

Space Race: The Card Game

Svět bojuje ve studené válce a obloha se zdá být dalším bojovým polem. Doba vesmírného závodu právě začala. Kdo bude první, kdo si podmaní konečnou hranici? Máte to, co je potřeba k tomu, abyste vedli začínající vesmírnou agenturu do nového věku lidského úspěchu?

Card game by Jan Soukal and Marek
Překlad hry Klubstolnichher.cz (Ondřej Sádlick)
Loskot, 2-4 hráčů, ~40 minut, věk 13+
Rules version 2.5

KICKSTARTER
od Dubna 27

Úvod

*"Rozhodli jsme se, že v tomto desetiletí půjdeme na Měsíc ..."
zaznívájí slova prezidenta Kennedyho v září 1962 "a dělají
ostatní věci, ne proto, že jsou snadné, ale protože jsou těžké."
Od tohoto okamžiku Období Space Race oficiálně začalo. Toto
je doba, která pošle člověka na Měsíc, neustále tlačí
technologické hranice a možná dokonce opustí mohutný
Sovětský svaz v ekonomické zkáze.*

*Stojíte u zrodu nově vytvořené kosmické agentury, která má
vést vaši zemi do historických stránek. Média jsou nasáklá
propagandou a miliony lidí po celém světě čekají, když
odpočítávání zazní během kontroly mise.*

*Jste připraveni úspěšně vést svou vesmírnou agenturu k
hvězdám?*

Space Race je karetní hra založená na hledání strategií a budování silné kombinace z různými schopnostmi. Je na každém hráči, aby identifikoval nejvíce životaschopnou strategii - mohla by brzká volba brilantního inženýra posunout vás dopředu? Nebo spíše budou velká investice do rizikového vesmírného programu zabezpečovat vaše vítězství? Neexistuje žádná univerzální strategie pro výhru vesmírného závodu. Hráči musí reagovat na neustále se měnící prostředí, aby zjistili nejlepší vývojový vývoj, a přitom se soupeří o své nejprospěšnější objevy. Každá hra je zcela odlišná a je na každém hráči, aby si prošel cestu.

Hra se hraje v sedmi kolech, z nichž každá reprezentuje jedno desetiletí průzkumu vesmíru. V každém kole si hráči vyberou jednu ze svých zbývajících akčních karet, aby aktivovali vybrané schopnosti na kartách ve své kosmické agentuře, kterou používají pro další vývoj. Hráč, který vytvoří nejsilnější kosmickou agenturu, vyhrál Vesmírný závod.

Herní koncept

Cíl: Jste prvním ředitelem nově založené Agentury. Vaším úkolem je rozšířit se a dosáhnout věhlasného průlomů. Během hry tvoříte svou Agenturu získáním různých karet (inženýrů, technologií, vesmírné programy) ze společného balíčku Universum.

Jak vyhrát: Vyhrajete tím, že získáte nejvíce vítězných bodů. Vítězné body získáte za celkovou úroveň agentury (součet barebných čísel na kartách ve vaší agentuře), za to, že jste ve své laboratoři měli karty a dosáhli nejlepších průlomů.

Jak hrát? V každé ze sedmi kol použijete jednu z vašich zbývajících kontrolních karet, abyste do své agentury přidali novou kartu ze společného balíčku Universe. Zvolená karta, kterou si vyberete, vám také umožňuje využít některé schopnosti karet ve vaší agentuře.

Úroveň: Číslo na barevném poli ve tvaru šipky na levé straně karty vám říká, kolik přispívá na úroveň Vaší kosmické agentury ve čtyřech odlišných oblastech (Propaganda, Technologie, Vesm. Program, and Průlom). Pokud je úroveň vaší kosmické agentury vyšší než vaše soupeři, můžete před nimi hrát a získat karty podle vašeho výběru.

Schopnosti: Jsou označeny symbolem bílé barvy karet. Umožňují vám získat novou kartu do agentury, vyložit karty z balíčku, dát karty do vaší laboratoře nebo provést další užitečné akce.

Strategie pro začátek: Pokuste se získat karty, které mají schopnosti na proužku a jsou stejné barvy. V takovém případě budete moci všechny tyto schopnosti spustit během jednoho kola (pomocí jedné řídicí karty).



O autorech

Space Race: The Card Game created by Jan Soukal and Marek Loskot, 2016,
Illustrations by Dalibor (Max) Krch, 2016,
Graphic Design by Zak Eidsvoog, 2016.

Special thanks to all playtesters and contributors! Their amazing support and feedback have become the crucial part of Space Race: The Card Game development!

Interested in Space Race: The Card Game development?
Sign up for our newsletter at boardcubator.com and don't miss any news!

(Greyscale images are 3rd party and are used for presentation purposes only.)

Amaterský překlad hry vznikl v rámci deskoherního klubu ve Valašské Polance Klub Stolních Her



Komponenty

48 Akčních karet

Každý hráč 1 balíček a 12 akčními kartami.

Pravidla



Zadní strana akčních karet



84 Vesmírného programu v balíčku

Hráči je mohou získat během hry.

Akční karta vesmírný program není to stejné jako balíček vesmírného programu!!!

Propaganda (žlutá) 24 karet



Technologie (Zelená) 24 karet



Vesmírný prg. (fialová), 24 karet



Průlom (červená) 12 karet



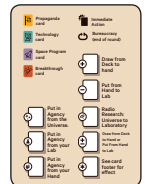
Zadní strana vesmírného programu



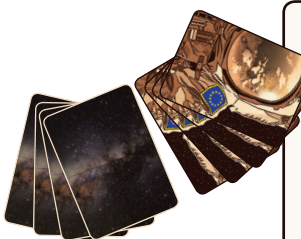
1 značka



4 nápověda

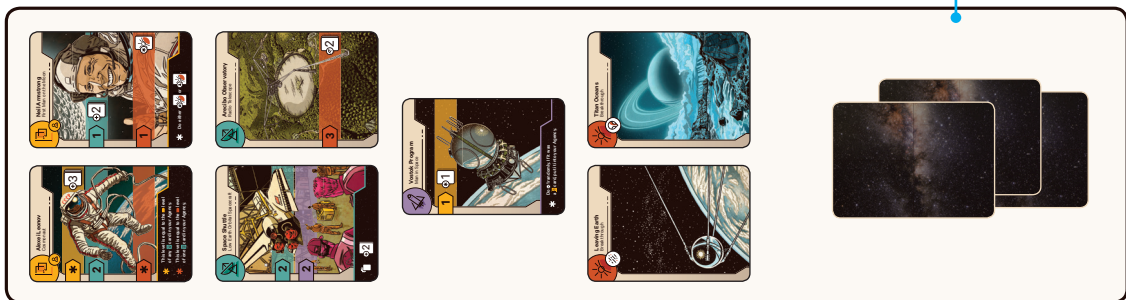
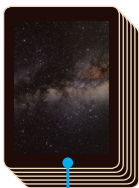


Herní Přehled (2-hráči)



Hráč 1 vesmírná agentura

The Universum Karty Universa představují vše, co lze v současnosti vynalézt nebo prozkoumat. Je to společná oblast, z níž všichni hráči získávají nové karty.

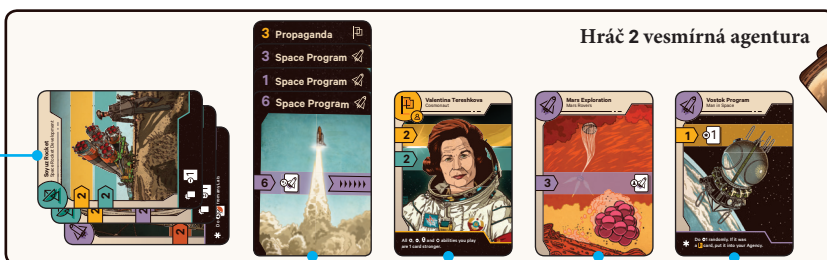


Balíček

Balíček ze kterého se získávají nové karty universa

Laboratoř

Skládá se z balíčku karet vedle vaší kosmické agentury. Některé schopnosti vám umožní pracovat s vaší laboratoří. Na konci hry získáte vítězné body rovnající se počtu karet ve vaší laboratoři.



Použité akční karty

Karty vašeho vesmírného programu Může vám poskytnout užitečné schopnosti. Součet jejich úrovně se počítá k vašim vítězným bodům



Akční karty se používají pro správu a rozvoj kosmických agentur.

Karty v ruce Některé schopnosti vám umožňují hrát karty z Vaší ruky. Můžete je také položit lícem dolů do Universa.

Karty

Existují dva základní typy karet ve hře: **Akční karty** (s astronauty na zadní straně) a **Karty vesmrného programu** (s vesmírem na zadní straně). Akční karty se používají k správě vesmírných agentur, zatímco kosmické závody

představují významné vůdce, špičkové technologie a ambiciózní vesmírné programy, které se hráči pokoušejí získat pro své kosmické agentury.

Akční karty

Akční karty představují moc danou hráči jako řediteli kosmické agentury. Umožňují mu rozhodnout, jakým způsobem bude vesmírná agentura vyvíjet - zda buduje kosmodromy, spustí vesmírné programy nebo shromáždí tiskovou konferenci, která ohlásí průlom.

Všichni hráči získají stejnou sadu 12 kontrolních karet na začátku hry. V každém kole se každý hráč rozhodne, který z nich bude používat. Typ řídicí karty určuje, co bude vesmírná agentura v daném kole sledovat. Akční karty je třeba používat s ohledem na budoucnost, protože každá z nich může být použita pouze jednou.

Typ a úroveň

Hlavička zobrazuje typ akční karty a její úroveň.

Úroveň

Úroveň aktivní akční karty zvyšuje úroveň kosmických agentur hráčů v jedné ze čtyř rozdílných oblastí (Propaganda , Technologie , vesmírný prg. , Průlom). Čím vyšší je úroveň kosmické agentury, tím lepší je vaše šance hrát před svými protivníky a získat karty podle vašeho výběru.

Schopnost

Schopnosti umožňují přidávat nové karty do vaší kosmické agentury, brát karty do vaší ruky a provádět další užitečné činnosti (viz sekce Schopnosti).

Aktivace schopností

Šipka na řídicí kartě ukazuje na schopnosti ve vaší vesmírné agentuře, které lze aktivovat v tomto kole (to bude vysvětleno později).

Speciální efekty

Popisuje speciální efekty. Ne všechny karty tento efekt mají.



Karty vesmírného programu

Karty vesmírného programu představují odvážné astronauty, brilantní inženýry, špičkové výzkumné střediska, raketoplány, ambiciózní mise a vše ostatní, které by měla mít správná kosmická agentura!

Hráči v rolích ředitelů kosmických agentur spojují tyto karty ve snaze vybudovat nejlepší agentura a dosáhnout významných průlomů ve vesmírných závodech.

Karty vesmírného programu se dělí do 4 typů podle barevného symbolu v levém horním rohu:



Karty propagandy (žlutá vlajka) představují vynikající osobnosti, kteří mohou být jmenováni k vedení vesmírných programů, mediální aktivity, díky nimž mohou hráči získat dodatečné finanční prostředky nebo odvádět pozornost od tajného výzkumu.



Karty technologie (zelený radioteleskop) představují technologická zařízení agentury výzkumná střediska, kosmodromy, inovativní kosmické lodě nebo skupiny rádiových teleskopů, které zaznamenávají signály z vesmíru.







Karty vesmírného programu (fialová raketa) Představují skutečné úkoly zahájené agenturou. Tyto programy vyžadují přesnou přípravu a plánování, ale pokud jsou úspěšné, mohou přesunout vesmírnou agenturu daleko dopředu.



Karty průlomů (červená planeta) Jsou nezpochybnitelné triumfy a milníky dosažené v historii vesmírného dobytí. Děti se o nich dozví ve školách. Pro tyto karty jsou uděleny další vítězné body (viz konec hry a bodování).





Typ a název karty

Ukazuje typ karty (Propaganda , Technologie ) Vesmírný prg.  nebo průlom ). Zobrazuje také název karty a popis její role v dobytí vesmíru.

Podtyp

Některé karty mají podtyp, který může určit, jak se karta chová nebo jak se počítá ke konečnému skóre (viz níže).

Úroveň

Čísla zde zvyšují úroveň vaší kosmické agentury v některé ze čtyř různých oblastí (propaganda , technologie , vesmírný prg. , a průlom ). Čím vyšší je úroveň kosmické agentury, tím lepší je vaše šance hrát před svými protivníky a získat karty podle vašeho výběru. Na konci hry získají hráči body vítězství, které se rovnají úrovni všech karet ve své kosmické agentuře.

Schopnost


Schopnosti umožňují přidávat nové karty do vaší kosmické agentury, brát karty do vaší ruky a provádět další užitečné činnosti (viz sekce Abilities).

Speciální efekt

Popisuje speciální efekty. Ne všechny karty mají.







Karty vesmírného programu – Podtypy

Vůdci – Propagandské karty se symbolem vůdce  představují astronauty, inženýry nebo vědce se zvláštními schopnostmi, kteří mohou být jmenováni k vedení kosmické agentury.

Vesmírný program nemůže mít víc než 1 vůdce  ve stejnou dobu!



Karty průlomů - Každá průlomová karta má jeden z následujících čtyř symbolů. Tyto symboly hrají důležitou roli při počítání vítězných bodů na konci hry (viz konec hry a bodování):

muž na měsíci , objevování planety , nalezení hvězd , hledání mimozemského života 



Schopnosti

Schopnosti na kartách poskytují ředitelům (hráčům) různé možnosti a výhody, které mohou využít k rozvoji svých agentur.

Schopnosti jsou znázorněny malými obrázky karty. Symbol uvnitř kruhu na levé straně obrázku popisuje jeho účel (například symbol hvězd ☀️ vám říká,

abyste vzali kartu z universa, symbol ⊕ plus vám říká vzít kartu do ruky z universa).

Povinností ředitelů kosmické agentury je stanovit vhodný směr vývoje, aby se spojili a využili co nejvíc možností, které karty v jejich kosmických agenturách využít.

Schopnosti – Akční karty

Ředitelé nejčastěji vytvářejí a rozšiřují své agentury tím, že získávají karty z universa. Pokud ředitel získá například kartu JPL Research Centre, znamená to, že kosmická agentura vybudovala toto výzkumné středisko a že nyní může těžit z možností, které nabízí.



Put a card of a given type from the Universe ☀️ into your Space Agency.
"Plánovaný vývoj - Vše probíhá podle plánu. Vesmírná agentura se rozvíjí pod vašim vedením."

Vlož kartu propaganda 📰 do své vesmírné agentury z karet universa ☀️

Změna plánu – Pokud nemůžete tuto schopnost ☀️ použít Na vaší aktivní kontrolní kartě, protože daný typ karty není v univerzu, můžete si vybrat libovolnou kartu předchozího typu (ve směru k balíčku) nebo nakreslit 3 karty do své ruky. Sekvence typů karet se zobrazuje v části Nastavení hry.

Každá řídicí karta má schopnost, která vám umožní dát kartu z universa do své kosmické agentury. Na začátku každého kola si vyberete jednu ze zbývajících kontrolních karet, díky které získáte novou kartu ve své kosmické agentury.



Dej kartu **propagandy** z **Universa** do tvé vesmírné agentury



Dej kartu **Technologie** z **Universa** do tvé vesmírné agentury



Dej kartu **Vesmírného prg.** z **Universa** do tvé vesmírné agentury



Dej kartu **Průlom** z **Universa** do tvé vesmírné agentury



Schopnosti – Karty v ruce

Karty Vesmírného programu v ruce představují zdroje nezbytné pro vytvoření strategie budoucího rozvoje vaší kosmické agentury. Další karty v ruce znamenají více možností rozvoje. Následující schopnosti se přímo manipulují s kartami v ruce hráče:



Lízni a vem dané množství karet z balíčku do ruky ☀️
"Sponzorství - Byli jste schopni přilákat Mocným sponzorem nebo přesvědčit vládu, aby dočasně zvýšila váš rozpočet."



Vylož kartu ze své ruky do vašeho vesmírného programu ☀️
"Další investice - Politická motivace je silná. Získali jste neomezené prostředky pro okamžité dokončení projektu."



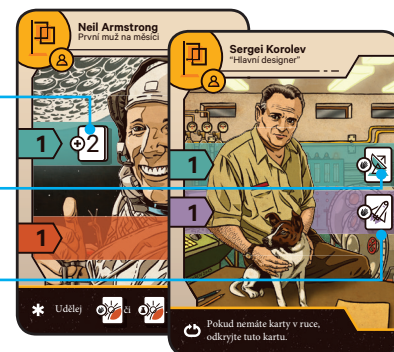
Lízni 2 karty z **Balíčku** do ruky.



Vylož kartu **Technologie** z vaší ruky do vaší agentury



Vylož kartu **vesmírného programu** z vaší ruky do vaší agentury



Schopnosti – Výzkum a laboratoř

Nedílnou součástí každé kosmické agentury je špičkový výzkum a vývoj. Ředitelé využívají výzkumné schopnosti karet ve svých kosmických agenturách k vybudování své laboratoře.

Laboratoř odráží účinnost výzkumu. Jedná se o hromadu karet otočených o 90 stupňů, které jsou umístěny vedle kontrolních karet (Viz část Přehled hry). Laboratoř nezlepšuje úroveň

vaší kosmické agentury a na kartách v ní nemůžete používat schopnosti. Tyto karty představují prostředky investované do výzkumu, které se na konci hry změny na body vítězství. Laboratoř však může v průběhu hry poskytnout i některé nečekané objevy (přidání nových karet do agentury) - nejčastěji spojená s mimořádným vědcem nebo jako využití poznatků o úspěšné misi.



Odlož uvedený počet karet z ruky (znak ⊖) do laboratoře.

"Primární výzkum - nejdůležitější prioritou je rozšíření výzkumného potenciálu."



Odlož uvedený počet karet z karet universa (znak ⊕) do vaší laboratoře

"Analýza dat - Skupiny rádiových dalekohledů směřují k obloze. Neúnavně analyzují signály a data z vesmíru."



Odlož kartu daného typu z vaší laboratoře (znak ⊕) do vesmírné agentury

"Neočekávané zjištění - zjištění z aktuálního vesmírného programu otevřely nečekané možnosti vývoje."



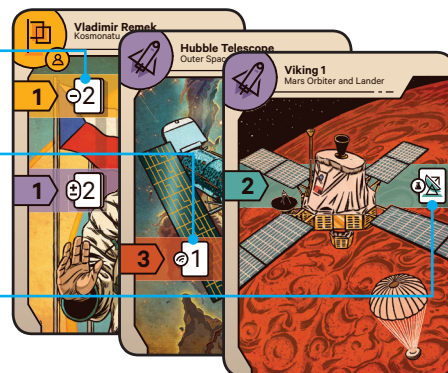
Odlož dvě z ruky do tvé laboratoře



Odlož jednu kartu universa do tvé laboratoře



Odlož kartu technologie z tvé laboratoře do tvé agentury.



Ostatní schopnosti

Některé karty umožňují ředitelům kosmické agentury používat kombinované nebo speciální schopnosti.

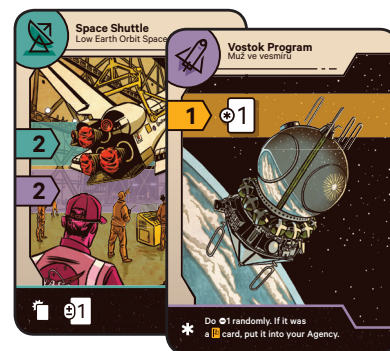


Lízni kartu z balíčku do tvé ruky (znak ⊕), nebo odlož kartu ze své ruky do tvé laboratoře (znak ⊖)

"Sponzorství nebo výzkum? Je odpovědností ředitele, aby rozhodl, zda je nutné zajistit více finančních prostředků nebo investovat do výzkumu."







Speciální sch. (znak *). Efekt této karty bude popsán přímo na kartě



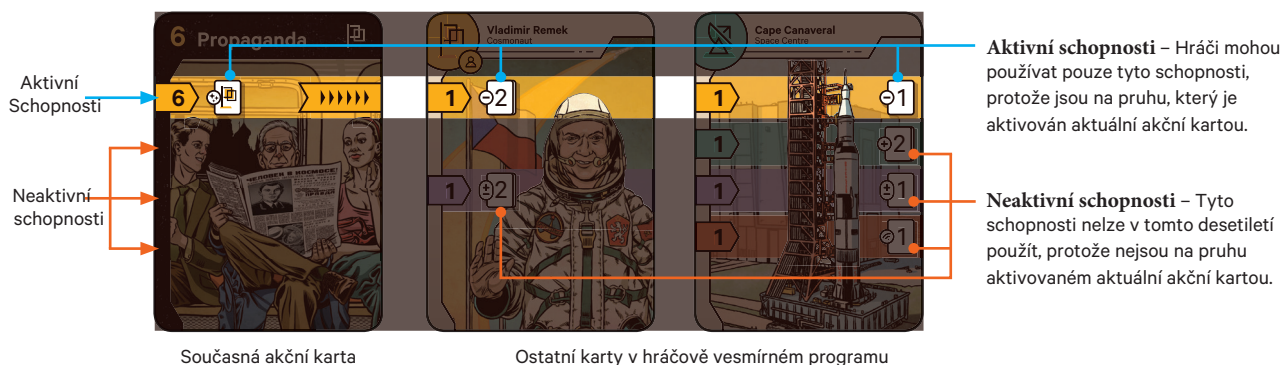
Jak používat schopnosti

Schopnosti na kartách představují rozmanité možnosti rozvoje kosmické agentury. Akční kartu, kterou si vyberete na začátku každé dekády (kolo) určuje, jaké schopnosti budete schopni používat.

Každá akční karta aktivuje 1 ze 4 barevných pruhů:
 Propaganda – , Technologie – , Vesmírný Program  nebo průlom .

V daném desetiletí (kolo) může ředitel (hráč) používat pouze schopnosti, které jsou na pruhu aktivovaném jeho aktuální akční kartou (viz níže uvedený příklad).

Můžete dokonce využít schopnosti na kartách, které přidáte do kosmické agentury během kola (pokud jsou schopnosti v aktivním proužku).



Jednorázové a znovupoužitelné schopnosti

Schopnosti na kartách mohou být jednorázové nebo opakovaně použitelné. To je určeno na straně karty, na které se objevují.

Znovupoužitelné leží na levé straně karet. Jsou to slabší, i když probíhají možnosti rozvoje kosmické agentury. Mohou být používány opakovaně, ale pouze jednou během každého desetiletí (kolo).

Jednorázové leží na pravé straně karet. Obvykle přinášejí významný bonus. Po použití schopnost jednorázového použití, překryjte pravou stranu karty jinou kartou v kosmické agentuře:

- Karta s pokrytou pravou stranou je považována za **vyčerpanou**. Schopnosti na zakryté straně vyčerpané karty již nelze používat (ani v následujících desetiletích).
- Chcete-li pokrýt vyčerpanou kartu, můžete v případě potřeby využít pomocníka (například pokud ředitel zatím do kosmické agentury nepřidal žádné jiné karty).



Příklad: V tomto desetiletí (kulatý) může ředitel využít dvě možnosti opakovaného použití a jednu schopnost jednoho použití. Schopnost na kartě OKB-1 nelze použít, protože není na pruhu aktivovaném aktuální kontrolní kartou.





Vyčerpaná karta

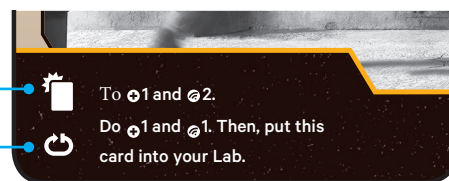
Řekněme, že ředitel chce použít kartu na kartu Yuri Gagarin. Po jeho použití musí být kryta pravá strana karty. Karta je nyní vyčerpaná a žádná z možností na pravé straně nemůže být znovu použita. Ředitel však může na levé straně karty stále používat opakovaně použitelné schopnosti.

Automaticky spustitelné schopnosti

Některé schopnosti se spouštějí automaticky, bez ohledu na to, která karta má hráč zvolený pro kolo. Tyto schopnosti jsou popsány v sekci zápatí karty a mohou být jedním ze dvou typů:





Okamžitá akce  – Schopnosti s tímto symbolem jsou spuštěny automaticky, když je karta vložena do vesmírné agentury hráče. Představují okamžitý bonus poté, co hráč zvětšil technologické zázemí kosmické agentury nebo po dohodě o významné sponzorské dohodě. Hra pokračuje jako normální po vyřešení tohoto efektu.

Byrokracie  – Schopnosti s tímto symbolem jsou vždy aktivovány poté, co všichni režiséři dokončili všechny své pohyby (to bude vysvětleno později). Představují byrokratickou mechaniku, s níž se musí vypořádat každý ledový pracovník, a dokonce jej využívat pro své vlastní dobro.

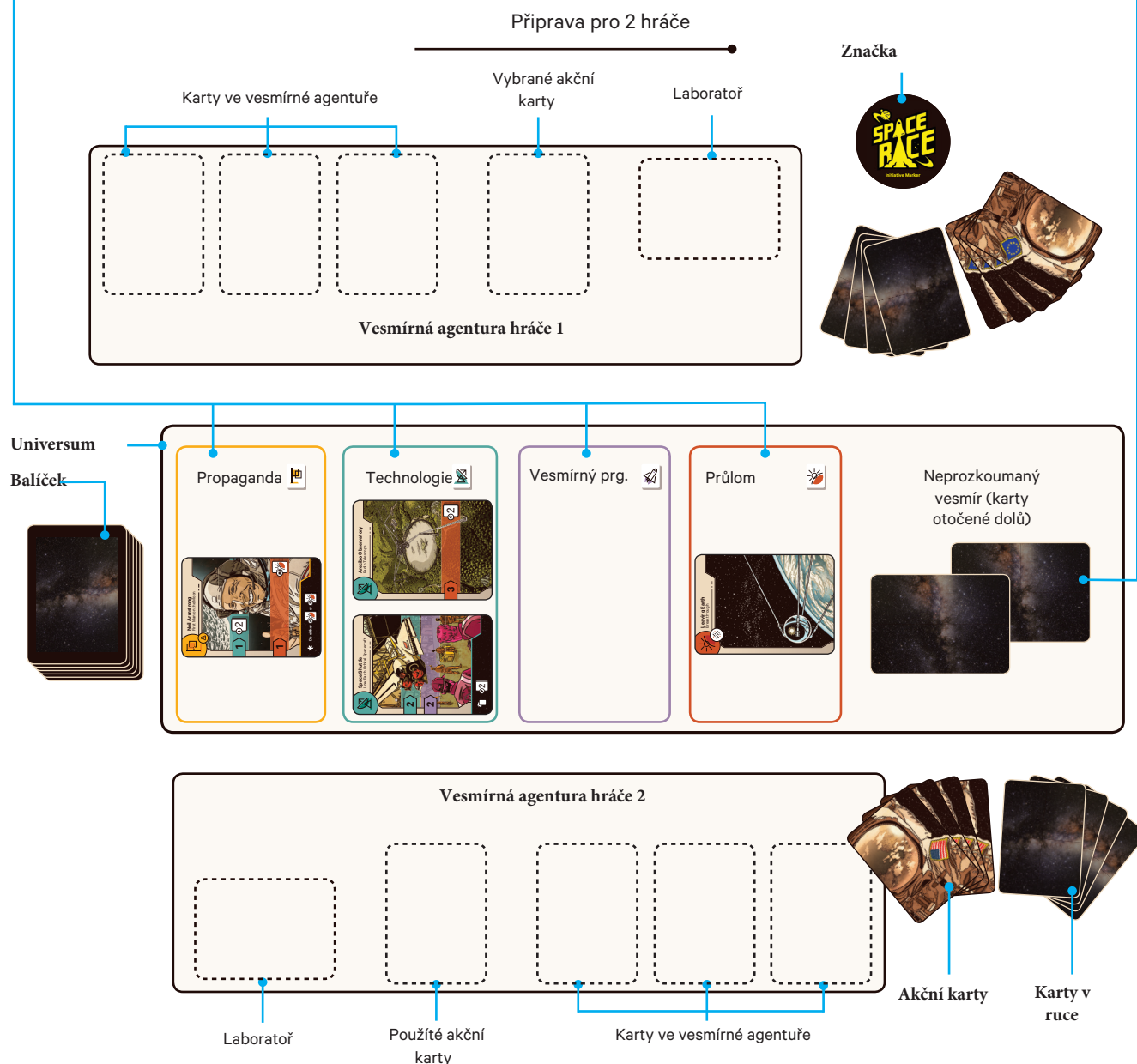


Příklad karty, která obsahuje obě typy automaticky spouštěných schopností.

Příprava hry

- Nachystání balíčku** – Zamíchejte všechny karty Vesmírného závodu (s obrázkem vesmíru) a umístěte je uprostřed herní plochy.
- Vytvořte universum** – Vezměte z horní části balíčku 4, 5 nebo 6 karet (pro hru se 2, 3 nebo 4 hráči) a uspořádejte je vedle paluby podle typu (Propaganda  nejprve, druhé  Technologie, třetí  Vesmírný program a  Průlom poslední).

- Pokud některé typy karet nejsou v Universu, ponechte prázdné oblasti určené pro ně.
- Karty ve univers představují vše, co lze v současnosti vynalezit nebo prozkoumat. Je to společná oblast, od níž všichni hráči často získávají nové karty.
- **Nakonec, odložte dvě karty z balíčku lícem dolů** vedle dalších karet universa. Neđivte se na ně; Představují neprozkoumanou část vesmíru.



- Dejte **značku** začínajícího hráče, člověku který nejmí prozkoumával vesmír
- Každý hráč dostane 1 sadu 12 kontrolních karet** (ty s astronautem na zadní straně), které patří k jedné z čtyř konkurenčních frakcí (NASA, ESA, Rusko a soukromý sektor). Tyto karty představují sílu a možnosti, které hráči využívají k rozvoji svých kosmických agentur.

- Hráči si berou karty z balíčku:
 - První hráč (se značkou zač. hráče) si bere **3 karty**
 - Druhý hráč (po směru hodinových ručiček) bere **4 karty**,
 - Ostatní hráči si berou **5 karet**
- Karty vesmírného programu tvoří karty v ruce hráčů; To jsou počáteční zdroje nově vytvořených kosmických agentur, které byly získány od vlád nebo sponzorů. Hráči by je měli držet ruce oddělené od svých akčních karet a skryté svým protivníkům.

Průběh hry

Hraje se na 7 desetiletí (kol). Každé desetiletí je rozděleno do tří fází:

Fáze 1: Řízení agentury

1. Vyberte akční kartu a vložte ji do své vesmírné agentury.
2. Otočte vybrané akční karty a karty v universu lícem nahoru.

Fáze 2: Rozvoj agentury

1. Fáze Propaganda (hráči s kartou akční kartou Propaganda).
2. Fáze Technologie (hráči s kartou akční kartou Technologie).
3. Fáze Vesmírného programu (hráči s kartou akční kartou Vesmírný program).

4. Fáze Průlom (hráči s kartou akční kartou Průlom).

5. Vyřešení byrokratických efektů (všichni hráči)

6. Je to konec 7. kola? Pokud ano, přesuňte se na Bodování.

Fáze 3: Příprava další dekády

1. Přesuňte značku ve směru hodinových ručiček.
2. Hráči bez karet v ruce si vezmou 1 kartu z balíčku.
3. Plánované karty Vesmírného programu lícem dolů z ruky do universa pro další kolo.
4. Doplnit karty z balíčku do universa, pokud je to nutné.
5. Zamíchat karty lícem dolů, které jsou v universu a část z nich ohdalit.

Fáze 1: Řízení agentury

Na začátku každé dekády dobývání vesmíru (na začátku každého kola) ředitelé (hráči) přemýšlejí o svých možnostech a rozhodují, jakým způsobem rozvíjet svou kosmickou agenturu. K tomu se používají akční karty - umožňují řediteli rozvíjet své agentury získáním 1 karty z vesmíru. Akční karty také aktivují část schopností na kartách, které jsou v agentuře.

1. Plánování rozvoje - Každý ředitel si vybere jednu ze svých zbývajících akčních karet a umístí je do své kosmické agentury na vrchu akčních karet použitých v předchozích kolech (viz obrázek níže).

- Posunujte ovládací karty z předchozích kol mírně nahoru,

abyste vytvořili prostor pro novou kartu a nechali ostatní hráče vidět všechny dříve zahrané akční karty (viz níže)

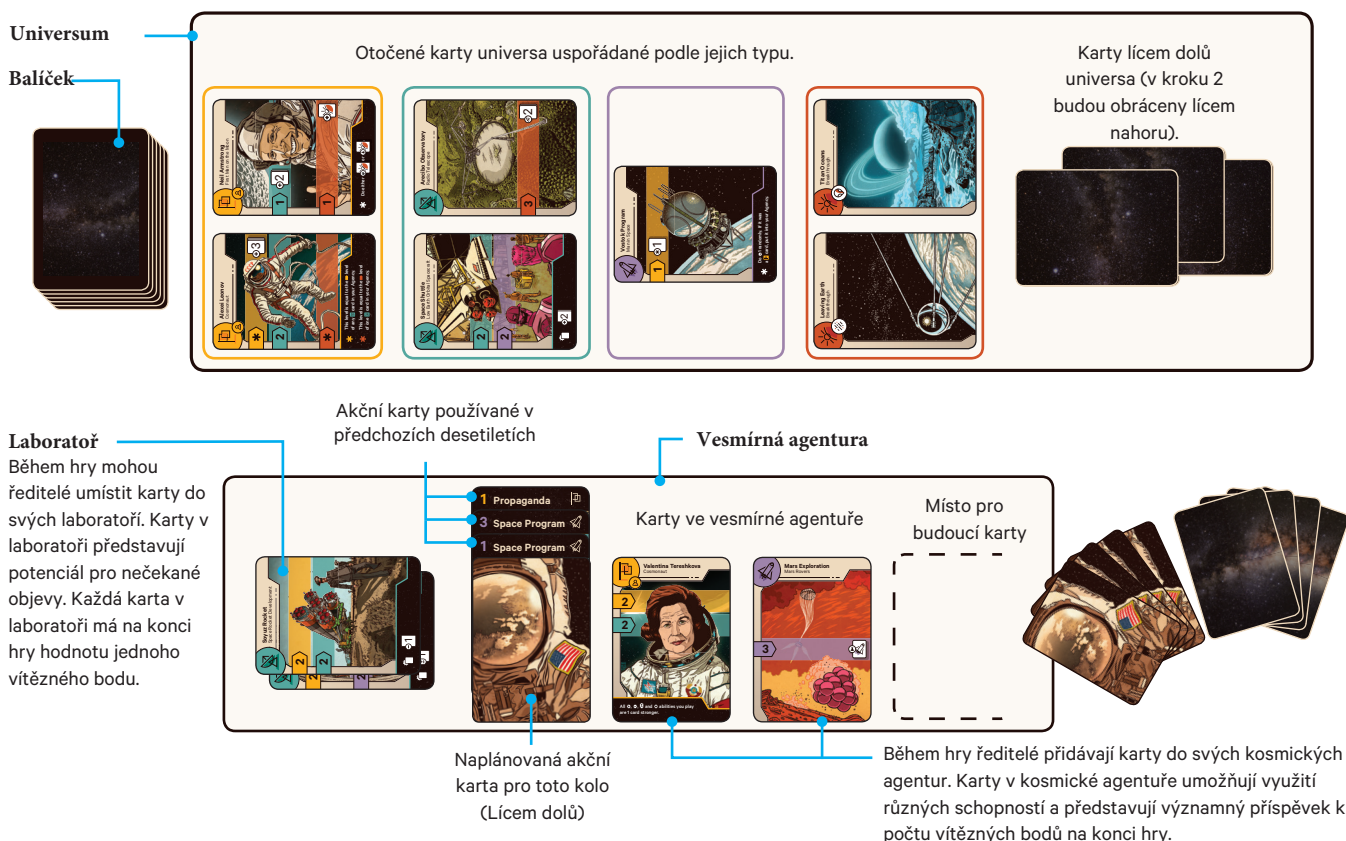
- Poté, co ředitelé zvolí akční karty pro kolo, mohou své zbývající kontrolní karty nastavit stranou. Nepotřebují je až do dalšího kola.

2. **Neočekávané možnosti** - Odkryjte všechny karty lícem dolů v universu a rozřídte je podle jejich typu.

- Každý ředitel otočí aktuální akční kartu lícem nahoru.

(Přejděte do fáze 2: Rozvoj agentury.)

Rozložení hry po kroku 1. Naplánování vývoje



Fáze 2: Rozvoj agentury

Skutečné dobývání prostoru a rozvoj kosmické agentury se uskutečňuje ve druhé fázi desetiletí (kolo). Každý ředitel (hráč) používá schopnosti na kartách ve své agentuře pro kosmonautiku na základě své předchozí volby akčních karet ve snaze maximalizovat potenciál karet: ředitelé získají finance, investují do výzkumu, staví výzkumná centra, začínají mise zkoumající jiné Planety a vše ostatní, které by mohly vytsknout jejich jména do historie

1. Propaganda fáze- Vesmírné agentury zaměřené na propagandu v současném desetiletí (jejich současná akční karta je Propaganda), nyní mohou využívat schopnosti aktivované pomocí akčních akcí Propaganda (schopnosti na žlutém proužku):

Použití schopností- Ředitel s nejvyšší úrovní Propaganda může používat jednu ze svých aktivních schopností nebo může pasnout (což znamená, že ředitel už v této fázi už nemůže používat schopnosti). Poté může ředitel s druhou nejvyšší úrovní Propaganda používat jednu z jeho aktivních schopností nebo může pasnout a tak dále.

Příklad: Je to třetí desetiletí (třetí kolo) hry a oba ředitelé (hráči) se zaměřují na vesmírné programy (protože si vybrali karty vesmírného programu). Fáze Propaganda a fáze Technologie byly vynechány, protože se na ně během tohoto desetiletí nezaměřila žádná z kosmických agentur. V tuto chvíli je hra na začátku fáze vesmírného programu. Je nutné rozhodnout, který ředitel bude moci hrát nejdříve (podle části Použití schopností). V tomto pořadí budou ředitelé schopni využívat schopnosti ve svých kosmických agenturách (podle sekce Používání schopností), aby získali nové karty do svých agentur nebo připravili půdu pro ještě větší objevy v následujících desetiletích.

I. Hráčova vesmírná agentura má vesmírný program na úrovni 6 (díky akční kartě)

Hráč 1
Akční karty



III. Ředitel agentury vlevo nyní může využít jednu z schopností na fialovém proužku. Jen aktivní akční karta má takovou schopnost. Po vyřešení efektu této schopnosti může hráč s druhou nejvyšší úrovní vesmírného programu hrát (to je hráč 2 vpravo).

- Celková úroveň Propaganda je určena přidáním úrovně Propaganda současné akční karty na součet úrovně Propaganda na kartách v kosmické agentuře.

- Když ředitel s nejmenší úrovní skončí, hra se vrátí k řediteli s nejvyšší úrovní. Pokud dojde k remíze, hraje nejdříve ředitel se značkou (nebo ředitel, který je nejbližší po něm ve směru hodinových ručiček).

- Když všichni režiséři využili všechny své aktivní schopnosti nebo passli, fáze Propaganda je u konce. Pokračujte v technologické fázi.

2. Technologická fáze- kosmické agentury zaměřené na rozvoj svých technologických zařízení pokračují s využitím schopností, podobně jako ve fázi propagandy.

3. Vesmírný program fáze- Po skončení technologické etapy vyřešte fázi vesmírného programu stejným způsobem.

4. Průlomová fáze- Konečně je místo pro kosmické agentury, které se pokoušejí zapůsobit svým průlomem.

II. Hráčova vesmírná agentura má úroveň vesmírného programu 4 (+3 za akční kartu +1 za vedoucí kartu Sergei Korolev.) Hráč 1 tedy hraje nejprve.

Hráč 2
Akční karty



IV. Ředitel kosmické agentury vpravo může hrát poté, co ředitel vlevo vyřeší schopnost, kterou použil. Teď může využít jednu ze svých dvou schopností. Poté co nechat ředitele vlevo hrát. Avšak vzhledem k tomu, že ředitel vlevo nemá v průběhu současného desetiletí žádné další schopnosti, ředitel vpravo používá svou druhou schopnost, která je na fialovém proužku. To je vše, co se děje v oblasti vesmírných programů během tohoto desetiletí.

Po fázi Vesmírného programu hra pokračuje fází průlomu. Nicméně, jelikož žádný z ředitelů neoznámil průlomovou událost (nevyložil průlomovou akční kartu), je tato fáze před tím vynechána stejně jako fáze Propaganda a Technologie.

5. Po dokončení všech předchozích kroků se ředitelé vyřeší byrokratické dopady na jejich agentury.

- Ředitel se znakem začíná a ostatní ředitelé postupují ve směru hodinových ručiček. "Nikdo nemůže uniknout byrokracii!"

- Ředitel na řadě vyřeší jednu z jeho byrokratického efektu pak další ředitel řeší jeho efekty byrokracie, atd., Dokud všichni ředitelé nevyřeší všechny své

byrokratické důsledky.

6. Je to konec 7. dekády (kolo)? Pokud ano, přesuňte se na konec hry a bodování.

- Je možné zjistit, kolikáté se desetiletí hraje počítáním vyložených akčních karet v kterékoli kosmické agentuře. Jsou vždy stejně jako počet současných deseti let (kolo).

Přejděte do fáze 3: Příprava příštího desetiletí.)

Fáze 3: Příprava další dekády

Během poslední fáze desetiletí (kola), ředitelé (Hráči) mají příležitost změnit během několika desetiletí směry kosmického dobývání pomocí šikovných investic.

- 1. Přesuň značku** hráči po směru hodinových ručiček
- 2. Pohotovostní financování**- Ředitelé, kteří jsou na dně (nemají karty v ruce), vylosují 1 kartu z balíčku. *"Vláda schválila další kapitálovou injekci do rozpočtu agentury, která je na hranici kolapsu."*
- 3. Dlouhodobé investice** umožňují řediteli stanovit trendy v dobývání vesmíru. Ředitelé mohou připravit půdu pro nadcházející desetiletí plánováním karet, které se objeví v universu během příštího desetiletí:
 - Ředitel se značkou je první.
 - Každý režisér může z ruky vyložit libovolný počet karet do universa
 - Ředitelé nemusí plánovat žádné karty, pokud nechtějí.

Žádný ředitel však nemůže zůstat s více než **7 kartami** v ruce. *"Vesmírná agentura není zisková společnost. Přidělené prostředky musí být využity."*

- 4. Neprozkoumaný prostor** - Pokud v této chvíli je menší počet karet universa než hráčů, přidejte chybějící karty lícem dolů do universa z balíčku. *"Ve vesmíru se děje něco. Něco, co by bylo třeba prozkoumat bez ohledu na to, zda ředitelé dříve investovali do kosmického výzkumu nebo ne."*
- 5. Praví vizionáři**- Zamíchejte karty (otočené lícem dolů) universa Pak:
 - otočte **jednu z nich** lícem nahoru při hře 2 hráčů
 - otočte **dvě z nich** lícem nahoru při hře 3 nebo 4 hráčů
 - Uspořádejte tyto karty podle typů v universu
Všechny ostatní karty v universu zůstávají na místě; Zůstávají ve hře.

(Potom zadejte nové desetiletí dobytí prostoru přesunutím do Fáze 1: Správa agentury.)

Konec hry a bodování

Po skončení sedmého desetiletí (kola) je čas Aby se určil, který ředitel (hráč) vybudoval nejmodernější kosmickou agenturu. Kdo dokázal dosáhnout nejvýznamnějších průlomů? Čí jméno je nyní trvale napsáno v historii?

Vesmírná agentura získává vítězné body za:

- Úroveň celkové agentury**- Součet všech úrovní (barevných čísel) na kartách v agentuře s výjimkou akčních karet.
- Laboratorní síla**- kosmická agentura obdrží 1 vítězný bod za každou kartu ve své laboratoři.
- Průlomové kategorie** -Vesmírná agentura obdrží 6 vítězných bodů za každou průlomovou kategorii- , a - ve kterém má nejvíce symbolů.

- V případě, že je v některé z průlomových kategorií je remíza, všechny zúčastněné kosmické agentury obdrží 6 vítězných bodů.

- Agentury mohou získat pouze 6 vítězných bodů za každou kategorii průlomů, kterou získávají. Nezískávají 6 vítězných bodů za každou kartu v této kategorii.

Hráč, jehož kosmická agentura získala nejvíce vítězných bodů, je vítězem.

- V případě remízy, rozhodují příslušní hráči, která z jejich (mezi Propaganda, Technologie, Vesmírný program a Průlom) jsou na nejvyšší úrovni a používají toto číslo jako řešení. Pokud je stále remíza, použijte druhou kategorii nejvyšší úrovně a tak dále.

Příklad hodnocení

Laboratorní síla:
+2 body vítězství celkem (+1 pro každou kartu v laboratoři)

Hráči nedostanou žádné vítězné body za své akční karty nebo karty v jejich ruce.

Průlom:
+6 bodů vítězství za získání nejvíce symbolů dosažení hvězd.

Celková úroveň vesmírné agentury 33 bodů

V tomto příkladu hráč dostane celkem 21 vítězných bodů (13 pro jeho celkovou úroveň kosmické agentury, 2 pro jeho Laboratorní sílu a 6 pro nejvíce průlomových symbolů v kategorii Dosažení hvězd)

Příklad hodnocení průlomů

+6 Leaving Earth Breakthrough

+6 Pluto Flyby Breakthrough

+6 First Man In Space Breakthrough

0 Leaving Solar System Breakthrough

+6 Laiika Breakthrough

Průlomové karty hráče 1

Průlomové karty hráče 1


Hráč 1 dosáhl nejvíce průlomů v kategorii Dosažení hvězd a proto získá 6 vítězných bodů za tuto kategorii. Hráč 1 je také v remíze s hráčem 2 za dosažení nejvíce průlomů v kategorii Muž ve vesmíru (nikdo z nich nemá více) a pro tuto kategorii získá 6 vítězných bodů.

Hráč 2 má pouze jednu kategorii Průlom Dosažení hvězd. Hráč 1 má v této kategorii dva průlom a získal pro něj celou slávu. Nicméně, stejně jako hráč 1, hráč 2 obdrží 6 vítězných bodů za to, že je vázán na kategorii Průlom v kategorii Muž ve vesmíru.

Vzhledem k tomu, že žádný hráč neprohledal mimozemský život ani neprozkoumal jiné planety, nikdo nezíská body pro tyto kategorie.

Vysvětlení a časté dotazy

Musím vždycky využívat všechny schopnosti, které mohu?

Hráči se mohou rozhodnout přeskočení vých schopností, pokud chtějí. Jedinou výjimkou z tohoto pravidla je byrokratické  Efekty, které musí být vždy vyřešeny na konci kola. Tyto efekty však často říkají "Můžete ...", což ve skutečnosti umožňuje hráči zvolit, zda je bude používat, nebo ne.

Musím použít přesný počet karet napsaných na schopnosti, jako je , , a ?

Ne, Hráči mohou získat, zahodit nebo přesunout tolik karet, kolik si přejí, dokud počet karet nepřekročí počet daný touto schopností.

Do speciálních efektů na kartách, jako je Vyšetřování UFO, Lunokhod, Projekt Merkur nebo Projekt SETI, patří karty samotné?

Ano. Zvláštní efekty na těchto kartách počítají všechny karty v agentuře, které obsahují "šipku" dané barvy. Proto se počítají i samotné karty.

Co se stane, když mám ve své agentuře více než 1 vůdce?

Pokud druhý hráč vstoupí do kosmické agentury, hráč si vybere, kterýéhoz nich bude považovat za vůdce který z nich bude zařazen do laboratoře ("odejít do důchodu").

Mohu použít Byrokratic. Efekt na úrovni 1 akční karty propagandy pro návrat stejné karty (level 1 Propaganda) zpět na mou nehranou dodávku řídicí karty?

Ne. Konec kola na této kartě se týká pouze akčních karet, které byly přehrány v předchozích kolech.



















Je možné využívat obě schopnosti na technologické kartě úrovně 1 nebo akční kartě vesmírného programu úrovně 1 současně během mého postupu?

Ne. Tyto karty obsahují dvě samostatné schopnosti. Hráči musí nejprve použít jednu z nich a pak počkat, než se vrátí, aby využili další schopnosti.

Co znamená odkrytí karty?

Odkrytí karty znamená odkrytí pravé strany vyčerpané karty (pokryté jinou kartou v důsledku použití pravosti na pravé straně karty). Odkrytí způsobí, že karty na pravé straně jsou znovu dostupné.

Jak vysvětlit hru jiným lidem?

1. Připravte balíček a umístěte karty do universa (4 karty ve hře pro 2 hráče, 5 v 3 hráčích a 6 v 4 hráčích). Uspořádejte je podle jejich typu. Vysvětlete, že:
2. Každý hráč je ředitelem kosmické agentury. Během 7 desetiletí (kol) soutěžíte v budování nejlepší vesmírné agentury.
3. Karty v universu představují vše, co v této chvíli můžeme prozkoumat nebo prozkoumat. Karty, které jsou lícem dolů, jsou neprobádané části Vesmíru.
4. Hráči budou tyto karty získávat do svých kosmických agentur. Zobrazte oblast, kde bude kosmická agentura.
5. Vysvětlete typy karet Space Race (v levém horním rohu): Propaganda , Technologie , vesmírný progr.  nebo průlom .
6. Vysvětlete úroveň (čísla v , ,  či ): Používá se pro určení pořadí, ve kterém se hráči budou hrát, a hráči také získají body vítězství pro ně na konci hry.
7. Ukažte, že karty mají schop. : Aby mohli tyto schopnosti využívat, musí mít hráči karty ve svých kosmických agenturách.
8. Akční karty se používají k získání karet do kosmických agentur (každý hráč získá sadu 12 akčních karet). Každé kolo hráčů použije jednu z akčních karet (Ukažte, kam je v agentuře umístit). Každá akční karta má schopnost přesunout kartu určitého typu z universa  do kosmické agentury (uvedte příklad).
9. Akční karty také umožňují hráčům používat schopnosti na jiných kartách, pokud jsou tyto schopnosti na stejném barevném proužku (ukážte, jak se pruh na akční kartě rozšiřuje na další karty v agentuře).
10. Vysvětlete že  znamená, že účinek popsaný na spodní části karty se uskuteční v okamžiku přidání karty do kosmické agentury. Vysvětlete také, že  efekty jsou aktivovány všemi hráči na konci každého kola.
11. Ukažte pomocníka hráče s popisem schopností.
12. Vysvětlete, že schopnosti na pravé straně karty mohou být použity pouze jednou a že tato strana karty musí být později pokryta (ukážte jak).
13. Ukažte schop.  či  umožňuje hráčům vložit kartu do laboratoře. Ukažte, kde je laboratoř a vysvětlete, že představuje investice do výzkumu. Na konci hry je každá karta v laboratoři vítězná.
14. Hráči také získají body vítězství i za průlom (Karty bez dalšího efektu). Získávají 6 vítězných bodů za každou průlomovou kategorii - , ,  a  - ve které nikdo jiný nemá více karet.
15. Přiřadte značku a rozdělte karty v ruce (3 na 1. hráče, 4 na 2. a 5 na ostatní hráče). Na konci každého tahu mohou hráči karty postavit lícem dolů z ruky do universa. V následujícím kole budou hráči soutěžit o tyto karty.

Schopnosti (rychlé vysvětlení)


Karty propagandy 

Karty technologií 

Karty vesmírného prog. 

Karty průlomu 




Vlož kartu daného typu z universa  do své vesmírné agantry





Vem si uvedený počet karet z balíčku do své ruky .



Vlož kartu daného typu ze své ruky  do své vesmírné agantry



Vem kartu z balíčku do tvé ruky , nebo odlož kartu ze své ruky do laboratoře .



Odlož uvedený počet karet ze své ruky do  laboratoře.




Vlož uvedený počet karet z universa  a do laboratoře



Vlož kartu daného typu z vaší laboratoře  do vaší vesmírné agantry



Speciální sch. . Účinek je popsán v dolní části karty.

Příprava hry (ve zkratce)

1. **Připravte balíček vesmírného programu** (s vesmírem na lici straně).
2. **Vytvořte universum:** Vezměte 4, 5 nebo 6 karet (pro hru s 2, 3 nebo 4 hráči) z horní části balíčku a uspořádejte je vedle balíčku podle typu. Poté položte vedle nich dvě karty z balíčku jako neprobádaný vesmír.
3. Dejte značku hráči který nejvíce prozkoumal vesmír
4. Dejte každému hráči 1 sadu 12 kontrolních karet (astronautem na zadní straně), které patří k jedné ze čtyř frakcí (NASA, ESA, Rusko a soukromý sektor).
5. **Rozdejte karty z balíčku:** 3 karty prvnímu hráči (hráč se značkou), 4 karty druhému hráči (ve směru hodinových ručiček po prvním hráči) a 5 karet ostatním hráčům.

Jak hrát hru (extra lehké)

Hra se odehrává během 7 desetiletí (kol). Každé desetiletí je rozděleno do tří fází:


Fáze 1: Řízení agentury

1. Vyberte akční kartu a vložte ji lícem dolů do agentury.
2. Otočte vybrané akční karty a karty v universu lícem nahoru.

Fáze 2: Rozvoj agentury

1. Fáze Propaganda (hráči s akční kartou Propaganda)
2. Fáze Technologie (hráči s akční kartou Technologie)
3. Fáze Vesmírného prg. (hráči s akční kartou Vesmírný prg.)

4. Fáze Průlom (hráči s akční kartou Průlom)





5. Vyřešení byrokratic.  důsledků (všichni hráči)
6. Je to konec 7. kola? Pokud ano, přesuňte se na Bodování.

Fáze 3: Příprava příštího desetiletí

1. Přesuňte značku ve směru hodinových ručiček.
2. Hráči bez karet v ruce si berou 1 kartu.
3. Plánované karty vesmírného programu lícem dolů do universa do dalšího kola.
4. Přidejte karty z balíčku do universa, pokud je to nutné.
5. Zamíchejte karty lícem dolů v universu a odhalte část z nich (1 karta ve hře pro 2 hráče, 2 karty ve 3 nebo 4 hráči).

Hodnocení (ultra jednoduché)

Hráč s nejvíce vítězných bodů vyhrává. Ty jsou uděleny za:

1. **Celková úroveň agentury** - součet všech úrovní (barevná čísla) na kartách v agentuře s výjimkou akčních karet.
2. **Laboratoř** - 1 vítězný bod pro každou kartu ve vaší laboratoři.
3. **Průlomové kategorie** - 6 vítězných bodů pro každou kategorii (, ,  a ) , ve které nikdo nemá více symbolů než vy.