

ДИКИЙ КОСМОС



На краю империи была открыта новая галактика, и десятки кораблей устремились на освоение неизведанных просторов. В «Диком космосе» все игроки начинают со своим капитаном и собирают команду по ходу партии. Нанимайте новых специалистов и покупайте роботов в экипаж, чтобы снаряжать экспедиции, исследовать новые планеты, выполнять миссии советников и зарабатывать победные очки. Победит тот, кто накопит больше всех очков к концу игры.



1–5 игроков



От 10 лет



Партия 30 минут



Объясняется за 10 минут



Партию хочется повторить



Развивает интеллект



Можно играть в любой компании

Состав

- **108 карт экипажа** — этими картами игроки зарабатывают победные очки, выполняют миссии и расширяют свои возможности. Всего в игре 60 карт специалистов, 24 карты советников, 18 карт роботов и 6 карт стартовых капитанов. У капитанов на рубашке изображён символ ветерана, о котором мы расскажем вам позже.



6 карт капитанов

(с медалью на обратной стороне)



60 карт специалистов



18 карт роботов



24 карты советников

- **10 плашек планет** — вы будете исследовать их на своих кораблях. Всего в игре 2 стартовые планеты, 3 планеты № 3, 3 планеты № 6 и 2 планеты № 9.



- **25 фигурок космических кораблей** — по 5 кораблей каждого цвета.



- **5 жетонов ветеранов** — по 1 каждого цвета. Они отслеживают ваш прогресс на шкале ветерана на карте капитана.



- **Блокнот для подсчёта очков** — сюда вы будете записывать результаты игры. Положите его рядом с игрой, он потребуется вам в конце игры при подсчёте очков.



- **12 карт враждебных планет** — они пригодятся вам для одиночной игры. Пока уберите их в коробку.



- **Правила**, которые вы сейчас читаете.

Подготовка к игре

В подготовке ориентируйтесь по картинке ниже.



- 1 Положите две плашки начальных планет вот с таким символом  на обороте в центр стола лицом вверх, как на картинке.
- 2 Случайным образом выберите одну плашку планеты с №3, одну плашку с №6 и одну с №9 на обороте. Положите их под начальными планетами лицом вниз, как на картинке. Остальные планеты не глядя верните в коробку.
- 3 Возьмите карты капитанов с символом ветерана на рубашке . Затем раздайте каждому игроку по случайной карте капитана. Игроки кладут их перед собой лицом вверх – это первая карта вашего экипажа. Лишние карты капитанов уберите в коробку.
- 4 Все игроки выбирают цвет и берут себе пять фишек кораблей, а также жетон ветерана такого же цвета. Положите корабли перед собой – это ваш запас. Положите жетон ветерана рядом с картой капитана, как на картинке. Лишние уберите в коробку.
- 5 Возьмите все карты экипажа, сложите их в одну колоду и перемешайте. Положите колоду под планетами лицом вниз, слева оставьте немного места для сброса. Выложите справа от колоды три карты в ряд лицом вверх. Это ваш рынок.
- 6 Раздайте каждому игроку по три карты с верха колоды взакрытую. Это ваша рука. Вы можете смотреть эти карты, но не показывайте их другим игрокам.

Как читать карты

Теперь давайте подробно рассмотрим содержание карт.

Символ победных очков — этот символ  означает число победных очков, которое приносит вам карта или миссия в конце игры. Чем у вас их больше, тем лучше.

Специалисты — это карты с синим фоном и символом  в левом нижнем углу. Это основные участники вашей экспедиции, и они представляют шесть видов животных: совы, ящерицы, медведи, осьминоги, носороги и обезьяны.

Собирать животных в экипаж — это основной способ получить очки в конце игры.

ВИДЫ ЖИВОТНЫХ



Роботы — это карты с зелёным фоном и символом  в левом нижнем углу. Это мощные союзники. Они не являются животными, и очки, которые они приносят в конце игры, считаются отдельно.



Способности — у большинства специалистов и роботов есть способности. Они указаны в левом углу и активируются при розыгрыше карты. Иногда у способности есть синий кружок с условием, которое нужно выполнить, чтобы сработала эта способность.



СПОСОБНОСТЬ

УСЛОВИЕ ДЛЯ СРАБАТЫВАНИЯ СПОСОБНОСТИ

Советники — это карты с красным фоном и символом  в левом нижнем углу. Тоже животные, однако предлагают игрокам выполнить специальные миссии, за которые можно получить дополнительные очки в конце игры.

НАГРАДА ЗА МИССИЮ (победные очки)



Должность — у всех специалистов и большинства роботов есть должность. Она указана в верхнем правом углу и позволяет активировать некоторые способности, а также помогает выполнить миссии советников.

ДОЛЖНОСТЬ

 Военный

 Пилот

 Ботаник

 Инженер

 Учёный

 Программист



Ветераны — у некоторых специалистов и роботов есть статус ветерана. Он отображён медалью в левом верхнем углу карты. Как только вы нанимаете ветерана к себе в команду, то можете продвинуть жетон по шкале ветеранов вашего капитана и получить от этого преимущество.



Теперь рассмотрим содержание плашек планет.

Планеты разделены на две отдельные секции, слева и справа на плашке, а также на нижнюю и верхнюю половины. Эффект нижней половины срабатывает, когда вы **приземляетесь на планету**, а верхняя половина срабатывает, когда вы **исследуете планету**.

У вас может быть один корабль в каждой секции планеты (слева или справа), но не больше одного на секцию. Однако на одной секции может находиться сколько угодно кораблей разных игроков.

Также у планет есть показатель **дальности** — это цифра в левом и правом верхнем углу планеты, которая показывает её удалённость от известных границ. Чем она дальше, тем больше карт экипажа вам понадобится, чтобы отправиться на неё. У начальных планет дальности нет.

Ход игры кратко

Игроки ходят по очереди, совершая три последовательных шага. Первым будет ходить игрок, который последним был в зоопарке. Или определите его случайным образом.

- 1 **Отправьте экспедицию** — игроки могут выбрать одно из двух: **приземлить** свой корабль на одну из планет или **исследовать** какую-то планету.
- 2 **Разыграйте действие планеты** — примените эффект высадки или исследования планеты. На этом шаге вы можете пополнить свой экипаж, набрать карты в руку и обновить рынок.
- 3 **Передайте ход.**

Повторяйте все шаги заново, пока у всех игроков не останется кораблей в запасе. Затем переходите к подсчёту победных очков. Победит тот, кто соберёт больше всех очков.

Ход игры подробно

Теперь рассмотрим ход игры подробнее.

1 ОТПРАВЬТЕ ЭКСПЕДИЦИЮ

На этом шаге выберите одно из двух:

А. Приземлитесь на планету, если у вас есть корабль в запасе.

Б. Исследуйте планету, где уже есть ваш корабль.

А. ПРИЗЕМЛИТЬСЯ

Чтобы приземлиться на планету, возьмите одну из фигурок космического корабля из запаса, выберите одну из секций планеты (левую или правую) и положите корабль в нижнюю половину плашки планеты.

Эффект планеты вы можете посмотреть на обороте правил.

Чтобы приземлиться на планету, у вас в экипаже должно быть столько карт, сколько указано в **дальности**.

На двух начальных планетах дальность отсутствует, и вы можете отправлять на них корабли с самого начала игры. Следующие планеты требуют трёх, шести и девяти карт в экипаже для приземления.

Помните, что на одной секции может быть только один ваш корабль. Если в вашем запасе не осталось фигурок кораблей, то вы можете только **исследовать планеты**, на которых уже есть ваши корабли.

Как только корабль приземлился в одну из секций планеты, он больше не может передвигаться в соседнюю секцию или на другую планету (пример А).

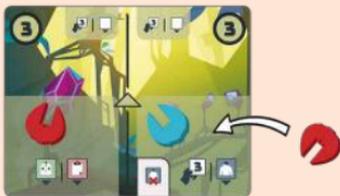
Вы не можете приземлиться в секцию, где у вас уже есть корабль, независимо от того, находится ли ваш корабль в верхней половине планеты или нижней. Однако вы можете приземлиться в секцию, где есть корабль другого игрока (пример Б).

Пример А:



У Ани четыре карты экипажа в игре. Она может приземлиться на первые три планеты.

Пример Б:



Аня хочет приземлиться на третью планету. У неё уже есть корабль в левой секции, так что она может приземлиться только в правую секцию.

Б. ИССЛЕДОВАТЬ

Чтобы исследовать планету, выберите один из ваших кораблей в нижней части планеты и передвиньте его вверх, не меняя секции.

Корабль, который уже находится в верхней половине своей секции, больше нельзя использовать до конца игры.

И приземление, и исследование позволит вам набрать новые карты экипажа или разыграть их, выложив перед собой в следующем шаге. Сразу после того, как вы приземлились на планету или исследовали секцию, перейдите ко второму шагу.

2 РАЗЫГРАЙТЕ ДЕЙСТВИЕ ПЛАНЕТЫ

На этом шаге срабатывает эффект приземления или исследования планеты в зависимости от того, что вы выбрали в первом шаге:

Обычно вы берёте карту экипажа с рынка или разыгрываете карту с руки. Эффект зависит от секции, в которую приземлился корабль, ориентируйтесь по символам. Всё о символах можно найти на обороте правил.

• Если вы только приземлились на планету, разыграйте действие, указанное в той же секции в нижней половине планеты. Если у вас есть выбор между несколькими действиями, то выберите только одно из них.

У некоторых действий есть условия, которые указаны в левом нижнем углу секции. Вы должны соответствовать условиям, чтобы отправить корабль в эту секцию и разыграть действие. Эффект условия срабатывает до того, как срабатывает действие планеты.

Иногда в секции может быть несколько условий. Если условия или действия разделены чертой, то вы можете выбрать одно любое и выполнить его.



1. УСЛОВИЕ

2. РАЗНЫХ ДЕЙСТВИЙ
НА ВЫБОР

3. РАЗНЫХ
УСЛОВИЙ
НА ВЫБОР

• Когда вы исследуете планету, то есть двигаете корабль в верхнюю половину секции, то независимо от планеты вы либо берёте три карты из колоды и/или рынка, либо разыгрываете одну карту с руки.

Для исследования планеты нет никаких условий, главное, чтобы ваш корабль уже был на планете.

Помните, что, как только корабль исследовал свою секцию, он больше не может использоваться до конца игры.

ВЗЯТЬ КАРТУ

Если в результате действий вам нужно взять карту, то вы можете взять её с верха колоды или одну из трёх, что лежат на рынке. Как только вы взяли карту с рынка, сразу же выложите на её место на рынке новую с верха колоды.

Если вы берёте больше одной карты, вы можете решить, откуда будете брать каждую карту (с рынка или с верха колоды).

До того как вы возьмёте следующую карту, вы можете посмотреть, что за карту вы уже взяли в руку или какая карта придёт вместо той, что вы взяли с рынка.

В руке у вас может быть сколько угодно карт.

ОБНОВИТЬ РЫНОК

Вы также можете обновить рынок. Для этого в любой момент своего хода вы можете сбросить одну карту с руки, чтобы убрать три карты с рынка в сброс и выложить три новые карты с верха колоды.

Вы можете обновлять рынок за свой ход сколько угодно раз, пока можете сбрасывать по одной карте с руки.

Примечание: когда нужно сбросить карту, кладите их стопкой слева от колоды лицом вверх. Сброс всегда можно просматривать. Если вдруг колода закончилась, то перемешайте сброс и сформируйте новую колоду. На рынке всегда должно быть выложено три карты.

РАЗЫГРАТЬ КАРТУ

Если в результате действий вам нужно разыграть карту, то положите её перед собой, рядом со своим капитаном или другими членами экипажа лицом вверх. Теперь эта карта – часть вашего экипажа.

Если на разыгранной карте есть способность (в левом углу карты), то вы можете (но не обязаны) разыграть её. Способность карты срабатывает только в момент розыгрыша.

Некоторые способности требуют определённых условий (кружочек над способностью). Если условие не выполнено, то вы всё ещё можете разыграть такую карту, но не можете применить её способность.



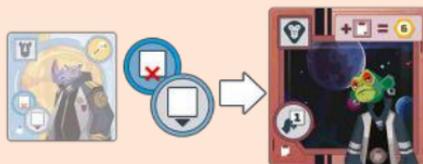
Вы полностью разыгрываете способность одной карты, прежде чем перейдёте к следующей. Если после срабатывания способности вы можете разыграть ещё одну карту, то вы также разыгрываете способность с новой карты. Таким образом, можно разыграть несколько способностей и разыграть несколько карт подряд за один ход. Главное – чтобы условия выполнялись.

Пример:



Аня разыгрывает обезьяну-ботаника. Её способность позволяет сразу же разыграть инженера с руки. Аня разыгрывает носорога-инженера.

Пример:



Носорог-инженер, в свою очередь, позволяет ей разыграть ещё одну карту, если Аня сначала сбросит карту с руки. Она сбрасывает карту с руки и использует способность, чтобы разыграть обезьяну-советника, которая позволит ей взять новую карту.

Отдельно следует сказать о ветеранах и советниках.

Ветераны

Их можно узнать по символу медали в верхней левой части карты.

Каждый раз, когда ветеран зачислен в ваш экипаж, передвиньте жетон ветерана на один шаг вправо по шкале на карте капитана сверху. Это позволит разыграть способность, которую перекрывает жетон.

Большинство способностей позволит вам взять или разыграть карты. А ещё каждый капитан может добавить победных очков в конце игры.

Важно: если вы уберёте ветерана из вашего экипажа в любой момент игры, то обратно двигать жетон по шкале не нужно.

Пример:



Боря разыгрывает робота-ветерана в свой экипаж. Он двигает жетон ветерана на одну клетку на карте капитана вправо, разыгрывает способность, указанную на клетке, где оказался жетон, и сразу же берёт две карты.

Советники

Это особые карты животных, у которых могут быть свои способности, но главное – они дают игроку возможность выполнить миссию, которая указана сверху карты советника.

Проверить, выполнили ли вы миссию, можно в конце игры при подсчёте очков. На обороте правил указаны примеры миссий. Если вы удовлетворяете условиям миссии, то получаете указанное количество очков.

3 КОНЕЦ ХОДА

Как только вы закончили действия с кораблями и разыграли действие планеты, ваш ход заканчивается. Проверьте количество карт у вас в экипаже. Если на конец хода их столько же, сколько указано на одной из закрытых планет, сразу же переверните эту планету лицом вверх. Не забывайте считать и капитана, он тоже часть экипажа. Если закрытых планет не осталось, пропустите этот шаг.

Учтите, что даже если планета перевернута лицом вверх, то вы можете выложить на неё корабль, только если у вас достаточно карт в экипаже на момент отправки. Затем передайте ход следующему игроку по часовой стрелке.

Продолжайте играть, пока у всех игроков не останется кораблей в запасе и они не исходят все выбранные планеты.

Конец игры и определение победителя

Теперь переходите к подсчёту очков. Возьмите блокнот и посчитайте очки всех игроков, начиная с последнего, кто ходил:

 5 очков за каждое животное, начиная с третьего, и за каждое последующее того же вида. Первые два животных каждого вида не приносят очков.

 Каждая завершённая серия из шести животных разного вида (совы, ящерицы, медведи, осьминоги, носороги и обезьяны) в вашем экипаже приносит вам 15 очков.

 Советники в вашем экипаже приносят вам очки, если вы выполнили предложенные ими миссии. Подробнее о примерах миссий на обороте правил.

 Некоторые роботы в вашем экипаже сами по себе приносят очки, как указано на их картах.

 Ваш жетон ветеранов приносит вам очки, если он достиг соответствующей клетки на вашей карте капитана. Если жетон продвинулся дальше, то бонусных очков это не приносит.

Тот, у кого больше всего очков, побеждает. В случае ничьей выигрывает игрок с наименьшим количеством карт в экипаже. Если всё ещё ничья, игроки делят победу.

Боря заработал за игру 57 очков

 20 очков за серии одинаковых животных: 15 очков за пять сов (первые две не учитываются) и 5 очков за три медведя (только за третьего медведя).

 15 очков за одну серию из животных всех видов.

 Каждый советник приносит по 4 очка, всего 8 (4 очка за трёх роботов в экипаже от носорога-советника и 4 очка за две комбинации «сова» и «военный» в экипаже от совы-советника).

 Роботы приносят 8 очков.

 Шкала ветерана у капитана приносит 6 очков.



Одиночный режим

В одиночной игре вы соревнуетесь с контрабандистом, виртуальным оппонентом, управляемым искусственным интеллектом. Чтобы победить, вы должны набрать больше очков, чем он.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Готовьтесь к игре как обычно.

Выдайте контрабандисту одного капитана. Возьмите из коробки карты враждебных планет и выберите пять из них. Подбирайте карты по рубашкам в зависимости от уровня сложности, на котором вы хотите сыграть.

Уровень сложности

Перед началом игры выберите уровень сложности: 12 карт враждебных планет разделены на три категории по восходящей сложности.



Уровень сложности определяет количество карт, которое нужно случайным образом взять из каждой категории.

ЛЕГКО:



НОРМАЛЬНО:



СЛОЖНО:



Перемешайте пять выбранных карт и выложите в ряд. Затем переверните две карты слева лицом вверх. Выберите контрабандисту цвет и положите пять соответствующих кораблей рядом с картами враждебных планет. Не выдавайте контрабандисту карты и жетон ветерана, он не будет их использовать в течение игры.

ХОД ИГРЫ

Контрабандист собирает экипаж, который принесёт ему очки и за животных, и за роботов. Карты враждебных планет используются

во время игры, чтобы отметить дополнительные очки, которые он заработает в конце игры благодаря советникам, роботам, ветеранам и различным членам его экипажа.

Определите случайным образом, кто ходит первым, вы или контрабандист. Вы ходите по очереди, пока оба не сыграете десять ходов. В свой ход вы играете как обычно.

ХОД КОНТРАБАНДИСТА

В ход контрабандиста его действия управляются картами враждебных планет, которые он использует вместо обычных плашек планет. В ход контрабандиста вам нужно разыграть один из его кораблей на одну из двух открытых враждебных планет. У вас есть выбор между двумя действиями:

- **Приземлить новый корабль в нижней половине враждебной планеты – там, где ещё нет корабля.**
- **Исследовать враждебную планету, на которой у контрабандиста уже есть корабль, сдвинув корабль в верхнюю половину карты.**

Вы применяете все эффекты в нижней или в верхней половине враждебной планеты. Каждая клетка на карте враждебной планеты соответствует позиции карты экипажа на рынке.



Обычно контрабандист взаимодействует с рынком, сбрасывая карты оттуда или добавляя их в свой экипаж. На карте враждебной планеты указано, с какой картой на рынке что делает контрабандист (возьмёт или сбросит).

 Добавьте соответствующую карту с рынка в экипаж контрабандиста

 Сбросьте соответствующую карту с рынка

Как и в обычной игре, каждый раз, когда забираете карту с рынка, сразу же выложите на её место новую с верха колоды. Если указано, что контрабандист должен сделать два действия с одним и тем же местом на рынке, применяйте сначала самое левое, замените карту, которую вы только что убрали, а затем разыграйте правое действие. Способности карт экипажа не сбрасываются для контрабандиста.

Пример:

Аня приземляет корабль контрабандиста на одну из двух доступных враждебных планет.



Она сбрасывает карту с центра рынка. Заменяет её новой картой из колоды. Затем она берёт вскрытую карту и кладёт её в экипаж контрабандиста. Способности карт экипажа не сбрасываются для контрабандиста.

ПОДСЧЁТ ОЧКОВ

В конце игры подсчитайте свои очки, как обычно. Контрабандист получает очки, связанные с его коллекциями животных, и очки, указанные на его роботах. Игнорируйте всю остальную информацию, указанную на картах экипажа. Вместо этого он получает дополнительные очки за каждый символ, изображённый сверху на пяти картах враждебных планет, использованных во время игры:

 Каждый советник в экипаже зарабатывает контрабандисту по одному дополнительному очку за каждый  сверху враждебной планеты.

 Каждый робот в экипаже зарабатывает контрабандисту по одному дополнительному очку за каждый  сверху враждебной планеты.

 Каждый ветеран в экипаже зарабатывает контрабандисту по одному очку за каждый  сверху враждебной планеты.

 Каждая карта в экипаже с соответствующей должностью зарабатывает контрабандисту одно дополнительное очко за каждый  сверху враждебной планеты.

Вы победили, если в конце у вас больше очков, чем у контрабандиста!



Действия

-  Возьмите указанное количество карт из колоды или с рынка в руку.
-  Разыграйте одну любую карту с руки к себе в экипаж.
-  Разыграйте специалиста/робота/советника с руки к себе в экипаж.
-  Разыграйте робота или советника.
-  Разыграйте карту, совпадающую с изображённой должностью.
-  Разыграйте карту со статусом ветерана.
-  Возьмите карту с рынка или из колоды и сразу же разыграйте её.

Пример миссий советников

-  5 очков за каждую серию из трёх карт с должностью ботаника в вашем экипаже.
-  2 очка за каждую пару символов совы и военного в вашем экипаже. Это может быть одна и та же карта (например, сова с должностью «военный»).
-  5 очков, если у вас в экипаже больше программистов, чем у любого другого игрока. Если у вас с кем-то одинаковое количество программистов, очки не получает никто.

Условия

-  Сбросьте одну карту с руки по вашему выбору.
-  Сбросьте с руки карту специалиста/робота/советника.
-  Сбросьте с руки карту, совпадающую с изображённой должностью.
-  Сбросьте с руки карту ветерана.
-  Вам нужна хотя бы одна карта робота/советника в вашем экипаже.
-  Вам нужна хотя бы одна карта, совпадающая с изображённой должностью в вашем экипаже.
-  Уберите одну из карт в вашем экипаже в сброс.

Подсчёт очков

-  5 очков за каждое животное, начиная с третьего, и за каждое следующее того же вида.
-  15 очков за набор из шести разных видов животных.
-  Очки за миссии советников, роботов и за жетон ветерана на шкале капитана.

Автор Иоаким Томе.

Художник Амели Гуинет.

© 2022 Blackrock Games. Все права защищены.

Русское издание: ООО «Магеллан Производство»

Общее руководство: Михаил Акулов

Руководство производством: Иван Попов

Директор издательского департамента: Александр Киселев

Главный редактор: Валентин Матюша

Выпускающие редакторы: Павел Коврижкин, Анна Давыдова

Переводчик: Дмитрий Чупикин

Главный дизайнер-верстальщик: Иван Суховай

Дизайнер-верстальщик: Екатерина Лыскова

Корректоры: Ксения Ларина, Ольга Португалова

Лицензионный менеджер: Иван Гудовский

Если вы придумали настольную игру и желаете, чтобы она была издана, пишите на newgame@hobbyworld.ru

Особая благодарность выражается Илье Карлинскому.

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

© 2022 ООО «Магеллан Производство». Все права защищены.

 vk.com/magellanboardgames

 t.me/magellanboardgames

