

Межгалактический путеводитель для космических дальнобойщиков

Больше всего денег в космосе у Корпорации. Это компания, которая строит дешёвое жильё на малоразвитых планетах и сразу же прокладывает к нему канализацию. Многие были просто в восторге от таких чудес технического прогресса. Однако со временем приходилось летать всё дальше и дальше, и Корпорация внезапно чуть не обанкротилась: оказалось, что дальние полёты — дело очень рискованное.

Компанию спасли настоящие гении из совета директоров: они придумали строить корабли, которые летают в один конец. Фишка в том, что корабль строится прямо из грузов, то есть из частей новейших канализационных систем и домов. И пусть они сами себя возят в такую даль. К тому же оказалось, что можно вообще не платить пилотам: многие готовы драться за возможность улететь куда-нибудь на окраину.

Тут в дело вступаете вы. У вас на руках подписанный контракт с Корпорацией, открывающий неограниченный доступ на склад. Уже через несколько минут вы начнёте строить корабль из готовых модулей и чуть позже смело отправитесь в дальний путь. Дальше всё просто: либо после полёта вы окажетесь по уши в долгах и будете доживать дни, занимаясь попрошайничеством на улицах Денеб III, либо окажетесь в числе десяти миллиардов самых богатых людей галактики.

Ход игры

Игра состоит из трёх раундов. В каждом раунде игроки начинают с того, что идут на склад и пытаются «урвать» себе более подходящие модули, чтобы построить лучший космический корабль. После того как строительство корабля завершено, игроки отправляются в путешествие. Они пытаются выпутаться из разных ловушек и преодолеть препятствия, получив при этом как можно больше прибыли. К тому же наши путешественники надеются добраться до места назначения первыми и в неповреждённом корабле.

В первом раунде игроки строят корабли I класса и летят по безопасному и короткому маршруту. Во втором раунде они строят большие по размеру корабли II класса и отправляются в более опасное путешествие. И, наконец, в третьем раунде участники строят гигантские корабли III класса и летят в самые отдалённые и опасные уголки галактики.

Дальние путешествия прибыльнее, но гораздо опаснее. Корпорация заключает контракты только с опытными и кредитоспособными заявителями (в случае необходимости Корпорация может конфисковать ваше имущество).

Цель игры — получить как можно больше косморублей к концу третьего раунда.



Ваш первый корабль

Первый раунд можно начать, не читая правила до конца. Ознакомьтесь с тем, как построить корабль, и приступайте к делу. Затем прочтите о подготовке к запуску. И, наконец, переходите к разделу про тестовые полёты, а изучив его, попробуйте полетать. Только после этого вам нужно будет дочитать правила, чтобы сыграть второй и третий раунды.

Помните слова, сказанные знаменитым мультимиллионером-авантюристом Диким Энди: «Лучший способ научиться управлять космическим кораблём — это полетать на нём»? Опустим, что Энди произнес это незадолго до того, как врезался на своей ракете в Сириус, ведь суть он ухватил верно, не так ли?

Начало



Каждый игрок берёт игровое поле с отметкой «I». (Всего таких полей четыре. Если игроков будет меньше четырёх, то лишние поля оставьте в коробке). Затем он кладёт на отметку «I» свой **начальный модуль**. Это будет **кабина пилота**.



Остальные модули располагаются в центре стола **лицевой стороной вниз** и так, чтобы любой игрок мог до них дотянуться, — это будет склад.

Рядом со складом — жетоны с номерами от 1 до 4 (**от 1 до 3, если игроков будет трое, и от 1 до 2, если игроков двое**). Оставшееся содержимое коробки пока не нужно.

Захват модулей

Когда игроки будут готовы, самый смелый должен скомандовать: «Поехали!» После этого все игроки начинают брать модули со склада (напомним, это те, которые лежат **лицевой стороной вниз** в центре стола). За один раз вы можете брать только по одному модулю. Кладите их на своё поле **лицевой стороной вверх**.

У вас есть два варианта действий: или добавить модуль, который вы вытянули, к своему кораблю, или же вернуть его обратно на склад, но уже **лицевой стороной вверх**. Так на столе появляются модули, лежащие **лицевой стороной вверх**. И теперь игроки могут выбирать: или взять их, или брать модули, лежащие **лицевой стороной вниз**, в надежде, что им попадётся что-нибудь более подходящее.

Игроки берут модули не по очереди. Каждый старается схватить их как можно быстрее. Но есть некоторые ограничения:

- Вы можете хватать модули **только одной рукой**. Вторая рука должна лежать на своём поле.
- Вам нельзя переворачивать модуль **лицевой стороной вверх** над столом — **это можно делать только над своим полем**.
- Пока вы не добавите модуль к своему кораблю или не вернёте его обратно на склад, вы не можете брать следующий.
- Нельзя передвигать модуль, который уже добавлен к вашему кораблю. Но вы можете двигать его в процессе обдумывания того, куда его добавить и стоит ли вообще это делать. Пока вы не взяли новый модуль, можно спокойно решать, куда поместить предыдущий, или вернуть его обратно на склад.

Постройка корабля

Сначала у игроков есть одна кабина пилота, к которой они постепенно добавляют другие модули. Новый модуль располагается на свободной клетке **рядом с уже имеющимся**. Модули можно размещать только **на отмеченных на поле клетках**.

У каждого модуля есть функциональная часть и от одной до четырёх сторон с разъёмами. Разъёмы могут быть **простыми, двойными или универсальными**.

Универсальный разъём

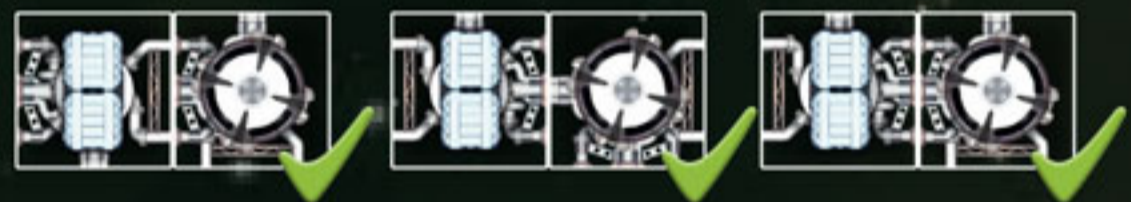


Простой
разъём

Двойной
разъём

Гладкая сторона

Соединяться могут разъёмы одинаковых типов, а универсальные сочетаются с любыми. **Простой разъём нельзя соединить с двойным**. Стороны без разъёмов называются гладкими. **Гладкие стороны не стыкуются с разъёмами**.



Все размещённые на поле модули нужно соединить с остальной частью корабля. Все разъёмы должны быть состыкованы по правилам. Две гладкие стороны могут касаться друг друга в том случае, если эти модули соединены с другими модулями оговоренным способом.

Главное — чтобы корабль не развалился во время строительства и в полёте! С помощью разъёмов все модули соединяются между собой и представляют единый корабль, а не набор разрозненных элементов.



Модули

Начальный модуль — это ваша кабина пилота. У него 4 универсальных разъёма, что позволит с лёгкостью присоединять к нему другие модули. Также на складе полно других полезных модулей, которые вам понадобятся.

Каюты

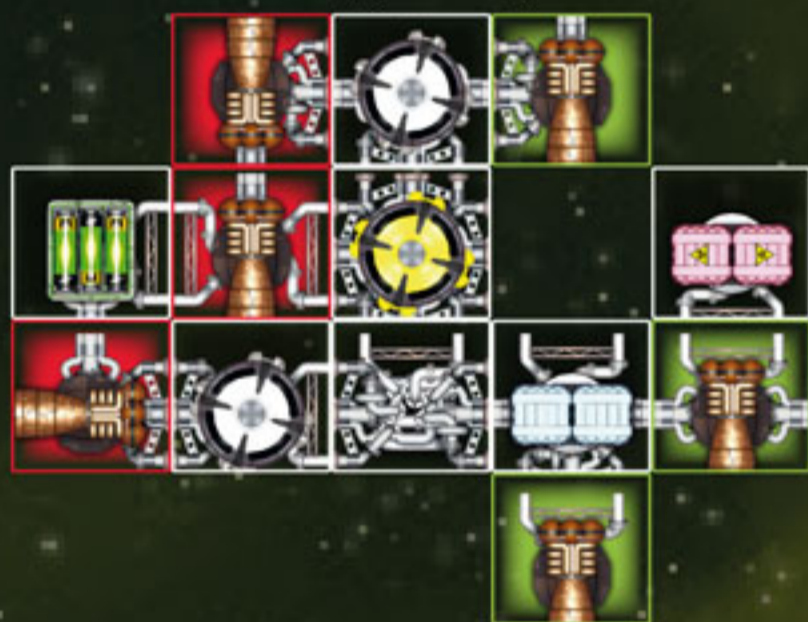


Вы можете размещать дополнительные каюты на своём корабле — это позволит увеличить экипаж. Чем больше у вас людей, тем лучше, поэтому постарайтесь построить **как можно больше кают**.

Двигатели



У двигателей есть дополнительные ограничения по месту установки: сопло должно быть направлено в сторону кормы корабля (в сторону игрока) и также **нельзя помещать никакие другие модули на поле сразу за двигателем**. Это значит, что перед соплом двигателя должна находиться свободная клетка, не занятая никаким другим модулем.

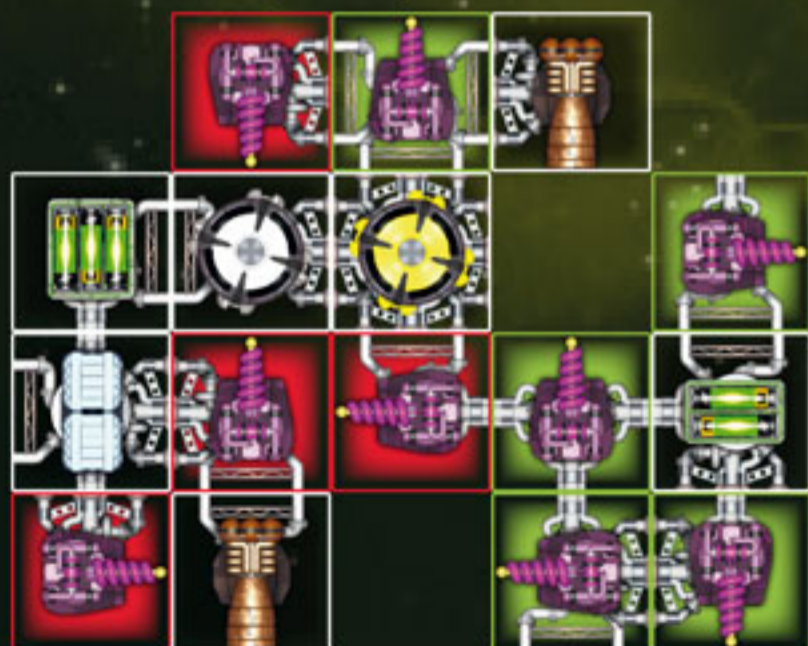


Чем больше у корабля двигателей, тем он быстрее. Следовательно, **чем больше двигателей вы разместите, тем лучше**.

Пушки



Их можно направить в любую сторону, но эффективнее всего они стреляют вперёд (в противоположную от игрока сторону). **Нельзя размещать модули на клетке, которая находится перед дулом пушки**.



Ваше путешествие будет отнюдь не безопасным. Возможно, вам придётся сражаться, а может быть, вам нужно будет взорвать пару метеоритов, — поэтому не скупитесь и установите **как можно больше** пушек на корабль, особенно для стрельбы вперёд.

Двойные двигатели и пушки



Вместимость корабля ограничивает вас в количестве двигателей и пушек, которые можно установить. Из-за этого были разработаны особо

мощные двигатели и пушки, способные во много раз увеличить скорость и боевую мощь кораблей.

Инженеры проводили различные эксперименты по увеличению площади поверхности корабля, чтобы увеличить количество точек крепления орудий. Но, к сожалению, практически все исследования в этой области были свёрнуты, после того как космический корабль «Мёбиус» одновременно взорвался и схлопнулся.

На двойные двигатели и пушки распространяются все те же ограничения, что и на обычные. Мощность у двойных двигателей и пушек в два раза больше, но это достигается ценой повышенного потребления энергии. Поэтому двойные двигатели и пушки **не могут работать без батарей**.

Батареи



Энергия для двойных пушек и двигателей хранится в батареях размера «О» (от слова «огромные»).

У такой батареи может быть два или три аккумулятора, способных **разово обеспечить энергией** двойной двигатель, двойную пушку или же щит (о щитах см. ниже).

Батареи можно устанавливать в любой части корабля — не обязательно рядом с модулями, которые они будут заряжать энергией.

Раньше батареи размера «О» были не нужны: с помощью технологии аннигиляции материи можно было хранить такое же количество энергии в батареях, своими размерами не превышавших хорошую сигару. Но в наши дни, конечно же, аннигиляция материи признана незаконной — этому поспособствовали борцы за права материи. (Также сыграл свою роль не прошедший в парламенте законопроект, который был выдвинут Клубом достойных джентльменов. В этом законопроекте они просили запретить использовать хорошие сигары, чтобы не возникало «неправильных» ассоциаций).

Чтобы построить первоклассный корабль, вам необходимо **как можно больше двойных пушек и двигателей, а значит — и батарей**.



Щиты



Щиты нужны тогда, когда что-то идёт не так. Они могут отражать атаки маленьких метеоритов и огонь из мелкокалиберных орудий. Щиты подзаряжаются от батарей.

Щит светится зелёным с двух сторон — только с этих двух сторон он защищает корабль. Не важно, в какой части корабля его установить, — он работает из любого места на корабле.



Вы, наверное, думаете, что мы сейчас опять скажем, что вам нужно как можно больше этих щитов? Нет, **вам понадобится всего два**, если они будут расположены так, чтобы защищать все четыре стороны корабля. Но если вы по-настоящему мужественны (или безрассудны), то можете летать вообще без щитов.

Один щит прикрывает левую и переднюю стороны корабля. Другой — левую и заднюю. Правая сторона остаётся незащищённой.

Трюмы для грузов



В трюме помещаются 2–3 контейнера. Их можно размещать в любой части корабля. В трюмах можно хранить грузы, которые вы найдёте по пути. А чем больше у вас груза, тем больше у вас денег, а деньги — самое главное в этом путешествии. Поэтому вам понадобится **как можно больше трюмов**.

Особые трюмы для грузов



Опасные для жизни грузы можно перевозить только в особых, прочных контейнерах в особых трюмах (в таком трюме могут помещаться только 1–2 контейнера).

Правда, в особых трюмах вы можете перевозить и обычные грузы, но опасные для жизни грузы можно перевозить только в этих трюмах.

Конечно же, существуют тысячи баек, объясняющие запрет перевозить опасные грузы в обычных контейнерах. Вот вам история о том, как Джэймс Скип Фэйрвизер решил перевезти несколько тонн плутония в старых коробках из-под фруктов. Высадившись на планете, он потерял обе руки и ногу. Их ему оторвала толпа разъярённых борцов за охрану окружающей среды.

Так как за перевозку опасных для жизни грузов больше платят, то лучше иметь в запасе **как можно больше особых трюмов**.

Структурные модули



На первый взгляд они кажутся бесполезными. Но на самом деле это не так: на них находится большое количество разъёмов, многие из которых универсальные. Структурные модули упрочняют ваш корабль, не давая ему развалиться при первой же атаке.

Странные запчасти неизвестного назначения



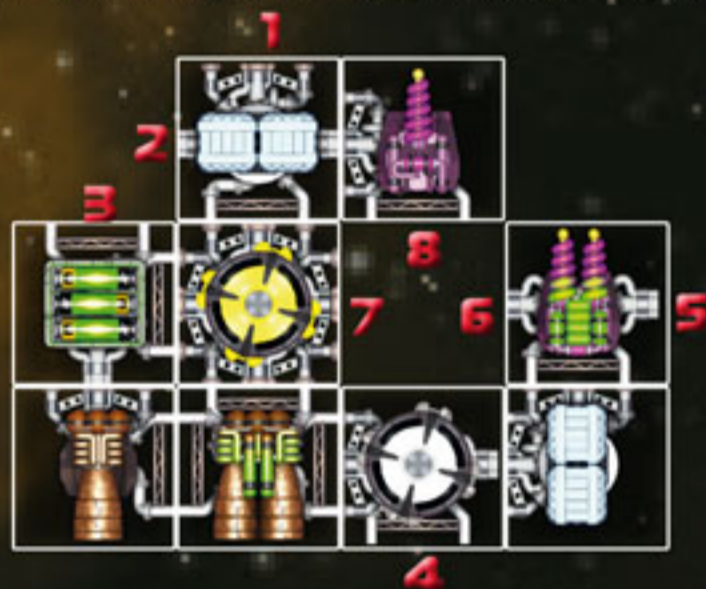
Пока не стоит обращать на них внимания. Во время вашего первого полёта можете использовать их как структурные модули.

Хорошо построенный корабль

Самое главное — чтобы ваш корабль был построен по всем правилам. Ну и плюс он должен быть прочным, буквально весь утыкан пушками и двигателями, обставлен каютами, батареями и трюмами. И, конечно же, полностью защищён щитами.

Оголённые разъёмы

Это те разъёмы, которые не подключены к другим модулям.



Данный корабль имеет 8 оголённых разъёмов.

Оставлять разъёмы оголёнными не запрещено, но это повышает риск повреждения корабля, а в некоторых случаях может снизить его скорость. Концы торчащих труб гнутся в пути, поэтому Корпорация дополнительно платит тем, у кого к концу путешествия на кораблях меньше всего оголённых разъёмов.

Завершение постройки корабля

Когда вы довольны получившимся кораблем (или когда у вас закончилось место для добавления новых модулей), можете считать постройку завершённой. Не обязательно забивать модулями все свободные клетки на своём поле.



Чтобы постройка корабля считалась завершённой, вам нужно взять жетон с самым маленьким числом. Если остальные игроки закончат строить свои корабли раньше вас, то вам достанется жетон с самым большим числом, — в этом случае у вас будет сколько угодно времени, чтобы закончить свой корабль. (В полном варианте игры время, за которое вы можете построить корабль, ограничено, но так как это ваша первая игра, то мы считаем, что тех, у кого постройка корабля займёт слишком много времени, можно культурно убедить закончить поскорее, настучав им по голове крышкой от коробки с игрой).

Цифры на жетонах обозначают очередность игроков на старте. Недостаточно просто построить идеальный корабль с множеством разных модулей и без оголённых разъёмов.

Вам ведь ещё нужно быть первым на старте!

Но перед тем как брать свой жетон, убедитесь, что ваш корабль построен в соответствии со всеми правилами. Так как это ваша первая игра, мы будем снисходительны. Если вы увидите ошибку, то просто уберите этот модуль и продолжайте играть.

Список стандартных ошибок:

- Простой разъем соединён с двойным.
- Разъем соединён с гладкой стороной.
- Сопло двигателя направлено не назад.
- Модуль размещён на клетке сразу за двигателем.
- Модуль размещён на клетке перед дулом пушки.
- Модуль помещён за пределами поля.
- Какая-то часть корабля не соединена с остальной его частью.



Викторина: найдите 7 ошибок в этом корабле.

Дальше читать пока не нужно. Стройте свой первый корабль!

Подготовка к запуску

Проверка

Проверьте корабли других игроков: они должны быть построены по правилам. Если вы найдёте игрока, который нарушил правила постройки, этот игрок возвращает жетон с номером и исправляет ошибки. После этого вы перераспределяете свои жетоны так, чтобы жетоны с самыми большими числами достались тем игрокам, у которых нашлись ошибки в постройке корабля.

Банк

Теперь вы можете взять все мешочки из коробки и высыпать все фигурки, кубики и прочее — так, чтобы они были доступны все игрокам, но при этом не мешались.

Карта полётов



Уберите все ненужные модули с середины стола и положите туда карту полётов (основное игровое поле). В центре карты есть список цен и краткое описание правил первого раунда.

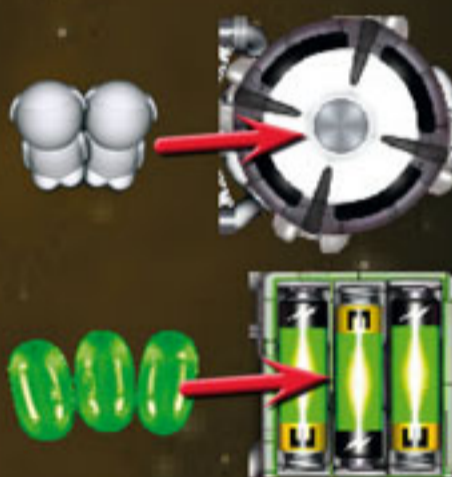
Вокруг них расположено кольцо из треугольников, которые обозначают позицию кораблей. Каждый треугольник соответствует одному дню полёта.

Возьмите 2 фишки космических кораблей своего цвета. Одну положите перед собой, а вторую — на карту полётов.

Игрок с первым жетоном ставит фишку на старт (красный треугольник), игрок со вторым жетоном располагается через одно деление позади первого игрока и так далее. (В конце первой фазы игры, когда игроки собирают корабли, они получают жетоны. Кто первым собрал корабль, тому достаётся первый жетон, вторым — второй и так далее).

Свои жетоны с номерами можете отложить в сторону. Теперь фишки на карте полётов обозначают вашу очерёдность полёта, которая может измениться по ходу игры. Игрок, который находится впереди, считается лидером.

Подготовка корабля



Поместите по 2 серые фигурки в каждую из кают, включая кабину пилота. Серые фигурки — это люди. (Фигурки других цветов — это инопланетяне, но пока можете не обращать на них внимания).

На батарее положите по 2 или 3 аккумулятора.

Карты приключений



Карты приключений — это различные опасности и возможности, которые ждут вас во время полёта.

Возьмите 8 карт, помеченных звёздочкой в нижнем левом углу, из колоды «I». Перемешайте их и положите рядом с картой полётов.

Косморубли



А теперь самое интересное! Достаньте из коробки косморубли и положите их аккуратными стопками рядом с банком. Во время путешествия можете посматривать на них и гадать, сколько же денег вы заработаете.

Безусловно, есть вещи намного важнее, чем деньги: будь то азарт приключения, слава, честь. Но кого мы обманываем? Если у вас достаточно денег, то вы купите и приключения, и славу, и честь, да ещё и на ужин в дорогом ресторане останется.

Когда вы получаете косморубли, кладите их перед собой лицевой стороной вниз, чтобы никто не видел сколько вы заработали.

Полёт

Тестовый полёт покажет, кто построил лучший корабль. В этом полёте используется 8 карт приключений. В полном варианте эти карты выбираются наугад, но для тестового полёта мы берём карты со звёздочкой. Так вы будете представлять, что ждёт вас в пути.

Что с вами может произойти?

Ваш корабль могут атаковать

В углу игрового поля указаны все варианты опасностей, с которыми может столкнуться ваш корабль. Каждая угроза исходит с определённой стороны. Чуть позже будет подробное описание, а пока — только тот кусок инструкции, который читают пилоты перед запуском.



Вы сможете защитить свой корабль от **мелких метеоритов**, если хорошо его построите (метеориты будут просто отскакивать от корабля, если только не попадут в оголённый разъем) или если воспользуетесь щитом (это вам будет стоить 1 аккумулятор).



От **больших метеоритов** вы сможете защититься с помощью пушек.



От **огня мелкокалиберных пушек** вас оградят щиты (это будет стоить 1 аккумулятор).



Но ничто не сможет защитить вас от **огня крупнокалиберных орудий**.

Если в ваш корабль попали (потому что вы не смогли или не захотели его защитить), то модуль, по которому попали, нужно убрать. Это может привести к тому, что другие модули отсоединятся. Их тоже придётся убрать. Если корабль развалится на две части, то вам нужно решить, какую из частей вы станете пилотировать, а с какой придётся расстаться.

max -5¢

Все потерянные модули отправляются в **утиль** — он находится на правой стороне вашего игрового поля. В конце путешествия вам придётся заплатить

по 1 косморублю за каждый потерянный модуль. Все игровые компоненты (экипаж корабля, аккумуляторы, товары), которые находились на потерянных модулях, должны быть возвращены в банк.

Не волнуйтесь за членов экипажа, чьи каюты унесло взрывом. Если в каюте происходит резкий перепад давления, то вокруг команды образуется специальное поле стазиса — оно будет защищать членов экипажа до тех пор, пока их не спасут. Они счастливики, правда. Вы только подумайте, сколько процентов накопится на их счетах в банке за те несколько тысяч лет, пока их будут искать.

Вы можете получать и терять дни полёта



На некоторых картах в правом нижнем углу указана цифра. Это количество дней, которые вы потеряете, если используете такую карту.

Если вы теряете дни, добровольно или нет, передвиньте фишку назад на столько **пустых делений**, сколько вы потеряли дней.



Если синий игрок теряет 3 дня полёта, то он окажется на клетке прямо перед красным игроком.

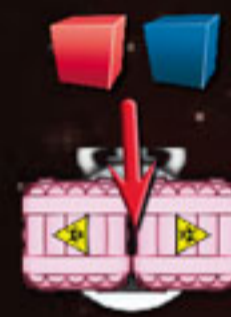
Точно так же происходит, когда вы получаете дни: вы должны передвинуть фишку вперёд на столько **пустых делений**, сколько вы получили дней.

Получение товара

Когда карта позволяет вам грузить корабль, возьмите указанное количество цветных кубиков товаров из банка и разместите в трюмах (ёмкость трюма — от 1 до 3 контейнеров). Каждый контейнер может вмещать в себя только 1 товар. Лишние кубики возвращаются в банк. Цена товара поможет вам решить, какие товары взять, а какие — выкинуть.



Красные кубики — самые ценные, но они опасны для жизни, поэтому должны перевозиться только в прочных контейнерах (их можно найти в особых трюмах). Если же у вас недостаточно таких контейнеров, вам придётся выбросить красные кубики. Пока у вас хватает места, вам стоит брать все товары, которые сможете найти, даже если придётся поместить дешёвые товары в особые трюмы. **Выбросить ненужные вам товары вы сможете в любой момент.**



Выброс товаров в космос — это нарушение закона «О засорении окружающей среды», оно карается штрафом и тюремным сроком. Ни при каких обстоятельствах не рассказывайте представителям органов правопорядка, что это мы вам посоветовали.

Потеря товара или команды

-2

Если карта требует избавиться от груза, вы должны вернуть **самый ценный товар** в банк. Если для этого у вас недостаточно груза, вы отдаёте аккумуляторы, чтобы покрыть разницу. Если же у вас не осталось ни товаров, ни аккумуляторов, то отдавать больше ничего не надо.

-3

В случае если карта требует избавиться от экипажа, вы должны вернуть столько фигурок в банк, сколько указано на карте. Если у вас недостаточно фигурок, верните все, которые у вас есть (в полном варианте игры, если у вас не хватит фигурок, чтобы вернуть в банк, это выльется в намного большую проблему).

Мощность вашего корабля

Иногда вам придётся подсчитывать мощность своих двигателей и пушек.

Двойные двигатели и пушки требуют затрат энергии. Каждый раз, когда вы будете подсчитывать мощность, вам нужно будет решать, какие двойные двигатели и пушки обеспечить энергией, то есть потратить на них аккумуляторы.

Мощность двигателя



Мощность простого двигателя — это (+1).

Мощность двойного двигателя, на который вы будете тратить аккумуляторы, — это (+2).

Мощность пушек



Простая пушка, которая направлена вперёд, — это (+1).

Двойная пушка, направленная вперёд, — это (+2).



Любая пушка, которая направлена в сторону или назад, имеет мощность наполовину меньше. То есть для простой пушки — это (+0,5), для двойной — это (+1).

Карты приключений

Лидер (сначала это игрок с жетоном под цифрой 1) должен взять первую карту приключений. Что с этой картой делать, написано ниже. После этого лидер (это может быть уже другой игрок, если по ходу раунда очередность сменилась) берёт следующую карту и так далее, пока все 8 карт не будут использованы.

Открытый космос



Лидер объявляет мощность своих двигателей (см. выше), также он решает, тратить ли аккумуляторы на двойные двигатели. Затем лидер двигает свою фишку на количество делений, равное мощности его двигателей.

После этого игроки по очереди решают, какими двигателями воспользоваться, объявляют их мощность и передвигают

фишки. Если выпало так, что один игрок попадает на одну и ту же клетку вместе с другим игроком, тот игрок, который ходил последним, должен передвинуть свой корабль на 1 деление вперёд, так как два корабля не могут находиться на одной клетке.

Планеты



На карте нарисовано от 2 до 4 планет с товарами — это те товары, которые вы можете взять.

Приземление на планету займёт у вас столько дней, сколько указано в правом нижнем углу карточки. Если вы решите приземлиться на планету, то положите фишку на неё (ту фишку, которая находится перед вами, а не ту, которая на поле).

На одну планету может приземлиться только один игрок.

Первым выбирает лидер, после этого — остальные игроки в порядке очереди. Приземляться на планету не обязательно. Если на карте не много планет, то игроки, которые ходят первыми, могут успеть занять их все и не дать остальным игрокам приземлиться.

Те игроки, которые решат приземлиться, могут загрузить товары к себе на корабль. По приземлении вы можете решить, какие товары **выбросить с корабля**, а какие — **загрузить**. Если хотите, вы можете приземлиться, но не брать никаких товаров — так вы мешаете другим игрокам приземлиться на этой планете (но учтите, это отнимет у вас дни полёта).

Вы эти товары не крадёте, вы за них платите, ну и что с того, что это не всегда выглядит именно так? Аборигены с радостью принимают различные дары цивилизации: будь то бусы, газировка или видеочипы с последними сериями их любимой мыльной оперы.

Все, кто решили совершить посадку на планете, должны передвинуть свои фишки на столько делений назад, сколько того требует карта. **Первыми двигают фишки отстающие игроки.**



Брошенный корабль



Если вы нашли брошенный корабль, то дело плохо. Есть, конечно, протокол, который рассказывает, как поступать в таких случаях и куда сообщить о заброшенном корабле. Но какого чёрта! Мы готовы поспорить, что у вас на корабле есть члены экипажа, которые недовольны таким капитаном, как вы, и уже давно копят на собственный корабль. Так почините этот корабль и продайте его им.

Только один игрок может воспользоваться заброшенным кораблем. **Лидер решает первым.** Если он захочет им воспользоваться, то ему нужно вернуть обратно в банк **столько членов экипажа, сколько указано на карте,** и получить за это определённое количество косморублей. Также брошенный корабль отнимет у лидера дни полёта.

Если лидера не заинтересует такая возможность, то её может использовать следующий по очереди игрок; если и он не захочет этого сделать, то тогда очередь следующего и так далее. Как только какой-то из игроков решит воспользоваться брошенным кораблем, остальные игроки этого сделать больше не смогут.

Иногда вам может повстречаться брошенный корабль, который было бы очень соблазнительно забрать себе. Но не жадничайте. Отдайте его вашей команде. Ведь, скорее всего, этот корабль бросили не просто так...



Заброшенная станция



Во время эвакуации жители этой станции, должно быть, оставили после себя много ценных вещей. Но, чтобы их найти, вам понадобится большая команда: членов экипажа должно быть у вас не меньше, чем указано на карточке.

Только один игрок может обыскать станцию, **лидер решает, делать это или нет, первым.** Если у лидера достаточно экипажа, он может пристыковаться и начать поиски. Если же лидер не хочет или не может так поступить, эта возможность переходит к следующему игроку. Как только кто-то пристыкуется к станции, другие игроки этого сделать не смогут.

После того как вы пристыкуетесь к станции, вы можете взять с неё товары, указанные на карточке. Затем передвиньте фишку на столько пустых делений назад, сколько написано на карточке.

Стоит заметить, что, высадившись на станции, **вы не можете потерять членов экипажа** (на карте не нарисовано изображение команды со знаком «минус» — в отличие от брошенного корабля).

Метеоритный дождь



Метеоритные дожди могут испортить краску на вашем корабле. Под них все игроки попадают одновременно.

На этой карте нарисованы типы метеоритов и стрелки. Стрелки обозначают, с какой стороны летит метеорит. Если стрелка показывает влево или вправо, то атака идёт по горизонтали. Если вверх или вниз, то это атака по вертикали.

Для каждого метеорита **лидер** кидает два кубика сразу, и сумма выпавших значений — это номер ряда или столбца, куда попадает метеорит (ряды — для метеоритов, прилетающих слева или справа, столбцы — для метеоритов, атакующих сверху или снизу).

Каждый игрок проверяет, в какой из модулей может попасть метеорит. При некоторых вариантах бросков кубика метеорит вообще не попадает в корабль. Если же попадает, следующие рекомендации для вас.



Маленький метеорит отскочит от хорошо построенного корабля. Повредить он может только оголённые разъемы (если труба направлена в сторону, откуда летит метеорит). В этом случае вы всё равно сможете избежать повреждения, если воспользуетесь щитом, направленным в ту же сторону (конечно же, если у вас такой есть). Это будет стоить **1 аккумулятор.** Если вы не смогли или не захотели избежать столкновения, вы должны убрать повреждённый модуль.



Большие метеориты представляют гораздо большую опасность: они могут повредить даже хорошо построенный корабль, и щиты не смогут их отразить.

Единственная возможность избежать удара — **это взорвать метеорит.** Вы можете выстрелить, только если у вас есть пушка, направленная на него, **в том же столбце** на игровом поле. Если это двойная пушка, то на выстрел уйдёт 1 аккумулятор.

Обычно большие метеориты летят на вас спереди, поэтому мы советуем при постройке корабля ставить несколько пушек, которые смотрят в этом направлении.

Если вы решили не стрелять в метеорит, вам нужно убрать повреждённый модуль, в который этот метеорит попал.

Враги (пираты, работорговцы, контрабандисты)



Враги представляют угрозу для всех, но атакуют корабли игроков по порядку.

Сначала они нападают на лидера. Если враги побеждают, то атакуют следующего по очереди игрока и так далее до тех пор, пока их кто-нибудь не победит.

Эти карты разделены на две части. В верхней части карты показано, что будет, если враги вас победят (например, если вы проиграете контрабандистам, то вам нужно будет отдать им 2 своих товара, притом самых ценных). В нижней части карты показано, что будет, если вы выиграете (если вы победите контрабандистов, то получите товары, показанные на карте).

Сила врага обозначается числом, стоящим рядом с изображением пушки (у этих контрабандистов сила 4).

Лидер подсчитывает силу своего корабля (и расплачивается аккумуляторами, если использует двойные пушки).

Если у игрока силы больше, чем у врага, то он побеждает и получает награду. Это будет стоить вам нескольких дней полёта, сколько именно — написано в правом нижнем углу карты. Когда один из игроков побеждает, то враги улетают и больше никого не трогают.

Если же игрок проигрывает (это происходит в том случае, если у пирата больше силы, чем у игрока), то ему нужно заплатить цену, указанную в верхней части карточки.

В случае ничьи (если силы игрока и врага равны) с игроком ничего не происходит. В обоих случаях после этого враг нападает на следующего игрока.



Красный игрок является лидером. Его корабль может обладать силой 5 (2 за обычные пушки, 2 за двойную пушку, направленную вперёд, 1 за двойную пушку, направленную в сторону), но это будет стоить 2 аккумулятора, а у него есть всего один, который он решает использовать. Таким образом, сила корабля становится 4, что сопоставимо с силой контрабандистов, — в результате ничьи с красным игроком ничего не происходит.



Зелёный игрок — следующий. Используя 2 аккумулятора, корабль игрока получает силу 4,5. Этого достаточно, чтобы победить контрабандистов и забрать 2 их товара. (Зелёный игрок выбрасывает синий кубик-товар, так как он уже не помещается на его корабль). Также зелёный игрок двигает свой корабль на 1 пустое деление назад.



Синему игроку повезло, что он летел последним. Сила его корабля не могла превысить силу противника, так что если бы никто из игроков, летящих перед ним, не победил бы контрабандистов, он потерял бы свои товары.

Зона военных действий



Настоящее испытание для любого корабля — преодолеть зону военных действий.

На карте есть 3 строки критерия, по которым оцениваются корабли игроков. Самые слабые страдают. (Если несколько кораблей одинаково «провисли» по какому то из критериев, то страдает тот игрок, чей корабль находится впереди на общем игровом поле).

Зоны военных действий остались только в самых глухих уголках галактики. Любые военные действия, которые наносят вред живым существам или машинам, были запрещены Новой Женевской конвенцией, и поэтому война стала непопулярна. И действительно, ведь намного эффективнее подорвать экономику врага кучей дешёвых товаров, чем взорвать его планету.

Сначала игрок с наименьшей численностью экипажа теряет 3 дня полёта.

Потом игрок с самыми слабыми двигателями теряет 2 человека из экипажа.

Начиная с лидера, игроки подсчитывают мощность своих двигателей и решают, будут ли тратить аккумуляторы на использование двойных двигателей.



Мощность двигателей жёлтого игрока — 3. У него нет двойных двигателей, поэтому он не может ими воспользоваться.



У зелёного игрока мощность двигателей может быть 1, 3 и 5 — в зависимости от того, сколько аккумуляторов он потратит (0, 1 или 2).

Жёлтый игрок находится впереди на игровом поле, поэтому при ничье пострадает он, а не зелёный игрок. Для этого зелёному игроку понадобится потратить всего 1 аккумулятор.

И, наконец, игрок с самыми слабыми пушками будет атакован из мелко и крупнокалиберной пушек сзади. Опять же, начиная с лидера, игроки решают, какие двойные пушки они будут использовать.

Выстрелы из пушек по игрокам «работают» так же, как попадания метеоритов, только защититься от них гораздо сложнее. Каждый выстрел имеет своё направление. Атакованный игрок бросает по два кубика для каждого выстрела, чтобы определить, в какой ряд или столбец придётся удар и какой из модулей пострадает.



Единственная возможность защититься от огня мелкокалиберных пушек — это использовать **щиты, направленные в сторону выстрела**. За использование щита нужно заплатить **1 аккумулятор**. В противном случае модуль, по которому попали, уничтожается.



От огня крупнокалиберных пушек **защититься нельзя**. Можно только надеяться, что вы выбросите нужное значение на кубиках, и выстрел промажет по кораблю. В противном случае модуль, по которому попали, уничтожается.

Особое событие «Звёздная пыль»



Жёлтые карточки — это особые события. То, как они действуют, указано на самих карточках.

«Звёздная пыль» лишает игроков 1 дня полёта за 1 оголённый разъём. (Оголённые разъёмы считаются один раз независимо от того, являются ли они простыми, двойными или универсальными). Начиная с **последнего игрока**, каждый подсчитывает количество оголённых разъёмов и после этого передвигает фишку согласно получившимся данным.

Конец путешествия

Путешествие считается законченным, когда все 8 карт приключений будут израсходованы.

Награды и штрафы

В центре игрового поля указано, какие награды и штрафы вы получаете в конце полёта. Читайте эту информацию по порядку слева направо: сначала награды, потом продажа товаров и, наконец, штрафы.



Награды

В центре поля перечислены награды, которые вы можете получить за первый раунд.

4-3-2-1¢

Цифры, которые идут через дефисы, обозначают, сколько косморублей вы получите в зависимости от того, каким по счёту вы пришли к финишу. Соответственно, после того как разыграна последняя, восьмая карта приключений, лидер получает 4 косморубли, второй игрок 3 косморубля и так далее.

[+2¢]

Цифры в скобках — это бонусы за хорошее состояние корабля. Посчитайте, сколько у вас оголённых разъёмов на конец раунда. (Каждый оголённый разъём считается один раз независимо от того, является ли он простым, двойным или универсальным). Тот игрок, у кого меньше всего оголённых разъёмов, получает бонус (если у нескольких игроков одинаково мало оголённых разъёмов, то бонусы достаются всем).



Товары

Верните все ваши товары в банк и получите за них косморубли.



Убытки

Наконец, вы доставили все модули для Корпорации. **За каждый модуль, который вы потеряли в пути, вы должны заплатить 1 косморубль** (когда вы теряете модуль, вы выбрасываете его в утиль, поэтому их очень легко сосчитать).



К вашей радости, Департамент межзвёздных перевозок требует, чтобы все корабли были застрахованы, поэтому количество убытков, которое вы можете понести, ограничено.

Сумма максимальных убытков написана в зоне утиля на вашем игровом поле (для кораблей I класса эта сумма составляет 5 косморублей). **Даже если вы потеряете модули на сумму более чем 5 косморублей, вам всё равно нужно будет оплатить только эти 5.** Ваша страховая компания заплатит остальное.

max -5¢

Но если вы потеряете больше половины модулей, то... вам всё равно нужно будет заплатить ту же самую сумму. Правда, Корпорация уволит того человека, который нанял вас на работу. А уж как вы будете заглаживать перед ним вину — дело ваше.

Широко известно, что масса искривляет пространство. Менее известно, что документы искривляют правду. Пангалактическая страховая компания — это «чёрная дыра». Учитывая такие феномены, как замедление времени, лоренцево сокращение и эффект Доплера, она засасывает ваши деньги и ничего не отдаёт назад.

Конец раунда

Поздравляем, вы завершили свой первый полёт. Верните все фигурки, кубики, товары и аккумуляторы обратно в банк. Возьмите все ваши модули, **кроме кабины пилота**, и верните их на склад. Карты приключений можно положить обратно в коробку: в следующем раунде вы будете пользоваться другими картами.

Свои косморубли оставьте при себе. Соберите их в аккуратные стопки и положите перед собой лицевой стороной вниз, чтобы никто не знал, сколько у вас денег (другие игроки должны думать, как заработать, а не завидовать вам).

Теперь можете приступить к прочтению полного варианта правил, а затем сыграть второй или третий раунд. Или вообще начать игру заново.

Полный вариант правил

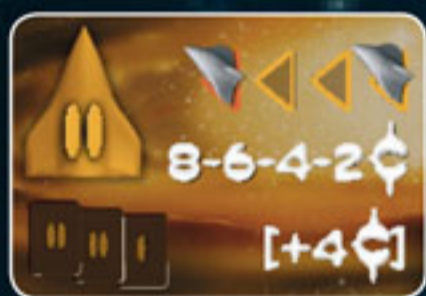
Вооружитесь дополнительными правилами, чтобы сыграть второй и третий раунды в вашей первой игре. В последующих играх используйте эти правила и для первого раунда.

Подготовка к игре

В каждом раунде используется своё поле кораблей: во втором раунде — поле с пометкой II, в третьем — с пометкой III (заметим, что в последнем используется именно поле III, а не IIIa).



Форма кораблей I, II и III классов была утверждена в Альдебаранском соглашении. Это положило конец многолетнему конфликту между Союзом трансгалактических инженеров и Ассоциацией писателей-фантастов.



Перед началом строительства кораблей поместите на игровом поле карточку, описывающую награды и штрафы для второго или третьего раундов.

Карты приключений

В полном варианте вы можете воспользоваться преимуществами Отдела прогнозирования Корпорации и посмотреть на карты, пока строите корабль.

Сделайте 3 стопки карт приключений и положите их на соответствующее место игрового поля. В каждой стопке должны быть карты с нужными номерами раундов: 2 карты из колоды карт текущего раунда и по 1 карте из каждой колоды предыдущих раундов.



Просмотр карт

Если вы уже добавили хоть один модуль к кораблю, то можете сделать перерыв, взять одну из трёх стопок и посмотреть, какие там есть карты. Затем положите стопку обратно, после можете взять другую или вернуться к строительству корабля. Вы имеете право просматривать карты сколько угодно времени.

Конечно, время, которое вы тратите на просмотр, можно потратить на постройку корабля, но знать, что вас может ожидать на просторах галактики, тоже очень важно (например, если вы увидите, что есть много карт с планетами, то сможете заранее заготовить побольше трюмов).

Подготовка карт приключений

Когда все закончат строительство, нужно добавить ещё одну стопку карт, которую никто не видел. Эту четвёртую стопку сделайте так, как вы делали предыдущие. После этого возьмите все 4 стопки и перемешайте. Если число на верхней карте не совпадает с номером раунда, то продолжайте мешать, пока оно не совпадёт (для первого раунда это не критично).

В теории можно предсказать всё, что с вами может случиться, но это запрещено правилами, одобренными Департаментом антиперфекционизма.

В первом раунде будет 3 стопки карт, по 2 карты в каждой. Когда вы добавите 4-ю стопку, у вас станет 8 карт — столько же, сколько у вас было в тестовом полёте. В последующих раундах у вас будет больше карт, так как полёты будут продолжительнее.

Таймер

Нужно сказать: «Поехали!»

В первом раунде «Поехали!» говорит самый смелый игрок. Во втором и третьем раундах эта роль отводится игроку, который первым пришёл к финишу в предыдущем раунде. В дополнение к тому, что игрок должен сказать: «Поехали!», он должен запустить таймер (песочные часы) и поставить его на круг с номером раунда.

Перевоорачивание таймера

Таймер нужен для отсчёта оставшегося времени, которое у вас есть для строительства корабля. Когда весь песок высыпался, любой игрок может перевернуть таймер и поставить его на следующий круг с цифрой (от большего числа к меньшему). Обычно это делает тот игрок, у которого всё хорошо продвигается со строительством, и он не хочет, чтобы остальные игроки его догнали.

Последнее переворачивание таймера



Когда весь песок высыплется, а таймер стоит в круге под номером 1, то его можно перевернуть последний раз и поставить на круг с надписью «Старт». Но это может сделать только тот игрок, который уже закончил строительство и взял жетон с цифрой.

После того как песок высыплется, игроки больше не могут добавлять новые модули к своему кораблю. Все прекращают строить и берут жетоны с цифрами (жетоны с меньшими числами достаются тем, кто первыми их схватит).

В первом раунде полного варианта игры самый смелый ставит таймер на круг под номером 1 и говорит: «Поехали!» Первый игрок, закончивший строительство, получает жетон с цифрой 1. К этому моменту, вероятно, время выйдет, так что игрок переворачивает таймер и ставит на «Старт». Так он даст остальным игрокам финальный отсчёт (если же время ещё есть, то игроку необходимо подождать, когда песок высыплется).

Во втором раунде таймер ставится на круг под номером 2. Когда время заканчивается, любой игрок может перевернуть часы и поставить их на круг под номером 1. Таймер нельзя сразу ставить на «Старт», даже если игрок построил корабль и взял жетон с цифрой. Необходимо, чтобы сначала песок высыпался на круге под номером 1.

Откладывание модулей



Во время строительства корабля у вас есть возможность **отложить 2 модуля**. Их нужно поместить в правый верхний угол вашего игрового поля (то есть в утиль). Никто не вправе

у вас их забрать, но **вы не сможете вернуть их на склад**. Всё, что в ваших силах, — добавить эти модули к своему кораблю.

Когда вы добавите один из модулей, вы сможете отложить ещё один, но у вас никогда не может быть более двух отложенных модулей одновременно.

Если вы не сможете добавить эти модули к кораблю, то оставляйте их в утиле. Но учтите, что если вы сделаете это, в конце полёта модули в утиле засчитают как потерянные.

Никого не волнует, что потерянные модули всё ещё лежат на стартовой площадке. Также никого не волнует, что они стоят гроши по сравнению с тем, на какую сумму вас штрафует Корпорация за их потерю. Ведь контракт есть контракт.

Инопланетяне

Модули системы жизнеобеспечения для инопланетян



Помните те непонятные модули, о которых мы ничего не рассказали? Так вот, это системы жизнеобеспечения для инопланетян (фиолетовая и коричневая).



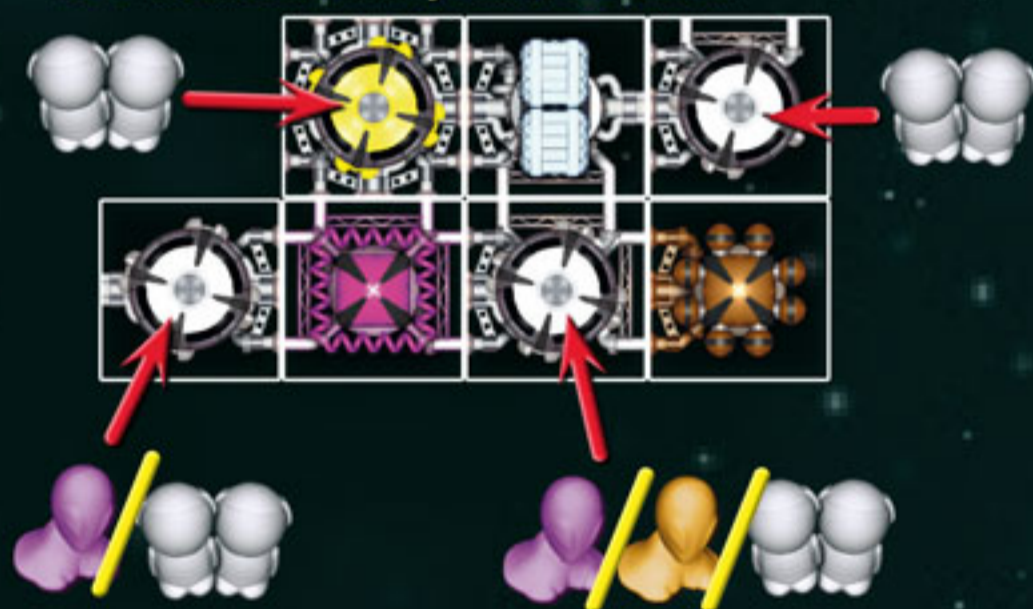
Для того чтобы система жизнеобеспечения работала, она должна быть соединена с каютой. В такой каюте смогут жить инопланетяне соответствующих цветов (но запомните: инопланетяне не могут жить в кабине пилота).

Людам же не нужна никакая дополнительная система жизнеобеспечения — они могут жить в любых каютах.

Размещение экипажа

Размещать экипаж нужно по следующим правилам:

- В кабину пилота нужно поместить **2 человек**.
- Если к каюте не подключена система жизнеобеспечения, то поместите туда **2 человек**.
- В каюте, к которой подключена система жизнеобеспечения, могут жить **1 инопланетянин** соответствующего цвета или же **2 человека**.
- В каюте, к которой подключены 2 системы жизнеобеспечения разных цветов, могут жить **1 инопланетянин коричневого** цвета, или **1 инопланетянин фиолетового** цвета, или **2 человека**.
- На вашем корабле может быть **только по 1 инопланетянину каждого цвета**.



Возможные варианты размещения экипажа

Игроки по очереди размещают в кабинах весь свой экипаж, начиная с игрока, получившего жетон с цифрой 1.



Способности инопланетян

Несмотря на то что один инопланетянин занимает на борту корабля места как два человека, обратим внимание на преимущества: пришельцы пригодятся вам в зоне военных действий, а также на заброшенной станции.



Фиолетовые инопланетяне — это инопланетяне воины. Если у вас на борту находится фиолетовый инопланетянин, это дает вам **+2 к силе орудий** (но если у вас ноль пушек, то +2 к силе он не даёт, не будет же он сражаться в открытом космосе голыми руками).



Коричневые инопланетяне — хорошие механики. Если у вас на борту находится коричневый инопланетянин, вы получаете **+2 к мощности двигателей**. (Если мощность ваших двигателей ноль, то бонуса вам не видать. Нет, он не вылезет и не подтолкнёт ваш корабль).

Попадания по системе жизнеобеспечения

Если ваш корабль потеряет систему жизнеобеспечения которая подключена к каюте, а в этой каюте находится инопланетянин, то верните его обратно в банк.

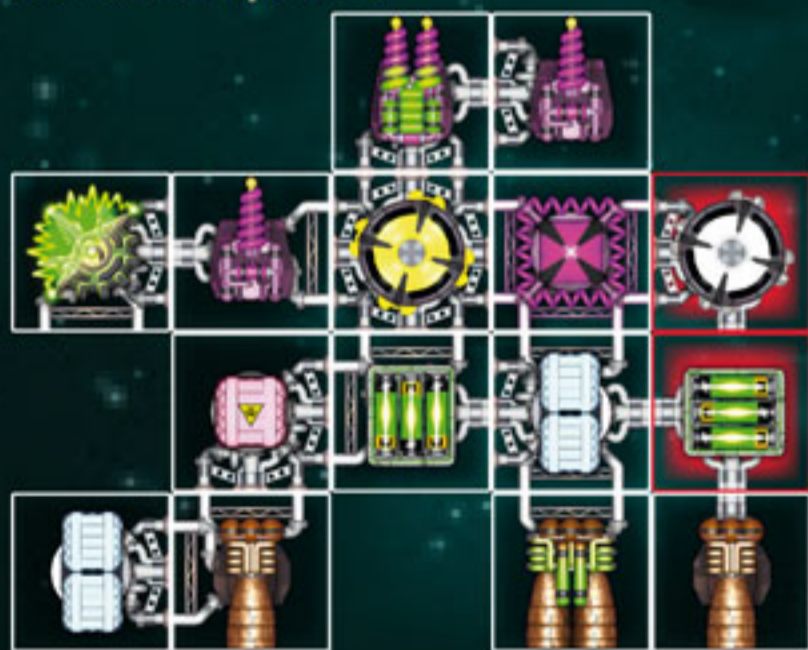
Ошибки при строительстве кораблей

Если вы добавили новый модуль недопустимым способом, (если вы ещё не взяли следующий, можете переместить его), то сделать уже ничего нельзя, и проблема будет устранена в рамках проверки перед стартом.

Проверка перед стартом

В полном варианте игры ущерб за неправильную постройку корабля намного серьезнее. Во время проверки убедитесь, что ваш корабль построен по правилам.

Если в чём-то ошибка, вам **нужно будет убрать модуль или группу модулей**. Это не считается за дополнительное строительство, поэтому вы сохраните ваш жетон с номером, но добавлять модули вы уже не сможете. Все убранные модули помещаются **в утиль, то есть в конце полёта они будут засчитаны как потерянные**.



В данном корабле есть ошибка. Чтобы её исправить, игрок должен убрать либо каюту, либо батарею. Он хочет добавить инопланетянина в каюту, так что он убирает батарею. Также он теряет один из двигателей. Оба модуля помещаются в стопку утиля на его игровом поле.

Ошибки строительства выявлены во время полёта

Если кто-то в полёте заметит, что ваш корабль построен с нарушением норм, то вам нужно проделать все те же действия, описанные выше, и при этом заплатить 1 косморубль в банк за нарушение законов физики.

«Продвинутые» враги

В полном варианте игры вас ждут пираты и работорговцы.

Если победа за вами, вы не получаете товары — вы получаете косморубли. Для этого вы возвращаетесь на столько пустых делений назад, сколько указано на карточке. Если же вы не хотите терять дни полёта, вы можете отказаться от косморублей (или от товаров — если вы победили контрабандистов). В любом случае, если врагов победили вы, награда другим игрокам уже не достанется.



Если победят работорговцы, они заставят вас отдать им часть экипажа. Вам придётся выбрать, каких людей или инопланетян отдать, чтобы вас отпустили.



Если вас победят пираты, то в ваш корабль стреляют (на карте указаны мощность и направление огня). Дождитесь всех остальных побеждённых игроков, если такие будут, и после этого первый игрок, которого победили, кидает по два кубика для каждого выстрела. Так определяются ряды и столбцы на поле корабля, по которым будут произведены выстрелы. Этот бросок окажется судьбоносным для всех побеждённых игроков.

Огонь из мелкокалиберных пушек может быть заблокирован щитами, направленными в сторону огня.
Огонь крупнокалиберных пушек невозможно отразить (см. «Зона военных действий»).

Метеоритный дождь



Во втором и третьем раундах метеоритные дожди могут обрушиться на вас справа или слева. Большие метеориты, которые летят на вас спереди, могут быть отражены пушкой, направленной вперёд. Метеоритам же, атакующим с боков, ответят пушки, направленные вбок и находящиеся в том же или соседнем ряду. Это не имеет отношения к маленьким метеоритам, так как они слишком малы, чтобы попасть по ним из пушек.

Большинство кораблей защищено от метеоритов турелями с автоматическим наведением, самонаводящимися ракетами или дезинтеграционными полями. Удел вашего корабля — пушки, сделанные из старых гвоздомётов.

Особые события

Эпидемия

Уберите по одному члену экипажа из каждой занятой каюты, соединённой с другой занятой каютой.



Во втором и третьем раунде может случиться **эпидемия**. Эта карта приключения заставляет вас убрать 1 члена экипажа (человека или пришельца) из каждой занятой каюты, соединённой с другой занятой каютой. Поэтому безопаснее всего строить корабль так, чтобы каюты не соединялись между собой. Если же у вас есть 2 соединённые каюты, то постарайтесь освободить одну из них до того, как случится эпидемия (в этом случае очень полезно знать, есть ли карта эпидемии в том раунде, в котором вы сейчас играете).

Саботаж

Игрок с наименьшим экипажем на корабле теряет 1 случайный компонент. (Для определения компонента бросьте кубики. Если с помощью 3 бросков не удастся выбрать компонент, саботаж не удался.)



Саботаж может случиться в третьем раунде. Эта карта повреждает случайный модуль на корабле с самым маленьким экипажем (если у нескольких кораблей одинаково маленький экипаж, то повреждения получает тот корабль, который находится впереди других на общем поле). Чтобы выбрать модуль, который будет повреждён, игрок должен кинуть два кубика, чтобы определить столбец, и два кубика, чтобы определить ряд. Если в этих координатах нет никакого модуля, то кидайте снова. Если вы кинете кубики три раза и все три раза в этих координатах не будет модулей, то саботаж не удался, и вы ничего не теряете.

Если же саботаж удаётся, то повреждённый модуль нужно сдать в утиль, так же как и остальные, оставшиеся без соединений модули. Таким образом, удар в центр корабля может вызвать очень серьёзные последствия.

Закончить игру досрочно

В большой игре, возможно, вам придётся сдать, не добравшись до конца. Может, вы сами в какой-то момент выберете такую участь. К счастью, вы всегда можете найти склад Корпорации поблизости.

Если вы решили сдаться:

- Уберите все свои фишки и фигурки с поля. До конца раунда вы просто наблюдатель и никакие карты на вас не влияют.
- Никаких бонусов за завершение раунда и хорошо построенный корабль вы не получаете.
- Но вы **сможете продать** все ваши товары, правда **только за полцены** (с округлением в большую сторону).
- Вам нужно будет заплатить за потерянные в пути модули. За те, которые вы не теряли, платить не нужно.

Если же все игроки сдались и остались только вы, можете попробовать «пройти» оставшиеся приключения самостоятельно. В этом случае можете игнорировать зону военных действий и саботаж (так как они влияют на игроков с наименьшим количеством двигателей, пушек и членов экипажа).

Потеря всего экипажа

Вам придётся сдать, если карты приключений оставят вас **без людей** на борту (инопланетяне не в счёт: они не смогут сами вести корабль).

Причины потери экипажа могут быть следующие:

- разрушение последней каюты;
- нахождение в зоне военных действий;
- встреча с работорговцами;
- вы добровольно отпустили последних членов экипажа на заброшенный корабль.

Если это произошло в зоне военных действий, вы не сможете сдать до тех пор, пока вы не «отработаете» данную карту.

В открытом космосе без двигателей

Благодаря инерции, ваш корабль может закончить полёт даже без двигателей, но вам придётся сдать, **если вам попадётся карта приключений «Открытый космос»** и при этом мощность двигателей у вас будет 0.

Имейте в виду: коричневый пришелец не добавляет мощности двигателям, если у вас их нет вообще.

Если вас обгонят на круг

Если лидер обгонит вас на полный круг, вы должны сдать.

Сдаться добровольно

Иногда стоит сдать для того, чтобы свести к минимуму потери. Вы можете сдать до того, как будет разыграна следующая карта приключений (если вы решили сдать во время раунда, то вы должны будете пройти его до конца и только потом сдать).



Победители

По окончании третьего раунда, после того как все бонусы получены, а все штрафы заплачены, посчитайте все ваши косморубли. Если эта сумма больше 1 — вы победили!

Главной цели — заработать деньги — вы добились. И что с того, что какие-то клоуны заработали больше?

Но, конечно же, тот, кто заработал больше всего косморублей, немного больше победитель, чем все остальные.

Различные варианты игры

Более короткая игра

Если играют опытные игроки, то большая игра обычно занимает около часа. Если вы хотите сделать игру короче, то просто сыграйте любые отдельные раунды.

Раунд IIIa

Опытные игроки могут сыграть более длинную и сложную игру, добавив в неё дополнительный раунд. Он играется по правилам третьего раунда, но используются корабли класса IIIa. (Как вы могли заметить, в этих кораблях нет зоны утиля, все потерянные модули складывайте рядом с кораблём. Эти корабли не застрахованы, и у них нет ограничения на максимальную сумму штрафа, так что вы заплатите за потерю модулей сполна).

Также вы можете не играть третий раунд, а сразу приступить к раунду IIIa.

Более точные предсказания

Если у вас хорошая память и вы любите планировать всё на шаг вперёд, то можете воспользоваться следующими правилами.

Не перемешивайте 3 стопки карт приключений. Просто положите их друг на друга, а снизу положите 4-ю стопку, содержание которой никто не видел. Теперь вы будете знать, что и когда произойдёт (кроме событий в самом низу стопки).

Командная игра

После нескольких игр вы почувствуете, что хватаете модули намного быстрее, а корабль строите лучше. Это может стать проблемой, если вы играете с новичками.

Последний таймер закончит отсчёт до того, как новички построят корабли, и потому они будут намного слабее, чем если бы игра шла с игроками примерно своего уровня. Не очень-то весело лететь на недостроенном корабле. Командная игра решит эту проблему. Ей можно воспользоваться, если играют 4 человека. Самый опытный игрок берёт в команду самого неопытного, а два других объединяются между собой. Партнёры садятся друг напротив друга.

Игра играется как обычно, за исключением двух пунктов:

1. Партнёры хранят свои косморубли в общей куче.
2. После постройки кораблей напарники меняются ими.

При этом новичок сможет почувствовать, каково это: лететь на хорошо построенном корабле, а вы поностальгируете и снова переживёте ваш первый полёт, когда просто добраться до финиша было уже достижением. Ваш партнёр быстро всему научится. Желание построить для вас корабль получше может намного сильнее мотивировать, чем отчаянные попытки просто не отстать от опытных игроков.

Командная игра для опытных игроков

Для опытных игроков командная игра тоже может оказаться весёлым занятием. Она добавляет новые тактические элементы в игру. Например, нужно определить, что лучше взять себе, а что лучше оставить партнёру.

Вы можете играть, как описано выше, а можете использовать следующее правило: когда таймер устанавливают на новый круг, игрок, который это делает, говорит: «Меняемся!», и игроки садятся на места партнёров и начинают достраивать их корабли.

Смены не происходит, когда таймер устанавливается с круга 1 на круг «Старт», поэтому в первом раунде меняться вы не будете. Во втором раунде смена произойдет один раз, а в третьем — два раза. После того как вы закончите строительство, поменяйтесь кораблями. (Таким образом, обмен произойдёт хотя бы один раз даже в первом раунде).

Вам придётся быстро определить потенциал своего корабля, чтобы можно было понять, каким задумывал его ваш партнёр и как нужно завершить строительство. Получившийся корабль действительно будет плодом командной работы.

Вопрос-ответ

Что будет, если у меня не хватит косморублей, чтобы выплатить штраф в конце раунда?

Просто отдайте все имеющиеся у вас косморубли в банк, следующий раунд (если таковой будет) вы начнёте с 0 косморублей.

Да, сначала мы сказали, что вы останетесь по уши в долгах. Но это было сделано для того, чтобы просто поугадать вас. На самом деле, наука банкротства развивается быстрее, чем квантовая физика. Так как есть множество способов, чтобы спрятать деньги у ваших детей, жён или ваших клонов, то по-настоящему в долгах вы не останетесь.

Что делать, если я первым закончил строить корабль, но не хочу быть лидером?

После того как вы закончили строить, не обязательно брать жетон с цифрой 1, вы можете взять себе любой другой. А жетон с цифрой 1 достанется кому-нибудь другому.

Могу ли я не использовать простые пушки и простые двигатели?

Нет, простые двигатели, простые пушки и бонусы инопланетян всегда присутствуют в игре. Единственное, что вы можете выбрать, это пользоваться или нет двойными пушками и двигателями (и потратить 1 аккумулятор за это). Похожим образом определяется, использовать щиты или нет.

Могу ли я выстрелить в большой метеорит из пушки, которая установлена в середине моего корабля?

Да, можете. Но пушка должна смотреть в правильном направлении и находиться в том же столбце, что и метеорит (напротив большого метеорита, летящего спереди), или в том же ряду, или в одном из двух соседних рядов (напротив большого метеорита, летящего сбоку). Конечно, клетки перед дулом пушки должны быть пустыми, в противном случае корабль построен неправильно.

Что будет, если оголённый разъём находится прямо в центре моего корабля?

Если у вас дырка в корабле, разъёмы рядом с ней считаются оголёнными. Но при этом они защищены от попадания метеоритов.

Могу ли я выбрать, с какой фигуркой, жетоном или товаром я должен расстаться?

Да, можете. Когда вам придётся расставаться с товарами, вам нужно выбросить самые дорогие, но при этом из двух товаров одного цвета вы можете выбрать, какой выбросить.

Когда вы расстаётесь с членами экипажа, то можете выбрать, кого отдать — пришельцев или людей, а также из какой каюты они будут. Поэтому мы рекомендуем отдавать те модули корабля, которые вы можете потерять в первую очередь.

Могу ли я переставлять товары, экипаж и аккумуляторы, когда мне хочется?

Нет. Переставлять можно только товары и только тогда, когда вы загружаете новые.

Что, если в банке закончатся товары?

Если в банке закончатся товары, которые вам надо загрузить, то вам не повезло — вы их не получите.

Что, если в банке закончатся фигурки экипажа или аккумуляторы для батарей?

Тогда советуем вам посмотреть под стол, потому что фигурок и аккумуляторов в коробке ровно столько, чтобы хватило на все каюты и батареи (если вы увидите, что вам не хватает инопланетян, то значит, вы забыли, что на корабле может быть только по 1 инопланетянину каждого вида).



www.mglan.ru www.mosigra.ru www.CzechGames.com

Автор: Vlaada Chvatil

Иллюстраторы: Radim Pech, Tomas Kucеровsky

Графический дизайн: Filip Murgmak

Тесты: Petr Murgmak

Локализация: Д. Кибкало, С. Абдульманов, Т. Фисейский, А. Деева, Е. Кутепова, Г. Иванникова, В. Герасимов, Е. Дубосарская, Д. Андреев, М. Багрянцева.



МОСИГРА



Czech Games Edition



2-4 игрока



От 13 лет



Партия 60 минут

© Czech Games Edition, Prosinec, 2008.

© ООО «Магеллан», 2013 — русское издание.
125040, Россия, Москва, улица Нижняя, дом 7.
Телефон +7-926-522-19-31.

Воспроизведение любых компонентов игры без разрешения правообладателя запрещено.

Цвет и другие параметры компонентов могут отличаться от изображённых.