РАСШИРЕННЫЙ ПУТЕВОДИТЕЛЬ ПО ГАЛАКТИКЕ

Это дополнение состоит из нескольких более или менее независимых частей, которые можно использовать по отдельности или в любом сочетании, чтобы сделать ваше путешествие по Галактике еще круче.

НОВЫЕ ТЕХНОЛОГИИ

42 компонента космических кораблей с новыми, невиданными прежде технологиями, 5 фигурок и 5 карт специализаций для новых видов инопланетян

ПЯТОЕ КОЛЕСО

принадлежности и правила для игры впятером

НОВЫЕ КЛАССЫ КОРАБЛЕЙ

5 двусторонних полей для кораблей класса IA и IIA

ЗЛОБНЫЕ ПРОДЕЛКИ

24 новые карты приключений, которые игроки сами добавляют в колоду, чтобы их товарищам интереснее жилось

БЕЗДОРОЖЬЕ

25 карт приключений для матерых космических дальнобойщиков, способные сделать из увеселительного круиза дорогу в ад (улучшенная версия мини-дополнения, доступная ранее для скачивания через интернет)

БОНУСНЫЕ КАРТЫ

6 карт приключений, придающих космическому путешествию особую пикантность, две из которых ранее были доступны только тем, кто получил первую редакцию игры на Эссене 2007

Вам наверняка захотелось добавить сразу все эти дополнения в свою игру. Не делайте этого! Во время тестирования дополнений у некоторых игроков при попытке объять необъятное разорвало мозг. Серьезно. Мы не пугаем вас. Ладно, возможно, немного преувеличиваем, но только потом не говорите, что мы вас не предупреждали.

Лучше всего добавлять новые возможности в основную игру по очереди. Можно начать с игры впятером или попробовать новые классы кораблей, а затем и то и другое вместе. Привыкнув, вы можете добавить карты приключений из Злобных Проделок или Бездорожья. Когда вы первый раз попробуете добавить сразу и Проделки и Бездорожье – лучше всего вернуться к оригинальным классам кораблей.

И уже когда вы познакомитесь с каждым дополнением отдельно, то сможете сказать точно – готовы ли вы играть со всеми ними сразу!

CGE
Czech Games Edition

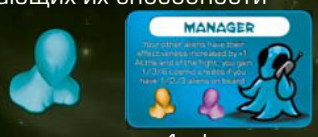
НОВЫЕ ТЕХНОЛОГИИ

Это дополнение дает вашим кораблям новые свойства или возможность использования старых, но необычными способами. Еще оно содержит новые фигурки, батарейки, товары и космические кредиты. Это дополнение нужно использовать в игре с пятью игроками (см. Пятое Колесо).

Состав дополнения Новые Технологии:

- 42 новых компонента корабля (включая начальный компонент для пятого игрока)

- 5 новых фигурок голубых инопланетян и 5 карт, описывающих их способности



- 14 астронавтов, 1 фиолетовый и 1 коричневый инопланетянин

- 6 батареек (2 запасные – на случай утери)

- 8 товаров (по 2 каждого цвета)

- 24 купюры космических кредитов

Исследование Дугласа Адамса показало, что "42" – ответ на самый главный вопрос жизни, Вселенной и всего такого. На вопрос "Сколько компонентов кораблей добавилось в этом дополнении" ответ такой же. Это не может быть простым совпадением.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Втемную перемешайте новые компоненты с базовыми, лицом вниз. Положите 5 карт описаний способностей голубых инопланетян рядом с банком.

При игре менее, чем впятером

Вместе с дополнением в игре будет 186 компонентов космических кораблей. Этого количества хватает для игры впятером, но слишком много для игры меньшим составом.

За каждого игрока менее 5 удалите из игры 25 случайных компонентов. Для игры вчетвером нужно удалить 25, втроем – 50, и вдвоем – 75.

Уберите удаленные компоненты в коробку, не открывая их. Во время всех трех раундов игры вам будет не хватать одних и тех же компонентов, так что вы очень скоро поймете, каких именно, и будете строить свои корабли с учетом этого.

НОВЫЕ КОМПОНЕНТЫ

Хотя Корпорация постоянно заявляет, что избавилась от конкуренции за счет выпуска более качественной продукции, многие из новых компонентов слабо похожи на системы канализации или малобюджетное жилье. Космическим дальнобойщикам не рекомендуется обращать на это внимание, иначе им грозят курсы "повышения квалификации".

Некоторые компоненты получаются из сочетания компонентов основной игры и подчиняются тем же правилам и ограничениям, что и составляющие их компоненты.

Некоторые компоненты могут работать только в связке с компонентами определенного типа (щит, пушка, двигатель, батарейка). Их можно соединять и с другими компонентами корабля, но в этом случае они становятся бесполезными.

Каюта-люкс

Некоторые люди настолько богаты, что от скуки готовы платить даже за то, чтобы стать членом команды космического корабля. В этом случае они получают персональные каюты.

Каюта-люкс работает так же, как и обычная, за исключением следующего:

- При подготовке к запуску в нее можно поместить только одного астронавта-человека. Не инопланетянина. (Если бы мы знали, почему среди инопланетян не встречаются богатые бездельники, то это дало бы нам ключ к пониманию человеческой природы).
- Если по какой-либо причине вы не поместили в эту каюту астронавта, она остается пустой до конца полета.
- При завершении полета вы получаете космические кредиты за каждого астронавта в каютах-люкс: 1 кредит в первом полете, 2 – во втором, и 3 – в третьем.

Криокамера

Размещая экипаж на своем корабле перед его запуском, вы кладете 4 астронавта в каждую криокамеру. (Да, спать они будут лежа, а не стоя).

Эти астронавты во время полета спят и не считаются членами экипажа при появлении карт приключений «Покинутая станция», «Зона боевых действий» или «Бунт». Они не могут управлять кораблем, если остались единственными членами экипажа. Криокамера не считается каютой во время эпидемии.

Корпорация разработала технологию криогенного сна в ответ на финансовый отчет о затратах на жизнеобеспечение экипажей в дальних уголках Галактики. Посмотрим, что они скажут, когда на следующий год получат финансовый отчет об убытках, вызванных повреждением канализационных труб, пока персонал приходил в себя после криогенного сна.

Если вы по какой-то причине потеряли члена экипажа, и если у вас на борту есть хотя бы один бодрствующий человек, он может немедленно разбудить любое количество спящих в криокамерах астронавтов и разместить их в свободных каютах. Можно, например, разместить двух астронавтов-людей в каюте, которую раньше занимал один инопланетянин, но нельзя помещать астронавтов в пустые каюты-люкс.

Если на борту не осталось бодрствующих астронавтов-людей, вы прекращаете полет. Инопланетяне не знают, как будить астронавтов.

Будем откровенны. Проблема не в том, что инопланетянин не знает, как пилотировать корабль или какую кнопку нажать, чтобы разбудить человека. Просто понятие "взаимопомощь" не переводится на инопланетный язык.

Пример

У игрока есть 2 астронавта-человека, 2 инопланетянина и криокамера с 4 спящими людьми. Он хочет посетить покинутый корабль, но для этого нужно 2 члена экипажа.

Посылать спящих астронавтов нельзя, только бодрствующих. Если игрок отправит 2х людей, он прекратит игру – разбудить спящих астронавтов будет некому и корабль окажется неуправляемым. Он решает послать 1 инопланетянина и 1 человека. Так как на борту все еще есть 1 бодрствующий человек, то он может разбудить до 3 людей – 1 для замены покинувшего корабль человека и 2 – в кабину инопланетянина. Теперь размер его экипажа – 5: 1 инопланетянин и 4 бодрствующих человека, и еще 1 человек остался спать в криокамере.

Позднее он проиграет битву с Работорговцами и будет вынужден потерять 5 членов экипажа. К сожалению, единственная возможность это сделать – отдать всех бодрствующих астронавтов и инопланетянина. Полет заканчивается, поскольку после этого спящего астронавта будет некому разбудить.

Двунаправленная пушка

Она работает как двойная пушка, но ее стволы направлены в разные стороны. Правило о запрете размещения компонентов корабля перед стволом распространяется на оба ствола пушки.

Для работы двунаправленной пушки нужна 1 батарейка. При подсчете мощности пушек корабля стволы считаются отдельно. (Ствол, направленный вперед, считается за 1, в сторону или назад – за 0.5). Следовательно, максимальная мощность такой пушки - 1.5. И, хоть она и не дает такой мощности, как направленная вперед двойная пушка, двунаправленная пушка лучше защищает от больших метеоритов.

Двигатель с пушкой

Это просто сочетание двигателя и пушки. Обе части компонента должны соблюдать свои правила установки, поэтому двигатель всегда смотрит назад, а пушка – вперед, и клетки перед и за ними должны быть пусты.

Когда карта или правило указывает на двигатели или пушки, то этот компонент считается и тем, и другим.

Универсальный контейнер

В универсальном контейнере предусмотрено дополнительное место для товара другого вида. Опасные товары хранятся в отведенной для этого части контейнера, обычные – в любом месте.

Контейнер с батарейками

Как и следовало ожидать, в этом компоненте могут размещаться и товары и батарейки. Когда карта или правило указывает на товары или батарейки, то этот компонент считается и тем, и другим.

Многие технофилы восхищаются элегантностью и эффективным дизайном контейнера с батарейкам. Другие же задаются вопросом, почему он не был разработан до того, как обнаружилось (в дополнении Бездорожье), что товары и батарейки могут взрываться.

Усилитель щита

Этот компонент работает только при соединении его с одним или несколькими щитами (в противном случае он превращается в красивый соединительный элемент).

Шит, соединенный с усилителем, может защитить ваш корабль от больших метеоритов и тяжелых пушек (что невозможно другими способами). Включение усиленного щита требует 2 батарейки: 1 для усилителя и еще 1 – для соединенного с ним щита.

Усиленный щит по-прежнему защищает корабль только с двух сторон. А некоторые дальнобойщики по-прежнему считают, что щиты – для лохов.

Пример

Этот корабль защищен от малых метеоритов и легких пушек со всех сторон (при расходовании одной батарейки). Кроме того, он защищен от больших метеоритов и тяжелых пушек (при расходовании двух батареек) со всех сторон, кроме тыла – щит, направленный в тыл, не соединен с усилителем.

Усилитель пушки

Он работает по принципу резонанса частиц в сильном магнитном поле в условиях экстремально бла-бла-бла, подробности читайте в брошюре Корпорации. Нас же интересует случай, когда он соединен с пушкой.

Когда вам требуется определить мощность пушек своего корабля, вы можете израсходовать 1 батарейку, чтобы запустить усилитель, и усилить одну из соединенных с ним пушек.

Мощность выстрела усиленной пушки увеличивается. Причем неважно – двойная это пушка или одиночная, бонус для них одинаковый: для смотрящей вперед +3, для смотрящей вбок или назад на +1.5.

Проблема заключается в том, что после такого усиления пушка приходит в полную небоеготовность, а точнее - дезинтегрируется и кладется в вашу стопку сброса. С усилителем же ничего не происходит, и вы можете его задействовать для усиления еще какой-нибудь соединенной с ним пушки.

Вы так же можете усилить и пушку на двигателе с пушкой (разумеется, потеряв после усиления весь компонент целиком), и двунаправленную пушку (получив за нее бонус +3, если один из ее стволов смотрит вперед).

Вы не можете усилить двойную или двунаправленную пушку, если не потратите 1 батарейку для их активации. Если к усилителю подсоединены несколько пушек, одновременно вы можете усилить только одну из них.

Пример

Игроки разбираются с последней строкой карты «Зона Боевых Действий». Все игроки, кроме последнего, уже назвали мощность своих пушек, и минимальное значение пока 4. У последнего игрока есть только 1 батарейка. Если он использует ее на двойной пушке, то получит общую мощность пушек всего 3.5 и его корабль останется самым слабым. Однако у него есть и другие варианты:

- *Если он усилит пушку, направленную в сторону, он увеличит суммарную мощность пушек всего на +1,5. Потратив 1 батарейку на усилитель, он не сможет активировать двойную пушку и общая мощность будет всего 3.*
- *Если бы он мог усилить двойную пушку, бонус +3 дал бы ему общую мощность пушек 6,5. Но, к сожалению, у него есть только 1 батарейка и этот вариант не подходит.*
- *Если он усилит пушку, направленную вперед, то получит прибавку мощности +3 и суммарная мощность пушек составит 4,5, что достаточно, чтобы не оказаться самым слабым кораблем. Правда, после этого он должен будет сбросить усиленную пушку, а вместе с ней и оставшиеся две пушки вместе с усилителем.*

Поэтому игроку придется выбирать: получить два пушечных выстрела из-за карты или потратить свою последнюю батарейку и потерять 4 компонента корабля.

Усилитель двигателя

Усилитель двигателя воплощает в себе все, что связано с гиперпространственными технологиями: он блестящий, загадочный, непредсказуемый и иногда даже полезный.

Он работает, если соединен с одним или несколькими двигателями и позволяет избежать действия карты приключения.

Чтобы его запустить, нужно потратить 1 батарейку. (Если вы усиливаете двойной двигатель – нужно потратить и 1 батарейку для его активации). Двигатель при этом разрушается (положите компонент в свою стопку сброса), но зато корабль уходит в гиперпространство, в котором радостно избегает всех последствий, вызванных картой приключений. Это как если бы вы временно вышли из игры. Ваша фишка на игровом поле остается на прежнем месте.

Из-за непостижимой природы этой технологии вы остаетесь в гиперпространстве до окончания действия следующей карты приключений, и только после открытия еще одной возвращаетесь в игру.

Можно использовать усилитель двигателя и для того, чтобы пропустить последнюю карту приключения, но при этом вы пропускаете и точку финиша, то есть фактически преждевременно покидаете игру.

Усилитель двигателя позволяет пропускать любые карты приключений, в том числе и карты Злобных Проделок. Его использование имеет ряд ограничений:

Вы можете использовать его либо сразу после открытия карты приключений, либо когда вам нужно подсчитать какие-либо параметры вашего корабля (мощность двигателей, пушек или размер экипажа). То есть, при определенных картах (например, Враги или Зона Боевых Действий) вы можете подождать, пока придет ваша очередь считать мощность, но подождать, пока ее подсчитают следующие за вами игроки нельзя.

Пример 1

Открыта карта Пиратов и игроки определяют мощность своих пушек. Лидер – единственный игрок, чьи пушки могут справиться с пиратами – если он использует усилитель пушки. Но лидер поступает хитрее – потратив две батарейки (одну для усилителя и одну для активации двойного двигателя), он уходит в гиперпространство. (Причем ему приходится сбросить двойной двигатель). Пираты атакуют остальных игроков, и, поскольку никто не способен их остановить, наносят всем значительные повреждения (за исключением лидера, который пока «как бы не в игре»). В результате в игре остается только один из них, а остальные вынуждены закончить полет.

Следующей карта - «Бунт», но лидер по-прежнему находится в гиперпространстве, а на единственного игрока карта не действует (см. основные правила игры).

Затем лидер возвращается и следующая карта будет действовать на обоих игроков.

Пример 2

Открыта карта «Метеоритный Поток». Игрок полагает, что выдержит его и не уходит в гиперпространство. Однако первый же метеорит попадает в его силовой щит и оголяет значительную часть корабля. К сожалению, использовать усилитель двигателя теперь уже поздно и судьба корабля будет зависеть от бросков кубиков.

Пример 3

В игре осталось 3 игрока. Они уже разобрались с первыми двумя строчками карты «Зона Боевых Действий» и теперь должны сравнить мощность двигателей. Самый медленный корабль будет подвергнут сильнейшему обстрелу. Первый игрок может заявить мощность 7, второй – 6. У третьего мощность двигателей только 1, однако у него и у второго игрока есть усилитель.

Первый игрок объявляет 7 и второму игроку предстоит решить, стоит ли использовать усилитель двигателя? Он понимает, что третий игрок вряд ли его использует, поскольку при этом тот потеряет свой единственный двигатель, однако точно он не знает, а ждать решения третьего игрока не может.

Поэтому второй игрок решает уйти в гиперпространство. Он расходует 1 батарейку, сбрасывает испорченный двигатель и делает прыжок. Третий игрок делает то же самое. Следовательно, в игре остается один корабль – корабль первого игрока. А это значит, что третья строка карты «Зона Боевых Действий» на него не действует.

Следующая карта – «Открытый космос». Она действует только на первого игрока. Он перемещает свой корабль на 7 клеток вперед, оставляя соперников далеко позади. Третий игрок рад, что сейчас он временно не в игре – без двигателей в открытом космосе он был бы вынужден закончить полет. После того, как открывается следующая карта, второй и третий игрок возвращаются в игру.

Реакторная печь

Реакторная печь работает только в том случае, если соединена с аккумуляторным отсеком.

Когда вы получаете товары - вы можете зарядить один соединенный с печью отсек с батарейками, потратив 1 товар. Это означает, что за 1 товар вы получаете столько батареек, сколько нужно для того, чтобы полностью заполнить отсек. Сжигать можно как товары, имеющиеся на борту, так и те, которые вы получаете. Вы можете сжигать даже те товары, для которых у вас нет места, включая красные товары, для которых у вас нет специальных контейнеров.

В реакторной печи можно жечь все, включая замороженный навоз ультрамамонта с крайнего севера Галактики. Или даже самого ультрамамонта, если зима выдалась особенно холодной. И если какие-то умники заявляют, что на крайнем севере Галактики не холоднее, чем в остальных ее частях, пусть сами попробуют затолкать в печь голодного ультрамамонта при 120 градусах ниже нуля .

Вы можете использовать печь только во время получения товаров. Каждый раз, когда вы получаете товары, вы можете сжечь в каждой печи только 1 товар, даже если печь соединена с несколькими аккумуляторными отсеками.

Неразрушаемая броня

Броня сделана из специальных сплавов, которые противостоят всему. (В том числе и попыткам придать ей более эстетичную форму).

Этот компонент не делает ничего, но со стороны, защищенной броней его невозможно уничтожить. Это означает, что ни метеориты (как большие, так и маленькие), ни пушки (как легкие, так и тяжелые) не оказывают никакого влияние на эту сторону компонента. Однако сторона с разъемами разрушается так же, как и любые другие компоненты. Кроме того, этот компонент нельзя разрушить во время бунтов или взрывов иной природы (таких, как взрывы товаров или батареек в Бездорожье).

Голубой модуль жизнеобеспечения

Он работает так же, как и обычный модуль из основной игры — в каюте, соединенной с таким модулем, можно разместить одного голубого инопланетянина. Модулей, которые могли бы позволить разместить инопланетян в стартовой каюте, каюте-люкс или криокамере не существует.

ГОЛУБЫЕ ИНОПЛАНЕТЯНЕ

Новый вид инопланетян — это раса специалистов. Каждый из них талантлив в чем-то своем.

Следует заметить, что специалисты во всех этих областях – высокооплачиваемые. Это – еще один пример несправедливости матери-природы к человечеству. Исследования показали, что единственные области, в которых людям нет равных во Вселенной – это искусство пантомимы и производство пластиковых украшений для садовых участков.

Если у вас на корабле есть голубой модуль жизнеобеспечения, соединенный с обычной каютой, вы можете разместить в ней 1 голубого инопланетянина. Вы не можете иметь на борту более 1 голубого инопланетянина.

Когда вы помещаете голубого инопланетянина на борт, вы также выбираете одну из карт специализации. Положите эту карту на стол перед собой. Пока на борту корабля есть голубой инопланетянин, вы можете использовать его свойства, описанные на карте. Если вы теряете инопланетянина (по любой причине) - вы теряете и преимущества карты специализации.

Игроки выбирают, какого именно специалиста взять на борт, в соответствии с номерами, полученными после строительства корабля. Конечно, если вам не нужны специалисты, оставшиеся после других игроков, вы можете поместить в каюту двух астронавтов-людей.

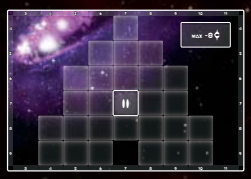
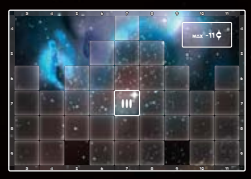
Подробное описание специализаций есть в Приложении.

ПЯТОЕ КОЛЕСО

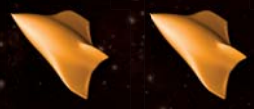
Пятое Колесо позволяет вам играть в Галактических Дальнобойщиков впятером. Еще вам понадобится дополнение «Новые технологии», поскольку играть впятером без дополнительных компонентов довольно грустно.

Если не брать в расчет Новые технологии, Пятое Колесо включает в себя:

- 2 двусторонних поля кораблей (I/II и III/III) для пятого игрока

- 2 оранжевые фигурки ракет



- Жетон с номером «5»

Много лет Департамент Космического Транспорта запрещал дальнобойщикам летать колоннами более 4 кораблей, аргументируя это тем, что 5 кораблей создадут очень много шума. Доводы о том, что звук в космосе не распространяется, не помогали. Но недавно, в связи с уходом главы Департамента на пенсию, ситуация изменилась. Новое правление решило, что 5 кораблей создают не больше шума, чем 4, и подняло лимит до 5.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Соберите все необходимые компоненты, включая Новые Технологии и жетон с номером «5». Убедитесь в том, что каждый игрок достает до всего: до компонентов, до жетонов с номерами и до стопок карт приключений.

Если кому-то приходится тянуться дальше других, то удостоверьтесь, что это игрок с самыми длинными руками.

КАРТЫ ПРИКЛЮЧЕНИЙ ДЛЯ ПЯТИ ИГРОКОВ

Когда в игре больше участников, отстающим достается меньше товаров и наград. С другой стороны, до них редко добираются враги. Чтобы скомпенсировать это, у некоторых карт есть специальные правила для игры впятером.

С этими правилами принимать решения становится труднее. Не играйте в этот вариант игры, пока не привыкнете к основному.

Эти специальные правила действуют всю игру, даже если кто-то игроков прекратил полет.

Планеты

Выбирая планеты, один игрок может посетить планету, которую уже выбрал другой, и в этом случае он получает на 1 товар меньше, чем указано на карте. (Какой именно товар не брать решает сам игрок). Как только один из игроков использовал эту возможность, никто другой пользоваться ею больше не может; остальные игроки должны посетить незанятые планеты или вовсе отказаться от посадки.

Пример

У лидера только 3 трюма, и все они – для опасных товаров. Он совершает посадку на первой планете и берет 3 красных товара (и желтый, который сразу же возвращает назад). У второго игрока есть несколько пустых трюмов и 3 из них – для опасных товаров. Он может также совершить посадку на первую планету и взять 3 красных товара. Вместо этого он выбирает вторую планету и берет 2 красных и 2 зеленых товара. У третьего игрока есть несколько пустых трюмов, но только 2 из них – для опасных товаров. Он решает совершить посадку на первой планете и взять 2 красных и 1 желтый товар. Четвертый игрок тоже хотел бы взять 2 красных товара, но такой возможности больше нет, и он берет товары с третьей планеты. У пятого игрока нет выбора – планет для него не осталось.

Все игроки, за исключением пятого, перемещаются на 4 дня полета назад (начиная с последнего игрока).

Покинутая станция, Покинутый корабль

В игре впятером эти карты могут использоваться дважды. Второй игрок, использующий эту возможность, тоже выполняет условия, указанные на карте, но получает меньшую награду:

- на покинутом корабле второй игрок получает на 1 кредит меньше.
- на покинутой станции второй игрок получает на 1 товар меньше (на его выбор).

Когда два игрока получают награду, они оба перемещаются на указанное число дней назад, начиная с последнего игрока.

Вторая команда, обыскивающая заброшенную станцию, находит товары, которые пропустила первая команда. Это не должно удивлять. Тем не менее, некоторые могут спросить – почему станция вновь оказывается таинственно заброшенной? Ответ очевиден для любого, кто хоть раз летал сквозь Галактику на корабле, сделанном их канализационных труб.

Враги

При игре впятером враги должны быть побеждены дважды. Побежденный один раз враг продолжает атаковать следующие корабли, пока не проиграет повторно или пока не атакует всех.

Второй игрок, победивший врага, получает меньшую награду:

- за пиратов или работорговцев – на 1 кредит меньше.
- за контрабандистов – на 1 товар меньше (на его выбор).

С другой стороны, враги, однажды побежденные, наносят меньший урон другим игрокам:

- работорговцы – забирают на 1 члена экипажа меньше.
- контрабандисты – забирают на 1 товар меньше (но по-прежнему в первую очередь берут самые ценные товары)
- пираты – пропускают один (первый) выстрел из тяжелых пушек

Если два игрока победили врагов и оба решили взять награду, они оба теряют указанное число дней полета, начиная с последнего игрока.

Пример

Игроков атаковали пираты. Лидер побежден. Второй игрок побеждает пиратов и получает возможность взять 7 кредитов. Но он не хочет терять дни полета, поэтому от кредитов отказывается. Третий игрок побежден. Четвертый игрок побеждает и решает взять 6 кредитов. Пятому игроку не нужно считать мощность своих пушек, поскольку пираты побеждены дважды.

Четвертый игрок перемещается на 2 дня полета назад. Теперь лидер бросает кубики, чтобы узнать, в какое именно место кораблей первого и третьего игрока попали пираты. Первый выстрел из тяжелой пушки действует только на первого игрока. Остальные два выстрела наносят ущерб обоим игрокам.

Зона боевых действий, Бунт

Любая карта, которая наказывает корабль с наименьшей мощностью пушек, двигателей и экипажем, теперь наказывает два корабля с наименьшими значениями в каждой категории. В случае равенства показателей страдает корабль, идущий впереди.

Игрок с самым низким показателем получает полное наказание, предпоследний – чуть меньшее:

- при потере дней полета игрок теряет на 1 день меньше (начиная с последнего игрока в очереди).
- при потере экипажа – на 1 члена экипажа меньше
- при потере товаров – на 1 товар меньше (самые ценные товары по-прежнему забираются первыми).
- при попадании под выстрелы из пушек – игнорирует первый выстрел из тяжелой пушки. (Кубики бросаются для обоих игроков, но предпоследний игрок игнорирует первый бросок).
- при саботаже саботеры получают только два шанса. (Первые два броска относятся к обоим игрокам, третий – только к последнему. Если саботаж нанес ущерб одному из игроков, то другой продолжает бросать кубики).

Если в полете остались только 2 игрока (из-за того, что остальные прыгнули в гиперпространство или покинули игру), эти карты наказывают только одного игрока, как в обычных правилах. Если остался только один игрок, то эти карты никакого действия на него не оказывают.

Уменьшение наград и штрафов в целом

Несмотря на то, что эти правила кажутся сложными, их можно обобщить следующими простыми условиями:

- Если награда доступна ограниченному числу игроков, ее также может получить и один дополнительный игрок, но ее размер уменьшается на 1 кредит или 1 товар.
- Если штраф действует только на одного игрока (с самым низким показателем) или группу игроков (которые проиграли), штраф также действует и на следующего игрока или группу игроков, но уменьшается на 1 (1 товар, 1 день полета, 1 член экипажа, 1 выстрел из тяжелой пушки или 1 попытка саботажа).

ЗАВЕРШЕНИЕ ПОЛЕТА ДЛЯ ПЯТЕРЫХ ИГРОКОВ

Награда за скорость

Награждаются два самых быстрых игрока, причем каждый получает сумму, полагающуюся за первое место. Награда за второе место достается третьему игроку, и так далее.

Награда за красоту

Награда кораблю, у которого меньше всего торчащих разъемов, теперь достается как минимум 2 игрокам. Если одинаковые значения у нескольких игроков, все они получают награду, как в обычных правилах. Если наименьшее значение только у 1 игрока, то все игроки со вторым значением тоже получают награду.

ВАРИАНТ 4 = 5

Если вам нравятся правила для пятерых игроков, вы можете использовать их и при игре вчетвером. В играх с меньшим числом игроков их использовать не стоит.

НОВЫЕ КЛАССЫ КОРАБЛЕЙ

Состав этого дополнения:

- 5 двусторонних полей кораблей классов IA и IIA.

Корабли классов IA и IIA можно использовать в любом сочетании с другими дополнениями

Класс IA предназначен для первого полета, а IIA – для второго, но вы можете решить по другому. Вы можете использовать новые классы кораблей как замену старым классам из обычной игры или можете добавить их к основным, что бы игра длилась дольше.

Мы не рекомендуем использовать эти классы кораблей до тех пор, пока вы хорошо не освоитесь в обычной игре, так как правила для них сложнее стандартных.

КЛАСС IA

Корабли этого класса имеют ряд особенностей:

Попадания

Обычные корабли класса I из-за своего небольшого размера достаточно часто избегают попадания метеоритов или выстрелов из пушек. Совсем другое дело – корабли класса IA. Похоже, они просто притягивают к себе неприятности.

Обратите внимание на нумерацию по краям планшетов. В каждой строке и столбце указаны числа. Например, удар метеорита или пушки приходится на середину корабля, если на кубиках выпадает 6, 7 или 8.

Корабли класса IA были разработаны Дубвабвой Бвабваду, богословом-бизнесменом, сколотившим свой первый миллион на сети храмов "быстрая молитва". Помимо внимания "миллиардов и миллиардов" клиентов он привлек к себе внимание нескольких младших божеств. Следовательно, все, чем занимался Бвабваду, предали анафеме. Разумеется, как только об этом узнали - его доходы сразу удвоились. Это еще один пример того, что человеческая психика совершенно непостижима для существ высшего порядка.

Направление полета и награда за оригинальность

В соответствии с технической документацией, корабли класса IA могут летать в любом направлении. Это направление вы выбираете сами, во время строительства. Вы можете выбрать любое из четырех возможных направлений, хотя два их них выглядят «симпатичнее». Вы даже можете изменять свое решение. (Планшет крутить необязательно, достаточно представлять это в уме).

Окончательный выбор делается на этапе проверки правильности постройки корабля. Игроки, в порядке очередности старта, поворачивают свои планшеты, обозначая, в каком именно направлении полетит корабль.

Все двигатели по-прежнему должны быть направлены назад. Двигатели, направленные иначе, считаются построенными неправильно и удаляются в стопку сброса . Если в конце полета ваш корабль ориентирован иначе, чем у других игроков, завершивших полет, вы получаете награду за оригинальность, равную награде за красоту (2 кредита в конце первого полета).

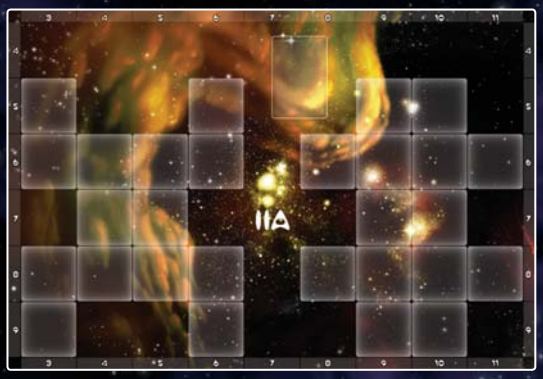
Обратите внимание: на вашем планшете корабля имеется два места для сброса. Используйте то, что находится выше.

Страховка

Несмотря на проблемы и индивидуальные особенности дизайна страховая корпорация Пангалактик была готова работать с кораблями этого класса. Все испортил сам изобретатель. На 176й странице третьей копии второго приложения к анкете 23С-8 он написал, "Спорим, что никто никогда не дочитает до этого места?". Но галактические бюрократы так часто натыкаются на подобные шутки, что у них есть даже специальный штамп, гласящий «Дочитано. Спорим, вы никогда не сможете застраховать это изобретение?»

Как и корабли класса IIIA, корабли класса IA не страхуются, и в конце полета вам придется заплатить за все потерянные компоненты.

КЛАСС IIA



Корабли класса IIA – это фактически два корабля, летящих вместе. Чтобы не путаться, в дальнейшем мы будем называть эту пару просто кораблем класса IIA, у которого есть правая и левая половина.

> Помните, как вы мечтали стать капитаном звездного корабля? Что ж, вы им стали. А этот корабль для тех, кто мечтает стать адмиралом звездной флотилии.

Подготовка к игре

Как вы заметили, ни в одной из половин корабля не обозначено место для начального компонента. Отложите его в сторону. В этом полете он вам не понадобится.

Строительство

Вы строите обе половины корабля одновременно. В каждой из половин первый компонент можно положить в любую клетку, но остальные прикрепляются к нему по обычным правилам. Все компоненты в каждой половине всегда должны быть соединены между собой, хотя сами половины и не соединены друг с другом.

Вы по-прежнему можете отложить 2 компонента в сторону во время строительства (в область сброса между двумя половинами корабля). Вы можете использовать отложенные компоненты в любой половине корабля.

Вы не можете смотреть карты приключений, пока в каждой половине у вас не будет хотя бы по одному компоненту.

Подготовка к запуску

Вы по-прежнему не можете брать на борт более 1 инопланетянина каждого цвета, поэтому если в одной половине вашего корабля есть инопланетянин – во второй не должно быть инопланетян такого же цвета.

Полет

Обе половины корабля летят вместе. (Они представлены одной фигурой корабля на игровом поле). Во время полета используются следующие достаточно очевидные правила:

- Батарейки можно использовать только в той половине корабля, в которой они находятся.
- Мощность двигателей считается для каждой половины отдельно, используется меньшее значение. Бонус инопланетянина добавляется только к той половине корабля, в которой он находится, и только если мощность выше 0.
- Считая мощность пушек, складывайте мощности обоих половин. Бонус инопланетянина добавляется только к пушкам той половины корабля, в которой он находится, и только если их мощность выше 0.
- Считая экипаж, складывайте численность членов экипажа обоих половин. Если карта приключения оставляет какую-либо половину корабля без астронавтов-людей, эта половина прекращает полет.
- Во время получения товаров их можно как угодно перераспределять между двумя половинами (обе половины находятся в одном доке и перемещение грузов между ними не вызывает трудностей).
- Когда вы теряете членов экипажа, товары или батарейки (за исключением тех случаев, когда расходуете батарейки на питание чего-либо), вы сами определяете, из какой половины корабля их взять. Но астронавтов из криокамеры можно распределить только в той половине, в которой они находятся (и если в ней есть хотя бы один бодрствующий астронавт-человек).
- Маленькие метеориты, летящие сбоку, повреждают только ближайшую к ним половину. (То есть они попадают только в одну из двух половин)
- Большие метеориты, летящие сбоку, могут быть уничтожены пушками, находящимися в любой половине корабля.
- Щит защищает только свою половину корабля.
- Если в экипаже есть голубые инопланетяне, то:
  - Юрист и Дипломат работают в обеих половинах корабля.
  - свойства, доступные во время полета (Техник и Администратор) работают только в своей половине
  - если обе половины корабля завершили полет, то свойства Торговца и награда от Администратора применяются ко всему кораблю, если только одна – то к ней.
- Усилитель двигателя отправляет в гиперпространство только свою половину корабля.

Выход из игры

Возможна ситуация, когда одна половина корабля покидает игру, а другая продолжает полет.

В этих случаях некоторые правила действуют на весь кора-

бль, а некоторые – на одну из половин:

- Перед открытием очередной карты приключений вы можете прекратить полет как одной половины корабля, так и всего целиком.
- Если в результате действия карты приключений одна половина корабля остается без людей на борту, то она выходит из игры. Астронавты в криокамере могут быть разбужены, только если в их половине корабля есть хотя бы один бодрствующий астронавт-человек.
- Если вас обогнали на круг – игру покидают обе половины корабля.
- Если у половины корабля мощность двигателей равна 0, то при входе в открытый космос она выбывает из игры. Оставшаяся половина продолжает полет и вы перемещаете фишку своего корабля в соответствии с мощностью ее двигателей. Конечно, если у обеих половин мощность двигателей равна 0 , то они обе выбывают из игры. Если у обеих половин мощность двигателей не равна 0, вы берете меньшее значение. (вы не можете убрать из игры более медленную половину,чтобы двигаться быстрее –решение о выходе принимается до открытия карт приключений).

Если одна из половин покидает игру:

- Вы сразу же получаете половину стоимости товаров, находящихся у нее на борту, округляя вверх.
- Верните экипаж, батарейки и товары из этой части корабля в банк, а ее компоненты – в центр стола. Компоненты, потерянные во время полета, остаются в вашей стопке сброса. Вы оплатите их стоимость в конце полета.
- Оставшаяся на трассе половина продолжает полет по обычным правилам (включая обычные правила выхода из игры).

Усилители двигателей

Усилители двигателей работают только на своей половине корабля. Чтобы избежать действия карт приключений на обе половины корабля, вы должны включить усилитель (и лишиться соединенного с ней двигателя) в каждой половине. Если вы использовали только один усилитель - только одна половина корабля уходит в гиперпространство. (Считайте, что до конца действия текущей и следующей карт приключений у вас есть только одна половина корабля).

Пример:

У этого корабля проблемы. По карте зоны боевых действий корабль окажется слабейшим в первой и третьей категориях и сначала потеряет товары, а затем попадет под огонь пушек.

Игрок решает использовать усилитель двигателя и отправить в гиперпространство правую часть корабля. У него по-прежнему самый маленький экипаж, но сейчас все его товары и батарейки в гиперпространстве и ему не придется расставаться с ними.

У другого игрока меньшая мощность пушек, поэтому наказание выпадает ему. Теперь пришла очередь сравнить мощность двигателей. Поскольку у игрока в данный момент одна половина корабля находится в гиперпространстве, он считает только двигатели оставшейся половины, получает 5 и уже не оказывается слабейшим.

Если бы он не отправил половину корабля в гиперпространство, мощность его двигателей считалась бы равной 2, поскольку инопланетянин действует только на левую половину корабля.

Следующая карта приключений «Планеты». Игрок не может взять товары на борт, поскольку контейнеров на левой части корабля нет, а правая часть находится в гиперпространстве. После действия этой карты обе половины корабля снова соединятся.

Награда за завершение полета

Все игроки, закончившие полет обеими половинами корабля, считаются прилетевшими впереди тех, у кого осталась только одна половина.

Пример

Игроки закончили полет в следующем порядке: красный, желтый, зеленый, синий. Красный и синий прилетели на одной половине корабля, желтый и зеленый - на двух. Желтый получает 8 кредитов, зеленый - 6, красный - 4, синий - 2.

Награда за самый красивый корабль

Корабли с обеими половинами автоматически считаются более красивыми, чем с одной. Если кто-то закончил полет с обеими половинами, то в в качестве претендентов на награду рассматриваются только такие корабли, и только у них подсчитывается количество торчащих наружу разъемов.

И только в том случае, если кораблей с двумя половинами нет, рассматриваются корабли с одной половиной.

Страховка

В правилах мы называем корабль класса IIA кораблем, но страховая корпорация Пангалактик считает его флотилией, а на флотилии страховка не распространяется. Вам придется заплатить за каждый компонент, потерянный во время полета.

ЗЛОБНЫЕ ПРОДЕЛКИ

Злобные Проделки – это карты приключений, которые игроки сами добавляют в колоду.

Дополнение Злобные Проделки включает в себя:

- 24 карты Злобных Проделок

- 12 жетонов кредита

Некоторое время тому назад несколько дальнобойщиков-работяг собрались вместе и решили, что неплохо было бы мотаться по Галактике по более безопасным маршрутам. Склонились они над картами, засели за сводки происшествий... и через несколько недель напряженного труда маршруты были готовы. Но другие дальнобойщики, которые все это время просто болтались по стоянкам, попивая кофеек, взяли моду пристраиваться за работягами и таким образом тоже безопасно мотаться по Галактике. Впрочем, так обычно и бывает.

В конце концов одному из работяг это надоело. Он обвешал свой корабль мощными щитами и провел всю колонну через метеоритный поток. Дальнобойщикам шутка понравилась (ну, по крайней мере тем, кто остался в живых), и уже довольно скоро каждый старался более «виртуозно» подшутить над коллегами. Стало даже неприличным выходить в рейс, не придумав какой-нибудь милый сюрприз. Самое забавное, что придумывают эти сюрпризы в основном те, кто не хотел ничего придумывать, когда речь шла о безопасности маршрутов.

Перед каждым полетом вы готовите одну Проделку, о которой не знают другие игроки. Вы же, зная что вас ожидает, сможете построить соответствующим образом свой корабль или принимать соответствующие решения во время рейса.

Дополнение рекомендовано для дальнобойщиков, уже имеющих за плечами опыт успешных полетов.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Перед игрой

Перемешайте карты Злобных Проделок и раздайте каждому игроку по четыре. Посмотрите полученные карты, но не показывайте их другим игрокам.

Положите оставшиеся карты в коробку, не открывая их.

Перед строительством

Перед строительством корабля каждый игрок выбирает одну из своих карт Проделок и кладет ее в стопку рядом с игровым полем. Просматривать эту стопку нельзя.

Оставшиеся карты Проделок будут использоваться в следующих раундах. (Положите их под свой планшет). В трехраундовой игре вы используете только три свои карты Проделок из четырех.

Если вы используете дополнение «Бездорожье» – не вытаскивайте его карты до тех пор, пока все не выберут карту Проделок.

Подготовка колоды

Карты Злобных Проделок замешиваются в середину колоды приключений по следующим правилам:

- Перемешайте обычные карты приключений.
- Удалите верхнюю и нижнюю четверти колоды. (Каждая четверть состоит из 2, 3 или 4 карт – в зависимости от раунда).
- Замешайте карты Проделок в среднюю частью колоды. После замешивания верхней картой должна быть карта Проделок.
- Верните верхнюю и нижнюю части колоды на свои места.

Более точные предсказания

Если вы используете вариант игры «Более точные предсказания» (без перемешивания карт приключений) используйте следующие правила:

- Игроки не кладут выбранные карты в стопку, а держат их перед собой рубашкой вверх.
- Во время подготовки карт приключений положите карты Проделок в колоду в соответствии со стартовыми номерами игроков (карта игрока с номером «1» сверху). Полученная стопка кладется между второй и третьей группами карт приключений.

ДЕЙСТВИЕ КАРТ ЗЛОБНЫХ ПРОДЕЛОК

Карты Злобных Проделок действуют как обычные карты приключений. Открыв такую карту, прочитайте ее описание и выполните все ее действия. Карта влияет на всех игроков, в том числе и на того, кто ее положил.

Подробные описания карт Проделок можно посмотреть в Приложении. Также не лишним будет ознакомиться с разделом «Главные Принципы» в начале Приложения.

КРЕДИТ

При использовании карт Проделок игрокам могут потребоваться деньги уже во время первого полета. К счастью, вы можете взять кредит. В этом случае вы берете себе 1 жетон кредита и 10 космических кредитов из банка.

Вы можете вернуть кредит в любое время, заплатив в банк 12 космических кредитов.

В конце игры вы обязаны вернуть все взятые кредиты. Если такой возможности нет – вы проиграли.

Все верно, банкиры дают дальнобойщикам кредиты под 20%. А еще у них семичасовой рабочий день и два выходных в неделю. Но они никогда не узнают, что чувствуешь, когда ведешь корабль через метеоритный поток, а в запасе лишь одна батарейка.

Отрицательный баланс

Играя с дополнением «Злобные Проделки» правило о запрете отрицательного баланса больше не действует. Если вам не хватает денег, чтобы заплатить за потерянные компоненты – берите кредит.

На самом деле, теперь, когда мы подумали об этом, возможно, банкиры и не прочь «почувствовать кайф» космических полетов. И, когда вы будете договариваться об очередном кредите, подумайте – может, удастся продать им билет в одну из ваших люкс-кают.

БЕЗДОРОЖЬЕ

Изначально это дополнение было выложено в интернете для бесплатного скачивания. В данном варианте в него добавлены новые карты и улучшены иллюстрации.

Дополнение включает в себя:

- 25 карт Бездорожья

ПРЕДУПРЕЖДЕНИЕ

Это дополнение рассчитано только на опытных игроков. Если вы не задумываясь строите корабли, которые выдерживают любые испытания и заканчивают полет практически невредимыми, если вы со слезой ностальгии вспоминаете свои первые полеты, когда ваши корабли разваливались на части и вам приходилось добираться до финиша на утлых огрызках – **это дополнение для вас.** Слезы гарантированно вернутся на ваши глаза.

Но если вам не кажется забавным то, что ваш корабль в очередной раз разломился на две части – **это дополнение не для вас.**

Если вы только начинаете играть в Космических Дальнобойщиков и ваши корабли часто ломаются – **не используйте это дополнение.** Оно, как и Вселенная, несправедливо. Оставьте его на потом, когда обычные полеты станут для вас слишком простыми.

И что самое главное – **не используйте это дополнение в игре с новичками.**

Политика Корпорации запрещает поверять дальнобойщиков-начинающих вышеуказанным вопросом и даже аудио-запасей (содержащих, как правило, ненормативную лексику и сцены насилия) из более суровых областей Галактики.

УРОВЕНЬ СЛОЖНОСТИ

Ну, раз наши предупреждения вас не остановили – поехали!

Перед началом игры все ее участники должны договориться об уровне сложности. Мы рекомендуем второй или третий. Свое согласие должен дать каждый. Если оно не получено – играйте на минимальном из предложенных уровней сложности. Возможно, наименее храбрые игроки предложат вообще отказаться от этого дополнения (или выбросить его в мусорку) и тогда вам придется играть в игру по обычным правилам (или сыграть компонентами кораблей в «угадай пару»)

Перемешайте карты Бездорожья. В начале каждого раунда, перед началом строительства кораблей, возьмите из колоды Бездорожья карты в количестве, равном выбранному уровню сложности. Положите их в открытую, так, чтобы каждый мог их видеть. Карты описывают особые правила, которые действуют на протяжении всего полета в данном раунде. Детальное описание карт есть в Приложении.

В начале каждого раунда берите из колоды новые карты (сбрасывая те, которые были сыграны в предыдущем). Игроки знают, что их ожидает на трассе, и смогут учесть это во время строительства своего корабля (а также психологически подготовится к проигрышу в раунде).

Если вы используете и карты Злобных Проделок, то выбрать свою проделку нужно до открытия карт Бездорожья.

ВАРИАНТ – БЕЗДОРОЖЬЕ С ФОРОЙ

Если среди участников есть менее опытные игроки, дополнение «Бездорожье» поможет получить им фору.

В этом варианте уберите из игры карту «Безжалостная судьба».

Выберите уровень сложности. Перед каждым полетом открывайте соответствующее число карт Бездорожья. Эти карты действуют только на опытных игроков.

Вы также можете дать разным игрокам разную фору. Например, на начинающих игроков карты Бездорожья не действуют совсем, на более опытных – действуют только две, а на игрока, который постоянно выигрывает – еще две. Сами решите, какой способ выравнивания уровня игроков подойдет вам больше.

БОНУСНЫЕ КАРТЫ

Бонусные карты – это дополнительные карты приключений для основного набора. Чтобы не уменьшать число выпадений обычных карт приключений, бонусных карт совсем мало.

Это дополнение включает в себя:

- 2 карты для каждого полета, помеченные как I, II и III

Для каждого раунда имеется одна бонусная карта события и одна бонусная карта возможности. Карта события заставляет игроков больше взаимодействовать между собой, а карта возможности – принимать интересные решения.

Бонусные карты перемешиваются с обычными картами приключений. Две из этих карт прилагались в качестве бонуса к первому изданию игры. Если они у вас уже есть – замените их картами этого дополнения.

Детальное описание бонусных карт есть в Приложении.

СОЧЕТАНИЕ ДОПОЛНЕНИЙ

Дополнения этого набора могут сочетаться со стандартной игрой любыми способами. Все зависит от ваших предпочтений.

Некоторые дополнения (Пятое Колесо, Новые Технологии, Бонусные карты) просто делают игру просто разнообразнее, другие же (Новые классы кораблей, Злобные Проделки и Бездорожье) – делают ее разнообразнее за счет усложнения. Постарайтесь учитывать это, добавляя их в основную игру: дополнения не должны мешать менее опытным игрокам получать удовольствие от игры.

ВЫБОР ДОПОЛНЕНИЙ

Конечно, если вы все – матерые дальнобойщики, которые не боятся, что их корабль разорвет на куски – можете добавить в игру сразу и Новые классы кораблей, и Злобные Проделки и Бездорожье. Но даже это может надоесть со временем.

Для нерешительных

Чтобы не мучиться с выбором дополнений, предлагаем вам попробовать следующее решение:
Обычная игра без карт Бездорожья, Злобных Проделок и с обычными классами кораблей принимается за уровень 0. Выберите уровень сложности (например, 3, 4 или 5), который обозначит, как сильно вы хотите усложнить игру (и сколько раз вам нужно будет бросить кубик). При помощи броска кубика определите, какие именно дополнения добавятся в игру:

1 – Используйте корабли класса IA вместо класса I. Если вы уже их используете - увеличьте уровень Бездорожья на 1

2 – Используйте корабли класса IIA вместо класса II. Если вы уже их используете - увеличьте уровень Бездорожья на 1.

3 – Используйте корабли класса IIIA вместо класса III. Если вы уже их используете - увеличьте уровень Бездорожья на 1.

4, 5 – Добавьте карты Проделок. Если они уже в игре - увеличьте уровень Бездорожья на 1.

6 – Увеличьте уровень Бездорожья на 1.

Разумеется, вы можете решить, что кубик показывает чепуху и добавить то дополнение, которое вам нравится (в принципе, это можно сделать и без броска кубика). И тем более вы не обязаны использовать те дополнения, которые вам не нравятся. Эта таблица лишь помогает вам избавиться от нерешительности.

ПРИЛОЖЕНИЕ

ОСНОВНЫЕ ПРИНЦИПЫ

Следующие основные принципы применимы ко всем картам.

Порядок

Если не указано иное, все выполняется в следующем порядке:

- Если игрокам нужно принять решение, то они решают по порядку, начиная с лидера.
- Когда сравнивают параметры кораблей, игроки считают их по порядку, начиная с лидера. (Или, когда подойдет его очередь, игрок может вместо подсчета уйти в гиперпространство).
- Получая дни полета, первым перемещается игрок, летящий впереди. Теряя дни полета, первым перемещается игрок, летящий позади остальных игроков.
- Делать ставки (или пасовать) начинает лидер. Далее игроки по очереди либо поднимают ставку, либо пасуют. Спасовавший игрок в дальнейшем аукционе не участвует. Аукцион продолжается по кругу до тех пор, пока все игроки, кроме одного, не спасуют. Игрок, назвавший наибольшую ставку, оплачивает ее и забирает награду. Если спасовали все, награды не получает никто.

Броски кубиков

- Если попадание (пушек или метеоритов) приходится на несколько игроков, то они не бросают кубики отдельно, это делает один игрок, и результат броска распространяется на всех.
- При броске на координаты, первый бросок определяет столбец, второй – строку .
- Если попадание приходится на одного игрока – то кубики кидает он сам. Если на нескольких, то кубик кидает первый из тех, в кого приходится попадание (на самом деле, конечно, не важно, кто именно будет бросать кубики, но некоторые люди приходят в ярость, если кубики кидают «за них», так что пусть это правило будет)
- Если вы должны получить выстрел от игрока позади вас, то не важно, есть ли у него пушки на самом деле. В вас все равно стреляют. Не спрашивайте, как это происходит; дальнобойщики становятся весьма изобретательными, когда дело доходит до подобных шуточек над коллегами.

Потеря компонентов

В конце полета игроки обязаны оплатить потерянные компоненты. Для некоторых карт имеет значение то, как именно был потерян компонент. Таких вариантов три:

- Компоненты, разрушенные метеоритами, пушками, бунтом или картами, указывающими на то, что компонент разрушен.
- Компоненты, которые отвалились из-за того, что они больше не соединены с кораблем, или если карта указывает, что компонент отвалился.
- Некоторые карты требуют от игрока пожертвовать какой-то компонент.

Все эти компоненты считаются потерянными в полете.

БЕЗДОРОЖЬЕ

Практически все карты Бездорожья не нуждаются в пояснениях. Если вам кажется, что карта чересчур сурова - скорее всего, вы играете ее правильно.

В основном этот раздел призван вам помочь правильно играть различные карты. Но некоторые карты сами по себе требуют более детального объяснения, они помечены 🕮 символом книги. Когда такие карты попадутся вам в первый раз – прочитайте о них здесь.

Символ строительства отмечает карты, которые влияют на игру во время строительства корабля. (Это важно для карты «Неприятный сюрприз»).

Жесткая конкуренция

🕮 Если вы выбираете «Покинутый корабль» или «Покинутую станцию», вы считаете мощность своих пушек. Все игроки, летящие за вами, считают мощность своих и все, кто мощнее вас, стреляют по вам по одному разу из тяжелых пушек.

После того, как результаты стрельбы учтены, вы можете поменять решение. (Огонь пушек мог уничтожить часть экипажа или контейнеров, и таким образом лишить вас возможности посещения покинутых станций и кораблей). Если вы поменяли решение, вы не теряете дни полета и возможности пасовать, передавая выбор следующему игроку, который должен выполнить те же самые условия. Это значит, что игрокам, возможно, придется несколько раз считать мощность пушек во время одной карты приключения.

Зависть к движкам

Эта карта действует каждый раз, когда за время действия карты приключений сменяется лидер. В частности, если лидер вышел из игры или ушел в гиперпространство во время действия карты приключений, то появляется новый лидер, в корабль которого стреляют.

В игрока, который возвращается из гиперпространства в конце действия карты приключений, стреляют до того, как будет открыта новая карта приключений.

Если в результате выстрела новый лидер вынужден покинуть игру, то карта «Зависть к движкам» повторно не действует. Просто переходите к следующей карте приключений.

Космический мусор

🕮Если во время действия карты приключений отваливается хотя бы один компонент – готовьтесь ко встрече с Космическим Мусором. (Не забывайте, что эта карта не учитывает компоненты, которые были разрушены или пожертвованы). Когда компонент отваливается - он кладется в отдельную стопку.

После того, как действие карты приключений закончилось, все компоненты, которые отвалились от корабля лидера, действуют как большие метеориты.
Лидер бросает кубик (по одному броску за каждый компонент), чтобы определить, в какую часть корабля они попадают. Под удары этих «метеоритов» попадают все следующие за лидером корабли. Удары приходятся на переднюю часть кораблей, отвалившиеся в результате этого компоненты также кладутся в отдельные стопки. Затем второй игрок бросает кубики для своих отвалившихся компонентов, которые ударяют по кораблям, идущим за ним, и так далее. Последний игрок кубики не бросает – за ним никто не летит.
После преодоления Космического Мусора компоненты из отдельных стопок кладутся в обычные стопки для отвалившихся компонентов.
Примечание: Влияние космического мусора определяется после полного завершения действий, связанных с картой приключений (включая возможные потери дней полета). Иногда в вас могут попасть компоненты, отвалившиеся от корабля, который находился за вами на момент попадания.

Дежавю

Во время полета карты приключений делятся на две колоды:

- Карты, в которых игроки что-то выбрали (планеты, на которые высаживался хотя бы один игрок; покинутые корабли или станции, которые кто-нибудь посетил; поверженные враги; Бонусные карты Космосклад или Свалка, которые кто-нибудь посетил; карты Злобных Проделок Распродажа Хлама, который кто-нибудь купил или Застрявший Корабль, которому кто-нибудь помог). Лежат в открытую.
- Карты, от которых игроки пострадали (поток метеоритов, открытый космос, зона боевых действий, желтые карты событий или все карты Проделок, не перечисленные выше) и карты, в которых игроки не выбрали ничего (включая непобежденных врагов). Лежат втемную.

После завершения последней карты приключений возьмите колоду с картами, лежащими втемную и, не перемешивая ее, используйте в качестве карт приключений для оставшейся части полета. После повторного прохождения эти карты сбрасываются в открытую.

Космический психоз, Усталость металла

Определите координаты (как в карте Бунт), но только один раз. Если выпало 7-7, то карта действует на начальный компонент корабля. Психоз влияет и на игроков, находящихся в гиперпространстве (ведь экипаж никуда не девается), а Усталость металла – нет (так как вы пропускаете карту Открытый Космос).

Сдохшие батарейки

Например, использование щита, двойного двигателя или двойной пушки потребует 2 батарейки вместо 1. Усиление обычного двигателя или пушки также обойдется в 2 батарейки.
Но комбинации щит + усилитель щита, двойной двигатель + усилитель двигателя или двойная пушка + усилитель пушки потребуют не 4 батарейки, а 3.

Метеоритная инверсия

Из-за этой карты большие метеориты могут попасть в корабль сзади. Как и в случае метеоритов, летящих спереди (но в отличие от летящих сбоку), их можно уничтожить только выстрелом из пушки, находящейся в том же столбце.

Трудный рейс

В первом раунде добавьте две карты третьего уровня сложности, во втором – три, а в третьем - четыре.

Если вы играете в вариант «Более точные предсказания», положите эти карты под низ колоды.

Безжалостная судьба

Например, «Саботаж» действует на всех игроков, кроме того, у кого наибольший экипаж. (В случае равенства, саботажа избегает отстающий игрок).

Броски на выстрел из пушки в Зоне Боевых Действий действуют на все корабли, попадающие под влияние карты. При определении координат для карты «Саботаж» кубики бросают 3 раза. Каждый бросок действует на все попавшие под влияние карты корабли, но если игрок уже получил попадание, то дальнейшие броски на него не действуют.

Бронебойные снаряды

Эта карта действует на метеориты и огонь пушек всех размеров. Как правило, второй компонент, на который придется удар, находится на смежной клетке, но иногда снаряд будет пролетать через пустые клетки, прежде чем попадет во второй компонент в указанной строке или столбце. Обычно второй компонент тоже разрушается, если это не правильным образом ориентированная неразрушаемая броня. Маленький метеорит разрушит второй компонент только если у него есть торчащие наружу разъемы, но они могу стать таковыми после разрушения первого компонента.

Профсоюз

Профсоюз экипажа не будет принимать батарейки вместо товаров.

Взрывоопасные батарейки и товары

Эти карты действуют только на разрушенные (огнем пушек, ударами метеоритов, саботажем или взрывом) компоненты и не

действуют на отвалившиеся или пожертвованные. Но взорванные батарейками или товарами компоненты также считаются разрушенными, и если среди них будут товары или батарейки– они, в свою очередь, тоже взорвутся и так далее.

Эти две карты способны устроить в ночном небе незабываемое зрелище. Для просмотра взрывающихся кораблей выберите ясную безлунную ночь и оденьтесь потеплее.

Зараженные товары

Например, если у вас в экипаже 2 инопланетянина, вы можете безопасно взять 2 товара. Если же вы взяли 4, вы теряете 2 людей из экипажа независимо от того, сколько товаров реально останется на корабле.

Вы не можете брать только часть товара – только все или ничего.

Если при получении зараженных товаров вы теряете последнего астронавта-человека - все товары остаются у вас, но вы прекращаете полет.

Кувырканье

Сопла двигателей не могут торчать вбок. Клетка перед соплом должна быть свободной.

Бракованные разъемы

Отрицательная мощность двигателей считается за 0. Например, если в Зоне Боевых Действий у двух и более игроков мощность двигателя меньше 0, то у всех них она приравнивается к 0 и первый из них наказывается (как при ничьей).

И вы по-прежнему должны покинуть игру, если мощность двигателя вашего корабля меньше 1 и играется карта «Открытый космос» или «Широко открытый космос».

Сделано на заказ

Остатки компонентов на складе по-прежнему доступны всем игрокам, и каждый по-прежнему может отложить про запас до 2х из них во время строительства.

Вы должны заплатить по 1 кредиту за каждый неиспользованный компонент из вашего персонального склада. Эти компоненты не считаются потерянными и на них не распространяется страховка или действие Адвоката.

Мертвая зона

В этом столбце ничто, кроме неразрушаемой брони, не работает, как положено: в батарейках нет энергии, контейнеры не принимают товары, системы жизнеобеспечения инопланетян не работают и т.д. Однако даже в мертвой зоне все компоненты должны быть соединены в соответствии с обычными правилами строительства.

ЗЛОБНЫЕ ПРОДЕЛКИ

Символ (5) на некоторых картах напоминает вам о наличии у них специальных правил при игре впятером. Если этого символа нет - особых правил для игры впятером тоже нет.

Проверка систем

Эта карта касается всех компонентов, которые в теории можно запитать батарейками (включая усилители, не соединенные с усиливаемыми компонентами). Если у вас нечетное количество таких элементов, то за последний элемент вы платите как за пару или сбрасываете его.

Пробки

Это единственная карта, которая действует и на корабли, находящиеся в гиперпространстве. Некоторые считают это ярким доказательством того, что дорожные пробки неискоренимы.

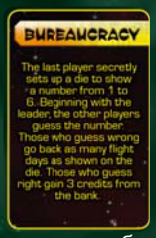
Засада

Фиолетовый инопланетянин, как обычно, дает бонус +2.

При игре впятером в предпоследнего по силе оружия игрока тоже стреляют, но только из легких пушек. (Игнорируйте бросок кубика для тяжелых пушек).

БОНУСНЫЕ КАРТЫ

Бюрократия

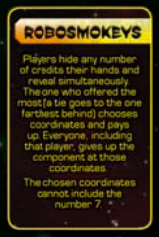


«Стойте! Вы не заполнили один бланк!» Поди догадайся, какой... Да, эта карта дает отстающему игроку шанс догнать остальных, и с этим ничего нельзя поделать – правила есть правила. Последний игрок втайне от других выставляет на кубике некоторое число.

У остальных, начиная с лидера, есть одна попытка, чтобы его угадать. (Повторять уже названное другим игроком число можно). Кубик открывается и все, кто не угадал, перемещаются назад на столько дней полета, сколько указано на кубике. Те, кто угадал, получают по 3 кредита из банка.

Вне зависимости от количества угадавших, последний игрок никуда не перемещается и ничего не получает.

Робо–ГИБДД



Несмотря на то, что большая часть роботов Галактической Механизированной Полиции уже давно выведена из эксплуатации, дальнобойщики периодически натыкаются на эти жалкие механизмы, забытые в заброшенных уголках Галактики. Зашитая в них программа заставляет эти осколки прошлой эпохи пытаться выполнить свою изначальную функцию –

поиск любой причины для выписывания штрафа и конфискации части корабля.

> Предполагалось, что внедрение роботов-полицейских с самопрограммируемым искусственным интеллектом искоренит взяточничество. К большому удивлению программистов и робототехников, первое, что сделал искусственный интеллект – перепрограммировал себя на принятие взяток. После жарких споров о том, кто виноват, эксперты сдались и постановили, что взяточничество в полиции – закон природы.

Игроки втайне друг от друга решают, какую сумму они предложат робогаишнику. Игрок с наибольшей суммой оплачивает ее, а затем выбирает любые координаты (даже координаты за пределами корабля), в которых нет цифры 7 (как в строке, так и в столбце). Это не защитит стартовый компонент кораблей класса 1А, потому что можно выбрать 6 или 8.

Все игроки, у которых на указанных координатах находятся какие-либо компоненты (включая игрока, который их выбрал) расстаются с ними и со всем их содержимым.

Примечание: вы можете любым приемлемым способом ограничить время выбора координат, чтобы игрок не впал в ступор, размышляя, какие именно координаты нанесут максимальный вред.

Космический бильярд

> Порою, чтобы не заснуть за рулем, космическому дальнобойщику нужно нечто большее, чем просто чашка крепкого кофе. И тогда приходит время Космического Бильярда! Направляйте метеоритные потоки в своих приятелей и старайтесь не помять собственный корабль. Сон слетает моментально.

Лидер выбирает строчку и игрока. Игрок защищается от метеоритов по правилам для потока метеоритов, но кубик бросает тот, кто выбрал строчку. Затем второй игрок выбирает одну из оставшихся строчек и так далее, пока каждый игрок не выберет строчку. Для обозначения строчек используйте свои фишки.

Ограничений на выбор тех, кто будет защищаться от метеоритов, нет, поэтому кому-то, возможно, придется защищаться несколько раз.

При игре впятером можно выбрать одну из строчек дважды. При повторном выборе первый большой метеорит в строчке игнорируется.

Совет: вы можете использовать эту карту против наиболее явного лидера, что бы выровнять игру, но иногда гораздо забавнее направить метеориты на корабль, который гарантированно развалится.

Свалка

Межзвездные свалки – захватывающе места, в которых полным-полно всякого интересного (но потенциально опасного) хлама и интересных (но потенциально опасных) дилеров.

Здесь можно купить практически что угодно, и даже если у дилера нет того, что вы хотите, вы можете попытаться найти это самостоятельно, если вас не пугает необходимость уклоняться от дрейфующих обломков и пушечных залпов. (Последними, как правило, дилеры отгоняют любителей халявы от того, что нужно им самим)

> По данным Бюро Статистических Исследований зарегистрирован лишь один случай насилия на свалке. Его зарегистрировал статистик, которого избила банда местных дилеров. С тех пор статистки на свалках не появляются. Поэтому, согласно официальной статистике, свалки являются самым безопасным местом в Галактике.

Карта свалки состоит из 4 строк, представляющих разные части свалки. В левой части каждой строки указана цена, которую нужно заплатить, в правой – то, что можно получить.

Начиная с лидера, каждый игрок по порядку решает – как на карте «Планеты» – будет ли он совершать посадку на свалке. Если вы решились, поставьте свою фишку на выбранную строку и сразу же совершите сделку: отдайте экипаж или батарейки, или получите удар метеоритов. Затем получите свою награду:

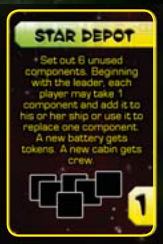
- Новые астронавты (не инопланетяне) помещаются в любую свободную каюту. Вы также можете поместить их в криокамеру, но не в каюту-люкс. Заодно можно перераспределить экипаж по каютам.
- Новые батарейки можно поместить в любые подходящие для них места и заодно перераспределить их.
- Если вы получаете дни полета, вы сразу же перемещаетесь на нужное число клеток.

После завершения сделки следующий игрок может выбрать одну из оставшихся частей свалки.

При игре впятером одна из строк может быть выбрана дважды, второй игрок платит полную стоимость, но получает на 1 награду меньше (по обычным правилам уменьшения наград). Если награда состоит из 2 частей – уменьшаются обе части.

Например, второй игрок, приземлившийся в первой части Свалки III уровня должен сделать броски на все выстрелы пушек (это броски влияют только на его корабль, так как игрок, первым приземлившийся тут, уже делал броски, когда садился). Однако второй игрок получает на 1 астронавта и 1 кредит меньше.

Космосклад



Вы можете использовать космический склад, чтобы добавить к своему кораблю новый компонент или заменить существующий. Заменяя компонент, отложите его в сторону. Не кладите его в стопку сброса. Не кладите его среди других компонентов космического склада. Ваш новый компонент добавляется по обычным правилам строительства кораблей.

> К сожалению, космические склады встречаются редко. Корпорация перестала их строить, когда оказалось, что сбор штрафов за потерянные компоненты выгоднее на 63%.

Вы получаете новые батарейки или экипаж только для новых компонентов, которые получили в депо. В новую каюту можно поместить 2 астронавта-человека или 1 инопланетянина (если каюта соединена с соответствующей системой жизнеобеспечения и у вас на борту нет инопланетянина такого же цвета), но добавление системы жизнеобеспечения не позволяет сменить экипаж в соединенной с ней каюте.

Каждый, кто взял в депо компонент, теряет 1 день полета.

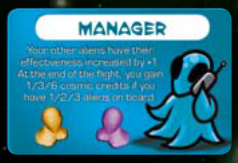
Подсказка: нет желания переворачивать все неиспользованные компоненты лицом вниз, что бы случайным образом выбрать 6 из них? Выберите одного игрока, который закроет глаза и вслепую выберет 6 компонентов после того, как остальные игроки их перемешают.

Голубые инопланетяне

Адвокат

Корабли классов I, II и III застрахованы, а классов IA, IIA и IIIA – нет.
Если у вас на борту есть Адвокат – вы можете радостно попрощаться с компонентами, которые улетают от вас в космос. Но если шальной метеорит лишит вас Адвоката или его модуля жизнеобеспечения – можете попрощаться с кошельком. Эффект Адвоката действует только в том случае, если он находится на борту, когда вы закончили полет (или вышли из игры).

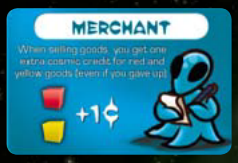
Администратор



Администратор помогает другим инопланетянам работать лучше: фиолетовый инопланетянин дает +3 к мощности пушек, а коричневый добавляет +3 к мощности двигателей (вместо +2).

Если к концу полета Администратор все еще на борту – вы получаете награду за каждого оставшегося на борту инопланетянина: 1 кредит, если он остался один, 3 кредита, если на борту он и еще один инопланетянин и 6 кредитов – если на борту все три инопланетянина. Если вы покинули игру, то эту награду вы не получаете.

Торговец



Торговец знает, как торговаться. Вы получаете 1 дополнительный кредит за каждый красный или желтый товар, который продаете. Если вы покинули игру, эти дополнительные кредиты не делятся на 2.

Пример

Игрок покинул игру. Он закончил ее с Торговцем на борту и товаром на 19 кредитов: 2 красных, 3 желтых и 1 зеленый. Он получает 10 кредитов за товары (половина от 19 с округлением вверх) плюс 5 дополнительных кредитов за красные и желтые товары, итого 15 кредитов.

Техник

Техник умеет выжать максимум из вашей энергосистемы. Во время действия каждой карты приключений вы используете первую батарейку бесплатно. Например, если вам хотите использовать 3 двойные пушки, техник позволит вам сделать это всего за 2 батарейки.

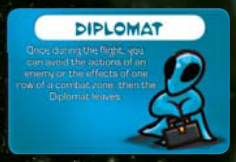
Техник не поможет вам получит энергию из ничего: у вас должна быть хотя бы одна батарейка, чтобы получить бесплатную первую.

Пример

У игрока 1 батарейка и он хочет задействовать свою двойную пушку. Техник позволяет ему это сделать, не тратя батарейку. Если бы у игрока вообще не было батареек, Техник не смог бы ему помочь.

Техник не помогает, когда карта приключений забирает у вас батарейку (например, когда вы должны отдать товары, а у вас их нет).

Дипломат



Дипломат может убедить ваших противников оставить ваш корабль в покое. Это работает не так, как уход в гиперпространство, – вы играете карту приключений вместе со всеми игроками. Дипломат не может помочь вам победить или сбежать, он лишь избавляет вас от последствий проигрыша. Дипломат используется только тогда, когда становится ясно, что проиграли именно вы: например, когда сила ваших пушек ниже, чем у врага или когда определяется, что именно вы попадаете под действие текущей строки Зоны Боевых Действий.

Если вы используете Дипломата, то все равно считается, что вы проиграли. Непобежденный враг нападает на следующего игрока. Если вы используете Дипломата в Зоне Боевых Действий, вы все равно остаетесь самым слабым игроком указанной категории. Действие текущей строки карты не затрагивает вас, но не затрагивает и кого-либо еще.

Дипломат убирается с корабля сразу после использования его способностей.

Когда-то считалось, что Дипломаты – это герои, готовые рисковать жизнью и свободой ради спасения корабля и членов экипажа. Однако выложенное недавно на Космотуб видео с одной пиратской вечеринки раскрыло истинную причину того, почему Дипломаты никогда не возвращаются. Также был раскрыт секрет содержимого их портфеля: пять бутылок ликера и набор колпаков для вечеринок.

ОБЗОР НОВЫХ КОМПОНЕНТОВ

Каюта – люкс

В ней может находиться только один астронавт (не инопланетянин). Если он потерян во время полета, то заменить его нельзя. Если он благополучно закончил полет – вы получаете 1, 2 или 3 кредита в зависимости от номера раунда.

Криокамера

В ней могут находиться 4 астронавта-человека. Они не считаются экипажем. Если потеряны члены экипажа, их можно заменить людьми из криокамеры.

Двунаправленная пушка

Для работы обоих стволов требуется 1 батарейка. Общая мощность пушки складывается из мощностей каждого его ствола, как если бы это были одиночные пушки.

Усилитель щита

При активации щита, соединенного с усилителем можно потратить дополнительную батарейку, чтобы защитить корабль от больших метеоритов и тяжелых пушек.

Усилитель пушки

Во время подсчета мощности пушек вы можете потратить 1 батарейку что бы увеличить мощность соединенной с усилителем и активированной пушки. Пушка получает бонус +3 (если пушка направлена вперед) или +1,5 (во всех остальных случаях). После усиления пушка выходит из строя.

Усилитель двигателя

Когда открывается карта приключений или когда вы считаете параметры своего корабля, вы можете за 1 батарейку разогнать двигатель, соединенный с усилителем. (При разгоне двойного двигателя вам также нужно потратить 1 батарейку для его активации). Усиление разрушает двигатель и отправляет ваш корабль в гиперпространство: вы покидаете трассу на время действия текущей и следующей карты приключений.

Реакторная печь

Во время погрузки товаров в корабль вы можете отдать 1 товар в банк (в том числе тот, для которого нет места на корабле) в обмен на столько батареек, сколько нужно для заполнения аккумуляторного отсека, соединенного с реакторной печью.

Неразрушаемая броня

Со стороны, покрытой броней, этот компонент нельзя разрушить метеоритами любого размера или пушками любой мощности.

Голубой модуль

Если он соединен с обычной каютой (не с начальным компонентом и не с каютой-люкс), то в нее можно поместить 1 голубого инопланетянина. (Каждый игрок может иметь на борту только 1 инопланетянина каждого цвета).

Составные компоненты

Они считаются как компоненты обоих типов, со свойствами и правилами, применимыми к каждому из них.

ВОПРОСЫ И ОТВЕТЫ

В дополнениях появилось множество новых элементов, поэтому во время игры могут возникать необычные ситуации, связанные с новыми картами или новыми компонентами и не описанные явно в этих правилах Если вы столкнулись с чем-то вроде этого - посмотрите раздел вопросов и ответов на www.czechgames.com.

Игра Влаада Хватила

Оформление игры и коробки: Радим «Finder» Печ
Иллюстрации: Томаш Кучеровски
Текст и дизайн: Филип Мурмак
Перевод: Игорь Ларченко и Jay
Верстка: Jay (x11x@pisem.net)

Я хотел бы поблагодарить всех преданных, опытных или просто храбрых дальнобойщиков, которые отважились протестировать это дополнение в Клубе настольных игр Брно и во время многих других событий, особенно таких как Уикенд больших игр Лэдинека, Фестиваль Фантазии, Геймкон, Поселенцы Эланда, Мерклин, Олимпиада Умного Спорта и т.д. Ваш смех и ваши слезы помогли мне сделать это дополнение. Особая благодарность Петру, Дилли, Филипу и Мартине – самым неутомимым дальнобойщикам, которых я знаю. Также благодарю всех участников состязания по Бездорожью за их прекрасные идеи. В этом дополнении вы можете найти карты, основанные на идеях Рено Путина (Зараженные Товары, Бракованные Разъемы), Дейва Шукэна (Неприятный Сюрприз), Вели-Микко Эйджэйа (Космический Мусор), Эрика Хумрича (Сделано На Заказ), Алессандро Фибби (Дежавю), Саймона Поледна (Мертвая Зона) и Моники Диллингеровой (Кувыркание).

© Czech Games Edition, октябрь 2008

Czech Games Edition
www.CzechGames.com