

Продвинутые правила игры «Kosmonauts»
Разработчики игры: Юрий Ямицкий и Надежда Пенкрат.

Играйте по базовым правилам за исключением пунктов, описанных ниже:

Подготовка к игре

1. Случайным образом определите игрока, который начнет игру с жетоном инструктора.
2. **Для игры втроем:** случайным образом выберите 2 любые планеты, кроме Земли. Уберите в коробку и не используйте в этой партии жетоны посадки на эти планеты, а так же соответствующие карты Миссия 1 и Миссия 2. На протяжении игры участники могут садиться на данные планеты, но не получают за это жетоны посадки, и как следствие, победных очков.
Для игры вдвоем: аналогичным образом уберите 3 любые планеты, кроме Земли.
3. Раздайте игрокам по 2 карты Миссия 1 и 2 карты Миссия 2 взакрывают.
4. Начиная с текущего инструктора, игроки по часовой стрелки размещают по 1 фишке планеты на выбранные точки подходящих по цвету орбит до тех пор, пока все планеты и комета не окажутся на игровом поле. Первой планетой должна быть Земля, остальные выбираются по желанию размещающих их игроков.
5. Игроки одновременно, взакрывают сбрасывают по 2 **любые** карты Миссий из 4 имеющихся на руках. Сохраненные Миссии держаться втайне от остальных игроков до конца игры.
6. Поместите жетоны посадки на Землю рядом с полем. Разместите жетоны посадки с указанными ниже цифрами на фишки планет на игровом поле (кроме исключенных в п.2):

	Меркурий	Венера	Марс	Комета	Юпитер	Сатурн	Уран	Нептун
верхний жетон	2	2	2	3	3	3	4	4
нижний жетон	1	1	1	2	2	2	3	3

7. *Каждый игрок выбирает свой цвет, соответствующий цвету ближайшей к нему розы направлений. Фишки кораблей выбранных цветов переместите на Землю, остальные верните в коробку.*
8. *Перемешайте колоду карт событий и положите ее рубашкой вверх. Откройте и выложите рядом 3 верхние карты.*
9. *Каждый игрок берет персональное поле, кладет на него 3 энергоцита (серые кубики) и заполняет баки корабля 8 единицами топлива (желтые кубики) и 2 единицами гипер-топлива (красные кубики). Оставшиеся кубики кладутся рядом с общим полем, образуя «центр снабжения».*

Обратите внимание, что в фазе 2 можно игроки могут закрывать (ладонью или ширмами из подручных материалов) свою розу направлений и, по желанию, топливные баки.

Дозаправка

Если корабль находится на планете в фазу 3, капитан может дозаправиться, пока остальные игроки двигают свои корабли. Игрок может выбрать один из двух вариантов дозаправки:

- Обычная – производится без затраты щита, Игрок заполняет до 5 топливных баков своего корабля обычным топливом. Гипер-топливо не добавляется.
- Полная (требует затраты щита) – 1 единица гипер-топлива (красный кубик) кладется в один из топливных баков корабля. Затем все пустые баки корабля заполняются стандартным топливом (желтыми кубиками).

В обоих случаях корабль остается на планете в течение хода, во время которого производится дозаправка.

Окончание игры и подсчет очков

Игра заканчивается после фазы 4 раунда, в котором хотя бы один из игроков совершил финальную посадку на Землю. Для совершения финальной посадки на Землю игрок должен иметь 4 (четыре) жетона посадки на другие планеты/кому. Так же игрок может совершить финальную посадку, если более не осталось жетонов посадки, которые он может собрать (даже если у него их менее 4х).

Все игроки, совершившие финальную посадку на Землю, на протяжении последнего хода получают по жетону посадки на Землю с цифрой 2. Игроки могут садиться на Землю и ранее финального хода, но при этом они не берут жетоны посадки.

Очки считаются по базовым правилам. Игрок, набравший больше всего очков, выигрывает. При равном количестве очков выигрывает тот, у кого осталось больше щитов. Если и это не позволяет определить победителя – объявляется ничья.

Разработчики игры благодарны всем, кто принимал участие в тестировании продвинутых правил игры: Игорю Киселеву, Андрею и Егору Пенкрат, Наталье Гельфрейх, Николаю Пенкрат, Елене Ямицковой, Славе «ZoRDoK» Юмину.

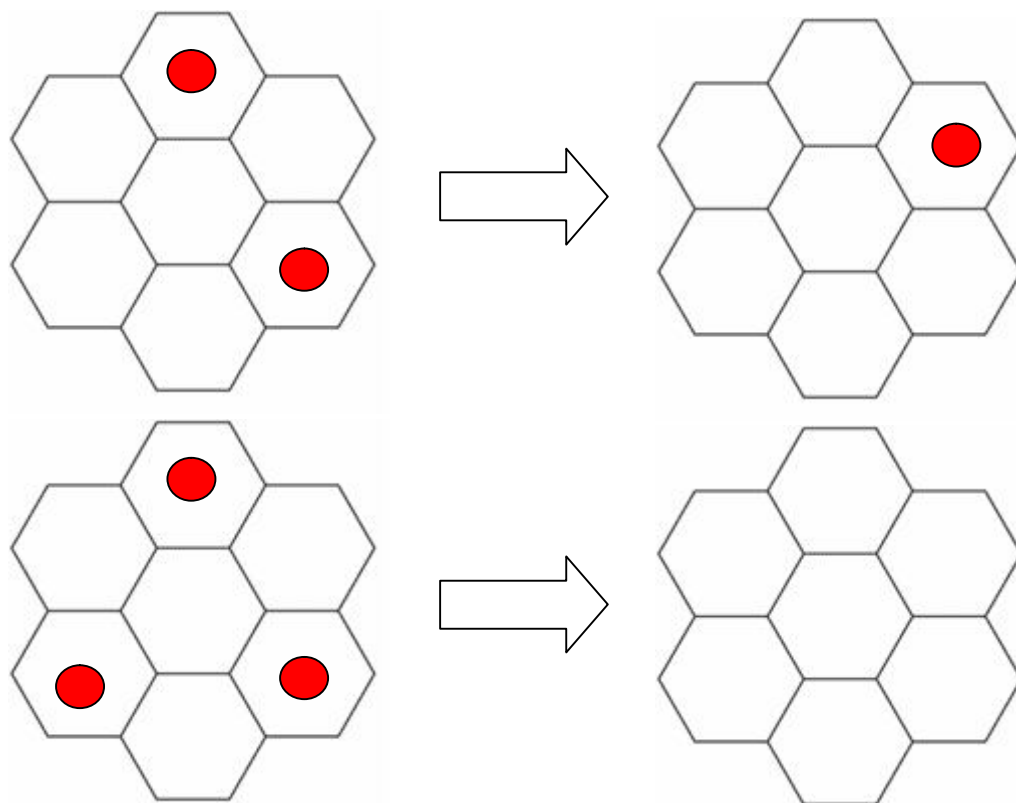
Часто задаваемые вопросы по игре «Kosmonauts»

1. *Можно ли прятать от соперников выложенные на розу направлений приказы?*

Да, игроки могут закрывать (ладонью или ширмами из подручных материалов) свою розу направлений и, по желанию, топливные баки. Это рекомендуется делать в первый ход, а так же в другие моменты, когда ваше решение может повлиять на действия соперников.

2. *Можно ли упрощать конфигурацию выложенных на розу направлений кубиков топлива?*

Да, игроки могут совершать упрощения, не меняющие вектора движения корабля. Кроме описанного в базовых правилах удаления кубиков топлива, лежащих на противоположных направлениях, существуют следующие упрощения:



3. *Обязательны ли данные упрощения?*

Нет, они существуют лишь для облегчения расчетов, за исключением случая, когда корабль пролетает вблизи Солнца. Если существует подозрение в том, что игрок пытается пролететь сквозь Солнце, он обязан провести перечисленные выше упрощения, а так же описанное в базовых правилах взаимное удаление кубиков топлива, лежащих на противоположных направлениях.

4. *В какой момент, и в каком порядке игроки решают садиться на планету или просто остаться в одном секторе с ней?*

Решение принимается в фазу, когда корабль игрока оказался в одном секторе с планетой (т.е. в фазу 3 или 4). Во всех спорных ситуациях первым решение принимает текущий инструктор, далее остальные игроки по часовой стрелке.

5. *Действует ли событие на карте №22 только на красного игрока, находящегося рядом с Юпитером?*

Нет, событие действует на всех игроков, находящихся вблизи любых планет.