

MLEM
КОСМІЧНЕ АГЕНТСТВО



Читати правила
необов'язково.
Перегляньте відео
з поясненням правил.



ПРАВИЛА

У 2075 РОЦІ, НЕВДОВЗІ ПІСЛЯ ЗАХОПЛЕННЯ ЗЕМЛІ, КОТИ НАЦІЛИЛИСЯ НА НОВИЙ РУБІЖ – ПІДКОРЕННЯ КОСМОСУ! ТЕПЕР КВАЛІФІКОВАНІ КОТИ ЗМАГАЮТЬСЯ ЗА ПАНУВАННЯ У ВСЕСВІТІ. МИЛІ ПУХНАСТИКИ, РОЗІГРІТІ КОТЯЧОЮ М'ЯТОЮ, ВЛАШТОВУЮТЬ ЗАПЕКЛІ ПЕРЕГОНИ З ТРОЩЕННЯМ РАКЕТ. ХТО Ж ПЕРЕМОЖЕ У ЦИХ ЕПІЧНИХ ГОНКАХ, ЗАХОПІТЬ СВОЇМИ ЛАПКАМИ ОМРІЯНІ СКАРБИ ЧУМАЦЬКОГО ШЛЯХУ І СТАНЕ СПРАВЖНІМ ПІДКОРЮВАЧЕМ КОСМОСУ!

ВМІСТ ГРИ



1 поле ракети



4 жетони мети



64 жетони очок
(по 20 номіналом «1», «3» і «5», та 12 номіналом «10»)



1 маркер ракети



6 кубиків



1 килимок космосу



5 планшетів гравців (у 5 кольорах)



1 жетон
космічного провалу



40 жетонів астронавтів (у 5 кольорах)

МОДУЛЬ ДОСЛІДЖЕНЬ:



20 жетонів досліджень

МОДУЛЬ ТАЄМНИХ МІСІЙ:



20 жетонів таємних місій

МОДУЛЬ НЛО:



5 жетонів НЛО

14 жетонів експедицій

1 маркер НЛО

ПРИГОТУВАННЯ ДО ГРИ

А Покладіть килимок космосу на центр стола.

Б Покладіть 4 жетони мети поруч із килимком космосу.

В Покладіть купкою усі жетони очок у межах досяжності гравців.

Г Покладіть жетон космічного провалу на першу комірку треку космічного провалу.

Д Гравець, який останнім прибирав котячий лоток, починає космічну експедицію. Він кладе перед собою поле ракет, маркер ракети та всі кубики.

Е Кожен гравець вибирає колір і бере відповідний планшет та жетони астронавтів. Покладіть жетони на комірки планшета в будь-якому порядку.

Решту компонентів залиште в коробці.



УВАГА! Жетони досліджень, таємних місій, НЛО та експедицій, а також маркер НЛО використовують у грі з додатковими модулями. Ми рекомендуємо не використовувати їх у першій грі.

МЕТА ГРИ

Ви очолите один із п'яти котячих центрів аеронавтики та космічних досліджень. Ваша мета — відправити своїх астронавтів на планети, місяці та у найвіддаленіші куточки щойно відкритої галактики. Гра складається з низки послідовних космічних експедицій, протягом яких ви вирішуватимете, кого зі своїх астронавтів відправити в космос. Робіть це уважно — кожен із них має особливі вміння, які можна використати на свою користь. Що далі ви відправите своїх астронавтів, то більше очок здобудете. Але будьте обережні! Ракета з вашими астронавтами може зазнати аварії, а ваші плани — зазнати краху. Гра завершується, щойно один із гравців відправить у космос усіх своїх астронавтів або якщо ракета зазнає аварії 11 разів. Гравець, чиї астронавти здобули найбільше очок, перемагає у грі.

3... 2... 1... Злітаємо!

КОСМІЧНА ЕКСПЕДИЦІЯ

Кожна космічна експедиція складається з фази зльоту, кількох послідовних кроків фази подорожі та фази приземлення. Космічна експедиція завершується, щойно всі астронавти висадяться з ракети або ракета зазнає аварії.

Після завершення космічної експедиції гравець, який її почав, передає поле ракети гравцю ліворуч — він розпочне наступну космічну експедицію.

Фаза зльоту

Гравець, який починає експедицію, кладе маркер ракети на поділку «0» на килимку космосу.

Потім він вибирає одного зі своїх астронавтів і кладе цей жетон на першу комірку поля ракети.



комірка для астронавта, який починає експедицію

Далі за годинниковою стрілкою кожен гравець вибирає одного зі своїх доступних астронавтів і кладе цей жетон на наступну незайняту комірку поля ракети. Гравець, який починає експедицію, стає **командиром експедиції**, доки його астронавт не висадиться з ракети або вона не зазнає аварії.

УВАГА! Кожен астронавт має унікальне вміння. Вони докладно описані на с. 12.

Фаза подорожі

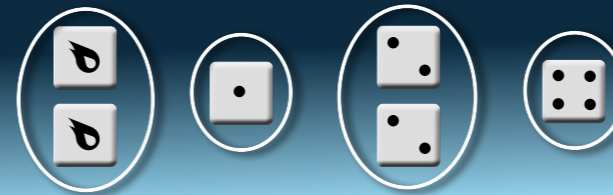
Фаза подорожі складається з таких кроків:

Крок 1.

Командир експедиції кидає всі доступні кубики (6 кубиків у першій фазі подорожі). Потім групує їх відповідно до результатів (один кубик теж вважають групою).

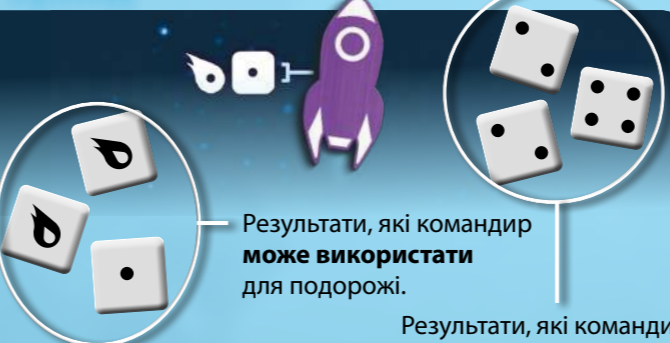
Приклад

4 групи кубиків після кидка 6 кубиків.



Зверніть увагу на значення кубиків, які зображені на килимку космосу поруч із поточним розташуванням маркера ракети. Викинуті кубики, які не відповідають цим значенням, **не використовують** протягом цієї фази подорожі.

Приклад



Результати, які командир може використати для подорожі.

Результати, які командир не може використати для подорожі.

Крок 2.

Із решти кубиків (які відповідають значенням поруч із поточним розташуванням маркера ракети) командир вибирає групу або групи, які використає для цієї подорожі. Якщо командир вибирає групу з кількох кубиків, то повинен використати **всі** кубики цієї групи.

Потім ракету просують на ту кількість поділок, що дорівнює сумі значень вибраних кубиків.

УВАГА! Значення грані форсажу залежить від поточного розташування маркера ракети.





Приклад



Командир вирішує використати для подорожі дві групи кубиків. Зараз кубик із форсажем має значення «1», тому ракету просунуть на 3 поділки (1 × 1 + 2 × 1). Або ж командир може вибрати тільки одну групу і просунути ракету на меншу кількість поділок.

Крок 3.

Просунувши маркер ракети, командир скидає використані кубики — покладіть їх на килимок космосу як нагадування. Ці кубики **не можна використовувати** повторно до кінця поточної експедиції.

УВАГА! Символ форсажу  — це виняток! Якщо на кубиках випадає символ , їх ніколи не скидають, на відміну від інших. Вони будуть доступні під час наступної фази подорожі.

УВАГА! Якщо наприкінці кроку 3 у командира немає жодного кубика, то він бере один із килимка космосу. Командир завжди повинен мати принаймні 1 кубик.





На цьому фазу подорожі завершують. Якщо ракета не зазнала аварії, переходьте до фази приземлення.

Ракета зазнає аварії

Якщо в результаті кидка кубиків жоден із них не відповідає значенням поруч із поточним розташуванням маркера ракети, то ракета зазнає аварії. Командир просуває жетон космічного провалу на наступну комірку треку космічного провалу.

Усі гравці забирають з поля ракети своїх астронавтів і повертають їх на свої планшети.

Приклад

Для подорожі гравець використав 2 кубики зі символом  та 1 — зі значенням . Кубики зі символом  ніколи не скидають, тому скидають тільки кубик зі значенням .



Приклад

Жоден кубик не відповідає значенням, зображеним поруч із поточним розташуванням маркера ракети. Ракета зазнає аварії. Командир просуває жетон космічного провалу відповідним треком на килимку космосу.



Фаза приземлення

Якщо ракета не зазнала аварії, то фазу приземлення розіграють після кожної фази подорожі. Спочатку командир експедиції, а потім решта гравців (відповідно до їх розташування на полі ракети, починаючи з того, хто перебуває найвище) вирішують: чи їхній астронавт залишається в ракеті й продовжує експедицію, чи висаджується. На поділках від 0 до 5 немає місяців або планет для висадки астронавтів. Тож якщо маркер ракети розташований на одній із цих поділок, пропустить фазу приземлення.

Висадка на місяцях

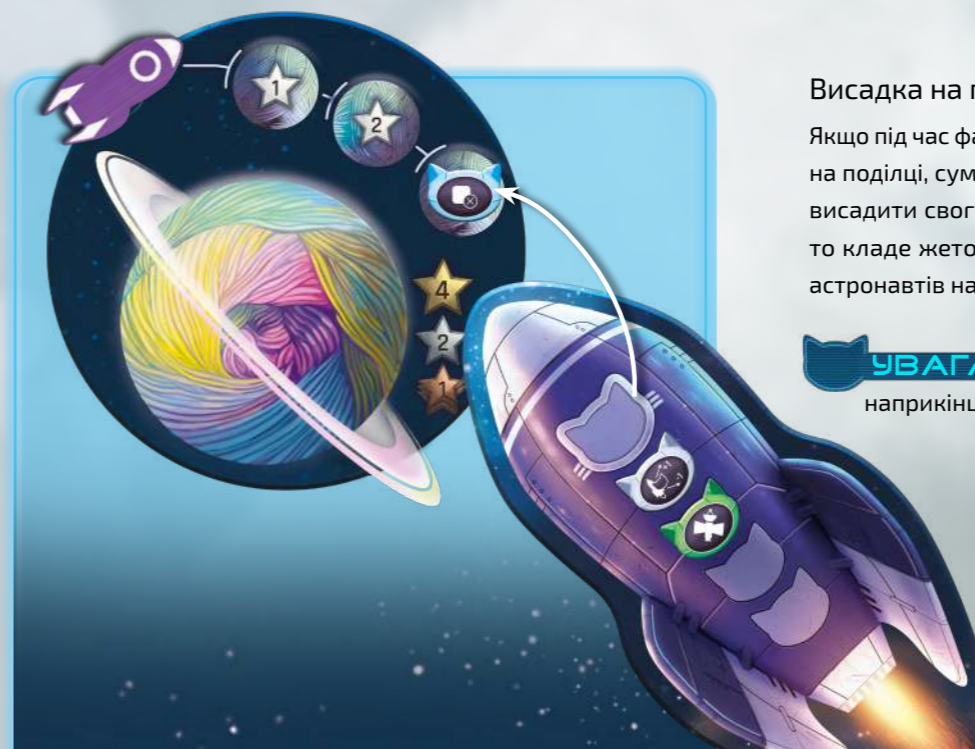
Якщо під час фази приземлення маркер ракети розташований на поділці, суміжній із місяцем, то будь-який гравець може висадити свого астронавта на місяць. Якщо він це робить, то кладе жетон свого астронавта на найвіддаленіший від маркера ракети незайнятий місяць (із найбільшою кількістю очок). Відповідний гравець негайно здобуває вказану кількість очок.

УВАГА! На одному місяці може перебувати тільки 1 астронавт. Якщо всі суміжні з маркером ракети місяці зайняті, то жоден астронавт не може туди висадитися.

Висадка на планеті

Якщо під час фази приземлення маркер ракети розташований на поділці, суміжній із планетою, то будь-який гравець може висадити свого астронавта на планету. Якщо він це робить, то кладе жетон свого астронавта на цю планету. Кількість астронавтів на планеті не обмежена.

УВАГА! Очки за висадку на планету здобувають наприкінці гри.



Трек космічного провалу



жетон космічного провалу

Кількість астронавтів на планеті не обмежена. Розміщуйте жетони зверху вниз, щоб вказати порядок висадки астронавтів на планету.

У наступних фазах приземлення:

- якщо астронавт висаджується на планету, де вже є астронавт того ж кольору, то розмістіть нового праворуч (астронавтів одного кольору розміщуйте в ряд).
- якщо це перший астронавт цього кольору на планеті, розмістіть його нижче наявних, щоб створити новий ряд.



Висадка у глибокому космосі

Якщо маркер ракети досягає глибокого космосу (остання поділка килимка космосу), то всі астронавти повинні висадитися з ракети. Астронавта командира розміщують на кометі — відповідний гравець здобуває 7 очок. Усі інші гравці розміщують своїх астронавтів у галактиці та здобувають по 5 очок.



Кількість астронавтів у галактиці або на кометі не обмежена.

Зміна командування

Якщо командир висаджується з ракети, то гравець, чий астронавт наступний на полі ракети, негайно стає новим командиром. Він отримує невикористані кубики. Тепер новий командир буде кидати кубики та вибирати, які з них використати у фазі подорожі. Поле ракети залишають перед першим командиром, щоб не порушувати порядок ходу гравців.

Завершення космічної експедиції

Космічна експедиція завершується, коли всі астронавти висаджуються з ракети або ракета зазнає аварії.

Жетони мети

Перший гравець, який у фазі приземлення виконує умови жетона мети, отримує цей жетон. Якщо гравець узяв жетон мети, то **жоден** інший гравець не може взяти цей же жетон. Наприкінці гри кожен жетон мети дає 5 очок.



Перший гравець, який розмістив 4 астронавтів на **4 різних** планетах.



Перший гравець, який розмістив 3 астронавтів на **1 планеті**.



Перший гравець, який розмістив 4 астронавтів на 4 місяцях.



Перший гравець, який розмістив 2 астронавтів у глибокому космосі (неважливо, на кометі чи у галактиці).

КІНЕЦЬ ГРИ

Гра завершується у двох випадках:

- після 11 провалів. Жетон космічного провалу просувають на останню комірку треку космічного провалу;
- коли будь-який гравець розмістив на килимку космосу 8 своїх астронавтів. У такому разі спершу повністю завершіть поточну космічну експедицію.

Підрахунок очок

Порахуйте очки за кожну планету, починаючи з найближчої до початку треку. Кожна планета має певну кількість очок, яку здобувають гравці з більшою кількістю астронавтів.



Символ пісочного годинника нагадує вам про здобування цих очок наприкінці гри.



Кількість очок, які здобуває гравець з найбільшою кількістю астронавтів на планеті.



Кількість очок, які здобуває гравець з другою найбільшою кількістю астронавтів на планеті.



Кількість очок, які здобувають усі позostalі гравці з принаймні 1 астронавтом на планеті.

Приклад

Синій гравець розмістив на планеті найбільше астронавтів. Він здобуває 5 очок за першість. Усі інші гравці висадили на планету по 1 астронавту, але жовтий зробив це першим. Отже, жовтий гравець здобуває 3 очки. 2 позostalі гравці зі своїми астронавтами на цій планеті здобувають по 2 очки.



Якщо двоє чи більше гравців мають однакову кількість астронавтів на планеті, то першість здобуває гравець, який висадився на планету раніше. Отже, тільки один гравець здобуває очки за перше місце, тільки один гравець здобуває очки за друге місце, і зрештою всі позostalі гравці, чий астронавт є на планеті, здобувають очки за третє місце.



Кожен гравець підраховує здобуті очки (за висадку на планети, місяці та у глибокому космосі, а також за виконання жетонів мети). Гравець із найбільшою кількістю здобутих очок перемагає у грі. У разі нічиєї гравці ділять перемогу.



УМІННЯ АСТРОНАВТІВ

Кожен гравець має однаковий набір із 8 астронавтів з такими вміннями:



Якщо цього астронавта поклали на поле ракети, то маркер ракети починає експедицію з поділки супутника (3-тя поділлка).

УВАГА! Якщо в ракеті двоє чи більше таких астронавтів, вона все одно стартує з поділки супутника.



Під час фази приземлення цей астронавт може висадитися з ракети на одну поділлку вище (+1) або нижче (-1) від поточного розташування маркера ракети.

УВАГА! Якщо астронавта висаджують з поділки «25» у глибокий космос, то гравець негайно здобуває тільки 5 очок.



Якщо ракета зазнає аварії на поділці, суміжній із планетою або незайнятим місяцем, то цей астронавт може там висадитися.

УВАГА! Якщо на поточній поділці немає місця для висадки або гравець вирішує не висаджувати свого астронавта, то відповідний жетон повертають на планшет гравця.



Якщо цього астронавта висаджують на місяць, то гравець подвоює кількість здобутих за цей місяць очок.



За планету з цим астронавтом гравець подвоює кількість здобутих очок.



Якщо цього астронавта висаджують у глибокому космосі, то гравець подвоює кількість здобутих очок (тобто здобуває 14 або 10 очок).



Коли цей астронавт висаджується з ракети, командир повинен скинути один кубик (ніби використавши його під час фази подорожі). Пам'ятайте: останній кубик завжди залишають поруч із ракетою та командиром.



Доки цей астронавт перебуває у ракеті, то під час фази подорожі командир може використати його як кубик зі значенням «1», на додачу до всіх кинутих. Командир може застосувати вміння цього астронавта тільки один раз упродовж експедиції. Якщо в ракеті більше таких астронавтів, то командир може вибрати, якого використати (він може використати більше одного астронавта впродовж 1 фази подорожі). Після застосування вміння переверніть долілиць жетон астронавта.

УВАГА! Щоб застосувати це вміння, ракета повинна бути на поділці поруч із кубиком зі значенням «1».

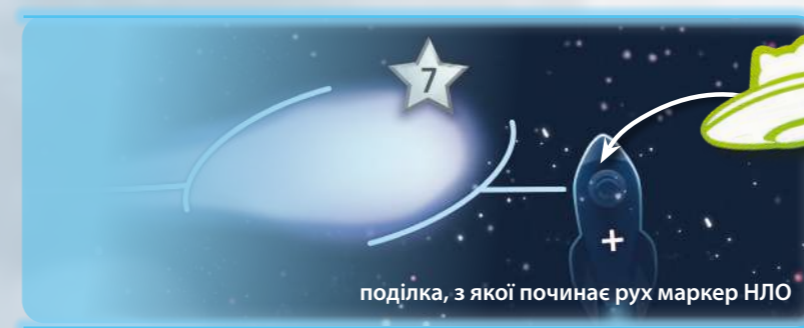
УВАГА! Якщо жоден із кинутих кубиків не відповідає значенням, зображеним поруч із поточним розташуванням маркера ракети, але є значення «1», то командир може використати цього астронавта для переміщення, як зазвичай, замість аварії ракети.

ДОДАТКОВІ ІГРОВІ МОДУЛІ

Після того як ви зіграли в базову гру, можете додати будь-який із описаних нижче модулів. Це зробить ваші партії цікавішими. Модулі можна додавати незалежно один від одного, у будь-якій комбінації.

НЛО

Після приготувань до гри (див. с. 4–5) перемішайте всі жетони експедицій та покладіть стосом долілиць. Потім покладіть маркер НЛО на останню поділлку килимка космосу (позначена символом «+»). Жетони НЛО складіть стосом біля килимка: від найбільшого до найменшого номіналу (верхній жетон повинен мати номінал «5»).



На початку кожної експедиції командир розкриває верхній жетон експедиції та кладе його поруч із полем ракети. На кожному жетоні експедиції зображено:

- **Переміщення НЛО:** просуньте маркер НЛО на відстань від 0 до 3 поділок у напрямку початку треку. Після кожної експедиції маркер НЛО буде ближче до початку треку.
- **Кількість кубиків:** командир починає експедицію з 4, 5 або 6 кубиками. Кубики, які не використовуються, скидають.
- **Додаткове вміння:** є 3 типи додаткових умінь, які командир може застосувати протягом експедиції.



Додаткові кубики: зображені на жетоні експедиції додаткові кубики можна використовувати незалежно від кинутих кубиків. Коли командир застосовує це вміння, він повинен використати **всі** кубики, що зображені на жетоні та відповідають значенням поруч із поточним розташуванням маркера ракети.



УВАГА! Якщо жоден із кинутих кубиків не відповідає значенням поруч із поточним розташуванням маркера ракети й командир використовує для подорожі додаткові кубики, то ракета не зазнає аварії.

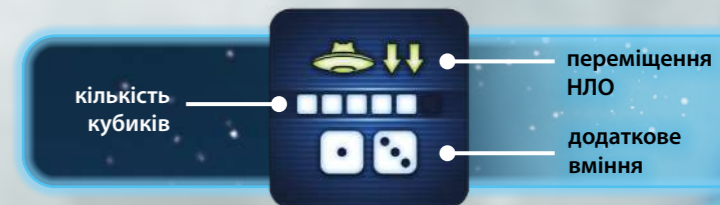


Збереження кубиків: кубики, використані під час цієї фази подорожі, **не скидають**.



Перекид: командир може один раз перекинути **усі** доступні кубики. Нові результати будуть остаточними.

Додаткове вміння можна застосувати **тільки один раз**. Після застосування вміння поверніть жетон експедиції у коробку. Якщо командир змінився, а жетон експедиції ще не використали, то це може зробити новий командир.



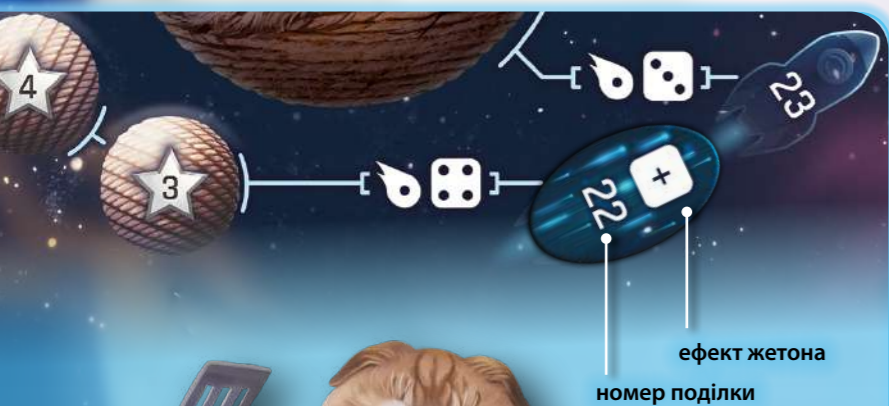


Контакт із НЛО. Якщо ракета завершує фазу подорожі на поділці з маркером НЛО, то командир отримує верхній жетон зі стосу жетонів НЛО (якщо є). Командир кладе жетон долілиць перед собою. Цей жетон принесе додаткові очки наприкінці гри (очки додають до кінцевого результату).

Дослідження

Після приготувань до гри (див. с. 4–5) перемішайте всі жетони досліджень і покладіть стосом долілиць. Потім розкрийте 5 жетонів досліджень і покладіть їх на відповідні поділки на килимку космосу.

Якщо ракета завершує фазу подорожі на поділці з жетоном досліджень, то його негайно активують.



ефект жетона
номер поділки

УВАГА! Після активації вилучіть жетон, потім покладіть новий жетон досліджень на відповідну поділку. На килимку космосу завжди має бути п'ять жетонів досліджень. Якщо стос жетонів досліджень вичерпався, то не викладайте жетони.

Типи жетонів досліджень:



1, 2 або 3 очки: отримавши жетон, командир кладе його долілиць на свій планшет. Наприкінці гри кількість очок на цьому жетоні додають до остаточного рахунку гравця.



Повернення кубика: командир повертає 1 скинутий кубик. Якщо командир має всі 6 кубиків та активує цей жетон, потрібно скинути його без застосування ефекту. Застосувавши ефект цього жетона, поверніть його в коробку.

УВАГА! Пам'ятайте: спочатку командир скидає використані кубики, а вже потім активує ефект жетона досліджень.



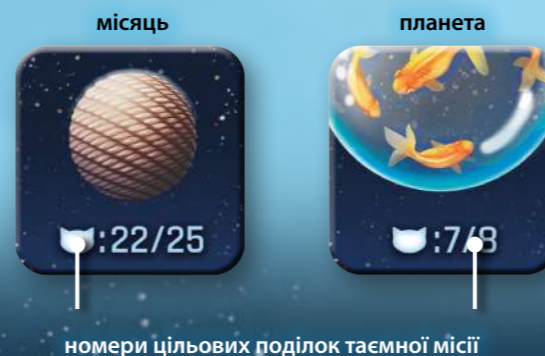
Просторово-часовий тунель: командир ракети негайно просуває маркер ракети на 4 поділки. Потім фазу подорожі відразу завершують. Якщо після переміщення ракета опиниться на поділці з жетоном дослідження, активуйте його.

Таємні місії

Після приготувань до гри (див. с. 4–5) перемішайте всі жетони таємних місій і роздайте всім гравцям по 4 жетони. Кожен гравець вибирає 3 жетони, які хоче залишити, а позоставий повертає в коробку. Жетони зберігають у таємниці. Щоб виконати таємну місію, гравець повинен розмістити астронавта на зазначеному на жетоні місяці або планеті. Цифри на жетонах вказують номери цільових поділок таємної місії.

Гравці здобувають більше очок (2, 5 або 10) за виконання однієї чи кількох таємних місій. Наприкінці гри здобуті за виконання таємних місій очки додають до остаточного рахунку гравця.

Приклад жетонів таємних місій



Очки за виконані таємні місії



Творці

Автор гри: Райнер Кніція

Художник: Йоанна Репецька

Графічний дизайн: Йоанна Репецька,
Бартломей Кордовський

Розробка гри: Анджей Олеярчик,
Міхал Шевчик,
Пшемек Войтков'як

Правила гри: Студія Rebel

Координатор проєкту: Славомір Гацал

Переклад та редактування: Браян Гердінг, Tabletop Polish, Расс Вільямс

Верстка: Ка Лещинська, Артур Мікуцький

Від автора:

Дякую всім тестувальникам, які допомогли створити цю гру. Особлива подяка: Себастьян Блісдейл, Руді Гебгард, Флоріан Грац, Флоріан Айонеску, Маргрет Клінкгамер, Доретт Пітерс, Берт Шольц, Вроні Сігл, Андреас Стеймер, Домінік Волленд, Петер Віммер та Філіп Вінтер.

Студія Rebel також вдячна групі тестувальників Roboty Planszowe, серед яких Аркадіуш Димальський, Якуб Пражмовський, Еремі Пражмовський, Енджею Модринський, Ярослав Персяла, Міхал Длугай, Бартош Вирвал.

Українське видання

Керівник проєкту: Олександр Ручка

Випускова редакторка: Алла Костовська

Координатор проєкту: Володимир Рибаків

Перекладач: Філіпп Головнін

Редакторка: Аліна Керімова

Дизайн і верстка: Артур Патрихалко



© Райнер Кніція, 2024.
Усі права застережено.



rebel

Rebel Sp. z o.o.
ul. Budowlanych 64c
80-298 Gdańsk, Polska
www.wydawnictworebel.pl
wydawnictwo@rebel.pl



ПОЯСНЕННЯ СИМВОЛІВ

Уміння астронавтів



Якщо цього астронавта покляли на поле ракети, то маркер ракети починає експедицію з поділки супутника (3-тя поділка).



Під час фази приземлення цей астронавт може висадитися з ракети на одну поділку вище (+1) або нижче (-1) від поточного розташування маркера ракети.



Якщо ракета зазнає аварії на поділці, суміжній із планетою або незайнятим місяцем, то цей астронавт може там висадитися.



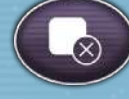
Якщо цього астронавта висаджують на місяць, то гравець подвоює кількість здобутих за цей місяць очок.



За планету з цим астронавтом гравець подвоює кількість здобутих очок.



Якщо цього астронавта висаджують у глибокому космосі, то гравець подвоює кількість здобутих очок (тобто здобуває 14 або 10 очок).



Коли цей астронавт висаджується з ракети, командир повинен скинути один кубик (ніби використавши під час фази подорожі). Пам'ятайте: останній кубик завжди залишають поруч із ракетою та командиром.



Доки цей астронавт перебуває у ракеті, то під час фази подорожі командир може використати його як кубик зі значенням «1», на додачу до всіх кинутих. Командир може застосувати вміння цього астронавта тільки один раз упродовж експедиції. Якщо в ракеті більше таких астронавтів, то командир може вибрати, якого використати (він може використати більше одного астронавта протягом 1 фази подорожі). Після застосування вміння переверніть долілиць жетон астронавта.

Жетони мети



Перший гравець, який розмістив 4 астронавтів на 4 різних планетах.



Перший гравець, який розмістив 3 астронавтів на 1 планеті.



Перший гравець, який розмістив 4 астронавтів на 4 місяцях.



Перший гравець, який розмістив 2 астронавтів у глибокому космосі (неважливо, на кометі чи галактиці).

НЛО – жетони експедиції



Додаткові кубики: зображені на жетоні експедиції додаткові кубики можна використовувати незалежно від кинутих кубиків. Коли командир застосує це вміння, він повинен використати всі кубики, що зображені на жетоні та відповідають значенням поруч із поточним розташуванням маркера ракети.



Збереження кубиків: кубики, використані під час цієї фази подорожі, не скидають.



Перекид: командир може один раз перекинути усі доступні кубики. Нові результати будуть остаточними.

Жетони дослідження



1, 2 або 3 очки: отримавши жетон, командир кладе його долілиць на свій планшет. Наприкінці гри кількість очок на цьому жетоні додають до остаточного результату гравця.



Повернення кубика: командир повертає 1 скинутий кубик. Якщо командир має всі 6 кубиків та активує цей жетон, потрібно скинути його без застосування ефекту. Застосувавши ефект цього жетона, поверніть його в коробку.



Просторово-часовий тунель: командир ракети негайно просуває маркер ракети на 4 поділки. Потім фазу подорожі відразу завершують. Якщо після переміщення ракета опиниться на поділці з жетоном дослідження, активуйте його.