

Правила настольной игры «Космические дальнбойщики. Ещё одно большое дополнение» (Galaxy Trucker: Another Big Expansion)

Автор игры: Влаада Хватиль (Vlaada Chvatil)

Перевод на русский язык: Александр Петрунин, ООО «Игровед» ©

Дополнение к игре «Космические дальнбойщики» (Galaxy Trucker)

Перед вами набор из нескольких дополнений, которые сделают ваш полёт по Галактике ещё более захватывающим. Мы рассчитываем, что вы будете использовать сразу все дополнения из набора, хотя, конечно, при желании можете играть только с некоторыми из них. Если у вас есть предыдущий набор дополнений «The Big Expansion» (*Большое дополнение*), можете объединить его с этим набором. Если нет – переживать не стоит, вас и так ждёт много всего интересного.

Новые технологии

42 компонента с новыми технологиями, в том числе и средствами защиты от проникающих на корабль чужаков.

Новые классы кораблей

10 двусторонних планшетов кораблей классов IIВ, IIIВ, IV и карты правил для кораблей класса IV (также мы отпечатали дополнительные космокредиты, поскольку на кораблях класса IV можно сколотить внушительное состояние).

Новые карты приключений

По 4 новые карты для колод I, II, III и отдельная колода для кораблей класса IV, в которую вошли уже знакомые, но усложнённые приключения, а также абсолютно новые испытания.

Чужаки

Будьте готовы к тому, что на некоторых картах приключений вам встретятся чужаки, пытающиеся сжевать экипаж или повредить корабль. Наш гид расскажет, как с ними бороться. Если вы играете с первым «Большим дополнением», то в этом дополнении вы найдёте карты с чужаками, которые сможете добавить в колоды карт бездорожья (*Rough Roads*), махинаций (*Evil Machinations*) и голубых инопланетян.

Команда поддержки

18 карт (и несколько жетонов), которые помогут собрать команду специалистов, с которыми ваш дальнбойный бизнес станет более эффективным.

Мы будем рады, если вы захотите опробовать игру сразу со всеми дополнениями, потому что некоторые из них сложно отделить от других. Например, чтобы использовать корабль класса IV, вам понадобятся новые карты приключений. Новые карты приключений потребуют чужаков, а вы не сможете противостоять им без новых компонентов.

Что касается карт команды поддержки, то при желании можете не доставать их пока из коробки. Хотя, с другой стороны, команда поддержки (в отличие от карт бездорожья и махинаций) действительно упрощает вашу работу (ну, в большинстве случаев... попав в недобрые руки, некоторые карты могут доставить вам кучу хлопот).

Опробовав весь набор дополнений, вы сами придумаете свой стиль игры:

- если захотите большего разнообразия, объедините компоненты обоих дополнений и базовой игры;
- чтобы усложнить игру, добавьте к этому дополнению карты бездорожья и махинаций из первого «Большого дополнения» (у такой комбинации есть даже своё особое название – «Уровень сложности: нелепый»);
- чтобы облегчить игру... эм, ну, вообще-то мы не можем предложить вам ничего, что бы облегчило игру.

Новые технологии

Добавьте 42 новых компонента космического корабля к компонентам базой игры. Этого должно хватить для постройки гигантских кораблей класса IV. Некоторые новые компоненты необходимы для защиты от чужаков, но об этом позже.

Как и в прошлом дополнении, в этом тоже ровно 42 новых компонента. Почему 42? Спросите автостопщика!¹

Борьба за компоненты

Когда Склад ломится от запчастей, собрать корабль – минутное дело. Поэтому, чтобы дух соревнования не терялся, перед началом игры сбросьте несколько случайных компонентов. Сколько именно, зависит от числа игроков, их амбиций в отношении будущих кораблей и общего числа компонентов.

Если у вас нет первого «Большого дополнения», то максимально возможное число участников 4. Сделайте следующее.

- В начале игры перемешайте все компоненты в закрытую (компоненты базовой игры и этого дополнения).
- Если вы играете меньше, чем вчетвером, отложите в сторону по 25 случайных компонентов за каждого отсутствующего игрока (то есть отложите 25 компонентов, если вас трое, и 50 – если вас двое).
- Если вы не планируете собирать корабли класса IV, отложите ещё 25 случайных компонентов.
- Не подглядывая уберите все отложенные компоненты в коробку, в дальнейшей игре они не понадобятся.

Если у вас есть первое «Большого дополнение», у вас на 42 компонента больше и максимум 5 игроков. Сделайте следующее.

- В начале игры перемешайте все компоненты в закрытую (компоненты базовой игры и двух дополнений).
- Если играете меньше, чем впятером, отложите в сторону по 25 случайных компонентов за каждого отсутствующего игрока (то есть отложите 25 компонентов, если вас четверо, 50 – если вас трое, 75 – если двое).
- Если в этот раз вы не будете собирать корабли класса IV, отложите ещё 25 случайных компонентов.

¹ Игра ссылается на роман Дугласа Адамса «Автостопом по Галактике» (1979 г.), в котором число «42» оказывается ответом на «главный вопрос Жизни, Вселенной и вообще» (прим. переводчика).

- Не подглядывая уберите все отложенные компоненты в коробку, в дальнейшей игре они не понадобятся.

Сами-то мы полагаем, что, *если у вас есть оба дополнения*, то вы давным-давно уже смешали все компоненты вместе и, само собой, не намерены отказываться от сборки кораблей класса VI. В этом случае забудьте про всё написанное выше, помните только, что вам нужно убрать в коробку по 25 компонентов за каждого из отсутствующих 5-ти игроков.

Новые компоненты

Новые компоненты дадут вашему кораблю новые возможности, в том числе и для противостояния чужакам. Большинство этих компонентов – совершенно новые технологии, которые было бы ошибочно рассматривать как модификации уже вам известных. Ускоритель – это не двигатель, а система самозащиты – не пушка. Станции круботов – не каюты. И солнечные панели – не батареи. Обо всех исключениях поговорим особо: в этом гиде или в тексте карт.

Солнечные панели



Солнечные панели улавливают свет звёзд и преобразуют его в энергию, необходимую компонентам, питающихся от батарей.

Во время розыгрыша одной карты приключения каждая солнечная панель может использоваться только один раз. Каждая панель питает подсоединённый к ней компонент энергией, эквивалентной 1-му маркеру батареи. Если панель соединена с несколькими компонентами, то энергия передаётся только одному из них, и на каждой новой карте приключения вы будете выбирать, какой именно компонент будет потреблять энергию солнечной панели (тот же самый, что и на прошлой карте приключения, или другой).

Солнечная панель, соединённая с компонентом, не потребляющим энергию, не работает.

Так почему же энергию батарей можно передать в любую точку корабля, а энергию солнечных панелей – нет? Всё дело в строительных нормах. Они были специально введены «Корпорацией», чтобы панели не могли полностью заменить батареи. Защитники окружающей среды, конечно же, тут же выступили против введения этих норм, заявив: «Зачем и дальше использовать батареи? Они токсичны, их корпус разъедается, а иногда они и вовсе взрываются!» На что «Корпорация» ответила: «Именно поэтому мы и не хотим держать их на складе».

Солнечная панель не может перезарядить батарею. Солнечная панель не может запитать энергией не соединённый с ней компонент. Во время розыгрыша одной карты приключения одну и ту же панель нельзя использовать дважды. Энергия неиспользованных солнечных панелей не сохраняется на будущее.

Пример

Вместо того чтобы потратить 1 маркер батареи для активации защитного экрана, игрок использует солнечную панель и избегает столкновения с первым малым метеоритом. Тем не менее, игроку придётся сбросить маркер батареи, если он захочет выстрелить в большой метеор из двойной пушки (он не сможет использовать солнечную панель для активации пушки, так как уже потратил энергию панели на защитный экран). Также солнечная панель не



может быть задействована для защиты от третьего метеорита, и игроку придётся сбросить ещё один маркер батареи, чтобы вновь активировать экран. На следующей карте приключения игрок снова сможет один раз воспользоваться солнечной панелью, чтобы задействовать защитный экран или двойную пушку.

Ускорители



На космических кораблях ускорители применяются для выполнения точных манёвров, таких как уклонение от метеоров или выстрелов. При определённых обстоятельствах ускорители помогут вам избавиться от чужаков (подробнее о том, как это делается, чуть ниже, а подробнее о чужаках на стр. 18).

Ускорители – не двигатели и никак с ними не связаны.

Сопла ускорителей направлены в две стороны. В отличие от двигателей эти сопла не обязательно должны быть направлены назад, их направление может быть любым. Но, как и в случае с двигателями, соседние с соплами клетки должны быть пустыми.

Ускорители можно запускать всякий раз после броска кубиков на определение ряда или колонки, по которым должен придти удар метеора или выстрел из пушки. Бросив кубики, вы решаете, какие ускорители задействовать и задействовать ли их вообще.

Использование ускорителей требует 1 маркера батареи. Им вы запускаете все ускорители, сопла которых направлены перпендикулярно направлению удара. С помощью ускорителей вы «сдвигаете» ряд или колонку, по которым должен придти удар, на 1 (этот «сдвиг» распространяется только на ваш корабль).

Чтобы вычислить новый ряд или колонку, ткните пальцем в число, равное результату кубиков, и попытайтесь представить, как запускаются ускорители, а корабль смещается на 1 клетку в направлении, определяемом третьим законом Ньютона. Или посмотрите на пример ниже.



Правильное и неправильное расположение ускорителей

Пример



Корабль проходит через «Метеоритный поток». Лидер бросает кубики за первый мелкий метеорит, результат броска: «5». Зелёный игрок не хочет терять компонент корабля, поэтому тратит 1 маркер

батареи и запускает ускоритель, сопла которого направлены влево. Корабль мысленно смещается на 1 клетку вправо, и метеорит оказывается в колонке 4, благополучно отскакивая от обшивки корабля (для остальных



игроков метеорит по-прежнему летит в колонке 5).

Лидер бросает кубики за большой метеор, результат броска: «8». Сбросив ещё один маркер батареи, Зелёный игрок сможет вновь воспользоваться ускорителем, но спасёт ли он его от метеора? В колонке 8 у игрока нет пушки. Ускоритель может сместить корабль так, что метеорит окажется в колонке 7, но в ней у игрока тоже нет пушки. Если бы Зелёный игрок обзавёлся ускорителем с соплом, направленным вправо, он мог бы «сдвинуть» метеорит в колонку 9, а потом расстрелять его из имеющейся там пушки. Но в данной ситуации ни пушка в колонке 6, ни пушка в колонке 9 игроку не помогут. После некоторых раздумий Зелёный игрок решает всё же сбросить 1 маркер батареи и задействовать ускоритель, перенеся удар с грузового трюма (колонка 8) на структурный модуль (колонка 7).

Лидер бросает кубики за второй мелкий метеорит, результат броска: «4». Зелёный игрок может вздохнуть спокойно – этот метеорит просто отскочит от обшивки корабля. Игрок мог бы потратить ещё один маркер батареи, чтобы метеорит вообще не коснулся корабля, пролетев по колонке 3, но зачем?

Замечание нравственного характера. Традиционным возгласом после успешного манёвра уклонения от метеорита является: «Йя-ху!». А в некоторых секторах даже: «Йо-хо!». Однако если пилот какого-либо корабля виртуозно отвлёл удар от грузового трюма, но при этом позволил метеору протаранить заполненную людьми каюту, считается хорошим тоном произнести сочувственные слова, например: «Упс. Мои соболезнования».

Ускорители можно задействовать только один раз за каждый бросок кубиков. Даже если у вас несколько направленных в одну сторону ускорителей, вы никогда не сможете «сдвинуть» ряд или колонку дальше, чем на 1 клетку.

Правило уничтожения больших метеоритов, приближающихся к кораблю сбоку, не меняется: определив ряд нанесения удара (и используя или не используя ускорители), можете сбить метеорит из пушки, расположенной в том же или в соседнем от него ряду. К примеру, метеор летит в ряду 5, пушка расположена в ряду 7, и, как следствие, зона её поражения – ряды 6, 7 и 8. Игрок может задействовать ускоритель, чтобы сместить метеор в ряд 6 и сбить его.

Если колонка или ряд нанесения урона, определялись не кубиками, использовать ускорители нельзя. Также они не работают против внутренних атак, таких как, например, «Саботаж» (*Sabotage*). Ускорители можно задействовать против чужаков (изначально они проникают на корабль извне), но при этом должно выполняться особое условие.

Ускорители были разработаны для уклонения от метеоров и выстрелов, но по тем же правилам вы можете использовать их и против чужаков (отключив режим автопилота). Чтобы «сдвинуть» ряд или колонку точки проникновения чужака, ускоритель должен быть соединён с компонентом с членами экипажа. Ускоритель, не соединённый с экипажем, может быть задействован только для защиты от выстрелов и метеоров.

Люди, инопланетяне и включенные круботы (см. «Станции круботов» на следующей странице) легко запустят находящийся по соседству ускоритель. А люди, спящие в криокамерах (из первого «Большого дополнения»), и выключенные круботы – нет.

Члены экипажа будут в восторге, если вы доверите им ручной режим пилотирования. Они считают, что дёргающийся корабль с пытающимися пролезть внутрь чужаками – жутко весёлое зрелище. А ведь если послать весёлое видео в «Сам себе космонавт», можно выиграть 2 кредита и футболку.

Коммутационные модули



Как и структурные модули, коммутационные модули не выполняют никаких активных действий, зато у них есть одно крайне полезное свойство: все компоненты, соединённые с коммутационным модулем, считаются соединёнными друг с другом. Если два или более коммутационных модуля соединены друг с другом, все компоненты, которые подсоединены к этим модулям, тоже считаются соединёнными друг с другом.

К примеру, при помощи коммутационного модуля вы сможете соединить систему жизнеобеспечения с каютой, находящейся на другой стороне корабля, или подключить больше компонентов к солнечной панели. Правда, помимо полезных сигналов коммутационные модули передают и негативные эффекты таких карт, как «Эпидемия» (*Epidemic*) и «Утечка радиации» (*Radiation Leak*).

Системы смешанного жизнеобеспечения



Система жизненного обеспечения создаёт природную среду обитания для инопланетян нескольких видов. Подключив её к каюте, вы сможете размещать в этой каюте 1-го инопланетянина одного из указанных цветов. Вы сами выбираете, какого именно.

Ограничение на число инопланетян остаётся в силе: на корабле не может быть более одного инопланетянина каждого цвета и в одной каюте можно разместить только одного инопланетянина.

Пример



Игрок может поселить в каюте либо 1-го сиреневого инопланетянина, либо 1-го голубого инопланетянина, либо 2-х людей.

Пример

Благодаря коммутационному модулю, игрок может разместить голубого инопланетянина в любой из 3-х кают, а после этого поселить сиреневого в одну из оставшихся. Последнюю каюту могут занять лишь двое людей.



Космобиологи слепо верят, что сам факт непохожести одних инопланетян на других делает невозможным создание единой системы жизнеобеспечения, поддерживающей условия обитания для всех них. Однако независимые исследования выявили, что основное отличие между инопланетянами заключается в их предпочтении к подготовке метана. Например, сиреневые инопланетяне любят, чтобы метан был тёплым, а голубые инопланетяне наоборот – признают только охлаждённый метан со вкусом лимона.

Примечание. Голубые инопланетяне появились в первом «Большом дополнении». Если у вас его нет, считайте, что все системы смешанного обеспечения коричнево-сиреневые, и в каюте вы сможете разместить любого инопланетянина из базовой игры. К сожалению, это означает только одно: лимоны в метан мы выдавливали абсолютно зазря.

Станции круботов

Каждая станция вмещает в себя 4 крубота, и большую часть времени они выключены. Но, потратив 1 маркер батареи, вы можете включить их на время действия карты



приключения. Круботы увеличивают экипаж на 4, что бывает полезным, когда игрокам приходится сравнивать количество членов экипажа² или когда вам требуется определённая общая численность экипажа³. Тем не менее, вы не сможете заменить круботами обычные фигурки членов экипажа, если карта требует сбросить нескольких из них⁴.

Почему же работорговцы не берут в плен круботов? Чтобы выяснить это, Статистическое бюро решило опросить 400 работорговцев. Но мы до сих пор не знаем ответ, потому что 83% опрошенных на вопрос интервьюеров отвечали так: «Руки вверх, ты пойдёшь со мной».

Во время нападения чужаков включенные круботы могут запустить ускоритель (об этом мы говорили на стр. 5-6). Также вы можете вооружить включенных круботов, и они смогут самостоятельно отстреливать чужаков (а это мы обсудим чуть позже, когда речь зайдёт об арсенале). Поскольку круботы включаются на всё время действия карты приключения, они одновременно смогут и управлять ускорителем, и отбиваться от чужаков.

Круботы не могут делать то, что по силам только людям. Ваш полёт заканчивается, если на борту не остаётся людей. Круботы не способны разбудить космонавтов в криокамерах (криокамеры появились в первом «Большом дополнении»).

Системы самозащиты



Эти лучевые пушки были специально разработаны, чтобы защитить корабль от чужаков. Также они учитываются при подсчёте общего числа пушек, хотя и не являются пушками.

Каждая пара соединённых друг с другом систем самозащиты считается одной пушкой, непарные системы не учитываются.

При помощи коммутационных модулей можно соединить больше, чем 2 системы самозащиты, но каждая такая система будет считаться частью одной-единственной пары.

Пример

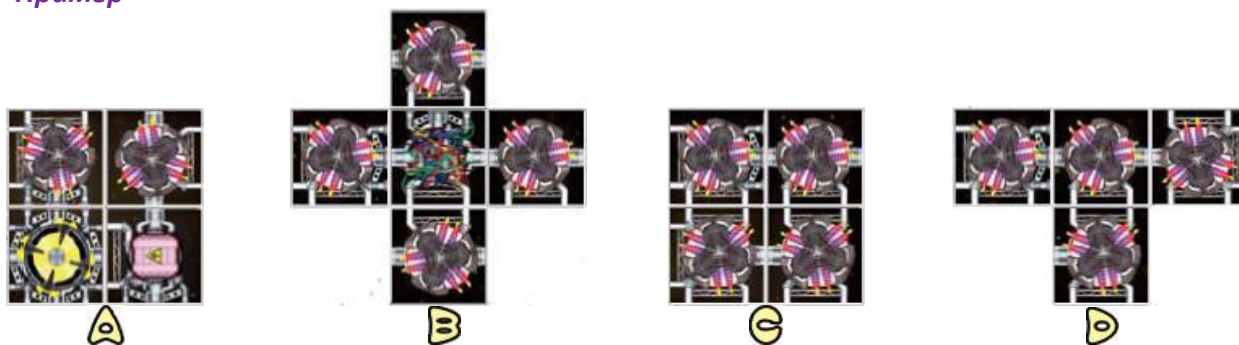


Рисунок А. Системы самозащиты не соединены друг с другом, значит, на общее число пушек они не влияют.

Рисунок В. Две пары соединённых друг с другом систем самозащиты дают +2 пушки.

Рисунок С. Та же ситуация – 2 пары соединённых систем (+2 пушки). Неважно, как вы считаете пары (по горизонтали или по вертикали).

Рисунок D. Каждая из 3-х крайних систем соединяется с одной системой в середине, но пара образуется только одна, поэтому только +1 к пушкам.

² Карты «Саботаж» (*Sabotage*), «Зона боевых действий» (*Combat Zone*).

³ Карта «Покинутая станция» (*Abandoned Station*).

⁴ Карты «Работорговцы» (*Slavers*), «Покинутая станция» (*Abandoned Station*), «Зона боевых действий» (*Combat Zone*).

Системы самозащиты считаются пушками, даже если у вас нет обычных пушек. Например, если на корабле одна пара соединённых систем самозащиты и 0 пушек, то общее число пушек – 1. Если на борту есть ещё и сиреневый инопланетянин, значит, число пушек 3. Но независимо от того, соединена ли система самозащиты с другой системой или нет, она способна остановить чужака. Подробнее обо всём этом в разделе «Чужаки» на стр. 18.

Арсенал

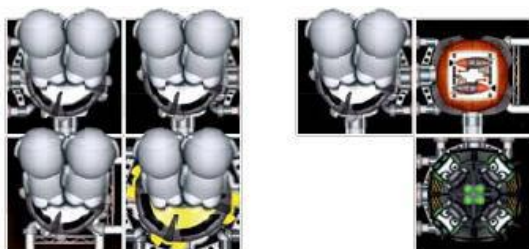


Члены экипажа, находящиеся на компоненте, соединённом с арсеналом, считаются вооружёнными. Ими могут быть люди, пришельцы, обитатели кают повышенного комфорта и даже включенные круботы.

Спящих в криокамерах космонавтов и выключенных круботов вооружить нельзя (так как они не считаются членами экипажа).

У вооружённого экипажа есть две полезные функции: они защищают корабль от чужаков и при подсчёте общей численности экипажа⁵ каждый из них считается сразу за двух членов экипажа. Способность, благодаря которой один космонавт считается за двух, не действует на таких картах, как «Покинутая станция» (*Abandoned Station*), где численность экипажа не сравнивается, а просто указывается минимальное требуемое количество экипажа. Также эта способность не действует, когда вам приходится сбрасывать определённое число фигурок членов экипажа, например, отдавая их «Работоторговцам» (*Slavers*) или отправляя на «Покинутый корабль» (*Abandoned Ship*).

Пример



«Покинутая станция». У левого игрока 8 космонавтов, требование «Покинутой станции» выполняется, значит, он может на ней высадиться. Правый игрок не может.

«Покинутый корабль». Левый игрок может пожертвовать четырьмя членами экипажа ради кредитов «Покинутого корабля». А правый игрок – нет.

«Саботаж». У левого игрока 8 членов экипажа. Правый игрок тратит 1 маркер батареи и включает круботов (+4 к экипажу). Поскольку у правого игрока имеется арсенал, соединённый с каютой и станцией круботов, а игроки сравнивают численность экипажа, количество его



членов экипажа удваивается, и общая численность его космонавтов становится равной 12. «Саботаж» играется на левого игрока.

О том, как экипаж защищает корабль от чужаков, читайте в разделе «Чужаки» на стр. 18.

Живущие рядом с арсеналом члены экипажа получают огромный заряд боевого духа, потому что, надев боекомплект, чувствуют себя крутыми героями космических сериалов. Правда, их боевой дух падает с увеличением числа несчастных случаев в производственных помещениях.

⁵ Карты «Саботаж» (*Sabotage*), «Зона боевых действий» (*Combat Zone*).

Компоненты с неразрушимой бронёй



Впервые неразрушимая броня появилась в первом «Большом дополнении». В этом дополнении на некоторые компоненты приварена заводская неразрушимая броня.

Покрытым бронёй сторонам компонентов не страшны ни выстрелы из пушек (лёгких или тяжёлых), ни удары метеоритов (мелких и больших) – они не пробиваемы. Не прикрытые бронёй стороны компонентов получают урон как обычно. Неразрушимая броня не защищает корабль от внутренних атак, например, от некоторых чужаков и таких карт, как «Саботаж» (*Sabotage*).

Новые классы кораблей

В этом дополнении вы найдёте планшеты кораблей классов IIВ, IIIВ и IV. Корабли класса IV собираются на оборотных сторонах планшетов IIВ и IIIВ. В комплект входят 5 наборов планшетов, так что, если у вас есть первое «Большое дополнение», можете сыграть впятером.

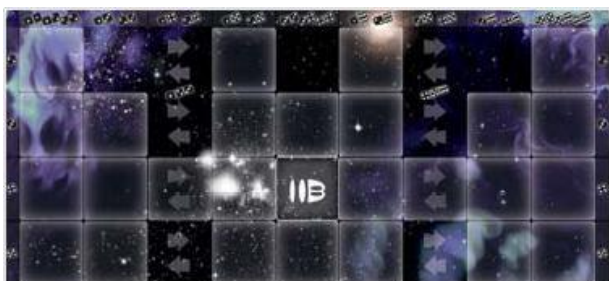
Выбор корабля

В своей игре вы можете использовать любые корабли и в любом порядке, смешать какие угодно корабли из базовой игры и двух дополнений. Не забудьте только, что в одном и том же раунде все игроки должны собирать корабли одинакового класса. Договоритесь перед началом игры, сколько раундов вы будете играть и какие корабли использовать.

Мы рекомендуем играть 3 раунда. Начните с кораблей класса II, IIА или IIВ, затем пересядьте на корабли класса III, IIIА или IIIВ и закончите путешествие на кораблях класса IV. Но, разумеется, можете не особо нас слушать, а выбрать любое число раундов и порядок чередования классов кораблей. Однако имейте в виду, что чем выше класс корабля, тем дольше его придётся собирать и тем дольше продлится ваш полёт через Галактику.

Класс корабля определяет, какую карту правил использовать. Когда карта или правило ссылаются на «номер Раунда» (*the number of the round*), считайте, что они ссылаются на класс корабля текущего Раунда. Например, если вы решили отправиться в полёт на кораблях класса II, IIА или IIВ, используйте карту правил Раунда 2, даже если это самый первый раунд игры.

Класс IIВ



Собирая корабль класса IIВ, представьте, что ваш планшет свёрнут в цилиндр, и его правый край плавно переходит в левый, делая самую правую и самую левую колонки соседними.

Выкладывая компонент в самую левую колонку, мысленно соединяйте его с компонентом того же

ряда самой правой колонки. Если для компонента, выложенного в самую левую колонку, требуется пустая клетка слева (как в случае с соплами ускорителя или направленной влево пушкой), «соседняя» клетка самой правой колонки должна быть пустой. И наоборот. Если у вас всё ещё есть вопросы, взгляните на пример.



Пример

На верхнем корабле есть несколько неправильно выложенных компонентов. Разъёмы не совпадают, а дуло пушки направлено в клетку, которая должна быть пустой.

Нижний корабль собран верно. Обратите внимание, что пушка в правом верхнем углу соединяется с остальной частью корабля через пушку в левом верхнем углу. Также заметьте, что каюта в самой левой колонке соединяется с арсеналом самой правой колонки.

Космические корабли в форме вращающегося цилиндра были долгое время популярны в научной фантастике. И теперь у вас есть возможность построить такой корабль самим! После этого вы поймёте, почему они были популярны только в фантастике.

Повреждения корабля





Так как корабль класса IIВ – вращающийся цилиндр, все попадания по нему распределяются равномерно. Если удар приходится по передней или задней части корабля, бросьте 2 кубика и определите колонку нанесения урона. Не складывайте результаты двух кубиков, а взгляните на планшет корабля, на нём указаны все возможные комбинации кубиков. Например, комбинация соответствует самой левой колонке, а комбинация – следующая за ней колонка справа.

У вращающегося цилиндра нет правой или левой стороны, однако получить боковой удар всё равно можно. Если вас атакуют справа или слева, бросьте сначала всего один кубик, он определит ряд нанесения урона (и – автоматические промахи). Затем киньте второй кубик, он определит колонку, из которой начнётся атака. Если выпало , или , представьте, что третья колонка слева – крайняя колонка корабля. Именно из неё метеор или выстрел «вылетят» в указанном на текущей карте приключения направлении и в вычисленном по результату первого кубика ряду, пока не «столкнутся» с компонентом. Если они «улетают» за край планшета, то появляются с другой стороны в том же ряду. Если на втором кубике выпало , , атака начнётся с третьей колонки справа.

Примечание. Если на первом кубике выпадает , то единственная непустая клетка крайней колонки – первое возможное место нанесения урона.


Пример

Корабль Жёлтого игрока занесло в «Метеоритный поток». Лидер бросает первый кубик, его результат . Лидер бросает второй кубик, и его результат . Игрок находит на планшете

пересечение ряда  и колонки    (третья колонка справа) и провожает мысленным взором мелкий метеорит, летящий вправо до столкновения с компонентом А. Сторона этого компонента гладкая, поэтому











метеорит просто отскакивает от неё.






Лидер бросает первый кубик за второй метеорит, его результат , и это промах.

Лидер бросает



первый кубик за третий метеорит, результат броска . Результат броска второго кубика . Метеорит появляется в третьей колонке справа в ряду , улетает за правый край планшета, появляется на левом краю и сталкивается с компонентом В. По печальному стечению обстоятельств, метеорит врежется в торчащий разём, а у игрока нет экранов, защитивших бы левую сторону корабля, поэтому компонент В уничтожается.

Лидер бросает кубики за четвёртый метеорит: сначала выпадает , затем . Жёлтый игрок опечален, ведь удар придётся прямо по компоненту С. На компоненте С есть неразрушимая броня, но она защищает переднюю сторону, а не левую. Но постойте-ка! В ряду  установлена пушка, направленная влево и защищающая ряды  и  от больших метеоритов. Из неё-то и стреляет ликующий Жёлтый игрок.

Лидер кидает кубики за последний метеорит. Результат первого броска , второго – . Удар снова приходится по грузовому трюму С, но мелкий метеорит всего-навсего отскакивает от его обшивки. Хотя у компонента С и есть разём с левой стороны, но он пока ещё не висит в воздухе, а соединяется с соседним компонентом. Если бы результат второго кубика инициировал вылет метеорита из колонки   , он мог бы уничтожить компонент D, налетев на торчащий разём.

Клетки С и D особенно уязвимы. Старайтесь защитить их.

Чтобы избежать повреждений, можно пользоваться ускорителями (см. стр. 4). Если удар приходится по передней или задней части корабля, ускорители могут «сдвинуть» колонку получения удара на 1. Если до «сдвига» атака приходилась по самой левой колонке, она переносится в самую правую. И наоборот. Сделать так, чтобы выстрел или метеорит пролетели мимо корабля, не получится.

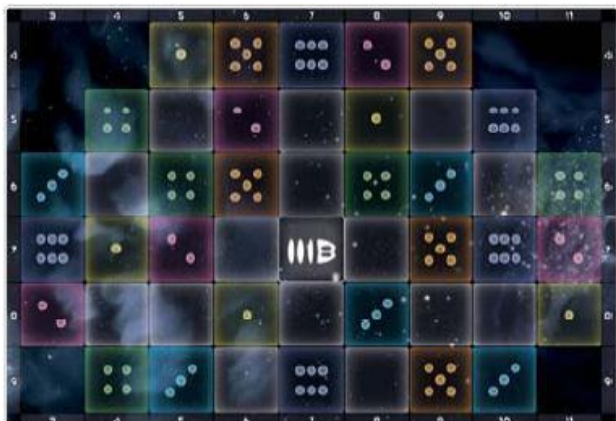
Если удар приходится сбоку, ускорители могут изменить ряд получения урона (по обычным правилам). Ускорители не могут повлиять на результат второго кубика (иными словами, «сдвинуть» колонку, из которой «вылетит» метеорит или выстрел, нельзя).

Страховка

Корабли класса ПВ не застрахованы. Тем не менее, вы по-прежнему можете откладывать до 2-х компонентов во время сборки корабля (даже несмотря на то, что на планшете не предусмотрено место для сброса).

Класс ПВ

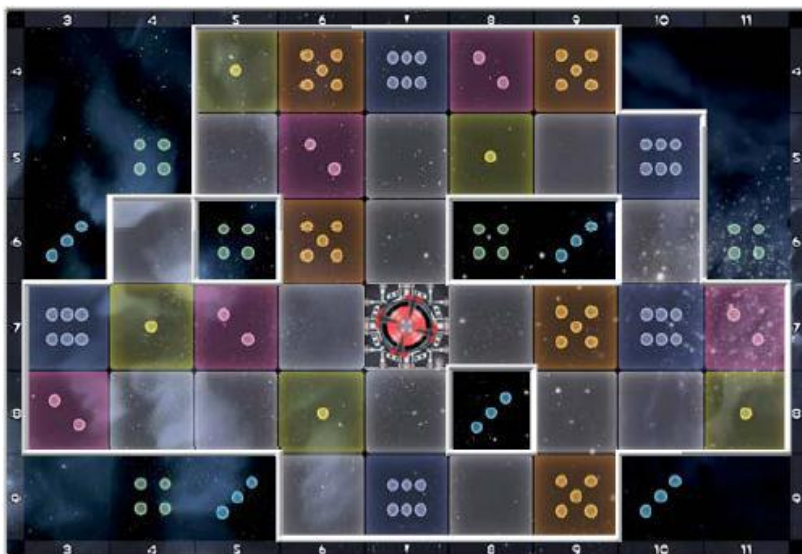
Это очень простой корабль, без всяких там специальных правил. За исключением того, что вы никогда не будете знать заранее, какой он получится формы.





В начале сборки корабля одновременно выполните 2 действия: переверните песочные часы и киньте два кубика. Результаты кубиков определяют, какие клетки планшетов игроков должны будут остаться пустыми. Выкладывать компоненты в указанные клетки запрещено.

Чертежи корабля класса IIIВ были обнаружены при раскопках цивилизации, известной как «древние амёбы». История амёбцев окутана тайной. Что вдохновило этих древних инопланетян на разработку несимметричной техники? Не содержит ли тайного послания кажущееся хаотичным расположение отверстий? Что привело к упадку их великой цивилизации и связано ли это с их неспособностью спроектировать корабль логичного вида?

Пример

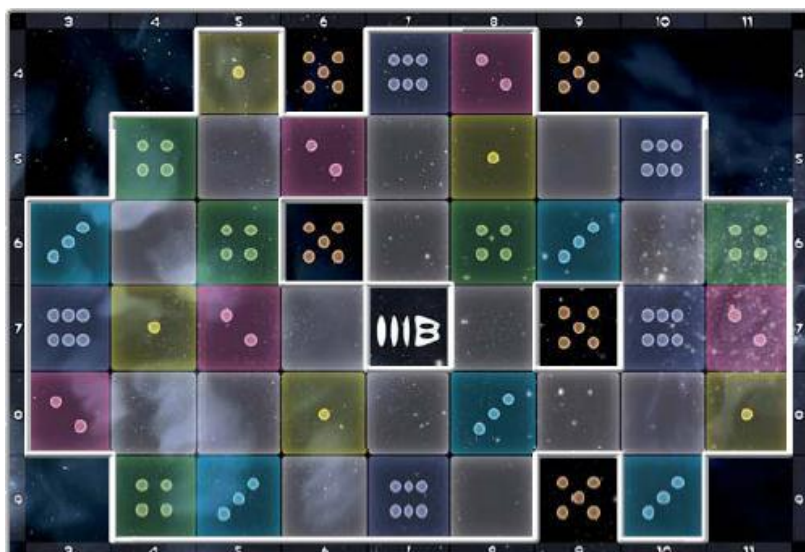



Взглянув на картинку справа, можно сделать два вывода. Во-первых, результат броска кубиков был  и , а значит, отмеченные этими числами клетки никогда не смогут стать частью кораблей игроков. Во-вторых... у древних амёб было странное чувство вкуса.

Если на обоих кубиках выпадает один и тот же результат, все игроки убирают начальные компоненты с планшетов кораблей. Эта клетка (а также клетки с выпавшим на кубиках числом) должна оставаться пустой. В текущем раунде начальные компоненты использоваться не будут. Первый компонент может быть выложен в любое доступное место. После этого сборка корабля продолжается по обычным правилам.

Совет. Каждому результату кубика соответствуют 5 ячеек планшета корабля. Если после окончания сборки у вас оказалось меньше 5-ти пустых ячеек, значит, вы увлеклись и выложили лишние компоненты. Найдите и уберите их с планшета по обычным правилам исправления ошибок сборки корабля.

Вы бы удивились, узнав, кто был бы не прочь полетать на корабле с выпирающими частями и несимметричными отверстиями. Думаем, что и вы не откажетесь, раз уж приобрели это дополнение.

Пример

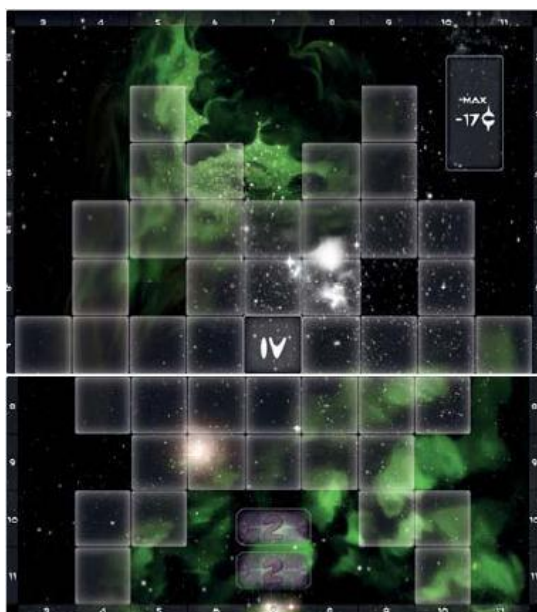
Выкинув на кубиках две , вы придаёте своему кораблю вот такие черты.

Страховка

Корабли класса III B тоже не застрахованы, и вы по-прежнему можете откладывать до 2-х компонентов во время сборки корабля (несмотря на то, что на планшете не предусмотрено место для сброса).

Эй, а я знаю, как сделать проще!

Дальнобойщики часто спрашивают: «А можно я отмечу клетки, на которых нельзя строиться?» На что мы отвечаем: «Ну конечно же... нет! Это нечестно. Древние амёбы прокляли бы вас за саму мысль об этом». Но, конечно же, вы можете договориться между собой, что одно или два проклятия стоят того, чтобы сборка корабля прошла чуть полегче. Как бы то ни было, мы всё же рекомендуем не игнорировать правило одновременного переворачивания песочных часов и броска кубиков. Этот корабль всегда должен быть для вас сюрпризом.

Класс IV

Корабли класса IV – это гигантские межгалактические крейсеры. Планшет таких кораблей составляется из двух перевёрнутых планшетов других кораблей этого дополнения. При этом у всех игроков форма их кораблей класса IV получается разной. Выберите случайным образом один планшет класса II B и один планшет класса III B. Переверните их обратной стороной и соедините друг с другом так, чтобы больший планшет оказался выше.

Таймер

Когда вы командуете «Поехали!» в первый раз, ставьте песочные часы рядом с игровым полем. Когда время закончится, пусть кто-то из вас перевернёт часы и поставит их на кружок Раунда 3.

Регламент 202-3-1061(3b) Министерства транспорта гласит: «Классы космических кораблей обозначаются римскими цифрами: I, II, III и т.д.». Всем понятно, что это «т.д.» распространяется и на, скажем, корабли класса IV. Но каждый раз, когда чиновникам регистрационной комиссии попадались проекты таких кораблей, они внимательно перечитывали регламент и говорили: «Извините, но такого класса в перечне нет».

Так продолжалось довольно долго, пока однажды помощник заместителя министра транспорта не наткнулся на кипу отклонённых проектов. «Хм, – произнёс он, – а я бы не отказался от такой вот яхточки... и от такой... о, и от этой вот тоже!» В тот же день он дописал в регламент все классы кораблей, начиная с IV.

Полёт

Для полёта на кораблях класса IV используется соответствующая карта правил. Каждая из 4-х стопок карт приключений содержит по 2 карты из колоды IV и по 1 карте из колод I, II и III.

Страховка

Страховка на корабли класса IV действует, как и все обычные страховки: приносит кучу денег страховой компании. После сборки космического корабля (но перед вылетом в открытый космос) каждый игрок решает, будет ли он страховать свой корабль или нет.



Стоимость страховки указана в нижней части планшета корабля. Решив застраховать корабль, выложите на планшет указанные кредиты.

Вверху планшета корабля нарисована область сброса с максимальным числом кредитов, которое вы можете выплатить за утерянные к концу полёта части корабля... если купите страховку.

Расчёт убытков застрахованного корабля проходит по обычным правилам: вы платите по 1 кредиту за каждый потерянный компонент, но не больше указанного максимума. Кредиты, на которые вы покупаете страховку (и которые выкладываете на планшет перед полётом), к вам не возвращаются (вне зависимости от того, сколько компонентов вы потеряли по дороге).

Расчёт убытков незастрахованного корабля проходит проще: вы платите по 1 кредиту за каждый потерянный компонент, никакого ограничения выплат нет.

В любом случае, своё решение о покупке страховки вы должны принять до вылета корабля, то есть до того, как лидер откроет первую карту приключения. Потом уже будет поздно.

Примечание. Эффект присутствующего на борту «Адвоката» (Lawyer) из первого «Большого дополнения» зависит от того, платили вы за страховку или нет. Если да, то в конце полёта не будете платить за потерянные компоненты. Если нет, будете платить лишь половину стоимости потерянных компонентов (с округлением в меньшую сторону).

Новые карты приключений

В этом дополнении вы найдёте колоду IV, а также по 4 новых карты приключений для колод I, II, III. Главное новшество карт – чужаки, проникающие на корабль. Но подробнее о них на стр. 18.

Новые карты для колод I, II, III

В каждую из 3-х колод добавляется по 3 чужака (их мы обсудим в разделе «Чужаки» на стр. 18) и по 1-му «Опасному сектору».

Опасный сектор (*Hazardous Sector*)



Попав в «Опасный сектор», возьмите 2 карты из указанной колоды и в закрытую положите их поверх стопки карт приключений. В общем-то, на карте так и написано.

Каждая карта «Опасного сектора» предписывает брать карты из колоды более высокого уровня. Если карта из колоды I требует добавить 2 карты из колоды II, вполне возможно, что одна из этих карт окажется «Опасным сектором», который заставит вас добавить 2 карты из колоды III, что сделает ваш первый раунд весьма неожиданным.

Колода IV

Помимо чужаков в колоде IV есть и хорошо знакомые вам приключения. Однако если вы внимательно на них посмотрите, то заметите, что в Раунде 4 они стали более суровыми.

Более суровые враги



«Контрабандистам» (*Smugglers*) и «Работоторговцам» (*Slavers*) мало лишит вас товаров и экипажа, теперь они не прочь и немножко по вам пострелять. А что касается «Пиратов» (*Pirates*)... впрочем, сами увидите.

Подвергшись нападению, вы рискуете потерять экипаж, товары и получить повреждения корабля. Все эти неприятности происходят в указанном на карте приключения порядке. Разумеется, победив врага, вы получаете указанные кредиты и товары, так что всё не так уж и плохо.

В игре впятером (см. первое «Большое дополнение»... снова) враги должны быть побеждены дважды. Второй (победивший неприятелей) игрок получит уменьшенную на 1 кредит или на 1 кубик товара награду. Если награда – это и кредиты, и товары, игрок получит уменьшенное количество и того, и другого.

В игре впятером враг, побеждённый в первый раз, наносит меньше урона в последующих атаках. Подробнее об этом читайте в гиде первого «Большого дополнения»: в разделе «Пятое колесо», в главе «Враги».

Социологи говорят, что частое воздействие различных опасных условий снижает эффективность проведения боевых операций, что приводит к гомогенизации эксплуататорско-экономических стратегий развития. На что пираты, работоторговцы и контрабандисты обычно отвечают: «Аарр! Да пройдишь ты уже по доске, сухопутный социолог!»

Двойные метеоры

В «Метеоритных потоках» (*Meteoric Swarm*) колоды IV встречаются двойные метеоры: большой метеорит и мелкий метеорит, летящие в одном и том же ряду или колонке. Сначала отыграйте действие большого метеорита (по обычным правилам) и уберите компоненты, которые он разрушил (если такие есть). Сразу же после этого отыграйте атаку мелкого метеорита, который «прилетает» вслед за большим метеором в ту же колонку или



в тот же ряд на планшет каждого игрока (независимо от того, что случилось с его предшественником, большим метеоритом).

Вы по-прежнему можете использовать ускорители, но они действуют сразу на два метеора. У вас нет никакой возможности запустить ускорители так, чтобы два метеорита ударили по двум разным рядам или колонкам (подробнее об ускорителях см. на стр. 4 этого гйда).

Месть покинутых мест



Эти карты действуют как обычно, но с маленьким исключением. «Покинутый корабль» (*Anandoned Ship*) и «Покинутая станция» (*Abandoned Station*) открывают огонь по игроку, решившему на них высадиться.

Указанные на картах выстрелы отыгрывается по обычным правилам.

После окончания атаки, если вы всё ещё хотите (и можете) посетить заброшенное место, сделайте это по обычным правилам. Если не хотите, следующий за вами игрок получает возможность отбиться от атаки и попытаться совершить высадку. Он бросает кубики за новые пушечные

выстрелы (результаты ваших кубиков применялись только к вам).

Экипаж, покидающий космический корабль или станцию, обязан следовать Протоколу об эвакуации Нового галактического стандарта, в пункте 14 которого значится: «Отключить системы самозащиты». К сожалению, многие члены экипажа переходят сразу к пункту 58: «Кричите и уносите ноги».

При игре впятером (как объяснялось в первом «Большом дополнении») в заброшенное место можно высадиться дважды, размер награды, указанной на карте, становится при этом меньше. Но огневая мощь пушек не меняется.

Развитые планеты

В раунде 4 вы посетите не только обычные примитивные планеты, но и планеты с развитыми цивилизациями.

Когда дальнбойщик называет планету «развитой», это означает, что на ней имеются стоянки для кораблей. А если на стоянках имеются ещё и душевые кабины, дальнбойщик называет такую планету «продвинутой».

На развитых планет можно встретить местных жителей, ошивающихся на остановках космических кораблей в надежде присоединиться к чьему-нибудь экипажу. Выбрав ряд, в котором нарисованы фигурки космонавтов, возьмите указанное (или меньшее) число фигурок людей из запаса и поместите их на корабль. Каждый космонавт заселяется по обычным правилам (т.е. в свободную каюту или каюту с одним космонавтом-человеком). Если на корабле нет свободного места, взять на борт нового члена экипажа вы не можете.

Если вы играете с компонентами из первого «Большого дополнения», можете помещать новых космонавтов в свободные места криокамер. Но вы не можете заселять космонавтов в каюты повышенной комфортности.

Как обычно можете высадиться на той или иной планете, чтобы просто не дать высадиться на ней другим. Вы не обязаны брать товар или космонавтов. Можете даже не грузить на борт товары, а забрать одних космонавтов. И наоборот. Но в любом случае, прилетев на планету, вы должны потратить указанное количество дней полёта.

Правила игры в пятером позволяют высаживаться на одной и той же планете сразу двум игрокам. В этом случае второму игроку достаётся на 1 товар и 1 космонавт меньше.

Преимущественно открытый космос



Перед вами открытый космос. Преимущественно открытый. Эта карта действует как карта обычного «Открытого космоса» (*Open Space*): игроки подсчитывают число двигателей и перемещают фигурки космических кораблей. Но после этого начинается самое весёлое. Игрок, использовавший наибольшее количество двигателей, получает персональный метеоритный поток (как нарисовано на карте). В случае ничьи метеориты летят к тому, кто находится впереди. Атака метеоров отыгрывается по обычным правилам.

При игре в пятером метеоритный поток действует сразу на двух игроков – на двоих, использовавших два самых больших значения количества двигателей. Ничьи разрешаются, как описано выше, и, кстати говоря, если у двух игроков одинаковое наибольшее число двигателей, то это и есть наши два игрока, попавшие в персональный метеоритных поток. Результаты кубиков первого игрока применяются и к кораблю второго игрока, но на второго игрока не действует самый первый метеор, указанный на карте.

Утечка радиации (*Radiation Leak*)



Это новое особое событие сделает ваш день ярче.

Прежде всего, окиньте взглядом каждый компонент с бодрствующими членами экипажа: людьми или пришельцами (на людей в криокамерах и круботов данная карта не действует). Проверьте, не соединяются ли эти компоненты с солнечными панелями или с батарейными отсеками с выложенными на них маркерами батареи (как минимум одним маркером). Если да, уберите по одному члену экипажа с каждого такого компонента.

Компоненты, соединённые через коммутационный модуль, считаются соединёнными друг с другом. На батарейные отсеки без маркеров батареи данная карта не действует.

Убрав погибших от радиации членов экипажа, посмотрите, есть ли на вашем корабле последовательные цепи из солнечных панелей, коммутационных модулей и батарейных отсеков с маркерами батареи (см. примеры ниже). Подсчитайте количество маркеров батареи и солнечных панелей в этих цепях (мы считаем солнечные панели, потому что каждая из них эквивалентна одному маркеру батареи). Если получается 4 или больше, сбросьте все компоненты этих цепей – они взорвались.

Пример

Рисунок А. Две цепи, в левой 4 маркера батареи, в правой – 3. Левая взрывается, правая – нет.

Рисунок В. Одна цепь с 7 маркерами батареи, все они взрываются (коммутационный модуль не разрывает цепь). Давайте посмотрим на компонент в левом нижнем углу с одним маркером батареи.



Если бы игрок потратил этот маркер батареи к моменту розыгрыша карты «Утечки радиации», последовательная цепь батарей была бы разорвана, у игрока было бы две

цепи с 3-мя маркерами батареи в каждой, и взрыва бы не произошло.

Чужаки

До настоящего момента у вас была не работа, а праздник. Вы сидели в тёплом удобном корабле и наматывали парсеки по холодному тёмному космосу. Да, космос таил опасности, но эти опасности всегда были где-то далеко. Что ж, позвольте познакомить вас с теми, кто принесёт опасность прямо на ваш тёплый и уютный корабль.

Чужаки – новый тип карт приключений. Они добавляются в колоды I, II, III и, разумеется, обитают в несметном количестве в колоде IV.



Также в этом дополнении имеются связанные с чужаками карты бездорожья (*Rough Roads*) и махинаций (*Evil Machinations*), которые можно добавить к соответствующим колодам первого «Большого дополнения». А ещё один новый голубой инопланетянин.

Примечание. При желании можете играть без чужаков. Просто уберите их из колод. И начинайте свыкаться с мыслью, что многие новые компоненты этого дополнения стали не так полезны.

Карты чужаков

Есть несколько типов чужаков, но все они проникают на ваш корабль и перемещаются по нему по одним и тем же правилам.

Когда на корабль проникает чужак, компьютер обычно говорит: «Код “Т+3”. Серьёзная внутренняя угроза. Повторяю. Код “Т+3”. Серьёзная внутренняя угроза». Члены экипажа обычно говорят что-то гораздо более короткое.

Точка проникновения

Стрелка на карте чужака указывает, откуда он прыгает на корабль. Это направление определяется по аналогии с направлением полёта метеора или выстрела – лидер бросает кубики и вычисляет колонку или ряд для кораблей всех игроков.

Когда на ваш корабль собирается проникнуть чужак, может произойти одно из трёх.

- Чужак «промахивается» мимо корабля (результат кубиков указывает на пустой ряд или колонку корабля). В этом случае с кораблём ничего не происходит.
- Чужак пытается попасть на корабль через защищённый компонент, а именно через компонент с системой самозащиты или через компонент с вооружёнными членами экипажа (подробнее о системах самозащиты читайте на стр. 7, а о вооружении экипажа – на стр. 8). В этом случае с вашим кораблём тоже ничего не происходит. Чужак пугается и улетает обратно, а вы не получаете награду.
- Чужак пытается попасть на корабль через незащищённый компонент. В этом случае чужак тут же проникает на корабль и перемещается по нему согласно правилам передвижения (о них чуть ниже). При этом он может нанести вред кораблю и экипажу. Если в ходе перемещений чужак попадает на защищённый компонент

(компонент с вооружённым экипажем или системой самозащиты), он погибает, а вы получаете указанную на его карте награду.

Обратите внимание, что защитные экраны, пушки и неразрушимая броня не препятствуют проникновению чужака на корабль.

Если на корабле имеются ускорители (см. стр. 4), соединённые с компонентом с хотя бы одним членом экипажа, можете потратить 1 маркер батареи и «подвинуть» ряд или колонку точки проникновения чужака на 1. Такой тактический приём может лишить чужака возможности проникнуть на корабль или сделает его пребывание у вас в гостях куда более коротким.

Передвижение

Как только чужаки попадают на корабль, они сразу же начинают двигаться.

О том, как далеко забредёт чужак и в каком направлении он предпочтёт перемещаться, вам подскажет его карта.

Например, этот симпатяга на картинке справа заберётся на ваш корабль с передней части и пройдёт 5 шагов в направлении часовой стрелки (правило левой руки).



Шаги

Положите фигурку космического корабля на компонент, через который на корабль проник чужак. Этот компонент – первый шаг чужака.

Переместите фигурку на соседний компонент – это второй шаг чужака. Следующее передвижение – третий шаг. И так далее. Чужак продолжает бродить по кораблю, пока у него не закончатся указанные на его карте шаги или пока он не окажется на компоненте с системой самозащиты или с вооружённым экипажем.

Направление

От компонента к компоненту чужак передвигается по соединённым разъёмам. Через несоединённые друг с другом компоненты он перебраться не может. Но как он понимает, в какую сторону идти? Всё зависит от того, каким правилом он пользуется: правилом левой или правой руки.



Если это **правило левой руки**, чужак старается свернуть налево всякий раз, когда ему предоставляется такая возможность. Попадая на новый компонент, он первым делом смотрит, есть ли слева разъём, ведущий к соседнему компоненту. Если есть, он поворачивает налево и продолжает исследовать корабль в этом новом направлении. Если нет, чужак идёт прямо. В случае, когда пройти налево или прямо невозможно, он сворачивает направо. Если и направо свернуть нельзя, он разворачивается и идёт обратно. Заметьте, что при этом он будет идти в противоположном направлении, и будет заходить на новые компоненты корабля всякий раз, когда ему выпадет шанс.

В общем случае чужак бродит по вашему кораблю в направлении часовой стрелки.

Можете представить себе его перемещение так: чужак попадает на корабль через точку проникновения и сразу же принимается шарить лапой по левой стене помещения. Не отрывая лапы, он следует туда, куда ведёт коридор, входит в новое помещения и ищет проход к следующему. Конечно, конечности некоторых чужаков сложно назвать «лапами», равно как и предположить, что они перемещаются по комнатам описанным выше способом, но, согласитесь, они смотрелись бы куда глупее, если бы потерялись на вашем корабле и спрашивали дорогу у проходящих мимо космонавтов.



Правило правой руки действует аналогично. Сначала чужак пытается свернуть направо, затем пройти прямо, потом юркнуть налево. Иными словами, он путешествует, положив лапу (клешню или щупальце) на правую стену, двигаясь против


часовой стрелки.

Совет. Если вы так и не поняли, как передвигаются чужаки, не отчаивайтесь. Вы не первый дальнобойщик, кого чужаки ставят в ступор своими странными перемещениями. Рано или поздно вспышка озарения осветит ваш разум, и всё станет ясно. А пока этого не произошло, воспользуйтесь помощью игрока, разум которого уже озарился.

Совет. Если вы раскусили принцип передвижения чужаков, не отказывайтесь в помощи товарищам, которые в этом вопросе ещё не разобрались. Наверное, это не столько «совет», сколько «правило».

Хищник (Predator)

Первый дальнобойщик, увидевший хищника, назвал его «инопланетянином», а инопланетяне из эго экипажа назвали его «человеком». И пока они спорили о терминологии, хищник набросился на них и съел. Поэтому теперь мы называем этих существ «хищниками», поскольку не хотим влезать в дебаты между инопланетянами и хищниками.

Хищники – первый из двух основных видов чужаков. Это довольно бесхитростные создания, серьёзно. Простые и голодные. Сжирающие всё на своём пути – людей, пришельцев, товары и даже маркеры батареи. На их картах так и нарисовано: . Когда хищник попадает на компонент, сбросьте с него все фигурки людей и пришельцев, все кубики товаров и маркеры батареи. Но:



- не убирайте «спрятанные» товары (некоторые специалисты команды поддержки могут прятать товары, подробнее об этом в разделе «Команда поддержки» на стр. 23);
- не убирайте спящих в криокамерах космонавтов (криокамеры появились в первом «Большом дополнении»);
- не убирайте вооружённых членов экипажа (на самом деле, это они «убирают» хищника).

Хищник, попавший на компонент с системой самозащиты или с вооружёнными членами экипажа, погибает, а игрок получает указанную на карте хищника награду. В противном случае хищник перемещается на доступное ему число шагов и улетает обратно в космос (как правило, с сытым желудком). Понятно, что награду игрок не получает.

Раньше награда за убитого хищника была больше, но ситуация на рынке трофеев в последние годы становится всё хуже. В разных уголках Галактики до сих пор можно найти кучу баров, оформленных в «колхозном стиле» со всеми этими головами хищников на стенах, однако владельцы этих баров предпочитают покупать искусственные трофеи. И их можно понять, потому что последние модели голов хищников умеют вращать глазами, щёлкать зубами и рычать. И из них не капает кислота на голову бармена.

Пример

Этот хищник настроился поохотиться. Лидер бросил кубики, и результат броска указал на ряд 7. Хищник пытается проникнуть на корабль с левой стороны. Жёлтый игрок видит, что точка проникновения хищника – компонент с системой самозащиты. Жёлтый игрок огорчён, ведь система самозащиты отпугнёт хищника, и он не получит награды. Игрок решает потратить маркер батареи, чтобы запустить ускоритель и «сдвинуть» хищника в ряд 8. Заметьте, что игрок не мог «сдвинуть» хищника в ряд 6, ведь чтобы использовать



ускоритель против чужака, этот ускоритель должен быть соединён с компонентом с экипажем. Чужак пробирается на корабль через компонент с пушками

(пушки и защитные экраны не действуют против чужаков). Игрок ставит фигурку космического корабля на компонент с пушками и произносит: «Первый шаг». Хищник перемещается по правилу левой руки, поэтому тут же заворачивает налево и попадает на компонент с системой самозащиты. Хищник погибает, и Жёлтый игрок получает награду.

А что бы произошло, войди хищник на корабль с ряда 9? Жёлтому игроку пришлось бы несладко. На втором шаге хищник съел бы 3 маркера батареи, на третьем – 2-х космонавтов, на четвёртом – зашёл бы на компонент с пушками и благополучно улетел домой (на карте указано, что у него только 4 шага). Если бы на кубиках действительно выпал ряд 9, Жёлтому игроку стоило бы запустить ускоритель, чтобы хищник «сдвинулся» в ряд 10 и пролетел мимо корабля.

А как насчёт ряда 6? Точкой проникновения стал бы компонент с защитным экраном, на втором шаге хищник переместился бы в арсенал (его могли бы остановить вооружённые члены экипажа, но они на соседней клетке, поэтому хищник продолжил бы движение). На третьем шаге хищник попал бы на компонент с пушкой, на четвёртом – вернулся бы в арсенал и улетел. Если на кубиках выпало бы «6», Жёлтому игроку не стоило бы тратить маркер батареи, чтобы «сдвинуть» хищника в ряд 7, ведь, проникнув на корабль с ряда 6, он не причинил бы никакого вреда.

Попав на корабль с ряда 5, хищник переместился бы с компонента с пушкой в арсенал, оттуда – в кабину пилотов. Благодаря арсеналу, пилоты вооружены и очень опасны, поэтому шаг 3 стал бы для хищника последним.

Наконец, если хищник попытался бы попасть на корабль с ряда 4, то просто пролетел бы мимо корабля. При желании Жёлтый игрок мог бы изменить ряд проникновения хищника с 4 на 5, чтобы получить награду.

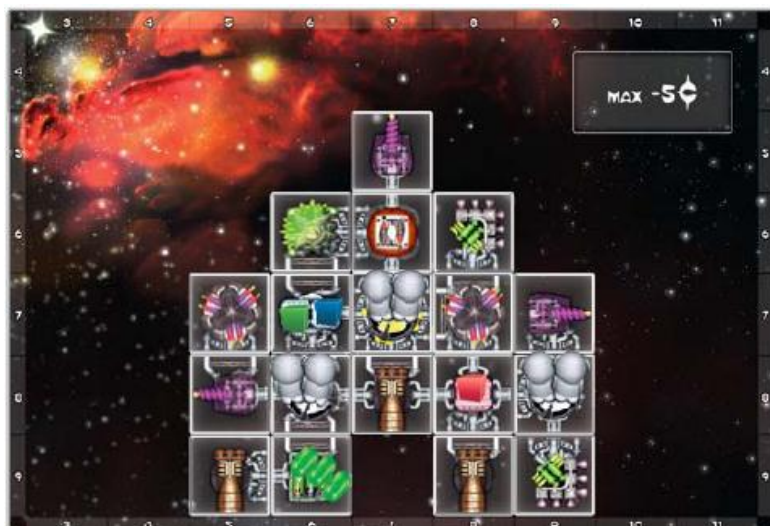
Коммандос (Commando)

Второй тип чужаков – коммандос. Передвигаются они по тем же правилам, что и хищники, но еда их совсем не интересует. Их главный интерес – чего-нибудь взорвать. На карте коммандоса указано, сколько шагов он пройдёт, прежде чем установит заряды.



Коммандос на левой карте пройдёт 6 шагов и установит заряд на том компоненте, на котором остановится на шаге 6. Коммандос на правой карте пройдёт 4 шага, заминирует компонент, на котором остановится, а затем пройдёт ещё 4 шага и установит второй заряд.

Заряды взрываются не сразу, а только после того, как коммандос делает полное число шагов. Если коммандос прошёл указанное на его карте число шагов и установил все заряды,



заминированные компоненты взрываются. Если по пути командос встречает сопротивление в лице вооружённых членов экипажа или в виде систем самозащиты, взрываются только те компоненты, которые командос уже успел заминировать. Проще говоря, если командос устанавливает заряд, компонент обречён. Если вы хотите полностью избежать урона, вам придётся остановить командоса до того, как он установит первый заряд.

Обратите внимание, что если командос перемещается на компонент с системой самозащиты или с вооружённым экипажем и именно этот компонент он должен заминировать, то он погибает прежде, чем успевает поставить заряд.

Все заряды взрываются одновременно. Если, бродя по кораблю, командос умудряется дважды заминировать один и тот же компонент, взрывается компонент точно так же, как если бы был заминирован всего один раз.

Чтобы пометить заминированные компоненты, можете их слегка повернуть. Уберите их после того, как командос закончит передвижение (тем или иным способом). Проверьте, хорошо ли держатся оставшиеся части вашего корабля.

Если вы посмотрите вслед улетающему с вашего корабля командосу, то заметите, что и он смотрит на вас. Точнее, он считает, сколько кусков отвалится от корабля – перед вылетом командосы всегда делают ставки, кто из них нанесёт наибольший ущерб.

Победив командоса, вы получаете указанные на его карте товары.

С погибшего командоса всегда можно снять неплохое оборудование: вольфрам-карбидную механическую пилу, субквантовые детонаторы и смартфонные камеры, передающие изображение в прямом эфире через тахионную связь прямо в букмекерскую контору.

Пример



Этот командос ищет приключений на корабле из прошлого примера. Результат кубиков указывает на то, что вторжение произойдёт из ряда 7.

Жёлтый игрок проверяет, к чему это может привести.

Точка проникновения командоса – пушка в самом правом ряду,

следующий компонент – каюта с двумя космонавтами. Космонавты не вооружены, поэтому командос идёт дальше – к ускорителю, а затем обратно в каюту, выходит в грузовой трюм, и, даже не взглянув на груз, попадает на компонент с двигателем (внизу справа). Поскольку это 6-й шаг командоса, он устанавливает заряд, после чего продолжает движение. Снова проходит через грузовой трюм, поворачивает налево и, минув двигатель, попадает в ещё одну каюту с невооружёнными космонавтами, перемещается в батарейный отсек, заглядывает на



компонент с двигателем, а затем вновь возвращается к батареям. Это 12-й шаг командоса, поэтому он устанавливает заряд и покидает корабль. В результате взрыва игрок теряет один двигатель и батарейный отсек. Двигатель, соединившийся с батарейным отсеком, отваливается. Игрок лишается и всех маркеров батареи – не потому что командос прошёл мимо них, а потому что взорвался батарейный отсек, где они хранились. Ситуация не из приятных. Стоит ли Жёлтому игроку запустить ускоритель и «сдвинуть» командоса в ряд 8? Попробуйте ответить на этот вопрос сами и понять, почему это приведёт к ещё худшим последствиям.

Если бы экипаж второй каюты был вооружён, вторжение командоса далось бы меньшей кровью. Игрок потерял бы только один двигатель, сохранил маркеры батареи и получил награду.

Парные чужаки (*Predators, Commandos*)



Подобные карты действуют как 2 чужака одного типа, при этом один из них передвигается по правилу левой руки, а другой – по правилу правой. Точка проникновения у них общая, поэтому лидер делает только один бросок для её нахождения. Попав на корабль, чужаки разделяются и исследуют корабль в противоположных направлениях. Отыгрывайте их шаги отдельно. С какого именно чужака начать – дело ваше.

Если на корабль проникли два командоса, взрывы происходят после того, как оба они закончат передвижение. Даже если один командос заложил только один заряд, а второй – два, все заряды взорвутся после того, как командосы закончат перемещаться.

Остановив чужаков (и сбросив все взорванные компоненты), вы получаете указанную на их карте награду. За каждого чужака даётся своя награда, поэтому, победив лишь одно из них, получите награду только за одного. Победив обоих, получите награду за всех двоих. Обратите внимание, что системы самозащиты и вооружённые члены экипажа, остановившие первого чужака, могут остановить и второго.

Командос с хищником (*Predator Commando*)



Это командос, решивший выгулять своего хищника... на вашем корабле. Карта действует как карта обычного командоса с тем лишь исключением, что по пути хищник съедает всё, что обычно едят хищники. Эта парочка в 2 раза хуже обычных чужаков. Но и награда за них в 2 раза лучше.

Команда поддержки



В это дополнение входят 18 карт команды поддержки. Команда поддержки состоит из людей самых разных специальностей: помогающих вам собрать корабль строителей и ремесленников, извлекающих максимальную прибыль из полёта бизнесменов и других профессионалов своего дела, согласившихся сделать то, на что не отважились бы вы сами.

В начале игры перемешайте карты команды поддержки и положите их отдельной колодой. До окончания первого полёта они вам не понадобятся.

Действие карты «Портье» (*Hotel Clerk*) связано с первым «Большим дополнением», поэтому, если вы играете без него, уберите эту карту из колоды.

Некоторые дальнбойщики пытаются вырваться вперёд за счёт специально подобранного экипажа, и добром это не кончается. Как правило, метеорит не читает резюме космонавтов перед тем, как втемяшиться в их каюту, а хищник не чувствует вкусовой разницы между одарённым механиком и рядовым уборщиком. Правда, работорговцы уважают образованных заложников, но кому от этого легче?

Тем не менее, всегда имеет смысл набирать команду поддержки – команду настоящих экспертов, которые умеют эффективно проектировать корабли, которые знают, как выжать из старого оборудования предельную мощность, и которые достаточно умны, чтобы не присоединяться к вашему экипажу и не мотаться по всей Галактике, а спокойно дожидаться в местном баре нового раунда сборки кораблей... и новой порции напитков.

Способности А и В



У каждого члена команды поддержки есть две разные способности, помеченные буквами «А» и «В». Получив карту, в текущем раунде вы сможете использовать только её способность А (мы рекомендуем подложить карту под планшет корабля так, чтобы способность В не было видно), а в следующем раунде вам будут доступны уже обе её способности (положите карту так, чтобы все они были видны).

Жетоны



Для отображения эффектов некоторых карт поддержки используются специальные жетоны. На соответствующих картах нарисовано, какие жетоны вам понадобятся. Мы рекомендуем оставить все жетоны в коробке и выуживать их оттуда по мере необходимости.

Набор в команду поддержки

Каждый раунд вы собираете новый корабль, но команда поддержки остаётся всё той же.

Игра на 3 раунда

Если вы решили играть 3 раунда (как мы и рекомендовали), набирайте команду поддержки следующим образом.

- В первом раунде команды поддержки нет (сначала заработайте репутацию).
- Вернувшись из первого полёта, раздайте каждому игроку по 3 карты в закрытую. Каждый выбирает по 1-й карте и сбрасывает 2 другие. Сделав выбор, игроки одновременно открывают карты. Во время второго раунда действует только способность А выбранных карт.
- В новом раунде вы выбираете второго специалиста команды поддержки. Перемешайте оставшиеся карты и раздайте игрокам по 2. Каждый выбирает одну и сбрасывает вторую. В третьем раунде можете использовать способности А и В своего первого специалиста и только способность А новичка.

Заметьте, что выражения вроде «в первом раунде» или в «третьем раунде» не имеют никакого отношения к конкретным номерам Раундов, а указывают на общее число отыгранных вами раундов. Проще говоря, даже если вы начнёте игру с Раунда 2 (и корабля класса II, как мы рекомендовали), это всё равно будет считаться вашим первым раундом.

Игра на 4 раунда

Первые 3 раунда партии, длящейся 4 раунда, отыгрываются, как описано выше. После третьего полёта игроки случайно выбирают по 1-й карте. Вы можете использовать обе способности двух завербованных ранее специалистов и способность А новичка.

Очень-очень-очень длинная игра

Даже если вы надумали играть дольше, чем 4 раунда, мы рекомендуем ограничить команды поддержки тремя специалистами. В пятом раунде вы сможете использовать обе способности всех карт.

Короткая игра

Если вы решили играть всего 1 или 2 раунда и не хотите лишаться помощи команды поддержки – вперёд, раздайте карты до начала первого раунда. Мы как бы не сможем вам помешать.

Конкуренция

Если хотите уменьшить фактор случайности и повысить градус соревнования, можете побороться за лучших специалистов. Мы рекомендуем забыть об этом варианте правил до тех пор, пока все участники не освоят игру примерно на одном уровне.

Как обычно перемешайте колоду карт команды поддержки и играйте первый раунд без неё. Выбирать карты игроки будут в конце каждого полёта (за исключением последнего).

В конце полёта выложите посередине стола столько карт, сколько участников +1 (т.е. если вас четверо, выложите 5 карт). Игроки выбирают по одной карте в том порядке, в котором финишировали. Выбор первого игрока будет самым богатым, но и последнему найдётся, из чего выбрать.

Те, кто не долетели до финиша, всё равно получают карты, но выбирают их не они. После того, как все финишировавшие игроки взяли по карте, перемешайте оставшиеся карты и случайно раздаются тем, кто сошёл с дистанции. Сбросьте одну оставшуюся карту. В следующем раунде вы выложите на стол новые карты.

Как и в предыдущих вариантах игры, получив карту, в новом раунде вы можете использовать только её способность А (и обе способности полученных ранее карт). Мы рекомендуем не брать в команду поддержки больше 3-х специалистов.

Использование способностей

Способность карты, а также момент её использования описаны на самой карте. Если у вас есть вопросы по использованию карты, загляните в раздел «Приложение» этого гйда. Момент использования карты очень важен.

- «Во время сборки» (*During building*) следует читать как «в любой момент, пока идёт сборка корабля». Сборка корабля начинается с возгласа «Поехали!» и установки таймера (песочных часов). Сборка вашего корабля заканчивается, когда вы берёте жетон с номером. Если время вышло, а песочные часы находятся на области «Start», все игроки заканчивают сборку – даже те, у кого жетона с номером ещё нет.
- «После сборки» (*After building*) – момент передышки, когда игроки закончили

собирать корабль, но ещё не начали размещать фигурки членов экипажа и маркеры батареи. Некоторые способности «после сборки» требуют исправить ошибки сборки, прежде чем их использовать. Другие способности сами исправляют ошибки.

- «Перед полётом» (*Before the flight*) – неловкая пауза, когда корабли снаряжены и заправлены, но первую карту приключения ещё не открыли.
- «После полёта» (*After the flight*) или «В конце полёта» (*At the end of the flight*) – означает «после того, как каждый выполнил действия последней карты приключения». Если не указано иного, вы можете использовать способность «после полёта», даже не добравшись до финиша (но вы по-прежнему ждёте, когда остальные игроки закончат полёт).

Дайте товарищам время решить, хотят они использовать способности своих специалистов или нет. Помешать «Вредителю» (*Soboteur*) совершить диверсию, как можно быстрее открыв первую карту приключения, нельзя. С другой стороны, не слишком задерживайте игру, наблюдая, как другие тянут резину.

Обычно, если способности игроков действуют одновременно, они и выполняют их одновременно. Однако если решение одного игрока зависит от действий другого, используйте способности в порядке размещения фигурок космических кораблей на поле, начав с лидера.

Приложение

Игра «Космические дальнобойщики» состоит из множества карт, компонентов и кораблей, поэтому вы неизменно будете попадать в ситуации, которые вызовут у вас массу вопросов. При достаточном уровне везенья, все ответы вы найдёте здесь.

Взаимодействие с «Большим дополнением»

Если играете без него, эту главу можно пропустить.

Махинации (*Evil Machinations*)

- «Ambush» (*Засада*). В засаде каждая пара соединённых друг с другом систем самозащиты считается одной пушкой (как обычно).
- «Checkpoint» (*Контрольная точка*), «Quality Control» (*Контроль качества*). Способность В «Бюрократа» (*Bureaucrat*) применяется только к бонусам, полученным после полёта. Способность В «Инженера-конструктора» (*Architect*) к этим картам не применяется. Однако способность В «Мошенника» (*Swidler*) даёт дополнительный космокредит, если вы получаете бонус от карты махинации.
- «Cosmic Rays» (*Космические лучи*). Эта карта действует даже на спрятанные товары. Что тут скажешь? В этом есть смысл.
- «Custom Inspection» (*Таможенная инспекция*). Эта карта не действует на спрятанные товары. «Контрабандист» (*Smuggler*) и «Кладовщик» (*Stock Boy*) из команды поддержки могут спрятать для вас товары, чтобы защитить их от таких карт, как эта.
- «Eco-patrol» (*Экопатруль*). Игнорируйте солнечные панели.
- «Getting Even» (*Сведение счётов*). Ускорители не действуют на эту карту (их можно использовать, только когда ряд или колонка определяются кубиками).
- «Road Narrows» (*Сужение дороги*). Эта карта не действует на корабли класса ПВ, потому что у них нет «самой левой» и «самой правой» колонок. Ускорители не действуют на эту карту (их можно использовать, только когда ряд или колонка определяются кубиками).

- «System Test» (*Системная проверка*). Игнорируйте солнечные панели.

Мы рады, что вы собрали корабль так, что ему больше не нужны батареи. Но беда в том, что Департамент системных проверок не обновил инструкции, связанные с солнечными панелями (эй, вот почему эта колода карт называется «махинациями»).

- «Trustbusters» (*Антидоверие чиновники*). Станции круботов, системы самозащиты и ускорители не попадают ни под одну категорию, указанную на карте. Не учитывайте их.

Бездорожье (*Rough Roads*)

- «Bum Batteries» (*Некачественные батареи*). Эта карта действует всякий раз, когда компонент потребляет энергию от батареи или подсоединённой солнечной панели. Дополнительные маркеры отдаются либо маркерами батареи, либо их эквивалентами солнечной энергии.
- «Cosmic Psychosis» (*Космический психоз*), «Panic» (*Паника*). Эти карты применяются и к космонавтам в криокамерах, разбуженных способностью «Портъе» (*Hotel Clerk*). На спящих в криокамерах космонавтов и круботов (включенных или нет) эта карта не действует.
- «Dead Zone» (*Мёртвая зона*). Новые компоненты в мёртвой зоне тоже не действуют. Коммутационные модули соединяют компоненты, но не проводят сигналы. Солнечные панели не вырабатывают энергию. Арсеналы не вооружают экипаж. Системы самозащиты не останавливают чужаков. Соединённые пары систем самозащиты не считаются одной пушкой при оценке общего числа пушек, если одна из систем (или сразу обе) попадает в мёртвую зону. Есть, правда, одно исключение. Несмотря на то, что компонент, покрытый неразрушимой бронёй, не работает, сама броня свою функцию выполняет – урон по защищённой бронёй стороне игнорируется.
- «Déjà Vu» (*Дэжавю*). Карты «Опасный сектор» (*Hazardous Sector*) и карты приключений, которые они добавляют, остаются. Когда вы попадёте в «Опасный сектор» во второй раз, он добавит новые карты. Чужаки удаляются из колоды, если хотя бы один игрок победил их. Парные чужаки удаляются из колоды, только если хотя бы один игрок победил сразу обоих.
- «Déjà Vu», вариант. Либо можете просто убрать эту карту из колоды бездорожья. Раунд 4 и без того длинный.
- «Explosive Batteries» (*Взрывчатые батареи*), «Explosive Goods» (*Взрывчатые товары*). Эффект действует только на соседние клетки, независимо от того, соединены они или нет. Поэтому коммутационные модули и жетоны беспроводной связи «Монтажника» (*Assembler*) не влияют на то, какие компоненты взорвутся.
- «Explosive Batteries» (*Взрывчатые батареи*). Солнечные панели не считаются компонентами с маркерами батареи.
- «Explosive Goods» (*Взрывчатые товары*). Компонент со спрятанными товарами по-прежнему остаётся компонентом с товарами. Поэтому он может послужить причиной взрыва или его распространения (под действием этой карты).
- «Made to Order» (*Сделано на заказ*). Собирая корабль Раунда 4, возьмите 30 компонентов.
- «Nasty Surprise» (*Неприятный сюрприз*). Новая карта бездорожья откроется после того, как все игроки получают возможность использовать способность «после сборки».
- «Piercing Projectiles» (*Бронебойные снаряды*). Если вы используете ускорители, то «сдвиг» ряда или колонки действует на оба удара (второй наносится, если первый что-то разрушил), вы не можете использовать ускорители между ними.

- «Stiff Competition» (*Упорная борьба*). Решив высадиться на стреляющей по вам «Покинутой станции» (*Abandoned Station*) или «Покинутом корабле» (*Abandoned Ship*), отыграйте сначала стрельбу других игроков. Затем, если всё ещё будете тверды в своём решении высадиться, отыграйте стрельбу «Покинутой станции» или «Покинутого корабля». Если после этого у вас всё ещё останется достаточно команды, можете совершить задуманное.

Голубые инопланетяне

- «Diplomat» (*Дипломат*). Дипломат не защитит вас от действий чужаков.
- «Lawyer» (*Адвокат*). Корабли класса IV считаются застрахованными, если вы платили за страховку. И незастрахованными, если не платили.
- «Techie» (*Техник*). У вас должен быть маркер батареи. Солнечные панели не учитываются.

Карты приключений

- «Robosmokeys» (*Робокоры*). У кораблей класса IIВ нельзя выбирать 3 средние колонки (так они в каждой из них есть комбинация кубиков, равная «7»). Можете выбрать любую другую колонку и ряд. Да-да, даже ряд ☉☉. Собирая корабль, надёжно соединяйте компоненты друг с другом.

Команда поддержки

В этой главе мы более подробно расскажем о некоторых способностях специалистов из команды поддержки. Также мы рассмотрим, как эти способности взаимодействуют с другими картами. Возможно, все эти взаимодействия и так довольно логичны, но, когда играешь с некоторыми людьми (не будем называть имён), лучше, чтобы всё неясности были чётко прописаны.

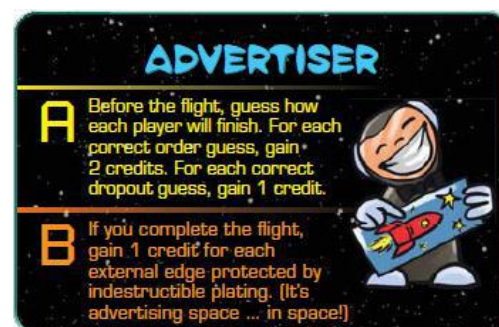
Advertiser (Рекламщик)

Текст на карте.

- **А.** Перед полётом угадайте, кто как финиширует. За каждый верно угаданный номер, под которым финиширует игрок, получите по 2 кредита. За каждого верно угаданного игрока, не добравшегося до финиша, получите по 1 кредиту.
- **В.** Если финишировали, получите 1 кредит за каждую внешнюю сторону, защищённую неразрушимой бронёй (ведь это место для размещения рекламы!).

Комментарии.

- **Способность А.** Свои догадки вы делаете после того, как игроки подготовили корабли к вылету (и это хорошо, потому что вы, например, будете знать, каких инопланетян игроки возьмут на борт). К этому времени жетоны с номерами будут уже не нужны, поэтому положите перед каждым игроком номер. Число на жетоне с номером – ваша догадка, каким финиширует этот игрок. Если считаете, что игрок вообще не доберётся до финиша, не кладите перед ним номер. Да, и не забудьте положить (или не положить) номер перед собой.
- **Способность В.** Считается каждая покрытая бронёй сторона, поэтому некоторые компоненты могут принести вам целых 3 кредита. Жетоны неразрушимой брони,



выкладываемые «Монтажником» (*Assembler*), тоже учитываются. Принимаются в расчёт только внешние стороны компонентов (те, которые выходят в космос). Если на соседней с защищённой бронёй клетке имеется компонент, эта сторона не учитывается. Также не учитывается бронированная сторона, граничащая с пустой клеткой в середине корабля. Кредиты, которые вы получаете в качестве награды, подсчитываются, когда вы финишировали. Вы не получаете награду, если не добрались до финиша.

Architect (Инженер-конструктор)

Текст на карте.

- **А.** Во время сборки можете добавить один компонент за линию контура корабля на планшете (при этом компонент всё равно должен находиться на планшете). При помощи этой способности нельзя соединить два корабля вместе.
- **В.** Можете получить 1 дополнительный бонус за самый эстетичный корабль (корабль с наименьшим количеством торчащих наружу разъёмов) после сборки или в конце полёта.

Комментарии.

- **Способность А.** Дополнительный компонент должен соединяться с остальным кораблём и не должен выходить за пределы системы координат планшета корабля. Собирая корабль класса IIIВ, можете выложить компонент в одну из запрещённых результатом кубиков клеток (если вы выкладываете более одного компонента на недоступные клетки, оставьте только один компонент). Собирая двойной корабль (класс IIА из первого «Большого дополнения»), нельзя соединять два корабля, но всё равно можете положить компонент между ними – так, чтобы он соприкасался гладкой стороной с соседним кораблём.
- **Способность В.** Если после окончания сборки (и исправления ошибок) ваш корабль оказывается самым эстетичным (у него наименьшее число торчащих разъёмов), вы тут же получаете соответствующий бонус (он указан на карте правил текущего раунда в квадратных скобках). Если вам не повезло, у вас будет ещё одна возможность получить бонус – в конце полёта. Если в конце полёта ваш корабль окажется самым эстетичным, вы получите двойной бонус – обычный бонус по карте правил текущего раунда и дополнительный бонус по этой карте. Эта карта может принести вам только один дополнительный бонус за раунд.



Assembler (Монтажник)

Текст на карте.

- **А.** После сборки положите на 2 компонента по одному жетону беспроводной связи – эти компоненты будут считаться соединёнными (однако беспроводная связь не удержит компоненты, если они должны будут отвалиться).
- **В.** После сборки выберите компонент и поместите на все его торчащие разъёмы жетоны неразрушимой брони.

Комментарии.

- **Способность А.** С помощью беспроводной связи можно соединить, к примеру, кабину и систему жизнеобеспечения, кабину и арсенал, солнечную



панель и источник потребления энергии, систему самозащиты и другую систему самозащиты. Если вы подсоедините компонент к коммутационному модулю, он автоматически соединится со всем, что подключено к этому модулю. А соединив два коммутационных модуля, все подсоединённые к ним компоненты окажутся соединёнными друг с другом. На соединённые через беспроводную связь компоненты будут действовать эффекты таких карт, как «Эпидемия» (*Epidemic*)⁶ и «Утечка радиации» (*Radiation Leak*)⁷. Кроме того, поскольку компоненты не соединяются физически, ничто не помешает им отвалиться от корабля, если появится такая возможность. Беспроводное соединение не оказывает влияние на передвижение чужаков.

Долгое время учёные недоумевали, почему эпидемия распространяется через беспроводную связь. После нескольких лет интенсивных исследований они установили, что при передаче данных зачастую передаются и вирусы. Что же касается дальнобойщиков, то все они до сих недоумевают, почему бы учёным уже не заняться поиском лекарства от эпидемий.

Bureaucrat (Бюрократ)

Текст на карте.

- **А.** Перед полётом можете получить число дней полёта, равное текущему номеру Раунда плюс количество фигурок космических кораблей перед вашим.
- **В.** Перед подсчётом бонусов можете изменить размер бонуса за порядок финиширования на $\pm 4-3-2-1$ и размер бонуса за самый эстетичный корабль на ± 2 .

Комментарии.

- **Способность В.** Например, вы только что отыграли Раунд 3. Способность В даёт возможность сделать бонус за порядок финиширования не 12-9-6-3, а 16-12-8-4 или 8-6-4-2. Аналогично бонус за самый эстетичный корабль может быть +8, +6 или +4.



Buyer (Закупщик)

Текст на карте.

- **А.** Во время сборки можете откладывать в сторону до 3-х компонентов. Отложенные в сторону, но неиспользованные компоненты не будут считаться вашим сбросом (и вы не получите за них штраф, как за потерянные компоненты).
- **В.** Отложенные в сторону компоненты не могут быть украдены «Вредителем» (*Saboteur*). Во время сборки вы можете возвращать отложенные компоненты обратно на стол.

Комментарии.

- Похоже, данный специалист не нуждается в дополнительных комментариях. Просто мы решили, что раз здесь перечислены все остальные карты, то пусть и эта тоже будет (вдруг вы захотите на неё посмотреть?).



⁶ Из базовой игры.

⁷ Из этого дополнения.

Deliveryman (Грузчик)

Текст на карте.

- **А.** После сборки можете выложить на 1 компонент 1 жетон запчасти, чтобы изменить тип компонента на тип выложенного жетона.
- **В.** Можете выложить 2 жетона запчастей на 2 компонента, но только во время сборки.

Комментарии.

- **Способность А.** У вас есть 4 жетона запчастей. После сборки можете взять один из них и превратить любой компонент своего корабля (даже начальный компонент) в компонент на выбранном жетоне. Как именно выложить жетон, вы решаете сами (например, если вы размещаете пушку, выберите, в какую сторону она будет направлена). Изменённый компонент не должен нарушать правила сборки (сопло двигателя должно быть повернуто к игроку, помимо этого, пушкам и двигателям требуется соседняя пустая клетка). Тип заменённого компонента не имеет значения, он полностью заменяется новым, разъемы, правда, остаются теми же. По этой причине у вас могут получиться некоторые экзотические компоненты, например, двигатель с выходящим из сопла разъемом (к которому вы всё равно не сможете ничего подсоединить, потому что соседняя с соплом клетка должна быть пустой). Способность А можно использовать для исправления ошибок сборки. Например, вы можете превратить пушку, направленную не на пустую клетку, в каюту. Или заменить двигатель с соплом, свёрнутым вбок, на двигатель с соплом, направленным вниз (если при этом не нарушится правило размещения двигателей). Можете даже намеренно делать ошибки во время сборки, чтобы потом исправить их этой способностью (разумеется, все неисправленные ошибки автоматически исправятся путём сброса компонентов).
- **Способность В.** Здесь всё то же самое, но с двумя изменениями: во-первых, вы можете воспользоваться способностью дважды, во-вторых, сделать вы это должны во время сборки. Пока сборка не окончена, вы вольны переключать и выбирать новые жетоны запчастей сколь угодно раз. После сборки вы по-прежнему можете воспользоваться способностью А, независимо от того, сколько жетонов вы использовали во время сборки. Способность А можно использовать даже для того, чтобы изменить тип компонента, который был изменён способностью В.



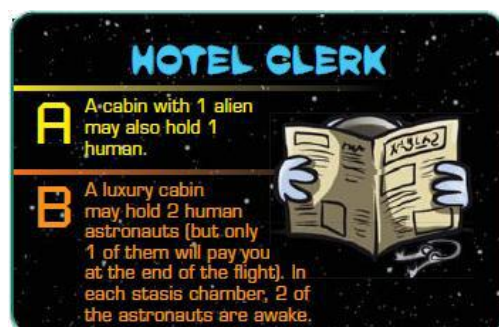
Hotel Clerk (Портье)

Текст на карте.

- **А.** В каюте с 1-м инопланетянином может также проживать 1 человек.
- **В.** В каютах повышенной комфортности могут проживать 2 человека, но только 1 из них заплатит в конце полёта. В каждой криокамере 2 космонавта больше не спят.

Комментарии.

- **Способность В.** Во время полёта добавлять космонавтов в каюты повышенной комфортности нельзя. В конце полёта каждая непустая каюта повышенной комфортности принесёт вам дополнительные кредиты независимо от того, сколько космонавтов в ней находится. Проснувшиеся космонавты в криокамерах



считаются обычными 2-мя космонавтами в каюте. На них действуют эффекты таких карт, как «Эпидемия» (*Epidemic*), «Паника» (*Panic*), «Космический психоз» (*Cosmic Psychosis*) и «Утечка радиации» (*Radiation Leak*). Проснувшихся космонавтов могут съесть хищники. Но если криокамера соединена с арсеналом, космонавты будут вооружены. На продолжающих спать космонавтов как обычно ничего не действует. Официально криокамера не считается каютой, поэтому на неё не действуют карты, в которых указывается конкретный тип компонента, например, карта «Антитрестовые чиновники» (*Trustbusters*) или способность В «Проектировщика» (*Planner*). Помещать инопланетян в криокамеры нельзя.

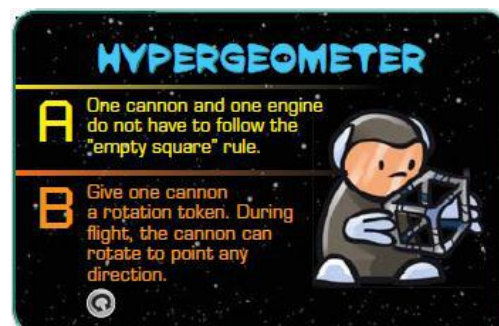
Hypergeometer (Гипергеометр)

Текст на карте.

- **А.** Можете выложить 1 пушку и 1 двигатель, игнорируя условие наличия соседней пустой клетки.
- **В.** Выложите на пушку жетон поворотного механизма. Во время полёта эта пушка может вращаться в любом направлении.

Комментарии.

- **Способность А.** Учёные открыли третье измерение! Тем не менее, если правило наличия соседней пустой клетки игнорируют больше, чем 1 пушка и 1 двигатель, сбросьте неправильно выложенные компоненты. Обратите внимание, что эта способность не действует на ускорители.
- **Способность В.** Если выбранная вами пушка не игнорирует условие наличия соседней пустой клетки (по способности А), то она должна быть размещена по обычным правилам сборки кораблей. Как бы то ни было, стрелять она может в любом направлении – даже если она не граничит с пустой клеткой в нужном вам направлении. «Поворачивая» пушку, не поворачивайте сам компонент, просто объявите, что будете стрелять в таком-то направлении. Способность В можно использовать сколь угодно раз за ход. Возможно, у вас даже получится взорвать по большому метеориту сбоку и спереди корабля во время одного и того же метеоритного потока. Во время подсчёта общего числа пушек ваша вращающаяся пушка считается только раз, однако вы по-прежнему можете выбрать направление, в котором она развёрнута.



Inspector (Инспектор)

Текст на карте.

- **А.** Пока хотя бы один игрок продолжает собирать корабль, можете посмотреть карты приключений (даже если сами закончили сборку). Можете посмотреть все 4 стопки карт.
- **В.** До начала сборки у вас есть 20 секунд, чтобы посмотреть карты приключений. Во время сборки можете смотреть карты, даже если не добавили компонент к кораблю.

Комментарии.

- **Способность А.** По правилам базовой игры, четвёртая стопка карт приключений формируется после сборки кораблей. Если у кого-то из игроков есть «Инспектор»,



делайте это до сборки (хотя, возможно, вы всегда так делаете), но кладите четвёртую стопку рядом с этим игроком (чтобы у других не было искушения).

- **Способность В.** Пока игрок с «Инспектором» смотрит карты, все остальные должны хором считать до 20... надо же им чем-то себя занять. Игрок, который отдаёт команду «Поехали!», выкрикивает её, когда счёт доходит до конца. Считать быстро – нечестно.

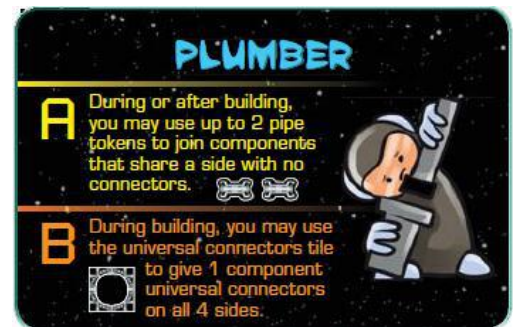
Plumber (Водопроводчик)

Текст на карте.

- **А.** Во время или после сборки можете соединить 2 соседних компонента, выложенных гладкими сторонами друг к другу, двумя жетонами трубы.
- **В.** Во время сборки можете положить на компонент жетон универсальных разъёмов, чтобы с 4-х сторон этого компонента были универсальные разъёмы.

Комментарии.

- **Способность А.** Жетоны трубы могут соединить только соседние компоненты, и только если они соприкасаются гладкими сторонами (сторонами без разъёмов). В отличие от «Сварщика» (*Welder*) и «Грузчика» (*Deliveryman*) вы не можете перемещать жетоны труб и не можете использовать эту способность, чтобы исправить ошибки сборки. Жетоны труб могут быть использованы, чтобы добавить к кораблю компонент, который не соединился бы с ним по-другому; выложив жетоны, вы выкладываете их раз и навсегда, вы не можете убрать их и оставить компонент несоединённым. Жетоны труб нельзя использовать для исправления ошибок сборки. После сборки они могут быть использованы только для соединения 2-х правильно выложенных компонентов.
- **Способность В.** Выбранный вами компонент получает по одному универсальному разъёму с каждой стороны. Универсальные разъёмы заменяют исходные разъёмы компонента. Они также заменяют неразрушимую броню, так что будьте осторожны. Не запрещается выкладывать жетон универсальных разъёмов на ускорители, двигатели и пушки, но помните о правиле наличия соседних пустых клеток.



Planner (Проектировщик)

Текст на карте.

- **А.** Во время сборки корабль может состоять из 2-х независимых частей.
- **В.** Перед сборкой возьмите указанные элементы и отметьте ими 5 не соседних друг другом (или с начальным компонентом) клеток. После сборки получите по 2 кредита за каждую клетку, элемент на которой совпал с её типом.

Комментарии.

- **Способность А.** Во время сборки можете добавить к кораблю компонент, который с ним не соединяется, так у вас получится корабль из двух частей. Последующие добавляемые компоненты могут соединяться как с первой, так и со второй частью. Если вы соедините две части вместе, ваш корабль вновь будет состоять из одной части, а значит, вы снова сможете выложить компонент, не соединяющийся с кораблём. Ваш корабль не может состоять из более чем 2-х частей. К моменту окончания сборки и во время полёта ваш корабль должен состоять из одной



части. Если он разбит на 2 части, этот недочёт проектировщика устраняется очень просто – сбросьте все компоненты одной из частей корабля. Если ваш корабль изначально состоит из нескольких частей (как, например, корабль класса ПА из первого «Большого дополнения»), то только одна из этих частей может состоять из двух.

- **Способность В.** Возьмите 1 синий кубик и 1 красный кубик, возьмите 1 фигурку космонавта и 1 фигурку любого инопланетянина, возьмите 1 маркер батареи – этими элементами вы должны отметить клетки планшета корабля. Нельзя выкладывать элементы в 4 соседние с начальным компонентом клетки. Нельзя выкладывать элементы в две соседних друг с другом клетки. Все элементы выкладываются до того, как начинается сборка. Старайтесь сделать это побыстрее. Если компонент, выкладываемый в отмеченную элементом клетку, совпадёт по типу с элементом, выложите этот элемент поверх компонента, чтобы не забыть получить после сборки 2 кредита. Если тип компонента не совпадёт с элементом, вы вернёте элемент в запас. Соответствие элементов и компонентов указано на карте.
 - Синий кубик – компонент с хотя бы одним белым контейнером.
 - Красный кубик – компонент с хотя бы одним красным контейнером.
 - Космонавт – каюта или каюта повышенной комфортности. Не станция крубатов и не криокамера.
 - Инопланетянин – система жизнеобеспечения любого цвета. Совпадение засчитывается, даже если она не соединена с каютой.
 - Маркер батареи – солнечная панель или компонент с местом под хотя бы один жетон батареи.

После окончания сборки и исправления ошибок верните элементы в запас и получите по 2 кредита за каждое совпадение. Никаких штрафов за несоответствие компонентов и элементов не предусмотрено. Вы не получаете кредитов, если компонент совпал с элементом, но вам пришлось сбросить его из-за нарушения правил сборки кораблей.

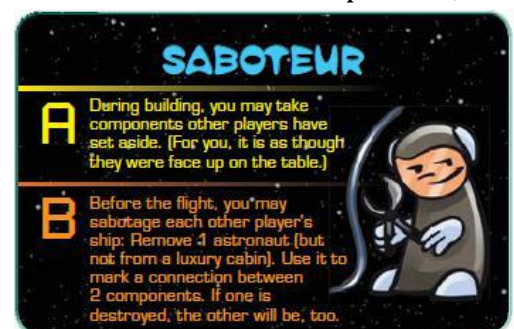
Saboteur (Вредитель)

Текст на карте.

- **А.** Во время сборки можете брать себе компоненты, отложенные в сторону другими игроками (вы будто берёте их в открытую из общей кучи компонентов).
- **В.** Перед полётом можете устроить диверсию на корабле каждого игрока: уберите 1 фигурку космонавта (брать космонавтов из кают повышенной комфортности нельзя) и положите её между двумя компонентами. Если один из компонентов уничтожен, второй уничтожается автоматически.

Комментарии.

- **Способность А.** Все отложенные игроками в сторону компоненты считаются для вас компонентами, выложенными на столе в открытую. Можете без стеснения брать их, добавлять к своему кораблю, откладывать в сторону или возвращать на Склад. Да-да, мешать людям – это весело, но не забывайте про свой собственный корабль.
- **Способность В.** На каждом вражеском корабле действует ваш агент, перед отлётом он проводит диверсию и покидает корабль. Каждый противник теряет 1 космонавта. Если на корабле имеется криокамера, можно разбудить одного из космонавтов, чтоб он занял место сбежавшего агента. Фигурка, которую вы кладёте между двумя компонентами, не считается членом экипажа, это просто маркер,



показывающий место совершения саботажа. Если один из двух помеченных компонентов уничтожен, второй компонент тоже уничтожен. Не задерживайте игру, выискивая идеальное место для диверсии. Остальные игроки могут помочь вам найти самые уязвимые соединения.

Security Guard (Охранник)

Текст на карте.

- **A.** Перед полётом можете заставить всех игроков (включая себя) заплатить по 1 кредиту за каждый торчащий разъём.
- **B.** Один раз во время сборки, если песочные часы ещё не на делении «Start», можете крикнуть: «Учебная тревога!» – все остальные игроки должны будут оббежать два раза вокруг стола, прежде чем продолжить сборку.

Комментарии.

- **Способность B.** Нет, мы серьёзно. Небольшое упражнение пойдёт вам только на пользу... точнее, вашим товарищам. Если по каким-то причинам оббежать ваш стол невозможно, придумайте эквивалентное физическое упражнение перед началом игры.



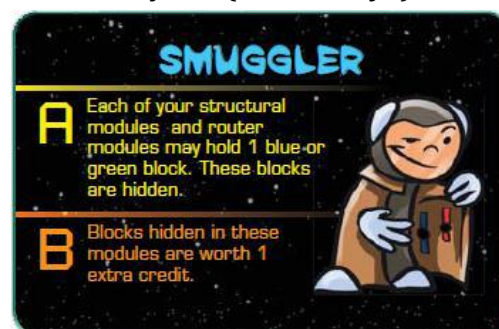
Smuggler (Контрабандист)

Текст на карте.

- **A.** Можете выложить на каждый структурный или коммутационный модуль по 1-му синему или зелёному кубику товара. Эти товары считаются спрятанными.
- **B.** Спрятанные в модулях товары стоят на 1 кредит больше.

Комментарии.

- **Способность A.** Спрятанные товары не могут быть найдены чужаками или «Таможенной инспекцией» (*Custom Inspection*) из первого «Большого дополнения». На спрятанные товары оказывают влияние карты «Космические лучи» (*Cosmic Rays*) и «Взрывчатые товары» (*Explosive Goods*). Когда то или иное действие предписывает вам сбросить товары, вы не обязаны отдавать спрятанные товары, но можете. Вы даже можете притвориться, что у вас нет товаров, но только если все ваши товары спрятаны, а вы лишились всех маркеров батареи. Предположим, что некая карта заставляет вас сбросить 3 кубика товаров. У вас 3 спрятанных в структурных модулях синих кубика, 1 красный кубик и 1 маркер батареи. Вы можете отдать красный кубик и маркер батареи, а затем притвориться, что больше у вас ничего нет. Если вы не хотите терять маркер батареи, то должны сбросить 1 красный кубик и 2 синих. Оставить красный кубик не получится.
- **Способность B.** Если вы не добираетесь до финиша, то прибавляете +1 кредит перед тем, как разделить выручку за товары на 2.



Stock Boy (Кладовщик)

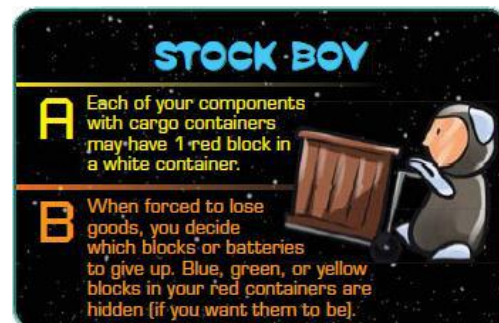
Текст на карте.

- **A.** В белые контейнеры грузовых трюмов можно класть красные кубики.
- **B.** Когда то или иное действие предписывает вам сбросить товары, вы сами решаете,

какие кубики и маркеры батареи отдать. Синие, зелёные и жёлтые кубики, лежащие в красных контейнерах, считаются спрятанными (если вы захотите).

Комментарии.

- **Способность В.** Спрятанные товары не могут быть найдены чужаками или «Таможенной инспекцией» (*Custom Inspection*) из первого «Большого дополнения». На спрятанные товары оказывают влияние карты «Космические лучи» (*Cosmic Rays*) и «Взрывчатые товары» (*Explosive Goods*). Когда то или иное действие предписывает вам сбросить товары, вы не обязаны отдавать спрятанные товары, но можете. Вы даже можете притвориться, что у вас нет товаров, но только если все ваши товары спрятаны, а сами вы лишились всех маркеров батареи. Предположим, что некая карта заставляет вас сбросить 3 кубика товаров. У вас 3 спрятанных в красных контейнерах синих кубика, 1 красный кубик и 1 маркер батареи. Вы можете отдать красный кубик и маркер батареи, а затем притвориться, что больше у вас ничего нет. Если вы не хотите терять маркер батареи, то должны сбросить 3 любых кубика. Если не хотите терять красный кубик, то должны сбросить 3 синих кубика или 2 синих кубика и маркер батареи. Вот в чём отличие «Кладовщика» от «Контрабандиста» (*Smuggler*).



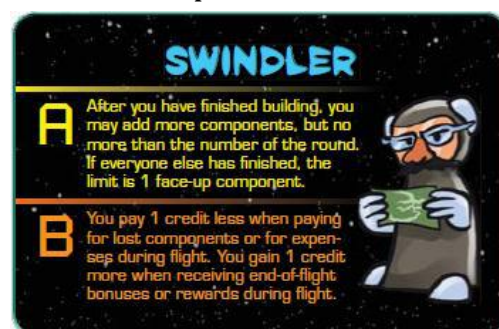
Swindler (Мошенник)

Текст на карте.

- **А.** Закончив сборку корабля, можете добавить ещё компоненты, но не больше текущего номера Раунда. Если остальные уже закончили сборку, можете добавить только 1 компонент, выбрав его из лежащих в открытую.
- **В.** Вы платите на 1 кредит меньше, когда расплачиваетесь за потерянные компоненты или тратите деньги во время полёта. Вы получаете на 1 кредит больше, получая бонусы в конце полёта и деньги во время полёта.

Комментарии.

- **Способность А.** Взяв жетон с номером, можете добавить ещё несколько компонентов к кораблю. Сколько именно, определяется классом корабля. Например, если класс корабля IV, можете добавить на 4 компонента больше. Считайте их вслух. Дополнительные компоненты добавляются к кораблю по обычным правилам сборки кораблей. Если остальные игроки закончили сборку, а вы так и не получили возможность воспользоваться своими компонентодобавочными привилегиями, можете добавить не более 1-го компонента. Его вы выбираете из тех, что уже лежат в открытую. Даже мошенник не должен тормозить игру.
- **Способность В.** Вы платите со скидкой всякий раз, когда во время полёта приходится за что-то платить, даже если вы отдаёте деньги другому игроку, к примеру, под действием карты «Сведение счётов» (*Getting Even*). Однако скидка не применяется чаще одного раза на одну и ту же карту приключения. Если вы ничего не платите, то и скидку не получаете. Скидка не распространяется на расходы, сделанные до начала полёта, к таким расходам могут привести способности А «Спекулянта» (*Trader*) и «Охранника» (*Security Guard*). Вы получаете дополнительный космокредит всякий раз, когда получаете деньги во время



полёта. Однако дополнительный 1 кредит не даётся чаще одного раза за одну и ту же карту приключения. Также вы прибавляете 1 кредит к бонусу за порядок финиширования (если добираетесь до финиша) и 1 кредит к бонусу за самый эстетичный корабль (если ваш корабль самый эстетичный). Дополнительный кредит не прибавляется к наградам, полученным до вылета корабля, к примеру, благодаря способности В «Проектировщика» (*Planner*). Дополнительный кредит не прибавляется к наградам, полученным и после полёта, таким как заработок от продажи товаров, от обитателей кают повышенной комфортности, от способностей некоторых специалистов команды поддержки, таких как, например, способности В «Рекламщика» (*Advertiser*) и «Инженера-конструктора» (*Architect*).

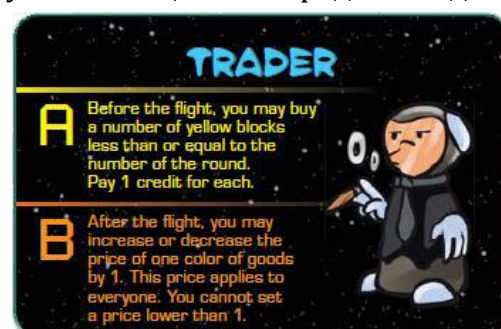
Trader (Спекулянт)

Текст на карте.

- **А.** Перед полётом можете купить несколько жёлтых кубиков по цене в 1 кредит каждый. Число закупленных кубиков должно быть не больше текущего номера Раунда.
- **В.** После полёта можете изменить стоимость одного типа товаров на ± 1 кредит (новая цена будет действовать для всех игроков). Итоговая стоимость товара не может быть меньше 1 кредита.

Комментарии.

- **Способность А.** Купленные товары размещаются в грузовых трюмах по обычным правилам.
- **Способность В.** Вы не можете уменьшить стоимость синих кубиков с 1 до 0, но можете увеличить стоимость красных с 4 до 5. Можете использовать эту способность, даже не добравшись до финиша. Способность действует на всех, даже на тех, кто не финишировал. Чтобы продать товары, игроки, не долетевшие до финиша, должны ждать, пока вы финишируете и используете способность «Спекулянта».



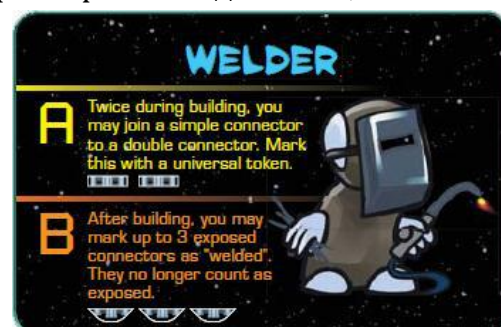
Welder (Сварщик)

Текст на карте.

- **А.** Во время сборки можете дважды соединить одинарный разъём с двойным, пометив соединение жетоном универсального разъёма.
- **В.** После сборки можете выложить от 1-го до 3-х жетонов сварки на торчащие разъёмы – эти разъёмы больше не считаются таковыми.

Комментарии.

- **Способность А.** Также можете использовать эту способность, чтобы исправлять ошибки сборки и чтобы соединять компоненты, получаемые во время полёта, такое бывает, если вы попали в «Звёздное депо» (*Star Depot*) из первого «Большого дополнения». Во время исправления ошибок (и до начала полёта) не запрещается перемещать жетоны по компонентам. Например, если, собирая корабль, вы допустили 3 ошибки, можете выбрать, какие 2 исправить этой способностью (и какую одну исправить избавлением от компонента).



Краткое описание новых компонентов

Солнечные панели



Вместо того чтобы тратить маркер батареи для активации компонента, можете подсоединить этот компонент к

солнечной панели и использовать её энергию. Во время розыгрыша одной карты приключения каждая солнечная панель может использоваться только один раз.

Ускорители



Соседние с соплами ускорителей клетки должны быть пустыми.

Бросив кубики на определение координат нанесения урона, можете потратить 1 маркер батареи и запустить ускорители, они «сдвинут» ряд или колонку, по которой должен придти удар, на 1 в направлении, определяемом соплами. Эффект нескольких ускорителей, направленных в одну сторону, не суммируется. Если ускорители соединены с экипажем, их можно использовать против чужаков.

Арсенал



Члены экипажа, находящиеся на компонентах, соединённых с арсеналом, вооружены. Каждый вооружённый член экипажа

считается за два при общем подсчёте численности экипажа. Чужаки, попавшие на компонент с вооружённым экипажем, погибают.

Коммутационные модули



Все компоненты, соединённые с коммутационным модулем, считаются соединёнными друг с другом.

Системы смешанного жизнеобеспечения



Подключив систему смешанного жизнеобеспечения к каюте, можете поселить в этой каюте инопланетянина одного из указанных цветов.

Станции круботов



Потратив 1 маркер батареи, вы увеличиваете экипаж на 4 (на время розыгрыша одной карты приключения). Круботов нельзя отдать за космонавтов. Круботы не доведут корабль без космонавтов до финиша.

Системы самозащиты



Каждая пара соединённых друг с другом систем самозащиты считается за 1 пушку при общем подсчёте числа пушек. Чужаки, попавшие на компонент с системой самозащиты, погибают.

Компоненты с неразрушимой бронёй



На покрытые бронёй стороны компонентов не действуют выстрелы любых пушек и удары любых метеоритов.

Действия при возникновении чрезвычайных ситуаций

Ситуация	Включать круботов?	Оружие поможет?
Сравнение численности экипажа	Рекомендуется	Два раза да!
Подсчёт общей численности экипажа	Рекомендуется	Нет
Потеря членов экипажа	Пусть спят	Нет

