

ПУТЕВОДИТЕЛЬ ПО ГАЛАКТИКЕ ДЛЯ ДАЛЬНОБОЙЩИКОВ

Корпорация - межпланетная строительная фирма, которая занимается сантехническими системами и малобюджетным жильем на слабо развитых планетах Галактики. На протяжении многих лет Корпорация балансировала на грани банкротства: транспортировка стройматериалов на окраины Галактики, где услуги Корпорации наиболее востребованы - довольно дорогостоящее и опасное мероприятие.

От полного разорения компанию спас случай - во время очередного заседания совета директоров в одну светлую голову пришла мысль - зачем доставлять материалы на периферию, если из них можно сделать космический корабль и материалы станут доставлять сами себя? Опять же, зачем нанимать на это дело пилотов, если можно найти психов, которые сделают это бесплатно?

И тут появляетесь вы! Просто подпишите контракт - и получите неограниченный доступ к Складу Корпорации. Постройте собственный корабль из находящихся на Складе компонентов и вылетайте на периферию. Конечно, мероприятие выглядит достаточно сомнительно, но любая прибыль, которую вы получите во время пути, пойдет вам в карман, а там, глядишь, и Корпорация подкинет еще чего-нибудь за быструю доставку компонентов.

Возможно, вы окажетесь по уши в долгах и проведете остаток своих дней, занимаясь попрошайничеством на улицах Денеба III, но если леди Фортуна вам улыбнется, то вы станете одним из 10 миллиардов богатейших людей Галактики!

ХОД ИГРЫ

Игра длится три раунда. В начале каждого раунда игроки обшаривают Склад, пытаясь найти самые лучшие компоненты, из которых они построят самый лучший космический корабль. После старта кораблей, игроки стараются избежать ловушек и препятствий и заработать побольше денег, пытаясь прийти к финишу как можно раньше, повредив свой корабль как можно меньше.

В 1м раунде игроки строят корабли класса I и летят на нем по короткому и безопасному маршруту.

Во 2м раунде они строят корабли класса II и отправляются в более опасное путешествие.

И, наконец, в 3м раунде они строят громадные корабли класса III и отправляются в наиболее отдаленные и наиболее опасные уголки Галактики.

Чем длиннее маршрут - тем больше можно заработать, но и опасностей на нем больше. Поэтому Корпорация нанимает на такие маршруты только опытных исполнителей с хорошей кредитной историей (и достаточным собственным капиталом, гарантирующим возмещение любых убытков, причиненных Корпорации).

Цель игры - заработать к концу третьего раунда как можно больше космокредитов.



ВАШ ПЕРВЫЙ КОРАБЛЬ

Вы можете сыграть первый раунд, не читая все правила целиком. Прочтите раздел о строительстве – и постройте корабль. Прочтите раздел о подготовке к запуску – и подготовьтесь к нему. Прочтите раздел о тестовых полетах – и совершите такой полет. И уже после всего этого вы можете дочитать правила и сыграть 2й и 3й раунды.

Помните слова знаменитого авантюриста-мультимиллионера Шального Энди? Он говорил: "Лучший способ научиться управлять кораблем – полетать на нем." Правда, сразу после этих слов он на своем спортивном ракетоплане влетел прямиком в Сириус, но все равно его словам можно верить.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ



Каждый игрок берет схему корабля с цифрой 1. Положите свой **начальный компонент** на квадрат с этой цифрой. Это – каюта пилотов. Таких кают – 4, каждая своего цвета. Если игроков меньше 4х человек – уберите лишние каюты в коробку.



Переверните остальные компоненты лицом вниз, перемешайте их и положите в общую кучу в центре стола. Эта куча – Склад.

Рядом с этой кучей положите в один ряд жетоны с номерами от 1 до 4 (от 1 до 3 для игры вдвоем, и от 1 до 2 для игры вдвоем).

Остальные компоненты пока можно убрать в коробку.

ХВАТАНИЕ КОМПОНЕНТОВ

Когда все готово, самый храбрый игрок командует: "Поехали!", и каждый хватает (не переворачивая) компонент из кучи компонентов, лежащих в центре стола. За один раз можно схватить только один компонент. Положите его на схему своего корабля и переверните.

Теперь вы можете или добавить этот компонент к своему кораблю или **вернуть его в открытую** обратно в центр стола. Теперь игроки могут брать как закрытые, так и открытые компоненты.

Игроки не ходят по очереди. Просто продолжайте хватать компоненты, соблюдая следующие правила:

- Хватать можно только **одной рукой**. Вторая рука должна находиться рядом со схемой корабля.
- Нельзя переворачивать компоненты над столом. Переворачивать их можно только тогда, когда они окажутся **над вашей схемой корабля**.
- Нельзя брать следующий компонент, пока вы не добавили к кораблю или не вернули обратно предыдущий.
- Передвигать уже добавленные к кораблю компоненты нельзя, за исключением компонента, взятого последним. Пока вы не взяли следующий компонент, вы можете передвинуть (или вообще сбросить) взятый последним компонент.

СТРОИТЕЛЬСТВО КОРАБЛЕЙ

Вы начинаете строительство с одним компонентом и постепенно добавляете к нему новые. Каждый новый компонент должен располагаться на пустой клетке **рядом с уже размещенным**. Компоненты можно размещать только на клетках схемы.

У каждого компонента есть функциональная часть и от одного до четырех разъемов. Разъемы бывают **простые, двойные, и универсальные**.

универсальный разъем

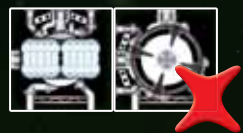
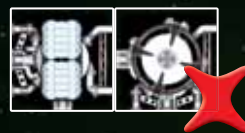
простой разъем



двойной разъем

гладкая сторона

Любой разъем можно соединять с другим разъемом того же типа, а универсальный можно соединять с любым разъемом. **Простой разъем нельзя соединять с двойным.** Стороны без разъемов называются гладкими. **Гладкую сторону нельзя соединять с разъемами.**



КОМПОНЕНТЫ

Начальный компонент – это ваша кабина пилотов. У нее 4 универсальных разъема, что позволяет легко расширять корабль. А на Складе полно других компонентов, которые вы обязательно захотите добавить к вашему кораблю.

Каюты

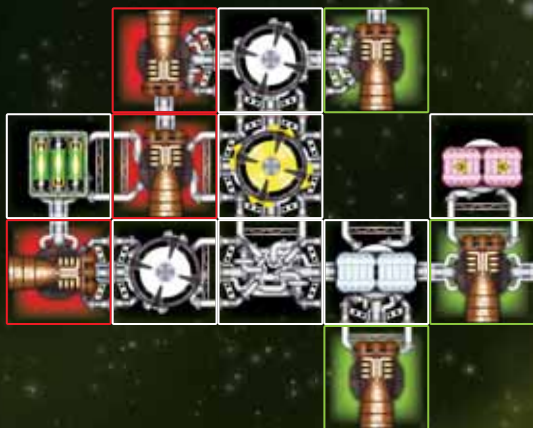


Вы можете добавить к кораблю дополнительные каюты, что позволит вам увеличить размер экипажа. Чем больше ваш экипаж – тем лучше, поэтому **ставьте как можно больше кают**.

Двигатели



К установке двигателей есть ряд требований: сопло должно быть направлено **назад** (в сторону игрока) и **клетка за двигателем должна быть свободна**. Это значит, что сопло должно быть направлено или на пустую клетку, или за пределы области строительства.



Корабль с большим числом двигателей летит быстрее, поэтому **ставьте как можно больше двигателей**.

Пушки



Пушки могут быть направлены в любую сторону, но они наиболее эффективны, когда направлены вперед (от игрока). **Клетка перед пушкой должна быть свободна**.



Множество опасностей поджидает вас на пути. Вам придется вступать в бой или защищаться от метеоритов. Поэтому **ставьте как можно больше пушек** (особенно направленных вперед).

Двойные двигатели и пушки



Размеры корабля не позволяют установить на него большое количество пушек и двигателей. Поэтому были разработаны особые – двойные – двигатели и пушки, увеличивающие скорость и огневую мощь корабля при сохранении его исходных размеров.

Одно время велись работы по увеличению площади поверхности корабля, что увеличило бы число мест для крепления компонентов. Но после того, как звездный крейсер Мебиус дезинтегрировал и интегрировал одновременно, большинство работ в этом направлении было свернуто.

Двойные двигатели и пушки размещаются по тем же правилам, что и обычные. Они в два раза мощнее обычных, но расходуют значительно больше энергии. **Этим компонентам для работы нужны батареи**.

Аккумуляторный отсек



Энергия для двойных пушек и двойных двигателей хранится в батареях О-размера ("О" означает "Огромный").

В каждом аккумуляторном отсеке может храниться 2 или 3 батареи. В каждой батарее содержится столько энергии, сколько нужно для **одной активации** двойного двигателя, двойной пушки или щита (см. ниже). Аккумуляторный отсек может находиться в любом месте корабля – его не нужно соединять с компонентом, который он питает.

При помощи технологии аннигиляции материи можно было бы хранить большое количество энергии в батареях, размером с хорошую сигару. Но теперь, благодаря действиям активистов по борьбе за права материи, аннигиляция материи признана незаконной. (А на последнем законодательном собрании партией гжентльменов был вынесен на обсуждение законопроект, запрещающий использовать словосочетание "хорошие сигары" в глупых сравнениях).

Чтобы выжать максимум из своего корабля, вам понадобятся и двойные пушки и двойные двигатели, а они без батарей не работают, поэтому **ставьте как можно больше аккумуляторных отсеков**.



Щиты



Щиты помогают, когда что-то идет не так. Они защищают корабль от мелких метеоритов и обычных выстрелов вражеских пушек. Для их использования нужны батареи.

Один щит защищает корабль с двух сторон: тех, которые на рисунке светятся зеленым. Они работают из любого места корабля, значение имеют лишь стороны, в которые они направлены.

Наверное, вы думаете, что щитов нужно ставить как можно больше? Конечно, нет. **Достаточно иметь всего два щита** (правильно ориентированных), чтобы защитить корабль со всех четырех сторон. Более того, если вы отчаянный храбрец (или самоубийца), то можете лететь вообще без щитов.



Первый щит защищает корабль слева и спереди. Второй – слева и сзади. Правая часть корабля остается незащищенной.

Грузовые трюмы



В грузовом трюме может быть 2 или 3 контейнера, используемые для хранения товаров, которые вы встретите на своем пути. Товары в конечном счете превратятся в деньги, а деньги – то, ради чего все это затевается, поэтому **ставьте как можно больше трюмов**. Трюмы можно размещать в любой части корабля.

Специальные грузовые трюмы



Опасные материалы можно перевозить только в специально оборудованных контейнерах, которыми оборудованы специальные грузовые трюмы (в одном трюме может быть 1 или 2 таких контейнера). Обычные грузы можно перевозить и в обычных, и в специальных контейнерах, а опасные – только в специальных.

Существует множество страшных историй о том, почему нельзя перевозить опасные грузы в обычных контейнерах. Например, можно вспомнить историю Попрыгунчика Джеймса, который решил перевезти несколько тонн плутония в ящиках для фруктов. После посадки он потерял обе руки и одну ногу в толпе разъяренных защитников окружающей среды.

У опасных грузов самая высокая цена, поэтому **ставьте как можно больше специальных трюмов**.

Структурные модули



Структурные модули кажутся бесполезными, потому что они ничего не делают. Но зато у них много разъемов, в том числе универсальных. Структурные модули делают ваш корабль более прочным, поэтому он не разлетится на части от первого же повреждения.

Какие-то непонятные устройства



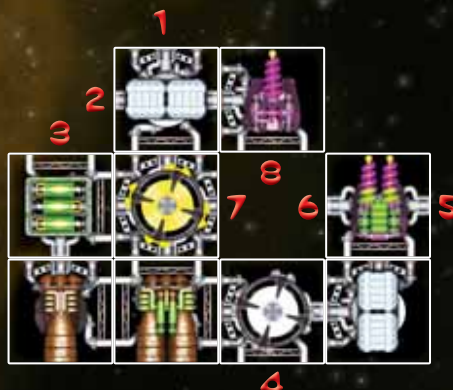
Пока эти компоненты не играют никакой роли. В первом полете вы можете использовать их как обычные структурные модули.

ХОРОШО ПОСТРОЕННЫЙ КОРАБЛЬ

Во-первых, это корабль, построенный по правилам. Во-вторых, это прочный, ошестившийся пушками и двигателями, наполненный каютами, батареями и трюмами и со всех сторон защищенный щитами корабль.

Торчащие разъемы

Ни с чем не соединенные разъемы, т.е. разъемы, рядом с которыми нет других компонентов, называются торчащими.



У этого корабля 8 торчащих разъемов.

Торчащие разъемы не являются нарушением правил, но они увеличивают риск повреждения корабля, а иногда даже замедляют его. Во время пути концы торчащих разъемов повреждаются, поэтому Корпорация выплачивает премию владельцу корабля, у которого меньше всего торчащих разъемов.

ЗАВЕРШЕНИЕ СТРОИТЕЛЬСТВА

Если вы довольны своим кораблем (или у вас уже не осталось мест для добавления компонентов), то можете завершить постройку корабля. Размещать компоненты на все клетки схемы не обязательно.



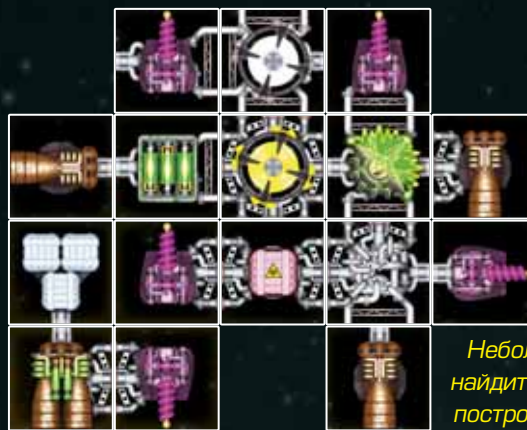
Чтобы завершить постройку, просто возьмите жетон с наименьшей из оставшихся цифр. Если все остальные уже закончили строительство – вам достанется жетон с самым большим числом (зато у вас было больше всего времени на строительство). В полной версии игры есть ограничение на время строительства, но нам кажется, что и в первой игре можно ненавязчиво намекать, что кто-то строит корабль слишком долго. Например, легким постукиванием крышечкой от коробки по его голове.

Жетоны определяют порядок старта космических кораблей. Мало построить отличный корабль без единого торчащего разъема и забить его до отказа компонентами – **важно сделать это первым**.

Но перед тем, как брать жетон, дважды удостоверьтесь, что корабль построен по правилам. Хотя в первой игре мы будем снисходительны – если заметите ошибку, просто уберите компоненты, нарушающие правила, и продолжайте игру.

Типичные ошибки при строительстве:

- Простой разъем соединен с двойным.
- Разъем соединен с гладкой стороной.
- Двигатель не направлен назад.
- Компонент размещен сразу за двигателем.
- Компонент размещен сразу перед пушкой.
- Компонент размещен за пределами зоны строительства.
- Компонент (или часть корабля) не соединен с остальными частями.



Небольшой тест:
найдите 7 ошибок в
постройке корабля.

НУ ВСЕ, ХВАТИТ ЧИТАТЬ ДАВАЙТЕ УЖЕ ПОСТРОИМ СВОЙ ПЕРВЫЙ КОРАБЛЬ

ПОДГОТОВКА К ЗАПУСКУ

КОНТРОЛЬНАЯ ПРОВЕРКА

Удостоверьтесь, что все корабли построены в соответствии с правилами. Владелец корабля, построенного с нарушениями, должен вернуть жетон с цифрой и исправить ошибку. Перераспределите жетоны с цифрами таким образом, чтобы жетон с наибольшим числом достался игроку, которому пришлось перестраивать корабль.

БАНК

Теперь пришло время достать из коробки все фишки, жетоны, фигурки и кубики. Это – банк. Его содержимое должно быть доступно всем игрокам, но не должно мешаться под руками.

ИГРОВОЕ ПОЛЕ



Уберите из центра стола все оставшиеся компоненты и положите туда игровое поле. В центре игрового поля изображены цены на товары и краткая памятка с правилами первого раунда.

Вокруг них нарисован круг, состоящий из треугольников. Он показывает положение кораблей относительно друг друга. Каждый треугольник обозначает один день полета.

Возьмите две фигурки кораблей своего цвета. Одну положите перед собой, а вторую поставьте на поле. Начальное расстояние между кораблями указано в памятке: игрок с жетоном 1 ставит свой корабль на стартовый треугольник, а игрок с жетоном 2 ставит свой корабль на 2 позиции дальше (то есть между кораблями останется одна свободная позиция, как и показано на памятке). Остальные игроки выставляют свои корабли за первыми двумя, используя те же правила. Теперь можно отложить жетоны с числами, в этом раунде они вам больше не понадобятся. Фигурки кораблей на игровом поле показывают порядок, в котором вы летите. В процессе игры этот порядок может измениться. Игрок, летящий впереди всех, называется лидером.

ПОДГОТОВКА КОРАБЛЯ



В каждую каюту посадите по 2 астронавта (это такие фигурки в белых скафандрах). Фигурки других цветов – инопланетяне. О них мы поговорим чуть позже.

В каждый аккумуляторный отсек положите по 2 или 3 (в зависимости от количества О-секций) батареи. Батареи – это такие зеленые штучки.

КАРТЫ ПРИКЛЮЧЕНИЙ



Карты приключений описывают различные опасности и приключения, которые встретятся вам на вашем пути.

Из колоды с цифрой 1 возьмите восемь карт, помеченных звездочкой (в нижнем левом углу), перетасуйте их и положите рядом с игровым полем.

КОСМИЧЕСКИЕ КРЕДИТЫ



А теперь самая приятная часть – возьмите космические кредиты и разложите их стопками рядом с банком. Во время полета можете иногда поглядывать на них, прикидывая, какую сумму вы сможете заработать.

Конечно же, дух приключений гораздо важнее денег. А еще слава. И честь. И уважение... Боже, кого мы обманываем? Имея достаточно денег, можно купить себе и честь, и славу, и почет, и уважение, и еще останется на ужин в хорошем ресторане.

Получая космические кредиты, кладите их перед собой в закрытую, чтобы никто не знал точную сумму.

ПОЛЕТ

Тестовый полет покажет, кто построил лучший корабль. Он состоит из 8 карт приключений (в полной версии игры эти карты будут выбираться случайным образом, но для первого полета используются 8 карт со звездочками, чтобы вы гарантировано встретились со всеми типами событий).

ЧТО МОЖЕТ СЛУЧИТЬСЯ

Попадания по кораблю

В углу игрового поля изображены все возможные опасности, с которыми может столкнуться ваш корабль. Каждая опасность характеризуется направлением и конкретной строкой или столбцом. Подробнее об этом мы поговорим позже, но если коротко, то:



От **маленьких метеоритов** хороший корабль защищен сам по себе (метеориты отскакивают, если не попадают в торчащий разъем). Или вы можете использовать щит (и 1 батарейка к нему).



От **больших метеоритов** можно защититься, выстрелив по ним из пушки.



От выстрела из **легкой пушки** можно защититься при помощи щита (которому по-прежнему нужна 1 батарейка).



Ничто не может защитить ваш корабль от выстрела из **тяжелой пушки**.

Если в ваш корабль попали (потому что вы не смогли или не захотели его защитить), то компонент, на который пришелся удар, удаляется. После этого, возможно, еще какие-нибудь компоненты отсоединятся от корабля – они удаляются тоже. Если корабль развалился на две части, то вы выбираете, какая из частей полетит дальше, а какая отправится в сброс.

MAX -5¢

Потерянные компоненты **помещаются в вашу стопку сброса** на правой части схемы корабля. После завершения полета вам придется заплатить по 1 кредиту за каждый потерянный компонент. Все фишки (члены экипажа, батарейки и товары), лежащие на потерянных компонентах, возвращаются в банк.

Не переживайте за экипаж, который остался в каютах. Как только в каюте фиксируется утечка воздуха, находящиеся в ней люди сразу же помещаются в криогенный кокон, в котором они в целости и сохранности будут ждать появления спасательной бригады. Им на самом деле сильно повезло, ведь за те тысячи лет, что пройдут до их спасения, на их банковских счетах накопится громадное количество генов.

Получение и потеря дней полета



У некоторых карт в правом нижнем углу есть число. Это – количество дней полета, которое вы потеряете, если используете эту карту. Если вы теряете дни полета (добровольно или нет), переместите свою фишку назад на соответствующее число **пустых клеток**.



Синий корабль теряет 3 дня полета и перемещается назад, оказываясь на клетке перед красным кораблем.

Аналогичным образом, если вы получаете дни полета – передвиньте свою фишку на соответствующее число **пустых клеток** вперед. На одной клетке не могут находиться две фишки одновременно.

Получение товаров



Если вам нужно погрузить на свой корабль товары – возьмите из банка указанное число цветных кубиков и разместите их в своих грузовых трюмах. (В каждом трюме находятся от 1 до 3 контейнеров). Каждый контейнер вмещает один кубик товара. Излишки товаров сбрасываются в космос (возвращаются в банк). Цена, указанная на игровом поле, поможет вам определить, что именно оставить, а что – выбросить.



Красные кубики – самые ценные, но в них содержатся опасные материалы, которые можно хранить только в специальных контейнерах. Если вам не хватает особых контейнеров, то придется сбросить лишние красные кубики.



Пока у вас есть свободное место – берите все, что можно, даже если придется грузить дешевые товары в специальные трюмы, ведь при получении новых товаров **вы всегда сможете перераспределить или сбросить излишки груза**.

Сброс грузов в космос является грубым нарушением законов о защите окружающей среды и карается штрафом и тюремным заключением. Ни при каких обстоятельствах не говорите представителям власти, что это мы посоветовали вам поступать подобным образом.

Потеря товаров или экипажа



Если вы должны потерять товары, то сначала в банк отдаются **наиболее ценные** товары. Если товаров не хватает, то нехватка покрывается соответствующим числом батарей. Если же у вас закончились и товары и батареи, то с вас больше нечего взять.



Если вы должны потерять экипаж – верните в банк соответствующее число фигурок. Если их не хватает – верните все, что есть (в полной версии игры нехватка экипажа будет грозить вам серьезными неприятностями).

ПАРАМЕТРЫ КОРАБЛЯ

Иногда вам придется подчитывать мощность своих пушек или двигателей.

Двойным пушкам и двойным двигателям нужна энергия. Каждый раз при подсчете мощности пушек или двигателей вам надо решать, на какие именно двойные пушки или двигатели вы будете тратить свои батареи.

Мощность двигателей

+1



+2



Каждый обычный двигатель считается как 1.

Каждый двойной двигатель, который вы активировали батареей, считается как 2.

Мощность пушек

+1



+2



Каждая направленная вперед обычная пушка считается как 1.

Каждая направленная вперед двойная пушка, которую вы активировали батареей, считается как 2.

+0,5



+0,5



Каждая пушка, направленная в сторону или назад считается как половина ее обычного значения (обычная пушка – 1/2, двойная активированная пушка – 1).

+1



+1



КАРТЫ ПРИКЛЮЧЕНИЙ

Лидер (изначально это игрок с жетоном 1) открывает первую карту приключений. Эта карта играется по описанным ниже правилам. Каждое приключение выпадет вам только один раз, поэтому вы сможете прочитать о нем сразу, как только откроется соответствующая карта. После этого лидер (а это может быть уже другой игрок, если порядок игроков изменился) открывает следующую карту, и так далее, до тех пор, пока все восемь карт не будут сыграны.

ОТКРЫТЫЙ КОСМОС

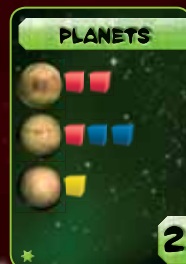


Открытый космос похож на свободную гоночную трассу.

Лидер объявляет мощность своих двигателей (см. Параметры корабля). Он должен решить, будет ли тратить жетоны на двойные двигатели. После этого лидер передвигает свою фишку на количество клеток, равное объявленной мощности.

Все остальные игроки по очереди делают то же самое (решают, на какие двойные двигатели тратить батареи и объявляют мощность двигателей), после чего перемещаются вперед на соответствующее число **пустых клеток**. Если игрок догоняет чей-либо корабль, он просто перепрыгивает через него, так как считаются только пустые клетки (см. Что может случиться – Получение и потеря дней полета).

ПЛАНЕТЫ



На этих картах изображены от 2х до 4х планет, на которые можно сесть, чтобы получить указанные рядом с планетой товары. Посадка на планету обойдется вам в столько дней полета, сколько указано в нижнем левом углу карты. Если вы решили садиться – поставьте свою фишку корабля (ту, что лежит перед вами) на выбранную планету. **На одной планете может высадиться только один игрок.**

Первым выбирает лидер, затем остальные игроки по очереди. Садиться не обязательно. Кроме того, планет может не хватить, например, если их и так было мало, а летящие впереди игроки уже все заняли.

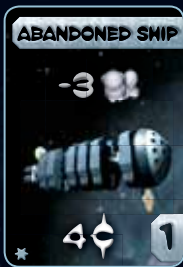
Игроки, решившие совершить посадку, загружают на свой корабль указанные товары. Товары в этот момент можно **перераспределить или сбросить** (см. Что может случиться – Получение товаров). В принципе, вы можете совершить посадку даже если вам некуда загружать товары, просто затем, чтобы позлить летящих за вами товарищей (но подумайте, стоит ли это потери дней полета).

На самом деле вы платите за товары, а не воруете их, но разницу заметить очень сложно, ведь вам они обходятся в буквально тысячную долю одного космокредита. Планеты на периферии Галактики настолько отсталые, что их жители готовы обменять самые ценные товары на стеклянные бусы, газировку или видеочипы с продолжением их любимых телесериалов.

После того, как все игроки приняли решение о посадке, те, кто ее совершает, передвигают свои фишки на указанное количество пустых клеток назад, **начиная с отстающего игрока** (см. Что может случиться – Получение и потеря дней полета).



ЗАБРОШЕННЫЙ КОРАБЛЬ



Если вы нашли заброшенный корабль, то считайте, что вы наварились! Конечно, существуют особые инструкции по поводу того, как действовать в таких ситуациях, но какого черта! Спорим, что к этому моменту часть экипажа уже недовольна вами и хотела бы заполучить свой собственный корабль? Так в чем вопрос – подлатайте найденную развалюху и продайте им по сходной цене.

Этой картой может воспользоваться только один игрок.

Первым решает лидер. Он может отдать **указанное число членов экипажа** в банк и получить указанную сумму космических кредитов (и заодно потерять указанное число дней полета – см. Что может случиться – Получение и потеря дней полета).

Если лидер решает не пользоваться предоставленной возможностью, то выбор переходит к следующему игроку и так далее. Если кто-то все же решил починить корабль – что ж, остальным не повезло.

Вполне возможно, что вам встретится такой хороший корабль, что вы захотите оставить его себе. Но лучше не жадничайте и отдайте его экипажу. Ведь он оказался заброшенным явно неспроста.



ЗАБРОШЕННАЯ СТАНЦИЯ



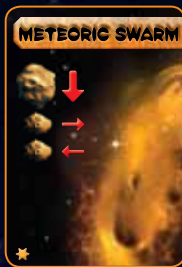
Спасаясь от катастрофы, постигшей станцию, ее жители в суматохе могли забыть какие-нибудь ценные товары. Но небольшая команда вряд ли сможет их разыскать на такой большой станции. Чтобы высадиться на станции вы должны иметь на борту как минимум столько же членов экипажа, сколько указано на карте.

Этой картой может воспользоваться только один игрок. **Первым решает лидер.** Если у него хватает экипажа – он может высадиться на станции и приступить к поискам. Если же он не может или не хочет этого делать – право выбора переходит к следующему игроку и так далее. Если кто-то все же решил осуществить стыковку – что ж, остальным не повезло.

Высадившись на станцию, погрузите указанные товары на свой корабль (заодно вы можете перераспределить или сбросить товары – см. Что может случиться – Получение товаров), после чего потеряйте указанное число дней полета (см. Что может случиться – Получение и потеря дней полета).

Обратите внимание, что на заброшенной станции **вы не теряете экипаж** (в отличие от того же заброшенного корабля, рядом с символом экипажа нет значка “минус”).

МЕТЕОРНЫЙ ПОТОК



Метеорный поток может здорово подрихтовать ваш корабль. На карте изображены несколько больших и/или маленьких метеоритов и направление, откуда они летят. Метеориты летят по одному и действуют сразу на всех игроков.

За каждый метеорит **лидер** кидает два кубика. Бросок определяет, на какую строку или столбец воздействует метеорит (строку для метеоритов, летящих слева или справа, столбец – для летящих сверху или снизу). Номера строк и столбцов указаны на схеме корабля. Каждый из игроков проверяет, какой компонент попадает под удар. Иногда метеориты пролетают мимо. Иногда – нет, и тогда происходит следующее:



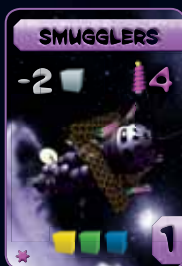
Маленький метеорит отскакивает от хорошо построенного корабля, не причиняя никакого вреда. Проблемы возникают, когда он попадает в торчащий разъем (если он торчит как раз в том направлении, откуда прилетел метеорит). Но вы все равно можете избежать повреждений, активировав щит, если он **защищает нужную сторону** корабля. Не забудьте отдать за это **1 батарею**. Если вы не хотите или не можете избежать попадания, то компонент, в который попал метеорит, отваливается от корабля (см. Что может случиться – Попадания по кораблю).



Большой метеорит, разумеется, представляет собой большую опасность. Он повреждает даже хорошо построенный корабль, и тут щиты уже не помогут. **Ваш единственный шанс – взорвать его.** Это можно сделать только с помощью пушки, расположенной **в том же ряду**. Если это двойная пушка – то нужно потратить 1 батарею для ее активации. Большие метеориты, как правило, летят спереди, поэтому мы и советовали ставить побольше пушек, направленных вперед.

Если метеорит не удалось взорвать, то компонент, в который он попадает, отваливается от корабля (см. Что может случиться – Попадания по кораблю).

ВРАГИ (КОНТРАБАНДИСТЫ, РАБОТОРГОВЦЫ И ПИРАТЫ)



Враги представляют угрозу для всех кораблей, но нападают на них строго по очереди. Сначала они атакуют лидера. Если он проиграл бой, то они атакуют следующего игрока, и так далее, до тех пор, пока они или не нападут на каждого или пока кто-нибудь не победит их самих.

Эти карты состоят из двух частей. В верхней части показано, что произойдет, если вы проиграете (например, если вы проиграете контрабандистам, то будете должны отдать им 2 наиболее ценных товара). В нижней части показано, что вы получите, если победите (например, если вы победите контрабандистов, то получите указанные товары).

Мощность пушек врага указана рядом с символом пушки (в данном случае – 4).

Лидер подсчитывает мощность своих пушек (не забывая платить за активацию двойных пушек). Если его мощность больше, чем у врага – он выигрывает и получает соответствующую награду, теряя указанное в нижнем правом углу число дней полета (см. Что может случиться – Получение и потеря дней полета). Если игрок побеждает, то враги не нападают на оставшихся игроков.

Если игрок проигрывает (мощность его пушек меньше, чем у врага) – он платит штраф, указанный в верхней части карты.

При ничьей (мощности пушек равны) с игроком ничего не происходит. В любом из двух последних случаев непобежденный враг атакует следующего игрока по тем же правилам.



Лидер – красный. Мощность его пушек – 5 (2 за обычные пушки, 2 за двойную пушку, направленную вперед и 1 за двойную пушку, направленную в сторону), но за это ему придется отдать 2 батареи, а у него – только одна. Но он все равно тратит ее – на двойную пушку, направленную вперед, что дает ему мощность 4 и приводит к ничьей с контрабандистами. С его кораблем ничего не происходит.



Зеленый – следующий. Если он потратит 2 батареи, то мощность его пушек будет 4 1/2, чего достаточно для победы над контрабандистами и получения награды. Самый дешевый (синий) кубик ему придется выбросить, так как в корабле для него не хватает места. Кроме того, он передвигает свой корабль на 1 пустую клетку назад.



Синему повезло – он летел последним. Он никак не мог поднять мощность своих пушек выше 3, и, если бы никто из летящих впереди игроков не победил контрабандистов, ему пришлось бы потерять весь свой товар.

ЗОНА БОЕВЫХ ДЕЙСТВИЙ



Полет через зону боевых действий станет настоящей проверкой вашего корабля на прочность. Карта содержит три условия, которые выполняются последовательно. В каждом из них есть критерий оценки и штраф, которому подвергнется самый слабый игрок в этой категории (если таких будет несколько, то штраф придется платить тому, кто летит раньше).

Зоны боевых действий остались лишь на периферии Галактики, там, где до сих пор процветает варварство. Любая военная активность, наносящая ущерб мыслящим существам или машинам была запрещена Новой Обновленной Улучшенной Женевской конвенцией, как исчерпавшая свой потенциал. И в самом деле, гораздо эффективнее наводнить рынок противника дешевыми товарами, нежели наводнить небо над его головой боевыми крейсерами.

Во-первых, игрок с наименьшим экипажем теряет три дня полета (см. Что может случиться – Получение и потеря дней полета).

Во-вторых, игрок с наименьшей мощностью двигателей (см. Параметры корабля – Мощность двигателей) теряет двух членов экипажа. Игроки по порядку, начиная с лидера, считают мощность своих двигателей, решая, тратить ли батареи на двойные двигатели.



Мощность двигателей желтого игрока – 3. Двойных двигателей у него нет, поэтому и решать ему нечего.



Зеленый может сделать мощность двигателей 1, 3 или 5, потратив на это, соответственно, 0, 1 или 2 батареи.

Поскольку желтый летит впереди, то при ничьей штраф придется платить ему и только ему. Поэтому зеленому достаточно потратить всего одну батарею.

Наконец, игрок с наименьшей мощностью пушек (см. Параметры корабля – Мощность пушек) попадает под выстрелы из легкой и тяжелой пушки. И снова по порядку, начиная с лидера, игроки решают, тратить ли батареи на двойные пушки.

Выстрелы из пушек работают также, как и попадания метеоритов (см. Метеорный поток) за исключением того, что от них труднее защититься. У каждого выстрела есть направление. Игрок бросает два кубика, чтобы определить, на какую строку или столбец приходится выстрел.

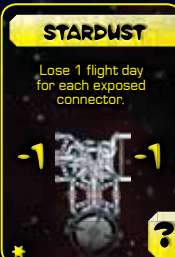


Единственный способ защититься от выстрела из легкой пушки – **правильным образом ориентированный щит**. Активация щита расходует 1 батарею. В любом другом случае компонент разрушается (см. Что может случиться – Попадания по кораблю).



От выстрела из тяжелой пушки защититься **нельзя**. Остается лишь надеяться на удачный бросок кубиков. Если корабль все же попадает под выстрел – компонент разрушается (см. Что может случиться – Попадания по кораблю).

ОСОБОЕ СОБЫТИЕ: ЗВЕЗДНАЯ ПЫЛЬ



Желтые карты представляют собой особые события. Описание такого события находится на самой карте.

Событие “звездная пыль” означает, что все игроки теряют по 1 дню полета за каждый торчащий разъем. (Каждый торчащий разъем считается один раз, вне зависимости от типа разъема). Начиная с **последнего игрока**, каждый из игроков считает, сколько разъемов у него торчит и передвигает свой корабль на соответствующее число **пустых клеток** назад (см. Что может случиться – Получение и потеря дней полета).

ЗАВЕРШЕНИЕ ПУТЕШЕСТВИЯ

Ваш полет завершится после того, как будут разыграны все восемь карт приключений.

НАГРАДЫ И ШТРАФЫ

Информация о наградах и штрафах, которые вы получаете после завершения полета, находится в центре игрового поля. Она рассматривается слева направо: сначала бонусы, потом продажа товаров и в конце – штрафы.



Бонусы

Бонусы, которые вы получаете после завершения первого раунда, изображены в центральном квадрате игрового поля.

4-3-2-1

Числа через тире обозначают количество кредитов, которые получит каждый игрок в зависимости от того, на каком месте он пришел к финишу. После того, как будет сыграна последняя карта приключений, лидер получает 4 кредита, второй игрок – 3, и так далее.

[+2]

Число в квадратных скобках обозначает размер бонуса за самый красивый корабль. Подсчитайте количество торчащих разъемов на вашем корабле (каждый разъем считается один раз, вне зависимости от типа разъема). Бонус получает владелец корабля с наименьшим числом торчащих разъемов (если таких владельцев несколько, то все они получают бонус).



Товары

Верните все свои товары в банк и получите соответствующее число кредитов.



Убытки

Теперь передайте все компоненты своего корабля Корпорации. **За каждый потерянный в пути компонент вам нужно выплатить 1 космокредит** (когда вы теряете компонент, вы кладете его в стопку сброса, расположенную на схеме вашего корабля, поэтому узнать, сколько вы должны, будет довольно просто).



К счастью, Управление Звездного Транспорта требует, чтобы каждый космический корабль был застрахован, поэтому существует ограничение на размер ваших убытков. Это ограничение указано на схеме корабля (для кораблей класса I оно составляет 5 космокредитов). **Даже если вы потеряете много компонентов, то не заплатите за это больше указанной суммы.** Пангалактическая Страховая Компания возместит Корпорации разницу сразу после того, как вытащит своего аварийного комиссара с окраины Галактики.

MAX -5

Но **если вы потеряете в два раза больше компонентов...** то вы все равно не заплатите больше. Но Корпорация вышвырнет вон сотрудника, который пригласил вас на эту работу. Вам, видимо, будет стыдно, но это ваши проблемы.

Как известно, материя искривляет пространство. То, что документы искривляют правду, известно менее широко. Пангалактический страховой полис, который учитывает такие факторы, как релятивистское замедление времени, Лоренцево сокращение и эффект Доплера, можно сравнить с черной дырой: деньги в него втягиваются и обратно уже не возвращаются.

КОНЕЦ РАУНДА

Поздравляем с завершением вашего первого полета. Верните в банк все жетоны, кубики и фигурки. Соберите все компоненты своего корабля **кроме кабины пилотов** и положите их на Склад в центре стола. Верните в коробку все карты приключений – в следующем раунде у вас будут уже другие карты.

Свои космические кредиты оставьте при себе. Сложите их лицом вниз в аккуратные кучки перед собой, так, чтобы никто не видел, сколько их у вас (другие игроки должны пытаться заработать собственные кредиты, а не завидовать вашим).

Теперь можете ознакомиться с полными правилами и либо начать новую игру, либо продолжить текущую и начать второй раунд.

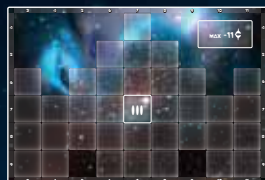
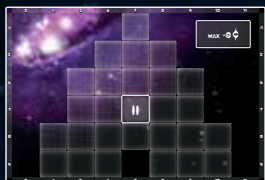
ПОЛНЫЕ ПРАВИЛА

Следующий текст подразумевает, что вы уже совершили свой первый полет. В этом разделе описываются только дополнительные правила, применяющиеся в полной игре.

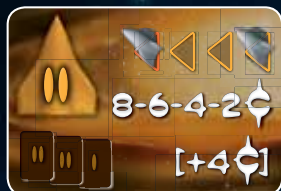
Если это ваша первая игра – используйте эти правила во втором и третьем раунде. В последующих играх эти правила используются и во время первого раунда.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

В каждом раунде используется своя схема корабля, обозначенная соответствующей цифрой (в 3м раунде – III, а не IIIa).



Требования к формам кораблей классов I, II и III регламентируются Альдебаранским соглашением, которое в свое время положило конец многолетнему конфликту между Трансгалактическим союзом инженеров и Ассоциацией писателей-фантастов.

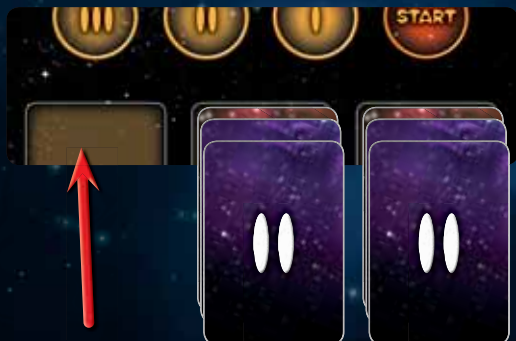


Перед началом строительства положите игровое поле рядом со Складом. Если вы начинаете второй или третий раунд – найдите карточку с соответствующей памяткой и положите ее на игровое поле поверх памятки с правилами первого раунда.

КАРТЫ ПРИКЛЮЧЕНИЙ

В полной версии игры вы можете воспользоваться услугами Корпоративного отдела прогнозирования и посмотреть карты приключений во время строительства корабля.

До того, как все начнут хватать компоненты, сделайте три стопки карт приключений и разложите их на указанные места игрового поля. Каждая стопка должна содержать карты, указанные в нижнем левом углу памятки (2 карты из колоды с номером текущего раунда и 1 карту из каждой колоды с меньшим номером).



Просмотр карт

Если вы добавили к своему кораблю хотя бы один компонент – можете прерваться, взять одну и трех стопок и просмотреть лежащие в ней карты. После того, как вы вернули стопку на место, можете продолжить строительство или взять еще одну стопку. Рассматривать карты из стопки можно сколько угодно долго, и брать стопки можно сколько угодно часто. Возвращая стопку, возвращайте ее именно на ее место – так всем будет проще понять, какие из стопок они уже смотрели.

Конечно, просмотр карт отнимает время, которое можно было бы потратить на строительство, но информация о том, что ждет вас в этой части Галактики порою с лихвой это компенсирует (например, если вы увидели множество планет, то скорее всего вам захочется построить побольше трюмов).

Подготовка карт приключений

После того, как все закончили строительство, сделайте еще одну, четвертую стопку карт. Эта стопка делается по тем же правилам, что и предыдущие три, отличие лишь в том, что ее карты никто не видел. Сложите вместе все четыре стопки и перемешайте их. Если номер верхней карты не совпадает с номером раунда – перемешайте еще раз, и так до тех пор пока не совпадения не произойдет (в 1м раунде такой проблемы, разумеется, не будет).

Теоретически возможно предсказать все, что с вами произойдет, но это запрещено директивой Управления Антиперфекционизма "О сохранении тревожного ожидания во время космических полетов".

В первом раунде у вас будет три стопки по две карты в каждой. После того, как вы смешаете их с четвертой стопкой, у вас получится 8 карт, т.е. столько же, сколько их было во время тестового полета. В следующих раундах карт будет больше и полеты станут длиться дольше.

ПЕСОЧНЫЕ ЧАСЫ

Команда "Поехали!"



В первом раунде команду "Поехали!" давал самый храбрый игрок. Во втором и третьем раунде эта роль отводится тому, кто первым закончил предыдущий раунд. Помимо команды, он также должен перевернуть песочные часы и поставить их в круг с номером текущего раунда на игровом поле.

Переворот часов

Часы показывают, сколько времени осталось до конца строительства. Когда песок заканчивается, то любой игрок может перевернуть часы и поставить их на следующий (в сторону уменьшения номеров) круг. Обычно это делает тот, кто уже почти закончил строительство и не хочет, чтобы его догнали остальные.

Последний переворот



Когда в часах, стоящих на круге с цифрой 1, заканчивается песок, их можно перевернуть (в последний раз) и поставить на круг с надписью "старт". Но сделать это может только игрок, который закончил строительство и взял жетон с цифрой.

Игроки должны закончить строительство своих кораблей за оставшееся время. После того, как это время истечет, добавление компонентов прекращается. Все прекращают строительство и разбирают жетоны с номерами (жетон с наименьшим номером достается тому, кто первый его схватил).

В первом раунде полной игры ситуация выглядит следующим образом: самый храбрый игрок ставит часы на 1й круг и командует "Поехали!". Игрок, первым закончивший строительство, берет себе жетон 1. За это время песок, скорее всего, уже закончился (если нет, то, разумеется, нужно подождать), поэтому игрок переворачивает часы и ставит их на круг с надписью "старт", тем самым начиная финальный отсчет времени.

Во втором раунде часы ставятся на 2й круг. Когда время закончится, любой игрок может перевернуть их и поставить на 1й круг. Вы не можете поставить их из круга 2 сразу на "старт" (даже если вы уже завершили строительство и взяли жетон с номером), сначала часы ставятся на 1й круг.

ОТКЛАДЫВАНИЕ КОМПОНЕНТОВ



Во время строительства вы можете **отложить для себя до двух компонентов**. Они кладутся в верхний правый угол схемы корабля (т.е. в стопку сброса).

Никто не может взять у вас эти компоненты, **а вы не можете вернуть их** на Склад. Их можно только добавить к вашему кораблю. После того, как вы добавили один из них, можете отложить новый компонент, но больше двух отложенных компонентов одновременно у вас быть не должно. Если вы не смогли пристроить отложенный компонент, то он остается лежать в стопке сброса. **В конце раунда он будет учитываться, как потерянный в полете.**

Никого не волнует ни то, что компоненты остаются лежать на стартовой площадке, ни то, что этот хлам стоит гораздо меньше той суммы, что Корпорация сдирает с вас за его утерю. Контракт есть контракт.

ИНОПЛАНЕТЯНЕ

Система жизнеобеспечения



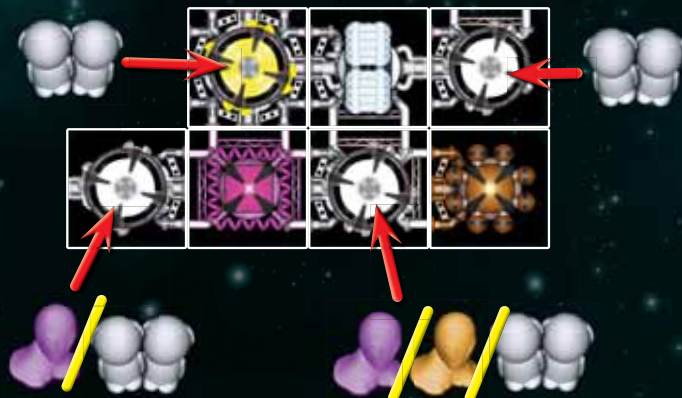
Так что же это были за компоненты, назначение которых мы не хотели объяснять раньше? Это – оранжевые и фиолетовые системы жизнеобеспечения для инопланетян.

Чтобы такая система работала, ее нужно соединить с каютой. Это делает каюту пригодной для жизни инопланетянина соответствующего цвета (но в начальном компоненте – каюте пилотов – инопланетян размещать нельзя в любом случае). Людям (в белых скафандрах) дополнительные системы не нужны – их можно помещать в любые каюты.

Размещение экипажа

Фигурки экипажа размещаются по следующим правилам:

- В каюту пилотов помещаются **2 человека**. (Ни один из не является "вами". Но они будут вашими ближайшими соседями на протяжении долгого путешествия, так что вам вполне может начать казаться, что они – это вы).
- В каюту, не соединенную с модулем жизнеобеспечения, помещается **2 человека**.
- В каюту, соединенную с модулем жизнеобеспечения, помещается или **2 человека** или **1 инопланетянин соответствующего цвета**.
- В каюту, соединенную с модулями жизнеобеспечения обоих цветов, помещается или **2 человека** или **1 инопланетянин любого из цветов**.
- На корабле не может быть **больше 1 инопланетянина каждого из цветов**.



Варианты размещения экипажа.

Как именно разместить экипаж, игроки решают по очереди, начиная с игрока с жетоном 1.



Способности инопланетян

Инопланетяне являются членами экипажа, не забывайте об этом при подсчете размера экипажа в Зоне боевых действий или при встрече с Заброшенной станцией. Их также можно отправлять на Заброшенный корабль или отдавать Работоторговцам.

Минус инопланетян в том, что они занимают место двух людей. Но есть, разумеется, и некоторые плюсы.



Фиолетовые инопланетяне – раса воинов. Если у вас на борту есть фиолетовый инопланетянин, вы получаете **+2 к мощности пушек**. (Если мощность ваших пушек без инопланетянина равна 0, то этот бонус вы не получаете – он же не станет драться врукопашную).



Оранжевые инопланетяне – хорошие механики. Если у вас на борту есть такой инопланетянин, вы получаете **+2 к мощности двигателей**. (Если мощность ваших двигателей без инопланетянина равна 0, то этот бонус вы не получаете – он не полезет наружу, чтобы толкать ваш корабль).

Повреждение систем жизнеобеспечения

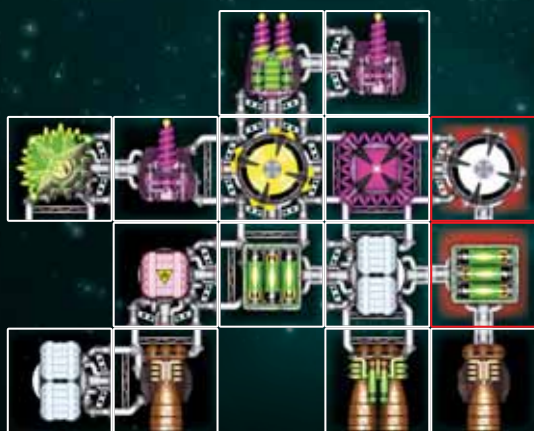
Если ваш корабль теряет систему жизнеобеспечения и инопланетянин оказывается в каюте без нее – он удаляется из игры (разумеется, он покидает корабль на спасательной капсуле).

ОШИБКИ ПРИ СТРОИТЕЛЬСТВЕ

Если вы обнаружили, что неправильно присоединили компонент, то с этим ничего нельзя поделать (если вы уже положили этот и взяли следующий компонент). Эта проблема будет рассматриваться перед стартом, в ходе контрольной проверки.

Контрольная проверка

Наказание за неправильный корабль в полной игре гораздо жестче, поэтому во время контрольной проверки удостоверьтесь, что он построен по правилам. Если же это не так, то нужно **снять один или несколько компонентов** так, чтобы результат соответствовал правилам. Это не считается продолжением строительства (жетон с номером остается у вас), поэтому добавлять новые компоненты нельзя. Снятые компоненты помещаются **в стопку компонентов, потерянных в полете**. Добравшись до места назначения, вы заплатите за них штраф.



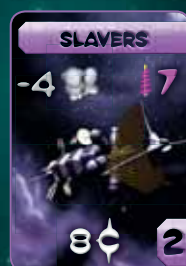
Этот корабль построен с ошибкой. Чтобы ее исправить, игрок должен удалить либо каюту, либо отсек с батареями. Но он хочет посадить в каюту инопланетянина, поэтому он удаляет батареи, а вместе с ними отваливается и один из двигателей. Оба этих компонента помещаются в стопку сброса игрока.

Брак, обнаруженный в полете

Если во время полета (любое время после того, как была открыта первая карта приключений) кто-то заметит, что ваш корабль построен неправильно – вы должны сразу же исправить ошибку по описанным выше правилам и заплатить в банк 1 кредит за нарушение законов физики.

БОЛЕЕ СЕРЬЕЗНЫЕ ВРАГИ

В полной версии игры вы также встретитесь с Пиратами и Работоторговцами. За победу над ними вы получите не товары, а твердые, холодные космокредиты. Передвиньте свой корабль назад на соответствующее число пустых клеток и получите кредиты в банке. Если вы не хотите терять дни полета – можете не брать кредиты (или товары в случае Контрабандистов) и оставить свой корабль там, где он был. В любом случае, если враг побежден, то другие игроки не получат награды.



Если вы проиграете Работоторговцам, то они заберут у вас часть экипажа. Вы сами решаете, кого из людей или инопланетян отдать в обмен на вашу свободу.



Если вы проиграете Пиратам, то они обстреляют ваш корабль из пушек (сила и направление выстрелов указаны на карте). Определите всех проигравших игроков. Первый из них будет кидать кубики, чтобы определить, куда именно попадают Пираты (результаты каждого броска относятся ко всем проигравшим игрокам). **От огня из легких пушек может спасти только щит** (правильно расположенный и активированный батареей). **От тяжелых пушек не спасет ничего** (см. Зона боевых действий).

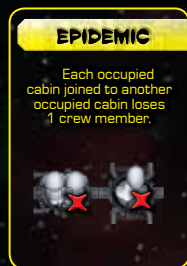
МЕТЕОРНЫЙ ПОТОК



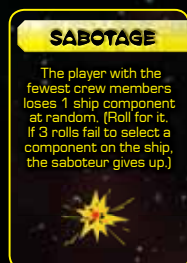
В полной версии игры метеориты могут влететь в ваш корабль с любой стороны. Большие метеориты, летящие спереди, можно взорвать направленной вперед пушкой, расположенной в том же столбце, что и летящий метеорит, а **большие метеориты, летящие сбоку** можно взорвать направленной в их сторону пушкой, расположенной **в том же или соседнем ряду**. (Корабль может чуть-чуть ускориться или замедлиться, чтобы попасть в метеорит). На маленькие метеориты это не распространяется – они слишком малы, чтобы в них можно было попасть.

Автоматические оружейные башни, самонаводящиеся ракеты и дезинтеграционные поля – вот то, что защищает от метеоритов большинство современных кораблей. Пушки, сделанные из буров для канализации – вот то, что защищает от метеоритов ваш корабль.

ОСОБЫЕ СОБЫТИЯ



Эпидемия может наступить во 2м или 3м раунде. Эта карта заставляет потерять 1 члена экипажа (как человека, так и инопланетянина) из каждой занятой каюты, соединенной с другой занятой каютой. Поэтому безопаснее строить корабль так, чтобы каюты не соединялись. Или вы можете попробовать освободить одну из них перед наступлением эпидемии. (Очень полезно заранее узнать, что Эпидемия есть среди карт приключений).



Саботаж может произойти в 3м раунде. Эта карта взрывает случайный компонент на корабле с наименьшим экипажем. (Если таких кораблей несколько, то саботаж происходит на первом из них). Для выбора компонента, пострадавший игрок бросает 2 кубика, чтобы определить столбец, и 2 кубика, чтобы определить строку. Если по этим координатам нет компонента, кубики бросаются еще раз. Если опять нет компонента – еще раз. Если после третьего определения координат ни один компонент не пострадал – саботаж прошел без последствий.

Если саботаж все же удался – отложите компонент (как и любые другие компоненты, отвалившиеся в результате взрыва) к остальным компонентам, потерянным во время полета. Взрыв в центре корабля может быть довольно неприятным.

ВЫХОД ИЗ ИГРЫ

В полной версии игры вы, возможно, закончите полет до того, как доберетесь до финиша. Возможно, вы даже сделаете это добровольно. К счастью, вы всегда можете добраться до ближайшего склада Корпорации.

При выходе из игры:

- Снимите свою фишку с поля. До конца раунда вы превращаетесь в наблюдателя, и карты приключений на вас больше не действуют.
- Вы не получаете бонус за то, каким вы пришли к финишу (потому что к финишу вы не пришли в принципе). При получении бонуса за самый красивый корабль ваш корабль также не учитывается.
- Вы **продаете** свои товары, но за **половину их общей стоимости**. Сложите цену всех ваших товаров, разделите полученную сумму на два (округляя вверх) и возьмите из банка соответствующее число кредитов.

- Вы платите штраф за все потерянные в пути компоненты. (Компоненты, которые вы не потеряли, возвращаются Корпорации без каких-либо штрафных санкций, т.е. вы платите только за то, что лежит в вашем сбросе. И не забывайте об ограничении на максимальный размер штрафа).

Если вы остались единственным игроком, который не вышел из игры – можете продолжить раунд и попытаться пройти оставшиеся приключения самостоятельно. В этом случае игнорируйте карты Зона боевых действий и Саботаж, которые наказывают игрока с наименьшей силой пушек, двигателей или наименьшим экипажем.

Потеря всех человек

Вы выбываете из игры, если из-за действия карты приключений ваш корабль остается **без людей** на борту. (Инопланетяне управлять кораблем не могут). Это может случиться из-за разрушения последней занятой каюты, из-за потери экипажа в Зоне боевых действий, из-за Работоторговцев или при отправке последних членов экипажа на Зброшенный корабль. Если это произошло в Зоне боевых действий, то корабль не выходит из игры до тех пор, пока все эффекты этой карты не будут разыграны.

Без движков в открытом космосе

Благодаря инерции ваш корабль может завершить полет и без двигателей, **если вы не окажетесь в Открытом Космосе**. Если во время действия этой карты мощность ваших двигателей равна нулю (из-за физического их отсутствия или из-за того, что у вас есть только двойные двигатели и нет батарей), то вы выбываете из игры. Не забудьте, что оранжевый инопланетянин не дает бонус к мощности двигателей, если она равна нулю.

Отставание на круг

Если лидер обогнал вас на круг (т.е. вы отстали больше, чем на один полный круг), то вы выбываете из игры.

Добровольный выход из игры

Иногда, ради сокращения потерь, лучшим решением будет добровольный выход из игры. Если вы решили выйти, то вам нужно сделать это до того, как будет открыта очередная карта приключений. (Если вы решили выйти сразу после просмотра карты, то сначала вы должны принять от нее все негативные последствия).



ПОБЕДИТЕЛИ

Игра длится три раунда и заканчивается после того, как получены все награды и заплачены все штрафы. Сложите все свои космокредиты. Если их больше нуля – вы победили!

Цель игры – заработать денег, и вы ее достигли. И что с того, что какие-то типы заработали больше?

Разумеется, игрок, у которого больше всех кредитов, победил немного больше, чем остальные.

ВАРИАНТЫ ИГРЫ

СОКРАЩЕННАЯ ИГРА

У опытных игроков вся игра занимает около часа. Чтобы сократить это время, можно сыграть только один или два раунда. Решайте сами, какие раунды вы будете пропускать – более короткие или более длинные.

РАУНД ЗА

Опытные игроки могут сделать игру более продолжительной и сложной, сыграв дополнительный раунд. Дополнительный раунд играется по правилам третьего раунда, но с использованием кораблей класса IIIA. (На схемах кораблей этого класса нет места для потерянных компонентов – просто держите их рядом. Эти корабли не подлежат страхованию, поэтому вы полностью платите за все потерянные компоненты, т.е. максимальный штраф ничем не ограничен).

А еще вы можете пропустить 3й раунд и сразу перейти к раунду 3а.

БОЛЕЕ ТОЧНЫЕ ПРЕДСКАЗАНИЯ

Если у вас хорошая память и вы любите все планировать заранее – воспользуйтесь следующими правилами:

Не смешивайте три стопки карт приключений. Не меняйте их порядок при просмотре во время строительства. Не перемешивайте их после завершения строительства, а просто аккуратно сложите три эти стопки друг на друга и положите под них четвертую стопку (ту, которую никто не видел). Теперь вам известно, что и когда произойдет (за исключением последней стопки карт).

КОМАНДНАЯ ИГРА

Сыграв несколько игр, вы научитесь довольно быстро находить и хватать нужные компоненты для своего корабля. А это может доставить новичкам неприятности: время будет заканчиваться до того, как они успеют построить что-либо толковое, а если и успеют, то “это” получится у них хуже, чем если бы они играли между собой. Не очень-то весело отправляться в космос на недостроенном корабле. Командная

игра поможет решить эту проблему.

Вот вариант игры для четверых: самый опытный игрок объединяется с самым неопытным в одну команду, а оставшиеся двое – в другую. Партнеры садятся друг напротив друга. Игра идет по обычным правилам, за исключением:

1. Космические кредиты у партнеров – общие.
2. После завершения строительства партнеры меняются кораблями.

Новички почувствуют, что значит лететь на хорошо построенном корабле, а вы с ностальгией вспомните свои первые полеты, когда большим достижением считалось просто добраться до финиша. Желание построить для вас хороший корабль лучше поможет новичкам научиться играть, чем попытки не отстать от опытных игроков в обычной игре.

Командная игра для опытных игроков

Командная игра может быть интересной и для опытных игроков. Она привносит в игру еще один тактический элемент – решение, что лучше использовать самому, а что оставить партнеру.

Вы можете играть, как описано выше или добавить следующее правило: игрок, который переворачивает песочные часы, дает команду “Меняемся!”, после чего игроки должны перейти на противоположный конец стола и продолжить строительство корабля, начатое его партнером. Когда часы переставляются из круга 1 на старт, команда не подается, т.е. смена мест происходит один раз во втором и два раза в третьем раунде. После завершения строительства вы меняетесь еще раз и летите на корабле вашего партнера, также, как и в обычной командной игре (так что свою порцию веселья вы получите и в первом раунде).

Вам нужно будет быстро сообразить, что именно пытался построить ваш партнер и какие детали нужны кораблю для его завершения. Зато получившийся корабль будет результатом действительно командных усилий.

ВОПРОСЫ И ОТВЕТЫ

Что делать, если мне не хватает кредитов, чтобы выплатить штраф в конце раунда?

Просто верните все ваши кредиты в банк. Следующий раунд (если он будет) вы начнете с нуля.

Да, мы говорили, что вы будете по уши в долгах. Но мы просто вас пугали. Дело в том, что наука о банкротстве развивается куда быстрее, чем субквантовая физика. Существует слишком много способов спрятать ваши деньги на счетах ваших детей, вашей супруги или ваших клонов, а раз так, то вы никогда не окажетесь в долгах.

Что делать, если я первым закончил строительство, но не хочу лететь первым?

Когда вы закончили строительство, вы можете взять жетон с любым оставшимся номером. Если первый игрок не взял жетон с номером 1, его возьмет кто-то другой.

Могу ли я решить не использовать обычный двигатель или пушку?

Нет. Обычные двигатели, обычные пушки и бонусы от инопланетян всегда считаются. Вы можете принимать решения об использовании только в отношении двойных пушек и двигателей (и тратить на это батареи). Точно также вы принимаете решение в отношении щитов.

Могу ли я попасть в большой метеорит из пушки, находящейся в середине корабля?

Да. Конечно, если пушка смотрит в нужном направлении и находится в том же столбце (для метеоритов, летящих спереди) или в том же или соседних рядах (для метеоритов, летящих сбоку). Разумеется, квадрат перед пушкой должен быть свободен, иначе корабль построен неправильно.

Что, если торчащие разъемы находятся внутри корабля?

Если у вашего корабля в середине дыра, то все торчащие "в нее" разъемы по-прежнему считаются торчащими. Но они защищены от метеоритов, так как метеориты попадают в первый компонент в указанном ряду или столбце.

Могу ли я выбирать, какой именно жетон или фишку я буду отдавать?

Да. Когда вы лишаетесь товаров, вы должны сначала отдать самые ценные, но вы сами решаете, какой из двух товаров одного цвета придется отдать. Когда вы лишаетесь экипажа,

вы решаете, будет ли это инопланетянин или человек, и из какой именно каюты. Таким же образом вы решаете, какую именно батарею использовать. Имеет смысл сначала избавиться от того, что находится в тех частях корабля, которые вы скорее всего и так потеряете.

Можно ли в любое время переставлять товары, экипаж и батареи?

Нет. Переставлять можно только товары и только во время погрузки (получения новых товаров).

Что делать, если закончились товары?

Если в банке закончились товары, которые вы собирались получить, то вам не повезло. Вы их не получите. Игроки должны получать товары на планетах по порядку, начиная с лидера. (Если игрок решает выбросить товары во время погрузки, то они будут доступны для игроков, которые получают товары после него).

Что делать, если закончились фигурки экипажа или батареи?

Попробуйте поискать под столом. Космонавтов и батарей должно хватать для того, чтобы заполнить все соответствующие отсеки (а если вдруг обнаружится, что вам не хватает инопланетян, то, скорее всего, вы просто забыли, что на корабле может быть только один инопланетянин одного цвета).

Могу ли я рассказать вам, как мне понравилась эта игра?

Да. Лучшее место для это – сайт www.GalaxyTrucker.com. А еще там можно найти разные вопросы, ответы, идеи и прочие дополнения к игре.



Игра Влаага Хватила

Оформление игры и коробки: Ragim "Finder" Пех
Иллюстрации: Томаш Кучеровский
Верстка и дизайн: Филип Мурмак
Перевод с чешского: Джейсон Холт
Главный тестер: Петр Мурмак
Перевод с английского: Игорь Ларченко и Jay
Верстка русской версии: Jay (x11x@pisem.net)

Тестеры: Монча, Румун, Эсе, Юйка, Петя, Карел, Ме2д, Гекон, Вазоун, Цитрон, Вайлд и другие из Клуба Брно
Бордгеймерс; Йирка, Петр, Мартина и другие из Клуба Палуба; Карел_ганек, Лагунек, Квета, Марцела, Эвicka, Ленка, Рыхлик, Плема, Мартюшак, Опичак, Трпаслик, Davee, Джордж, Херби, гилли, Патрик и другие со всей Богемии, Моравии и Словакии. Спасибо.