

ЛЕТИМ ДАЛЬШЕ

2-3
ИГРОКОВ

60
ЛЕТ

45-60
МИНУТ

ЦЕЛЬ ИГРЫ

Используя уникальные свойства своей расы, попробуйте предугадать действия соперников, чтобы успеть колонизировать больше **планет** на пути **Ковчега** до его разрушения от **астероидов** во имя процветания вашей цивилизации и **победных очков**.

Далёкое будущее... Человечество освоило космос и встретило множество других цивилизаций. После **первой межзвёздной войны** была основана **Первая космическая республика**. Совместными усилиями учёных были разработаны **новые типы межзвёздных кораблей**, которые позволили **колонизировать соседние галактики**.

Во избежание споров о том, кто будет заселять новые открытые **планеты**, был создан **Ковчег** — огромный и мощный космический корабль с капсулами колонистов. От каждой расы был назначен **Министр колонизации**, роли которых предстоит взять на себя игрокам.

Пришло время Ковчегу отправиться на освоение **галактики Андромеда**.

ОБ ИГРЕ

В игре «Летим дальше» игрокам предстоит колонизировать разные **планеты**. На каждой из них свои условия для получения **победных очков**. Открывая новую **планету**, игроки будут тайне принимать решение — освоить её, построив на ней **колонию** или **шахту**, или **лететь дальше**, чтобы восстановить свою **энергию**. Все 18 рас колонистов имеют свои особенные свойства, и чем эффективнее вы будете их использовать, тем больше у вас шансов на победу!

КОМПОНЕНТЫ

18 ШТ. Карты рас



9 ШТ. Карты событий рас



19 ШТ. Карты Приказов



30 ШТ. Карты стандартных действий



33 ШТ. Карты специальных действий рас



6 ШТ. Карт-памяток



30 ШТ. Карты Ближнего и Дальнего космоса



9 ШТ. Карты планет рас



3 ШТ. Карты пояса астероидов



6 ШТ. Фишки игроков



7 ШТ. Жетоны Наблюдателей



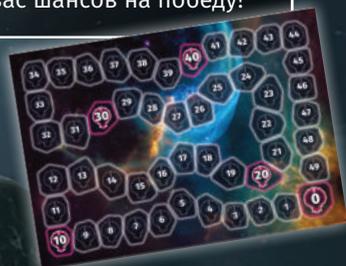
40 ШТ. Жетоны энергии



4 ШТ. Жетоны Дипломатов



1 ШТ. Жетон иммунитета Нейрогрибницы



ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

1. Положите в центр стола поле для подсчёта очков.

2. Рядом выложите **жетоны энергии**.

3. Подготовка игрока.

А. ВЫБЕРИТЕ РАСУ.

В игре 18 рас. Они поделены по цветам на 6 групп (**по 3 расы в каждой**). Некоторые расы имеют ограничение по количеству игроков в партии и используются только в играх от 4 или от 5 участников. Ограничение обозначено в правом верхнем углу карты расы.

В рамках каждой группы есть 1 простая, 1 средняя и 1 сложная раса. Уровень сложности можно посмотреть на карте расы в левом верхнем углу.

Например, раса Инсектоиды зелёного цвета и средней сложности.

Возьмите фишки игроков, и пусть каждый выберет себе одну. После чего каждый игрок получает по 3 карты рас цвета своей фишки и выбирает 1 из них, за которую будет играть.

Обратите внимание, карта должна подходить вашему количеству игроков.

Разместите карту расы перед собой на столе. Остальные карты уберите в коробку.

ПЕРВУЮ ПАРТИЮ РЕКОМЕНДУЕМ ИГРАТЬ С ПРОСТЫМИ РАСАМИ.

Б. СОБЕРИТЕ КОЛОДУ (В НЕСКОЛЬКИХ СЛУЧАЯХ И ЖЕТОНЫ) СВОЕЙ РАСЫ.

На вашей карте расы указан состав её колоды (**в верхней половине справа**). Найдите необходимые карты из соответствующих колод и возьмите себе на руку.

■ карты, которые нужно взять из колоды **стандартных действий** цвета вашей расы.

ПРИНАДЛЕЖНОСТЬ ЦВЕТА НА КАРТАХ ДЕЙСТВИЙ ПОКАЗАНА ЦВЕТНОЙ РАМКОЙ С ЛИЦЕВОЙ СТОРОНЫ

Например, у Спекулоидов — это карты с синей рамкой, как цвет самой расы.

■ карты, которые нужно взять из колоды **специальных действий** расы (**у нескольких рас нужно будет брать жетоны**).

■ карты, которые нужно взять из колоды **планет рас** (как в данном примере) либо из колоды **событий** рас.

ПРИНАДЛЕЖНОСТЬ КАРТ СПЕЦИАЛЬНЫХ ДЕЙСТВИЙ, ПЛАНЕТ И СОБЫТИЙ К РАСЕ ВСЕГДА ОБОЗНАЧЕНА ЗНАЧКОМ РАСЫ В ПРАВОМ ВЕРХНЕМ УГЛУ КАРТЫ. КОЛОДЫ РАС МОГУТ СИЛЬНО ОТЛИЧАТЬСЯ ДРУГ ОТ ДРУГА.

Разделите получившуюся колоду на 2 части — карты **действий** и карты **космоса** (**события входят в космос**). Удобнее всего это сделать по рубашкам (**на одних изображены планеты, на других тёмный и светлый космос**). Оставьте перед собой карты **действий** (с планетой на рубашке), карты **космоса** понадобятся для дальнейшей подготовки (см. пункт 4).

В. ПОСТАВЬТЕ СВОЮ ФИШКУ НА ДЕЛЕНИЕ «0» НА ПОЛЕ.



Пример: раса Спекулоиды

Г. ВОЗЬМИТЕ 1 ЖЕТОН ЭНЕРГИИ И ПОЛОЖИТЕ ПЕРЕД СОБОЙ.

4. Подготовьте колоду Путешествия.

А. ВОЗЬМИТЕ КОЛОДУ ДАЛЬНОГО КОСМОСА И ВЫТАЩИТЕ ИЗ НЕЁ 2 СЛУЧАЙНЫЕ КАРТЫ.

Добавьте к ним 1 случайную карту **Пояса астероидов**.
Перемешайте не глядя и положите эти 3 карты рубашкой вверх.

Б. ВЫТАЩИТЕ ЕЩЁ 3 СЛУЧАЙНЫЕ КАРТЫ ДАЛЬНОГО КОСМОСА.

Добавьте к ним 2 оставшиеся карты **Пояса астероидов**, карты **Планет** и **Событий** тех рас, что участвуют в данной партии, которые нужно добавить в **Дальний космос (с тёмным космосом) из пункта 3.Б**. Тщательно перемешайте и выложите рубашкой вверх поверх предыдущей стопки (**из пункта А**). Оставшиеся 10 карт Дальнего космоса уберите в коробку.

В. ВОЗЬМИТЕ КОЛОДУ БЛИЖНЕГО КОСМОСА И ВЫТАЩИТЕ ИЗ НЕЁ 5 СЛУЧАЙНЫХ КАРТ.

Добавьте к ним **Планеты** и **События рас** из данной партии, которые нужно добавить в **Ближний космос (со светлым космосом) из пункта 3.Б**. Тщательно перемешайте и положите поверх предыдущей стопки карт (**Дальнего космоса**) рубашкой вверх. Оставшиеся 10 карт Ближнего космоса уберите в коробку.

ВАША КОЛОДА ПУТЕШЕСТВИЯ НА ЭТУ ПАРТИЮ ГОТОВА.
Не перемешивайте эту колоду! Выложите её в центре стола.



5. Перемешайте колоду Приказов.

Перемешайте и выложите колоду **Приказов** рубашкой вверх в центре стола.

ВЫ ГОТОВЫ ОТПРАВИТЬСЯ В ПОЛЁТ!

The diagram shows the game board and player cards for three players (ИГРОК 1, ИГРОК 2, ИГРОК 3). The board is a 10x10 grid of hexagonal cells, numbered 1-40. The starting position is as follows:

- ИГРОК 1 (Player 1):** 3.A (top left), 3.B (top right), 3.G (middle left), 3.B (middle right), 3.A (bottom right).
- ИГРОК 2 (Player 2):** 3.A (bottom left), 3.B (bottom right), 3.G (middle right).
- ИГРОК 3 (Player 3):** 3.A (middle right), 3.B (bottom right), 3.G (middle right).

Numbered markers 1-5 indicate specific cells on the board. 1 is at cell 40, 2 at cell 41, 3 at cell 42, 4 at cell 43, and 5 at cell 44. The board also shows various cards and tokens placed on it, including a 'КОРОНА' (Crown) card, a 'ПЯТА АСТЕРОИДОВ' (Asteroid Belt) card, and a 'КОРОНА НЕЙРОГРИМНИЦА' (Crown of Neurogymnasts) card. The board is surrounded by a dark space background with stars and a planet.

ХОД ИГРЫ



Игра состоит из серии раундов. Каждый раунд состоит из 4 фаз:

1. Открытие новой планеты

2. Колонизация

3. Начисление очков

4. Восстановление



1. Открытие новой планеты (из сформированной колоды Путешествия)

Планеты могут принести **победные очки** за построенные **колонии** и за построенные **шахты**. Каждая имеет один из двух типов (**водный** или **сухой**) и дополнительные свойства.

В левом верхнем углу карты расположен значок типа **планеты**, по центру справа **победные очки** за построенные **шахты**, по центру слева — за построенные **колонии**, внизу особенность **планеты**.

ПРИ ЭТОМ ОБЩЕЕ КОЛИЧЕСТВО ОЧКОВ ЗА КОЛОНИИ ДЕЛИТСЯ ПОРОВНУ МЕЖДУ ВСЕМИ, КТО ПОСТРОИТ КОЛОНИИ НА ДАННОЙ ПЛАНЕТЕ, А ОБЩЕЕ КОЛИЧЕСТВО ЗА ШАХТЫ МЕЖДУ ВСЕМИ, КТО ПОСТРОИТ ШАХТЫ.

На этой карте водная **планета**. Она принесёт 8 **ПО** за постройку **колоний** и 9 **ПО** за постройку **шахт**. При этом те, кто построят **колонии**, получают дополнительно **жетон энергии** по свойству этой **планеты**. Например: на этой планете построили 2 **колонии** и 4 **шахты**; игроки, построившие **колонии**, получают по 4 **ПО** каждый (+ **жетон энергии**), а за **шахты** по 2 **ПО**.



ПО ВСЕГДА ОКРУГЛЯЮТСЯ В МЕНЬШУЮ СТОРОНУ.



На этой карте **планета** сухого типа. Общее число **ПО** за **колонии** на ней 6, за **шахты** 10. При этом, как указано в свойстве, если будет построена хоть 1 **шахта**, общее количество **ПО** за **колонии** возрастет до 16.

Бонусы, получаемые за тип сухой или водной **планеты**, смотрите ниже в описании карты «Летим дальше» (фаза 2.Колонизация).

Итак, откройте верхнюю карту из колоды **Путешествия**, положите рядом и зачитайте параметры и свойства **планеты**.

Если вы открыли карту «Событие» или карту «Пояс астероидов», то выполните все действия, написанные на ней.

Если это третья карта «Пояс астероидов» в этой партии, то игра заканчивается после выполнения её свойства (**далее перейдите к фазе 3**), во всех остальных случаях переходите к фазе 2.

2. Колонизация

В этой фазе игроки взакрытую разыгрывают по 1 карте **действий**.

В колоде действий игрока могут быть:

КАРТЫ СТАНДАРТНЫХ ДЕЙСТВИЙ:

Это обычные **шахты** , **колонии**  и карта «Летим дальше» . Играть взакрытую **шахту** или **колонию**, если хотите колонизировать **планету** и получить **ПО**. Если хотите получить **энергию**, сыграйте карту «Летим дальше». Она даёт возможность получить **жетоны энергии**  (они пригодятся игрокам в фазе 4. **Восстановление**). Если **планета**, на которой вы сыграли эту карту, **сухого**  типа, вы получаете 3 **жетона энергии**, если **водного** , то 2 **жетона энергии** и 1 карту Приказа (о последней читайте ниже);



КАРТЫ СПЕЦИАЛЬНЫХ ДЕЙСТВИЙ РАС:

А. **Особые шахты** и **колонии** — по сути это тоже **колонии** и **шахты**, но они имеют особенности, свойственные конкретной расе. Они разыгрываются и учитываются для раздела **ПО** по тем же базовым правилам, что и стандартные **шахты** и **колонии**;



Б. Карты **особых действий** — карты с особыми свойствами рас, обозначены  в левом верхнем углу. Они разыгрываются взакрытую вместо **шахт/колоний/«Летим дальше»**.



В. Карты **дополнительных действий** — обозначены . Игрутся дополнительно к картам действий. Можно играть сразу в открытую, но в определённый момент (*когда — указано на карте*).



Исходя из свойств **планеты**, игровой ситуации и свойств рас, игроки принимают решение о том, будут ли они строить **колонии** или **шахты**, применять свои **особые действия** или **полетят дальше**, чтобы восстановить энергию.

Каждый игрок **обязан** выбрать **одну** из карт **действия** с руки и выложить перед собой взакрытую. Каждый игрок по желанию может разыграть **особую карту** своей расы (*если таковая имеется*) и применить её эффект. Как только все игроки выложили карты действий, они одновременно вскрывают их.

Также в раунде могут быть разыграны карты **Приказов**. Это общие бонусные карты с мощным эффектом. Их может получить любой игрок вне зависимости от расы, сыграв «Летим дальше» на водной **планете** (*либо по свойствам некоторых карт*). Игрутся в открытую, время розыгрыша и свойства указаны на картах.

КАЖДЫЙ ИГРОК МОЖЕТ РАЗЫГРАТЬ ТОЛЬКО 1 КАРТУ ПРИКАЗА ЗА РАУНД.

Некоторые приказы и карты особых действий воздействуют на сыгранные карты, а иногда даже могут их уничтожить. Построенными считаются шахты и колонии, которые «пережили» все воздействия в фазе Колонизации.



4. Восстановление

Игроки могут потратить накопленные **жетоны энергии** для возврата в руку своих сыгранных карт **действий (из своего сброса)**. Стоимость возврата различается для различных типов карт и указана в верхней правой части карты действия значками молнии.

Например, для возврата этой **колонии** из сброса нужно заплатить 3 **жетона энергии**.

Необходимое количество **жетонов энергии** уплачивается в общий банк в центре стола, а игрок возвращает себе в руку выбранную карту из своего сброса. В фазе «Восстановление» можно вернуть сколько угодно карт из вашего сброса, если у вас хватает **жетонов энергии**.

Обращаем ваше внимание, что **жетоны энергии** нужны, чтобы именно вернуть карту(-ы) из сброса на руку. Для розыгрыша карт с руки платить жетоны не нужно!



КОНЕЦ ИГРЫ И ОПРЕДЕЛЕНИЕ ПОБЕДИТЕЛЯ

Партия продолжается до тех пор, пока из колоды не выйдет 3 карты **Пояса астероидов** или не сработает альтернативное окончание игры (*есть у некоторых рас*). При этом свойство последней карты **Пояса астероидов** разыгрывается по обычным правилам. После чего ваш полёт заканчивается, и самое время узнать победителя.

Игрок, получивший больше всех **победных очков** либо выполнивший особое условие победы своей расы, становится победителем!

Если таких игроков несколько, то побеждает тот игрок из них, у кого больше суммарная стоимость возврата карт на руке (по количеству значков молний) + остаток **жетонов энергии**.

У некоторых рас есть альтернативные или дополнительные условия победы.



Автор
СЕРГЕЙ ШАПОВАЛОВ

Занимаюсь разработкой самых разных игр, сколько себя помню. Придумывать игры мне нравится даже больше, чем играть в них.



Иллюстрации
АНДРЕЙ ТРАМБАЕВ

Рисую для себя, для людей и для игр. Стремлюсь создавать миры, в которые захочется верить. http://t.me/tramdrey_art



Разработка
ТЕМА BREW

Варим игры из лучших ингредиентов. Больше игр на temabrew.ru



Доработка
студия **«ЛЕТИМ ДАЛЬШЕ!»**

Илья Чураков, Владислав Аполонov, Сергей Эсмонт



Дизайн
МАРИЯ ТИТОВА

behance.net/somnitelno



Издатель
ND PLAY

Несём свежие перемены в серые будни. ndplay.ru

СОЗДАТЕЛИ ВЫРАЖАЮТ БЛАГОДАРНОСТЬ ЗА НЕОЦЕНИМЫЙ ВКЛАД:

Дмитрию Павлову, Вадиму Смирнову, Андрею Иванову, Юрию Ковалёву, Ольге Чернецкой, Илье и Марии Бугаянам, Сергею Бакушкину, Виктории Бакушкиной, Андрею и Ольге Семеновым, Елене Сахаровой, Сергею Лавриненко.

А также всем, кто тестировал и голосовал за игру на **ГРНИкон-2022** и **Гильдии Разработчиков Настольных Игр**.

ЛЕТИМ ещё ДАЛЬШЕ!



6 новых рас ждут вас в дополнении «Летим ещё дальше!», а также 2 колоды карт ботов, чтобы играть вдвоём и даже соло.

Если у вас возникли вопросы по правилам, напишите нам на почту tema@temabrew.com или в группу ВКонтакте <https://vk.com/temabrew>

