

## Правила настольной игры

# Космические дальнобойщики

Автор: Влаада Хватил (Vlaada Chvátil)

Игра для 2-4 игроков

Перевод с английского: Игорь Ларченко для ООО «Игровед» ©

Корпорация межпланетного строительства занимается прокладкой труб на слаборазвитых планетах Галактики. В последние годы бизнес корпорации находится на грани банкротства: транспортировка строительных материалов на окраины Галактики, где потребность в них наиболее востребованна, дело рискованное.

На совете директоров корпорации был предложен оригинальный способ доставки материалов на периферию: почему бы не построить из материалов корабль и пусть себе они летят себе к пункту назначения сами? Кроме того, зачем держать в штате опытных пилотов, если есть много желающих попробовать отвезти материалы самостоятельно?

Итак, вы собираетесь подписать контракт, после чего вы получите неограниченный доступ на склад корпорации. Постройте свой собственный космический корабль из доступных готовых компонентов и отвезите их к месту назначения. Конечно, в пути возможны некоторые потери и за порчу имущества корпорации вам придётся заплатить из собственного кармана, но за быструю и качественную доставку грузов вы получите хорошее вознаграждение.

В худшем случае вы закончите свои дни попрошайкой на улицах Денеб III, но если Госпожа Фортуна вам улыбнётся, вы войдёте в десятку миллиардов самых богатых людей Галактики!

## ХОД ИГРЫ

Игра состоит из трёх раундов. Каждый раунд игроки начинают с посещения склада, на котором пытаются схватить самые лучшие компоненты и построить лучший космический корабль. Отправившись в путь, игроки стараются избежать ловушек и препятствий, и заработать побольше денег, первыми доставив к месту назначения сохранённый груз.

В первом раунде игроки строят корабли 1-го класса и летят на них по безопасному короткому маршруту. Во 2-м раунде они строят более крупные корабли 2-го класса и отправляются в более далёкое путешествие. В 3-м раунде они строят гигантский корабль 3-го класса и отправляются на нём в самые далёкие и наиболее опасные уголки Галактики.



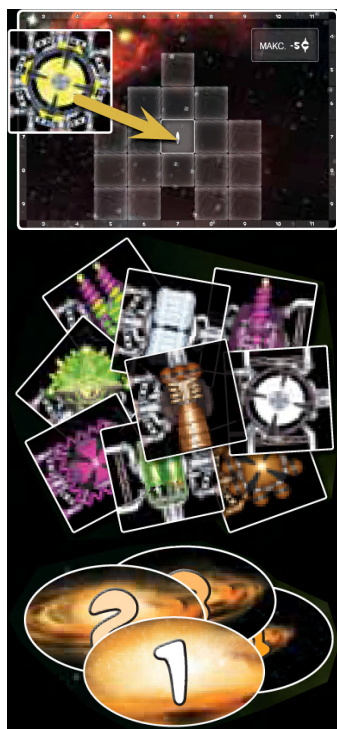
За доставку груза на большее расстояние выплачивается большее вознаграждение, но такая работа и более опасна. Корпорация доверяет её только самым опытным дальнобойщикам с хорошими финансовыми возможностями.

Цель игры – заработать к концу 3-го раунда наибольшее количество космических кредитов.

## ВАШ ПЕРВЫЙ КОРАБЛЬ

Чтобы начать играть 1-й раунд, не обязательно читать правила целиком. Прочтите раздел о строительстве кораблей, – и попробуйте его построить. Прочтите раздел о подготовке к запуску, – и приготовьтесь к нему. Прочтите раздел об испытательных полётах, – и проведите лётные испытания. Только после всего этого вам понадобится прочесть остальные правила, и вы сможете сыграть 2-й и 3-й раунды.

*Известный авантюрист Дикий Энди как-то сказал: «Лучший способ научиться управлять космическим кораблём – это полетать на нём». К сожалению, Энди произнёс эти слова как раз перед тем, как его звездолёт врезался в Сириус, но суть он ухватил точно.*



### Подготовка к игре

Каждый игрок берёт планшет с контуром космического корабля 1-го класса. Поместите свой первый компонент на клетку «I». Это – кабина пилотов. Бывают кабины четырёх видов, каждая – своего цвета. Если играет менее 4 игроков, оставьте лишние в коробке.

Поверните все остальные компоненты лицом вниз и перемешайте их в общей куче в центре стола. Это – склад.

Рядом с этой кучей положите жетоны с номерами от «1» до «4» (от «1» до «3» для трёх игроков или «1» и «2» для двух игроков) в ряду. Остальные компоненты игры пока можно убрать в коробку.

### Захват компонентов

Когда всё готово, самый толстый игрок командует: «Поехали!» Каждый хватает из кучи в центре стола лежащий лицом вниз компонент. Хватать можно только один компонент. Положите его на свой планшет лицом вверх.

Теперь у вас есть две возможности: либо вы добавляете его к своему космическому кораблю, либо возвращаете его лицевой стороной вверх в центр стола. Теперь игроки могут брать со стола как открытые, так и закрытые компоненты, рассчитывая на свою удачу.

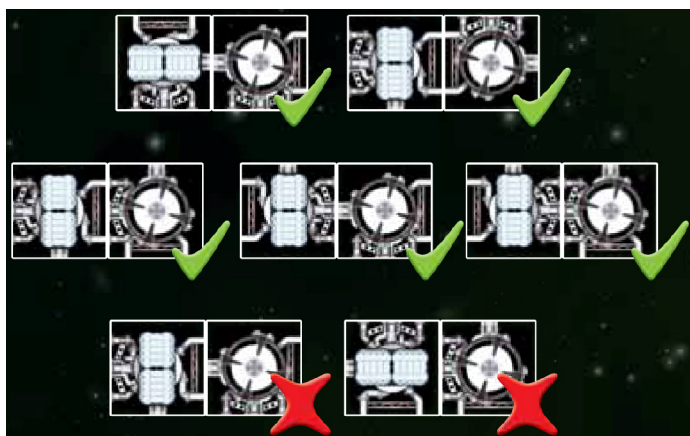
**Игроки не ходят по очереди.** Вы играете так быстро, как успеваете хватать, не забывая про следующие правила:

- Вы можете хватать только **одной рукой**. Ваша вторая рука должна находиться над планшетом с контуром космического корабля.
- Вы не можете открывать компоненты над столом. Вы должны держать его лицом вниз, пока он не окажется **над вашим планшетом**.
- Пока вы не добавили компонент к космическому кораблю или не вернули его в центр стола, вы не можете хватать следующий.
- Вы не можете перемещать компонент, уже приделанный к вашему космическому кораблю, но вы можете прикладывать компонент, который держите в руке, к разным частям корабля, решая, где он будет уместнее всего. Пока вы не взяли следую-

щий компонент, вы можете изменить своё решение о том, где размещать компонент и стоит ли вообще его брать.

## Постройка корабля

Вы начинаете с одним начальным компонентом и постепенно добавляете новые. Каждый новый компонент необходимо положить на пустую клетку планшета **рядом с другим компонентом**. Компоненты можно размещать только **на отмеченных клетках**.

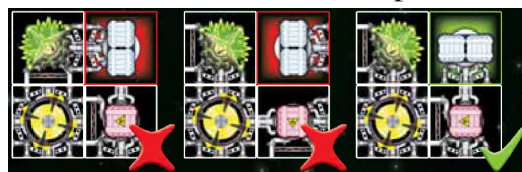


Каждый размещаемый вами компонент должен соединяться с остальной частью вашего космического корабля. Если он касается нескольких компонентов, все разъёмы должны соединяться. Две гладких стороны могут касаться друг другом, если они соединены с кораблём в другом месте. **Ваш корабль в течение всего времени строительства должен быть одним целым.**



Каждый компонент имеет функциональную часть и от 1 до 4 разъёмов. Разъём может быть **простой, двойной или универсальный**.

Любой разъём может соединиться с другим того же типа, а универсальный разъём может присоединиться к любому типу. **Простой разъём нельзя соединять с двойным.** Стороны без разъёмов называются гладкими. **Гладкую сторону нельзя соединять с разъёмами.**



## Компоненты

Начальный компонент представляет вашу кабину пилотов. У него 4 универсальных разъёма, что позволяет легко строить корабль. На складе полно других не менее ценных компонентов, которые понадобятся вашему космическому кораблю.

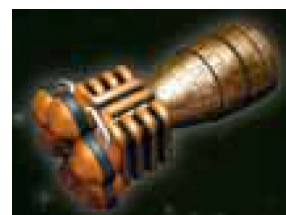


### – Каюты

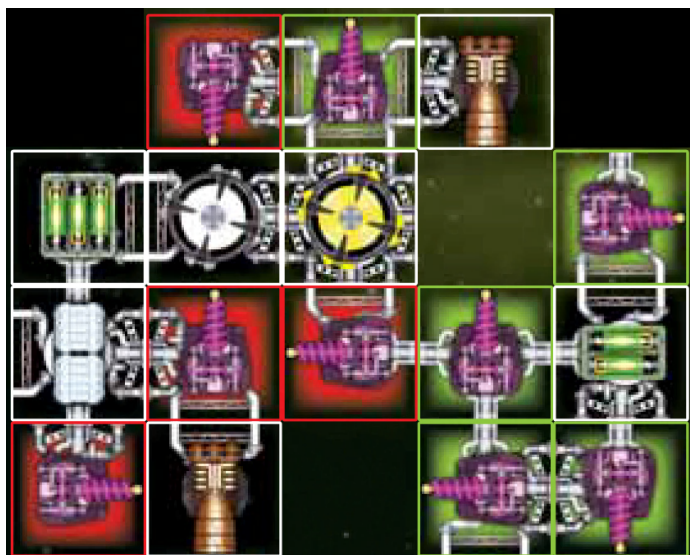
Вы можете добавлять кораблю дополнительные каюты, что позволит увеличить его экипаж. Большие экипажи лучше, так что **добавляйте столько кают, сколько сможете.**

### – Двигатели

К установке двигателей особое требование: их сопло должно быть направлено в сторону **задней части** корабля (вниз, к игроку) и его **не может закрывать** другой компонент.





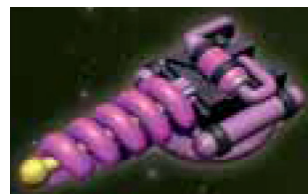


*Красным цветом отмечены неправильно установленные двигатели, зелёным – правильно.*

Корабли с большим количеством двигателей более быстрые, так что вы захотите поставить их на корабле **как можно больше**.

#### – Пушки

Пушки могут быть направлены в любую сторону, но они наиболее эффективны, если направлены вперёд (от игрока). **Перед стволом пушки не должен находиться другой компонент.**



*Красным цветом отмечены неправильно установленные пушки, зелёным – правильно.*

Много опасностей может повстречаться у вас на пути. Вам придётся сражаться с космическими пиратами или защищаться от метеоритов. Вот почему вы захотите установить на корабле **как можно больше пушек**, особенно направленных вперёд.

#### – Двойные двигатели и пушки

Размер корабля не позволит вам установить все компоненты, какие вам захочется. Поэтому специально для увеличения общей эффективности были разработаны более мощные – двойные – двигатели и пушки.

Двойные двигатели и пушки подчиняются тем же правилам размещения, как и обычные. Они в два раза мощнее, но и потребляют в два раза больше энергии. **Эти компоненты нельзя использовать без батарей.**



#### – Батареи

Энергия для двойных двигателей и пушек хранится в больших батареях, которые могут состоять из 2 или 3 аккумуляторов. Каждый аккумулятор содержит достаточно энергии для одного использования в



двойном двигателе, двойной пушке или в защитном экране (см. ниже). Батареи могут располагаться в любом месте корабля, они не обязаны быть рядом с компонентом, который они питают.

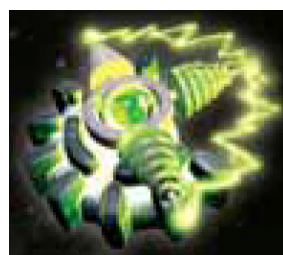
*С помощью технологии аннигиляции материи стало возможным запастись громадное количество энергии в батареях размером с хорошую сигару. Однако борцам за права материи удалось протащить закон о запрете подобной технологии. А совсем недавно клуб настоящих джентльменов предложил принять закон, запрещающий использовать хорошие сигары в таких глупых сравнениях.*

Чтобы получить максимум от своего корабля, вам потребуются двойные пушки и двойные двигатели, что требует **большого количества батарей**.

### – Защитные экраны

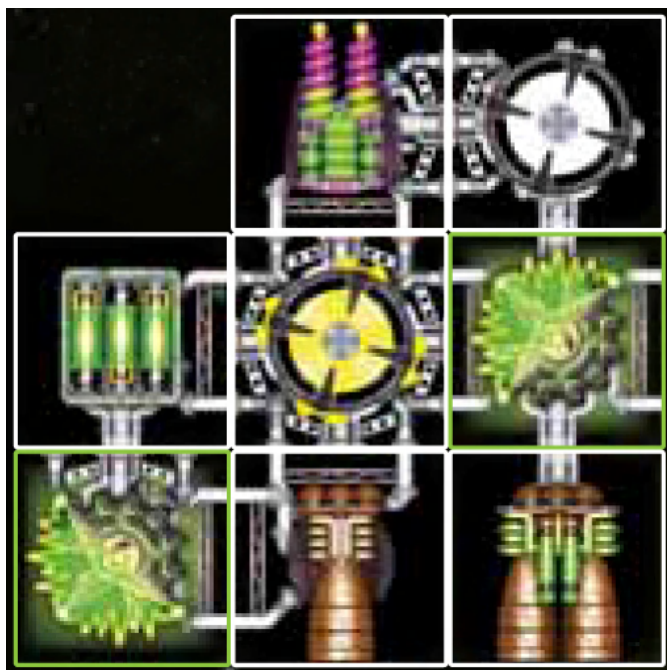
Экраны пригодятся в тех случаях, когда ваши дела плохи. Они могут защитить от мелких метеоритов и вражеских пушек. Они питаются от батарей.

Один экран может защитить корабль с двух сторон: тех, что отмечены светящимся зелёным цветом. Они действуют, располагаясь в любом месте корабля. Запомните: главное у защитных экранов – их ориентация.



Вы, вероятно, полагаете, что экранов кораблю требуется как можно больше. Это не так. Кораблю **достаточно иметь всего два экрана**, если они защищают его со всех четырёх сторон.

*Один экран защищает левую сторону и перед корабля, другой – левую сторону и тыл. Правая сторона не защищена.*



### – Грузовые трюмы

Грузовые трюмы могут вмещать 2 или 3 контейнера. Вы можете размещать их в любом месте. Они нужны для хранения товаров, кото-



рые вы найдёте в пути. Конечно, перевозка товаров приносит прибыль, так что лишние трюмы на корабле не помешают.

### – Специальные грузовые трюмы

Опасные вещества могут перевозиться только в особо прочных контейнерах, которые помещаются в специальные грузовые трюмы. (В них помещается только 1 или 2 контейнера.) Обычные грузы можно пе-





ревозить в специальных трюмах или обычных, но опасные грузы можно перевозить только в специальных трюмах.

*Ходят сотни баек о неправильной транспортировке опасных грузов. Достаточно вспомнить того же Джеймса Фервезера, который решил перевезти несколько тонн плутония в ящиках для фруктов. После приземления он потерял обе руки и одну ногу, которые оторвала ему толпа возмущенных экологов.*

Опасные товары являются наиболее ценными, поэтому важно иметь много специальных грузовых трюмов.

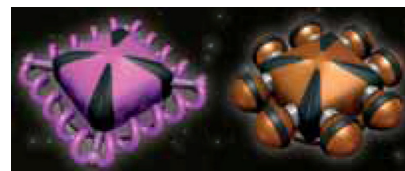


### – Структурные модули

Структурные модули кажутся ненужными, поскольку ничего не делают. Однако у них имеется много разъёмов, в том числе универсальных, что позволяет им делать ваш корабль более прочным.

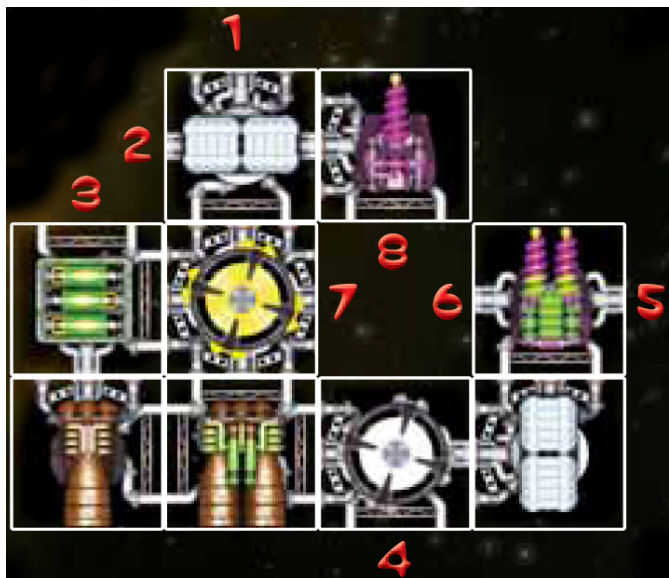
### – Всякие прочие компоненты

Мы поговорим о них позже, поскольку в вашем первом полёте они не будут играть никакой роли и вы можете рассматривать их как простые структурные модули.



## Хорошо построенный корабль

Как говорилось выше, ваш корабль должен быть построен в соответствии с правилами. Кроме того, он должен быть цельным, оштетинившимся пушками и двигателями, в нём должны быть кабины, батареи и трюмы, и его должны защищать экраны.



*У этого корабля торчат 8 разъёмов.*

### Торчащие разъёмы

Разъёмы, которые не связаны ни с чем, называются торчащими.

Торчащие разъёмы допускаются, но они увеличивают риск повреждения корабля, а в некоторых случаях они могут замедлить его. Концы торчащих труб гнутся в пути, поэтому корпорация платит премию тем кораблям, которые прибывают в точку назначения с наименьшим количеством торчащих разъёмов.

### Завершение корабля

Если вы довольны своим кораблём (или у вас больше не осталось мест для добавления новых компонентов), вы можете закончить ваш корабль. Вы не обязаны заполнять компонентами все клетки вашего планшета.



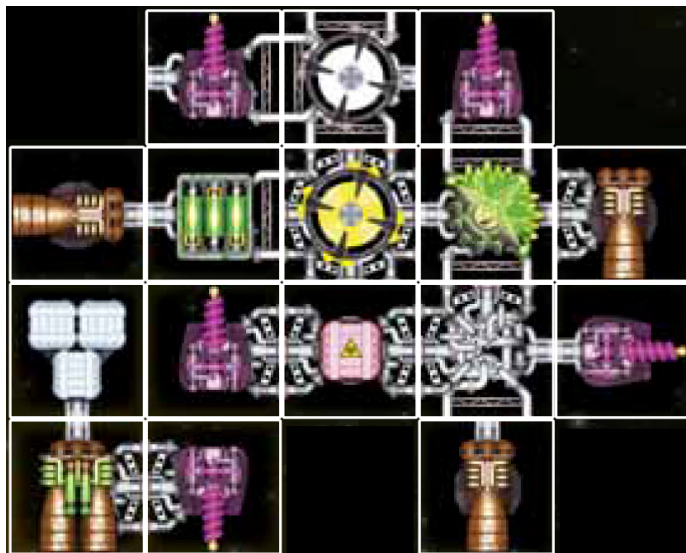
Чтобы закончить свой корабль, просто возьмите цифровой жетон с наименьшим числом. Если все другие игроки закончили строительство раньше вас, то вам достанется жетон с наибольшим числом, зато у вас будет сколько угодно времени для завершения своего корабля. (В полной версии игры существует ограничение по времени, но в первой игре можно поторапливать слишком медлительных строителей лёгким постукиванием коробкой от игры по голове.)

Жетон определяет очерёдность запуска космических кораблей. Мало сделать идеальный космический корабль со множеством полезных отсеков и без торчащих разъемов – хорошо бы **постараться сделать его первым!**

Но, прежде чем брать цифровой жетон, проверьте, что ваш корабль построен в соответствии с правилами. В первой игре ошибки простительны: просто удалите те компоненты, которые нарушают правила.

#### Типичные ошибки строительства:

- Простой разъем соединён с двойным.
- Разъем примыкает к гладкой стороне.
- Двигатель не направлен в тыл.
- Компонент размещён непосредственно за двигателем.
- Компонент размещён непосредственно перед стволом пушки.
- Компонент размещён за пределами планшета.
- Компонент или часть корабля не соединён с остальными.



*Найдите 7 строительных ошибок*

Ну, хватит читать. Пора попробовать построить свой первый корабль.

## ПОДГОТОВКА К ЗАПУСКУ

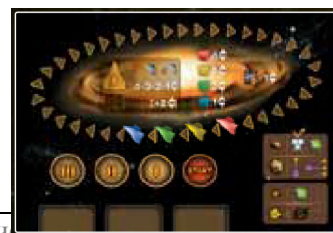
### – Проверка

Проверьте корабли всех игроков на соответствие правилам. Нарушитель возвращает свой цифровой жетон и исправляет ошибки. Перераспределите жетоны заново – нарушителю достаётся жетон с наибольшим числом.

### – Банк

Соберите все фигурки и фишки в мешок. Это – банк. Всё в нём должно быть доступно для всех игроков, но не мешаться под рукой.

### – Полётная карта



Уберите все оставшиеся компоненты со стола и положите в центр полётную карту. В центре карты отмечена стоимость, а также вкратце изображены правила 1-го раунда.

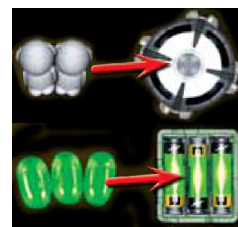
Вокруг них по овалу расположены треугольники. Они показывают относительную позицию ваших кораблей. Каждый треугольник представляет собой один день полёта.

Возьмите две фишки космических кораблей своего цвета. Поставьте одну перед собой, а вторую – на полётную карту. Игрок с жетоном 1 ставит свой корабль на стартовую позицию, игрок с номером 2 – на 2 позиции позади него. (То есть, между их кораблями остаётся одна пустая позиция, как показано на рисунке.) Остальные игроки ставят свои фишки, тоже пропуская одну позицию. После этого вы можете отложить цифровые фишки в сторону. Ваши фигурки на карте показывают расположение ваших кораблей в полёте, которое по ходу игры может меняться. Игрок с первой фигуркой считается лидером.

### – Подготовка корабля

В каждую кабину поместите по 2 фигуры людей –космонавтов в белых скафандрах. (Бывают фигуры других цветов – пришельцев – но мы поговорим о них позже.)

На каждую батарею поместите 2 или 3 зелёных маркера (в зависимости от количества аккумуляторов, изображённых на батареях).



### – Карты приключений

Карты приключений показывают различные опасности и возможности, которые встречаются на вашем пути.

Из колоды "I" возьмите восемь карт, помеченных звёздочкой в левом нижнем углу. Перемешайте эти карты и положите их рядом с картой полёта.

### – Космические кредиты

А теперь самое приятное: возьмите космические кредиты и разместите их в стопки рядом с банком. На вашем долгом пути вы можете время от времени поглядывать на них и прикидывать, какую сумму вы сможете заработать.



*Что важнее денег? Конечно, азарт приключений. И слава. И честь... Но, кстати, имея достаточно денег, можно купить всё остальное, и ещё останется на праздничный ужин в ресторане.*

Зарабатывая космические кредиты, кладите их перед собой лицом вниз, чтобы никто не знал о размере ваших доходов.



## ПОЛЁТ

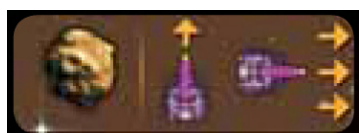
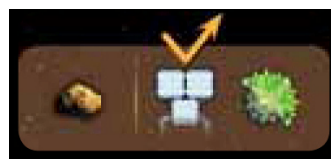
Пробный полёт покажет, кто построил лучший корабль. Он состоит из 8 карт приключений. (В полной игре эти карточки будут выбраны случайным образом, но для первого полёта мы ограничимся 8 картами со звёздочками, чтобы вы встретились со всеми типами событий.)

### Что может с вами случиться

#### Удары по кораблю

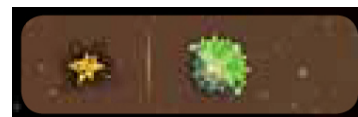
В углу игрового поля детально описаны все виды опасностей для вашего корабля. Каждая угроза исходит из определённого направления в определённой строке или столбце. Ниже будет детальное описание, а вкратце:

Вы можете защитить свой корабль от **маленьких метеоритов**, просто спроектировав его как надо (они просто отскакивают, если только не попадают в торчащий разъём) или с помощью экрана (для использования которого придётся потратить 1 аккумулятор).



**Крупные метеориты** расстреливают из пушки.

От **лёгких пушек** можно защититься экраном (стоит 1 аккумулятор).



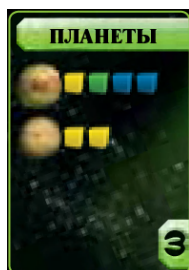
Ничто не защитит корабль от огня **тяжелых орудий**.

Если в ваш корабль попали (потому что вы не смогли или не захотели его защищать), то компонент, в который пришёлся удар, удаляется. Это может привести к тому, что некоторые другие компоненты перестанут быть соединены с кораблём. Их тоже необходимо удалить. Если ваш корабль развалился на две части, вы выбираете, какая его часть продолжит полёт к месту назначения, а какая будет потеряна.



Потерянные компоненты **помещаются в вашу стопку сброса** на правой стороне планшета. Когда вы доберётесь до места назначения, вам придётся заплатить по 1 космическому кредиту за каждый потерянный компонент. Все игровые предметы (экипаж, аккумуляторы, товары), находившиеся на утерянных компонентах, возвращаются в банк.

*Не беспокойтесь по поводу космонавтов в каютах, которых оторвало от вашего корабля. Каюты оборудованы специальными системами жизнеобеспечения, а за тысячу лет, что пройдёт, пока их найдут, сколько же кредитов накопится на счетах этих счастливицков!*



### Выигрыш и потеря дней полётов

У некоторых карт в правом нижнем углу есть число. Это – количество дней полёта, которое вы потеряете, если используете карту. Теряя дни, переместите фишку своего корабля на соответствующее количество **пустых клеток** назад.



*Если синий потеряет 3 дня полёта, он окажется перед красной фишкой.*

Аналогично, если вы выигрываете дни полёта, переместите фишку на нужное количество **пустых клеток** вперёд. На одной клетке не может находиться две фишки.



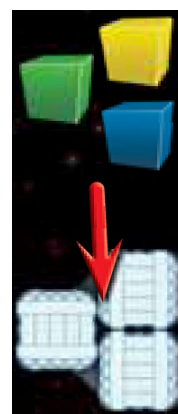
### Получение товаров

Если карта указывает вам загрузить товар на свой корабль, возьмите указанное число цветных блоков из банка и разместите их в своих грузовых контейнерах. (Каждый грузовой трюм вмещает от 1 до 3 контейнеров.) Каждый контейнер может содержать только 1 блок. Лишние товары возвращаются в банк.

Красные блоки – наиболее ценные, но они содержат опасные материалы и должны храниться в особо прочных контейнерах специальных грузовых трюмов. Если вам не хватает особо прочных контейнеров, вам придётся отказаться от лишних красных блоков.



Пока у вас есть грузовые места, вы должны принять всё, что вам предлагают для перевозки – даже если вам придётся грузить дешёвые товары в специальные грузовые трюмы. Принимая новый товар, **вы всегда можете переместить или выбросить любое количество уже загруженного товара.**



**Сброс грузов в космос считается грубым нарушением законов, которое строго наказывается. Ни в коем случае не сообщайте властям о том, что именно мы порекомендовали вам поступать так при приёме груза на борт.**

### Утрата товаров или космонавтов

Если карта требует от вас отказаться от товара, вы должны вернуть **самый ценный** товар в банк. Если вам не хватает товаров для покрытия указанных потерь, вы должны покрыть разницу зелёными аккумуляторами батарей. Если у вас больше нет ни товаров, ни аккумуляторов, вы ничего не отдаёте.



Если карта требует от вас отказаться от экипажа, верните в банк указанное количество космонавтов. Если вам не хватает, просто отдайте всех, которые у вас есть. (В полной игре недостаточное количество экипажа для выполнения требований карт станет большей проблемой.)



## 12. Параметры вашего корабля

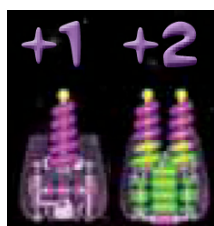
Иногда вам придётся подсчитывать мощность ваших двигателей или пушек.

Двойным двигателям и двойным пушкам нужна энергия. Каждый раз, когда вам нужно рассчитать мощность двигателей или пушек, вы должны решить, на какие двойные двигатели или двойные пушки вы потратите аккумуляторы.

### Мощность двигателей

Каждый простой двигатель считается как 1.

Каждый двойной двигатель, на который вы потратили зелёный аккумулятор, считается как 2.



### Мощность пушек

Каждая направленная вперёд пушка считается как 1.

Каждая направленная вперёд двойная пушка, на которую вы потратили зелёный аккумулятор, считается как 2.

Каждая пушка, направленная вбок или назад, считается только в половину своей обычной мощности ( $1/2$  для обычной пушки или 1 для двойной пушки, на которую вы потратили зелёный аккумулятор).



## КАРТЫ ПРИКЛЮЧЕНИЙ

Лидер (игрок с цифровым жетоном «1») открывает первую карту приключений. Эта карта действует так, как описано ниже. (Каждое приключение случается только один раз, поэтому вы можете прочитать их все сразу в тот момент, когда карты открыты.) Затем лидер (которым может стать уже другой игрок, если приключение изменило порядок кораблей) открывает следующую карту, и так далее, пока не случатся все восемь приключений.

### Открытый космос

**Лидер** объявляет о мощности своих двигателей. (См. «Параметры вашего корабля» выше.) Он должен решить, будет ли тратить жетоны батарей на двойные двигатели. После этого лидер перемещает свою фишку вперёд на количество клеток, равное мощности двигателей.

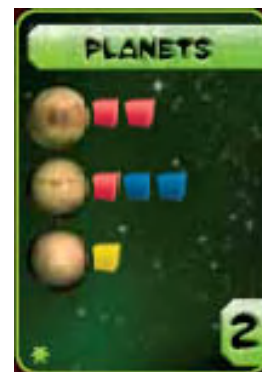
Далее, каждый игрок по очереди решает, какие двигатели задействовать, объявляет о мощности и перемещает свой корабль на такое количество **пустых клеток**. Догнав другой корабль, игрок его пропускает, поскольку занятые клетки не считаются. (См. «Что может с вами случиться – Выигрыш и потеря дней полётов» выше.)





### Планеты

На карте планет указаны от 2 до 4 рядов товаров, представляющих планеты, на которые вы можете совершить посадку и забрать товар. Для посадки вам потребуется столько дней, сколько указано в нижнем правом углу карты. Если вы желаете это сделать, поместите один из своих маркеров на выбранной планете. **Каждую планету может выбрать только один игрок.**



**Первым выбирает лидер**, а затем остальные игроки по порядку. Посадка не обязательна. Кроме того, последним игрокам может просто не хватить планет.

Игроки, которые решили совершить посадку, загружают на свой корабль указанный товар. В этот момент товары на корабле можно **пересортировать и даже что-то выбросить**. (См. «Что может с вами случиться – Получение товаров» выше.) Вполне допустимо совершать посадку просто для того, чтобы изменить положение своего корабля относительно других.

*Вы не воруете эти товары, а платите за них. Туземцы готовы принять от вас любые блага цивилизации – стеклянные бусы, газировку, видеокассеты с последним сезоном их любимого сериала.*

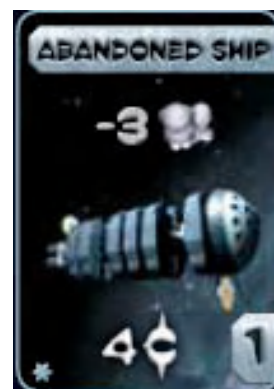
**После того, как все приняли решение о посадке**, те, кто её совершают, перемещают свои фишки на соответствующее число пустых клеток назад, начиная с отстающих игроков. (См. «Что может с вами случиться – Выигрыш и потеря дней полётов» выше.)

### Покинутый корабль

Если вы нашли заброшенный корабль, то вам повезло! Существует какая-то инструкция на этот счёт, но на неё всем наплевать. Конечно, некоторым членам вашего экипажа не нравится ваш стиль руководства и они решат летать на собственном корабле. Почините покинутое судно и продайте его им по справедливой цене.

Этой возможностью может воспользоваться только один игрок. **Первым решает лидер**. Он может расстаться с **указанным количеством членов своего экипажа** и получить в банке указанное число космических кредитов. Это также будет стоить ему определённого числа дней полёта. (См. «Что может с вами случиться – Выигрыш и потеря дней полётов» выше.)

Если лидер не воспользовался предоставленной возможностью, это может сделать следующий за ним игрок, и так далее. Если кто-то решил починить космический корабль, оставшимся игрокам не повезло.



*Иногда вам будет хотеться взять найденный корабль себе. Не жадничайте – оставьте его экипажу. Наверняка причина, по которой этот корабль бросили, была серьёзной.*

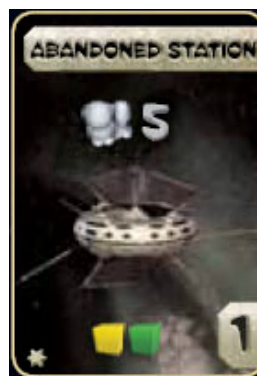
### Покинутая станция

Когда наступила катастрофа, которая заставила обитателей покинуть эту станцию, им пришлось бросить всё добро, что на ней было. Но на его поиски нужно время и рабочие. Чтобы забрать товары, оставшиеся на этой станции, вы должны иметь на борту столько экипажа, сколько указано на карточке.

Этой возможностью может воспользоваться только один игрок. **Первым решает лидер.** Если у него хватает экипажа, он может пристыковаться к станции и начать работу. Если лидер не может или не хочет, это может сделать следующий за ним игрок, и так далее. Если кто-то решил поживиться товарами на станции, оставшимся игрокам не повезло.

Пристыковавшись к станции, вы получаете указанное количество товара и размещаете его на борту. В этот момент товары на корабле можно пересортировать и даже что-то выбросить. (См. «Что может с вами случиться – Получение товаров» выше.) Переместите свой маркер назад на указанное количество пустых клеток. (См. «Что может с вами случиться – Выигрыш и потеря дней полётов» выше.)

Заметьте, что на заброшенной космической станции **вы не теряете экипаж.** (Символ экипажа на карточке без знака минус, как на карточке заброшенного корабля.)



### Метеоритный поток

Поток метеоритов может попортить ваш корабль. Эта карта показывает направление и размер угроз. Метеоры летят по очереди, но действуют на каждого игрока одновременно.

Для каждого метеорита **лидер** бросает два кубика. Броски показывают номер строки или столбца на схеме корабля, в которую попадает метеорит (строки для метеоритов, прилетающих слева или справа, столбцы – для метеоритов сверху или снизу). Каждый игрок проверяет, какой из компонентов его корабля попадает под удар. При некоторых значениях бросков кубика метеориты могут пройти мимо вашего корабля. Если они попали, происходит следующее:



**Малые метеориты** отскакивают от обшивки хорошо построенного корабля, но представляют угрозу для торчащих наружу разъемов (если они торчат как раз в том направлении, откуда прилетел метеорит). Но и в этом случае вы можете избежать повреждения, если включите защитный экран, **направленный в эту сторону.** Для этого вы должны заплатить 1 зеленую батарею. Если вы не можете или не желаете избегать удара, метеорит отбивает от вашего корабля соответствующий компонент. (См. «Что может с вами случиться – Удары по кораблю» выше.)

**Большие метеориты** более опасны. Они повреждают обшивку даже хорошо построенного корабля, от чего не спасают даже защитные экраны. **Но вы можете их уничтожить.** Вы можете стрелять по метеоритам, если у вас есть пушка, направленная на них, **в том же столбце** на схеме корабля. Для работы двойных пушек вам придется заплатить 1 зеленую батарею. Большие метеориты, как правило, появляются спереди,

и именно поэтому мы рекомендовали вам не забывать ставить на корабль пушки, направленные вперёд.

Если вы не уничтожили большой метеорит, он отбивает от вашего корабля соответствующий компонент (См. «Что может с вами случиться – «Удары по кораблю» выше).

### Враги (контрабандисты, работоторговцы, пираты)

Враги представляет угрозу для всех, но они атакуют корабли игроков по порядку. Сначала они нападают на лидера. Если они победили, они нападают на следующий игрока по порядку, и так далее, пока они не нападут на каждого или пока кто-нибудь их победит.

Эти карты состоят из двух частей. В тёмной верхней половине показано, что произойдёт, если вы проиграете. (На карте контрабандистов, например, указано, что вы должны отдать 2 товара – наиболее ценных.) В светлой нижней половине карты показано, что вы получите, если вы выиграете. (Если вы победите контрабандистов, вы получите указанные товары.)

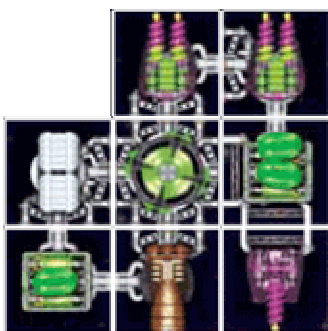
Сила корабля противника указывается числом рядом с символом пушки. (У этих контрабандистов сила 4.)

Лидер считает силу своего корабля (оплачивая двойные пушки, если они используются). Если эта сила больше, чем у противника, игрок выигрывает и получает награду. Это займёт определенное количество дней полёта, которые указаны в нижнем правом углу. (См. «Что может с вами случиться – Выигрыш и потеря дней полётов» выше.) Если игрок побеждает, враги не нападают на остальных игроков.

Если игрок проигрывает (имеет меньшую силу, чем у противника), он платит штраф, указанный в верхней половине карты.

В случае ничьей (когда сила корабля игрока равна силе противника) ничего не происходит. В любом из этих двух последних случаев непобеждённый враг движется к следующей цели.

*Красный является лидером. Он мог бы показать силу 5 (2 за простые пушке, 2 за двойные пушка, смотрящие вперёд, 1 за двойную пушку, смотрящую вбок), но это будет стоить ему 2 батареи, а у него есть только 1. Он решает использовать её, что даёт его кораблю силу 4, которая равняется силе контрабандистов. В результате получается ничья и с кораблём красного игрока ничего не происходит.*



*За красным игроком летит зелёный. Заплатив 2 батареи, он имеет силу 4 1/2. Этого достаточно, чтобы победить контрабандистов и забрать у них 2 товара. (Он выбрасывает синий контейнер, потому что ему некуда его поместить.) Кроме того, он передвигает свой корабль на 1 пустую клетку назад.*

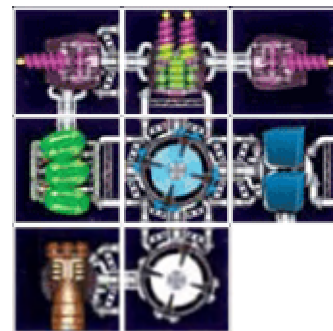


Синему повезло, что он летел последним. Он не может сделать силу своего корабля выше, чем 3, поэтому, если бы никто из летящих перед ним кораблей не победил бы контрабандистов, он потерял бы весь свой товар.



### Зона боевых действий

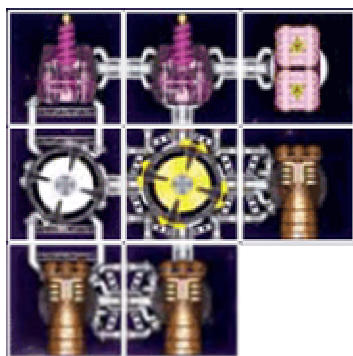
Настоящей проверкой качества постройки любого космического корабля является пролёт через зону боевых действий. Карта зоны имеет 3 критерия, по которым оцениваются корабли игроков, и самый слабый получает наказание. (При равенстве значений у нескольких игроков наказывается тот, кто летит впереди.)



*Зоны боевых действий остались лишь в отдалённых варварских районах галактики. Действия, которые наносят ущерб мыслящим существам или машинам, запрещены Новейшей современной улучшенной женеvской конвенцией, поэтому войны утратили привычный азарт. Сейчас, чтобы досадить врагам, не посылают к нему боевые корабли, а просто заваливают его рынок дешёвыми товарами.*

Во-первых, игрок с наименьшим числом членов экипажа теряет 3 дня полёта.

Затем игрок с самым слабым двигателем теряет двух членов экипажа. Игроки считают мощность своих двигателей по порядку, начиная с лидера, решая, стоит ли тратить батареи на двойные двигатели.



У жёлтого игрока двигатель силы 3. У него нет двойных двигателей, поэтому ему не приходится решать насчёт батарей.

Двигатели корабля зелёного игрока могут иметь мощность 1, 3 или 5, в зависимости от количества батарей, которые он потратит на них.

Жёлтый летит впереди, поэтому в случае равенства мощностей штраф придётся ему. Поэтому зелёный игрок тратит только 1 батарею.



Наконец, игрок с самыми слабыми пушками (см. «Параметры вашего корабля – Мощность пушек») наказывается выстрелами из тяжёлой и лёгкой пушек сзади. Опять же, вопрос об оплате батарей для двойных пушек игроки решают по порядку, начиная с лидера.

Выстрелы из пушек учитываются так же, как удары метеоритов (см. «Метеоритный поток»), только от них труднее защищаться. У каждого выстрела есть направление. Игрок бросает два кубика, чтобы определить, на какую строку или столбец приходится удар.

**Единственный** способ защититься от огня лёгкой пушки – **активировать защитный экран в этом направлении за 1 зелёную батарею**. В противном случае попавший под удар компонент корабля будет уничтожен.

От огня тяжёлой пушки **защититься нельзя** и вам остаётся лишь надеяться на удачный бросок кубика.



### Происшествие: звёздная пыль

Жёлтые карточки – это всякие происшествия. Их действие указано на карточке.

На карточке «Звёздная пыль» написано, что каждый игрок теряет 1 день полёт за каждый торчащий наружу разъём. (Каждый разъём считается лишь один раз, независимо от того, является ли он простым, двойным или универсальным.) Начиная с **последнего игрока**, каждый игрок считает свои торчащие разъёмы и перемещает свой маркер на соответствующее число пустых клеток назад.

## КОНЕЦ ПУТЕШЕСТВИЯ

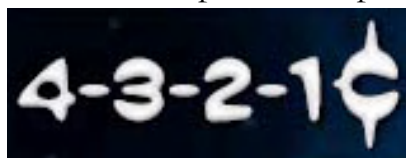
Ваш полёт заканчивается после того, как случатся все восемь приключений.

### Награды и штрафы

В центре игрового поля указана информация о наградах и штрафах, которые игроки получают в конце полёта. Они рассматриваются по порядку, слева направо: сначала награды, затем продажа товаров и наконец штрафы.

### Награды

В центре игрового поля перечислены награды за первый раунд.



Числа через тире указывают количество кредитов, которые получают игроки в порядке прибытия к цели полёта. Так, после карты последнего приключения, лидер получает 4 космических кредита, следующий игрок получает 3, и так далее.

Число в квадратных скобках показывает награду для игрока, чей корабль меньше других пострадал во время полёта. Считаются торчащие наружу разъемы. (Каждый разъем считается лишь один раз, независимо от того, является ли он простым, двойным или универсальным.) Тот, у кого их меньше всех, получает награду. (При равенстве значений у нескольких игроков награду получают все эти игроки.)



### Товары

Сдайте все свои товары в банк и получите за них столько космических кредитов, сколько указано в таблице.

### Убытки



Теперь вы должны вернуть компоненты вашего корабля корпорации. За каждый утерянный вами компонент вы должны заплатить 1 космический кредит. (Когда вы теряете компоненты, вы должны класть их в кучку на планшете своего космического корабля, чтобы в конце игры их было легко сосчитать.)

К счастью, управление звёздного транспорта требует, чтобы каждый космический корабль был застрахован, так что существует предел величины возмещения ущерба. Он указан на планшете вашего корабля. (Для кораблей 1-го класса он равен 5 космическим кредитам.) **Даже если вы потеряли больше компонентов, вы должны заплатить не более указанной суммы:** остальное возместит корпорация Агентство космического страхования.



*Хорошо известно, что материя искривляет пространство, но мало кто знает, что документы искривляют правду. Агентство космического страхования похоже на чёрную дыру – оно поглощает деньги, а назад они не возвращаются.*

### Завершение раунда

Поздравляем вас с завершением первого полёта. Верните в банк все жетоны, компоненты и фигурки. Возьмите все компоненты своего космического корабля, за исключением пилотской кабины, и положите их в кучу в центре стола. Карты приключений можно положить в коробку: в следующем раунде вы будете использовать другие карты.

**Сохраняйте свои космические кредиты.** Положите их стопкой перед собой лицом вниз, чтобы другие игроки их не видели. (Другие игроки должны зарабатывать свои деньги, а не завидовать вашим.)

Теперь вы можете ознакомиться с полными правилами и либо сыграть раунды 2 и 3, либо начать новую игру с самого начала.

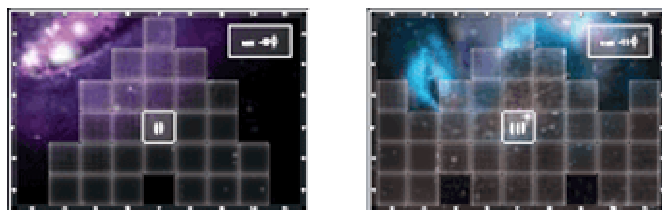


## ПОЛНЫЕ ПРАВИЛА

Следующий текст предполагает, что вы уже совершили свой первый полёт. В этом разделе описываются только дополнительные правила, которые используются в полной игре. Используйте эти правила для раундов 2 и 3 в первой игре. В следующих играх вы будете использовать их и в 1 раунде тоже.

### Подготовка к игре

В каждом раунде используйте планшеты кораблей с соответствующим номером. (В 3 раунде использовать планшеты III, не IIIa).



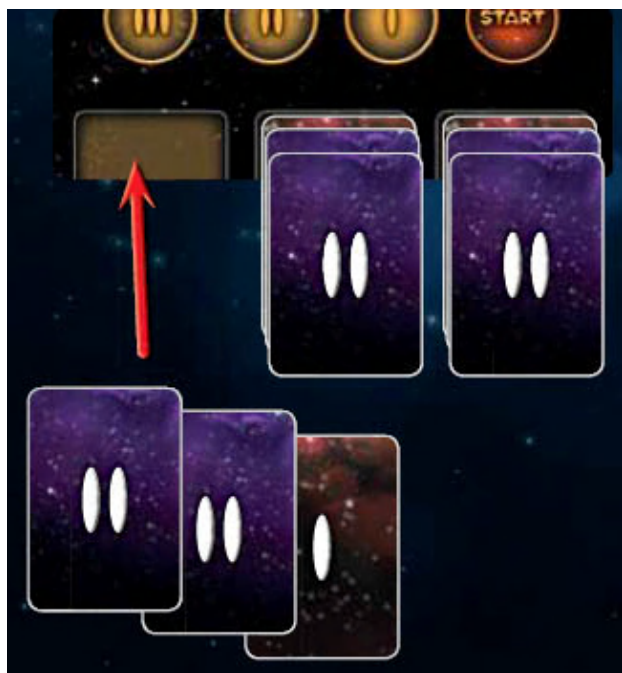
*Требования к формам кораблей 1, 2 и 3 класса были прописаны в Альдебаранском соглашении, которым закончился многолетний конфликт между Союзом трансгалактических инженеров и Ассоциацией писателей-фантастов.*

Перед началом строительства кораблей поместите на игровом поле карточку, описывающую награды и штрафы для 2-го или 3-го раундов.



### Карты приключений

В полной версии игры во время строительства корабля вы можете смотреть на карты приключений, которые ожидают вас.



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

### Просмотр карт

Как только вы пристроили к своему кораблю хотя бы один компонент, вы можете сделать перерыв и посмотреть любую из трёх стопок карт приключений. Закончив просмотр, вы можете вернуться к строительству или начать смотреть другую стопку. Вы можете смотреть карты сколько угодно времени.

и раз, но не забывайте класть их на прежнее место, чтобы не путать других игроков.

Конечно, на просмотр карт тратится время, которое можно было бы использовать на захват компонентов, но информация того стоит. (Например, если вы видите, что вам попадётся много планет, вы можете захотеть пристроить к кораблю побольше грузовых трюмов.)

### **Подготовка карт приключений**

Когда все закончили строительство, добавьте стопку карт, которых ещё никто не видел. Сделайте четвертую стопку карт так же, как сделали предыдущие три. Сложите все четыре стопки вместе и тщательно их перемешайте. Если номер верхней карты не совпадает с номером раунда, продолжайте перемешивать, пока не совпадёт. (В 1-м раунде это, конечно, проблемой не будет.)

*Теоретически возможно предсказать всё, что случится с вами, но это запрещено законом Управления антисовершенства «О сохранении приключений в космических полетах».*

В 1-м раунде у вас будет три стопки по две карты. Когда вы добавите к ним четвертую, у вас получится 8 карт, как и было в испытательном полёте. В следующих раундах у вас будет больше карт приключений, поскольку это более продолжительные полёты.

### **Таймер**

#### ***Команда «Поехали!»***

В 1-м раунда команду «Поехали!» давал самый толстый игрок. Во 2-м и 3-м раундах её даёт игрок, который в предыдущем раунде приземлился первым. Помимо команды он переворачивает песочные часы и ставит на круг игрового поля с номером раунда.



### **Повороты песочных часов**

Песочные часы показывают, сколько времени осталось до завершения строительства корабля. Когда время заканчивается, любой игрок переворачивает часы и ставит их в следующий круг (с меньшим номером). Как правило, это делает то, кто собирает свой корабль быстрее других и не хочет дать другим возможность наверстать упущенное.

### **Последний поворот**

Когда закончится время на часах, стоящих в кругу номер 1, их можно перевернуть в последний раз и поставить в круг с надписью «Старт». Однако сделать это может только игрок, который завершил строительство и взял себе жетон с номером.

С последним поворотом часов у игроков до завершения строительства остаётся лишь последний отрезок времени. Когда это время закончится, никто не может добавлять к своему кораблю

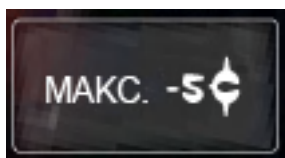


компоненты. Каждый игрок прекращает строительство и берёт себе жетон с номером. (Чем раньше он это делает, тем меньший номер очереди хода ему достанется.)

*В 1-м раунде полной игры происходит следующее: самый толстый игрок ставит часы в 1-й круг и командует «Поехали!» Первый игрок, завершивший строительство, берёт себе жетон с номером 1. К этому времени песок в часах скорее всего закончится и какой-нибудь игрок поворачивает часы и ставит их на круг с надписью «Старт», начиная последний отсчёт для других игроков. (Если песок ещё сыпется, игрок, конечно, должен подождать, пока он не закончится.)*

*Во 2-м раунде часы сначала ставят на круг 2. Когда время закончится, любой игрок может их перевернуть и поставить на круг 1. Вы не можете поставить их из круга 2 сразу на «Старт», даже если вы закончили строительство и взяли жетон с номером 1. Вы должны подождать, пока истечёт время в круге 1.*

### Откладывание компонентов



Во время строительства у вас есть возможность отложить **в запас до двух компонентов**. Они кладутся в верхней правой части планшета вашего корабля (в ваш сброс). Никто не может брать их у вас, но и **вы не можете вернуть** их на склад. Единственное, что можно с ними сделать – это прикрепить их к своему кораблю.

Когда вы добавляете один из них, у вас появляется место для откладывания ещё одного компонент, но у вас никогда не может быть более двух отложенных компонентов одновременно. Если вы отложили компонент, а затем не смогли присоединить его к своему кораблю, он остаётся в вашем сбросе. В конце вашего путешествия вы заплатите за него как за потерянный в пути компонент.

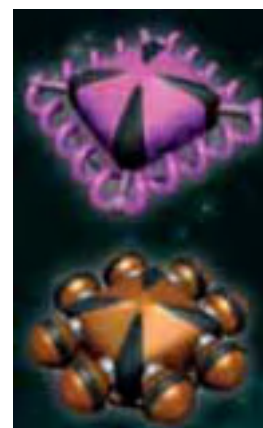
*Никого не волнует, что компонент остаётся лежать на стартовой площадке, а корпорация наказывает вас якобы за утерю этого барахла. Контракт есть контракт.*

### Инопланетяне

#### **Компоненты жизнеобеспечения**

А что это за смешные компоненты фиолетового и оранжевого цветов, про которые мы раньше не говорили? Это – системы жизнеобеспечения для инопланетян.

Их нужно соединять с каютами, и тогда в них смогут обитать инопланетяне соответствующего цвета. (Но вы не можете помещать инопланетян в начальный компонент, кабину пилотов.) У людей есть белые скафандры, им не требуется специальная система жизнеобеспечения и они могут находиться в любой каюте.



#### **Размещение экипажа**

Экипаж размещается в каютах в соответствии со следующими правилами:

– В кабине пилотов может находиться **2 человека**. (Ни один из них не является вами, но за время длительного путешествия вы можете легко представить себя на их месте.)

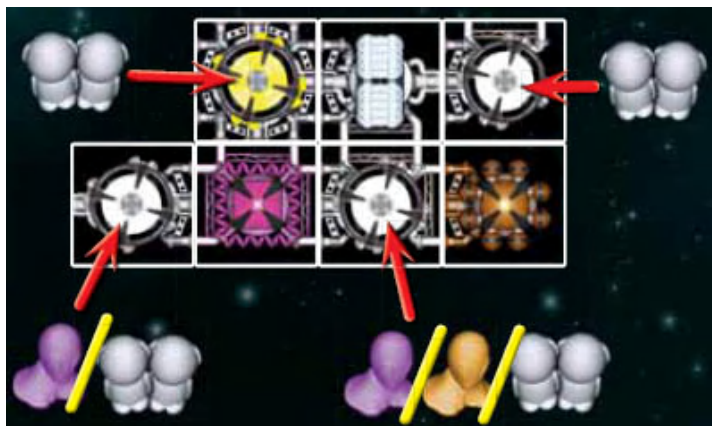


– В каюте, к которой не подсоединена система жизнеобеспечения, могут находиться **2 человека**.

– В каюте, соединённой с системой жизнеобеспечения, может находиться **2 человека** или **1 инопланетянин соответствующего цвета**.

– В каюте, соединённой с системами жизнеобеспечения обоих цветов, может находиться **2 человека** или **1 фиолетовый инопланетянин** или **1 оранжевый инопланетянин**.

– На корабле может одновременно находиться **не более 1 инопланетянина каждого цвета**.



*Возможные варианты размещения экипажа.*

Игроки решают, как разместить свой экипаж, по очереди, начиная с игрока, у которого жетон с номером 1.

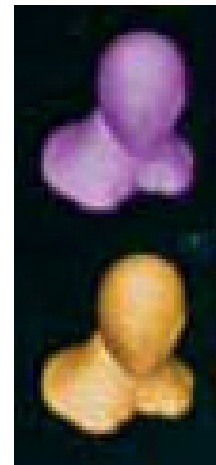
### ***Способности инопланетян***

Инопланетяне являются экипажем и считаются наравне с людьми в зоне боевых действий или на заброшенном корабле. Вы можете отправить их на покинутый корабль или сдать работорговцам.

Неудобством содержания их на борту корабля является то, что они занимают место двух людей. Но, конечно, у них есть и преимущества.

Фиолетовый инопланетянин знает толк в военном ремесле. Если у вас на борту есть фиолетовый инопланетянин, вы получаете **+2 к мощности пушек**. (Если сила ваших пушек без инопланетянина равна 0, вы этот бонус не получаете этот бонус – не может же он сражаться лишь своими зубами.)

Оранжевые инопланетяне – хорошие механики. Если у вас есть оранжевый инопланетянин, вы получаете **+2 к мощности двигателей**. (Если мощность ваших двигателей без инопланетянина равна 0, вы не получаете этот бонус – не будет же он толкать ваш корабль снаружи.)



### ***Повреждения систем жизнеобеспечения***

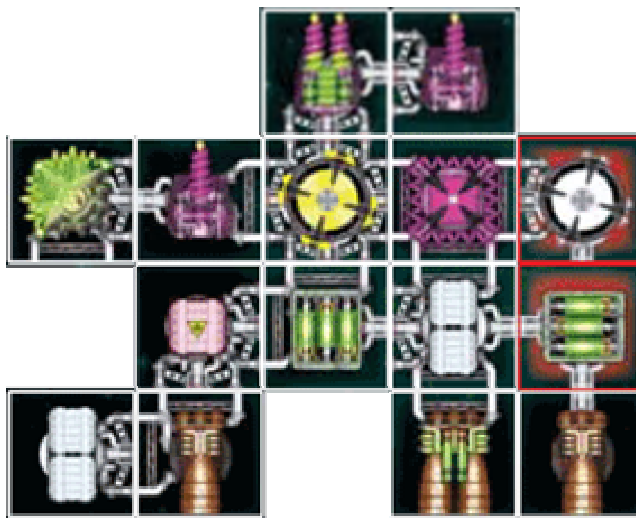
Если ваш корабль теряет систему жизнеобеспечения и это оставляет инопланетян в каюте без неё, верните его в банк. (Конечно, он покидает корабль в аварийной капсуле.)

### Ошибки в строительстве корабля

Если вы обнаружили, что неправильно присоединили компонент к кораблю, вы ничего не можете с этим поделать (если вы не только что положили его и ещё не взяли следующий). Ошибка будет рассматриваться в ходе выборочной проверки корабля перед запуском.

#### Выборочная проверка

Наказание за неправильно построенный корабль в полной игре гораздо жёстче. Во время выборочной проверки убедитесь, что ваш корабль построен в соответствии с правилами. Если обнаружено нарушение, вы должны **удалить один или несколько компонентов** так, чтобы результат соответствовал правилам. Это не считается продолжением строительства (количество компонентов у вас остаётся прежним), и вы не можете добавлять новые компоненты. Удалённые части корабля помещаются в кучу компонентов, потерянных в пути. Добравшись до места назначения, вы заплатите за них штраф.



У этого корабля есть ошибка. Чтобы исправить её, игрок должен удалить либо какту, либо батареи. Он хочет поместить в каюту инопланетянина, поэтому удаляет батареи. После этого ему приходится удалить один из двигателей. Оба компонента помещаются в его сброс.

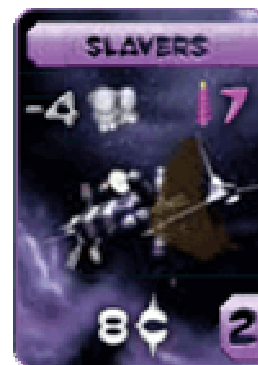
#### Недостатки, обнаруженные во время полёта

Если кто-то обнаруживает ошибку в вашем корабле во время полёта (в любое время после открытия первой карты приключений), вы должны немедленно исправить ошибку, как описано выше, и заплатить 1 космический кредит в банк за нарушение законов физики.

#### Более серьёзные враги

В полной версии игры вы снова встретитесь с пиратами и работоторговцами. Когда вы их победите, вы получите не товары, а холодные, твёрдые космические кредиты. Передвиньте свой корабль на соответствующие число пустых клеток назад и получите кредиты в банке. Если вы не хотите терять дни полёта, вы можете решить не брать кредиты (или товары в случае контрабандистов) и оставить свой корабль там, где он был. В любом случае, другие игроки не получают вознаграждение, раз враг уже побеждён.

Если вы проиграете работоторговцам, они заберут у вас часть экипажа. Кого именно отдать – решаете вы.





Если вы проиграете пиратам, то ваш корабль получит огневые повреждения. (На карту указаны сила и направление пушечного огня.) После того, как определятся все игроки, которые были побеждены, первый проигравший игрок бросает два кубика, чтобы определить строки или столбцы на схеме корабля, в которые попадает каждый выстрел. Результат броска относится ко всем проигравшим игрокам. Огонь лёгких пушек может остановить защитный экран, ориентированный в правильном направлении и получивший питание от батареи. От огня тяжелых пушек защититься нельзя.

### Поток метеоритов

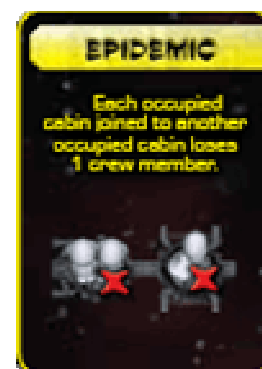
В поздних раундах метеориты могут прилететь к вашему кораблю с любой стороны. Большие метеоры, прилетевшие спереди, могут быть уничтожены пушками, направленными на них и находящимися в том же столбце на схеме корабля, в котором приближаются метеориты, а **большие метеориты сбоку** могут быть уничтожены пушками, направленными в тот же бок и находящимися **в том же или в соседнем ряду**. (Корабль способен чуть ускориться или замедлиться, чтобы попасть в них.) Это не распространяется на малые метеориты, которые слишком малы, чтобы их можно было уничтожить пушками.



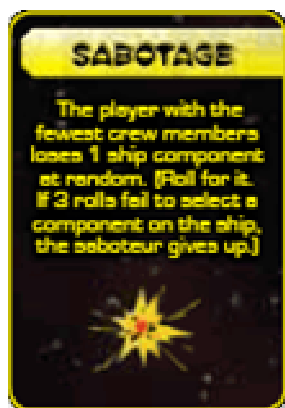
*Большинство современных космических аппаратов защищены от метеоритов следящими за целью пушками, самонаводящимися ракетами или дезинтеграционными полями. Ваш защищен пушками, сделанными из вторсырья.*

### Особые события

Карта «Эпидемия» может попасться вам во 2-м или 3-м раунде. Эта карта приключения заставляет вас расстаться с 1 членом экипажа (человеком или инопланетянином) в каждой занятой каюте, которая соединена с другой занятой каютой. Вот почему безопаснее строить свой корабль так, чтобы каюты не соединялись между собой. Если у вас есть смежные каюты, вы можете очистить одну из них перед наступлением эпидемии. (Очень полезно знать заранее, что карта эпидемии есть среди карт приключений.)







Бунт на корабле может произойти лишь в 3-м раунде. Эта карта приключения взрывает случайный компонент корабля с наименьшим экипажа. (Если у нескольких кораблей одинаково малый экипаж, беда настигает идущего впереди других.) Чтобы выбрать компонент, пострадавший игрок бросает 2 кубика и определяет столбец корабля на его схеме, и 2 кубика, чтобы определить строку. Если в этих координатах нет компонента, снова бросьте кубики. Если снова мимо, бросьте кубики в третий раз. Если и на третий раз ни один компонент не пострадал, то бунт подавлен без последствий для корабля.

Если бунтовщики взрывают компонент, то он откладывается в сторону, к потерянному в полёте. Удар по центру корабля могут быть весьма болезненным.

### Уход из игры

В полной версии игры у вас есть возможность выбыть из игры прежде, чем вы доберётесь до места назначения. В этом случае:

- Удалить свою фишку с игрового поля. До конца раунда вы остаётесь зрителем и на вас не действует ни одна из карт.
- Вы не получаете никаких бонусов за место, на котором вы финишировали (потому что вы, конечно, до финиша не добрались). При награждении судна с наименьшим количеством торчащих разъемов ваш корабль не рассматривается.
- Вы **можете** продать все свои товары, но только за **половину их общей стоимости** (округление вверх).
- Вы должны заплатить штраф за утерянные компоненты. (Не забывайте про страховку.)

Если вы – единственный в игре, а все остальные игроки её бросили, вы можете попытаться пройти оставшиеся приключения самостоятельно. В этом случае игнорируйте карты зоны боевых действий и бунта (которые наказывают игрока с наименьшим количеством двигателей, пушек или членов экипажа).

## Потеря всех людей

Вы прекращаете игру, если на вашем корабле не осталось ни одного человека. (Инопланетяне управлять кораблём не могут.) Это может быть вызвано разрушением каюты, уменьшением экипажа в зоне боевых действий или при исследовании заброшенной станции. Если это произошло в зоне боевых действий, вы не бросить игру, пока все эффекты карты не будут приняты во внимание.

## В космосе без двигателей

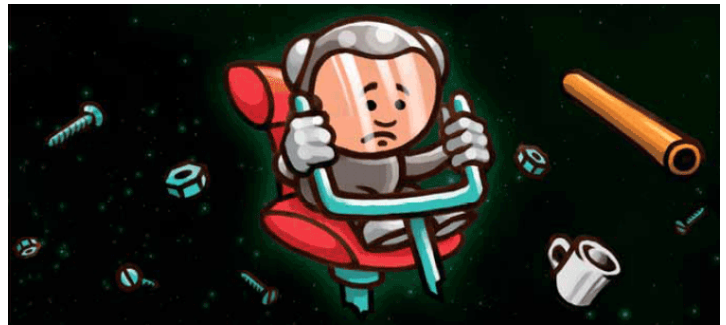
Благодаря инерции ваш корабль может закончить путешествие даже без двигателей, если только вам не попалась карта открытого космоса – в этом случае вы покидаете игру, поскольку мощность ваших двигателей равна нулю (что может быть связано с отсутствием двигателей или отсутствием батарей для двойных двигателей). Не забывайте, что оранжевый инопланетянин не добавляет мощности вашему двигателю, если её у него вообще нет.

## Отставание на круг

Если лидер обгоняет вас на круг, вы выбываете из игры.

## Добровольный уход

Иногда добровольный уход из игры позволяет сократить потери. Вы можете уйти в любой момент, если не открыта новая карта приключений. (Если открыта, вы должны перед уходом её сыграть.)



# ПОБЕДИТЕЛИ

Игра заканчивается после 3-го раунда, когда все награды выданы и все штрафы оплачены. Добавьте все ваши космические кредиты. Если полученное число равно 1 или больше, вы выиграли!

*Ваша цель – заработать деньги, и вы её достигли. Что из того, что кто-то заработал их больше, чем вы?*

Конечно, игрок, у которого наибольшее количество кредитов, немного больший победитель, чем все остальные.

# ВАРИАНТЫ

## Более короткая игра

У опытных игроков полная игра обычно занимает около часа. Для более короткой игры вы можете просто сыграть один или два раунда. Играть короткие начальные раунды или длинные конечные – решать вам.

### **Раунд 3а**

Опытные игроки могут сделать игру более продолжительной и сложной, сыграв дополнительный раунд. Он играется по правилам 3-го раунда, но с использованием кораблей класса Ша. (На планшетах этих кораблей нет места для складывания потерянных компонентов, поэтому просто кладите их под планшет. Страховка на эти корабли не распространяется и за потерянные компоненты вы платите сполна.)

Вы также можете пропустить 3-й раунд и сразу играть 3а.

### **Более точные предсказания**

Если у вас хорошая память и вам нравится всё планировать заранее, используйте следующие правила:

Не смешивайте три стопки карт приключения. Не меняйте их порядок при просмотре во время строительства. Не перемешивайте их после завершения строительства кораблей, а просто сложите их аккуратно друг на друга и положите четвёртую стопку (карты которой никто не видел) под них. Теперь вы знаете, что произойдёт и когда (за исключением последней стопки карт).

### **Командная игра**

После несколько игр вы научитесь быстро хватать нужные компоненты для своего корабля и новичкам будет сложно играть с вами, поскольку они не будут успевать построить хороший корабль. Командная игра может помочь решить эту проблему.

Вот вариант для четырёх игроков. Самый опытный игрок играет в одной команде с самым неопытным, а оставшиеся два игрока – в другой команде. Партнёры садятся друг против друга. Игра проходит по обычным правилам, за двумя исключениями:

1. У партнёров – общие космические кредиты.
2. После строительства вы летите на корабле вашего партнёра.

Начинающий игрок почувствует, что это такое – летать на хорошо построенном корабле, а вы сможете снова пережить волнующие моменты своих первых космических полётов, когда большим достижением считалось просто добраться до финиша. Ваш партнёр будет быстро учиться. Желание построить для вас хороший корабль может быть лучшей мотивацией, чем безнадёжная борьба против опытных игроков.

### ***Командная игра для опытных игроков***

Командная игра может быть интересной и для опытных игроков. Она добавляет новые тактические элементы, такие как решение, что лучше использовать самому, а что – оставить партнёру.

Вы можете играть, как описано выше, или можете использовать новое правило судостроения: когда игрок поворачивает песочные часы, он даёт команду «Меняемся!». Каждый игрок должен перейти на другую сторону стола и продолжить строительство корабля, над которым трудился его партнёр. Партнёры не меняются,



когда часы переставляются из круга «1» на круг «Старт», поэтому в 1-м раунде во время строительства нет перемещений игроков. Вы меняетесь местами один раз во 2-м раунде и два раза в 3-м. После завершения строительства вы меняетесь местами ещё раз и пилотируете корабль партнёра.

Вам придётся быстро соображать, чтобы понять, что строил ваш партнёр и что нужно кораблю для его завершения. Получившийся корабль будет настоящим плодом командных усилий.

## ВОПРОСЫ И ОТВЕТЫ

***Что делать, если мне не хватает кредитов, чтобы оплатить штраф в конце раунда?***

Просто вернуть все кредиты в банк. Вы начнёте следующий раунд (если таковой будет) с нуля.

*Да, мы сказали, что вы будете по уши в долгах. Но лишь затем, чтобы немножко попугать вас. На самом деле наука банкротства развивается быстрее, чем субквантовой физика. Из-за несчётного числа способов спрятать деньги на счетах, принадлежащих вашим детям, вашим супругам и вашим клонам по-настоящему обанкротить вас невозможно.*

***Что делать, если я первым закончил строительство корабля, но не хочу улетать лидером?***

Когда вы закончите строительство, вы можете взять любой из оставшихся номеров. Если первый игрок не берёт жетон с номером 1, его обязательно возьмёт кто-то другой.

***Могу ли я решить не использовать обычный двигатель или обычную пушку?***

Нет. Обычные двигатели, обычные пушки и бонусы за инопланетян всегда считаются. Единственное, что вы можете решать, так это следует ли использовать двойной двигатель или двойные пушки (и платить за это 1 батарею). (Точно так же вы решаете, следует ли использовать экраны.)

***Могу ли я уничтожить большой метеорит пушкой в середине моего корабля?***

Да. Но пушка должна смотреть в правильном направлении и находиться в том же столбце, что и метеорит (против большого метеорита, летящего спереди), или в той же строке или одной из двух соседних строк (против большого метеорита, летящего сбоку). Конечно, клетки перед стволом пушки должна быть пусты, в противном случае корабль построен неправильно.

***Что, если торчащие разъёмы находятся внутри корабля?***

Если у вашего корабля в середине имеется дыра, разъёмы рядом с нею по-прежнему считаются торчащими.

***Могу ли я выбирать, с каким товаром, фишкой или жетоном я должен расстаться?***

Да. Когда вы лишаетесь товаров, вы должны отказаться от самых дорогих, но при выборе между двумя товарами одного цвета решаете вы. Теряя экипаж, вы сами решаете, отказаться ли от инопланетян или людей, и из каких кают. Аналогичным образом вы решаете, какие батареи использовать. Рекомендуются отказываться от тех частей, которые находятся в местах корабля, которые вы, скорее всего, всё равно потеряете.

***Могу ли я переставлять товары, экипаж и батареи?***

Нет. Единственное, что вы можете переставить, так это товары – в момент, когда вы загружаете на борт новые.

***Что делать, если в банке не осталось нужных товаров?***

Значит, вам не повезло. Вы их не получаете. На планетах игроки получают товары по порядку, начиная с лидера. (Если какой-либо игрок выбрасывает ненужные ему товары, они будут доступны для следующих игроков.)

***Что делать, если банке не осталось фигурок экипажа или батарей?***

В этом случае загляните под стол – их должно хватать.

***Могу ли я рассказать вам, как я люблю эту игру?***

Да. Лучшее место для того, чтобы сделать это – сайт <http://www.GalaxyTrucker.com>. Вы также можете зайти туда, чтобы найти другие вопросы, ответы, идеи и дополнения к игре.

