VLAADA CHVÁTIL

КОСМОБІЙНИКИ



ПУТІВНИК ДЛЯ КОСМІЧНИХ ДАЛЕКОБІЙНИКІВ

Ого! Як багацько сторінок доведеться прочитати! Але не панікуйте… або панікуйте, якщо дуже хочеться. В будь-якому разі, вам не потрібно одразу читати все, адже **ви зможете вчитися грати під час читання**.

Коли ви дочитаєте 5-ту сторінку, то вже будете знати, як проходять **приготування до гри**. Коли ви впораєтеся з 8-ю сторінкою, то зможете **побудувати свій перший космічний корабель**. Далі ми розповімо вам, як підкорювати космос і **ви розпочнете власну космічну пригоду**! Перегляньте сторінки 12 та 13, коли натрапите на карти пригод. І ви незчуєтеся, як завершите свою першу пригоду ще до 15-ї сторінки!

Отже, у вас немає жодної причини панікувати, принаймні поки ви не зіштовхнетеся з першим метеоритним штормом, але тоді вже буде надто пізно.

ПОДИВІТЬСЯ, ЯК ГРАЮТЬ!

cge.as/gtv

ПЕРЕГЛЯНЬТЕ НАШЕ НАВЧАЛЬНЕ ВІДЕО!

ДРУЗКИ ТА УЛАМКИ

ДЛЯ ВАШОГО ПЕРШОГО ПОЛЬОТУ



планшети для корабля
Тут ви будуватимете свій космічний корабель.



планшет польотів із позначкою L
Літера L на ньому означає "навчання", а не розмір одягу. Планшети не носять одяг.



8 карт пригод I рівня із позначкою L
Повторюємо, L — це не розмір одягу. І навіть не розмір протекторів.



ракети
Це ваш корабель під час польоту (хоча, будьмо чесними, насправді ваш корабель не може бути настільки гарним).



стартові кабіни корабля
Бо кожен корабель має з чогось починатись.



кубики
За теорією випадковості вам хоч іноді мають випадати потрібні значення на кубиках. Але ліпше на це не сподіватися.



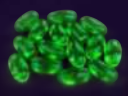
контейнери з товарами
Хоч вони і виглядають як звичайні кубики, але це абстрактне представлення різноманітних цінних товарів. А може, й буквальне... і майбутнє міжзоряної торгівлі — це гігантські кубики яскраво забарвленого желе.



фігурки астронавтів
Гарантуємо, що їхні скафандри можуть бути герметичними.



плитки деталей
Докладну інформацію про них знайдете на наступній сторінці, корисну — на с. 6–7.



батарейки
ТОВ «Space-Ікс-Ікс-Ікс» вірить в зелену енергію.



космокредити
Ви можете розрахуватись ними у будь-якому барі будь-якої галактики.

ДЛЯ ПРОФЕСІЙНИХ КОСМОБІЙНИКІВ

Обладнання, яке ви можете залишити в коробці, поки навчаєтесь гри.



інші сторони планшетів для корабля
Кожен планшет має цифру I з одного боку, цифру II з одного бок та цифру III з одного боку. Так, здається, що планшети мають три сторони... Вітаємо у майбутньому!



планшети польотів
Вивчайте космічні простори! Досліджуйте галактики! (Але не виходьте за межі цих маленьких трикутників.)



3 колоди карт пригод
Три абсолютно різні рівні прибутку! (Та проблем на вашу голову.)



піщаний годинник
Це всього лиш простір, обмежений склом. Завдяки гравітації пісок пересипається з верхньої частини в нижню. І, якщо вірити загальній теорії відносності, змішавши гравітацію і простір, ви отримаєте час.



плитки титулів космобійників
Нові блискучі способи зробити собі ім'я. Бо навіть космобійники заслуговують на величні титули.



фігурки іншопланетян
Іншопланетяни не потурбують вас під час вашого навчального польоту, бо вони насторожено ставляться до водіїв-початківців.

ПОМІЧНИЙ* ОГЛЯД ДЕТАЛЕЙ

Ваша велична місія космобійника, що працює на ТОВ «Space-Ікс-Ікс-Ікс» — доставляти матеріали для прокладання каналізацій та побудови доступного житла на околицю людської цивілізації. Ось короткий огляд того, що ви будете перевозити на периферію:



Каналізаційні труби. Найважливіша частина будь-якої каналізаційної системи. Блискучі, вигнуті, такі гарні, що аж можна закохатися.



Плазмові бури. Ну не лопатою ж копати канави для каналізації в цьому далекому і прекрасному всесвіті.





Водонагрівачі. Кажуть, одна з цих крихіток може закип'ятити арктуранський мегагалон рідкого ксенотритерію менш ніж за 12 кеселів. Чи розуміє хоч хтось, що це означає? Ми — точно ні.





Модульні житлові блоки. Дешеві, легковстановлювані, оснащені душем і унітазом зі змивом. Чого ще бажати в такій глушині?



Центральні житлові блоки. Ядро колонії. Іншопланетяни кажуть, що вони надто екстравагантні, але люди обожнюють яскраві кольори.



Контейнери. Виглядають як звичайні ящики для інструментів, але насправді це високотехнологічні космічні ящики для інструментів! Будь ласка, використовуйте червоні контейнери для речовин, які слід тримати в недоступному для дітей та більшості дорослих місці.





Високі іншопланетні технології. Іншопланетяни написали дуже докладні інструкції, як приєднати ці конструкції до житла, але ми гадки не маємо, що там всередині.





Блоки живлення. Краще за каналізаційну мережу на узбіччі цивілізації може бути тільки більш потужна каналізаційна мережа на узбіччі цивілізації!



Генератори щитів. Вони захищають поселення від випадкових метеоритів, космічних променів і незначних орбітальних бомбардувань. (Якщо ваше поселення зазнало значних орбітальних бомбардувань, вам слід розглянути можливість переселення.)

Ви, напевно, думаєте, що просто завантажите ці пожитки на свій корабель, щоб доставити на далеку-далеку планету? Дзуськи!

Колись давно ТОВ «Space-Ікс-Ікс-Ікс» намагалося відправляти свою продукцію на гігантських космічних вантажних суднах, щоб будувати житло та прокладати каналізацію на найвіддаленіших планетах. Та що далі літали кораблі, то ризикованішою ставала ця справа. Кораблі раз за разом потрапляли в метеоритні шторми, їх атакували пірати, в результаті дорогі вантажі було втрачено, а пілоти почали вимагати доплати за небезпечну роботу.

Тому ТОВ «Space-Ікс-Ікс-Ікс» впровадило нову бізнес-модель і пропонує будувати космічні кораблі із каналізаційних труб та іншого брухту. Таким чином товар сам себе доставлятиме! А щоб не наймати високооплачуваних пілотів, компанія пропонує роботу всім охочим водіям, які, на додачу, ще й змушені будуть оплачувати втрачений товар з власної кишені. Звучить геніально, але як щодо водіїв? Чи зможуть вони заробити цим якусь копійчину?

Ще б пак! Шалені гроші. І в цих інструкціях ви знайдете все необхідне, щоб почати кар'єру космобійника і забути (принаймні на якийсь час) про подорожі автостопом в далеку-далеку галактику.

* Якщо вам здалося, що цей огляд не дуже допоможе вам у роботі космічним далекобійником, то так і є. Але самі деталі точно знадобляться!

ПОБУДУЙТЕ СВІЙ ПЕРШИЙ КОСМІЧНИЙ КОРАБЕЛЬ

ПІДГОТОВКА



1. Для першої гри використовуйте планшет польотів із позначкою L. (Це навчальний політ.)

2. Виваліть усі плитки на середину столу, щоб всім було зручно їх брати. Це деталі космічного корабля.
   - Переверніть усі деталі долілиць.
   - Перемішайте їх, щоб ніхто не знав, де що знаходиться.



3. Кожен гравець бере планшет для корабля і складає його таким чином, щоб використовувати сторону I.

4. Кожен гравець вибирає колір і забирає собі ракети та стартову кабіну корабля цього кольору. Розташуйте свою стартову кабіну в центрі свого планшета для корабля.

5. Одну ракету розмістіть на своєму планшеті для корабля.

6. Іншу ракету розмістіть у паркувальній зоні планшета польотів.



Коли все буде готово, найсміливіший гравець має вигукнути «Вперед!», щоб всі одночасно розпочали будівництво за викладеними нижче правилами.

ЯК БУДУВАТИ

1. Використовуючи тільки одну руку, візьміть одну плитку.
2. Покладіть її на свій планшет та роздивіться.
- 3А. Якщо плитка вам підходить — приєднайте її до свого корабля.
- 3Б. Якщо вирішили, що плитка не підходить — поверніть у центр столу горілиць.

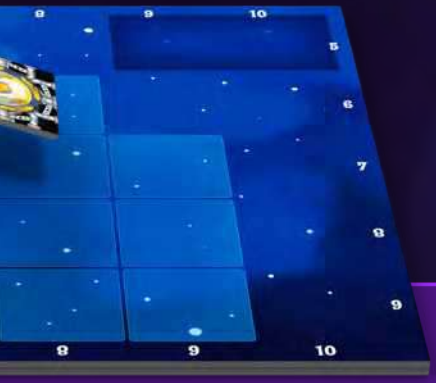


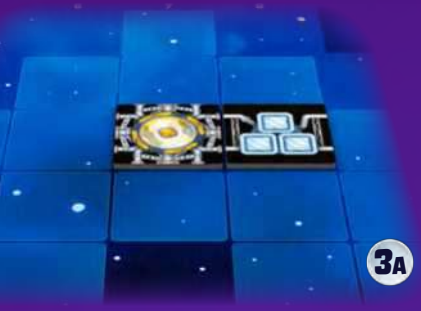


Зауважте, що всі гравці будують одночасно, щодуху обираючи плитки зі спільного запасу. Під час будівництва вони повертатимуть деякі деталі горілиць. Ви можете брати як плитки, що лежать горілиць, так і плитки, що лежать долілиць, проте не більше однієї плитки за раз. Якщо ви берете плитку, що лежала долілиць, то маєте спочатку перемістити її на свій планшет, а вже потім перевернути. Гравці не можуть перевертати деталі на середині столу.











З'ЄДНУВАЧІ

Кожна деталь, додана до вашого корабля, має бути розташована на порожній клітинці, поруч із уже доданою деталлю. Вона має бути приєднана до вашого корабля завдяки одному з трьох типів з'єднань:

універсальний з'єднувач

однотрубний з'єднувач



двотрубний з'єднувач

пуста сторона (без з'єднань)

Будь-який тип з'єднання може бути сполучено з таким самим типом. **Однотрубний з'єднувач не можна приєднувати до двотрубного.**



З'єднання з трьома виходами є універсальним. **Універсальний з'єднувач можна приєднати до будь-якого іншого з'єднувача.**



Сторона без труб називається пустою. **Пусту сторону не можна приєднувати до з'єднувачів.**



Якщо ваша нова деталь приєднується до корабля кількома сторонами, то всі з'єднання мають відповідати правилам. Дві пусті сторони можуть бути дотичні одна до одної, але ці деталі мають бути з'єднані з кораблем іншими сторонами. **Ваш корабель має триматися купи весь час.**



Додаючи деталь, ви можете рухати її, щоб знайти найкраще місце для неї. Однак вона вважатиметься **припаяною**, щойно ви візьмете наступну плитку. **Ви не можете рухати припаяні плитки.**

ДЕТАЛІ

КАБІНИ



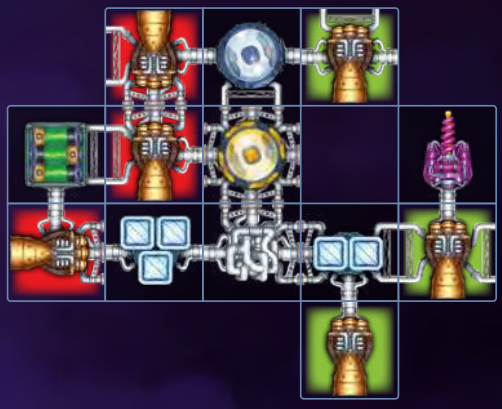
Ви завжди розпочинатимете з однією кабіною, яка називається (зі зрозумілих причин) стартовою. Додаткові кабіни дозволять вам мати більший екіпаж, тому добре мати **настільки багато кабін, наскільки можливо**.

ДВИГУНИ

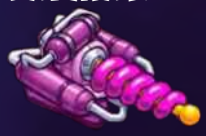


Двигуни мають особливе обмеження: вихлопна труба повинна бути спрямована **вниз** космічного корабля (тобто у бік гравця), і **жодну деталь не можна розміщувати на клітинці за двигуном**. Отже, вихлопна труба має бути дотичною до порожньої клітинки або знаходитися на краю будівельної зони.

Кораблі з більшою кількістю двигунів швидші, тому вам потрібно **якомога більше двигунів**.

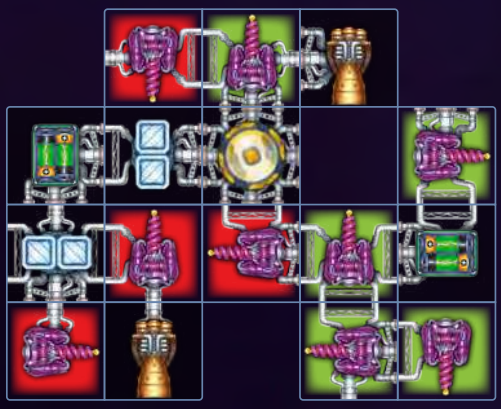


ГАРМАТИ



Гармати можуть вказувати в будь-якому напрямку, але найефективніше, коли вони спрямовані вперед (тобто від гравця). **Жодну деталь не можна розміщувати на клітинці перед жерлом гармати**.

Під час подорожі на вас чекає багато небезпек. Ви можете потрапити в сутичку або ж доведеться підірвати кілька метеоритів, що опиняться на шляху. Ось чому вам потрібно **якомога більше гармат**, особливо спрямованих вперед.



ПОДВІЙНІ ДВИГУНИ І ГАРМАТИ





Намагаючись вмістити якомога більше двигунів і гармат на компактний корабель, інженери розробили подвійні двигуни і гармати.



Інженери також спроєктували здвоєні гармато-двигуни, які можна було кріпити ззовні корабля, щоб збільшити корисну площу. Але ці дослідження довелося згорнути після того, як під час тестів зоряний корабель Мобіус вибухнув і знищив однойменну планету.

Подвійні двигуни та гармати мають такі ж обмеження щодо розміщення, що й звичайні двигуни та гармати. Вони мають удвічі більшу потужність за рахунок споживання більшої кількості енергії. **Ці деталі не можна використовувати без батарейок.**

АКУМУЛЯТОРИ



Енергія для подвійних гармат та двигунів зберігається в акумуляторах розміру H («H» означає Надвеликий).

Акумулятор може містити 2 або 3 батарейки. Кожна батарейка накопичує достатньо енергії для одного використання подвійного двигуна, подвійної гармати або щита. Акумулятори можуть бути розміщені де завгодно на кораблі; вони не обов'язково мають бути поруч із деталлю, яку живлять.

Таку кількість енергії можна було б зберігати в акумуляторі завбільшки з м'яч для гольфу завдяки технології анігіляції матерії. Сьогодні, звісно, такі батареї є незаконними через зусилля активістів-правозахисників, яких підтримує Меморіальний фонд фатально розгублених гравців у гольф.

Щоб витиснути максимум з вашого корабля, вам знадобляться подвійні гармати та подвійні двигуни, а це означає, що вам **потрібно якомога більше акумуляторів**.

ГЕНЕРАТОРИ ЩИТІВ



Щити потрібні на випадок, якщо щось піде не так. Вони можуть відбивати малі метеорити та деякі влучання ворожих гармат. Для роботи їм потрібна енергія від батарейок.

Один генератор щитів може захистити корабель з двох сторін. Він працює з будь-якого місця на кораблі. Важливо лише те, у який бік він спрямований.

Тепер ви, напевно, очікуєте, що ми скажемо «Вам потрібно якомога більше щитів». Дзуськи! Вам потрібно **всього 2 генератори щитів**, якщо вони будуть орієнтовані на 4 сторони. Насправді якщо ви сміливі (або налаштовані на самогубство), ви можете літати взагалі без щитів.



Один генератор щитів захищає лівий борт і передню частину цього корабля. Інший — лівий борт та задню частину. Права сторона не захищена.

ВАНТАЖНІ ТРЮМИ



Вантажні трюми комплектуються 2-ма або 3-ма контейнерами. Ви можете розмістити їх де завгодно. Їх можна використовувати для зберігання товарів, які ви знайдете по дорозі. Товари перетворяться на прибуток (у цьому вся суть вантажоперевезень), тому **вам потрібно якомога більше вантажних трюмів**.

СПЕЦІАЛЬНІ ВАНТАЖНІ ТРЮМИ



Червоні товари можна перевозити лише в цих спеціальних вантажних трюмах, бо вони небезпечні. Ці трюми мають лише 1 або 2 контейнери, проте вони міцніші і (наскільки нам відомо) захищені від радіації. Відповідаючи максимальним вимогам безпеки, ці контейнери можуть вмістити будь-які види товарів. Вони є «спеціальними», оскільки це єдині контейнери, в які можна помістити червоні товари.

Звичайно, існують тисячі жахливих історій, які ілюструють, чому небезпечні вантажі не слід перевозити у звичайних контейнерах. Наведемо лише приклад Джеймса «Стрибунця» Фервезера, який вирішив перевезти кілька тонн плутонію у використаних ящиках з-під фруктів. Після приземлення він втратив обидві руки та одну ногу через натовп розлючених екологів.

Небезпечні вантажі — найцінніші, тому **важливо мати багато спеціальних вантажних трюмів**.

СТРУКТУРНІ МОДУЛІ



Структурні модулі здаються не дуже важливими, тому що нічого не роблять. Однак у них багато з'єднувачів, у тому числі універсальних. Структурні модулі допоможуть зробити ваш корабель міцнішим, щоб він не розлетівся на друзки під час першого ж удару.

ДЕТАЛІ НЕВІДОМОГО ПОХОДЖЕННЯ



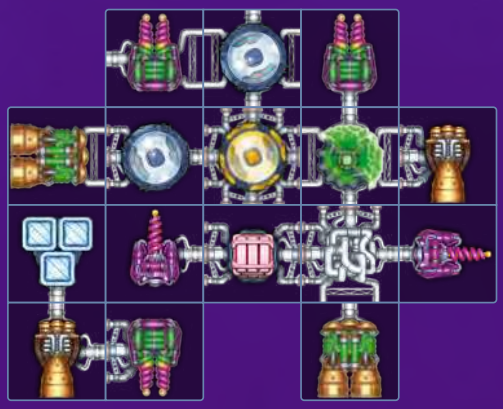
Не турбуйтеся про інші деталі зараз. Під час першого польоту ви можете трактувати їх як звичайні структурні модулі.

КОНТРОЛЬНА РОБОТА

Без паніки! Не треба діставати подвійні листочки! Ви вже знаєте всі правила будівництва космічного корабля, тож зможете легко знайти 7 помилок кораблебудування на цій ілюстрації.

ЗНАЙДІТЬ ЦІ ПОМИЛКИ!

- Однотрубний з'єднувач приєднаний до двотрубного з'єднувача.
- Будь-який тип з'єднувача приєднаний до пустої сторони.
- Двигун не спрямований назад.
- Деталь розташовано безпосередньо за двигуном.
- Деталь розташовано безпосередньо перед жерлом гармати.
- Деталь розташовано за межами зони будівництва.
- Деталь або частина корабля не приєднана до решти.



НЕ ПІДКЛЮЧЕНІ З'ЄДНУВАЧІ

З'єднувачі, не приєднані до іншої деталі, вважаються не підключеними.



Цей корабель має 8 не підключених з'єднувачів (рахуються сторони, а не труби).

Не підключені з'єднувачі дозволені, але вони збільшують ризик пошкоджень вашого корабля, а в деяких випадках можуть його вповільнити. Вільні кінці труб деформуються під час перельоту, тому ТОВ «Space-Ікс-Ікс-Ікс» виплачує бонус кораблям, які прибувають з невеликою кількістю не підключених з'єднувачів.

ЗАКІНЧЕННЯ БУДІВНИЦТВА

Як тільки ви вирішите, що ваш корабель придатний для подорожей (або коли гарні місця для чергових деталей скінчаться), ви можете закінчити будівництво. Вам не обов'язково заповнювати всі клітинки на своєму планшеті.

Щоб закінчити будівництво, перемістіть свою ракету з паркувальної зони на вільну стартову позицію на планшеті польотів. Гравець, який першим завершив будівництво, займає місце 1, наступний — місце 2 тощо.

(Під час повноцінної гри у вас буде обмеження часу, але під час навчального польоту надто повільних гравців можна вмовити діяти швидше обережно опустивши кришку коробки їм на голову.)



Щоразу, коли згадується, що гравці мають робити щось «в порядку черги», мається на увазі порядок ракет на планшеті польотів. Деякі пригоди складніші для гравців, що знаходяться попереду, але якщо у вас міцний корабель — зазвичай краще бути попереду. Отже, недостатньо просто побудувати ідеальний корабель з купою деталей і без не підключених з'єднувачів. **Треба бути першим!**

ВАМ НЕ ПОТРІБНО ЧИТАТИ ДАЛІ ПРЯМО ЗАРАЗ.

ПРЯМУЙТЕ БУДУВАТИ СВІЙ ПЕРШИЙ КОРАБЕЛЬ!

ПІДГОТОВКА ДО ЗАПУСКУ

1. Перевірте кораблі один одного, щоб впевнитись, що вони побудовані за правилами. Виправте помилки, якщо вони є.
2. Вам більше не знадобляться плитки для будівництва, тож можете відсунути їх убік.
3. Візьміть фігурки астронавтів. Розмістіть по 2 астронавти у кожну кабіну на вашому кораблі.
4. Візьміть батарейки. Кожен заповнює свої акумулятори необхідною кількістю батарейок (2 або 3, як зображено на деталі).
5. Покладіть кредити та контейнери з товарами неподалік. Ви не отримаєте їх зараз, але, маємо надію, зможете завантажити багато з них під час польоту.
6. О... і кубики. Вам знадобиться 2 кубики.
7. Тепер залишилося лише підготувати карти пригод для навчального польоту.

ВИПРАВЛЕННЯ КОРАБЛІВ

Гравці, кораблі яких побудовано з порушеннями правил кораблебудування, повинні вилучити деталі так, щоб кораблі відповідали правилам. Зазвичай ТОВ «Space-Ікс-Ікс-Ікс» ще й накладає штраф за це, але ми ігноруємо штрафи під час навчання. Фактично, пілоти, які навчаються, мають додатковий час для виправлення своїх помилок. Вони забирають свої ракети, і кожен, хто стоїть за ними, може піднятися в порядку польоту, поки вони виправляють помилки.

КОЛОДА ПРИГОД



Лице *Зворот*

Для навчального польоту вам знадобляться **8 карт пригод з літерою L**. Вони знаходяться в колоді I рівня.

Перетасуйте карти та покладіть долілиць. Це буде колода пригод для вашого польоту.



ЧАС РОЗПОЧАТИ ПРИГОДУ

Передайте колоду пригод **лідеру** – гравцю, чия ракета знаходиться на позиції 1. Лідер розпочинає пригоду, відкриваючи першу карту колоди.

ПОЛІТ

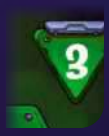
ОГЛЯД ПОЛЬОТУ

Під час польоту ви зіткнетеся з низкою карт пригод. Лідер відкриває першу карту, і гравці розігрують її. Лідер відкриває другу карту, і гравці розігрують її. І так далі.

На планшеті польотів показано розташування гравців відносно один одного. Деякі пригоди можуть дозволити вам просунутися вперед. Інші можуть відкинути вас назад. Щоразу, коли лідер змінюється, передавайте колоду пригод новому лідеру.

Політ закінчується, коли останню карту пригод буде розіграно.

ВТРАТА ДНІВ ПОЛЬОТУ



Деякі карти містять число в нижньому правому кутку. Воно вказує на кількість днів, які ви маєте витратити, якщо скористаєтеся перевагами карти. Щоразу, коли ви втрачаєте дні польоту, добровільно чи ні, переміщуйте свій маркер ракети назад на відповідну кількість **порожніх ділянок** (пропускаючи інші ракети). Це один із способів зміни лідера. Якщо кілька гравців втрачають дні польоту одночасно, вони втрачають їх у **зворотному порядку**. (Гравець, який знаходиться позаду, рухається назад першим.)



Якщо жовтий втратить 3 дні польоту, він опиниться на трикутнику прямо перед червоним.

ПОШКОДЖЕННЯ КОРАБЛЯ

На планшеті польотів зображено види загроз, з якими може зіткнутися корабель. Кожна загроза надходить з певного напрямку в певному рядку або стовпці. Детально розповімо про це трохи пізніше, а поки коротка інформація:



Ви можете захистити корабель від **малих метеоритів**, вправно збудувавши його (вони відскакують від пустих сторін) або використовуючи правильно орієнтований щит (що коштуватиме 1 батарейку).



Ви можете захистити свій корабель від **великих метеорів**, розгативши їх із гармат.





Ви можете захистити свій корабель від **легкого гарматного вогню** правильно орієнтованим щитом (що коштуватиме 1 батарейку).



Ніщо не захистить ваш корабель від **потужного гарматного вогню**.

Якщо деталь вашого корабля пошкоджено (ви не змогли або не схотіли захистити її), то її **знищено** і плитку треба вилучити. Це може призвести до того, що інші деталі від'єднаються і **впадуть** – вилучіть і їх плитки з корабля. Якщо корабель розпався на декілька частин, ви самі вирішуєте, яка з них відпадає, а яка продовжує політ.

Втрачені деталі (незалежно від того, чи були вони знищені, чи впали) кладіть **у свій стос втрачених по дорозі плиток** – у позначену область у верхньому правому куті планшета свого корабля. Коли ви досягнете пункту призначення, вам доведеться втратити 1 космокредит за кожну деталь, втрачену по дорозі. Будь-які ігрові компоненти (члени екіпажу, батарейки, товари) з втрачених деталей повертаються у банк.

ОТРИМАННЯ КРЕДИТІВ



Якщо карта приносить вам космокредити — візьміть їх з банку. Ви можете тримати їх стосом, щоб ніхто не знав, яку суму ви маєте.

E



Коли карта дозволяє завантажити товари на ваш корабель, візьміть з банку кубики товарів відповідного кольору та покладіть їх у свої вантажні контейнери. (Кожен вантажний трюм має від 1 до 3 контейнерів.) Кожен контейнер може вмістити лише 1 кубик товару. Надлишковий товар доведеться скинути в космос (повернути в банк). Прейскурант допоможе вирішити, що ліпше залишити, а що — скинути.



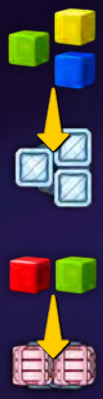






Червоні товари найцінніші, але небезпечні, тому мають зберігатися в спеціальних червоних контейнерах. Якщо у вас немає достатньої кількості посилених контейнерів, то доведеться скинути зайві червоні кубики.

Допоки ви маєте достатньо місця, ви повинні брати все, що можете — навіть якщо доведеться складати дешеві товари в червоні вантажні контейнери. **Коли ви завантажуєте новий товар, ви можете перемістити або викинути старий товар.**



Викидання товарів у космос є порушенням «Законів про запобігання засміченню» і карається штрафами та позбавленням волі. В жодному разі не розповідайте поліції, що ми рекомендували вам робити це.

© E

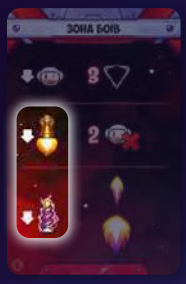


Якщо карта вимагає від вас втратити товари, ви повинні повернути в банк **найцінніші** товари. Якщо ви не маєте вказаної кількості товарів, ви повинні витратити батарейки, щоб компенсувати різницю. Якщо у вас закінчилися товари та батарейки, ви більше не можете їх втратити.



Якщо карта вимагає від вас втратити екіпаж, поверніть відповідну кількість фігурок у банк.

©



Іноді потрібно підрахувати потужність своїх двигунів або силу гармат.

Подвійні двигуни та подвійні гармати потребують батарейок. Кожного разу, коли вам потрібно підрахувати потужність ваших двигунів чи силу гармат, ви повинні вирішити, які подвійні двигуни чи гармати ви будете використовувати. Використані батарейки повертають в банк.

e ..





Кожен звичайний двигун зараховується як 1.

Кожен подвійний двигун, на який ви витрачаєте батарейку, зараховується як 2.





Кожна спрямована вперед одинична гармата зараховується як 1.

Кожна спрямована вперед подвійна гармата, на яку ви витрачаєте батарейку, зараховується як 2.





Кожна гармата, спрямована вбік або назад, рахується як половина (0,5 для одиничної гармати або 1 для подвійної гармати, на яку ви витрачаєте батарейку).

Га? Питаєте, як округлювати: вгору чи вниз? Ніяк. Сила 5,5 трохи краща ніж 5 і гірша за 6.





.. © E

Тепер ви маєте загальне уявлення про різні перешкоди та винагороди, що чекатимуть на вас під час мандрівки галактикою. Ви можете продовжити гру прямо зараз.

На наступних двох сторінках є докладне пояснення кожної з 8 карт пригод. Коли ви відкриваєте нову карту, знаходьте її на сторінці 12 або 13, читайте відповідні правила, а потім розігруйте карту. Продовжуйте так, поки не розіграєте всі карти пригод з колоди.

КАРТИ ПРИГОД

ПЛАНЕТИ



Карти *«Планети»* містять від 2 до 4 планет, на яких ви можете підібрати товари. Посадка коштуватиме вам певну кількість днів польоту, зазначену в нижньому правому куті. Якщо ви хочете приземлитися, позначте вибрану планету своєю другою ракетою (тією, що не на планшеті польоту). **На одну планету може приземлитися лише одна ракета.**

Першим вибирає лідер, а за ним інші гравці в порядку черги. Ніхто не зобов'язаний приземлятися. Більше того, гравці, що знаходяться попереду, іноді взагалі заважають приземлитися іншим.

Ті, хто приземлилися, завантажують зазначені товари на свої кораблі (див. ***Отримання товарів*** на сторінці 11). У цей час товари можна переставити або викинути. Дозволено приземлитися для того, щоб заблокувати приземлення іншим, але переконайтеся, що це варте втрати днів польоту.

Щойно всі вирішили, чи варто приземлятися, перемістіть маркери ракет гравців, які вирішили приземлитися, назад на відповідну кількість порожніх ділянок (**гравець, який знаходиться позаду, робить це першим**).

ПОКИНУТИЙ КОРАБЕЛЬ



Якщо ви знайшли ***Покинутий корабель***, то вам, певно, усміхнулася фортуна! Можливо, існує якийсь протокол для повідомлення про цю подію, але кого це хвилює? Відремонтуйте його та продайте своїй команді. (Так, їм настільки набридло літати з вами, що вони заплатять за можливість зістрибнути з корабля.)

Тільки один гравець може скористатися цією можливістю. **Першим вирішує лідер.** Лідер може **позбутися зазначеної кількості фігурок екіпажу** і взяти зазначену кількість космокредитів. Це також коштує днів польоту.

Якщо лідер відмовляється, то рішення приймає наступний у порядку черги гравець. Як тільки один гравець погоджується відремонтувати корабель, інші втрачають таку можливість.

Часом покинутий корабель такий файний, що аж хочеться залишити його собі. Облиште цю думку та віддайте його іншим. Ймовірно, його покинули не просто так.



ПОКИНУТА СТАНЦІЯ



Тікаючи від трагічної катастрофи, що спіткала цю космічну станцію, мешканці, ймовірно, покинули тут неймовірні багатства. Однак для їх пошуку знадобиться велика команда. Щоб скористатися цією можливістю, у вас має бути принаймні стільки фігурок екіпажу, скільки вказано на карті.

Тільки один гравець може скористатися цією можливістю. **Першим вирішує лідер.** Якщо у лідера не вистачає екіпажу або він не бажає втрачати дні польоту, лідер може передати можливість наступному гравцеві у порядку черги. Як тільки хтось вирішує дослідити станцію, інші втрачають цю можливість.

Коли ви досліджуєте космічну станцію, завантажте вказані товари на свій корабель (див. ***Отримання товарів*** на сторінці 11). У цей час ви можете переставити або викинути товари. Перемістіть свій маркер ракети назад на вказану кількість днів польоту.

Зауважте, що на ***Покинутій станції*** **ви не втрачаєте екіпаж**.

КОНТРАБАНДИСТИ



Контрабандисти та інші вороги становлять загрозу для всіх, але **атакують кораблі гравців по черзі**. Спочатку вони атакують лідера. Якщо вони виграють, вони атакують наступного гравця в черзі, і так далі, доки не нападуть на всіх або поки хтось їх не переможе.

У верхньому правому куті карти показано, що станеться, якщо ви програєте. (Ці контрабандисти забирають у вас 2 найцінніші товари. Якщо у вас закінчилися товари, вони заберуть замість них батарейки.) Нижня частина карти показує, що ви отримаєте, якщо переможете. (Якщо ви переможете цих ***контрабандистів***, ви можете отримати вказані товари — див. ***Отримання товарів*** на сторінці 11.)

Сила противника визначається числом біля символу гармати. (Ці контрабандисти мають силу 4.)

Лідер підраховує силу гармат, сплачуючи за використання подвійних гармат. Якщо ця сила більша, ніж сила ворога, **гравець перемагає** і може отримати винагороду, витративши дні польоту. Якщо будь-який гравець перемагає, вороги відступають і не атакують інших гравців.

Якщо гравець програє (має меншу силу, ніж ворог), то сплачує штраф, зазначений у верхній частині карти. Потім ворог атакує наступного в порядку черги гравця.

У разі нічиєї (коли гравець має таку ж силу, що й противник) з гравцем нічого не відбувається. Втім, і ворог не переможений, тож він атакує наступного гравця.

Детальний приклад наведено на сторінці 14.

ВІДКРИТИЙ КОСМОС



Відкритий космос вражає та вабить. Кожен гравець матиме шанс отримати додаткові дні польоту.

Кожен гравець, по черзі, **оголошує потужність свого двигуна, починаючи з лідера** і продовжуючи в порядку розташування ракет на планшеті польотів.

Ви повинні вирішити, чи витрачати батарейки на будь-які подвійні двигуни, коли настане ваша черга оголосити потужність двигуна (див. сторінку 11). Потім ви негайно пересуваєте свій маркер ракети на оголошену кількість порожніх ділянок вперед. Це може дозволити вам обійти гравців попереду (зайняті ділянки ігноруються) і, можливо, стати новим лідером.

МЕТЕОРИТНИЙ ШТОРМ

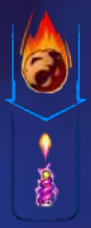


Метеоритний шторм може добряче обдерти фарбу на вашому кораблі. На карті зображено кілька великих та/або малих метеоритів і напрямки, звідки вони прилітають. Розігруйте метеорити по одному, зверху вниз. Вони впливають на всіх гравців одночасно.

Для кожного метеорита **лідер** кидає два кубики. Кидок визначає, у який рядок чи стовпець може вдаритися метеорит. Рядки та стовпці пронумеровані по краю планшета для вашого корабля. Кожен гравець розбирається з метеоритом особисто і перевіряє, чи не влучив метеорит у його корабель. Якщо влучив, виконайте наступне:



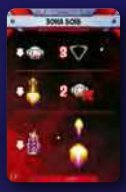
Малий метеорит просто відскочить від добре побудованого корабля. Проблема може виникнути, тільки якщо він потрапить у не підключений з'єднувач. У цьому випадку ви все ще можете уникнути пошкоджень, увімкнувши **щит, якщо він захищає потрібну сторону**. Для цього потрібно витратити **1 батарейку**. Якщо ви не можете або не хочете уникнути зіткнення, то деталь, у яку потрапляє метеорит, буде знищено. Приберіть її зі свого корабля та додайте до стосу втрачених по дорозі плиток.



Великий метеорит, звичайно, ще небезпечніший. Він може пошкодити навіть добре збудований корабель, і щити не стануть цьому на заваді. **Ваша єдина надія — підірвати його.** Ви можете стріляти, лише якщо у вас є гармата, спрямована **у відповідний стовпець**. Якщо це подвійна гармата, вам доведеться заплатити 1 батарейку, щоб використати її. Великі метеорити, як правило, вилітають спереду, тому ми рекомендуємо вам звернути особливу увагу на гармати, спрямовані вперед.

Якщо ви не знищите великий метеорит, то втратите деталь, у яку він влучив.

ЗОНА БОЇВ



Справжнім випробуванням для будь-якого космічного корабля є політ через зону бойових дій. Карта ***«Зона боїв»*** має 3 рядки, які оцінюються по черзі. Кожен рядок містить критерій і штраф для найслабшого за цим критерієм гравця.

По-перше, гравець із **найменшою кількістю фігурок екіпажу** втрачає 3 дні польоту.

По-друге, гравець із **найслабшим двигуном** втрачає 2 членів екіпажу. Гравці підраховують потужність своїх двигунів по черзі, починаючи з лідера і вирішуючи, чи витрачати батарейки на подвійні двигуни.

По-третє, гравцеві з **найслабшими гарматами** загрожує влучання легкої та потужної гармати. Знову ж таки, починаючи з лідера, і далі в порядку черги гравці вирішують, за які подвійні гармати вони будуть платити.

Влучання гармат діють як удари метеоритів, але від них складніше захиститися. Кожен удар має напрямок. Гравець кидає два кубики, щоб визначити, з якого рядка чи стовпця завдали удару, таким чином визначаючи, яка деталь корабля (якщо така є) у небезпеці.



Єдиний спосіб захиститися від влучання легкої гармати — це **щит, який захищає від ударів з цього напрямку**. Його можна використати, заплативши **1 батарейку**. В іншому разі деталь буде пошкоджено.

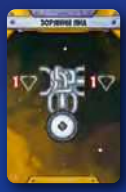


Немає способу захиститися від влучання потужної гармати. Ваша єдина надія — що вогонь пронесеться достатньо високо чи низько, щоб не влучити у ваш корабель. В іншому разі деталь, у яку влучила потужна гармата, буде пошкоджено.

За кожним критерієм — найменший екіпаж, найслабший двигун, найслабші гармати — у гравців може бути однаковий результат. **Серед гравців, які мають однаковий результат, штраф отримує той гравець, який знаходиться попереду.** (Зазвичай бути попереду — це добре, але у зоні боїв — небезпечно.)

Детальний приклад навчального польоту через ***зону боїв*** наведено на сторінці 14.

ЗОРЯНИЙ ПИЛ



Жовті карти — це особливі події. У вашому навчальному польоті єдиною особливою подією є ***Зоряний пил***. Кожен гравець втрачає 1 день польоту за кожен не підключений з'єднувач. (Кожен не підключений з'єднувач зараховується лише один раз, незалежно від того, однотрубний він, двотрубний чи універсальний.) **У зворотному порядку**, починаючи з останнього гравця, кожен гравець підраховує не підключені з'єднувачі та рухається на таку саму кількість порожніх ділянок назад.

ПРИКЛАД: КОНТРАБАНДИСТИ



Червоний, зелений та синій кораблі космобійників, у такому порядку, мандрують галактикою. Вони натикаються на контрабандистів із силою 4.



Червона — лідерка. Її максимальна сила гармат становить 5 (2 за одиничні гармати, 2 за подвійну гармату, спрямовану вперед, 1 за подвійну гармату, спрямовану вбік), але це коштуватиме 2 батарейки, а вона має лише 1. Вона вирішує використати її, отож сила її гармат становить 4, що відповідає силі контрабандистів. Результат — нічия, і з червоним кораблем нічого не відбувається. Їй пощастило. Якби вона програла бій, контрабандисти забрали б у неї 1 червоний і 1 жовтий контейнери товарів.

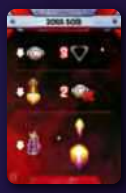


Зелена — наступна. Заплативши 2 батарейки, вона отримує силу гармат 4,5. Цього достатньо, щоб перемогти контрабандистів і забрати 2 їхніх товари. (Вона скидає синій контейнер, тому що не може помістити його на свій корабель.) Вона також пересуває свою ракету на 1 порожню ділянку назад.



Синьому пощастило, що він летів останнім. Він не може отримати силу гармат більш як 3, тому міг би втратити свій синій контейнер і 1 батарейку. Але контрабандисти зазнали поразки, отже, ця пригода його оминула.

ПРИКЛАД: ЗОНА БОЇВ



Зелений і жовтий кораблі мандрують галактикою в такому порядку, опікуючись своїми космобійницькими проблемами, коли потрапляють у зону боїв.

Спочатку зелена і жовтий порівнюють кількість членів екіпажу. Оскільки жовтий має більше, зелена повертається на 3 дні польоту назад. Це виводить жовтого в лідери.





5 6 7 8



Далі вони порівнюють потужність двигунів.

Жовтий має потужність двигуна 3. У нього немає подвійних двигунів, тому йому не потрібно ухвалювати жодних рішень.

Зелена може мати потужність двигуна 1, 3 або 5, залежно від того, чи витратить вона 0, 1 або 2 батарейки.

Жовтий зараз знаходиться попереду, тож якщо їх потужність буде рівною, жовтому доведеться заплатити штраф, а зеленій — ні. Зелена вирішує витратити 1 батарейку. Жовтий втрачає 2 фігурки членів екіпажу.

Нарешті вони порівнюють силу гармат. Вони однакові, і тому жовтий як лідер потрапляє під вогонь гармат.

Спочатку він кидає кубики за легку гармату, викидає 5 і 2, в сумі 7. У нього немає щита, тому двигун у стовпці 7 знищено. Жовтий кладе його до свого стосу втрачених по дорозі плиток.

Для потужної гармати він викидає на кубиках 1 і 4. Це промах — у стовпці 5 немає деталі корабля.

(Якби він знову викинув 7, то стартову кабіну жовтого корабля було б знищено, що призвело б до втрати правого двигуна.)

У будь-якому разі зону боїв пройдено. Зелена передає колоду пригод жовтому, який відкриває наступну карту.

КІНЕЦЬ ПРИГОД

Ваш політ закінчиться, коли всі 8 карт пригод будуть розіграні. Тепер настав час доставити каналізаційні труби!

На табло польоту зображено нагороди та штрафи, які ви отримуєте в кінці польоту.

НАГОРОДА ЗА ЗАВЕРШЕНЕ ЗАМОВЛЕННЯ



Тут зображено, скільки кредитів ви отримуєте за завершення польоту. Гравець, який знаходиться попереду, отримує найбільшу кількість кредитів, другий — за друге місце тощо.

НАГОРОДА ЗА НАЙГАРНІШИЙ КОРАБЕЛЬ



Цю нагороду отримує гравець, який фінішує з найгарнішим кораблем. Підрахуйте кількість не підключених з'єднувачів на своєму кораблі. (Кожен не підключений з'єднувач зараховується лише один раз, незалежно від того, однотрубний він, двотрубний чи універсальний.) Той, хто має найменшу кількість не підключених з'єднувачів, отримує вказані кредити. У разі нічиєї усі гравці з найменшою кількістю з'єднувачів отримують нагороду.

ПРОДАЖ ТОВАРІВ



Поверніть усі свої товари в банк і візьміть кількість космокредитів, вказану в прейскуранті.

ВТРАТИ



Тепер вам потрібно доставити деталі вашого корабля в «Space-Ікс-Ікс-Ікс». **За кожну деталь, яку ви втратили по дорозі, ви втрачаєте 1 космокредит.** (Коли ви втрачали деталі, ви розміщували їх у стосі втрачених по дорозі плиток на своєму планшеті для корабля, тому легко відстежити, скільки саме ви втратили.)

ПЕРЕМОЖЕЦЬ

Додайте всі свої космокредити. Якщо це число 1 або більше, ви виграли!

Вашою метою було заробити гроші, і ви це зробили. А якщо інші жартівники заробили більше, то що з того?

Звичайно, гравець, який має найбільшу кількість кредитів, є трохи більшим переможцем, ніж усі інші.



І ЩО ДАЛІ?

Після того, як ви завершите свій перший політ, ви знатимете основи космічних вантажних перевезень і будете готові почати свою професійну кар'єру космобійника. Професійні космобійники керують більшими кораблями та стикаються з більшими проблемами. Вони знають маршрут наперед завдяки прогнозу, щоб побудувати кораблі, які краще підготовлені до конкретних майбутніх пригод. І вони знаходять іншопланетних помічників! (Якщо зможуть зрозуміти, як ввімкнути їхні системи життєзабезпечення.) **Щоб почати свою професійну кар'єру космобійника, просто перегорніть сторінку.**

ДОДАТКОВІ ПРАВИЛА БУДІВНИЦТВА КОРАБЛЯ

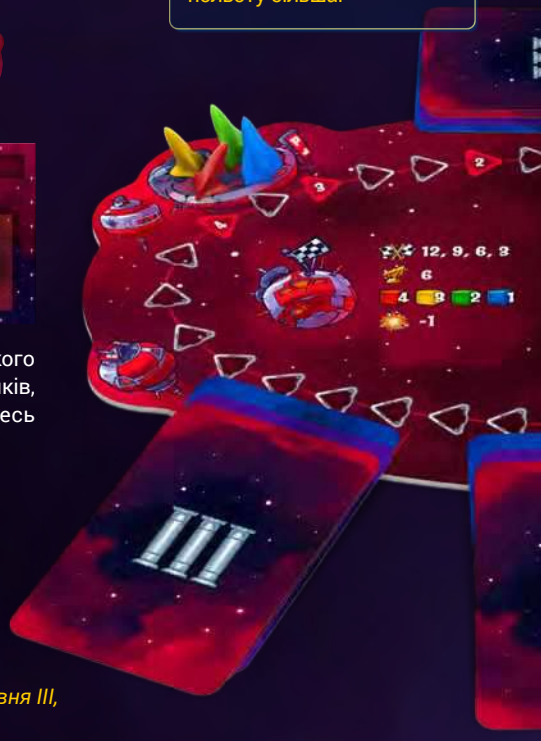
Вітаємо із завершенням вашого першого польоту! Ми припускаємо, що ви успішно пройшли весь шлях до кінця, оскільки про альтернативний варіант — втрату вашого корабля — ще не йшлося в інструкції. Насправді є кілька речей, які ми не пояснили, але тепер ви завершили свій навчальний політ і готові дізнатися більше.

ОБЕРІТЬ СВІЙ РІВЕНЬ

Досвідчені космобійники можуть керувати більшими кораблями і впоратися з більшими випробуваннями та сюрпризами. Відтепер перед тим як почати будувати корабель для польоту, всі повинні узгодити його рівень — I, II або III. Використовуйте планшет польотів і планшети для кораблів, що відповідають цьому рівню.



Зауважте, що винагорода за завершення складнішого польоту більша.

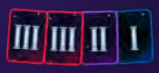


Рівень I хороший для навчання грі нових гравців або для швидкого польоту. Рівень III пропонує складні випробування для космобійників, і такі партії найтриваліші. Рівень II, звичайно, знаходиться десь посередині.

КОЛОДА ПРИГОД

СТОСИ КАРТ

Перш ніж усі почнуть будувати кораблі, хтось має зробити 4 стоси карт пригод. Склад кожного стосу зображено у нижній частині планшета польотів.



Для польоту рівня III використовуються 2 карти рівня III, 1 карта рівня II та 1 карта рівня I в кожному стосі.

Перетасуйте відповідні колоди та витягніть карти долілиць, щоб скласти кожен стос. Помістіть 3 стоси внизу планшета польотів та 1 стос зверху.

ПРОГНОЗ ПОЛЬОТУ

3 стоси внизу планшета польотів — це прогноз польоту. Після того, як ви додали хоча б 1 деталь до свого корабля, ви можете подивитися будь-який стос. Ви не можете додавати деталі під час перегляду карт. Коли ви повернете стос, ви зможете продовжити будівництво або переглянути інший стос. Ви можете дивитися на ці карти скільки завгодно, доки не закінчите свій корабель. Однак майте на увазі, що підняття стосу припає вашу останню додану на корабель деталь так само, як підняття нової плитки.

ПІДГОТОВКА ДО ПОЛЬОТУ

Стос у верхній частині планшета польотів залишається прихованим. Його нікому не дозволено переглядати, і ці пригоди будуть несподіванкою для всіх під час польоту. Коли гравці закінчили будувати кораблі, лідер об'єднує всі чотири стоси карт разом і ретельно перетасовує. Верхня карта повинна відповідати рівню польоту. Якщо необхідно, тасуйте карти доти, доки це не станеться.



ПІЩАНИЙ ГОДИННИК

Переверніть піщаний годинник на цій комірці на планшеті польотів. Гравець, який зробив це, повинен одразу вигукнути «Вперед!».

Перемістіть піщаний годинник на наступну комірку і переверніть його. Будь-хто може зробити це, коли час вичерпається. Якщо ніхто не хоче переміщувати годинник, гравці просто продовжують будувати, поки хтось не вирішить його перемістити або поки всі не закінчать. Різні планшети мають різну кількість комірок для годинника. (На планшеті I рівня ви пропускаєте цей крок і переходите відразу до останнього переміщення годинника.)

Перемістіть годинник на останню комірку та переверніть його. Це може зробити тільки гравець, який закінчив будувати (і лише після того, як вичерпається час на попередній комірці).

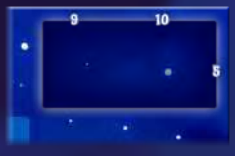


ЗАКІНЧЕННЯ БУДІВНИЦТВА

Ви можете закінчити будівництво в будь-який момент. Щоб завершити будівництво, поставте свою ракету на одну з незайнятих стартових ділянок. (Ви можете вибрати будь-яку порожню стартову ділянку, за винятком тих, номер яких більший за кількість гравців у грі. Як правило, більшість космобійників хочуть бути попереду.)

Коли в годиннику закінчиться пісок на останній комірці, гравець, який перевернув його, повинен вигукнути: «Стоп!». Кожен, хто ще будує, має негайно зупинитися та зайняти стартову ділянку, причому найкраще місце отримує гравець, який розмістить свою ракету першим.

РЕЗЕРВУВАННЯ ДЕТАЛЕЙ



Під час будівництва **ви можете зарезервувати до 2 деталей**. Розмістіть їх у верхньому правому куті вашого планшета для корабля. Ніхто не може забрати їх у вас, і ви можете додати їх на свій корабель у будь-який момент під час будівництва. Коли ви додаєте одну з них, у вас звільняється місце для резервування нової деталі, але ви ніколи не можете мати в резерві більше двох одночасно. **Ви не можете повернути зарезервовану деталь у центр столу.**

Якщо деталь зарезервовано, але не додано до вашого корабля, ви залишаєте її на планшеті як початок стосу втрачених по дорозі плиток. **Наприкінці польоту вона зарахується вам як деталь, втрачена під час польоту.**

Нікого не хвилює ні те, що деталі все ще лежать на місці запуску, ні те, що цей мотлох насправді коштує лише частки того штрафу, який ТОВ «Space-Ікс-Ікс-Ікс» стягне з вас за втрату цих деталей. Контракт є контракт.

ОСТАННЯ ПЕРЕВІРКА

Після будівництва перевірте кораблі один одного. Якщо ваш космічний корабель порушує одне або кілька правил кораблебудування, вилучайте деталі, доки корабель не стане відповідати всім правилам. Помістіть ці деталі (включно з усіма, які впадуть на стартовий майданчик) у ваш стос втрачених плиток. Вони вважаються деталями, втраченими по дорозі.

Якщо помилку не було виявлено, поки корабель не почав летіти, правопорушник повинен негайно виправити помилку, як описано вище, і виплатити банку штраф у розмірі 1 космокредит за порушення законів фізики.

ІНШОПЛАНЕТЯНИ

СИСТЕМИ ЖИТТЄЗАБЕЗПЕЧЕННЯ





То що це за кумедні деталі, які ми відмовилися описувати раніше? Це системи життєзабезпечення іншопланетян.

Щоб система життєзабезпечення працювала, її необхідно приєднати до кабіни. Це робить кабіну придатною для проживання іншопланетян відповідного кольору. Однак ви не можете помістити іншопланетянина у свою стартову кабіну. (Вони жаліються, що фарба смішно пахне.)

Астронавти-люди, які є частиною екіпажу, носять скафандри, тому вони можуть увійти в будь-яку кабіну, навіть якщо до неї приєднано систему життєзабезпечення іншопланетян.

РОЗМІЩЕННЯ ЕКІПАЖУ

Фігурки екіпажу мають бути розміщені за наступними правилами:

- У стартовій кабіні має бути **2 фігурки астронавтів**. (Жодна з них не є «вами», але вони будуть вашими сусідами по кімнаті в далекій подорожі, тому через деякий час ви можете почати думати, що це ви.)
- У кабінах, які не підключені до систем життєзабезпечення, також має бути по **2 астронавти**.
- У кабінах, підключених до систем життєзабезпечення, має бути **2 астронавти** або **1 іншопланетянин відповідного кольору**.
- Кабіна, приєднана до систем життєзабезпечення обох кольорів, повинна містити або **2 астронавтів** або **1 фіолетового іншопланетянина**, або **1 коричневого іншопланетянина**.
- На вашому планшеті **не може бути більше ніж по одному іншопланетянину кожного кольору**.



Можливість розміщення екіпажу. Зауважте, що ви не можете посадити 2 фіолетових іншопланетян на свій корабель.

Якщо будь-який гравець бажає вибирати людей чи іншопланетян на основі того, що роблять інші гравці, тоді гравці повинні розставляти членів екіпажу в порядку черги, починаючи з лідера.

ЗДІБНОСТІ ІНШОПЛАНЕТЯН

Іншопланетяни є членами екіпажу і враховуються як такі в ***зоні боїв*** або на ***покинутій станції***. Ви можете відправити їх на ***покинутий корабель*** або ***віддати работорговцям*** (див. наступну сторінку).

Недоліком іншопланетян на борту є те, що кожен з них займає місця як дві людини. Проте є і деякі переваги.

Фіолетові іншопланетяни — дуже войовничі. Якщо у вас є фіолетовий іншопланетянин, ви отримуєте **+2 до сили гармат**. (Якщо сила ваших гармат без іншопланетянина дорівнює 0, ви не отримаєте цей бонус. Він не захоче вести бій своїми оголеними щупальцями.)

Коричневі іншопланетяни — вмілі механіки. Якщо у вас є коричневий іншопланетянин, ви отримуєте **+2 до потужності двигуна**. (Якщо потужність вашого двигуна без іншопланетянина дорівнює 0, ви не отримаєте цей бонус. Він не збирається виходити у відкритий космос і штовхати корабель.)



ВЛУЧАННЯ В СИСТЕМИ ЖИТТЄЗАБЕЗПЕЧЕННЯ

Якщо ваш корабель втрачає систему життєзабезпечення, і кабіна з іншопланетянином більше не підключена до системи, котра може його підтримувати, то поверніть фігурку іншопланетянина в банк. (Звичайно, він покидає корабель в евакуаційній капсулі.)

Наскільки сильно іншопланетянам потрібні ці системи життєзабезпечення? Чому вони не носять скафандри? Або одяг? І чому вони взагалі літають з космобійниками? Цілком можливо, що відповіді на деякі з цих запитань є в книжці Джейсона А. Голта «Galaxy Trucker: Rocky Road».



Download on iBooks

amazonkindle

Електронна версія книги вже доступна англійською та чеською мовами!

ДОДАТКОВІ КАРТИ ПРИГОД

НЕПЕРЕДБАЧУВАНІ ВЕЛИКІ МЕТЕОРИТИ





Метеорити можуть налетіти на ваш корабель зліва, справа або навіть ззаду! Великі метеорити, які з'являються перед вами, можуть бути знищені лише спрямованою вперед гарматою, яка знаходиться у стовпці, з якого вони наближаються. **Великі метеорити, які з'являються збоку чи ззаду,** можуть бути знищені спрямованою в сторону метеорита гарматою, яка знаходиться **у тому самому або сусідньому рядку чи стовпці**. Пам'ятка про це є на планшеті польотів.

Більшість космічних кораблів захищені від метеоритів турелями з автоматичним наведенням, самонавідними ракетами або дезінтеграційними полями. Ваші — захищені гарматами, зробленими з каналізаційних бурів.

НЕБЕЗПЕЧНІШІ ВОРОГИ

Під час польоту ви також можете зустріти ***піратів*** і ***работорговців***. Коли ви перемагаєте їх, то не отримуєте товарів, а отримуєте лише холодні бездушні космокредити. Перемістіть свою ракету назад на вказану кількість порожніх ділянок і візьміть з банку кредити. Якщо ви не хочете втрачати дні польоту, ви можете не брати кредити (або товари у випадку ***контрабандистів***) і залишити свою ракету там, де вона є. У будь-якому разі жоден інший гравець не може отримати нагороду після перемоги над ворогом.



Якщо ***работорговці*** переможуть вас, вони змусять вас віддати частину вашого екіпажу. Ви вибираєте, якими астронавтами чи іншопланетянами пожертвувати в обмін на власну свободу.



Якщо ***пірати*** переможуть вас, ваш корабель обстріляють. (На карті вказано потужність і напрям гарматного вогню.) Відстежуйте всіх гравців, які зазнали поразки, а потім попросіть першого переможеного гравця кинути два кубики, щоб визначити рядок або стовпець для кожного пострілу. Цей кидок застосовується до всіх переможених гравців.

Вогонь легкої гармати можна зупинити лише щитом, орієнтованим у правильному напрямку та живленим від батарейки. **Вогонь потужної гармати неможливо зупинити.** (Див. ***Пошкодження корабля*** на сторінці 10.)

Примітка: підраховуючи потужність двигуна чи силу гармат, ви можете добровільно вирішити не використовувати батарейки, навіть якщо вони у вас є. Однак ваші звичайні двигуни чи гармати та іншопланетяни використовуються автоматично, ви не можете вирішити не використовувати їх, щоб мати меншу силу.

БІЛЬШЕ ОСОБЛИВИХ ПОДІЙ



Епідемія змушує вас прибрати 1 члена екіпажу (астронавта чи іншопланетянина) з кожної зайнятої кабіни, яка приєднана до іншої зайнятої кабіни. Епідеміологи радять будувати свій корабель так, щоб кабіни не дотикались одна до одної. Якщо у вас є приєднані кабіни, можливо, пощастить знайти пригоду, яка дозволить вам звільнити одну з них до початку епідемії.



Диверсія знищує випадкову деталь корабля з найменшим екіпажем. (З-поміж кількох кораблів, які мають найменший екіпаж, під диверсію потрапить той з них, що знаходиться попереду.) Щоб вибрати деталь, постраждалий гравець кидає 2 кубики для визначення стовпця, а потім 2 кубики для визначення рядка. Якщо в цих координатах немає жодної деталі — перекиньте кубики для отримання нових координат. Якщо і там немає жодної деталі, перекиньте ще раз. Якщо три рази координати не вказали на деталь, диверсанти здаються, і нічого не відбувається.

Якщо диверсанти знищують деталь, вона потрапляє у стос втрачених по дорозі плиток, як і будь-які інші плитки, що впадуть у результаті цієї дії. Влучання в центр корабля може бути нищівним.

ДЕФІЦИТ ТОВАРІВ



У польотах на складніших рівнях може відчуватися брак товарів. У такій ситуації гравці завантажують товари по черзі. Товари, викинуті кораблями, які знаходяться попереду, доступні для завантаження на кораблі, що знаходяться позаду. Гравцям, яким не вистачило товарів для завантаження, не пощастило, і вони все одно втрачають дні польоту.

ВІДМОВА ВІД ПОЛЬОТУ

ПРИЧИНИ ЗДАТИСЯ

Космічні перевезення — доволі ризикована справа, і вам варто очікувати на серйозні перепони. Деякі з них можуть змусити вас переосмислити своє життя і піти писати мемуари.

Здатися змушують такі обставини:

- **Втрата всіх людей.** Якщо ви втратили свою останню людину-астронавта, ви повинні здатися. Іншопланетні члени екіпажу не можуть самостійно керувати кораблем.
- **Нульова потужність двигуна у відкритому космосі.** Як правило, ви можете дістатися фінішу, навіть якщо втратили всі двигуни. Втім, якщо ви зіткнетеся з пригодою у ***відкритому космосі***, то повинні оголосити потужність двигуна більшу за нуль або здатися.
- **Критичне відставання.** Якщо лідер випереджає вас більш ніж на одне повне коло на планшеті, ви повинні здатися.

Ви перевіряєте ці умови лише **після того, як карту пригоди повністю розіграно**. Наприклад, якщо ви втратите останнього астронавта зі свого екіпажу в ***зоні боїв***, ви повинні виконати все зазначене на карті, перш ніж ваш корабель залишить політ. З позитивних моментів: якщо лідер обійде вас у ***відкритому космосі***, ви у свою чергу зможете запустити двигуни, і, можливо, вам вдасться уникнути критичного відставання.

ВИБІР ЗДАТИСЯ

Якщо ви думаєте, що пригоди, які чекають попереду, не заповідають нічого доброго, можливо, ліпше здатися і зменшити свої втрати. Ви можете здатися, проте повинні зробити це до того, як буде відкрито наступну карту пригод. (Якщо ви вирішите здатися після того, як побачите карту пригод, то повинні спочатку пережити всю цю пригоду.)

Іноді ви переживаєте втрати. В інших випадках втрати переживають вас.

СОЛО-ФІНІШ

Якщо **в грі залишився лише один гравець** після того, як усі інші здалися, цей гравець намагається фінішувати самостійно. У цьому разі ігноруйте пригоди ***«Зона боїв»*** та ***«Диверсія»*** (які карають гравця з найменшою потужністю двигунів, гармат або кількістю членів екіпажу).

РАННЄ ПРИЗЕМЛЕННЯ

Незалежно від того, де ви скінчили свій політ, ТОВ «Space-Ікс-Ікс-Ікс» має безліч зручних складів у будь-якому куточку галактики, на яких ви зможете розвантажити свої труби (і сплатити штраф за труби, які ви втратили). **Якщо ви здаєтесь:**

- Приберіть свою ракету з планшета польотів. Тепер ви просто глядач, і жодна з карт не може на вас вплинути.
- Ви не отримуєте жодної нагороди за завершення польоту (оскільки ви не завершили, очевидно). Коли гравці змагаються, хто має найменше не підключених з'єднувачів, ваш корабель не враховується.
- Ви **можете** продати свої товари, але лише **за половину загальної ціни**. Підрахуйте стандартну ціну всіх ваших товарів, а потім візьміть половину цієї кількості кредитів. (Округліть до більшого, якщо потрібно.)
- Вам доведеться заплатити штраф за деталі, які ви втратили по дорозі. (Усе, що ви ще не втратили, можна повернути без штрафних санкцій, тому платіть лише за те, що є у вашому стосі втрачених плиток.)

Якщо ви здаєтеся, ви все одно можете «виграти», адже будь-який прибуток вважається виграшем. Якщо ж ви отримаєте більше прибутку, ніж усі інші жартівники, які літали на цьому проклятому рейсі, ви також виграєте і в цьому сенсі. Зрештою, все зводиться до космокредитів.

Звичайно, вантажоперевезення мають позитивні сторони, які для багатьох космобійників важливіші за гроші. Це гострі відчуття від пригоди. І слава. І честь. І... о, кого ми дуримо? Якщо у вас достатньо грошей, ви можете придбати славу, честь і популярність, а на решту — ще й вечерю в шикарному ресторані.



ТРАНСГАЛАКТИЧНА МАНДРІВКА!

Отже, ви прорвалися крізь кілька метеоритних штормів… І перемогли кількох піратів. Можливо, ви навіть пролетіли через зону боїв абсолютно неушкодженими. Що ж, є одне випробування, якого ви ще не бачили — найважче випробування навичок, швидкості та сміливості — ми говоримо про трансгалактичну мандрівку.

Під час трансгалактичної мандрівки ви здійсните три польоти — рівня I, рівня II та рівня III. Для кожного польоту ви будете будувати новий корабель. Кредити, які ви заробляєте під час одного польоту, переносяться на наступний, і ви накопичуватимете все більше й більше багатств, літаючи галактикою.

(Звичайно, успіх не гарантований. Наприклад, вам, можливо, доведеться здатися. Але навіть тоді ви зможете повернутися й побудувати корабель для наступного польоту. І якщо ви якимось чином втратите всі свої гроші, борги будуть покриті випадковими незнайомцями, які люблять історії про вибухи космовантажівок, тож ви почнете наступний рейс без боргів.)

Крім звичайних способів отримання кредитів, ви також можете отримати прибуток від своєї репутації. У першому польоті ви створите собі ім'я, а протягом двох наступних спробуєте заробити собі репутацію.



Download on the App Store

GET IT ON Google Play

STEAM

GOG.COM

Трансгалактична мандрівка має давню традицію, започатковану в майбутньому. Щоб доєднатися до неї, перегляньте кампанію в додатку «Galaxy Trucker». (Крім того, це чудова можливість зіграти онлайн з друзями та налагодити контакти з іншими космобійниками.)

www.galaxytrucker.game

ПЕРШИЙ ПОЛІТ



У трансгалактичній мандрівці використовуються плитки титулів, але лише по одній на гравця. Навмання виберіть потрібну кількість плиток, а інші поверніть у коробку.

Підготуйтесь до польоту рівня I, розташувавши титули срібною стороною догори поруч із планшетом польотів. Гравці змагатимуться за ці титули. Кожен має власні критерії, описані на наступній сторінці. Прочитайте ці описи вголос, щоб усі знали, чого вони намагаються досягти.

Потім зіграйте перший політ за звичайними правилами.

НАДАННЯ ТИТУЛІВ



Наприкінці польоту отримайте нагороди та штрафи, як зазвичай, за винятком того, що **замість нагороди за найгарніший корабель** гравці отримують винагороду на основі критеріїв титулів.

Тільки гравці, які завершили політ, можуть здобути титул. Підрахуйте потрібне для кожного титулу та надайте титул гравцеві з найкращим результатом. Наприклад, звання «Енергійний космобійник» здобуває гравець, який закінчив політ із найбільшою кількістю деталей, що живляться від акумуляторів.

За кожен титул **усі гравці з найкращими результатами отримують по 2 кредити** (нагорода за найгарніший корабель на рівні I), але лише один може отримати плитку титулу. Серед гравців, які мають однаковий результат, надайте титул тому, хто фінішував першим.

Особливі випадки: якщо всі гравці отримують нуль за певний титул, його здобуває лідер, але ніхто не отримує кредитів за це. Якщо жоден гравець не завершив політ, ніхто не отримує кредити за титули, а титули розподіляються випадковим чином, по одному для кожного гравця.

ПЕРЕРОЗПОДІЛ ТИТУЛІВ

Цілком можливо, що кожен гравець здобуде рівно по одному титулу, або можливо, що хтось, наприклад ви, виявиться достатньо розумним, щоб здобути більше одного. Якщо ви закінчите політ з кількома титулами, ви повинні вибрати один, щоб залишити собі, а інші віддати гравцям, які ще не мають титулів. Ви можете вибрати нових власників випадковим чином або використовувати будь-які критерії на свій вибір. (Зауважте, що тут ми лише говоримо про перерозподіл плиток. Гравці зберігають усі кредити, які вони заробили під час етапу надання титулів.) Якщо кілька гравців можуть роздати титули, то гравець, який фінішував першим, вирішує першим.

Наступний політ кожен почне з титулом, навіть гравці, які здалися під час першого польоту. **Гравці зберігають свій титул до кінця трансгалактичної мандрівки.**

КОМІРНИК



Ви знаєте всі способи знайти товар і завжди готові взяти ще. Кажуть, ви б затягнули на борт стадо мегамамонтів, якби думали, що знайдете покупця.



Підрахуйте кількість вантажних трюмів, які містять принаймні один контейнер товарів.

Порада. Добре мати багато місця для вантажу, але вам також потрібно летіти попереду, щоб мати можливість завантажити товари. Не забувайте, що ви можете переставляти товари лише під час завантаження, тому було б гарною ідеєю тримати їх в різних куточках корабля… якщо вдасться зберегти корабель цілим.

ЕНЕРГІЙНИЙ КОСМОБІЙНИК



Ви любите гул щитів, гуркіт двигунів і дзижчання подвійних гармат.



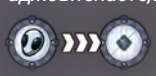
Підрахуйте кількість деталей, які використовують батарейки (щити, подвійні двигуни та подвійні гармати).

Порада. Деталі акумулятора не враховуються, але необхідні для живлення усіх ваших крутих штук.

КСЕНООРЕНДОДАВЕЦЬ



Іншопланетянам подобається літати з вами, адже ви знаєте, що вони цінують приватність.



Для кожного іншопланетянина на вашому кораблі порахуйте відстань до найближчої кабіни та підсумуйте результати. Найближча кабіна — це та, до якої можна дістатися за найменшу кількість кроків, проходячи по трубах. Наприклад, кабіна на сусідній плитці знаходиться на відстані 1, але лише якщо вона з'єднана. Якщо не з'єднана, то вона може не виявитися найближчою. Якщо іншопланетянин повинен пройти через проміжну деталь, щоб дістатися до найближчої кабіни — він знаходиться на відстані 2 тощо. Навіть порожня кабіна може виявитися найближчою.

Порада. Ідеально було б розселити іншопланетян дуже далеко один від одного і від інших кабін.

КРУЇЗНИЙ КАПІТАН



Така довга подорож галактикою має сподобатись вашим пасажирам. Додайте декілька панорамних вікон, щоб стати космобійником, з яким усі хочуть літати.



Підрахуйте кількість зайнятих кабін з космовидом. Кабіна має космовид, якщо вона має принаймні одну пусту сторону, яка не дотична до інших деталей.

Примітка. Пуста сторона може бути поруч із порожнім квадратом, навіть оточеним деталями. (Вид на внутрішній дворик не такий популярний, як вид назовні, але кращий, ніж нічого.) Іноді кабіна будується без видових вікон, але отримує чудовий космовид, коли під час польоту відвалюється якась деталь. Ваша стартова кабіна має з'єднувачі з усіх чотирьох сторін, тому ніколи не матиме видових вікон.

КВАЛІФІКОВАНИЙ ІНЖЕНЕР



Ви знаєте не тільки, як побудувати великий корабель, але і як зберегти його цілим протягом усього польоту.



Підрахуйте кількість деталей вашого корабля.

Підказка. Зазвичай простіше порахувати кількість порожніх місць і побачити, у кого їх менше… якщо політ не був особливо невдалим.

КОРИДОРИСТ



Ви нонконформіст — нестандартний, авангардний. Деякі кажуть, що божевільний, бо ваш корабель складається з суцільних коридорів. Інші кажуть, що це круто.



Порахуйте свій найдовший ланцюжок деталей коридору. Деталь коридору — це плитка, яка містить лише 1 або 2 з'єднувачі.

Порада. Один із способів отримати довгий коридор — побудувати довге щупальце, але, можливо, ще краще було б побудувати закільцьований коридор, який оточує ваш корабель з усіх сторін.

ДРУГИЙ ПОЛІТ

Вилучіть з гри карти пригод, використані в першому польоті. Ви можете повернути їх у коробку. Підготовка до гри під час польоту рівня II проходить як зазвичай, з порожнім планшетом та всіма деталями долілиць. Єдине, що ви зберігаєте зі свого першого польоту, це свій титул і кредити.

Тримайте свій титул у верхньому лівому куті планшета для корабля срібною стороною догори. У цьому польоті ви спробуєте захистити свій титул.



Наприкінці польоту замість нагороди за найгарніший корабель усі гравці, які успішно захистили свій титул, отримують по 4 кредити. **Ви захистили свій титул,** якщо завершили політ і отримали найвищий бал за свій титул. (Враховуються лише кораблі, які фінішували. Навіть якщо нічия, ви захистилися.) Ви не можете отримати кредити за титули інших гравців. Усі гравці зберігають свої титули, навіть якщо їм не вдалося їх захистити.

Усі гравці, які успішно захистили свої титули, повертають їх золотою стороною догори. Гравці, які не змогли захистити, тримають свої титули срібною стороною догори.

ТРЕТІЙ ПОЛІТ

Знову поверніть використані карти пригод у коробку та підготуйтеся до польоту III рівня.

Під час третього польоту гравці, які не змогли захистити свій титул, можуть спробувати ще раз.

Гравці, які захистили свій титул, тепер мають золоті титули, що трохи ускладнює життя. Проте кожен, хто успішно захистить золотий титул, отримає подвійну винагороду та місце в Залі слави титулованих космобійників.

КОМІРНИК

Відтепер ваш корабель офіційно належить до категорії «вантажний». А це означає — ще більше дратівливих правил. Щиро вітаємо!



Якщо два вантажні трюми дотичні один до одного, жоден з них не може вмістити товари. Це обмеження діє, навіть якщо вони не з'єднані один з одним. Звісно, якщо один із вантажних трюмів втрачається під час польоту, інший раптово стає придатним для використання.

ЕНЕРГІЙНИЙ КОСМОБІЙНИК

Інспектори з безпеки життєдіяльності дослідили ваш надпотужний корабель і вирішили ввести нові правила щодо електромережі, які, щоправда, стосуватимуться лише вас.



Ви не можете зберігати батарейки на акумуляторі, що безпосередньо приєднаний до деталі, яка потребує енергії (подвійний двигун, подвійна гармата чи щит). Наприклад, якщо деталь акумулятора приєднано до подвійного двигуна, то на ній не можна розміщувати жодних батарейок перед польотом.

КСЕНООРЕНДОДАВЕЦЬ

Ви так догоджали іншопланетянам, що вони стали трохи розпещеними. Тепер система життєзабезпечення повинна відповідати більш жорстким специфікаціям.



Системи життєзабезпечення іншопланетян працюють, лише якщо всі їхні з'єднання повністю співпадають. Отже, якщо одна сторона з'єднання є універсальним з'єднувачем, дотична до неї сторона плитки також має бути з універсальним з'єднувачем — інакше система життєзабезпечення не працюватиме.

КРУЇЗНИЙ КАПІТАН

Ваші кораблі славляться надприємними перельотами, і тому, здається, не менш ніж половина вашого екіпажу, це просто туристи... і вони мають деякі проблеми з технікою безпеки.





Кожен не підключений з'єднувач зменшує місткість кабіни на один. Кабіна з одним не підключеним з'єднувачем може вмістити одного астронавта-людину; але вже не може вмістити іншопланетянина. Кабіну з кількома не підключеними з'єднувачами слід залишити порожньою. **Крім того, якщо під час польоту в кабіні з'являється новий не підключений з'єднувач, приберіть одного члена екіпажу з цієї кабіни, незалежно від того, чи перевантажена вона зараз.** (Туристи нервують.)

КВАЛІФІКОВАНИЙ ІНЖЕНЕР

Вони вважають, що цього разу завдання, яке постало перед вами — надто складне. Але уявіть вираз їхніх облич, коли в останній момент все вдасться... знову.





Під час будівництва ви не можете додавати деталі, поки не покладете 2 плитки у резерв. Ви не можете побудувати ці зарезервовані деталі, доки всі не завершать будівництво. Це також непрості деталі — щонайменше 5 сторін повинні мати з'єднувачі. (Звичайно, в сумі. Ми знаємо, що плитки не мають 5 сторін.) Ви вибираєте ці деталі звичайним способом, копирсаючись у купі плиток в центрі столу, поки не знайдете 2, щоб покласти у свій резерв. Ви не можете додати деталь до свого корабля, доки ваш резерв не заповниться, і ви не можете використовувати плитки зі свого резерву під час будівництва. Коли всі (включно з вами) закінчать будівництво, покажіть, наскільки ви круті, додавши дві деталі у щілини, які ви залишили у своєму кораблі. Якщо ви не можете, ви повинні сплатити штраф за кожну невикористану плитку: заплатіть 1 кредит за кожну сторону зі з'єднувачем, а потім поверніть плитку у купу на столі.

КОРИДОРИСТ

Вам сказали не будувати довгих коридорів. А ви просто сміялися з таких порад. Тепер час карми показати, на що вона здатна.





Коли деталь коридору руйнується, усі інші деталі коридору, приєднані до неї, відпадають. (Це не ланцюгова реакція — «відпасти» відрізняється від «руйнуватися».) Зауважте, що це не стосується деталей зі з'єднувачами з трьох або чотирьох сторін.



6 Гравці намагаються захистити свої титули, як і в другому польоті. Кожен, хто успішно захистить срібний титул, отримує 6 кредитів.



Кожен, хто успішно захистить золотий титул, отримує подвійну винагороду у розмірі 12 кредитів.

ПЕРЕМОЖЦІ МАНДРІВКИ

Після третього польоту гравці підраховують, скільки у них кредитів. Як завжди, гравці, які закінчили з додатним балансом, можуть вважати себе переможцями. Крім того, ви можете вважати себе легендарними який-би-титул-у-вас-не-був, якщо успішно захистили золоту сторону свого титулу.

Гравця з найбільшою кількістю кредитів визнають найкращим космобійником всесвіту. У разі нічиєї — перемагають усі причетні. У цій галактиці достатньо місця для більш ніж одного переможця.



СКЛАДНІ МАРШРУТИ

Гра може бути надто суворою для космобійників-початківців, проте після кількох польотів ви звикнете до цього і справді навчитеся будувати гарні кораблі. Ті, які зазвичай доходять до фінішу без подряпин і з великим прибутком. Можливо, ви відчуєте ностальгію за кумедними пригодами, коли метеорити та пірати могли розірвати ваш корабель на шматки, змусивши вас повільно дрейфувати до кінцевого пункту призначення з однією лише кабіною.

Щоб повернути вам ці відчуття, ми з гордістю представляємо безкоштовне мінідоповнення «Складні маршрути» (доступне зараз, лише в цифровій формі).

Це мінідоповнення дозволяє вам додавати одну (чи більше) карт зі «Складних маршрутів» до своїх польотів. Ці випадковим чином обрані карти додадуть не лише нові захопливі випробування, а й сльози відчаю та зворушення, що виступлять на ваших очах від того, що кораблі знову розвалюватимуться на окремі частини.

«Складні маршрути» можна додати до будь-якого окремого польоту, а також до Трансгалактичної мандрівки. Просто перейдіть за цим посиланням, а потім дотримуйтесь інструкцій.



cge.as/gterr

АВТОР ГРИ: ВЛАДЯ ХВАТІЛ

Художнє керівництво: Якуб Політцер
Графічний дизайн: Міхаела Заоралова
Ілюстрації: Томаш Кучеровський, Якуб Політцер
3D-ілюстрації: Радім «Finder» Пех
Виробництво: Віт Водічка
Автор правил: Джейсон Голт
Керівництво проєктом: Ян Звонічек
Нагляд за проєктом та тестування: Пьотр Мурмак

УКРАЇНСЬКЕ ВИДАННЯ ГРИ

Керівник проєкту: Олександр Полікарпов
Перекладачка: Ольга Іванченко
Коректорка: Алла Костовська

Дякуємо: *тестувальникам оригінальної версії, які допомогли нам показати гравцям нашу першу велику гру ще у 2007 році, нашій команді розробників застосунків, які допомогли грі увійти в епоху цифрових технологій, і всім тим відважним далекобійникам, які з того часу перевозили гори картону та віртуальні труби через незліченні метеоритні скупчення та бойові зони.*

Особлива подяка: *усім у CGE, хто доклав стільки зусиль для видання цієї нової, блискучої версії гри, особливо Міші, Кубі, Файндеру, Джейсону, Кретену, Віті, Звонді, Радеку, Янчі, Ухліку, Девіду, Давіду, Ленці та Тоні.*

І не в останню чергу ми радіємо нашій новій можливості тестувати ігри з нашими дітьми, якої ми не мали у своєму розпорядженні, коли створювали першу версію — з Лукашем, Терезкою, Аленкою, Ганичкою, Павліком, Марою, Качкою, Евеліною, Малахієм, Отіком, Маркеткою, Венделіном.

Видавництво: Kilogames
kilogames.com.ua

© Czech Games Edition
Червень 2021
www.CzechGames.com

Czech Games Edition