**Настольная игра "Светлячок". Правила. Страница 1.**

После того, как Земля была истощена, мы нашли новую Солнечную систему и сотни новых планет были терраформированы и колонизированы. Центральные планеты сформировали Альянс и решили, что все планеты должны объединиться под их правлением. Не все были согласны с такой точкой зрения. После Войны большинство сторонников независимости, сражавшихся и проигравших, отправились к краям системы, подальше от власти Альянса. Здесь, где люди пытаются выживать, вооружившись примитивными технологиями, корабль обеспечит вас работой, а пистолет поможет сохранить ее. Задачи капитана просты: подбери экипаж, найди контракт, держи курс!
Добро пожаловать во Вселенную...

**Содержимое упаковки**

5 колод "Снабжения" - 25 карт в каждой
5 колод "Посредников" - 25 карт в каждой
2 колоды "Навигации" - 40 карт в каждой
Колода "Темные дела" - 40 карт
11 стартовых карт
4 карты кораблей
Деньги - 150 банкнот
6 карт сценариев
2 кубика
167 жетонов
4 модели "Светлячка"
1 модель крейсера Альянса
1 модель корабля Пожирателей
Игровое поле и правила

**Колоды снабжения**

5 колод снабжения содержат карты экипажа, снаряжения и улучшений корабля, необходимые вам для успешных полетов во Вселенной. Каждой колоде снабжения отводится определенное место на игровом поле.

**Экипаж**

Ваш экипаж состоит из отбросов общества, неудачников и авантюристов, собирающихся вокруг многочисленных космопортов по всей Вселенной. Правильный подбор экипажа является ключевым для того, чтобы руководить успешным кораблем.

**Снаряжение**

К снаряжению относится оружие, одежда, гаджеты и другие устройства. Снаряжение позволяет повысить эффективность вашей команды и компенсировать ее слабые стороны.

**Улучшения корабля**

Улучшения корабля дают возможность приспособить его под себя. Количество улучшений ограничено, поэтому выбирайте с умом.

**Колода посредников**

У посредников есть множество контрактов, которую они хотели бы вам дать. Посредники будут обеспечивать вас работой, необходимой вам для содержания корабль. Каждой колоде посредников отводится определенное место на игровом поле.

**Доставка**

Товары не могут перемещать себя сами. Во Вселенной
существует большое разнообразие вещей, которые необходимо куда-либо доставить.

**Преступления**

Если что-то не нравится Альянсу, то это не означает, что этим вообще не стоит заниматься.

"Слушай Зои, мы найдём хорошего механика, поставим кораблик на ноги. Подберем толкового пилота. Может быть кока. И заживем как нормальные люди. Небольшая команда, должны же они к свободе тянуться. А работа найдется, зато сами себе хозяевами будут. И куда бы не дотянулась рука Альянса, мы всегда сможем улететь чуть подальше." - Малькольм Рейнольдс.

**Настольная игра "Светлячок". Правила. Страница 2.**

"Положимся на удачу - ничего не заработаем. Не будет ни топлива, ни перспектив. Выпрашивать деньги за объедки
со стола Альянса... Мы не попрошайки. И не будет такого. Никогда." - Малькольм Рейнольдс.

**Карты корабля**

У каждого игрока есть карта корабля, которая является центром их игровой области. На картах корабля находятся трюм и тайник, которые используют для того, чтобы хранить (и прятать) товар. Объем склада, где может хранится груз, контрабанда, пассажиры, топливо, запчасти и прочее, обозначен количеством квадратов с надписью "Свободно" в областях трюма и тайника на карте корабля. Поместите жетоны, обозначающие товары, на эти квадраты, для того, чтобы показать, что вы перевозите их на своем корабле.

В нижней части карты корабля есть один слот для центрального двигателя, плюс три слота для улучшений корабля.

*Каждый Корабль имеет максимальное количество членов экипажа, которое можно на нём перевозить. Количество указано на карточке.*

**Стартовые карты**

Стартовые карты содержат как начальные корабельные двигатели, так и командиров (лидеров). Некоторые командиры склонны (занимаются) к законным поставками, в то время как другие торгуют разнообразными запрещенными товарами. Некоторые командиры умеют договариваться, другие же надеются на свой пистолет. (..." собаку съели на переговорах" "хитры при ведении переговоров", "лукавые переговорщики"..." в то время как другие позволяют пистолетам говорить за себя.)

*Каждый игрок должен будет выбрать себе командира, прокладывая свой путь через Вселенную.*

**Колоды навигации**

Путешествуя через пространства космоса, вы столкнетесь с препятствиями и обнаружите различные возможности. Как вы этим распорядитесь, зависит от вас.

Прокладывая свой курс через сектора Дальних Рубежей, вы можете не беспокоиться о кораблях Альянса. Но здесь есть свои опасности: опасайтесь Пожирателей!

**Колода "темных дел"**

Предприимчивый капитан, нанимаясь на нелегальную работу, получит массу возможностей провернуть разные темные дела. Вы никогда точно не знаете, с чем придется иметь дело, когда сядете на планету.

**Обзор игры**

Играя в игру "Светлячок", игроки ходят по очереди, путешествуя по Вселенной, общаясь с посредниками, ищут экипаж и снаряжение, выполняют работу.

**Условия победы в игре**

Каждая партия в "Светлячок" начинается с выбора сюжетной карты. Сюжетная карта подробно описывает, что необходимо сделать игроку для победы. Они содержат различные истории.

Иногда игроки будут конкурировать за право первыми осуществить рискованную кражу. Другие карты истории поведают об отчаянных героях, надеющихся избежать "правосудия" Альянса. Каждая карта истории требует разной стратегии; хороший капитан умеет приспосабливаться к разным целям.

**Настольная игра "Светлячок". Правила. Страница 3**

**1: Колоды навигации**

При игре с тремя и более игроками, найдите в колодах навигации карты "Крейсер Альянса" и "Корабль Пожирателей"; 2 карты с надписью внизу "Перемешать колоду". Поместите эти карты в соответствующие колоды сброса.

Когда одна из колод навигации закончится в первый раз, перетасуйте карты из сброса, добавив карту "Перемешать колоду".

Увеличивающийся поток (возрастающее движение) кораблей может привлечь чьё-то внимание! После первой перетасовки колоды навигации, перемешивайте колоду каждый раз, когда карта "Перемешать колоду" вытащена или разыграна.

**2: Размещение крейсера Альянса и корабля Пожирателей**

Поместите крейсер Альянса в сектор с Лондиниумом, столицей Альянса. Командор Харкен находится на борту крейсера. Поместите корабль Пожирателей в сектор, содержащий логотип "Светлячка".

**Выбор кораблей и командиров.**

Поместите стартовые карты лицом вверх в центре игрового поля. Все игроки бросают кубик.

Игрок, выбросившийся наибольшее число, выбирает командира, карту корабля и соответствующий начальный двигатель. Далее право выбора передается игроку, сидящему слева и так далее.

"Нет, ну ладно, в конкурсе красоты ему не участвовать... но он... крепкий. Такой корабль прослужит до самой твоей смерти." - Малькольм Рейнольдс.

**Настольная игра "Светлячок". Правила. Страница 4**

Последний из игроков, выбравших Капитана, первым помещает своего "Светлячка" на карту, в любой сектор, который ему нравится. После этого остальные игроки по очереди в обратном порядке начинают размещать своих "Светлячков", заканчивая игроком, который первым выбрал Капитана.

Вы не можете расположить своего "Светлячка" в сектор, который уже занят другим игроком. Последний из игроков, размещавших свой корабль, получает право первого хода, после этого ход переходит к игроку слева от него и т.д. По полным правилам по Капитанам смотрите страницу 10.

**4: Цель игры**

Каждая игра имеет свой сценарий. После выбора Капитанов, выберите карту Сценария, отложите в сторону оставшиеся карты Сценариев, они не пригодятся в этой игре.

Каждая карта Сценария подробно описывает, что необходимо сделать игрокам для того чтобы выиграть. Для более подробной информации об условиях победы смотрите страницу 16.

Выбранная карта Сценария может повлиять на дальнейшую подготовку к игре.
Примечание: Карта Сценария "Король всего Лондиниума" - хороший выбор для вашей первой игры.

**5: Стартовая расстановка**

Выдайте каждому игроку 3000 кредитов, 6 единиц топлива, две единицы запчастей. Каждый игрок должен разместить свое стартовое горючее и запчасти в свободных областях трюма или тайника на карточке корабля.

И горючее, и запчасти, занимают половину ячейки хранения, поэтому вы можете хранить топливо и запчасти в одной ячейке.

Я Мальком Рейнольдс, капитан Серенити, транспортного корабля, класса "Светлячок". У вас есть работа, мы можем ее выполнить" - Малькольм Рейнольдс.

**6. Первые работы.**

После выбора карты Сценария, каждый игрок берет карту Работы с каждой колоды Связей (контактов).
У вас не может быть больше трех карт работы на руках, в любой из моментов игры. Игроки могут сбросить любые карты Работы, которые они не хотят выполнять, и обязаны всегда сбрасывать карты Работы до трех карт.

Примечание: Для вашей первой и возможно второй игры, выдайте каждому карты только из колод Связей: Харкен, Аммон Дьюал и Пейшенс.

**7: Запускаем двигатель**

После выбора начальных карт Работы, вскройте три верхних карты каждой колоды Снабжения, поместив их в соответствующие места для сброса. Убедитесь в том, что эти карты вскрыты, они могут повлиять на то куда вы захотите отправиться в ваш первый ход!

Примечание: Когда правила говорят сбросить карту, поместите эту карту в место для сброса соответствующих колод. Когда правила говорят убрать карту из игры, верните эту карту обратно в коробку, она не будет использоваться до конца игры.

**Настольная игра "Светлячок". Правила. Страница 5**

**Умения и проверка умений**

**Умения**

Существует 3 вида умений: умение драться, технические умения, умение вести переговоры. Вы можете найти очки умений как на картах экипажа, так и на картах снаряжения. Каждый символ на карте экипажа и карте снаряжения считается за 1 очко умения.

**Боевые навыки**

Высокие боевые навыки полезны при разрешении конфликтов с применением насилия. Деретесь ли выголыми руками или вступаете в перестрелку, хорошие боевые навыки помогут вам.

**Технические умения**

Технические умения становятся важны, когда сталкиваешься различными испытаниями от поломок корабля, нарушения систем безопасности, взлома компьютеров до вскрытия банковского хранилища.

**Умение вести переговоры**

Умение вести переговоры поможет вам решить проблему или получить больше прибыли. Имеете ли вы дело со злыми сотрудниками правоохранительных органов или
с потенциальными деловыми партнерами, все зависит от умения вести переговоры.

**Проверка умений**

Многие карты потребует от вас провести проверку умений, как правило, для преодоления некоторых сложностей и помех, таких как системы безопасности, противоречия с местным законом или другие щекотливые ситуации.

Проверки умений обозначены значком умения, а также маленький кубиком и числом. Число рядом с кубиком является необходимым результатом, который необходимо выбросить на кубиках. Под значением необходимого результата будет приведен перечень возможных результатов.

Чтобы выполнить проверку умения, бросьте кубик и добавьте все доступные очки умений соответствующего типа к значению на кубике. Сравните вашу сумму с результатами проверки умения. В каждой проверке умения разный набор результатов.

В вышеупомянутой проверке, вы кидаете один кубик (Д6) и добавляете к значению на нём все доступные вам очки боевых навыков и получаете итоговый результат.

Если итоговый результат от 1 до 6, то Вы должны выбрать, кого из членов экипажа убили, и попытка выполнить работу провалена. При итоговом результате 7 и больше Вы прошли тест и можете продолжить. Все проверки умений будут проводиться аналогичным образом независимо от того умения, на которое они направлены.

Карты "темных дел" и карты навигации часто содержат возможность выбора, какой навык подвергнется проверке. Вы будете часто выбирать из вариантов, делая выбор одного из них, с которым ваша команда может лучше справиться.

**Специальные карты проверки умений**

Некоторые проверки умений имеют дополнительный варианты или правила, которые применяются. Воспитанные люди, основываясь на правилах чести, часто полагаются на голые кулаки, чтобы придти к пониманию.

На некоторых тестах умения сражаться будет указанно "поединок чести" (kosherized) после номера. В таких поединках вы не можете добавлять к результату бонусы вашего снаряжения, а могут быть использованы только боевые навыки, указанные на картах вашего экипажа.

**Взятки**

Не всякий чиновник или представитель власти честен и неподкупен. Некоторые проверки на умение договариваться имеют показатель "Взятки" после их числа. До того, как вы бросите кубик, вы можете решить дать взятку. За каждые 100$, которые вы заплатите в банк, прибавьте +1 к вашему итоговому результату (кубик+умения+взятки).

Кубик в игре имеет изображения "Светлячка" на грани, которая обычно имеет значение "6". Всякий раз, когда вы выбросили "Светлячок", значение броска принимается за "6" и вы делаете бонусный бросок кубика. Бросьте кубик ещё раз и прибавьте результат к первоначальному броску.

"Просто сделаю это, вот и все. Папа говорит у меня врожденные способности."- Кейли Фрай

**Настольная игра "Светлячок". Правила. Страница 6**

**Последовательность хода**

**В ваш ход**

Существует четыре типа действий на выбор. В свой ход вы можете выполнить 2 действия в том порядке в каком вам хочется. Вы не можете выполнить одно и тоже действие дважды.

В свой ход вы можете также взаимодействовать с остальными игроками в вашем секторе. Более подробную информацию по взаимодействию смотрите на странице 17.

После выполнения ваших двух действий ход переходит к игроку слева от вас. Такой порядок хода продолжается до тех пор, пока не закончится игра и не будет объявлен победитель

"Колесо никогда не перестанет вращаться..." - Мальком Рейнольдс

**Действия**

**Полет**

Если вы не перемещаетесь, вы не делаете еще много чего другого. Полет через Вселенную одновременно и необходим, и порой опасен.

**Покупка**

С пустым кораблем вы далеко не улетите. Покупка снаряжения и наем экипажа являются решающими факторами для выполнения сложных и прибыльных контрактов.

**Сделка**

Встречи с посредниками открывает новые возможности. Но взять на себя больше обязательств, чем можешь выполнить - путь к поражению.

**Работа**

Выполняя конракты, вы получаете оплату. Некоторые контракты простые, легальные перевозки грузов. Напротив, некоторые другие требуют умения проворачивать темные дела под носом у Альянса.

**Пример игрового хода.**

Джон, Салли, Пит и Лиз уселись за стол, чтобы в первый раз сыграть в игру. Первым ходит Джон и он решает начать на Персефоне. Увидев в зоне сброса карту Ривер, он решает нанять ее в свое первое действие. Одна из его начальных работ требует подобрать пассажиров на Космическом рынке, поэтому он использует свое второе действие для полета к Космическому рынку, в сектор Красное солнце.

Салли выбрала Марко в качестве капитана и начала на Силверхолде, зная, что здесь изобилие оружия (Марко получает скидку при покупке оружия). У нее также есть работа, которая требует забрать груз с Силверхолда. Салли совершает покупку своим первым действием и работает вторым.

Пит решил начать в Лондиниуме, планируя провести сначала сделку с Харкином. Он поменял свое решение, когда увидел карту Инары, появившуюся в зоне сброса Осириса, во время фазы "Включения двигателей". Предприняв полет свои первым действием, Пит благополучно прибывает на Осирис. Затем он выбирает действие "покупка", нанимая Инару, а так же медика в свой экипаж.

Лиз начинает в Афинах, надеясь получить для начала игры несколько законных работ. Своим первым действием, она вступает в переговоры с Пейшенс, добавляя две новых карты работы себе в руку. Предприняв полет своим вторым действием, она движется к системе Красное Солнце, чтобы начать свою первую работу - забрать кормовое зерно для скота.

**Настольная игра "Светлячок". Правила. Страница 7**

**Полет - Навигация во Вселенной**

Когда игрок решает выполнить действие Полет, он может выбрать либо "Полный вперед " и лететь быстро сквозь Вселенную, либо "Медленный полет"и передвигаться медленно и осторожно.

**Полный вперед**

Чтобы инициировать этот вариант полета потратьте один жетон топлива. После инициации режима "Полный вперед" переместите ваш "Светлячок" в соседний сектор. После этого вытяните и сыграйте карту Навигации из соответствующей колоды (колода Альянса для секторов с синей границей, колода Приграничного космоса для секторов с желтой границей).

Вы можете продолжить движение в новые сектора, вытаскивая новую карту Навигации за каждых сектор, пока не достигнете максимального расстояния для вашего центрального двигателя.

**Медленный полет**

Когда вы совершаете медленный полет, передвиньте ваш Светлячок на один сектор. Не тратьте жетоны горючего. Не тяните карту из колоды Навигации.

"Боже милостивый! Что это может быыыыть? Мы обречены! Кто управляет этой штуковиной?! О, точно. Это же я. Вернусь к работе." - Вош.

**Разбор карт Навигации**

Большинство карт Навигации имеют два различных варианта на выбор. Некоторые варианты имеют инструкции, другие могут иметь проверку навыков. Для полных правил по проверке навыков смотрите страницу 5. Каждый из вариантов приводит или к Продолжению полета, или Полной остановке или к Уклонению.

**Продолжение полета**

Если окончательным результатом выбранного варианта оказалось "Продолжение полета, то вы можете двигаться снова и тянуть новую карту Навигации, и так до тех пор пока не достигнете максимального расстояния полета позволенного основным двигателем. Если ваше последнее перемещение закончилось с результатом "Продолжение полета" вы можете использовать в этом ходу любые оставшиеся действия.

**Полная остановка**

Ваш корабль останавливается в текущем секторе. Дальнейшее движение невозможно. Если у вас еще остались действия, то вы можете их выполнить.

**Уклонение**

Переместите ваш корабль в соседний сектор. Не тяните дополнительной карты Навигации. Дальнейшее перемещение невозможно. Если у вас еще остались действия, вы можете их выполнить.

**Корабли вне закона**

Светлячок считается кораблем вне закона, если на него выписан ордер на арест, а также если на нем перевозят контрабанду или беглецов, или если среди членов экипажа кто-либо находится в розыске.

**Крейсер Альянса**

Если в любом момент времени вы оказались в одном секторе с крейсером Альянса, вы должны разыграть событие контакт с Альянсом.

Если у вас недостаточно средств, чтобы оплатить штрафы, на все доступные кредиты налагается арест. Все ордеры также отменяются.

Розыгрыш контакта с Альянсом не требует использования действия. Вы можете продолжить использовать действия после розыгрыша контакта с Альянсом.

Примечание: Вытаскивая карту крейсера Альянса во время полета приводит к полной остановке - вы привлекли их внимание!

|  |
| --- |
| **Настольная игра "Светлячок". Правила. Страница 8** |
| **Корабль Пожирателей** |
| Если вы начинаете свой ход в той же клетке, где стоит корабль Пожирателей, происходит событие Встреча с пожирателями. |
| Разбор события "встреча с Пожирателями" в начале вашего хода не требует действия. Вы можете использовать ваши действия в обычном порядке после разбора встречи с Пожирателями.  |
| Когда вы вытаскиваете карту навигации "Корабль Пожирателей", их корабль передвигается в вашу текущую локацию и правила этой карты немедленно применяются. Если корабль Пожирателей перешел в ваш сектор в результате карты "Пожиратели на охоте", не разыгрывайте пока встречу с Пожирателями. |
| Когда сектор занят кораблем Пожирателей, ни один из кораблей не может передвинуться в этот сектор. |
| **Движение Альянса** |
| Крейсер Альянса передвигается тремя различными способами. Когда вытянута карта "Крейсер Альянса", крейсер перемещается в сектор того игрока, который вытащил эту карту. Когда вытянута карта "Вмешательство Альянса", игрок, вытянувший ее, передвигает крейсер Альянса. |
| Когда карта "Патруль Крейсера" достается из колоды, игрок справа от того, кто вытащил карту сдвигает крейсер на один сектор в пределах пространства Альянса. |
| **Передвижение Пожирателей** |
| Корабль Пожирателей также может перемещаться тремя различными способами. Когда вытянута карта "Корабль Пожирателей", их корабль перемещается в сектор игрока, вытянувшего эту карту. |
| Когда вытянута карта "Приманивание Пожирателей", то игрок вытянувший ее перемещает корабль Пожирателей. Когда вытянута карта "Пожиратели на охоте", игрок справа от вытянувшего карту перемещает корабль Пожирателей на один сектор в пределах Приграничного космоса.

|  |
| --- |
| **Настольная игра "Светлячок". Правила. Страница 9** |
| **Закупка - Закупка у поставщиков** |
| **Действия покупки** |
| Использование действия Покупка позволяет вам приобретать карты Снабжения (в которые входят команда, снаряжение и улучшения корабля) и восполнять запасы горючего и запчастей. В качестве альтернативы вы можете использовать действие Покупка для того, чтобы отпустить экипаж в увольнение. |
| **Планеты снабжения** |
| Знаки на карте отмечают места, где вы можете совершить покупку. В этом секторе вы можете покупать из соответствующей колоды снабжения и/или из колоды сброса. |
| **Карты снабжения** |
| Разные колоды снабжения дают вам широкие возможности по покупке товаров и услуг, которые может купить предприимчивый капитан. Колоды снабжения включают в себя новых членов экипажа, экипировку для экипажа и улучшения для корабля. |
| **Покупка карт снабжения:** |
| **Смотрите 3 покупаете 2.**  |
| При покупке карт снабжения вы можете выбирать из трех карт - но приобрести можно только 2 из них. Просмотрите всю колоду сброса и выберите из неё до трех карт. Пока у вас менее трех карт, за каждую не выбранную карту из колоды сброса вы можете вытащить в закрытую одну карту из колоды снабжения. |
| Когда вы собрали три карты из которых вы выбираете, вы можете приобрести в банке одну или две из них (можете не покупать ни одной карты вообще). Стоимость каждой из карт снабжения записана в фиолетовой рамке, находящейся снизу справа на карте. Все не приобретенные карты откладываются лицом вверх в колоду сброса. |
| Пример: Пит находится на Персефоне и хочет использовать одно из своих действий для совершения покупки. Он знает, что карта Тэм Ривер находится в колоде сброса. Он достает карту Ривер из этой колоды и откладывает ее для приобретения, затем он тянет две карты из колоды Снабжения. |
| Замечательно! Он добрал две карты, которые ему больше нравятся. Он решает купить две карты, лежащих рубашкой вверх, положив карту Ривер обратно в колоду сброса. |
| Подсказка: Просмотр сброса колод снабжения во время чужого хода позволит поддерживать хороший темп игры без промедления. |
| **Покупка топлива и запчастей** |
| Когда вы используете действие Покупка на планете снабжения, в дополнение к покупке карт снабжения вы также можете приобрести горючее по 100$ за единицу и запчасти по 300 $ за единицу. |
| "Мне бы катушку новую для компрессионной установки" - Кейли |
| "А мне бы стать королем Лондиниума и ходить в блестящей шапке" - Мэл |

 |

|  |
| --- |
| **Настольная игра "Светлячок". Правила. Страница 10** |
| **Увольнительная для экипажа** |
| Когда ваш Светлячок находится в одном секторе с планетой снабжения, вы можете использовать свое действие Покупка для того, чтобы отправить ваш экипаж на планету в увольнение, вместо покупки карт снабжения. Заплатите банку по 100$ за каждого члена экипажа, недовольного или нет, а затем уберите все жетоны недовольства. Подробнее о Недовольстве смотри на стр. 15. |
| **Карты экипажа** |
| Все члены экипажа имеют умения, которые помогают в путешествии по Вселенной и выполнении работ. Некоторые члены экипажа также владеют профессией, указанной в правом нижнем углу их портрета. |
| Представители разных профессий могут получать дополнительные преимущества во время выполнения работ или помощи в преодолении помех и опасностей. Подробнее о профессиях смотрите на стр. 17.  |
| Стоимость найма члена экипажа, в фиолетовом окошке справа снизу, это также и сумма, которую они ждут к оплате в конце выполнения любой успешной работы. Максимальное количество членов вашего экипажа указано на карточке вашего корабля. |
| **Члены экипажа в розыске.** |
| Члены экипажа с маленьким предупреждающим значком, стоящим после стоимости их найма, разыскиваются Альянсом! |
| Если кто-то из вашего экипажа находится в розыске, то ваш корабль вне закона и когда вы встретитесь с крейсером Альянса, члены экипажа могут быть схвачены. Подробнее о правилах для корабля вне закона и крейсере Альянса смотрите на стр.7 |
| **Списание членов экипажа** |
| Вы можете списать (т.е. уволить из команды) членов вашего экипажа в любом секторе с планетой, поместив их лицом вверх в колоде сброса колоды Снабжения. Это не требует использование действия. Вы можете не списывать членов экипажа, чтобы предотвратить списание вашего лидеров. |
| **Лидеры** |
| Капитаны отличаются от обычных членов экипажа тремя важными моментами: |
| Владельцы: лидеры, работают на себя и не получают отдельную оплату за работу. |
| Лидеры невероятно удачливы! Когда результат какого-либо события должен привести к тому, что лидер должен погибнуть, то вместо этого верните его на свой корабль и поместите жетон Недовольства на его карту. |
| Если ваш лидер в какой-нибудь ситуации получил второй жетон недовольства, он теряет доверие команды. Лидеры не покидают корабль. Вместо этого они увольняют всех остальных членов экипажа. |
| Немедленно поместите весь ваш экипаж, кроме вашего лидера, в места для сброса колоды снабжения. Уберите жетоны Недовольства с вашего лидера. |
| **Карты снаряжения** |
| К снаряжению относятся: оружие, оборудование, одежда, транспортные средства и всё остальное, что может помочь вашему экипажу преодолеть препятствия. |
| Одновременно каждый член вашего экипажа может нести только одну единицу снаряжения. Вы можете владеть стольким количеством снаряжения, скольким захотите! |
| Если Вы владеете большим количеством снаряжения, чем может нести ваш экипаж, отложите лишние снаряжение в сторону, пока оно не понадобится. То снаряжение, которое не несет экипаж, никаким образом не может быть использовано. |
| **Бонусы снаряжения и идентификаторы** |
| Некоторое снаряжение предусматривает наличие дополнительных очков умения, идентификаторов, и других специальных способностей. Очки умения от снаряжения добавляются к общему результату при прохождении проверок умений также, как и очки умений экипажа. |
| Идентификаторы применяются для специализированных (особых) типов снаряжения, которые могут быть полезными при прохождении определенных препятствий. Например, карта на картинке сверху имеет идентификкаторы - огнестрельное оружие и снайперская винтовка. |
| **Карты улучшения корабля** |
| Улучшения корабля - это разные доработки для него. Улучшения могут увеличить дальность полета в режиме "полный вперед", предоставить дополнительное место для хранения, повысить прочность и добавить другие полезные способности. |
| **Слоты улучшений** |
| На карте вашего корабля отображено число слотов улучшения. Все улучшения корабля требуют свободный слот для покупки и установки. |
| У Вас никогда не может быть больше улучшений корабля, чем свободных слотов для них. Вы можете убрать улучшение корабля в любое время, чтобы освободить слот. |
| **Двигатель** |
| Двигатель - это сердце вашего корабля. Одновременно у вас может быть только один двигатель. Если вы получили новый двигатель, сбросьте предыдущий. |
| У каждого двигателя есть максимальная мощность: количество секторов, которое может пролететь "Светлячок" во время режима "Полный вперед" (нормального режима полета). На двигатели могут распространяться особые дополнительные правила, указанные на их картах.

|  |
| --- |
| **Настольная игра "Светлячок". Правила. Страница 11** |
| **Сделка - Работа с посредниками** |
| "Вы хотите делать бизнес на Персефоне, Вы делаете его через меня. Но если уж вы настолько богаты, то вам это не нужно..." - Бэджер. |
| **Совершение сделок** |
| Если Ваш Светлячок находится в Секторе Посредника, Вы можете вести дела с ним. Вы можете посмотреть 3 карты и выбрать до 2 контрактов из колоды этого Посредника. |
| Если Посредник доверяет вам, Вы можете также продать Груз и Контрабанду им как часть Вашего Действия Сделки. (см. правила для репутации на стр. 15 для получения подробной информации о получении доверия посредников). |
| **Планеты Посредников.** |
| Названия на карте показывают, где вы можете совершать сделки. Когда вы в этом секторе, Вы можете рассмотреть предложения о работе из соответствующей колоды Посредников. |
| **Карты контрактов** |
| Различные колоды посредников содержат разнообразные варианты доступных контрактов. Работа может быть любой: от катания туристов вокруг Белльрофона до ограбления поездов на Регине. |
| Каждая карта контракта подробно описывает, как то, что вам нужно делать, чтобы выполнить конракт, так и сколько вы заработаете. |
| **Выбор контрактов** |
| **Смотришь 3, берешь 2** |
| Так же, как и с покупками из колоды Снабжения, вы можете посмотреть 3 карты контрактов, но выбрать можете только по две из них. Сначала просмотрите всю колоду сброса и выберите до 3 карт работы рассмотрения (обдумывания). За каждую недобранную до трех карту из колоды сброса вы можете взять одну карту взакрытую из колоды Посредника. |
| После того как вы взяли 3 карты контрактов на рассмотрение, можете согласиться на выполнение двух люых из них (вы можете не соглашаться ни на один контракт). Любые сброшенные карты работы помещаются лицом вверх в колоду сброса. У вас в руке не может быть более 3-х неактивных карт контрактов в любой момент времени. |
| Например: Лиз использует своё действие сделки с Пейшнс в Афинах. Она ищет работу, для выполнения которой нужно будет лететь в систему Красное солнце. В колоде сброса Пейшнс находятся 2 работы на Красном солнце, поэтому она тянет их для рассмотрения. |
| Лиз полностью уверена, что готова взяться за оба этих контракта, но в любом случае тянет карту из колоды взакрытую. То, что она вытянула, ей не приглянулось, поэтому она помещает 2 карты, которые она первоначально хотела, в руку и сбрасывает новый контракт в колоду сброса. |
| Примечание: Неактивные карты контрактов, работа по которым не начата, хранятся взакрытую в вашей руке. Не размещайте их лицом вверх в области активных контрактов, пока Вы не используете Действие Работы, чтобы начать его выполнение. Помните, что вы не можете иметь более 3 Текущих (активных) и 3 неактивных контрактов.

|  |
| --- |
| **Настольная игра "Светлячок". Правила. Страница 12** |
| **Карты работы** |
| Карты контрактов содержат все, что Вы должны знать, чтобы выполнить работу. Каждый раздел Карты Контракта детально описан ниже. |
| **Название контракта** |
| Каждый контракт имеет название, написанное в верхней части карты. Существуют некоторые контракты с одинаковыми названиями, но разными требованиями. Рядом с названием находится символ посредника, от которого вы получили это задание. |
| **Виды работы** |
| Есть разные виды контрактов. Иногда будут встречаться бонусы, связанные с выполнением определенных их видов. |
| **Контракты на доставку** |
| Работы по доставке грузов законны и требуют, чтобы Вы взяли груз в одном месте и выгрузили его на другой планете. |
| **Транспортные контракты** |
| Работы по перевозке людей требуют, чтобы Вы забрали Пассажиров или Беглецов и высадили их на другой планете. Транспортировка Беглецов незаконна, и ваш корабль будет вне закона. |
| **Занятие контрабандой** |
| Занятия контрабандой всегда незаконны и требуют от вас взять контрабандный груз в одном месте и доставить его на другую планету. Подобное занятие требует темных дел. Перевозка контрабанды также ставит ваш корабль вне закона. |
| **Преступление.** |
| Преступная работа потребует от вас достижения места назначения и выполнения ряда темных дел. Такая работа обычно имеет только координаты цели. |
| **Аморальная работа** |
| Некоторые виды контрактов предполагают аморальные действия; маленький красный значок под значком законной/незаконной работы указывает что работа аморальна. Всякий раз, когда Вы заканчиваете аморальную работу, все члены экипажа с высоким уровнем морали становятся недовольны (т.е. получают жетон недовольства). Подробнее о недовольном экипаже смотрите на странице 15. |
| **Темные дела** |
| Незаконная работа требует выполнения темных дел. На карте работы нарисованы карты из колоды "темных дел" - их количество указывает, сколько карт вы должны тянуть из этой колоды при выполнении работы.  |
| **Инструкции конракта** |
| После выполнения темных дел (если это было необходимо), каждый контракт имеет указания о дальнейших действиях. Транспорные контракты и контракты на доставку имеют 2 набора указаний, контракты, предполагающие совершение Преступления, только один. |
| **Необходимые навыки** |
| Некоторые конракты требует навыков и/или снаряжения с определенными идентификаторами для ее выполнения. Они будут указаны в окошке "Требуемые умения" в правой части карты контракта. |
| **Бонусное поле** |
| На некоторых картах работы есть зеленое бонусное поле. В этом поле будут указаны профессия и количество кредитов. Если в группе, выполнявшей работу, был человек такой профессии, то кредиты указанные в бонусном поле добавляются к выплате за работу.

|  |
| --- |
| **Поле "Оплата"** |
| Фиолетовое поле оплаты в нижней правой части контракта показывает, сколько вам заплатят за выполнение работы. В поле выплаты некоторых контрактов написано - "Особенная". В таком случае выплата будет подробно разобрана в инструкциях контракта. |
| Когда вы завершите выполнение контракта, необходимо будет произвести расчеты с командой: они тоже хотят получить свою долю. Подробнее о выплатах членам экипажа смотрите на странице 14 |

 |

 |

 |

|  |
| --- |
| **Настольная игра "Светлячок". Правила. Страница 13** |
| **Выполнение контракта** |
| Использование действия - "Работать" позволяет вам попытаться продвинуться в выполнении одного из ваших активных контрактов. Это может быть погрузка груза или пассажиров, совершение преступлений и другие действия. |
| **Начало работы** |
| Для того, чтобы начать выполнять контракт, ваш Светлячок должен находиться в локации забора груза для контрактов на доставку или в целевой локации для преступных работ. Поместите карту контракта лицом вверх на столе перед собой слева от карты корабля. |
| После того как вы поместили карту контракта на стол, он становится активным контрактом. У вас может быть до трех активных контрактов в любой момент времени, в дополнении к трех неактивным контрактам у вас на руках. |
| **Существуют несколько этапов выполнения работы:** |
| 1. Снарядить команду2. Подтвердить наличие необходимых условий.3. Выполнить работу/ темные дела4. Получить результат. |
| **Снаряжение команды** |
| Вы должны выбрать, какое снаряжение Вы будете нести по время выполнения действия "Работа". Каждый член команды (в том числе Лидер) могут нести только 1 карту Снаряжения. Когда Вы работаете над контрактом в течение действия "Работа", снаряжение не может передаваться между членами команды до конца этой попытки.  |
| Если один из членов команды со снаряжением убит, то его снаряжение может быть подобрано и возвращено на корабль. Любое снаряжение экипажа, находящегося на корабле, не может быть использовано во время выполнения действия по работе над контрактом. |
| В ходе выполнения работы, экипаж может быть вынужден вернуться на корабль. Экипаж, находящийся на корабле, не может принимать участие в проверке навыков, но на них так же и не влияют исходы этих проверок.  |
| **Требования контракта** |
| Команда, которую Вы собрали, должен отвечать всем требованиям контракта, указанным на вкладке "Требования" (справа). Если требования контракта не выполняются, работа не может быть продолжена: груз не может быть загружен, нельзя выполнить темные дела и т.д. |
| Не все работы имеют вкладку "Требования". Карты работы, не имеющие этой вкладки, не имеют обязательных требований. Некоторые контракты потребуют прохождения проверки навыков - в этом случае необходимый тест будет описан на вкладке "требования".  |
| **Выполнение легальных контрактов** |
| Следуйте инструкциям на карте контракта, чтобы предпринять попытку выполнить его. Большинство легальных контрактов составляют работы по доставке. |
| **Работы по доставке** |
| Работы по доставке требуют, чтобы Вы взяли на борт (подобрали) что-то в одном месте и доставили в другое. Вы должны использовать действие "работа" и в точке погрузки, в точке выгрузки, чтобы завершить конракт.

|  |
| --- |
| Примечание: космос - опасное место. У вас могут украсть груз. Пассажиры могут быть съедены пожирателями... |
| Если Вы взяли на борт Груз, Контрабанду, Пассажиров или Беглецов на Ваш корабль в процессе выполнения контракта и в последствии потеряли их, Вы должны самостоятельно заменить их. Вы не можете вернуться к месту погрузки, чтобы взять еще! |

|  |
| --- |
| **Настольная игра "Светлячок". Правила. Страница 14** |
| **Темные дела** |
| Незаконная работа требуют выполнения темных дел. Когда контракт будет предпологать темные дела, на его карте будет изображено требуемое количество карт из колоды "темных дел". |
| Для успешного завершения контракта необходимо успешно преодолеть то количество карт "Тёмных дел", которое изображено на карте работы. |
| Когда делаете темные дела, тяните карты по одной, вытаскивая следующую только после того, как полностью выполнили условия предыдущей. Начав выполнение темных дел, вы должны довести эту попытку до конца, вы не можете струсить и прекратить ее раньше! |
| Как и Карты навигации, большинство карт "Темных дел" имеют 2 варианта на каждой карте. Вы можете выбрать любой вариант. |
| Некоторые варианты могут начинаться с требования. |
| Например, на карте сверху, вариант 2 говорит: "Требуется транспорт". Вы не можете выбрать вариант, требованиям которого ваша команда не соответствует!  |
| **Туз в рукаве** |
| Удача благоприятствует подготовленным; зачастую будет возможность одним махом избежать неприятностей. В нижнем правом углу некоторых карт "Темных дел" будут указаны Личность, Профессия или особый предмет. Если у Вас есть этот "Туз", Вы можете двигаться дальше без проверки навыков. |
| **Исход темных дел** |
| Карты из колоды "темных дел" заканчиваются одним из трёх вариантов: Двигаться дальше, Проваленная Попытка или Выпуск Ордера на арест. |
| **Двигаться дальше** |
| Если выбранный вами вариант приводит к результату «двигаться дальше», вы можете продолжать выполнять контракт, следуя инструкциям на его карте |
| **Проваленная попытка** |
| Вы провалили эту попытку, но Вы можете снова сделать новую попытку выполнить контракт на следующем ходу. Оставьте карту работы лежать лицом вверх в области "Действующих работ", слева от карты вашего корабля. |
| **Ордер на арест** |
| Если темные дела заканчиваются выпуском "Ордера на арест", значит попытка не удалась, и власти осведомлены о том, что вы замешаны. Поместите жетон Ордера на карту своего корабля. Если вы получили ордер во время выполнения работы, сбросьте работу, вернув её в колоду сброса выдавшего её Контакта. |
| Теперь ваш корабль вне закона и разыскивается властями! Более подробную информацию о Крейсере Альянса и кораблях вне закона смотрите на стр. 7. |
| **Успех: получение оплаты** |
| Вы делаете работу и получаете за это деньги. Когда вы успешно завершите контракт, возьмите кредиты из банка в сумме, обозначенной на Карте Контракта. |
| Когда вы успешно заканчиваете работу посредника, вы приобретаете его Доверие (высокую репутацию). Более подробную информацию о репутации, см. стр. 15.

|  |
| --- |
| **Бонусы контракта** |
| Когда контракт с Бонусной вкладкой успешно завершен и у вас в группе, выполнявшей работу, есть люди с перечисленными профессиями, возьмите бонус из списка. Бонус выдается только один раз, независимо от того, сколько в группе человек с перечисленными профессиями. |
| **Выплата экипажу его доли** |
| Когда контракт успешно выполнен, ваша команда рассчитывает получить свою долю, вне зависимости от того, работали они или нет. Выплатите каждому члену экипажа сумму, указанную на его карте; эти деньги возвращаются в банк. Размер доли членов экипажа не меняется; Вы должны выплачивать им одну и ту же сумму независимо от общей суммы оплаты за контракт. |
| Вы можете решить не отдавать долю некоторым из членов экипажа или всем членам вашего экипажа. Любой член экипажа, не получивший оплату, немедленно становится недовольным. Поместите жетон Недовольства на его карту. |
| Примечание: Экипаж получает долю только после завершения работы. Вам не нужно платить вашему экипажу после получения кредитов из других источников, таких как карты навигации, карты темных дел, продажа товаров и т.д. |
| “У меня доля в этой работе. И у меня своя математика. 10% от ничего: ничего делим на 100, умножаем на десять. Ничего..." - Джейн Кобб

|  |
| --- |
| **Настольная игра "Светлячок". Правила. Страница 15** |
| **Работа над контрактом, продолжение** |
| **Недовольные члены экипажа** |
| Помимо того, что члены экипажа становятся недовольными, не получив своей доли, они могут также стать недовольными в результате действия карт навигации, работы или карт "Темных дел". |
| Когда член экипажа становится недовольным, поместите жетон недовольства на его карту. Важно сохранять Ваш экипаж счастливым; весьма рисковано путешествовать по Вселенной в компании обозленных авантюристов. |
| **Дезертирование с корабля** |
| Если недовольные члены экипажа по какой-либо причине получают второй жетон недовольства, их карты немедленно сбрасываются. Члены экипажа, которые перестают работать на вас из-за того, что стали недовольными, немедленно становятся доступны для повторного найма из своей колоды снабжения вами или любым другим игроком по обычным правилам. |
| **Лучшее предложение** |
| Другие игроки, находясь в том же секторе, могут нанять недовольных членов экипажа, заплатив стоимость их найма в банк. Недовольный член экипажа присоединяется к экипажу своего нового капитана и жетон недовольства удаляется. |
| “Я сделал все, как договаривались, а ты ответила мне такой гадостью. Я уж не говорю о пошлостях в отношении моего характера. Запомни: я делаю работу. И беру за это деньги ” – Малькольм Рейнольдс |
| "Ограбите для меня поезд, оправдаете свою репутацию. И никаких слухов"- Аделай Нишка |
| **Репутация** |
| После успешного завершения работы мнение Посредника о вас улучшается. Это значит, что вы заслужили Доверие посредника. Чтобы показать, что посредник доверяет вам, возьмите карту завершённой работы и положите её под свою карту корабля так, чтобы имя посредника было видно. |
| **Доверие** |
| Посредники, которые доверяют вам, будут покупать у вас Груз и Контрабанду. Предлагаемые цены указаны в области Посредника на карте работы. |
| Большинство особых правил посредников вступают в силу, когда они доверяют вам, например “Услуга за услугу” Бэджера. Детали особого правила каждого Посредника перечислены в верхней части области Посредника на Карте Работы. |
| Примечание: Особое правило Нишки "Фунт мяса" начинает действовать, как только вы принимаетесь за одну из его работ. Будьте осторожны, работая на него; он не из тех, кто легко прощает. |

 |

 |
| **Потеря репутации** |
| Посредникам не нравится, когда тот, кто работает на них, привлекает к себе внимание Альянса. Если во время выполнения контракта на вас был выпущен ордер, вы теряете доверие этого Посредника вместе со всеми преимуществами, которое оно вам дает. |
| Нишка очень болезненно реагируют на подобные оплошности (см. особое правило Нишки). Впоследствии вы можете снова доказать свою полезность, выполняя контракты оскорбленных Посредников, и восстановить ваши доверительные отношения и хорошую репутацию. |
| “Если что-то не получится, тогда ваша репутация - пустые слухи. И наши с вами дела совсем не хороши. Да? ” – Аделай Нишка |
| **Без компромиссов** |
| Получение Ордера на арест по любой причине вызовет потерю репутации в глазах командора Харкена, независимо от какого посредника была получена работа. Вы не можете восстановить Доверие с командором Харкена в то время, пока на вас выписан Ордер. |
| **Просто работа** |
| Иногда не получается найти ничего захватывающего и рискованного, и тогда вам, возможно, придется чистить конюшни или убирать со столов в местной пивной. |
| Если Вы оказываетесь в ситуации, когда Вам нечего делать, и Ваш Светлячок находится в Секторе с планетой, Вы можете использовать действие "работать", чтобы взять 200$ из банка.

|  |
| --- |
| **Настольная игра "Светлячок". Правила. Страница 16** |
| **Условия победы в игре** |
| В начале каждой игры Вы выбираете сценарий для игры, написанный на карте сценария. Каждая карта сценария имеет уникальный набор целей, которые подробно описывают шаги, которые вы должны предпринять, чтобы победить. |
| **Карты сценариев** |
| Каждая Карта Сценария подробно описывает шаги, которые нужно сделать для победы в игре. Некоторые сценарии могут потребовать, чтобы Вы заработали надежную репутацию у посредников, получили определенное количество кредитов, совершили ограбление века или что-то похитили. |
| Примечание: Удостоверьтесь, что прочитали Карту Сценария тщательно; некоторые сценарии могут изменять начальную расстановку игры или вводить новые правила! |
| **Цели сценария** |
| Если на Карте Сценария присутствует несколько целей, Вы должны завершить их все в указанном порядке. В других случаях существует только одна цель, необходимая для победы. |
| **Работа над целями** |
| Вы должны использовать действие "работать" для реализации цели. После достижения цели, возьмите жетон цели, чтобы отметить ваш прогресс. |
| Если Цель требует выполнения темных дел, начните темные дела прежде, чем следовать любым другим инструкциям Цели. Достижение цели отличается от выполнения работы; специальные способности, которые применяются во время выполнения контрактов, не применяются во время достижения целей. Вы не платите вашему экипажу после достижения цели. |
| **Провал проверки цели** |
| Проверки умений некоторых карт сценариев имеют результат "попытка провалена". Подобно картам "Темных дел", когда Вы проваливаете попытку, вы можете попробовать пройти проверку снова на следующий ход. |
| **Выписанный ордер** |
| Если при попытке достигнуть цели на вас выписывают Ордер, поместите жетон Ордера на карту вашего корабля. Вы можете попытаться достигнуть цели снова в ваш следующий ход. |
| Пример: Джон достигает первой цели с первой попытки и берёт жетон цели. Затем он летит в область, где можно достигнуть второй цели. В свой следующий ход, он проваливает попытку во время темных дел. Вот дрянь! |
| В следующий ход, он достигает вторую цель и берет другой жетон. Он ощущает, что его экипаж пока еще не подходит для достижения третьей цели, поэтому тратит несколько ходов, нанимая ребят получше. С 2-мя жетонами цели в руке, он готов сделать попытку достигнуть третьей цели. |
| Прибыв в область с третьей целью, Джон скрещивает пальцы и начинает тянуть карты "Тёмных дел". Экипаж он собрал великолепный и он выигрывает игру!

|  |
| --- |
| **Настольная игра "Светлячок". Правила. Страница 17** |
| **Дополнительные правила** |
| **Переговоры с конкурентами** |
| Есть два типа взаимодействий, которые могут возникнуть между игроками в одном и том же секторе. Капитаны могут торговать и нанимать недовольных членов экипажа без использования действий. |
| **Торговля** |
| Когда корабли двух или более игроков остановились в одном секторе, игроки могут покупать, продавать и торговать членами экипажа, топливом, запчастями, грузом, контрабандой, улучшениями для корабля и снаряжением друг с другом без ограничений. |
| Игроки могут свободно обсуждать и производить эти сделки за пределами обычного порядка хода, а другие игроки могут сделать свой ход пока другие торгуются. Взаимодействие с другими игроками в подобной манере не требует использования действий. Возможность для Торговли прекращается, когда один из игроков покидает сектор. |
| **Лучшее предложение - Найм недовольного экипажа** |
| Во время остановки в секторе со "Светлячком" соперника, игрок может заплатить в банк стоимость найма недовольного члена экипажа. Недовольный член экипажа перебирается на корабль и присоединяется к вашей команде; добавьте его карту в вашу область Экипажа и уберите жетон недовольства. Полные правила о недовольном экипаже смотрите на странице 15. |
| “Перейдешь на нашу сторону и мы тебе не только покажем груз, но и выделим справедливую долю. Не семь жалких процентов... Отдельная каюта. Полный доступ к припасам. Полный набор". - Малькольм Рейнольдс. |
| **Передайте динозавра** |
| Добавьте в Игру жетон Динозавра. Динозавр находится у игрока, совершающего ход, затем после выполнения своего второго действия, жетон передается следующему игроку. |
| Если второе действие вы используете для покупки карт из колоды снабжения или ведете дела с Посредниками, то вы можете передать динозавра следующему игроку, прежде чем обдумаете выбор карт: это поможет ускорить ход игры. |
| Совет: Подумайте о замене жетона динозавра настоящей фигуркой: это ведь так здорово, когда в ваш ход на панеле управления кораблем сидит пластиковый динозавр! |
| **Смерть во Вселенной** |
| Всякий раз, когда результат проверки требует "убить" некоторое количество членов экипажа, вы должны выбрать соответствующее число членов своего экипажа, чтобы удалить их из игры навсегда. Отправьте их карты назад в коробку. Всякий раз, когда кто-то из его экипажа погибает, игрок всегда может выбрать, карту какого члена экипажа сбросить. |

 |

 |
| Примечание: убить/удалить из игры - это не то же самое, что отправить в колоду сброса! В первом случае вы убираете карту в коробку, она больше не будет использоваться до самого конца партии. Во втором случае карта просто отправляется в соотвествующую колоду сброса и может вернуться в игру после покупки вами или другим игроком. |
| Если у вас в команде есть медик, то у членов экипажа появляется шанс избежать печальной участи. Некоторые улучшения или улучшения корабля могут увеличить шанс на возвращение члена команды в строй. |
| **Профессии членов экипажа** |
| На картах членов экипажа могут быть указаны самые разные профессии. Некоторые из них будут полезны во время выполнения контракта, другие могут дать бонусы после их завершения, а кто-то вступит в игру, когда дело дойдет до полетов через Вселенную. |
| **Солдат** |
| Солдаты имеют военную подготовку и на них можно положиться, когда вокруг начнется стрельба. |
| **Наемник** |
| Наемник - это просто тот, кто готов немного популяться свинцом за несколько кредитов. На них не стоит полагаться на все сто - окружив себя наемниками, в один прекрасный день, когда дела пойдут туго, вы можете обнаружить, что находитесь в гордом одиночестве. |
| **Пилот** |
| Опытный пилот бесценен. Пилоты могут помочь Вам избежать опасностей в полете и (возможно) улизнуть от голодных Пожирателей. |
| **Механик** |
| 40,000 кораблей класса "Светлячок" путешествуют по вселенный и каждому нужен хороший механик, чтобы держаться в воздухе. Механики помогут вам добраться туда, куда хотите быстрее и с меньшей головной болью. |
| **Компаньонка** |
| Обучение компаньонки предполагает обучение дипломатии, психологии и бизнесу, в дополнение к эскорт-услугам. Компаньонки - редкие птицы; они могут помочь достичь взаимопонимания с самыми несговорчивыми людьми, а так же заработать несколько дополнительных кредитов. |
| **Мошенник** |
| Аферисты процветают, пока око Закона смотрит в другую сторону. Мошенники могут помочь "снять сливки" в определенных ситуациях, сделав работу более доходной. |

|  |
| --- |
| **Настольная игра "Светлячок". Правила. Страница 18** |
| **Медик** |
| Обученные медики-профессионалы зачастую не хотят делить корабль с авантюристами и головорезами, путешествующими по вселенной. Хороший медик на борту может означать разницу между жизнью и смертью. |
| **Проверка навыка медика** |
| Если у вас есть Медик в экипаже, проведите Проверку Медика, когда член экипажа получает смертельное ранение (kill):1-4: Член экипажа погиб, удалите его из игры5-6: Член экипажа возвращается на корабль. |
| Медики могут оказать помощь, даже если они сами в рискуют умереть. Осуществите только одну проверку навыка Медика за каждого убитого члена экипажа, независимо от того, сколько медиков в вашей команде. |
| Примечание: У Всех Медиков есть эта способность, даже если вышеупомянутое правило не напечатано на их карте (например, как у Саймона Тэма и Дорэли). |
| Пример: Салли тянет карту "Темных дел" “Нападение пожирателей” и проваливает проверку умений; все три члена её экипажа убиты! Затем она выбрасывает 3 для первого члена экипажа - этот член экипаж удаляется из игры. |
| Бросок на 6 спасает другого члена экипажа - он возвращается на корабль. Затем она кидает кубики, пытаясь спасти медика, что и удается с результатом 5. |
| "За вами Альянс гоняется, на борту преступники. Половина корабля ранена, серьезно или по мелочи, включая вас. К тому же беглецам помогаете “"Но мы летим""Этого мало""Этого достаточно"- Саймон и Мэл |
| **Идентификаторы Снаряжения** |
| Многие карты снаряжения (и некоторые карты экипажа) имеют зеленые слова-идентификаторы. Наличие разнообразных идентификаторов, поможет Вам справляться с рядом препятствий и ситуаций. |
| Кто говорит, что насилие никогда ничего не решает? В драке с понажовщиной пистолет решит все проблемы. |
| Лезть под пули не всегда лучшая идея: умный капитан знает, когда надо пойти на хитрость или прибегнуть к уловке. Снайперская винтовка иногда может решить проблему раньше, чем она возникнет. |
| Взорвать к чертям этот проклятый бардак - что может быть приятней. Тонкой работой это, конечно, не назовешь... зато весело. |
| Если вы знаете какой провод куда воткнуть, то милая беседа с компьютерными системами сможет открыть все это множество дверей.  |
| Это я! Нет, правда! Я просто потерял много лишнего веса, волос и стал помоложе с тех пор, как была сделана эта фотография! |
| Если это подходит для перевозки грузов, это подойдет и для того, чтобы спасти наши шкуры, когда придет время сваливать! |
| Иногда лучше бывает вырядится и выставлять себя на показ. Если вы не надели правильный наряд, вы будете бросаться в глаза как птичий помет на платье верховного судьи. |

|  |
| --- |
| **Настольная игра "Светлячок". Правила. Страница 19** |
| **Советы по выживанию во Вселенной** |
| **Нет топлива - не можешь перемещаться** |
| Закончилось топливо, вы дрейфуете... Всегда берите с собой запас топлива сверх ваших расчетов, чтобы учесть экстренное изменение курса или неожиданные возможности. |
| **Пилоты – Лучше, чтобы они были и не нуждаться в них …** |
| Хороший пилот может помочь вашему кораблю избежать опасности и не выбиться из расписания. Подбирая пилота, помните, что от него будут зависить жизни всего экипажа при встрече с Пожирателями. Бар Пилотов на Космическом Рынке - хорошее место, чтобы искать Пилотов для найма. |
| **Механики держат вас на ходу** |
| Светлячок надежный корабль, но только любовь механика держит его в воздухе. Разыщите Механика пораньше, чтобы избежать большой головной боли, держа все поломки корабля под контролем. Доки Ивсдаун на Персефоне обычно кишат механиками, ищущими работу. |
| **Лучше иметь план побега** |
| Если Вы собираетесь заняться темными делами, лучше всего иметь запасной план. Найдите Транспорт - например, лошадей или модуль 4WD Мул - чтобы спасти ваши задницы, когда станет жарко. |
| **Плачь, детка, плачь, терзай мамашино сердечко** |
| "Плакса" является полезной технической уловкой, которая может помочь избежать нежелательного внимания Альянса. Держите ее на готове, перевозя Контрабанду и Беглецов в Пространстве Альянса. |
| **Всесторонне обучен - хорошо подготовлен** |
| Команда с хорошим сочетанием 3-х навыков отлично подойдет, чтобы справится с опасностями Вселенной. Стволы это хорошо, но не в каждой ситуации они помогут ... и они, черт возьми, абсолютно бесполезны, когда сломался ваш корабль. |

 |