VLAADA CHVÁTIL

КОСМИЧЕСКИЕ ДАЛЬНОБОЙЩИКИ

НОВОЕ ИЗДАНИЕ



ДАЛЬНОБОЕМ ПО ГАЛАКТИКЕ

Не паникуйте! Хотя если вам это нравится, можно попаниковать немного. Разрешаем. К чему мы это: правила, которые вы держите в руках, очень простые — достаточно будет дочитать до середины, чтобы начать играть. А можно вообще **сразу усадить всех за стол и начать читать правила вместе** — мы специально устроили всё так, чтобы их не надо было учить заранее.

Дочитаете до стр. 5 — и сможете **подготовиться к игре**. Доберётесь до стр. 8 — и будете готовы **собрать свой первый космический корабль**. Затем краткий инструктаж начинающего пилота — и вы сразу же **отправитесь в свой первый космический полёт**! На стр. 12–13 описаны происшествия, которые случатся с вами по пути, а к стр. 15 вы уже благополучно прилетите в новый уголок галактики.

Так что не паникуйте! Как минимум до первого метеоритного потока. Ну а там паника вам уж точно ничем не поможет.

ЧТО ЕСТЬ В КОРОБКЕ

ДЛЯ ПЕРВОГО ПОЛЁТА



Планшеты кораблей
Будущие сборочные зоны для ваших красавцев-кораблей.



Планшет полёта с символом L
«L» — это символ нашей Лётной академии, а не перевёрнутая буква «Г». Мы лучше и выше этого!



8 карт происшествий 1-го уровня с символом L
Будут в самом верху колоды, когда вы её распакуете.



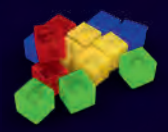
Фигурки кораблей
Будут символизировать ваши корабли во время полёта. Не такие красивые, как ваши настоящие корабли, но мы старались.



Начальные модули
Ведь у каждого судна должно быть начало.



Игральные кубики
Вы и Вселенная по очереди бросаете кубики, нанося друг другу урон. Но ваша очередь никогда не наступает.



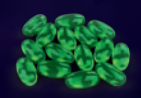
Кубы товаров
На вид — простые пластиковые кубы, но на самом деле они олицетворяют ценные космические товары! Хотя кто знает: вдруг в далёком будущем огромные цветные пластиковые кубы станут главными гарантами галактической экономики.



Фигурки космонавтов
Каждый одет в костюм приемлемой степени герметичности!



Тайлы модулей
Кратко описаны на следующей странице. Полезно описаны на стр. 7.



Маркеры батарей
ОАО «Корпорация» — за зелёную энергию!



Жетоны космических кредитов
Мы хотели назвать их «стар-баксы», но нам запретили.

ДЛЯ ОПЫТНЫХ ДАЛЬНОБОЙЩИКОВ

Перед первым полётом можете пока оставить эти компоненты в коробке.



Другие стороны планшетов кораблей
На одной стороне — планшет для корабля 1-го уровня, на другой — 2-го уровня, а на третьей — 3-го уровня. Всё верно, планшеты трёхсторонние — добро пожаловать в будущее!



Другие планшеты полёта
Посетите галактику! Облетите весь космос! Только не вылетайте за эти треугольники, пожалуйста.



3 колоды происшествий
В каждой — новые шансы заработать! Либо кредиты, либо неприятности.



Песочные часы
Благодаря гравитации — неотъемлемой части пространства-времени — мелкий песок пересыпается из верхней колбы в нижнюю, что позволяет следить за этим самым временем.



Тайлы почётных титулов
Блестящие награды для заслуженных космических дальнобойщиков. А их обратная сторона ещё «блестящее»!



Фигурки инопланетян
Во время учебного полёта они вам не понадобятся. Инопланетяне почему-то сторонятся курсантов нашей Академии.

ИНСТРУКТАЖ* ПО ПРОДУКЦИИ ОАО «КОРПОРАЦИЯ»

Добро пожаловать в ряды космических дальнобойщиков ОАО «Корпорация» — крупнейшего трансгалактического строительного конгломерата! Мы занимаемся освоением пограничных планет исследованной части галактики и возведением доступных модульных канализационных систем для первых колонизаторов. Вот список модулей, которые вам предстоит доставлять на задворки вселенной:



Канализационные трубы: неотъемлемые компоненты каждой канализационной системы на космическом пограничье. Все свежесмазанные, сияют новенькими изгибами — влюбиться можно! Ну или нет, но смириться с их наличием можно точно.



Промышленные лазеры: потому что любая канализация начинается с большой дыры в земле (или любой подходящей планете).



Турбоэлектроводонагреватели: способны разогреть целый арктурианский мегагаллон ксенотритерия всего за 12 кесселей! Знаете, что это значит? Нам вот тоже интересно.



Жилые модули: легки в установке и эксплуатации. Каждый снабжён биотуалетом и душем и рассчитан на 2 жильцов. На пограничье ценится на вес золота.



Центральные жилые модули: основные узлы для новенькой колонии. И пусть инопланетяне считают наш дизайн аляповатой безвкусицей — колонизаторы-люди всё равно рады ярким цветам.



Отсеки для хранения: не просто кладовки, а ***космические*** кладовки! Примечание: модули в корпусах красного цвета предназначены для товаров и расходных материалов, которые нужно беречь от детей и подавляющего большинства взрослых.



Модули инопланетян: мы не знаем, зачем они нужны, но инопланетяне снабдили их очень подробными инструкциями по установке рядом с жилыми модулями.



Узлы питания: ведь всем известно, что канализация на пограничье работает ***ощутимо*** лучше, если к ней провести электричество!



Генераторы щита: обезопасят вашу планетарную колонию от случайных метеоров, космического излучения и нерегулярных орбитальных бомбардировок. В случае регулярных орбитальных бомбардировок настоятельно рекомендуем сменить планету проживания.

Но, как вы уже могли догадаться, вы не будете заниматься непосредственно сборкой канализационной системы из этих компонентов. Нет — вашей задачей будет сконструировать из этих труб, разъёмов и модулей самый настоящий космический корабль!

Изначально ОАО «Корпорация» доставляла модули на космическое пограничье с помощью специально предназначенных для этого грузовых кораблей. Однако со временем такая схема доставки стала крайне нерентабельной из-за постоянных нападений пиратов, метеоритных потоков и регулярно возникающих космических профсоюзов.

Но эти дни остались в прошлом, а мы живём в будущем! Теперь ОАО «Корпорация» посылает на пограничье корабли, собранные непосредственно из доставляемой продукции (канализационных модулей)! Кроме того, мы отказались от услуг требовательных профсоюзов, открыли свои двери для доступной рабочей силы и возложили на них ответственность за сохранность кораблей (доставляемой продукции). Само собой, для «Корпорации» схема крайне выгодная — но способны ли космические дальнобойщики зарабатывать в этих новых условиях?

Представьте себе, да. Причём весьма неплохо. И на этих страницах мы расскажем вам, как сколотить своё небольшое состояние и стать самым настоящим космическим дальнобойщиком — стреляным воробьём, закалённым в звёздной пыли!

* Этот инструктаж предназначен для выявления потенциальных менеджеров по продажам ОАО «Корпорация» среди абитуриентов Лётной академии. Всем прочим рекомендуем читать дальше.

СОБИРАЕМ СВОЙ ПЕРВЫЙ КОРАБЛЬ

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ



1. Для вашей первой партии положите на стол планшет полёта с символом (L) (это учебно-выпускной маршрут Лётной академии «Корпорации»).
2. Переверните все тайлы модулей лицевой стороной вниз и образуйте из них свалку в центре стола — так, чтобы все игроки могли до них дотянуться. Это компоненты ваших будущих кораблей.
   - Не забудьте перевернуть их лицевой стороной вниз!
   - После этого перемешайте тайлы, чтобы никто из вас не знал, где какие модули находятся.
3. Каждый игрок берёт по планшету корабля и складывает его так, чтобы сторона 1-го уровня оказалась сверху.
4. Выберите один из четырёх цветов и возьмите тайл начального модуля и 2 фигурки корабля своего цвета. Поместите начальный модуль в центральную ячейку на планшете корабля (отмечена символом).
5. Поместите одну из своих фигурок корабля на край планшета корабля.
6. Другую фигурку корабля поставьте на космическую парковку на планшете полёта (вместе с остальными).

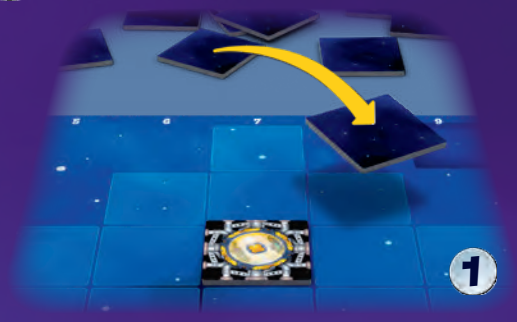




Когда все готовы, самый смелый игрок должен крикнуть: «Поехали!» и взмахнуть рукой — после этого все участники начинают одновременно собирать свои космические корабли по правилам, приведённым на этом развороте.

КАК СОБРАТЬ КОРАБЛЬ

1. Возьмите со свалки 1 тайл модуля (только одной рукой!).
2. Поднесите его к себе, чтобы он оказался над вашим планшетом корабля, и посмотрите на его лицевую сторону.
3. Затем либо присоедините его к другим модулям своего корабля...
4. ...Либо положите обратно на свалку — но уже лицом вверх.









Помните: все будут одновременно рыться на общей свалке модулей, чтобы как можно скорее собрать свои корабли. Не ждите остальных! Если кому-то не понравился модуль, он снова окажется на свалке, но уже лицом вверх. Вы можете взять со свалки любой модуль (лежащий лицом вниз или вверх) — но за раз вы можете брать только один тайл. Если тайл модуля лежит на свалке лицом вниз, вы можете перевернуть его только над своим планшетом корабля: быстро переворачивать тайлы прямо на свалке запрещается, это повреждает продукцию «Корпорации»!

КАК ПРИСОЕДИНЯТЬ МОДУЛИ

Когда вы присоединяете модуль к своему кораблю, поместите его тайл лицом вверх в пустую ячейку на своём планшете корабля, соседнюю как минимум с одним уже размещённым там модулем. Новый модуль должен быть соединён с остальным кораблём с помощью разъёмов. ОАО «Корпорация» использует три типа разъёмов:



Разъёмы одинакового типа всегда подходят друг к другу. **Одинарный разъём нельзя соединить с двойным!**



Универсальный (тройной) разъём подходит к любому другому. **Универсальный разъём может соединяться с любым разъёмом.**



Стороны без разъёмов называются «гладкими». **Гладкие стороны нельзя состыковать ни с какими разъёмами!**



Если ячейка, куда вы только что разместили новый модуль, соседствует сразу с несколькими модулями корабля, убедитесь, что все разъёмы соединены правильно, а гладкие стороны не касаются разъёмов. Две гладкие стороны разных модулей могут касаться друг друга (это не считается соединением), но только если эти модули уже соединены с кораблём. **Все модули корабля всегда должны составлять единое целое — и при строительстве, и в полёте!**



Вы можете передвигать только что взятый модуль по планшету корабля, чтобы посмотреть, где его лучше установить. Но как только вы берёте со свалки новый модуль, предыдущий установленный модуль **сразу намертво приваривается** к вашему кораблю. **Модули, приваренные к кораблю, передвигать нельзя!**

КОРАБЕЛЬНЫЕ МОДУЛИ

КАЮТЫ



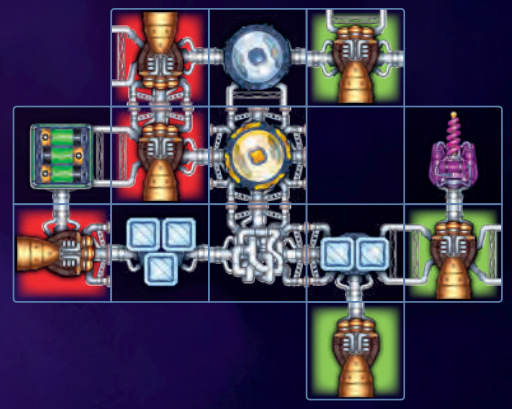
Корабль всегда начинается с центрального модуля, который (по понятным причинам) называется вашей начальной каютой. Вы можете установить на корабле дополнительные каюты, чтобы увеличить экипаж. Чем больше у вас людей, тем лучше — поэтому постарайтесь установить на корабль **как можно больше кают**.

ДВИГАТЕЛИ



У двигателей есть дополнительные ограничения по месту установки: сопло должно быть направлено **в сторону кормы** корабля (в вашу сторону) и **в ячейке сразу за двигателем (по направлению сопла) не должно быть никаких других модулей**. Это значит, что если перед соплом двигателя есть ячейка, то она должна быть свободной и в неё нельзя установить другой модуль позднее.

Чем больше у корабля двигателей, тем он быстрее — поэтому постарайтесь установить на корабль **как можно больше двигателей**.



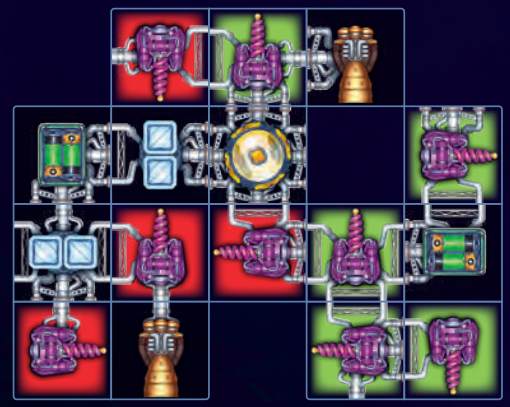


ПУШКИ



Лазерные пушки можно направить в любую сторону, но эффективнее всего они стреляют вперёд (в противоположную от вас сторону). **В ячейке сразу перед дулом пушки не должно быть никаких других модулей.**

Ваш полёт будет отнюдь не безопасным: возможно, вам придётся отстреливаться от пиратов или сбивать летящие в вас метеориты. Поэтому постарайтесь установить на корабль **как можно больше пушек** — особенно для стрельбы вперёд.



ДВОЙНЫЕ ДВИГАТЕЛИ И ПУШКИ



Сколько ни старайся, на корабле всегда не хватает места под двигатели и пушки. Поэтому «Корпорация» разработала особо мощные двигатели и пушки.

Также инженеры «Корпорации» проводили различные эксперименты по увеличению площади поверхности корабля с дополнительными точками крепления для пушек и двигателей. Но, увы, почти все исследования свернули после трагического инцидента с опытным кораблём «Мёбиус», который одновременно взорвался и схлопнулся.

При установке двойных двигателей и пушек вы должны соблюдать те же ограничения и правила, что и для обычных. Эти модули в два раза мощнее стандартных моделей, но требуют дополнительного питания. Поэтому **двойные двигатели и пушки не могут работать без батарей**.

БАТАРЕЙНЫЕ МОДУЛИ



Энергия для двойных пушек и двигателей хранится в батарейных элементах типа «ОО» («очень огромные»).

В одном батарейном модуле уже установлено 2 или 3 батареи (согласно иллюстрации). В каждой такой батарее достаточно энергии, чтобы разово обеспечить энергией двойной двигатель, двойную пушку или щит. Батарейные отсеки можно установить в любой части корабля: даже если они не установлены рядом с компонентами, которые требуют питания, вы всё равно сможете направить энергию куда надо через трубы и разъёмы.

Раньше такие батарейные отсеки были не нужны: с помощью технологии аннигиляции материи всю канализацию в новой колонии (и все модули в новом корабле) можно было легко обеспечить энергией от генератора размером с мячик для тенниса. Но, как известно, в наши дни эта технология запрещена — этому поспособствовали борцы за права аннигилируемой материи при неожиданной и постоянной поддержке «Фонда против травматизма среди начинающих теннисистов».

Если вы хотите сделать свой корабль максимально эффективным, установите на него целую кучу двойных пушек и двигателей — но в этом случае вам понадобится **как можно больше батарейных модулей**.

ЭНЕРГЕТИЧЕСКИЕ ЩИТЫ



Щиты нужны, когда что-то пошло наперекосяк. Они могут уберечь корабль от попадания небольших метеоритов и огня из маломощных орудий, но требуют питания от батарей.

Один щит может защитить корабль с двух из четырёх сторон (там, где светится зелёным) — вне зависимости от того, где именно он установлен на корабле. Важна только ориентация модуля!

Наверняка многие из вас уже пришли к выводу, что на корабль нужно установить как можно больше щитов. Нет и ещё раз нет! **В идеале вам понадобится всего два щита** — разумеется, они должны быть расположены так, чтобы защищать все четыре стороны вашего судна. Впрочем, они не обязательны: очень смелый (или безрассудный) дальнобойщик может отправиться в полёт и вовсе без щитов.



Первый энергетический щит прикрывает нос и левый борт корабля, а второй ориентирован на корму и левый борт. Правый борт остаётся незащищённым.

ТРЮМЫ ДЛЯ ГРУЗОВ



В одном модуле трюма может находиться 2–3 товара (согласно иллюстрации). Их можно размещать в любой части корабля. В трюмах будут храниться грузы, которые попадутся вам по пути. Разумеется, чем больше грузов вы привезёте с собой, тем больше у вас будет денег, а для космического дальнобойщика нет ничего важнее! Поэтому вам понадобится **как можно больше трюмов**.

ОСОБЫЕ ТРЮМЫ ДЛЯ ГРУЗОВ



Опасные для жизни грузы можно (и даже нужно) перевозить только в этих трюмах особого назначения. В каждом таком модуле трюма может находиться всего 1–2 товара (согласно иллюстрации), но зато они вроде как прочнее (изнутри) и защищены от вредного излучения (отовсюду). Как и в случае с обычными трюмами, в них можно перевозить любые товары, однако только в особых трюмах можно безопасно размещать красные кубы товаров.

Мы не будем приводить здесь тысячи страшных историй о тех, кто пренебрёг этим запретом и рискнул перевозить опасные грузы в обычных трюмах. Упомянем только печальную историю Джеймса Штиля по прозвищу «Прискок», который однажды решил перевезти несколько тонн плутония в старых контейнерах из-под фруктов — и вскоре после приземления пережил ампутацию ноги и обеих рук, угодив в лапы разъярённым борцам за охрану окружающей среды.

Так как за перевозку опасных для жизни товаров больше платят, лучше иметь на корабле **как можно больше особых трюмов**.

СТРУКТУРНЫЕ МОДУЛИ



На первый взгляд кажутся бесполезными. Но на самом деле это не так: на структурных модулях установлено множество разъёмов, многие из которых универсальные. Структурные модули помогут сделать ваш корабль прочнее, чтобы он не развалился после первой же встречи с неожиданно прилетевшим из глубокого космоса объектом.

СТРАННЫЕ МОДУЛИ НЕИЗВЕСТНОГО НАЗНАЧЕНИЯ



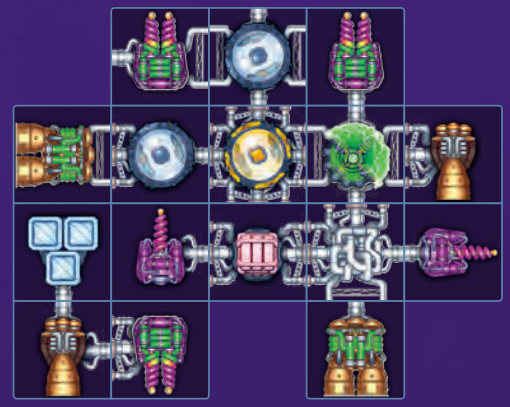
Пока не обращайте на них внимания. Во время своего первого полёта можете считать их структурными модулями странной формы.

ВИКТОРИНА!

Проверьте, насколько хорошо вы запомнили все правила сборки корабля! Найдите 7 ошибок сборки на примере справа.

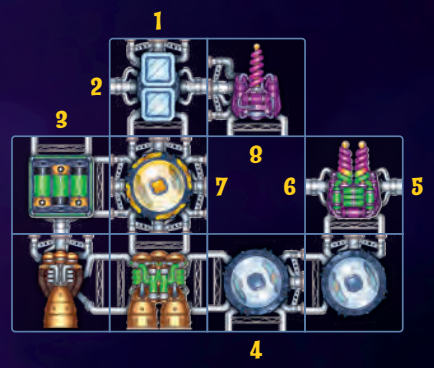
ТИПИЧНЫЕ ОШИБКИ:

- Одинарный разъём соединён с двойным.
- Разъём соприкасается с гладкой стороной модуля.
- Сопло двигателя не направлено назад.
- Сразу за соплом двигателя размещён модуль корабля.
- Сразу перед дулом пушки размещён модуль корабля.
- Модуль помещён за пределами зоны сборки (не в ячейке).
- Один или несколько модулей не соединены с остальной частью корабля.



ОГОЛЁННЫЕ РАЗЪЁМЫ

Если разъёмы не подключены к другим модулям (т.е. не касаются подходящих к ним разъёмов), они считаются оголёнными.



У этого корабля 8 оголённых разъёмов (считайте не трубы, а стороны модулей!).

Оставлять разъёмы оголёнными не запрещено, но это повышает риск повреждения вашего корабля и в некоторых случаях может замедлить ваш полёт. Ценные соединительные узлы разъёмов деформируются во время взлётов и посадок — поэтому «Корпорация» выплачивает бонус тем дальнобойщикам, у кого к концу путешествия на кораблях замечено меньше всего оголённых разъёмов.

ЗАВЕРШЕНИЕ ПОСТРОЙКИ КОРАБЛЯ

Если вы довольны получившимся у вас кораблём (или когда у вас закончатся ячейки и/или разъёмы для присоединения новых модулей), вы можете объявить свой корабль завершённым. Помните, что никто не заставляет вас заполнять модулями все ячейки на своём планшете корабля!

Если вы решили объявить свой корабль завершённым, возьмите свою фигурку корабля с парковки на планшете полёта и поставьте её на самое первое свободное начальное деление на дорожке из треугольников. Если вы завершили корабль первым, поставьте его на деление с цифрой 1; если вторым — с цифрой 2; и так далее.

Примечание: перед обычным полётом время, за которое можно будет построить корабль, ограничено. Но в Лётной академии можете не особо торопиться. Если кто-то из вас ***ну прямо совсем*** не торопится, убедите его закончить поскорее, легонько и вежливо постучав ему по голове крышкой от коробки с игрой.



Положение ваших фигурок на планшете полёта обозначает вашу очерёдность на старте (и во время полёта). Если где-то будет написано, что игроки «по очереди» должны проделать какие-то действия, посмотрите, кто из игроков впереди всех, и начните с него, а затем — дальше по порядку. Тем, кто летит впереди всех, больше достаётся (и в хорошем, и в плохом смысле) и с качественно собранным кораблём быть впереди выгоднее. Поэтому постарайтесь не только соблюсти идеальный баланс модулей без оголённых разъёмов, но и **собрать свой корабль первым**!

ДАЛЬШЕ ЧИТАТЬ ПОКА НЕ НУЖНО

СТРОЙТЕ СВОИ ПЕРВЫЕ КОРАБЛИ!

ГОТОВИМСЯ К ВЗЛЁТУ

1. Проверьте корабли других игроков: убедитесь, что они построены по всем правилам. Если кто-то нарушил правила постройки, все ошибки должны быть исправлены.
2. Все корабли собраны: дополнительные модули больше не нужны. Отодвиньте в сторону все оставшиеся тайлы модулей, чтобы центр стола был свободен.
3. Достаньте из коробки фигурки космонавтов. Поместите по 2 космонавта в каждую каюту на всех кораблях (начальные модули тоже считаются каютами).
4. Достаньте из коробки маркеры батарей. Поместите на каждый батарейный модуль по 2-3 маркера согласно иллюстрации на нём.
5. Сложите на столе жетоны космических кредитов и кубы товаров — так, чтобы все могли до них дотянуться. Это ваш общий запас. Во время путешествия вы будете смотреть на них и гадать, сколько же денег заработаете.
6. Так, что ещё?.. Точно — кубики! Вам понадобится 2 кубика из коробки. Да, оба.
7. Почти всё! Осталось подготовить колоду карт происшествий для первого полёта.

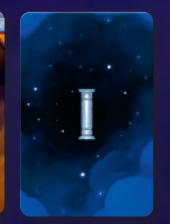
ОШИБКИ ПРИ СТРОИТЕЛЬСТВЕ

Если у вас обнаружились ошибки после постройки корабля, нужно будет вернуть на свалку один или несколько модулей, пока все ошибки не будут устранены. При обычной игре за этим бы последовал ощутимый штраф от «Корпорации» — но пока вы ещё только учитесь, поэтому рекомендуем пренебречь штрафом и дать проштрафившимся достаточно времени, чтобы всё исправить и построить корабль правильно. Если вам нужно исправить ошибки, верните свою фигурку корабля на планшете полёта обратно на парковку: все, кто был позади вас, могут переместиться на пронумерованные деления впереди, пока вы снова возитесь со своим судном.

КОЛОДА ПРОИСШЕСТВИЙ



Лицо



Рубашка

Для вашего учебного полёта вам понадобится **8 карт происшествий, отмеченных символом I**. Все эти карты можно найти в колоде происшествий I уровня.

Образуйте из них колоду из 8 карт и перемешайте не глядя. Это будет ваша колода происшествий для первого полёта!



РАЗОГРЕВАЕМ ДВИГАТЕЛИ

Передайте колоду происшествий **лидеру** вашего звена дальнобойщиков — то есть игроку, чья фигурка корабля находится на делении с цифрой 1 на планшете полёта. Лидер берёт карту с верха колоды и переворачивает её лицом вверх: полёт начался!

ПОЛЁТ

Во время полёта вам предстоит пережить целую череду происшествий. Когда все успешно разобрались с первым, лидер открывает следующую карту происшествия (так как летит впереди всех).

Текущего лидера всегда можно определить по положению фигурок кораблей на планшете полёта. В ходе игры корабли почти наверняка будут обгонять друг друга или терять время и отставать. Если кто-то смог обогнать лидера, передайте ему колоду происшествий: теперь этот игрок открывает следующую карту.

Когда в колоде происшествий закончатся карты, ваш учебный полёт завершится!

ЕСЛИ ВЫ ТЕРЯЕТЕ ДНИ ПОЛЁТА



В правом нижнем углу некоторых карт есть числа в треугольнике, направленном вниз. Это количество дней, которые вы потеряете, если используете эффект этой карты. В этом случае переместите свою фигурку корабля на 1 **незанятое деление** назад за каждый потерянный день (перепрыгивайте через фигурки других игроков). В результате может поменяться лидер. Если сразу несколько игроков теряют дни полёта, они теряют дни **в обратном порядке** (т.е. начиная с игрока, который сильнее всего отстаёт от лидера).



Если жёлтый игрок потеряет 3 дня полёта, он окажется на делении сразу перед фигуркой красного игрока.

КОРАБЛЬ И ПОВРЕЖДЕНИЯ

В центре планшета корабля изображены различные угрозы, которые могут подстерегать ваш корабль в открытом космосе. Угрозы всегда прилетают с одной из четырёх сторон (спереди, сзади либо сбоку) и их эффект оказывает влияние на конкретный ряд или столбец на вашем планшете корабля — об этом ещё будет рассказано подробнее. А пока вкратце об угрозах.



От **мелких метеоритов** можно защититься, если у вас хорошо построенный корабль (нет открытых разъёмов, в которые может угодить метеорит) или если сторону, попавшую под удар, прикрывает энергетический щит (это будет стоить вам 1 батарею).



От **больших метеоритов** можно защититься с помощью пушек.



От **огня мелкокалиберных пушек** можно защититься энергетическим щитом, если он прикрывает нужную сторону (это будет стоить вам 1 батарею).



От **огня крупнокалиберных пушек** защититься нельзя.



Если в ваш корабль попали (потому что вы не можете или не хотите защититься от попадания), то модуль, по которому попали, будет **уничтожен** и его нужно будет убрать с планшета. В результате попадания один или несколько модулей на вашем корабле могут отсоединиться и **отвалиться от корабля:** их также придётся убрать. Если ваш корабль развалился сразу на несколько крупных частей, определите, какая из них продолжит полёт — остальные отваливаются. Уничтоженные или отвалившиеся модули считаются потерянными.

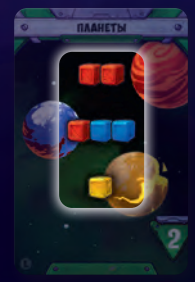
Все потерянные модули **отправляются в ваш утиль**. Утиль — это особая зона в правом верхнем углу вашего планшета корабля. В конце путешествия вам придётся заплатить неустойку в размере 1 кредита за каждый модуль в своей зоне утиля. Если на потерянном модуле были маркеры или фигурки (люди, батареи, товары), их уже не спасти: верните их в коробку.

КАК БРАТЬ КРЕДИТЫ (В ХОРОШЕМ СМЫСЛЕ)



Если вы получаете космические кредиты благодаря эффекту карты, возьмите их из общего запаса. Можете держать их в открытую или сложить в аккуратную стопку (чтобы посторонние не интересовались вашими космозаработками).

КАК ПОЛУЧАТЬ ТОВАРЫ



Если вы можете погрузить товары на свой корабль благодаря эффекту карты, возьмите из общего запаса указанное количество кубов товаров нужных цветов. Эти товары необходимо немедленно разместить в трюмах вашего корабля (в одном трюме может храниться от 1 до 3 товаров). В каждый контейнер на модуле трюма можно поместить 1 товар. Если вы не можете разместить какие-то товары, их придётся сразу же выбросить в космос. В центре планшета полёта приведён прайс-лист товаров: если что-то придётся выбрасывать, начните с более дешёвого.



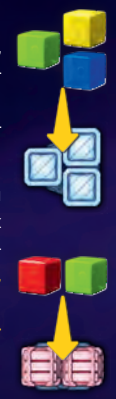






Красные кубы товаров — самые ценные, но опасные для жизни. Их можно перевозить только в красных контейнерах! Если у вас на корабле не хватает красных контейнеров, избыток придётся выбросить.

С другой стороны, ничто не мешает вам перевозить товары подешевле в красных контейнерах — ведь любой шанс подзаработать не будет лишним. **Всякий раз, когда вы загружаете новые товары на корабль, вы можете выбросить или поменять местами уже погруженные товары.**

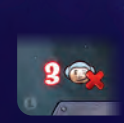


Предупреждаем, что незаконный сброс товаров и иных отходов в открытый космос является нарушением галактического законодательства (статья «Замусоривание», наказывается штрафом и лишением свободы). Космические дальнобойщики ОАО «Корпорация» обязуются не информировать галактические власти о рекомендациях «Корпорации» выбрасывать ненужные товары.

ЕСЛИ ВЫ ТЕРЯЕТЕ ТОВАРЫ ИЛИ ЭКИПАЖ

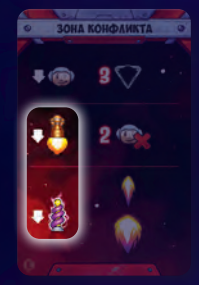


Если вы вынуждены потерять товары из-за эффекта карты, верните в общий запас указанное количество кубов товаров, **начиная с самых ценных**. Если у вас недостаточно товаров, вы должны вернуть в запас по 1 батарее с корабля за каждый недостающий товар. Если у вас не хватает ни товаров, ни батарей, отдавать больше ничего не надо.



Если вы вынуждены потерять одного или нескольких членов экипажа из-за эффекта карты, верните указанное число фигурок в общий запас.

МОЩНОСТЬ ВАШЕГО КОРАБЛЯ



Время от времени вам понадобится определять мощность двигателей и пушек вашего корабля.

Обычные двигатели и пушки работают просто так, но двойные требуют энергию от батарей. Каждый раз, когда вам нужно подсчитать мощность, вы должны решить, сколько двойных двигателей/пушек на корабле обеспечить энергией — и вернуть в общий запас по одной батарее за каждый снабжённый энергией модуль.

МОЩНОСТЬ ДВИГАТЕЛЕЙ



Мощность простого двигателя равна 1.

Мощность двойного двигателя, обеспеченного энергией от батареи, равна 2.

МОЩНОСТЬ ПУШЕК



Мощность обычной пушки, направленной вперёд, равна 1.

Мощность направленной вперёд двойной пушки, обеспеченной энергией от батареи, равна 2.



Если пушка направлена в сторону или назад, её мощность уменьшается вдвое (½ для обычной, 1 для двойной, если та обеспечена энергией).



Куда округлять половины? Никуда: мы в космосе! Мощность 5½ — это чуть лучше 5, но чуть хуже 6.

ВПЕРЁД, КОСМОС ЖДЁТ!

Теперь вы более-менее знаете, как простому дальнобойщику выжить в открытом космосе и выжать из него максимум. Можно продолжать играть!

В учебно-выпускном полёте вас ждёт 8 карт происшествий: их эффекты описаны на следующем развороте. Перевернув лицом вверх незнакомую карту, найдите её на стр. 12–13 и выполните её эффект, а затем откройте следующую — и так пока в колоде происшествий не закончатся карты.

КАРТЫ ПРОИСШЕСТВИЙ

ПЛАНЕТА



На такой карте есть 2–4 ***планеты***, на которые вы можете приземлиться и потерять несколько дней, чтобы за бесценок (бесплатно) получить товары. Если вы решили приземлиться на планету, поставьте на неё вашу свободную фигурку корабля (т.е. ту, которая НЕ на планшете полёта). **На каждую планету может приземлиться только 1 корабль!**

Первым выбирает лидер, а затем остальные игроки в порядке очерёдности. Приземляться на планету не обязательно — а если планет мало, то иногда вам может попросту не хватить места.

Если вы приземлились на планету, возьмите из общего запаса указанные на ней товары и погрузите на свой корабль (см. ***«Как получать товары»***, стр. 11). По приземлении вы можете решить, какие товары выбросить с корабля, а какие загрузить. Если хотите, вы можете приземлиться, но не брать никаких товаров — просто чтобы помешать остальным поживиться чем-то на этой планете (но учтите, это отнимет у вас дни полёта).

Когда все определились с приземлением, те игроки, кто совершил посадку на планете, должны передвинуть свои маркеры кораблей назад на планшете полёта на число делений, указанное на карте. **Отстающие игроки всегда двигают маркеры назад первыми.**

ПОКИНУТЫЙ КОРАБЛЬ



Если вы нашли ***покинутый корабль***, это отличный шанс поживиться! Есть, конечно, правила о том, куда и как сообщать о покинутых судах — но кому какая разница, у вас работа! Готовы спорить, что на вашем корабле есть члены экипажа, которым по гроб жизни надоело летать вместе с вами… Так почините этот корабль и продайте его им!

Только один игрок может воспользоваться покинутым кораблём. **Лидер решает первым.** Он может вернуть в резерв **столько членов экипажа, сколько указано на карте,** и потерять несколько дней полёта, чтобы получить за это определённое количество кредитов (всё указано на карте!).

Если лидера не заинтересует такая возможность, то ей может воспользоваться следующий по очерёдности игрок — и так далее. Как только один игрок решит воспользоваться покинутым кораблём, остальные этого сделать больше не смогут.

Некоторые покинутые корабли так и хочется забрать себе и полететь на них. Но не жадничайте — кто хочет, пусть летит на них без вас. Наверняка есть причина, почему на покинутом корабле никого не осталось.



ЗАБРОШЕННАЯ СТАНЦИЯ



Станция, опустевшая после экстренной эвакуации. Наверняка её бывшие обитатели в спешке оставили после себя много ценного. Но вам понадобится большая команда, чтобы всё найти: если у вас меньше членов экипажа, чем указано на карте, лучше даже не пытаться.

Только один игрок может обыскать станцию. **Лидер решает первым.** Если у него недостаточно членов экипажа или он не хочет терять дни полёта, то этой возможностью может воспользоваться следующий по очерёдности игрок — и так далее. Если лидер хочет обыскать станцию (и у него достаточно экипажа), другие игроки этого сделать больше не смогут.

Если вы решили обыскать станцию, вы стыкуетесь с ней и получаете возможность погрузить на корабль товары, указанные на карте (см. ***«Как получать товары»***, стр. 11). Вы можете решить, какие товары выбросить с корабля, а какие загрузить. Также вы должны передвинуть свой маркер корабля назад на планшете полёта на число делений, указанное на карте.

Обратите внимание, что на ***заброшенной станции*** **вы не теряете экипаж!**

КОНТРАБАНДИСТЫ



Контрабандисты и прочие злодеи открытого космоса представляют угрозу для всех. Однако они **атакуют игроков по порядку**, начиная с лидера. Если они победили, то нападают на следующего игрока по очерёдности — и так далее, пока все игроки не будут побеждены или кто-то не одолеет контрабандистов.

В правом верхнем углу карты указано, что будет, если враг одержит над вами верх (например, эти контрабандисты похитят у вас 2 самых ценных куба товара — а если товаров не хватит, то доберут батареями). В нижней части карты показано, что будет, если вы победите: эти ***контрабандисты*** откупятся от вас товарами, которые можно будет погрузить на корабль (см. ***«Как получать товары»***, стр. 11).

Мощность врага равна числу рядом с символом пушки в левом верхнем углу карты (мощность пушек этих контрабандистов равна 4).

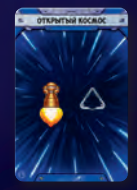
Лидер (которого враги атакуют первыми) определяет мощность пушек своего корабля: он может обеспечить энергией двойные пушки, если считает нужным. Если мощность корабля игрока превышает указанную на карте мощность, **игрок побеждает** — и может потерять несколько дней полёта (указано на карте), чтобы получить награду. Побеждённые враги покидают сектор и не нападают на остальных игроков.

Если игрок проигрывает (мощность его пушек ниже мощности врага), игрок теряет ресурсы, как указано в правом верхнем углу карты. Затем враг нападает на следующего по очерёдности врага.

В случае ничьей (если мощности пушек игрока и врага равны) враг отступает и нападает на следующего по очерёдности игрока. Вы ничего не теряете.

Подробный пример встречи с врагом приведён на стр. 14.

ОТКРЫТЫЙ КОСМОС



Открытый космос — как большая гоночная трасса, только для кораблей. Здесь вы сможете хорошенько ускориться и нагнать дни полёта.

Все игроки по очерёдности, **начиная с лидера, должны подсчитать и объявить мощность двигателей своих кораблей.**

Когда наступает ваша очередь подсчитать мощность корабля, определите суммарную мощность своих двигателей и решите, какие двойные двигатели вы будете обеспечивать энергией (см. стр. 11). После этого немедленно передвиньте свой маркер корабля на планшете полёта на 1 деление вперёд за каждую единицу мощности двигателей. Если на делении уже стоит фигурка другого игрока, перепрыгните через неё. Это ваш шанс догнать и обогнать остальных и даже оказаться впереди!

МЕТЕОРИТНЫЙ ПОТОК



Метеоритный поток может не только поцарапать краску на вашем корабле. Метеориты, с которыми вам (потенциально) предстоит столкнуться, изображены на карте происшествия: разберитесь с ними по порядку сверху вниз. Метеорит может прилететь спереди, сзади или сбоку (согласно изображению). Все игроки попадают под них одновременно.

Для каждого метеорита **лидер** бросает два кубика одновременно. Сумма их значений определит номер столбца или ряда на планшете кораблей, по которому на вас с указанной стороны полетит метеорит. Все игроки одновременно смотрят на свои планшеты кораблей и проверяют, в какой из модулей он попадает. Если ваш корабль небольшой, то метеорит может просто пролететь мимо. Если же он попадает:



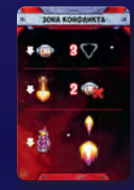
Малый метеорит — не проблема для хорошо построенного корабля. Если он попадает в гладкую сторону модуля, повреждения нет! Если метеорит летит прямо в оголённый разъём, вы всё ещё можете избежать повреждения: для этого нужно обеспечить энергией любой энергетический щит, который **прикрывает эту сторону** (это будет стоить **1 батарею**). Если вы не смогли или не захотели защититься, модуль будет уничтожен: уберите его с корабля и отправьте в свой утиль.



Большой метеорит — это настоящая проблема для корабля. Он пробьёт любой модуль и любой энергетический щит. **Единственное спасение — взорвать метеорит** точным выстрелом из пушки, при этом пушка должна быть направлена в сторону метеорита (вперёд) и находиться **в том же столбце**. Если это двойная пушка, это будет стоить вам 1 батарею. Обычно большие метеориты летят на вас спереди: именно поэтому мы советовали установить на корабль много пушек для стрельбы вперёд!

Если вы не можете или не хотите стрелять в метеорит, модуль на его пути будет уничтожен: уберите его с корабля и отправьте в свой утиль.

ЗОНА КОНФЛИКТА



Преодолеть ***зону конфликта*** — настоящее испытание для любого корабля. Точнее, целых три испытания подряд. Карта этого происшествия поделена на 3 испытания, и слабейший корабль в каждой категории пострадает. Рассмотрим испытания с этой карты по порядку: сверху вниз.

Сначала игрок **с наименьшей численностью экипажа** теряет 3 дня полёта.

После этого игрок **с самыми слабыми двигателями** теряет 2 членов экипажа. Все игроки по очереди, начиная с лидера, должны подсчитать и объявить мощность двигателей своих кораблей (обеспечить энергией двойные двигатели можно только в свою очередь).

И наконец игрок **с самыми слабыми пушками** попадает под обстрел боевых кораблей. Как и выше, все игроки по очереди должны подсчитать и объявить мощность пушек своих кораблей (обеспечить энергией двойные пушки можно только в свою очередь).

Боевые корабли ведут обстрел из мелко- и крупнокалиберных пушек. Выстрелы похожи на метеориты, только от них гораздо труднее защититься. У каждого выстрела тоже есть направление. Атакованный игрок бросает по два кубика за каждый выстрел и проверяет, в какой ряд или столбец придётся удар (могут и промахнуться!) и какой модуль пострадает.



Единственная возможность защититься от огня мелкокалиберных пушек — использовать **щит, который прикрывает нужную сторону** (то есть использовать **1 батарею**, чтобы обеспечить его энергией). В противном случае модуль, по которому попали, будет уничтожен.

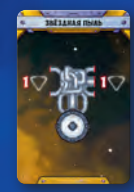


От огня крупнокалиберных пушек **защититься нельзя**. Можно только надеяться, что сумма значений на кубиках укажет на ряд или столбец, в котором у вас нет модулей — в противном случае модуль, по которому попали, будет гарантированно уничтожен.

Если несколько игроков одинаково отстают по какому-то параметру (экипажу, двигателям или пушкам), то **пострадает тот игрок из их числа, который находится впереди остальных** (тем, кто летит впереди, больше достаётся!).

Подробный разбор испытания в ***зоне боевых действий*** учебно-выпускного полёта приведён далее, на стр. 14.

ЗВЁЗДНАЯ ПЫЛЬ



Жёлтые карты — это особые происшествия. В учебно-выпускном полёте вам встретится только одно такое происшествие: ***звёздная пыль***. Каждый игрок теряет 1 день полёта за каждый оголённый разъём на своём корабле. Каждый оголённый разъём считается только 1 раз вне зависимости от своего типа (одинарный, двойной или универсальный). Все игроки **в порядке, обратном очерёдности хода** (начиная с последнего игрока), должны подсчитать свои оголённые разъёмы и отступить назад на столько же делений на планшете полёта (перепрыгивая через маркеры других игроков).

ПРИМЕР: КОНТРАБАНДИСТЫ



Три корабля — «Красный», «Зелёный» и «Синий» — летят в указанном порядке. По пути им встречается контрабандист, мощность пушек которого равна 4.



«Красный» является лидером. Мощность пушек на его корабле может быть равна 5 (+2 за обычные пушки, +2 за двойную пушку, направленную вперёд, и +1 за двойную пушку, направленную в сторону). Но на двойные пушки требуются 2 батареи, а на корабле есть только одна. Капитан корабля решает обеспечить энергией переднюю двойную пушку: итоговая мощность корабля равняется 4. Силы корабля и контрабандиста равны. «Красный» летит дальше без ущерба для себя, но контрабандист продолжает охоту. Если бы «Красный» потерпел поражение, он потерял бы 2 своих самых ценных товара: 1 красный и 1 жёлтый.

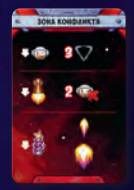


«Зелёный» летит следующим. Его команда обеспечивает энергией 2 пушки: итоговая мощность пушек равняется 4½. Этого достаточно, чтобы победить контрабандиста. «Зелёный» решает потратить время, чтобы погрузить на корабль трофейные товары (и выбрасывает синий куб в космос, так как он не помещается в трюм). За это, как указано на карте, корабль теряет 1 день полёта и отступает назад на 1 свободное деление.



«Синему» повезло лететь в хвосте звена. Контрабандист уничтожен, поэтому происшествие его не затрагивает. Мощность пушек «Синего» была бы равна 3 даже со снабжённой энергией двойной пушкой: ему бы пришлось отдать контрабандистам синий товар и 1 батарею (за недостающий товар).

ПРИМЕР: ЗОНА БОЕВЫХ ДЕЙСТВИЙ



Два корабля — «Зелёный» и «Жёлтый» — летят в указанном порядке. Их траектория полёта совершенно случайно пролегает через зону конфликта, указанную на карте слева.

Сначала «Зелёный» и «Жёлтый» сравнивают численность своих экипажей. По этому показателю «Жёлтый» выходит вперёд — «Зелёный» вынужден потерять 3 дня полёта. В результате «Жёлтый» становится лидером.







Затем согласно испытанию нужно сравнить мощность двигателей.

Мощность двигателей «Жёлтого» равна 3. У него нет двойных двигателей, поэтому он не может ими воспользоваться.

У «Зелёного» мощность двигателей может равняться 1, 3 или 5 — в зависимости от того, сколько батарей он потратит (0, 1 или 2).

Сейчас «Жёлтый» является лидером: если корабли сравняются по мощности, пострадает только лидер. «Зелёный» принимает решение потратить 1 батарею: в результате «Жёлтый» теряет 2 членов экипажа.

В последнем испытании сравнивается мощность пушек. По этому показателю корабли также равны: «Зелёный» остаётся в безопасности, а «Жёлтый» как лидер попадает под двойной обстрел с тыла (см. карту).

«Жёлтый» бросает кубики за первый выстрел: 5 + 2 = 7. На корабле нет щита, прикрыться нечем: выстрел из мелкокалиберной пушки прилетает сзади в двигатель в 7-ом столбце, и тот отправляется в утиль.

Затем он бросает кубики за второй выстрел: 1 + 4 = 5. Это промах: в 5-ом столбце нет ни одного компонента. Пронесло.

(Но если бы в сумме снова выпало 7, выстрел уничтожил бы начальную каюту «Жёлтого» — а без неё правый двигатель также отвалился бы от корабля!)

Это было последнее испытание этой зоны конфликта (ура!). «Жёлтый», как лидер, открывает следующую карту в колоде происшествий.

КОНЕЦ ПОЛЁТА

Ваш первый полёт считается законченным после того, как вы преодолеете все 8 происшествий в колоде. Пора заходить на посадку и доставлять ваши модули!

В центре планшета полёта перечислены штрафы и бонусы (в космических кредитах), которые вы получите в конце полёта.

БОНУС ЗА СКОРОСТЬ ДОСТАВКИ



Получите бонус в зависимости от того, каким по счёту вы пришли к финишу. Лидер звена получает самую большую награду, следующий за ним игрок — вторую по величине и так далее.

БОНУС ЗА АККУРАТНЫЙ КОРАБЛЬ



Достанется тому, у кого к концу путешествия будет самый аккуратный корабль. Посчитайте, сколько на вашем корабле сторон с оголёнными разъёмами (считать нужно стороны, а не трубы на разъёмах), и сравните с остальными. Бонусные кредиты достанутся тому, у кого на корабле меньше всего оголённых разъёмов. Если таких игроков несколько, все они получают этот бонус в полном объёме.

БОНУС ЗА ТОВАРЫ



За каждый товар на своём корабле получите кредиты в указанном количестве, затем верните все кубы товаров с корабля в резерв.

ШТРАФЫ



Самая важная часть работы — вовремя доставлять модули «Корпорации» по месту назначения. **За каждый модуль, который вы потеряли в пути, вы теряете 1 космический кредит** — посчитайте, сколько модулей у вас в утиле, и верните в резерв по 1 кредиту за каждый из них.

ПОБЕДА

Теперь посчитайте, сколько кредитов вы заработали в итоге. Если вы заработали хотя бы 1 космический кредит — поздравляем, вы победили!

Цель каждого дальнобойщика — неплохо заработать. Что-то заработали? Уже неплохо! И кому какое дело, что какие-то клоуны заработали больше вас?

Само собой, игрок, который заработал больше всего кредитов, победил больше остальных.



ЧТО ДАЛЬШЕ?

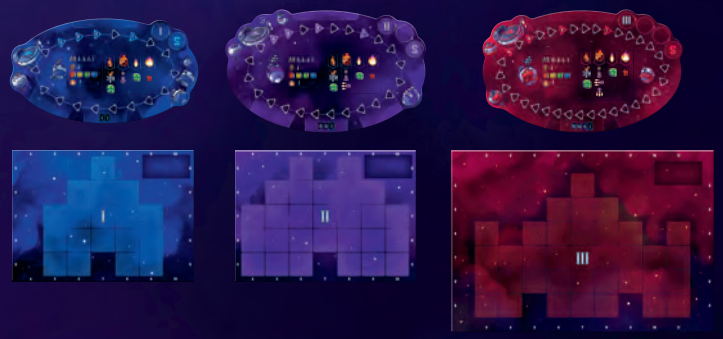
Учебно-выпускной полёт позади: вы познакомились с основами космических полётов. Теперь вы выпускники Лётной академии и готовы начать свою карьеру дальнобойщиков! Вам предстоят более далёкие и опасные полёты на кораблях покрупнее: внимательно изучайте каждый прогноз на полёт, чтобы собрать живучее судно. К тому же вам будут помогать инопланетяне (если правильно подключите их системы жизнеобеспечения)! **Чтобы начать вашу карьеру, читайте дальше.**

НОВЫЕ ПРАВИЛА СБОРКИ КОРАБЛЕЙ

Поздравляем с первым успешным рейсом, выпускники! Будем считать, что все вы долетели до конца: ведь мы ещё не объясняли вам, что будет, если потерять весь корабль и экипаж. И многие другие реалии жизни космических дальнобойщиков. Сейчас объясним, вы уже наверняка к этому готовы.

УРОВЕНЬ СЛОЖНОСТИ

Опытные дальнобойщики летают на кораблях покрупнее, отваживаются на заказы подальше и готовы сталкиваться с самыми разными неожиданностями. С этого момента перед каждым полётом определитесь сообща, на каком уровне сложности вы будете играть (I, II или III). Используйте планшет полёта и планшеты кораблей с символом выбранного уровня сложности.



I уровень подходит для обучения начинающих: полёт будет несложным и самым коротким из всех. III уровень — настоящее испытание для каждого космического дальнобойщика: полёт будет самым долгим. II уровень находится где-то посередине.

КОЛОДА ПРОИСШЕСТВИЙ

СТОПКИ КАРТ ПРОИСШЕСТВИЙ

Перед тем как все начнут собирать корабли, заставьте кого-нибудь из вас сформировать 4 стопки карт происшествий. Посмотрите на символы карт в самом низу вашего планшета полёта: на них указано, сколько карт какого типа должно быть в каждой стопке происшествий.



Так, на III уровне сложности в каждой стопке должно быть 2 карты III уровня, 1 карта II уровня и 1 карта I уровня.

Перемешайте карты каждого типа по отдельности, а затем карты нужных типов в требуемом количестве, не глядя на них. Поместите 3 стопки под планшетом полёта, а последнюю — над планшетом полёта.

ПРОГНОЗ НА ПОЛЁТ

Три стопки карт под планшетом полёта — это прогноз на полёт, предоставленный «Корпорацией» всем дальнобойщикам в вашем звене. Если вы присоединили к кораблю хотя бы один модуль, вы можете взять одну любую стопку и посмотреть её содержимое, не показывая другим игрокам. Вы не можете присоединять модули к кораблю, пока смотрите прогноз на полёт. Чтобы посмотреть другую стопку или продолжать присоединять компоненты, верните текущую стопку под планшет полёта. Это можно проделывать сколько угодно раз, пока ваш корабль не будет завершён. Внимание: пока вы смотрите прогноз на полёт, предыдущий установленный вами модуль намертво приваривается к кораблю, как если бы вы взяли со свалки новый модуль!

ГОТОВИМСЯ К ВЗЛЁТУ

Никто не может смотреть карты в стопке над планшетом полёта: происшествия в этой стопке станут сюрпризом. Когда корабли построены, лидер берёт все 4 стопки карт происшествий и не глядя перемешивает их лицом вниз — так, чтобы символ на верхней карте равнялся выбранному вами уровню сложности (если нужно, перемешайте карты ещё раз, пока это не произойдёт).



Чем выше уровень сложности, тем больше будут награды в конце полёта.



«ПОЕХАЛИ!»: ПЕСОЧНЫЕ ЧАСЫ

Переверните песочные часы и поставьте их на это (первое) деление на шкале часов на планшете полёта — и громко крикните: «Поехали!».

Если песок закончился, переверните часы и переставьте их на следующее деление. Это может сделать любой игрок, но только если песок в часах истёк. Если никто не хочет переворачивать часы, продолжайте собирать корабли, пока кто-нибудь не наберётся храбрости (или наглости) или пока все корабли не будут завершены. Чем выше сложность полёта, тем больше делений на шкале часов (а на I уровне сложности их всего два — первое и последнее).

Переверните часы на последнее деление. Это может сделать только игрок, который уже построил корабль (и только если часы уже стоят на предпоследнем делении и песок в них закончился).

ЗАВЕРШЕНИЕ ПОСТРОЙКИ КОРАБЛЯ

В любой момент постройки вы можете объявить свой корабль завершённым. Если вы решили это сделать, возьмите свою фигурку корабля с парковки на планшете полёта и поставьте её на самое первое свободное начальное деление на круговой дорожке из треугольников. При желании вы можете поставить её на любое свободное начальное деление, если номер на делении не превышает количество игроков — но обычно дальнобойщики стремятся стартовать как можно раньше.

Если песочные часы уже стоят на последнем делении на шкале часов и песок в них закончился, игрок, который переворачивал часы последним, должен крикнуть: «Стоп!» и взмахнуть рукой. Если при этом ваш корабль ещё не завершён, вы должны немедленно прекратить сборку и поставить свою фигурку корабля на стартовое деление на планшете полёта — и побыстрее, пока места получше не заняли остальные!

ПРОВЕРЬТЕ ДРУГ ДРУГА

Когда сборка завершена, проверьте корабли других игроков. Если кто-то нарушил правила постройки, вам придётся убрать с корабля один или несколько модулей, пока все ошибки не будут устранены: поместите их в утиль. В результате модуль или группа модулей может отвалиться от корабля: также поместите их в утиль. В конце полёта вы получите за них штраф, как если бы они были уничтожены.

Если ошибки строительства в вашем корабле были выявлены только во время полёта, вам нужно немедленно исправить их (как указано выше), а также отдать в резерв 1 кредит за нарушение законов физики.

ОТЛОЖЕННЫЕ МОДУЛИ



Во время сборки корабля **вы можете отложить 2 модуля со свалки**. Чтобы отложить модуль, взятый со свалки, поместите его в правый верхний угол своего планшета корабля (где должна быть зона утиля). Теперь он зарезервирован для вас: никто его не отнимет. В любой момент сборки вы можете присоединить любой отложенный модуль к своему кораблю по обычным правилам. Вы не можете иметь более 2 отложенных модулей: чтобы отложить ещё, сначала присоедините к кораблю один из модулей, зарезервированных ранее. **Отложенные модули нельзя вернуть на свалку.**

Отложенные модули, которые вы не смогли или не захотели присоединять к кораблю, остаются в вашей зоне утиля. В конце полёта **вы получите за них штраф**, как за другие уничтоженные или отвалившиеся модули.

Никого не волнует, что эти «потерянные» модули всё ещё лежат на сборочной площадке. Также никого не волнует, что размер штрафа от «Корпорации» на пару порядков превышает рыночную стоимость модуля. Контракт есть контракт.

ИНОПЛАНЕТЯНЕ

МОДУЛИ ЖИЗНЕОБЕСПЕЧЕНИЯ



Помните те непонятные модули, о которых мы ничего не рассказали? Так вот: это системы жизнеобеспечения для инопланетян.

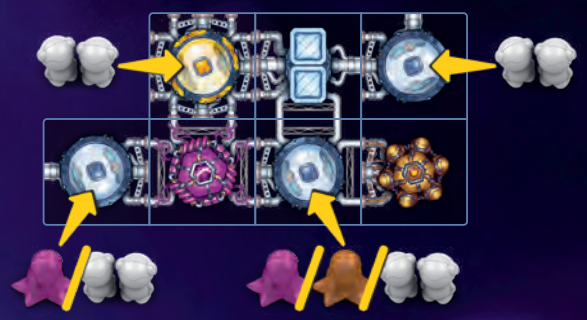
Модуль жизнеобеспечения заработает, только если он соединён с каютой. Теперь в эту каюту можно будет поместить 1 инопланетянина подходящего цвета (фиолетового или коричневого). Однако инопланетяне ни за что не согласятся жить в начальном модуле (краской им воняет, видите ли!).

Люди могут жить в любых каютах, даже без модулей жизнеобеспечения: они и так всегда в скафандрах!

РАЗМЕЩАЕМ ЭКИПАЖ

Размещать экипаж нужно по следующим правилам:

- Поместите **2 космонавтов** на свой начальный модуль. Это не вы, а ваши соседи по капитанскому мостику — капитан корабля может жить, где хочет! Но без начального модуля летать трудно, так что можете считать, будто «вы» один из них.
- Если рядом с обычной каютой нет модуля жизнеобеспечения, поместите в неё **2 космонавтов**.
- Если к каюте присоединён модуль жизнеобеспечения, поместите в неё **2 космонавтов** либо **1 инопланетянина требуемого цвета**.
- Если к каюте присоединены модули жизнеобеспечения обоих цветов, поместите в неё либо **2 космонавтов**, либо **1 фиолетового инопланетянина**, либо **1 коричневого инопланетянина**.
- На вашем корабле может быть только по 1 инопланетянину каждого цвета.



Возможные варианты размещения экипажа. Вы не сможете поселить на корабле сразу 2 фиолетовых инопланетян (см. правило выше).

Если кто-то захочет выбрать свой экипаж в зависимости от решения другого игрока, то всем придётся размещать экипаж по очереди, начиная с лидера.

СПОСОБНОСТИ ИНОПЛАНЕТЯН

Инопланетяне считаются членами экипажа наравне с обычными космонавтами — например, в ***зоне боевых действий***, на ***заброшенной станции***, у ***заброшенного корабля*** или при встрече с ***работорговцами*** (о них на следующей странице).

Один инопланетянин занимает столько же места, сколько два рядовых космонавта — это минус. Но у них есть и свои плюсы.

Фиолетовые инопланетяне — воинственная раса. Если у вас на борту есть фиолетовый инопланетянин, это даёт вам **+2 к мощности пушек**. Но если мощность пушек без него равна нулю, то +2 к мощности он не даёт: не драться же в открытом космосе голыми щупальцами!

Коричневые инопланетяне — прирождённые механики. Если у вас на борту есть коричневый инопланетянин, это даёт вам **+2 к мощности двигателей**. Но если мощность двигателей без него равна нулю, то +2 к мощности он не даёт: нет, он не будет толкать ваш корабль.



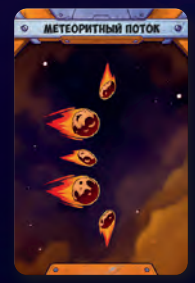
ЕСЛИ МОДУЛЬ ЖИЗНЕОБЕСПЕЧЕНИЯ УНИЧТОЖЕН

Если модуль жизнеобеспечения на вашем корабле уничтожен и инопланетянин в каюте остался без него, верните его фигурку в резерв (в комфортной спасательной капсуле, само собой).



НОВЫЕ КАРТЫ ПРОИСШЕСТВИЙ

МЕТЕОРИТНЫЙ ПОТОК ПОСИЛЬНЕЕ





Метеорит может прилететь спереди, сзади или сбоку, и крупные метеориты — не исключение! Если большой метеорит летит на вас спереди, вы можете сбить его выстрелом из пушки, направленной в его сторону в том же столбце (об этом уже говорилось ранее). Но если **большой метеорит летит на вас сбоку или сзади**, его можно сбить выстрелом из пушки, направленной в сторону метеорита **в том же или соседнем ряду или столбце** соответственно. На всякий случай мы указали это в центре каждого планшета полёта (см. справа).

Обычные корабли защищены от метеоритов турелями с автоматическим наведением, самонаводящимися ракетами или дезинтеграционными полями. Ваши корабли не обычные, а уникальные: ваш удел — промышленные лазеры, предназначенные для прокладки канализаций.

ВРАГИ ПОСЛОЖНЕЕ

В полноценном полёте вас также будут ждать ***пираты*** и ***работорговцы***. За победу над ними вы будете получать не товары, а старые добрые космокредиты! Для этого вам придётся потерять несколько дней полёта, как указано на карте врага (платежи в открытом космосе проходят долго). Если вы не хотите терять время, вы можете отказаться от кредитов (или от товаров, если это ***контрабандисты***), и спокойно лететь дальше. Враг в любом случае немедленно покидает сектор: следующий за вами игрок не может забрать брошенную награду.



Если игрок проигрывает ***работорговцам***, придётся отдать им часть экипажа. Верните в резерв указанное количество членов экипажа с корабля (космонавтов и/или инопланетян).



Если игрок проигрывает ***пиратам***, его корабль подвергается обстрелу (количество, тип и направление выстрелов указано на карте). Поставьте на карту этого врага свою запасную фигурку корабля, если вы проиграли: когда все столкнулись с пиратами (или кто-то победил их), первый проигравший игрок бросает оба кубика за каждый выстрел: все, кто проиграл пиратам, одновременно проверяют свои планшеты на попадание.

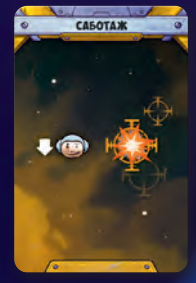
От огня **мелкокалиберных пушек можно защититься только щитом**, который прикрывает нужную сторону и обеспечен энергией. От огня **крупнокалиберных пушек защититься нельзя**. Подробнее на стр. 10 (***Корабль и повреждения***).

Важно: вы не обязаны обеспечивать энергией двойные пушки или двойные двигатели, когда нужно определить мощность. Даже если у вас есть батареи, вы можете решить приберечь их на потом. Обычные двигатели, обычные пушки и бонусы от инопланетян не требуют батарей — но их нельзя отключить или остановить (т.е. нельзя уменьшить мощность, которую они дают).

ОСОБЫЕ ПРОИСШЕСТВИЯ



Если случится ***эпидемия***, каждый игрок должен убрать по 1 члену экипажа (космонавту или инопланетянину) из каждой занятой каюты, соединённой с другой занятой каютой. Чтобы обезопасить себя от эпидемий, собирайте корабль так, чтобы каюты были подальше друг от друга. Если же у вас есть пара соединённых кают, постарайтесь как-нибудь освободить одну из них, когда будет возможность.



Если произойдёт ***саботаж***, вредитель уничтожит 1 случайный модуль на корабле с самым малочисленным экипажем (если таких несколько, то под удар попадает тот, кто находится впереди остальных). Чтобы выбрать модуль, который будет уничтожен, игрок должен бросить оба кубика дважды: первый бросок определит ряд, а второй — столбец. Если в ячейке по этим координатам нет модуля, сделайте два броска ещё раз. Если вы дважды бросили кубики 3 раза и по выпавшим координатам не оказалась модулей, вредитель сдаётся и вы ничего не теряете.

Модуль, уничтоженный вредителем, отправляется в ваш утиль. В результате модуль или группа модулей может отвалиться от корабля: также поместите их в утиль. Для небрежно собранного корабля саботаж в центральных модулях может оказаться фатальным.

ЕСЛИ НЕ ХВАТАЕТ ТОВАРОВ



Во время полёта на высокой сложности в запасе могут закончиться товары. В этом случае игроки грузят товары на свои корабли в порядке очерёдности (начиная с лидера): товары, выброшенные в космос, возвращаются в запас и могут быть использованы следующим игроком. Если в запасе недостаточно товаров нужного типа, вам не повезло! Потерянные на погрузку дни полёта не возвращаются.

ЕСЛИ ВЫ НЕ ДОЛЕТЕЛИ ДО КОНЦА

ПО ВЫНУЖДЕННЫМ ПРИЧИНАМ

Работа космическим дальнобойщиком — дело рисковое, поэтому стоит заранее приготовиться к синякам и шишкам. Только не очень подставляйтесь, иначе можете не долететь до конца маршрута.

Вы будете вынуждены сдаться в следующих случаях:

- **Если потеряли всех космонавтов.** Если на вашем корабле не осталось космонавтов, ваш корабль не сможет долететь до конца. Инопланетяне не в счёт — они не разбираются в управлении.
- **Если вы в открытом космосе без двигателей.** Нередко полёт можно закончить на одной инерции и честном слове. Но в ***открытом космосе*** вам необходимо разогнаться, иначе вы безнадёжно отстанете от остальных кораблей. Если мощность ваших двигателей в открытом космосе равна 0, придётся сдаться.
- **Если вас обогнали на целый круг.** Если лидер обходит вас на полный круг, вы безнадёжно отстали от графика поставок и вынуждены сдаться.

Эти условия срабатывают только тогда, **когда вы прошли текущее происшествие до конца**. Если вы остались без космонавтов в ***зоне конфликта***, вашему кораблю придётся преодолеть остальные испытания этого происшествия наравне со всеми, прежде чем выбыть из гонки. С другой стороны, если в ***открытом космосе*** лидер обогнал вас на круг, вы ещё можете поддать газу в свою очередь и попробовать исправить положение.

КАК СДАТЬСЯ ДОБРОВОЛЬНО

Иногда имеет смысл выбыть из гонки, чтобы свести потери к минимуму. Во время полёта вы можете сдаться до того, как будет разыграна следующая карта происшествия (но только после того, как все полностью преодолели текущее происшествие).

В конце концов, «сдался» и «проиграл» — не всегда одно и то же. Только иногда.

ЕСЛИ ОСТАЛИСЬ ТОЛЬКО ВЫ

Если только один игрок продолжает полёт, а все остальные сдались, игрок пытается долететь до конца. В этом случае пропускайте карты ***зоны конфликта*** и ***саботажа*** (так как численность экипажа и мощность двигателей и пушек не с кем сравнивать).

КАК БЫТЬ, ЕСЛИ ВЫ СДАЛИСЬ

К счастью, в любой точке маршрута вы всегда можете найти логистический центр ОАО «Корпорация», где вас примут с распростёртыми объятиями (и штрафами за сорвавшуюся доставку)! **Если вы сдались:**

- Уберите свою фигурку корабля с планшета полёта. Теперь вы просто наблюдатель до конца этого полёта: эффекты карт происшествий не распространяются на вас.
- Вы не сможете получить ни бонус за скорость доставки (так как вы не долетели до конца), ни бонус за аккуратный корабль (их проверяют только в точке назначения).
- Вы **получаете** бонус за товары, но вынуждены **продать их за полцены**. Сначала сложите вместе стоимость всех товаров на своём корабле, а затем поделите пополам (округляя в большую сторону).
- Вам придётся заплатить штрафы за модули, которые вы потеряли в пути. Учитываются только тайлы в вашем утиле: модули, оставшиеся частью вашего корабля, вновь становятся собственностью «Корпорации» и не приносят вам убытка.

Даже если вы сдались на полпути, вы всё равно можете оказаться в плюсе (и в каком-то смысле победить). А если все долетевшие до конца игроки заработают меньше, чем вы, то победа будет очень даже полноценной! В конце концов, мера успеха каждого дальнобойщика — это космические кредиты.

Впрочем, многие космодальнобойщики ценят не только деньги. Азарт гонки, почёт и слава, незабываемый опыт, карьерный рост и даже… А, хотя кого мы обманываем! Если на счету хватает кредитов, можно обеспечить себе и почёт, и азарт, и опыт с карьерным ростом и всякими «даже» — и ещё хватит на ужин в лучшем ресторане Вселенной!



ТРАНСГАЛАКТИЧЕСКИЙ РЕЙС!

Вам нипочём метеоритные дожди? Весело от встреч с пиратами и скучно в зонах конфликтов? Значит, пора отважиться на испытание для лучших из лучших, самых быстрых, сильных и опытных пилотов: трансгалактический дальнобойный рейс!

Трансгалактический рейс состоит из трёх полётов подряд — I уровня, II уровня и III уровня, — и на каждый вам придётся собирать новый корабль. Заработанные кредиты сохраняются в следующих полётах, и к концу рейса у вас будет шанс сколотить целое состояние.

Само собой, дело это рисковое и никаких гарантий нет. Но даже если вы сдались по пути, всегда можно добраться на попутках к началу следующего полёта и наверстать упущенное. А если к концу полёта вы потеряете больше, чем заработаете, вы всё равно начинаете следующий полёт с нулевым балансом: в дальнем космосе полно чудаков, готовых выплатить ваши долги в обмен на рассказ о том, как ваш корабль красиво разлетелся на куски.

Кроме того, у вас будет возможность заработать кредиты не только на доставках, но и на своей репутации! В первом полёте рейса у каждого дальнобойщика будет шанс чем-нибудь прославиться, а в последующих полётах — отстоять свои достижения.



Download on the App Store

GET IT ON Google Play

STEAM

GOG.COM

Традиция трансгалактических рейсов уходит своими корнями глубоко в будущее. Чтобы узнать её истоки (и заодно найти к ним дорогу), рекомендуем пройти кампанию в нашем официальном приложении — и к тому же там можно соревноваться с друзьями и другими дальнобойщиками онлайн!

www.galaxytrucker.game

ПЕРВЫЙ ЭТАП



Для трансгалактического рейса вам понадобятся жетоны достижений — по одному на каждого игрока. Отложите в сторону нужное количество случайных жетонов достижений, а остальные уберите в коробку.

Подготовьте все необходимые планшеты и компоненты для полёта I уровня сложности. Выложите жетоны достижений рядом с планшетом полёта. Перед тем как начинать, найдите ваши достижения на следующей странице и прочтите их описания вслух — чтобы все знали, за что ещё вам предстоит соревноваться друг с другом.

Затем проведите первый этап рейса по обычным правилам для полёта I уровня.

КАК ПОЛУЧИТЬ ДОСТИЖЕНИЕ



В конце первого этапа игроки получают обычные бонусы и штрафы, **кроме бонуса за аккуратный корабль**. Вместо него игроки могут заработать достижения, лежащие на столе — и получить бонусы уже за них.

Игрок может получить достижение, только если долетел до конца. Для каждого достижения подсчитайте количество баллов согласно его описанию: достижение получает игрок, набравший больше всего баллов. Например, достижение «Энергетик» достанется игроку, на корабле которого к концу полёта будет больше всего модулей, работающих от батарей. Баллы от разных достижений не суммируются.

Для каждого достижения **определите, кто из игроков набрал больше всего баллов**. Этот игрок получает 2 кредита (что равняется бонусу за аккуратный корабль I уровня) и жетон достижения. Если таких игроков несколько, все они получают бонус за достижение — но жетон получит тот, кто к концу этапа летел впереди остальных.

Исключения: если никто не получил баллов за какое-то достижение, отдайте его жетон лидеру на конец этапа, но при этом никто не получает бонус за это достижение. Если ни один корабль не долетел до конца, распределите жетоны достижений между игроками случайным образом (каждому по одному): при этом никто не получает бонус за них.

ЖЕТОНЫ ДОСТИЖЕНИЙ

В идеале у каждого будет по 1 жетону достижения. Но может сложиться так, что у кого-то — например, у вас — окажется сразу несколько жетонов. В этом случае оставьте себе один из них (вы его заслужили!), а остальные отдайте тем, у кого их нет. Можете распределить эти жетоны случайным образом или по своему усмотрению. Отдавайте только жетоны достижений, но не бонусы за них — ваши кредиты никто у вас не отнимает! Если сразу несколько игроков должны отдать жетоны достижений, лидер к концу полёта принимает решение первым.

Перед вторым этапом у каждого игрока должно быть по 1 жетону достижения (даже если он его не заработал или не долетел до конца). **Этот жетон достижения останется у вас до конца трансгалактического рейса.**

ТРУБОГРУЗОПЕРЕВОЗКИ



Грузы — ваше всё. Вы всегда знаете, где их найти, как упаковать и куда погрузить. Ходят слухи, что вы доставите на край космоса хоть табун гипермамонтов: были бы покупатели!



В конце полёта получите 1 балл за каждый модуль трюма на своём корабле, в котором есть хотя бы один товар.

Совет: важно не только иметь много трюмов, но и лететь впереди остальных игроков, чтобы не упустить шансы грузить на корабль больше ценных товаров. Помните, что кубы товаров можно переставлять на корабле, только когда их можно погрузить! Старайтесь держать по грузу в каждом трюме — и проследить, чтобы корабль не развалился по пути.

ЭНЕРГЕТИК



Крутой корабль — это гул щитов, рёв двойных двигателей и жар спаренных пушек: это вы знаете не понаслышке!



В конце полёта получите 1 балл за каждый модуль на своём корабле, который требует питания (щиты, двойные двигатели и двойные пушки).

Совет: батарейные модули не учитываются, но очень пригодятся. Ведь все эти мощные модули нужно будет как-то обеспечивать энергией.

МЕНЕДЖЕР ПО КСЕНОПЕРСОНАЛУ



Инопланетяне знают, что вы стоите горой за тайну частной инопланетной жизни. Поэтому им всегда с вами по пути.



В конце полёта получите по 1 баллу за каждый модуль от каюты с инопланетянином до другой ближайшей каюты (для каждого инопланетянина на корабле). Посчитайте, сколько модулей он должен преодолеть, чтобы попасть в ближайшую каюту кратчайшим путём, двигаясь через трубы и разъёмы. При этом ближайшая каюта может быть пустой. Например, каюта на соседнем тайле модуля приносит 1 балл, но только если соединяется с каютой инопланетянина. Если соединение отсутствует, эта каюта не считается ближайшей. Если каюты соединены через один модуль, это считается за 2 балла, и так далее.

Совет: старайтесь построить корабль так, чтобы оба инопланетянина жили в разных концах корабля, как можно дальше друг от друга и от всех остальных кают.

КРУИЗ «СДЕЛАЙ САМ»



Космос велик, расстояние — не ближний свет: если лететь, так с комфортом. А если разрешат установить панорамные иллюминаторы, то можно и вовсе брать деньги за полёт.



В конце полёта получите 1 балл за каждую заселённую каюту на своём корабле, у которой есть вид на космос. У каюты есть вид на космос, если у неё есть хотя бы 1 гладкая сторона, которая не касается другого модуля.

Важно: вид на пустую ячейку в корабле тоже считается видом на космос, даже если эта ячейка окружена другими компонентами. Главное, чтобы она была свободной (вид «во двор» лучше «слепого окна»!). Иногда хороший вид на космос открывается только в ходе полёта: например, когда соседние компоненты были уничтожены или отвалились. У начального модуля нет гладких сторон — а значит, нет и вида на космос.

ЛЁТНЫЙ СЛЕСАРЬ-ИНЖЕНЕР



Настоящий мастер способен не только сварить большой корабль из разных деталей, но и сохранить эту замысловатую трубоконструкцию целой и невредимой!



В конце полёта получите 1 балл за каждый модуль на вашем корабле.

Совет: обычно проще сравнить, у кого к концу полёта меньше всего свободных ячеек на планшете корабля (если все более-менее уцелели).

ЗАКЛИНАТЕЛЬ КОРИДОРОВ



Вы не просто дальнобойщик, а настоящий скульптор-авангардист. Кто-то удивится: зачем строить такие длинные коридоры! А кто-то поймёт и оценит смелое решение.



Получите 1 балл за каждый модуль в самой длинной цепочке коридорных модулей. Модуль считается коридорным, если у него есть только 1 или 2 разъёма (2 или 3 гладких стороны).

Совет: классический коридор на корабле — это длинное «щупальце» с полезным модулем на конце. Хороший коридор на корабле — это «полукольцо», которое соединено с основной массой обоими концами.

ВТОРОЙ ЭТАП

Перед вторым этапом рейса уберите в коробку все карты происшествий, которые вы использовали в первом полёте: эти карты недоступны до конца игры. Затем подготовьте все необходимые планшеты и компоненты для полёта II уровня сложности, но у каждого игрока останутся их заработанные кредиты и жетоны достижений.

Поместите свой жетон достижения на планшет корабля серебристой стороной вверх. В этом полёте вам предстоит отстоять свою репутацию (заслуженную или не очень).



В конце полёта никто не получает бонус за аккуратный корабль. Вместо этого каждый игрок может получить 4 кредита, если отстоит своё достижение. **Чтобы отстоять своё достижение**, вы должны долететь до конца полёта и набрать больше всего баллов по его критериям (ничьи тоже считаются). Если вы сдались во время полёта, вы не можете отстоять своё достижение. Вы получаете кредиты за чужие достижения. Жетон вашего достижения в любом случае остаётся у вас.

Если вы успешно отстояли своё достижение, перед третьим этапом переверните его жетон золотой стороной вверх. В противном случае оставьте его серебряной стороной вверх.

ТРЕТИЙ ЭТАП

Уберите в коробку карты происшествий, которые вы использовали на предыдущих этапах: эти карты недоступны до конца игры. Затем подготовьте все необходимые планшеты и компоненты — но уже для полёта III уровня сложности.

Если вы не смогли отстоять своё достижение на предыдущем этапе, вы получаете ещё один шанс.

Если вы уже отстояли своё достижение, плохие новости: в этом полёте вам придётся соблюдать дополнительное правило, которое действует только для вас. Хорошие новости: если вы успешно преодолеете этот этап и снова отстоите своё достижение, вы получите двойной бонус — и почётное место на доске славы космических дальнобойщиков!

ТРУБОГРУЗОПЕРЕВОЗКИ



Мы заранее присвоили вашему кораблю официальный класс «космическая фура». Придётся соблюдать новые требования к безопасности космогрузоперевозок — фу, даже читать неудобно!



Если трюмы расположены в смежных ячейках, в них нельзя грузить товары. Даже если они не соединены непосредственно друг с другом. Однако если один из этих трюмов неожиданно перестанет быть частью корабля, в другой можно будет грузить товары как обычно: чудеса бюрократии!

ЭНЕРГЕТИК

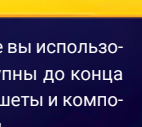


Инспекция по технике безопасности не обошла вниманием ваши прошлые «творения». Специально для вас они собрали экстренную комиссию и разработали новые требования.

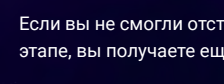


Если батарейный модуль непосредственно соединён с компонентом, требующим энергии (двойным двигателем, двойной пушкой или щитом), на него нельзя помещать батареи. Так что если вы приварите двойной двигатель к батарейному модулю, перед взлётом этот модуль будет совершенно пустым — то есть вообще без батарей.

МЕНЕДЖЕР ПО КСЕНОПЕРСОНАЛУ

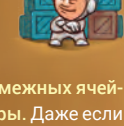


Ваши инопланетные подопечные довольны условиями на кораблях — даже слишком. Теперь они требуют, чтобы их модули были установлены чётко по всем правилам.

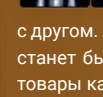


Модуль жизнеобеспечения перестаёт работать, если хотя бы в одном соединении с соседними модулями будут торчать лишние трубы разъёмов. Одинарный с одинарным, двойной с двойным, универсальный с универсальным — и только так, иначе модуль не заработает.

КРУИЗ «СДЕЛАЙ САМ»



Теперь добрая половина вашего экипажа — не просто космонавты, а космические туристы. И они начинают что-то подозревать и кое-где возмущаться.

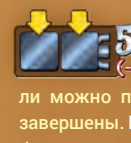


Вместительность каждой каюты уменьшается на 1 за каждый оголённый разъём у этой каюты. Если у каюты есть 1 оголённый разъём, в ней можно разместить только 1 космонавта (и нельзя разместить инопланетянина). Если у каюты есть 2 оголённых разъёма или более, в неё нельзя никого заселить. **А если во время полёта у каюты появятся оголённые разъёмы, уберите из этой каюты 1 члена экипажа** — даже если там уже был только 1 космонавт (туристы не любят, когда вокруг них что-то ломается). При этом не учитывайте новую вместительность каюты.

ЛЁТНЫЙ СЛЕСАРЬ-ИНЖЕНЕР

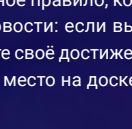


На этот перелёт перед вами поставили абсолютно невыполнимое техзадание... Но это они так думают. Вы-то знаете, что всё равно утрёте им нос.

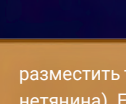


Во время сборки вы должны отложить 2 модуля со свалки, прежде чем начать присоединять модули к своему кораблю. Эти модули можно присоединить, только когда все корабли будут завершены. Более того — у этих 2 отложенных модулей должно быть как минимум 5 сторон с разъёмами (в сумме, не на каждом). Вы должны выбрать эти модули со свалки по одному по обычным правилам. Вы не можете присоединять модули к кораблю, пока не отложите 2 модуля, и не можете присоединять или заменять эти отложенные модули во время сборки. Только когда корабли всех игроков (включая вас) будут завершены, вы сможете у всех на глазах присоединить их к своему судну: убедитесь, что вы предусмотрели свободные ячейки и правильные разъёмы! Если вы не смогли присоединить отложенный модуль, заплатите в резерв по 1 кредиту за каждую сторону с разъёмами на его тайле и верните его на свалку.

ЗАКЛИНАТЕЛЬ КОРИДОРОВ



Не зря вам говорили не строить слишком длинные коридоры. Они почувствовали в вас доброго хозяина — и совсем распоясались!



Если коридорный модуль уничтожен, соединённые с ним коридорные модули отваливаются от корабля. Помните, что «уничтожен» и «отвалился» — не совсем одно и то же. Если модуль просто отвалился, то это не вызывает цепной реакции. Модуль является коридорным, только если у него 1 или 2 разъёма (2 или 3 гладких стороны): все остальные держатся как обычно.



В этом полёте вам вновь предстоит отстоять своё достижение, как и во втором полёте. Если вы успешно отстояли серебряное достижение, вы получите 6 кредитов.



А если вы геройски отстоите своё золотое достижение даже с новыми личными правилами, вы получите двойной бонус — 12 кредитов!

ПОБЕДА В РЕЙСЕ

После третьего полёта подсчитайте, сколько вы в сумме заработали кредитов, и сравните ваш результат с другими игроками. Как и в обычном полёте, если вы заработали хотя бы 1 космический кредит, вы победили — а если вы успешно отстояли золотое достижение, вы заслужили почёт, славу и благоговейный ужас коллег!

Игрок с наибольшим количеством кредитов признаётся Величайшим Дальнобойщиком. Нет никаких способов разрешения ничьих. В Галактике достаточно места для нескольких Величайших Дальнобойщиков.



«УХАБИСТЫЙ КОСМОС» ЖДЁТ!

Поначалу игра может показаться вам чрезмерно жестокой, особенно по отношению к начинающим дальнобойщикам, но уже после нескольких полётов вы разберётесь, что к чему, и научитесь строить вполне сносные корабли. Вы станете добираться до финиша без единой царапины и при этом хорошо зарабатывать. И тогда вам, возможно, захочется вернуться в то чудесное время, когда каждый метеорит или судно космических пиратов были серьёзной угрозой и могли разнести ваш корабль вдребезги, оставив грустно дрейфовать посреди бескрайнего космоса в последней уцелевшей кабине.

С этим чувством ностальгии поможет справиться мини-дополнение «Ухабистый космос», которое мы рады предложить вам пока только в цифровом виде.

Это дополнение добавит в каждый полёт одну (или больше) карт ухабистого космоса. Эти карты выбираются случайно и предлагают вам новые происшествия, которые вне всякого сомнения опять превратят ваш корабль в груду обломков, в то время как слёзы радости и отчаянья снова будут катиться по вашим щекам.

«Ухабистый космос» совместим как с одиночным полётом, так и с трансгалактическим рейсом. Пройдите по ссылке и узнайте подробности.

cge.as/gterr

Автор игры: Владя Хватил

Художественный руководитель: Якуб Политцер

Графический дизайн: Михаэла Заоралова

Иллюстраторы: Томаш Кучеровски, Якуб Политцер

3D-художник: Радим Пех (Finder)

Производство: Вит Водичка

Текст правил: Джейсон Хольт

Менеджер проекта: Ян Звоничек

Руководитель проекта, ведущий плейтестер: Петр Мурмак

Русскоязычное издание подготовлено GaGa Games

Переводчик: Данила Евстифеев

Корректор: ООО «Корректор»

Редактор и руководитель проекта: Ясинский Артём

Дизайнер-верстальщик: Михаэла Заоралова

Общее руководство: Антон Сковородин

Мы благодарим: *плейтестеров оригинальной версии, которые помогли выпустить нашу первую большую игру в далёком 2007 году; разработчиков нашего приложения, которые помогли игре шагнуть в цифровой мир; а также всех отважных дальнобойщиков, которые все эти годы доставляли на окраины вселенной триллиарды тон картонных жетонов и воображаемых труб под метеоритными дождями, обстрелами и звёздной пылью.*

Особая благодарность: *всем сотрудникам CGE, которые приложили руку к выпуску этого нового красивого издания — особенно Мише, Кубе, Финдеру, Джейсону, Кретен, Вите, Звонде, Радеку, Янче, Улику, Дэвиду, Давиду, Ленке и Тони.*

Мы также благодарим наших новых плейтестеров, которые появились после первого издания игры – наших детей: Лукаша, Терезку, Алису, Ханичку, Павлика, Мару, Качку, Эвелин, Малахию, Отика, Маркетку и Венделин.

Перепечатка и публикация правил, компонентов, иллюстраций без разреш ния правообладателя запрещены.

© ООО «ГаГа Трейд», 2021 — правообладатель русскоязычной версии игры. Все права защищены.

© Czech Games Edition
June 2021
www.CzechGames.com