

VLAADA CHVÁTIL

КОСМИЧЕСКИЕ ДАЛЬНОБОЙЩИКИ ПОЛЁТ ПРОДОЛЖАЕТСЯ



ВСЁ, ЧТО НУЖНО, ДЛЯ ПРОДОЛЖЕНИЯ ПОЛЁТА!

ДОПОЛНЕНИЕ ИЗ 5 ЧАСТЕЙ

Это не просто дополнение для «Космических дальнобойщиков» — это **5 мини-дополнений** в одной коробке! Можете использовать их по отдельности, а можете сочетать как угодно. Мы не против.

Советуем сразу сыграть с **новыми технологиями** — а к ним наверняка пригодятся и **новые карты происшествий**. Когда вы с ними разберётесь и привыкните к новшествам, опробуйте **новые планшеты кораблей**. Они необязательные: можно будет вернуться к старым планшетам, а эти доставать, только если хочется больше веселья (или головной боли — кому как).

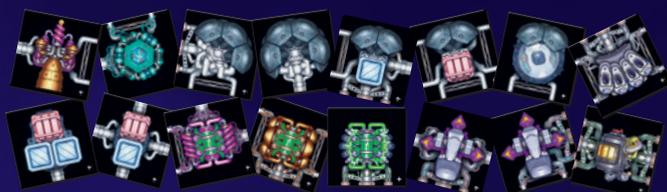
Если вы решите отправиться в **трансгалактический рейс**, то для вас приготовлены новые достижения и ещё более новые правила! Все дополнения в этой коробке можно использовать в трансгалактическом рейсе — как вместе, так и по отдельности (но советуем убрать достижение «Инженер-соединитель», если играете без новых модулей).

И наконец... Помните онлайн-дополнение «Ухабистый космос»? Оно теперь тоже есть в коробке. Можете достать карты, посмотреть, какие они настоящие, как они блестят и пахнут краской ... и СРАЗУ убрать обратно до лучших времён. С этим дополнением лучше не шутить. Серьёзно. Мы в вас не сомневаемся, но дополнение «Ухабистый космос» сделано специально для тех, кому *слишком* легко играть. Так что пока не трожьте карты «Ухабистого космоса»: всех предыдущих дополнений хватит с лихвой, поверьте... Ну а когда игра снова станет слишком лёгкой — вот тогда настанет час «Ухабистого космоса».

★ Все карты и тайлы в этой коробке отмечены вот таким символом, чтобы их можно было отличить от компонентов базовой игры.

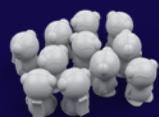
НОВЫЕ ТЕХНОЛОГИИ

В это мини-дополнение входят 52 новых модуля — и нужные для них компоненты, чтобы всё работало нормально, — а также инопланетяне нового цвета со своими уникальными умениями!



52 новых модуля

Новейшие элементы для модульных канализационных систем ОАО «Корпорация» — от элементов питания до бронелистов и катапульт!



12 дополнительных фигурок космонавтов

Мы разморозили наше криогенное хранилище и обнаружили излишек колонистов — прямо под залежами пиццы!



4 фигурки бирюзовых инопланетян

Официально их шесть, но они крайне эффективно чередуют свои отпуска.



20 дополнительных кубов товаров

В основном синие. Закупились на удачной распродаже космотаможенного контрафакта.



6 карт бирюзовых инопланетян

Шесть уникальных профессионалов, готовых протянуть вам шупальце помощи!

НОВЫЕ КАРТЫ ПРОИСШЕСТВИЙ

Добавьте их в колоды происшествий из базовой игры — и вам откроются новые чудеса космоса! После нового полёта вы скажете себе: «Чудом уцелел, зачем я вообще туда сунулся?» — вот увидите!



3 новых карты I уровня

В том числе одна подозрительная карта с номерами II и III на лицевой стороне.



3 новых карты II уровня

Вопрос на засыпку: угадajte, как работает карта «Бескрайний космос», не глядя в правила!

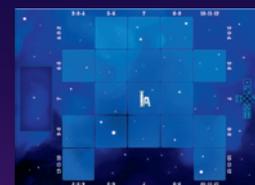


3 новых карты III уровня

Что-то много метеоритов... А, наверное, опечатка! Надо будет глянуть правила.

НОВЫЕ КОРАБЛИ

Хотите новых ощущений? Замените привычные планшеты кораблей на эти новейшие разработки! Они произвели большое впечатление на акционеров «Корпорации», кардинально изменили жизнь многих лётчиков-испытателей — и оставили свой неизгладимый след на многих планетах!



4 новых планшета кораблей

Как обычно, планшеты трёхсторонние — спасибо нашей технологии смятия пространства! Осторожно: возможны побочные эффекты.

ТРАНСГАЛАКТИЧЕСКИЙ РЕЙС

Целых два новых достижения для трансгалактического рейса (и новые правила)!



2 новых жетона достижений

Для тех, кто уже покорил все прочие вершины! И для тех, кто только собирается что-нибудь покорить.



Планшет достижений

Не «доска» достижений, а планшет! У нас тут будущее, знаете ли!

УХАБИСТЫЙ КОСМОС

Набор карт с новыми правилами, которые сделают каждую партию уникальной и запоминающейся! И ужасно сложной. Вас предупредили.



21 карта Ухабистого космоса

По мотивам популярной серии открыток «Самые смешные развалины космоса».

ПОСМОТРИТЕ, КАК ЛЕТАЕТ КОРАБЛЬ НА ОБЛОЖКЕ!



cgе.as/gt2t

НОВЫЕ КАРТЫ ПРОИСШЕСТВИЙ

Предупреждаем: новые карты происшествий заметно зубастее привычных. Сначала мы думали в этих правилах вас обнадёжит — мол, их так мало, что вы даже не заметите! — а потом сами обнаружили, что так они даже сильнее запоминаются.

Поэтому советуем перед игрой показать эти карты всем игрокам, почитать эти правила и разобраться, как они работают — если не хотите, вам же будет хуже. Во время сборки кораблей у вас не будет времени на всякое чтение — а во время полёта будет уже поздно.

Если вы играете с этим мини-дополнением, просто добавьте новые карты происшествий в колоды соответствующих уровней согласно обложкам перед игрой.

ПОЛЕ МУСОРА

Поле мусора — это огромная космическая свалка, где можно найти заброшенные товары (примечательные и порой опасные) и пообщаться с торговцами мусором (личностями примечательными и порой опасными). Если нужного вам товара нет в продаже, можно рискнуть и покопаться на свалке самим — но тогда вам придётся уврачеваться от космического мусора и тех, кто его охраняет!



По данным Космического бюро статистики, поля мусора считаются самыми безопасными местами в галактике. Всё дело в том, что когда-то свора торговцев мусором подкараулила сотрудника Космического бюро статистики на одной свалке — и с тех пор ни один сотрудник Бюро на поле мусора больше ни ногой. Данные о несчастных случаях больше не учитываются — а раз так, значит, тут безопасно!

Карта *поля мусора* поделена на 4 зоны сверху вниз. В правой части каждой зоны указана потенциальная добыча, а в левой — испытание, с которым придётся столкнуться, чтобы эту добычу получить.

В каждую зону может залететь только один игрок. *Первым выбирает лидер*, а затем остальные игроки в порядке очередности. Отправляться на свалку необязательно. Вы не можете выбрать зону, которую уже выбрал другой игрок.

Выбрав зону, поставьте на неё вашу свободную фигурку корабля и немедленно столкнитесь с испытанием в её левой части. Столкнувшись с испытанием, получите награду, указанную в правой части зоны.

ИСПЫТАНИЯ

2 **2** **2** **Заплатите членами экипажа, батареями и товарами:** верните в резерв указанное число членов экипажа, батарей или товаров с вашего корабля. Если у вас не хватает ресурсов, вы не можете выбрать эту зону поля мусора. Если требуется потратить товары, вы можете вернуть в резерв кубы **любого цвета** — даже самые дешёвые! — но если товаров не хватит, вы не можете покрыть разницу батареями. На свалке живут не контрабандисты, а честные торговцы.



Метеориты и огонь из пушек: немедленно бросьте по 2 кубика для каждого метеорита и/или выстрела. Они прилетают в ваш корабль по обычным правилам. На самом деле это не метеориты, а обломки космического мусора — но разницы вы не заметите.

3 **Потеряйте дни полёта:** на полях мусора погрузка обычно проходит быстрее, чем на планетах. Вы теряете дни полёта только в определённых зонах.

ДОБЫЧА

3 **Получите кредиты, погрузите товары на корабль:** всё как обычно.



Получите батареи или новых членов экипажа: здесь всё довольно очевидно. Поместите новые батареи в незаполненные батарейные модули, а новых космонавтов — в каюты, в которых есть свободные места. Соблюдайте те же правила, что и при подготовке ко взлёту: в одном батарейном модуле может быть максимум 2 или 3 батареи (согласно иллюстрации), в одной каюте — 2 космонавта либо 1 инопланетянин, а в одной криогенной камере — 4 космонавта. Вы всегда получаете только космонавтов (инопланетяне на свалках не живут!). Если у вас не хватает свободного места, излишек батарей и космонавтов пропадает. Перемещать космонавтов и батареи по кораблю не разрешается: они вам не товары!



Если указано два варианта добычи, разделённых косой чертой, вы должны выбрать один из двух.

2 **Нагоните дни полёта:** торговец мусором подсказал вам, где срезать дорогу! Немедленно передвиньте свой маркер корабля *вперёд* на указанное число делений.

БЕСКРАЙНИЙ КОСМОС

Как открытый космос, только в два раза быстрее! Все игроки по очереди, начиная с лидера, должны подсчитать и объявить мощность двигателей своих кораблей по правилам *открытого космоса* — но вы передвигаете свои маркеры корабля *вперёд* на целых 2 деления за каждую единицу мощности двигателей! Пример: если у вас есть только один двойной двигатель и вы обеспечили его энергией от батареи, ваша мощность двигателей равна 2, но вы передвинетесь *вперёд* на 4 деления.



На протяжении миллиардов лет скорость света считалась максимально разрешённой скоростью материи-энергии в галактике, и это правило соблюдалось неукоснительно. Но когда люди начали строить новые жилые кварталы за 50 световых лет от ключевых космозаводов, галактическое правительство неожиданно оперативно внесло поправки в законы физики. Потому что нехорошо страдать полсотни световых лет без нормальных унитазов.

Помните, что вам придётся сдаться, если вас обогнали на целый круг или мощность ваших двигателей в *бескрайнем космосе* равна 0.

Внимание: эти условия срабатывают только тогда, когда все игроки подвигались. Если лидер обогнал вас на круг, у вас ещё есть шанс ускориться!

МЕТЕОРИТНАЯ ВОРОНКА

Как *метеоритный поток*, только выглядит страшнее. Метеориты летят со всех четырёх сторон, но не всё так плохо! Опытные дальнбойщики всегда найдут, где срезать путь через воронку — а значит, метеориты будут лететь на вас всего-навсего *почти* со всех сторон.



Прежде чем бросать кубики, **каждый игрок должен выбрать одну из четырёх сторон** (сверху, снизу, слева или справа). Поместите свою свободную фигурку корабля на выбранную сторону карты. Метеориты с этой стороны НЕ прилетают в ваш корабль. Если кто-то не хочет делать выбор одновременно, принимайте решение по очередности, начиная с лидера.

Когда все сделали выбор, следуйте правилам для *метеоритного потока* — то есть для каждого метеорита лидер бросает по два кубика одновременно. Единственная разница в том, что **метеориты с выбранной вами стороны НЕ прилетают в ваш корабль**. А если все игроки выбрали одну и ту же сторону, можно даже не бросать кубики для метеоритов, летящих с той стороны.

Одни дальнбойщики предпочитают метеоритные воронки обычным потокам: мол, тут у тебя хотя бы есть выбор. Другие, напротив, их ненавидят. Ведь обычно как? Или повезёт, или не повезёт. А если в воронке корабль разлетится на куски — тут уж ты сам виноват.

АНТИМОНОПОЛИСТЫ

Антимонопольная проверка — это как зона конфликта, только для тех, у кого всё хорошо. Аудиторы «Корпорации» проверяют все корабли по 4 категориям — обычные пушки, двойные пушки, одиночные двигатели, двойные двигатели, — и **игрок с наибольшим количеством модулей в каждой категории должен отсоединить от корабля 1 модуль этой категории**. Например, если у вас больше всех обычных пушек, придётся снять одну на выбор. Если несколько игроков одинаково лидируют в какой-то категории, никто из них ничего не отсоединяет.



Отсоединённый модуль не считается «отвалившимся» или «уничтоженным» (это важно для некоторых карт «Ухабиного космоса»). Но модуль всё равно потерян: положите отсоединённый модуль в вашу зону утиля и будьте готовы заплатить за него штраф в конце игры. Если к этому модулю были присоединены другие, они могут также отсоединиться и **отвалиться от корабля**: их тоже придётся убрать в утиль.

Проверки проходят по очереди, сверху вниз. Если от вашего корабля после проверки антимонопольщиков отвалилось несколько модулей, они не учитываются при следующей проверке.

Всё началось с того, что некоторые дальнбойщики завалили «Корпорацию» жалобами на конкурентов, которые забрали себе все пушки и двигатели. В ответ инспекция по космотруду ввела случайные проверки на маршрутах, и проблему как щупальцем сняло! Теперь дальнбойщики больше ни на что не жалуются — а то опять инспекция вмешается...

ПЛОХОЙ ДЕНЬ

Опытные дальнбойщики никогда не ставят каюты рядом друг с другом: вдруг будет эпидемия? Бывалые дальнбойщики знают, что на маршрутах I уровня сложности эпидемий не бывает, и ставят каюты, как им удобно. А предусмотрительные дальнбойщики сейчас читают эти правила и теперь знают, что эпидемии на I уровне сложности уже есть.

«Плохой день» — карта I уровня, поэтому она может появиться на любом уровне сложности. Во время полёта I уровня сложности срабатывает только верхний эффект. Если вы играете на II уровне сложности, срабатывают два эффекта — верхний и средний. А на III уровне сложности* вам придётся пройти через все три эффекта.

Сначала случается *эпидемия* (на всех уровнях сложности), потом *саботаж* (II или III* уровень), а под конец вы пролетаете через *звёздную пыль* (только на III* уровне). Да, мы знаем, что порядок не самый удобный. Нам понятно, что вы можете сначала потерять экипаж, потом потерять модуль из-за саботажа, а затем безнадежно отстать в звёздной пыли. Плохой день — он именно такой.



* На всякий случай уточняем: на III уровне сложности и выше. Мы ничего не обещаем, но — мало ли!

НОВЫЕ ТЕХНОЛОГИИ

В это мини-дополнение входят 52 новых тайла модулей с новейшими технологиями ОАО «Корпорация» — включая модули жизнеобеспечения для нового типа инопланетян со своими фигурками и картами умений! О том, как всё это работает, будет рассказано далее.

Добавьте новые модули к тайлам модулей базовой игры и перемешайте. Просто, правда? Вот и мы подумали, что слишком просто. Поэтому перед началом партии случайным образом уберите в коробку часть модулей — они не будут использованы в этой игре.

- При игре **вдвоём** уберите $\frac{1}{2}$ модулей.
- При игре **втроём** уберите $\frac{1}{3}$ модулей.
- При игре **вчетвером** уберите $\frac{1}{4}$ модулей.

Легче всего это сделать так. Перемешайте все тайлы модулей лицом вниз и сформируйте из них 2, 3 или 4 стопки (по количеству игроков). Убедитесь, что все стопки более или менее одинаковы по высоте. Затем уберите в коробку одну из стопок, а остальные разложите и перемешайте, не глядя на них. Если кто-то за столом ещё не играл с этим мини-дополнением, можно сделать игру веселее: не объясняйте, зачем вы это делаете, а затем уберите из игры стопку, «принадлежащую» самому честному игроку! Весело? Не очень... Жестоко? Весьма! Но если вам понравилась базовая игра «Космические дальноточники», то вы уже наверняка знаете, что жестоко — иногда тоже весело!

В общем, не стремитесь к излишней точности: и так сойдёт. Но на всякий случай вот вам точные цифры: при игре вдвоём уберите 102 тайла, при игре втроём — 68 тайлов, вчетвером — 51 тайл.

Не используйте это дополнение на маршруте Лётной академии. Если среди вас есть совсем новички, пощадите их и уберите в коробку тайлы дополнения (помните, что они отмечены символом в углу). А пока вы трудитесь, заставьте новичков вызубрить описания компонентов в базовых правилах.



ТРАНСГАЛАКТИЧЕСКИЙ РЕЙС

Если вы отправились в трансгалактический рейс, уберите из игры часть модулей только перед первым этапом рейса. Отложите убранные модули в сторону, чтобы их никто не добавил обратно в игру до окончания рейса. После первого этапа вы более-менее поймёте, какие модули вам доступны, а какие были убраны из игры, и сможете строить ваши корабли эффективнее.

НЕУЯЗВИМАЯ БРОНЯ



Некоторые модули теперь покрыты с одной или нескольких сторон абсолютно неуязвимой бронёй — новой разработкой ОАО «Корпорация». Неуязвимая броня заменяет гладкую сторону модуля, но не меняет тип самого модуля. Это значит, что трюм с неуязвимой бронёй по-прежнему считается трюмом, а структурный модуль с неуязвимой бронёй остаётся структурным модулем.

Если метеорит (малый или большой) или огонь из пушек (любого калибра) попадает в сторону модуля, защищённую неуязвимой бронёй, ему не наносятся повреждения: эта броня прикрывает от всего! Однако неуязвимая броня не защищает от повреждений изнутри (например, в результате саботажа), а другие стороны модуля, не прикрытые бронёй, по-прежнему уязвимы по обычным правилам.

Сторона каюты с неуязвимой бронёй лишена иллюминаторов и не учитывается при подсчёте баллов для достижения «Капитан круиза „Сделай сам“».

Во всех остальных случаях сторона с неуязвимой бронёй считается гладкой стороной модуля, и на неё распространяются правила обычной игры. Это значит, что броня не может стыковаться с разъёмами.

Многие из вас, возможно, уже заметили, что новые технологии на модулях ОАО «Корпорация» как-то не слишком пригодны в качестве элементов модульных канализационных систем для первых колонизаторов. Очень советуем не обращать на это внимания, если вы не хотите отправиться на обязательные курсы повторного профессионального образования.

СОВМЕЩЁННЫЕ МОДУЛИ

Некоторые новые модули внешне похожи на сочетания двух обычных модулей. Так оно и есть. Совмещённый модуль считается одновременно за модуль двух типов, и к нему применяются правила и ограничения, действующие для обоих типов модулей.



Пушкодвигатель является двигателем, и пушкой. Это значит, что в ячейке сразу перед дулом пушки и в ячейке сразу за двигателем не должно быть никаких других модулей. Сторона с двигателем должна быть направлена в сторону кормы (в вашу сторону).



Это второй тип совмещённых модулей. Иллюстрация говорит сама за себя, так что не будем объяснять лишний раз — и так всем всё понятно.

НАГНЕТАТЕЛЬ

Модули-нагнетатели способны усиливать соседние компоненты определённого типа, нагнетая давление в трубах. Когда вы обеспечиваете нагнетатель энергией от 1 батареи, он усиливает **до 3 модулей** подходящего типа. Всего доступно три типа таких модулей: нагнетатели двигателей, нагнетатели пушек и нагнетатели напряжения, то есть щита.

Чтобы нагнетатель мог усилить модуль нужного типа, должны выполняться следующие условия:

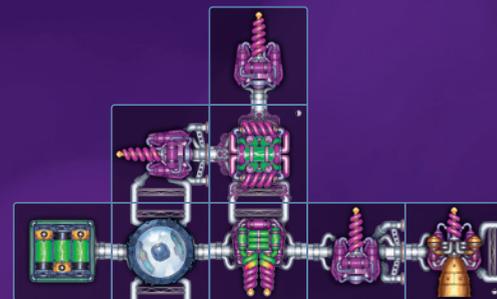
- Модуль должен быть присоединён к нагнетателю.
- Если к усиленному модулю присоединены ещё модули такого же типа, нагнетатель может усилить и их (это называется «давление нагнетателя»).
- Нагнетатель не может усилить модуль, не обеспеченный энергией (т.е. щит, двойная пушка или двойной двигатель не могут быть усилены, если не потратить на них батарею).

На вашем корабле могут быть установлены несколько нагнетателей одного или разных типов. Вы можете использовать их одновременно или по отдельности, но один и тот же модуль не может быть усилен более одного раза одновременно.

НАГНЕТАТЕЛИ ПУШЕК



Когда вы определяете мощность пушек своего корабля, вы можете обеспечить энергией один или несколько нагнетателей пушек. Каждый из них может усилить до 3 соседних пушек, обеспеченных энергией (по правилам выше). **Усиленная пушка получает +1 к мощности, если она направлена вперёд, либо +½, если она направлена в сторону или назад.**



Мощность пушек этого корабля равна 3½, если не тратьте батареи. Предположим, что у вас есть только 1 батарея и вы используете её, чтобы обеспечить энергией нагнетатель пушек. Он может усилить переднюю пушку (+1) и левую (+½): в этом случае итоговая мощность корабля будет равна 5. В теории вы могли бы усилить ещё 1 пушку, но двойная пушка на корме не обеспечена энергией — это значит, что давление нагнетателя не может дотянуться до двух пушек на правом крыле корабля.

Но если бы у вас была не 1, а 2 батареи, то мощность пушек на этом корабле может быть равна 7! Если вы запитаете энергией нагнетатель пушек и двойную пушку на корме, то давление нагнетателя сможет дотянуться через двойную пушку (+½) до соседней с ней смотрящей вперёд пушки, а также до передней пушки (+1, +1). К сожалению, нагнетатель действует максимум на 3 пушки. При этом вы не можете усилить все 3 пушки, направленные вперёд — вы обязаны усилить двойную пушку, если хотите усилить соседние с ней пушки.

НАГНЕТАТЕЛИ ДВИГАТЕЛЕЙ



Когда вы определяете мощность двигателей своего корабля, вы можете обеспечить энергией один или несколько нагнетателей двигателей. Каждый из них может усилить до 3 соседних двигателей, обеспеченных энергией (по правилам выше). Каждый усиленный двигатель получает **+1 к мощности**.

НАГНЕТАТЕЛИ ЩИТОВ



Новым дальноточникам сложно объяснить, что щиты не помогают против больших метеоритов и огня крупнокалиберных пушек. Но с нагнетателем щитов и это не проблема!

Чтобы защитить модуль от уничтожения из-за попадания большого метеорита или огня крупнокалиберных пушек, **вы можете усилить щит, прикрывающий нужную сторону**. При этом нужный щит также должен быть обеспечен энергией от батареи. Это значит, что вам придётся потратить как минимум 2 батареи — одну на щит и ещё одну на нагнетатель. Правило «давления нагнетателя» действует и здесь: если требуемый щит соединён с нагнетателем через другой щит, вы можете запитать оба щита и нагнетатель, чтобы закрыться от любого попадания с нужной стороны.

ПРОЧИЕ КРУТЫЕ МОДУЛИ

РЕАКТОРНАЯ ПЕЧЬ



Всякий раз, когда вы загружаете товары на корабль, вы можете отправить 1 куб товара в реакторную печь. Вы можете сжечь как один из новых товаров, так и уже погруженный товар. Вы также можете сжечь товар, для которого нет места на вашем корабле. Сожжённый товар считается выброшенным — но при этом вообразите, что реакторная печь какое-то время светится, греет и дымит.

Да, кстати: если к реакторной печи **подсоединён батарейный модуль**, восполняйте батареи на этом модуле до максимума всякий раз, когда сжигаете куб товара в реакторной печи. Если к печи подсоединено сразу несколько батарейных отсеков, увы, у вас получится перезарядить только один из них. В печи можно сжигать только 1 куб товара за погрузку.

Реакторная печь — устройство непривередливое. В ней можно сжечь всё — даже замороженный навоз гипермамонтов с самого севера галактики, а если совсем похолодало, то и всего гипермамонта с хвостиком. Минуточку, кто там сказал, что «севера галактики не бывает»? В открытом космосе галактики всегда лютый холод — и поди замёрзшими руками объясни здоровому гипермамонту, что пора шагать в реактор!

КАТАПУЛЬТА



Катапульта — почти как пушка, но стреляет товарами. Каждая катапульта может стрелять в трёх направлениях, указанных стрелками на иллюстрации. Чтобы катапульта могла стрелять, она должна быть **соединена хотя бы с одним трюмом любого типа**. Когда вы готовитесь ко взлёту,

поместите по 1 синему кубу товара в каждый модуль трюма, соединённый хотя бы с одной катапультой. Трюм, соединённый с несколькими катапультами, всё равно получает 1 синий куб. Количество свободных мест в модуле трюма значения не имеет.

Поначалу дальнбойщики шутили, что «катапульта — это когда пульта нет», и отказывались их брать. Но потом какой-то гений маркетинга придумал давать за каждую катапульта оптовую партию пультов управления, и всё завертелось.

На катапульти не распространяются правила, которые действуют на пушки. В ячейках сразу перед стрелками катапульти могут быть другие модули, а нагнетатели пушек на них не действуют. Но при этом катапульти можно использовать в ситуациях, когда нужно пострелять из пушек.

Когда вы определяете мощность пушек своего корабля, каждая катапульта может выстрелить 1 кубом товара любого цвета из соединённого с ней трюма. Куб товара при этом считается сброшенным. Выберите, в какую сторону стреляет катапульта: выстрел вперёд даёт +1 к мощности пушек корабля (самый лучший вариант), а выстрел вбок или назад даёт +½.

Также катапульта может взорвать большой метеорит, летящий на корабль в столбце или ряду с катапультой, как если бы он был сбит из пушки. При этом одна из трёх стрелок катапульти должна быть направлена в нужную сторону. Как и в случае выше, вам придётся сбросить 1 куб товара любого цвета из трюма, соединённого с катапультой.

Честно говоря, катапульти совершенно бесполезны при строительстве канализационных систем. Однако ОАО «Корпорация» недавно провела большую закупку списанных военных катапульти по низкой цене и теперь пытается оперативно расчистить место на складах.

Возникает второй вопрос: кому в будущем понадобились катапульти, когда есть более эффективное энергетическое оружие? Ответ прост: никому! Однако недавняя межгалактическая проверка выявила недостачу нескольких тысяч катапульти аж с XIII в. — и Мингалактобороны решило их построить и сразу же сплать, чтобы избежать чудовищной бюрократии и многовекового служебного расследования.

КРИОГЕННАЯ КАМЕРА



При подготовке к взлёту положите на каждый модуль криогенной камеры по 4 космонавта (именно положите!). **Космонавты в криогенных камерах не считаются частью экипажа корабля**: вы не учитываете их при подсчёте численности экипажа и не можете использовать их, чтобы получать награды или добычу.

Однако если вы должны потерять несколько членов экипажа, а на вашем корабле закончились инопланетяне и другие космонавты, вы обязаны «добрать» разницу космонавтами из криогенной камеры.

Каждый раз, когда вы теряете членов экипажа (по воле судьбы или в результате своего выбора), вы можете разморозить одного или нескольких космонавтов в криогенной камере. Поместите размороженных космонавтов **в каюты, соединённые с криогенной камерой**, и поставьте их «на ноги». В нужной каюте должны быть свободные места (это может быть также начальная каюта). Помните, что в каждой каюте может быть либо максимум 2 космонавта, либо 1 инопланетянин. Перемещать или выбрасывать членов экипажа из занятых ими кают нельзя.

Если после происшествия на вашем корабле остались только замороженные космонавты (инопланетяне не в счёт), вы можете немедленно их разморозить, если с криогенной камерой соединена хотя бы одна каюта со свободными местами. Если космонавтов некуда разморозить или в криогенной камере не подсоединена ни одна каюта, придётся сдаться. Если в каждой каюте, соединённой с криогенной камерой, живёт инопланетянин, их не получится выбросить — и вам придётся сдаться, потому что они не разбираются в управлении.

Когда в ОАО «Корпорация» подсчитали, в какую сумму им обходится постоянный ремонтно-обслуживающий персонал на каждой новой планете, они ввели в свой ассортимент криогенные камеры, чтобы не кормить инженеров впусую. Проблема в том, что на восстановление после криогенной заморозки нужно много дней — но об этом в «Корпорации» узнают только во время следующего фискального отчёта о расходах, вызванных несвоевременным устранением протечек.



БИРЮЗОВЫЕ ИНОПЛАНЕТЯНЕ

Новые прорывные технологии дают вам возможность установить на корабль новые системы жизнеобеспечения для бирюзовых инопланетян — новых специалистов, каждый из которых позволяет вам использовать своё уникальное умение.

МОДУЛИ ЖИЗНЕОБЕСПЕЧЕНИЯ



На модули жизнеобеспечения для бирюзовых инопланетян действуют те же правила, что и на другие модули жизнеобеспечения:

Если бирюзовый модуль жизнеобеспечения соединён с каютой, в эту каюту можно будет поместить 1 бирюзового инопланетянина.

Инопланетяне не согласятся жить в начальном модуле.

На вашем корабле может быть только 1 бирюзовый инопланетянин.

Если бирюзовый модуль жизнеобеспечения уничтожен, верните фигурку инопланетянина в резерв (в комфортной спасательной капсуле).

УМЕНИЯ БИРЮЗОВЫХ ИНОПЛАНЕТЯН



Каждый бирюзовый инопланетянин может обладать одной из шести специальностей: каждой специальности соответствует своя карта умения. При подготовке к запуску выберите специальность для бирюзового инопланетянина на вашем корабле (если он есть) и поместите соответствующую карту умения рядом с вами. Первым выбирает лидер, а затем остальные игроки в порядке очерёдности. Вы можете отказаться брать на свой корабль бирюзового инопланетянина, если вас не устраивает ни одна из доступных вам карт умений: строго говоря, игроки принимают все решения по экипажу в порядке очерёдности, начиная с лидера.

Вы можете использовать умение своего бирюзового инопланетянина, только если он находится на вашем корабле. Если бирюзовый инопланетянин покинул корабль, сбросьте его карту.

Далее приведены пояснения к каждому умению.

Фиолетовые инопланетяне хороши с пушками. Коричневые — природные механики. Бирюзовые — превосходные специалисты в узких областях. Возникает вопрос: а в чём же хороши люди? Увы, но в испытаниях против других живых существ галактики представители человечества показали себя выше среднего только в пантомиме и лепке садовых украшений.

КОСМОЮРИСТ

Пример умения космоюриста: если вы потеряли в пути 7 модулей, вы платите всего 3 кредита штрафа. Если во время трансгалактического рейса у лидера по достижению 4 балла, а у вас 3 или 3½, то благодаря космоюристу вам засчитывается ничья! Исключение: если у вас 0 баллов по достижению, юрист вам не поможет — даже если у лидера всего 1 балл!



МЕНЕДЖЕР

Если вы сдались, менеджер откажется давать кредиты.



ТРЕЙДЕР

Предположим, что на вашем корабле есть трейдер и несколько кубов товаров (1 красный, 2 жёлтых и 3 синих) — итого 13 кредитов. Если разделить эту сумму пополам, то с округлением получится 7. Если вы решите сдаться, вы получите за эти товары всего 7 кредитов — но трейдер также заплатит вам по 1 кредиту за кубы двух любых цветов (например, жёлтого и синего — в общей сложности 5 кубов).



ТРУБОНАВИГАТОР

Если вас обгоняют, умение трубонавигатора тоже срабатывает. Приведём пример: вы являетесь лидером, впереди **открытый космос**. Если вас обгонят, оказавшийся впереди вас корабль однозначно при этом нагнал дни полёта, так что вы тоже нагоняете 1 день... И, если тот корабль совсем близко, можете снова стать лидером!



Да-да, именно «трубо»-навигация! Это не опечатка, а профессия — причём исключительно инопланетная. У них это в заменителях крови. Людям не хватает умения и грации: сколько ни учишь, обзовут «обочечником», который «поставил прямоток и издевается».

ЭНЕРГОСЛЕСАРЬ

Например, если вы потратили батарею в **метеоритном потоке**, чтобы направить энергию на пушку, то после этого можете запитать любой другой модуль (например, щит), не тратя батарею. А если вы в **открытом космосе**, то можете запитать 2 двигателя, потратив всего одну батарею! Обратите внимание, что его эффект срабатывает **только один раз за происшествие** (т.е. вам понадобится 3 батареи, чтобы запитать 4 пушки за один и тот же метеоритный поток).



Дипломат

Считалось, что дипломаты жертвуют своей свободой ради благополучия порученных им судов. Однако наши коллективные иллюзии по этому поводу развеялись, когда мы внимательно изучили видео с пиратских вечеринок на «Юпитер-Тубе». И заодно узнали, что в чемодане переговорщика скрыты не папки документов, а переносная колонка со светомузыкой и шесть банок «Махпеллы тёмного».

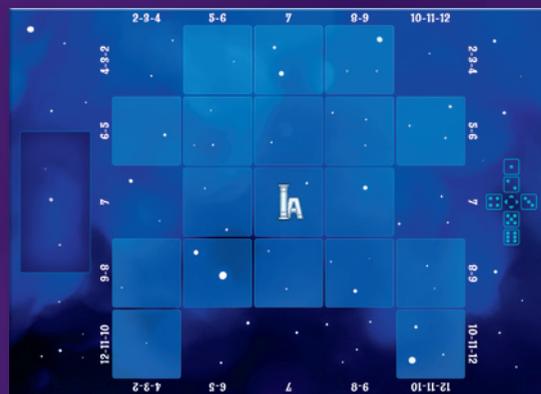


НОВЫЕ КОРАБЛИ

Космические дальнбойщики гордятся тем, что сами создают свои корабли. Однако с юридической точки зрения они их только собирают — по весьма расплывчатым чертежам, предоставленным ОАО «Корпорация». Чтобы разработать такой чертёж, нужно: а) иметь учёную степень по астрофизике и пространственно-временной топологии, а также б) сидеть в удобном кресле за удобным столом в тихом кабинете, откуда не слышны крики и вопли дальнбойщиков-испытателей.

Это мини-дополнение содержит несколько новых дизайнов кораблей, с которыми ваши рейсы станут гораздо интереснее! Но не обязательно легче. Новые планшеты кораблей помечены литерой «А»: в зависимости от настроения инженера она означает «Астрофизический», «Аугментированный» или «Ааааа, нам конец, ааааа!». При подготовке к игре замените планшеты из базовой игры на планшеты из мини-дополнения и выберите сторону с литерой «А», которая соответствует выбранному уровню сложности. Если вы отправляетесь на трансгалактический рейс, перед каждым полётом вы можете менять планшеты кораблей с литерой «А» на базовые планшеты кораблей или наоборот.

КОРАБЛЬ IA



Этот вдохновлённый дизайн был разработан небезызвестным бизнестеологом Дубвабва Бвабваду. Его небезызвестная межпланетная сеть «Фаст-храмов» принесла ему огромную славу «миллиардов клиентов» и возмущение представителей сотен религий. Вскоре делец привлёк к себе внимание полдюжины мелких божеств, которые наложили крепкое проклятие на все его идеи и разработки — будущие и прошлые — однако это лишь удвоило его популярность и выручку.

В общем, этот корабль проклят. Такие дела. В частности, в этот небольшой корабль очень легко попасть. Так что если в вас летит метеорит спереди, он попадёт в самый правый столбец, если на кубиках выпадет 10, 11 или даже 12.

В отличие от остальных кораблей в мини-дополнении, на корабле IA этот эффект действует каждый раз, когда вы бросаете кубики, чтобы определить попадание (даже при саботаже).

Важно: если вам нужно определить соседний столбец или ряд, смотрите не на результат на кубиках, а на сами столбцы и ряды на корабле. Так, столбец «8-9» будет рядом со столбцом «10-11-12».

Как известно, ваше положение дел во вселенной зависит от вашей точки зрения. Так вот: с точки зрения метеоритов, корабли IA просто прекрасны! Да-да, у метеоритов есть свой «межзвёздный» разум, способный на некоторые вычисления. Если заметите, что метеориты вращаются немного по-другому, знайте — это их сигнал новичкам-метеоритам: «Если надоест лететь сквозь пустоту, найди Объект X58, он всегда тебя примет!» Мы не знаем, почему корабли IA на их языке зовутся «Объектами XA58», но... В общем, мы вас предупредили.



Индикатор направления

Но и это ещё не всё! Корабль IA проклят настолько, что только перед сборкой удастся понять, где у него верх, а где низ. **Прежде чем собирать корабли, бросьте кубик:** затем все игроки поворачивают свои планшеты кораблей так, чтобы выпавшее значение на «индикаторе направления» было направлено вверх (т.е. прочь от вас).

Ходят слухи, что изначальный дизайн корабля был куда понятнее — но затем какая-то дворняга съела домашнюю работу дочки местного хранителя времени, он уехал на родительское собрание, пропустил пространственную аномалию, в патентное бюро проник аллигатор и растерзал все копии изначальных чертежей. Очень качественное проклятие, нечего сказать.



КОРАБЛЬ IIA



Существует микроскопический, но весьма реальный шанс, что метеорит или снаряд может спонтанно раздвоиться в результате зеркального квантового дублирования. ОАО «Корпорация» потратила годы на разработку уникального корабля, снабжённого полем инверсии квантового дублирования. Теперь шанс того, что квантовое дублирование произойдёт, стал макроскопическим — то есть почти стопроцентным! Наука!

Метеориты и выстрелы из орудий, летящие спереди или сзади этого корабля, раздваиваются и попадают одновременно и в правую, и в левую половину. Например, если на кубиках выпало 4, то метеорит попадает и в столбец 4, и в столбец 10. А если на кубиках выпало 10, происходит то же самое.

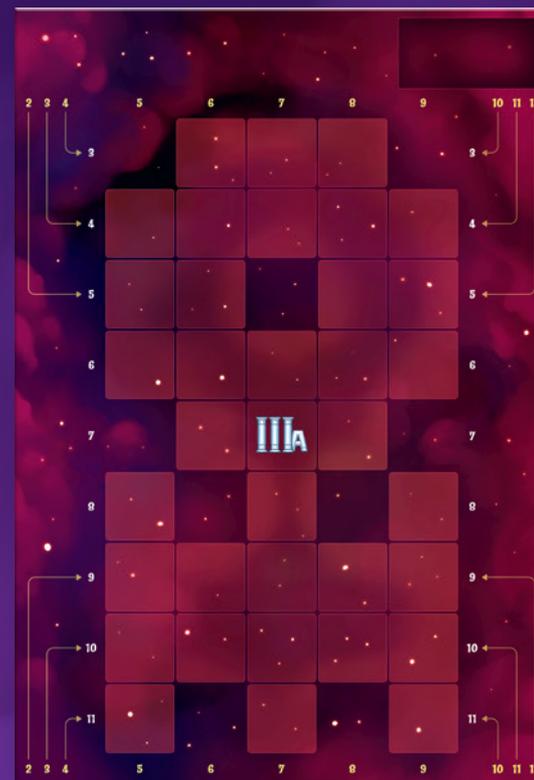
Оба попадания происходят одновременно — поэтому их можно отразить одной активацией щита. Но каждая пушка или

катапульта может сбить только одну копию в своём столбце: и за каждый выстрел придётся тратить батареи или кубы товаров. Но если вам (не) повезёт и большой метеорит, который прилетает сзади, раздвоится в столбце 6 (или 8), то вы можете сбить обе копии пушкой или катапультой в столбце 7.

Столбец 7 — центральный, поэтому метеориты и выстрелы, которые туда прилетают, не раздваиваются (и от них не надо отстреливаться дважды). Если на кубиках выпадет 2, 3, 11 или 12, то корабль в безопасности. Выстрелы и метеориты слева и справа не раздваиваются, как и угрозы изнутри корабля (например, из-за саботажа). Но предупреждаем вас, что ряд 7 расположен куда ближе к корме, чем обычно.

Необязательное правило: если во время броска кубиков произойдёт крайне маловероятное событие — например, один кубик приземлился на грань, а другой отскочил от стола и попал в глаз броненосцу, который сбежал из зоопарка, — то можете винить в своём везении поле инверсии корабля IIA. Можете нас не благодарить!

КОРАБЛЬ IIIA



Мечтали рассекать космос на корабле с варп-двигателем? Поздравляем, вы почти угадали! Корабль IIIA оснащён РВАП-двигателями (сокращённо от «разворачивающие, взрывоопасные, ААААА ПОМОГИТЕ»). Инженеры «Корпорации» успешно применили в них технологию смятия пространства — и теперь думают над технологией разглаживания пространства.

Как и в случае с кораблём IIA, инновация «Корпорации» действует только на угрозы спереди или сзади. Если, сумма значений, выпавших на кубиках, равна 2, 3, 4, 10, 11 или 12, то метеорит или выстрел спереди или сзади вместо этого прилетает сбоку (как указано линиями на планшете корабля). Например, метеорит, который летит сзади в столбец под номером 4, на самом деле попадёт в крайний верхний или нижний ряд слева и отстреливаться от него придётся пушкой или катапультой, направленной влево, из ряда 10 или 11).

Если же вам нужно выбросить точные координаты модуля (например, во время саботажа), игнорируйте этот эффект. В этом случае результат 4 при определении столбца будет означать промах.

Несмотря на всю угрозу, дизайн IIIA выиграл несколько наград на фестивалях «Лучший выдуманный корабль» и пользуется неожиданной популярностью у фанатов научной фантастики прошлых веков.

ТРАНСГАЛАКТИЧЕСКИЙ РЕЙС!

Новые дополнения делают игру куда опаснее — а значит, и награда за победу должна быть выше! Поэтому мы подготовили новые правила и достижения для любителей трансгалактических рейсов. Это дополнение совместимо с базовой игрой даже без остальных мини-дополнений!

ПЛАНШЕТ ДОСТИЖЕНИЙ

Планшет достижений повышает награду для дальнобойщиков, которым удаётся заработать или отстоять своё достижение. Перед началом игры выберите, какую сторону вы будете использовать. Если вы играете без дополнения «Ухабистый космос», советуем использовать сторону со значениями 3-6-9. Если вы играете с картами «Ухабистого космоса» (или со всеми остальными дополнениями, кроме «Ухабистого космоса»), советуем сторону со значениями 4-8-12.



Выбрав сторону планшета, случайным образом выберите несколько достижений — по одному на каждого игрока — и разложите их в выемки на планшете, как показано на иллюстрации. Если очень хочется, можете специально выбрать новые достижения, а остальные выбрать случайно.

Всякий раз, когда игрок получает или отстаивает достижение, он получает столько кредитов, сколько указано на планшете достижений рядом с текущим этапом. Это значит, что если вы играете с планшетом на стороне 4-8-12 и смогли защитить золотое достижение, то получите целых 24 кредита!

ЕСЛИ ВЫ НЕ ДОЛЕТИТЕ ДО КОНЦА

Из-за мини-дополнений существует повышенный риск того, что вам придётся сдаться во время рейса (либо вы сами решите сдаться). Поэтому при игре с любыми мини-дополнениями во время трансгалактического рейса игроки могут поучаствовать в борьбе за достижения, даже если не долетели до конца — но с куда меньшей эффективностью.

• Если вы не долетели до конца, вы всё ещё можете получить или отстоять достижение — но ваше количество баллов за достижение уменьшается вдвое. Не округляйте свои баллы: половина от 3 равняется 1½.

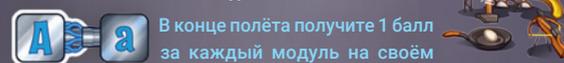
- Это значит, что вы всё ещё можете получить кредиты и жетоны достижений, даже если вы сдались или вам пришлось сдаться. Исключение — если вы получили 0 баллов за достижение, вы не можете его получить или отстоять.
- Если вы отстояли золотое достижение, не долетев до конца, вы не получаете удвоенную награду. Потому что легенды всегда долетают до конца.

НОВЫЙ РЕЖИМ ДЛЯ ДВОИХ: «ДВОЙНЫЕ ДОСТИЖЕНИЯ»

Если вы решили отправиться в трансгалактический рейс вдвоём, перед игрой можете выложить по 2 достижения на игрока. После 1 этапа распределите достижения так, чтобы у каждого игрока было по 2 жетона достижений (если у кого-то их больше, он выбирает, какие отдать оппоненту). Эффекты золотых сторон жетонов достижений суммируются: если к концу игры оба ваших достижения стали золотыми, вам придётся соблюдать оба дополнительных правила — но если вам удастся их отстоять, вы получите двойную награду за каждое!

ИНЖЕНЕР-СОЕДИНИТЕЛЬ

Зачем делать просто, когда можно сделать интересно! Корабль — это как головоломка, где можно столько всего соединить!



В конце полёта получите 1 балл за каждый модуль на своём корабле, который соединён с модулем нужного типа для успешной работы (иначе он не считается). Подсчитайте, сколько на вашем корабле таких нагнетателей, реакторных печей, катапульт, криогенных модулей и модулей жизнеобеспечения. Модуль жизнеобеспечения засчитывается, если соединён с каютой (не начальной), даже если в ней нет инопланетянина. Вы можете получить только по 1 баллу за каждый цвет модулей жизнеобеспечения.

Если вы играете без новых модулей, уберите этот жетон достижения из игры!

Всё должно быть соединено как надо — иначе прочь с корабля!



Если модуль не соединён с другим модулем, без которого он не функционирует, то он отваливается от корабля. Само собой, проверьте это правило перед взлётом — но не забывайте следить за ним и во время полёта, если потеряете какой-то модуль!

ЭСТЕТ

Симметрия — это красота, а красота — это жизнь! И вы знаете, что космический корабль обязательно красив и симметричен... Если не собран из канализационных труб. Но вы стараетесь.



В конце полёта получите 1 балл за каждый модуль в левой части корабля, расположенный симметрично такому же модулю в правой части корабля. Проверяйте модули по рядам, сверху вниз. Отсчитайте 1 модуль влево от среднего столбца, затем вправо от среднего столбца: если модули одинаковы, то +1 балл! Затем отсчитайте 2 влево и 2 вправо — и так далее. А теперь поговорим, о том какие модули считаются одинаковыми для Эстета...

- Учитывается только тип модуля — без ориентации, количества и положения разъемов и наличия неуязвимой брони. Структурный модуль с броней считается одинаковым структурному модулю без брони.



- Простые пушки и двойные пушки не считаются одинаковыми. Простые двигатели и двойные двигатели не считаются одинаковыми. Если нужно питание — то нужно питание симметрично!



- Не обращайте внимания на остальные «мелкие» детали. Все батарейные модули одинаковы, даже если в один помещается 2 батареи, а в другой 3. Все отсеки считаются одинаковыми, даже если в один нельзя помещать красные товары. Все модули жизнеобеспечения считаются одинаковыми вне зависимости от цвета! После посадки их перекрасим!



- Пушкодвигатель и пушка считаются одинаковыми модулями. Пушкодвигатель и двигатель тоже считаются одинаковыми модулями. Один и тот же пушкодвигатель нельзя засчитать дважды.



Важно: не учитывайте модули в среднем столбце. Там уже симметрия. Неинтересно.

Что же именно движет вами: стремление к прекрасному или навязчивое расстройство? Никто не знает — а ваши космонавты держат рот на замке. Того и гляди вы решите и их посчитать...



Число членов экипажа в правой и левой частях вашего корабля должно совпадать. Экипаж в центральном столбце корабля и в криогенных камерах не считается.

Перед взлётом и после каждого происшествия подсчитайте, сколько у вас членов экипажа в правой и левой частях. Если в одной половине больше, вы должны вернуть в резерв одного или нескольких членов экипажа, пока их численность не сравняется. Если у вас остались космонавты в криогенных модулях, вы можете разморозить нескольких из них, прежде чем произвести подсчёт.

Автор игры: Владя Хватил

Художественный руководитель: Якуб Политцер
 Графический дизайн: Михаэла Заоралова
 Иллюстраторы: Томаш Кучеровски, Якуб Политцер
 3D-художник: Радим Пех (Finder)
 Производство: Вит Водичка
 Текст правил: Джейсон Хольт
 Менеджер проекта: Ян Звоничек
 Руководитель проекта: Петр Мурмак

Мы благодарим: Вита и Петра — за самые первые пробные партии вместе, совсем как в старые добрые времена. Ясона и Мишу — за сверхурочную работу над этими правилами. Якуба — за классный стиль новых модулей. Другого Якуба — за то, что организовал встречи плейтестеров. Томаша и Finder — за восхитительный видеоролик. Павлика — за ценные замечания. А также всех отважных дальнобойщиков по всему миру — желаем вам уйму веселья (и разрушенных кораблей)!

Особая благодарность: всем сотрудникам CGE, нашим друзьям и всем, кто поддерживал нас во время разработки, доработки и плейтеста всех наших игр с самого нашего основания.

Русскоязычное издание подготовлено GaGa Games

Переводчик: Данила Евстифеев
 Корректор: ООО «Корректор»
 Редактор: Полина Попова
 Руководитель проекта: Елена Ткачева
 Общее руководство: Антон Сквородин



© Czech Games Edition
 July 2022
 www.CzechGames.com

Перепечатка и публикация правил, компонентов, иллюстраций без разрешения правообладателя запрещены.
 © ООО «ГаГа Трейд», 2022 — правообладатель русскоязычной версии игры. Все права защищены.

УХАБИСТЫЙ КОСМОС

Внимание! Это очень трудное мини-дополнение — оно предназначено только для очень опытных дальнобойщиков. Играйте с ним, только если ваши корабли всегда взлетают в идеальной форме и выходят из любого происшествия целыми и почти невредимыми... Это дополнение поможет вам пустить скую слезу и вспомнить ваши первые деньки, когда корабли разлетались в пыль от каждого чиха, а до места назначения долетали лишь некоторые обломки. Более того — это дополнение **выжмет из вас все слёзы**.

С другой стороны, если вам не нравится, когда ваш корабль разламывается надвое, **советуем не играть с этим мини-дополнением**.

И даже БОЛЕЕ того — **запрещаем вам играть с этим мини-дополнением с новичками!**

ОАО «Корпорация» запрещает демонстрировать абитуриентам Лётной академии аудио-, видео- и голографические материалы из «ухабистых» уголков галактики — а также воспроизводить в любой форме все вопли и ругательства, используемые дальнобойщиками на этих маршрутах.

УРОВЕНЬ СЛОЖНОСТИ

Перед началом игры выберите уровень ухабистости космоса:

1 — СЛОЖНЫЙ

2 — ОЧЕНЬ СЛОЖНЫЙ

3 — КОШМАРНЫЙ

Перемешайте все карты «Ухабистого космоса», сформируйте из них колоду и откройте количество карт, соответствующее выбранному уровню сложности. На каждой открытой карте есть новое правило, которое всем придётся соблюдать до конца полёта. Если вы отправились в трансгалактический рейс через ухабистый космос, перед новым полётом отложите в сторону предыдущие открытые карты ухабистого космоса, чтобы ни за что не нарваться на них ещё раз (и чтобы «конкурсы» всегда были неожиданными).

ВАЖНО! Если правило на карте слишком жёсткое или нечестное, всё нормально. Мы вас предупреждали.

УХАБИСТЫЙ КОСМОС В ПОМОЩЬ НОВИЧКАМ

Если вы играете с новичками (мы вам запрещали!), применяйте правила на картах «Ухабистого космоса» только на опытных игроках (например, на себя). Так им будет легче... в смысле вам будет сложнее. Выберите уровень сложности и откройте столько карт для себя.

Некоторые карты лучше всего работают, когда действуют на всех игроков (например, «Безжалостная судьба» или «Нелёгкая дорога»). В этом случае можете заменить такие карты, если открыли их для себя.

ПРИМЕЧАНИЯ

Некоторые карты отмечены символом правила постройки (вот этим). Это важно для карты «Неприятный сюрприз».

БЕЗЖАЛОСТНАЯ СУДЬБА

Например, саботаж влияет на всех, кроме корабля с самым многочисленным экипажем. Определите координаты трижды (но игнорируйте оставшиеся координаты после того, как пострадаете). Если все игроки равны по соответствующему показателю, пострадать придётся всем, кроме летящего самым последним. Если вы открыли происшествие «Плохой день», это правило срабатывает и при саботаже, и при эпидемии, и во время звёздной пыли.



ГРАВИТАЦИОННАЯ АНОМАЛИЯ

Эффект этой карты действует только после происшествий «Открытый космос». Если хотите, можете разворачивать свой корабль на 180 градусов дважды после каждого *бескрайнего космоса*.



ЗАКОН ПОДЛОСТИ

Учитывается именно столбец/ряд, в который можно попасть, а не возможный результат броска кубиков. Например, если на корабле IA открыт только столбец 5-6, метеорит попадёт именно в него, даже если он открыт для двух разных результатов броска. Аналогично с кораблём IIA (где, например, в столбце 4 можно попасть, если на кубиках выпадет 4 или 10).



ЗАРАЖЁННЫЕ ТОВАРЫ

Например: у вас в экипаже есть 1 инопланетянин. Если вы приземлитесь на планету, на которой есть 3 товара, и погрузите хотя бы один, вы потеряете 2 космонавтов.



Если у вас кончились космонавты, но остались замороженные космонавты в криогенных модулях, вам придётся потерять и их. Инопланетной заразе криогенный холод не помеха.

КОСМИЧЕСКИЙ МУСОР

Если модуль был уничтожен (метеоритом или выстрелом) или отсоединился из-за *антимонполистов*, это не считается. Модуль должен именно *отвалиться* от корабля. Обычно это происходит из-за того, что модуль, через который он был соединён с кораблём, был уничтожен, отвалился или был отсоединён.



Отложите все отвалившиеся модули, пока происшествие не закончится. Затем летящий первым считает, сколько у него отвалившихся модулей: все игроки позади сталкиваются с ними, как если бы они были большими метеоритами. Затем сделайте то же самое для 2-го игрока и так далее. Если из-за *космического мусора* от корабля отвалились модули, они сразу становятся *космическим мусором* для летящих позади.

Вы можете сдаться только после того, как все эффекты *космического мусора* закончатся (даже если вы вынуждены сдаться).

КОСМИЧЕСКОЕ БЕЗУМИЕ, УСТАЛОСТЬ МЕТАЛЛА



Бросьте оба кубика дважды (как во время саботажа), эти координаты действуют для всех игроков.

ЛЁГКАЯ ЗАЩИТА

Скорее всего, второй модуль также будет уничтожен. Но помните, что даже в таких условиях малый метеорит отскочит от гладкой стороны модуля, а любой метеорит или выстрел — от неуступчивой брони.



ЛИЧНЫЕ КАЮТЫ

Правило срабатывает, если член экипажа пропадает из каюты по любым причинам (даже если вы сами его прогнали). И да — криогенные модули теперь абсолютно бесполезны!



МЁРТВАЯ ЗОНА

Модули в столбце мёртвой зоны считаются структурными модулями. Двигатели и пушки не дают мощности, батарейные модули пустуют, трюмы непригодны для товаров, каюты — для жизни, жизнеобеспечение ломается, даже нагнетатели не могут усиливать другие модули через модули в этом столбце. Но все разъёмы работают как обычно.



Неуступчивая броня, как ни странно, работает как обычно. Так уж она построена.

Особые эффекты кораблей IIA и IIIA действуют только на падания и не действуют при определении мёртвой зоны. При подсчёте баллов для достижения «Эстет» модули выглядят как обычно, даже если они не работают. Для достижения «Инженер-соединитель» компоненты в мёртвой зоне считаются структурными модулями (т.е. катапульта, соединённая только с одним трюмом, который находится в мёртвой зоне, не приносит баллов).

НЕ ВЕЗЁТ ТАК НЕ ВЕЗЁТ

Текст на карте какой-то непонятный. Но всё просто: если метеорит или выстрел не повредили ни один модуль и никто не использует батареи для щитов и кубы товаров для катапульта, перебросьте кубики (до трёх раз).



НЕ КАНТОВАТЬ!

Срабатывает, только если модуль был уничтожен (выстрелом, метеоритом, взрывом или из-за саботажа). Если модуль просто отваливается или отсоединяется от корабля (например, из-за *антимонполистов*), ничего не происходит. Если взрыв уничтожает другой модуль с грузами или батареями, он тоже взрывается — что может спровоцировать цепную реакцию.



Фейерверки, спровоцированные цепной реакцией грузов класса «Не кантовать!» — очень красочное и романтическое зрелище для жителей всех соседних планет, особенно в ясную безлунную ночь.

НЕСОСЪЕДИНИМЫЕ

Отрицательная мощность двигателей считается равной 0. Если у вас отрицательная мощность двигателей в *открытом космосе* или *бескрайнем космосе*, ваш корабль не двигается — так что вы будете вынуждены сдаться.



ПРОФСОЮЗ

Профсоюз не принимает батареи вместо товаров.



ПРОХЛАДНЫЙ ПРИЁМ

Сначала решите, кто хочет приземлиться (в порядке очереди). Затем бросьте кубики для выстрела, а после этого грузите товары.



ЦЕНА ЛИДЕРСТВА

Вместо пушки можете выстрелить из катапульта (стоит 1 куб товара).



СПИСОК НОВЫХ МОДУЛЕЙ

ВНИМАНИЕ БЫВАЛЫМ ДАЛЬНОБОЙЩИКАМ!

Если среди вас есть настолько опытные пилоты, что они помнят двухмерные планшеты кораблей и более трёхмерные модули, ОЧЕНЬ попросите их перечитать эту страницу перед игрой. Нагнетатели и криогенные модули раньше работали по-другому (и назывались не так).

НЕУЯЗВИМАЯ БРОНЯ



От этой брони отскакивают любые метеориты и выстрелы из любых пушек. Считается гладкой стороной для всего, кроме достижения «Капитан круиза “Сделай сам”».

СОВМЕЩЁННЫЕ МОДУЛИ



Совмещённый модуль считается одновременно за модуль двух типов согласно иллюстрации. К нему применяются правила и ограничения, действующие для обоих типов модулей.

НАГНЕТАТЕЛИ ПУШЕК



Запитайте нагнетатель энергией от 1 батареи, чтобы усилить до 3 пушек. Пушки должны быть присоединены к самому нагнетателю либо к пушкам, которые он уже усиливает. Двойные пушки необходимо запитать, чтобы их (или через них) можно было усилить другие. Усиленная пушка получает +1, если направлена вперёд, либо +½, если направлена в сторону или назад. Одну пушку может усилить только один нагнетатель.

НАГНЕТАТЕЛИ ДВИГАТЕЛЕЙ



Запитайте нагнетатель энергией от 1 батареи, чтобы усилить до 3 двигателей. Двигатели должны быть присоединены к самому нагнетателю либо к двигателям, которые он уже усиливает. Двойные двигатели необходимо запитать, чтобы их (или через них) можно было усилить другие. Усиленный двигатель получает +1. Один двигатель может быть усилен только одним нагнетателем.

НАГНЕТАТЕЛИ ЩИТОВ



Запитайте нагнетатель энергией от 1 батареи, чтобы усилить до 3 щитов. Щиты должны быть присоединены к самому нагнетателю либо к щитам, которые он уже усиливает. Щиты необходимо запитать, чтобы их (или через них) можно было усилить другие. Усиленный щит может закрыть корабль от одного метеорита или выстрела любого типа на одной из двух своих сторон.

РЕАКТОРНЫЕ ПЕЧИ



Когда вы загружаете товары на корабль, вы можете выбросить 1 любой товар, чтобы восполнить батареи до максимума в 1 батарейном модуле, соединённом с реакторной печью.

КАТАПУЛЬТЫ



Перед взлётом поместите по 1 синему кубу товаров в каждый трюм, соединённый хотя бы с одной катапультой (но не более 1 куба на трюм). Когда вы определяете мощность пушек своего корабля, вы можете использовать катапульту, чтобы получить +1 (если любая стрелка катапульты направлена вперёд) либо +½. Если в столбец или ряд с катапультой летит большой метеорит, вы можете использовать её, чтобы сбить метеорит (если хотя бы одна стрелка катапульты направлена в нужную сторону). Чтобы использовать катапульту, выберите 1 любой куб товара из трюма, соединённого с катапультой. Помните, что товары можно перемещать по кораблю только тогда, когда вы можете их погрузить.

КРИОГЕННЫЕ КАМЕРЫ



Перед взлётом положите по 4 космонавта на каждую криогенную камеру. Космонавты в криогенных камерах не считаются частью экипажа: их нельзя пожертвовать по своему желанию. Если в каюте, соединённой с криогенной камерой, есть свободное место, вы можете «разморозить» в неё одного или нескольких космонавтов. Если на корабле не осталось космонавтов (инопланетяне не в счёт), вы можете разморозить космонавтов из криогенных камер в соседние каюты, прежде чем вам придётся сдаться.

БИРЮЗОВЫЕ МОДУЛИ ЖИЗНЕОБЕСПЕЧЕНИЯ



Если соединить его с каютой (не стартовой), то перед взлётом вы можете поместить в эту каюту 1 бирюзового инопланетянина со своим уникальным умением (на ваш выбор).

ЦВЕТНЫЕ ПРОВОДКИ

Многие модули в этой коробке работают, только если они соединены с другими модулями определённых типов. Так, нагнетатель пушек бесполезен вдали от пушек, катапульта – без трюма, реакторная печь – без батарейного отсека и т.д. Чтобы вы не забывали об этом, разъёмы этих модулей оплетены цветными проводками. На модулях жизнеобеспечения проводки другого цвета: инопланетяне сами их красили по своим правилам.

