 карты из колоды лицом вниз рядом с открытыми картами во Вселенной.
3. Возьмите 1 набор из 12 карт Управления.
4. Наберите 4 карты космической гонки из колоды.

5. **Подготовьте оппонента:** возьмите 1, 2 или 3 набора карт Управления для нормальной, продвинутой и непобедимой сложности. Перетасуйте каждый из них отдельно и положите на стол лицом вниз (см. рисунок ниже).

Подготовка



Ход игры

Как и в базовом варианте, игра длится 7 раундов, каждый риз которых делится на 3 фазы:

1. **Фаза 1: Управление Агентством**
Вы и ваш оппонент готовите карты Управления.
2. **Фаза 2: Развитие Агентства**
Вы развиваете своё Агентство с помощью способностей ваших карт. Ваш оппонент просто берёт карты из Вселенной.
3. **Фаза 3: Подготовка к следующему десятилетию**
Вы можете положить карты с руки лицом вниз во Вселенную.

Фаза 1: Управление Агентством

1. **План развития** – выберите одну из оставшихся у вас карт Управления и положите её в ваше Агентство.
2. **Неожиданные возможности** – переверните все закрытые карты во Вселенной лицом вверх и положите их рядом с остальными картами Вселенной согласно их типу.
 - Перетасуйте все карты одного типа во Вселенной, если в этот тип добавилась одна или несколько карт на этом шаге (перемешайте их и верните во Вселенную).
3. **Оппонент играет карту(ы) Управления:**
 - Возьмите верхнюю карту из каждой колоды карт Управления оппонента и положите её лицом вверх в соответствующую секцию (см. рисунок на предыдущей странице).

- Если в этой секции уже есть одна или несколько карт Управления, добавьте к ним текущую карту.
- Карты Управления оппонента остаются в своих секциях до конца игры.

Фаза 2: Развитие Агентства

Вы играете эту фазу по обычным правилам. Оппонент же разыгрывает свой ход по правилам ниже и на следующей странице.

1. **Разыграйте Этапы** (см. специальные правила ниже и на следующей странице).
2. **Разыграйте Бюрократию** (только вы выполняете этот шаг).
3. **Чрезвычайное финансирование** – если у вас не осталось карт в руке, наберите 1 карту из колоды.
4. **Восточный блок делает рывок** – для каждого из первых 4 Этапов (Пропаганда, Технология, Космическая программа и Прорыв), если уровень вашего оппонента по крайней мере в два раза выше, чем ваш, то он кладёт одну дополнительную карту из колоды в секцию своих полученных карт.
5. **Конец 7-го раунда?** Тогда переходите к Подсчёту очков.

Специальные правила для оппонента

Оппонент всегда участвует во всех Этапах (и только в них), для которых он уже сыграл соответствующую карту Управления (в т. ч. в предыдущих раундах).

- В свой ход оппонент всегда берёт нижнюю карту текущего Этапа из Вселенной и кладёт эту карту в соответствующую стопку своих полученных карт (см. рисунок на с. 20).
- Если для текущего Этапа не осталось карт, он берёт нижнюю карту последнего их предыдущих этапов, в котором есть хотя бы 1 карта. Если в предыдущих Этапах нет ни одной карты, оппонент берёт верхнюю карту из колоды.

Уровень оппонента для Этапа равен сумме уровней всех карт Управления для данного Этапа, которые оппонент уже сыграл.

- Все карты Управления оппонента вносят вклад в уровень его Агентства до конца игры.
- Вы определяете свой уровень для Этапа так же, как в базовой игре (суммируя все уровни, соответствующие текущему Этапу на всех картах в вашем Агентстве и на вашей текущей карте Управления).
- Если уровень оппонента на текущем Этапе выше, чем ваш, он выполняет свой ход перед вами. В противном случае вы разыгрываете весь Этап (используя все желаемые/возможные способности), а затем ходит ваш оппонент.

Считайте, что все карты, полученные вашим оппонентом, находятся в его Лаборатории. Это значит, что вы можете достать их с помощью карт "Шпионаж" или "Зонд Розетта".

Фаза 3: Подготовка к следующему десятилетию

Последняя фаза в соло варианте разыгрывается примерно так же, как и в базовой игре:

1. Умелые инвестиции:

Вы можете положить любое количество карт с руки во Вселенную лицом вниз.

- Максимальное число карт, которое вы можете иметь в руке в конце этого шага, равно 7.
- Если вы не положили ни одной карты во Вселенную на этом шаге, положите 1 карту из колоды во Вселенную лицом вниз. Не смотрите эту карту!

2. Неисследованная Вселенная

– добавьте по 1 карте лицом вниз из колоды во Вселенную за каждый Этап, для которого ваш оппонент уже сыграл одну или несколько карт Управления.

- Например, если у оппонента есть карты Управления "Пропаганда" и "Прорыв", добавьте 2 карты во Вселенную лицом вниз.

3. Настоящие провидцы

– перетасуйте закрытые карты Вселенной и переверните 2 из них лицом вверх.

- Разложите эти карты во Вселенной согласно их типам.
- Сохраняйте порядок открытых карт во Вселенной. Всегда добавляйте новые карты поверх тех, что уже лежат во Вселенной.

Затем начинайте следующую декаду (раунд) освоения космоса, с Фазы 1: Управление Агентством.

Подсчёт очков

Вы получаете победные очки так же, как и в базовой игре (за общий уровень Агентства, за карты в Лаборатории и за каждый тип Прорыва, в котором оппонент имеет не больше символов, чем вы).

Оппонент получает победные очки за:

1. Полученные карты Лидеров и Прорыва, по 2 очка за каждую.
2. Остальные полученные карты, по 1 очку за каждую.

Ваш оппонент не получает очки за:

- символы на картах Прорыва,
- уровень его Агентства,
- его карты Управления.

Игрок, который получил больше всего победных очков, объявляется победителем.

- В случае ничьей выигрывает оппонент.
"В следующий раз вам повезёт, М-р Президент".



FAQ

- **Могу ли я иметь больше одного Лидера в Агентстве?**
Нет, см. пояснение на с. 6.
- **Могу ли я иметь несколько копий одной карты в Агентстве?**
Да.
- **Обязан ли я использовать именно то количество карт, которое указано в центре способностей?**
Нет. Игроки могут набирать, сбрасывать или перемещать столько карт, сколько пожелают, но не больше, чем указано в способности.
- **В тексте внизу одной из моих карт есть символ , чья это зона?**
Если иное не сказано в тексте карты, все символы на ваших картах относятся к вашим зонам.
- **Можно ли использовать обе способности на карте Управления "Технология 1" или "Космическая программа 1" одновременно в мой ход?**
Нет. Эти карты содержат две отдельные способности. Игрок должен сначала использовать одну из них, затем ждать своего хода, чтобы использовать вторую.
- **Могу ли я изменить символ Прорыва, дублируемый картой "Зона 51"?**
Да, его можно изменить в любое время, даже перед Подсчётом очков.
- **Какую карту можно взять, используя способность карты "Сатурн-5"?**
Эта способность позволяет вам взять карту Прорыва с символом  из Вселенной и поместить её в ваше Агентство. Если такой карты во Вселенной нет, вы не можете взять другую.
- **Могу ли я использовать эффект Бюрократии на карте Управления "Пропаганда 1", чтобы вернуть эту же самую карту обратно к несыгранным?**
Нет.
- **Специальные эффекты таких карт, как "Изучение НЛО", "Луноход", "Программа 'Меркурий'" и "Проект SETI", включают сами эти карты?**
Да.
- **Если у меня есть карта "Карл Саган", могу ли я выбирать, сколько карт во Вселенной перевернуть лицом вверх?**
Нет. Вы выбираете только, какую карту перевернуть.
- **Каково максимальное количество символов Прорыва может иметь карта "Девятая планета подтверждена"?**
4. Один за каждый тип Прорыва, присутствующий во всех .
- **Что, если в колоде закончились карты?**
В этом случае наступает финансовый кризис и действует правило: каждый раз, когда игрок должен взять карту из колоды, но не может, так как колода пуста, вместо этого он получает 0,5 победного очка за каждую такую карту. Отмечайте такие очки на бумаге... потому что в такой кризис нет денег на эффективную IT инфраструктуру.

Thanks

Thanks a lot to all playtesters, especially to Bara, Brona, Cipis, Daniela, Dino, Drasha, ECAN, Eleanor, Ella, Evka, Fisa, Gary, Jakub Janok, Jakub Stefan, Jiri Steidl, Jiri Zlatohlavek, Joe62, Kacenka, Kame, Karol, Koukou, Krapnik, Kristynka, Kubik, Kure, Ludolph314, Martin, Martin Hanke, Michael Kolarik, Michal, Michal Drga alias MIA.VIII, Michal Hanke, Murder.exe, Oliver, Pavka, ProObability, Radek Barta, Rosa, Simca, Sime, Sisi, Tom Cassy' Petru, Tyna, Vena, Viktor, Viktor Bem, Vincenzo Dolce, Vit Vajcner, Vrtak, Wayd 3, and ok227 for their extraordinary help with the game development!

Thanks a lot to the whole BGG community, especially to Daniel Länsimies, Capn, Stoobie, Serhiy Saf, John, Steve, Stephanie Prince, Peter Zoche, Eric Etkin, Niklas Hook, Blake Womack, Katerina Janotova, Nick Kopp, Henry Flower, George Monnat Jr, Petr Base, Corry Damey, Jean-François Lassonde, Justus Kelloniemi, and also to Deskoheřni klub Brno, and Deskoheřni klub Olomouc for their outstanding cooperation, feedback, and recommendations!

Thanks a lot to the wonderful Kickstarter community, especially to Agnes Koltay, Andrea Cecchetti, Ann-Charlotte Eriksen, Bernardo A. Gonzalez, Boris Karl, Brian Kirchoff, Cédric Toëlen, Da Sibi, Daniel Heinrich, Dariusz Cymerys, Denis Marques da Silva, Dreamitdoit, Fermin UribeTxebarria, Florian Mirtschin, Giele Van den Bergh, Guilherme Pinto, Hilbert Elzen, Jacob Gunness, Marlon (A boardgame life), Marlon Kruis, Martin Handl, Martin Laporte, Martí Cabré, Matteo Volpi, Matthijs van Wolferen, Moi41319, MyMeeple, Nnexus, Pedro Augusto Pessoa, ROBERT, Rafael Jose Pardo Macias, Scott Stai, Sasha, Sean Guilfoyle, Shin Hyunsik, Silvia Wipfler, Thijs van den Hoven, Thomas Million, Thomas Schauer, Tim Bottiger, Timo Spiekermann, Tobias Lunte, Tomasz Waldowski, Vojtech Spacir, Zdenek Petruj, and Zsolt Farkas for their support, help, energy, and unbelievable amount of inspiration!

Extra special thanks to Doug Vakoch, James Carpenter, Jan Hrabina, Jiri Fiala, Kew, Lubos Zbranek, Martin Pulicar, Michal Hanke, Ondrej Valka, Pamela Gay, Silvacek Sisi, and Vladimir Polidar. Without your amazing help, the game would have never ever become more than an idea!

Credits

Space Race: The Card Game

Game Design & Development:

Jan Soukal, Marek Loskot, and Michal Mikeš

Artwork: Dalibor Krch

Graphic Design: Zak Eidsvoog

Published by Boardcubator.

<http://boardcubator.com>

© 2016 Boardcubator s.r.o. All rights reserved.

Краткие правила

Подготовка к игре

1. **Подготовьте колоду** карт космической гонки.
2. **Создайте Вселенную:** возьмите 4, 5 или 6 карт (для игры на 2, 3 или 4 игрока) из колоды и разложите их по типам. Затем положите рядом ещё 2 карты из колоды лицом вниз.
3. **Дайте Маркер инициативы** игроку, который последним смотрел на звёзды, или выберите, кто будет ходить первым.
4. **Каждый игрок получает 1 набор из 12 карт Управления**, принадлежащий к 1 из четырёх конкурирующих сторон (NASA, ESA, Россия и частные компании).
5. **Раздайте карты космической гонки** из колоды: **3 карты** 1-му игроку (с Маркером инициативы), **4 карты** 2-му игроку (по часовой стрелке), и по **5 карт** остальным игрокам.

Подсчёт очков

Игрок, набравший больше всего победных очков, выигрывает. Они начисляются за:

1. **Общий уровень Агентства** – сумма всех уровней (цветных чисел) на картах в Агентстве, не считая карт Управления.
2. **Лабораторию** – 1 очко за каждую карту в Лаборатории.

3. **Типы Прорывов** – 6 очков за каждый тип Прорыва (🌌, 🌍, 🌐 и 🚀), в котором Агентство имеет больше всех символов (или делит ничью для наибольшего значения).

Зоны и способности



Типы и подтипы карт



 **Немедленное действие**
Выполните, когда карта помещена в ваше Агентство.

 **Бюрократия**
Выполните в конце каждого раунда.

 **Специальный эффект:** Смотрите описание внизу карты.

Ход игры

Игра длится 7 раундов. Каждый раунд делится на 3 фазы:

Фаза 1: Управление Агентством

1. Выберите карту Управления и положите её лицом вниз в Агентство.

2. Переверните выбранные карты Управления и карты во Вселенной лицом вверх.

Фаза 2: Развитие Агентства

1. Этап Пропаганды (игроки с картой Управления "Пропаганда").
2. Этап Технологии (игроки с картой Управления "Технология").
3. Этап Космической программы (игроки с картой Управления "Космическая программа").
4. Этап Прорыва (игроки с картой Управления "Прорыв").
5. Разыграйте эффекты Бюрократии : (все игроки).
6. Игроки без карт в руке набирают по 1 карте.
7. Если это 7-й раунд, переходите к Подсчёту очков.

Фаза 3: Подготовка к следующему десятилетию

1. Положите карты космической гонки лицом вниз во Вселенную для следующего раунда.
2. Добавьте карты из колоды лицом вниз во Вселенную, если нужно.
3. Перетасуйте закрытые карты во Вселенной и откройте 1 карту в игре на двоих или 2 карты в игре на троих или четверых.
4. Следующий игрок получает Маркер инициативы.

Do you want the rules and a card reference sheet in another language?

Download them at boardcubator.com/games/spacerace/languages/.

Do you have a question about rules?

Post it on the Space Race Facebook page facebook.com/spaceracecardgame
or just hit us by e-mail at info@boardcubator.com

Are you sleeving cards?

Check out how to customize the foam insert to fit your sleeved cards
at boardcubator.com/games/spacerace/customize-insert/

Stay in touch!

Subscribe to our newsletter at boardcubator.com

Follow us on facebook.com/spaceracecardgame
and twitter.com/boardcubator



by boardcubator

© 2016 Boardcubator s.r.o. All rights reserved.