

ЗВЁЗДНЫЕ КАПИТАНЫ

ПИТЕР Б. ХОФФГААРД



Поздравляем — теперь вы капитан!

В вашем распоряжении звездолёт, только что вернувшийся с ремонта (поверьте, он ничем не уступает новому). И команда разумных существ, которые, как и вы, решили посвятить жизнь идеалам Кооператива: источник силы — в сотрудничестве, мира — в дипломатии, знаний — в исследовании.

У вашего экипажа не так много опыта, зато полно энтузиазма. Вместе вам многому предстоит научиться. Ваш корабль уже выдерживал не один удар судьбы — и под вашим руководством имеет все шансы стать лучшим судном нашего флота.

Сейчас потрясающее время для звёздных капитанов. Космос большой, задач хватает, и если вы не займётесь ими, то это сделает кто-то другой. Так что если хотите, чтобы вас запомнили, придётся изрядно поработать. Вперёд, навстречу приключениям!

КОМПОНЕНТЫ

БОРТОВОЙ ЖУРНАЛ: РАЗ. ДВА. ПРОВЕРКА. МИКРОФОН РАБОТАЕТ? ОТЛИЧНО! МОЖНО ПРОСТО ГОВОРИТЬ ИЛИ НАДО СКАЗАТЬ: «НАЧАЛО ЗАПИСИ»?



3 двухсторонние шкалы фракций



4 планшета кораблей



1 двухстороннее игровое поле



1 центральный планшет технологий



50 карт альфа- и бета-технологий



12 карт омега-технологий



50 карт миссий



11 карт событий



7 карт действий



18 красных фигурок энсинов



18 жёлтых фигурок энсинов



18 синих фигурок энсинов



12 фигурок кадетов

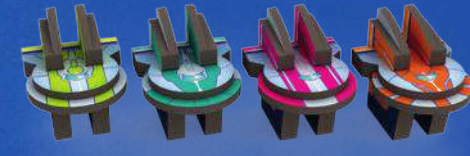
Фигурки отличаются формой, но это не имеет игрового значения — важен только цвет.



8 фигурок андроидов



20 колец повышения



4 фигурки кораблей



Схема сборки корабля



32 жетона урона



30 жетонов пиратов



27 жетонов артефактов



18 жетонов медалей



12 кусков клейкой ленты

Сборка планшета корабля: Приклейте 3 куска клейкой ленты, как изображено выше. Сложите и прижмите.



16 треугольных жетонов



1 жетон первого игрока



1 блокнот для подсчёта очков



3 жетона трофеев фракций



12 маркеров фракций

Обучающее видео



cge.as/scv

ОДИНОЧНАЯ ИГРА



6 карт пассажиров



7 карт действий



3 карты событий одиночной игры

ПОДГОТОВКА

ИГРОВОЕ ПОЛЕ

1-3 Если в игре 3 или меньше участников, используйте эту сторону игрового поля. Иначе используйте обратную сторону.

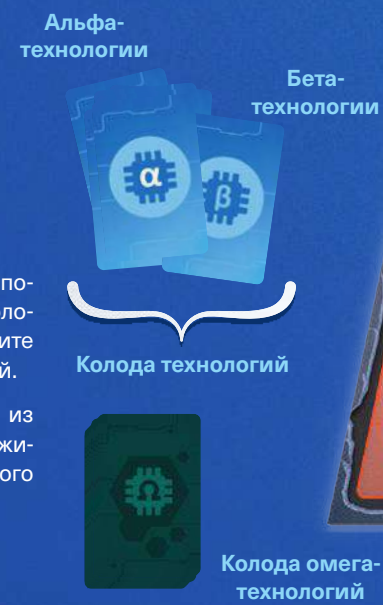
6 Если в игре 3 или меньше участников, уберите эти два жетона в коробку.

- 1 Поместите указанные компоненты на шкалу раундов в верхней части игрового поля.
 - 2 Перемешайте карты миссий и сформируйте из них колоду. Перемешайте треугольные жетоны и поместите по одному на каждую планету. Далее в зависимости от вида жетонов:
 - Жетоны миссий** уберите в коробку, а на их место выложите случайные карты миссий из колоды лицом вверх.
 - Жетоны станций** переверните стороной с эффектом вверх и подложите под них соответствующие карты станций.
 - Жетоны с номерами** переверните лицом вверх (сторона с красным номером).
- Главная станция — единственная локация на игровом поле, не являющаяся планетой. При подготовке жетон этой станции помещается на шкалу раундов.

- 3 Перемешайте жетоны пиратов стороной с черепом вверх. Поместите по одному жетону на каждый маршрут с символом черепа и переверните эти жетоны.

ТЕХНОЛОГИИ

- 4 Перемешайте карты альфа- и бета-технологий вместе и сформируйте из них одну колоду технологий. Затем выложите с верха этой колоды:
 - 4a** 1 карту альфа-технологии на шкалу фракции андроидов (шкала золотого цвета).
 - 4б** 5 карт альфа-технологий в ячейки центрального планшета технологий.
- 5 Перемешайте карты омега-технологий, сформируйте из них колоду и поместите её рядом с полем. Затем выложите с верха этой колоды 3 карты в ячейки центрального планшета технологий.



Раунд 2
По 1 медали на каждого игрока.
Жетон главной станции.

Раунд 3
По 1 кадету на каждого игрока.

Раунд 4
По 1 кадету на каждого игрока.



ШКАЛЫ ФРАКЦИЙ

Поместите все шкалы фракций рядом с полем, случайной стороной вверх. На каждую шкалу выложите по 1 карте события соответствующей фракции лицом вверх, как описано далее.

Для флота и пиратов выложите на шкалу по случайной карте событий, а остальные уберите в коробку.



У андроидов только одна карта события. Она кладётся на шкалу поверх лежащей там карты технологии.



ОБЩИЙ ЗАПАС

Сложите следующие компоненты в общий запас:



ПОДГОТОВКА ИГРОКОВ

БОРТОВОЙ ЖУРНАЛ: С КОРАБЛЁМ ОКАЗАЛОСЬ ВСЁ НЕ ТАК ПЛОХО, КАК Я ДУМАЛ. ЧТО КАСАЕТСЯ ЭКИПАЖА — МНЕ ДОСТАЛИСЬ ЛУЧШИЕ ИЗ ЛУЧШИХ.

Каждый игрок берёт планшет корабля, личный планшет технологий и другие компоненты, изображённые на этой странице.

Поместите вашу фигурку корабля на главную станцию.



Поместите 3 ваших маркера фракций в стартовые ячейки каждой из 3 шкал фракций.



Поместите 5 колец повышения на планшет корабля.

Возьмите 1 медаль.

Очередь
Члены экипажа в очереди пока что отдыхают.

Экипаж

Поместите по 1 энсину каждого цвета в очередь на планшете корабля в указанном порядке.

Поместите по 1 энсину каждого цвета и 1 серого кадета в дежурный отсек.

Дежурный отсек
Члены экипажа в этом отсеке готовы к поручениям.

Ячейки трюма

В неповреждённых ячейках можно хранить артефакты и обломки кораблей пиратов.

Урон

Поместите 3 жетона урона в ячейки трюма и ещё 4 в отмеченные символом урона ячейки технологий.

Личный планшет технологий

Этот планшет двухсторонний. Вы можете использовать любую из сторон, но убедитесь, что все игроки используют одну и ту же.

ХОД ИГРЫ

БОРТОВОЙ ЖУРНАЛ: Я ОТДАЮ ПРИКАЗЫ ЭКИПАЖУ. Я ЗАДАЮ КУРС ПОЛЁТА. Я ПРИНИМАЮ РЕШЕНИЯ И НЕСУ ЗА НИХ ОТВЕТСТВЕННОСТЬ. ХОРОШО, ЧТО Я ПРОХОДИЛ ТРЁХМЕСЯЧНЫЙ КУРС ПОДГОТОВКИ КАПИТАНОВ.



Выберите первого игрока. Он получает жетон первого игрока и делает первый ход.

Игроки ходят по очереди по часовой стрелке. В свой ход выберите одно:

**АКТИВИРОВАТЬ
ОТСЕК**

ИЛИ

**ВЫПОЛНИТЬ
МИССИЮ**

ИЛИ СПАСОВАТЬ

Как правило, вы сможете назначить задачу одному или нескольким членам экипажа. При этом они покинут дежурный отсек и займут места в конце очереди. Рано или поздно вам придётся спасовать, поскольку у вас закончатся члены экипажа в дежурном отсеке. Спасовав, вы больше не сможете выполнять ходы до конца раунда.

Раунд заканчивается, когда спасуют все игроки. В начале нового раунда каждый игрок получит новые ресурсы, и часть членов его экипажа из очереди заступят на новое дежурство.

Игра завершается после четырёх раундов. Игрок, набравший больше всех очков, становится победителем.

АКТИВАЦИЯ ОТСЕКА

БОРТОВОЙ ЖУРНАЛ: ЗАДАЧИ УМЕЛО РАСПРЕДЕЛЕННЫ, МОЖНО РАССЛАБИТЬСЯ, ПОКА ВСЁ РАБОТАЕТ САМО. <СДЕРЖАННЫЙ СМЕХ> ПРОШУ ПРОЩЕНИЯ, ЭТО БЫЛ КАШЕЛЬ. КОНЕЦ ЗАПИСИ!

ОТСЕКИ

В начале игры на вашем корабле четыре **основных отсека**. Некоторые карты технологий являются дополнительными отсеками, которые могут быть активированы так же, как и основные.



Навигационный
Управление перелётами.



Орудийный
Уничтожение пиратов.



Научный
Установка технологий.



Ремонтный
Починка корабля.



Технологии-отсеки
Разнообразные функции.

АКТИВАЦИЯ ОТСЕКА ЧЛЕНОМ ЭКИПАЖА



Чтобы активировать отсек с помощью члена экипажа:

- 1 Выберите один из основных отсеков или технологию-отсек своего корабля.
- 2 Возьмите из дежурного отсека фигурку, соответствующую цвету отсека*.
- 3 Дотроньтесь фигуркой до выбранного отсека, чтобы отметить активацию, и сразу поместите её в конец своей очереди (конец, наиболее удалённый от дежурного отсека).
- 4 Примените эффекты активированного отсека.

* **Дополнительные правила соответствия цветов**

Кадеты соответствуют только серым отсекам.

Фигурки любого цвета соответствуют серым отсекам.

Андройды не активируют отсеки (наши примитивные технологии раздражают их).

АКТИВАЦИЯ ОТСЕКА АРТЕФАКТАМИ



В ходе игры вы можете получить артефакты. Объединив два артефакта, вы пробуждаете древний ИИ, который знает, как активировать отсек определённого цвета.

Чтобы активировать отсек с помощью артефактов:

- 1 Выберите один из основных отсеков или технологию-отсек своего корабля.
- 2 Сбросьте из своего трюма 2 артефакта, у каждого из которых есть цвет, соответствующий отсеку (серый отсек можно активировать парой любых артефактов).
- 3 Примените эффекты активированного отсека.

Сброс артефактов. Артефакты сбрасываются лицом вверх. Если в общем запасе закончатся артефакты, переверните сброшенные артефакты лицом вниз и перемешайте.



Эта пара артефактов может активировать красный отсек (или серый).



Эта пара артефактов может активировать синий отсек (или серый).

ПОСЕЩЕНИЕ ЛОКАЦИЙ

БОРТОВОЙ ЖУРНАЛ: НЕКОТОРЫЕ КАПИТАНЫ ОТКАЗЫВАЮТСЯ ПОРУЧАТЬ ПЕРЕЛЁТЫ НЕОПЫТНЫМ ЭНСИНАМ. НО Я СВОЕМУ ДОВЕРЯЮ. К ТОМУ ЖЕ ОН ЕДИНСТВЕННЫЙ ЗДЕСЬ, КТО ПРОХОДИЛ КУРСЫ ПИЛОТОВ.

Вы можете сколько угодно оставаться на главной станции, улучшая корабль и обучая членов экипажа, но, если вы хотите оставить свой след в галактике, рано или поздно придётся выйти в открытый космос. Для этого на вашем корабле есть навигационный отсек... и энсин красного цвета, который знает, как его использовать.

ПЕРЕЛЁТЫ



Когда вы активируете навигационный отсек, ваш корабль может совершить до 2 перелётов. В ходе игры вы сможете открыть другие способы совершения перелётов.



Перелёт — это перемещение корабля из одной локации в другую по связующему маршруту. Перелёты необязательны. Если эффект даёт вам два перелёта, вы можете совершить только один из них или не совершать вовсе.



2 перелёта от главной станции

Если вы совершаете перелёт по маршруту, на котором есть **пират**, ваш корабль получает **1 урон** (подробнее — на следующей странице).



ПРЫЖКИ



Прыжки позволяют моментально перемещаться через гиперпространство. Возьмите свою фигурку корабля и поместите в любую локацию на поле. Пираты никак не влияют на прыжки.

ОБЪЕКТЫ НА ПОЛЕ

Миссии

Остановившись на планете с доступной миссией, вы получаете возможность выполнить её в свой последующий ход.

Станции

Всего в игре 3 станции (включая главную, где вы начали игру).

Завершив свой ход в локации с жетоном станции, примените указанные на нём эффекты. Затем поместите этот жетон станции на шкалу раундов, в треугольную ячейку следующего раунда. Он станет доступным снова в начале нового раунда.

Завершив свой ход на станции без жетона, вы ничего не получаете (эта станция исчерпала свои ресурсы и ждёт новых поставок).

Жетоны с номерами

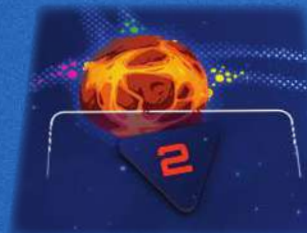
На планетах, где лежит жетон с номером, нет ничего интересного прямо сейчас, но позже там может появиться миссия. Так что завершить ход на такой планете — не обязательно плохая идея.

Резервирование миссий

Игрок, остановившийся на планете, где никого нет, ставит свой корабль прямо на изображение планеты, чтобы показать, что миссия, которая есть на этой планете или которая появится здесь позже, зарезервирована для него.

Игроки, останавливающиеся на планете, где уже есть другой игрок, ставят свои корабли рядом с изображением планеты. Они не могут выполнить миссию на этой планете, пока здесь находится игрок, который успел её зарезервировать.

Если игрок покидает планету с миссией в то время, как там находится другой игрок, — оставшийся сразу резервирует миссию. В редких случаях, когда зарезервировавший игрок покидает планету и на ней остаётся двое или более других игроков, — ни один из них не резервирует миссию (любой может выполнить её — кто успеет первым).



УРОН И РЕМОНТ

БОРТОВОЙ ЖУРНАЛ: ...ПАЛУБА 1 И 2: ПОВРЕЖДЕНИЕ КОНСТРУКЦИИ. ПАЛУБА 3: ПРОБОИНА В ОБШИВКЕ. ПАЛУБА 4: ПРОТЕКАЮЩИЙ КРАН...

Ваш корабль повреждён с самого начала, и иногда кажется, что вся партия уходит только на его починку.

ПОЛУЧЕНИЕ УРОНА



Когда ваш корабль получает урон, поместите 1 жетон урона в ячейку трюма. Ячейки технологий не получают урон.

Уничтожение груза. Если вы получаете урон, когда у вас нет пустых ячеек трюма, вам придётся сбросить жетон артефакта или пирата из одной из ячеек, чтобы поместить на его место жетон урона.

Сверхурон. Если все ячейки трюма заняты жетонами урона, и вы снова получаете урон, кладите новые жетоны урона поверх уже имеющихся, в любую ячейку трюма. Вы можете получить сколько угодно урона.

РЕМОНТ



Этот эффект позволяет вам убрать 1 жетон урона с вашего планшета корабля или с личного планшета технологий.



Если у вас есть сверхурон, вы сначала должны убирать его, прежде чем освобождать ячейки трюма. Сверхурон не мешает вам ремонтировать ячейки технологий.



Ремонтный отсек может активировать любой член экипажа вне зависимости от его цвета и звания. С этим справится даже кадет!

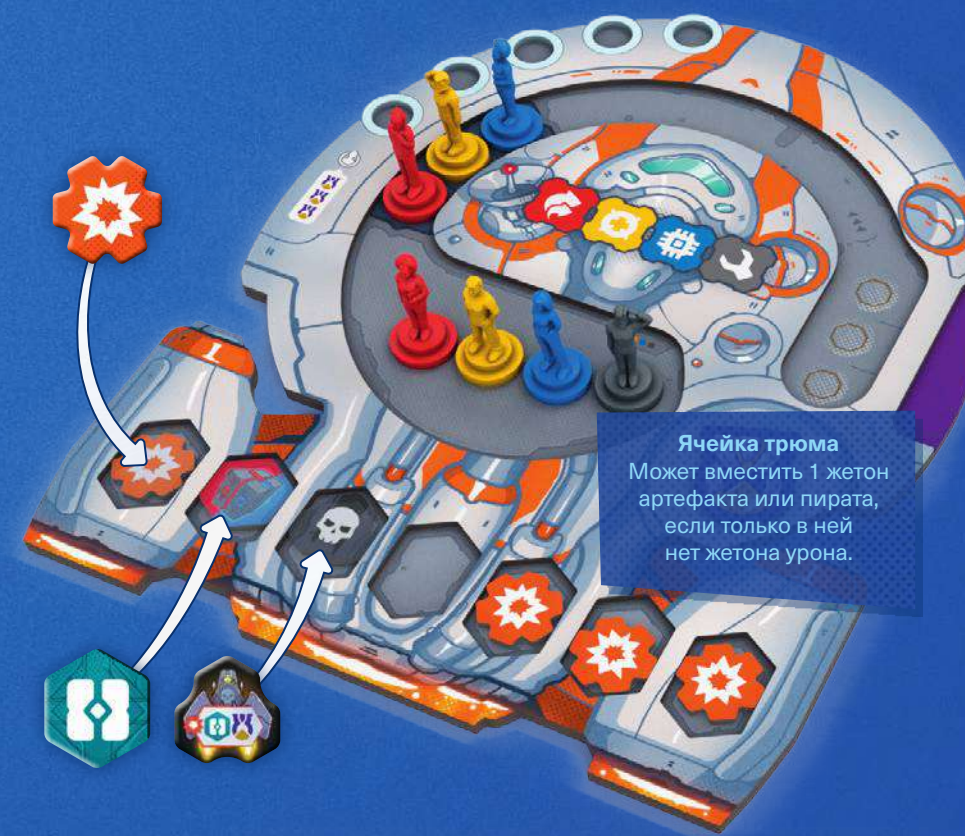
ТРЮМ



Когда вы получаете жетон артефакта или пирата, поместите его в пустую ячейку трюма. Жетоны артефактов кладите лицом вверх, жетоны пиратов — стороной с черепом вверх (теперь это трофей за победу над пиратским кораблём).

Если все ячейки в вашем трюме заняты, вы можете сбросить имеющийся у вас жетон пирата или артефакта, чтобы поместить на его место новый. Разумеется, нельзя сбрасывать жетоны урона, чтобы освободить ячейки под непомогающийся груз.

Выбор артефактов. Если вы получаете сразу несколько артефактов, но все они не помещаются к вам, вы можете посмотреть их все разом и решить, какие из них хотите оставить.



Ячейка трюма
Может вместить 1 жетон артефакта или пирата, если только в ней нет жетона урона.



Ячейка технологий
Может вместить 1 карту технологии, если только в ней нет жетона урона. Не получает урон в течение игры (но некоторые из них имеют урон в начале игры).

ПИРАТЫ!

БОРТОВОЙ ЖУРНАЛ: МЫ СТОЛКНУЛИСЬ С КОРАБЛЁМ НИ'АНА. НА НАШЕ ПРИВЕТСТВИЕ ОНИ ОТВЕТИЛИ ЗАЛПОМ, КОТОРЫЙ УНИЧТОЖИЛ НАШ ВТОРОЙ АНГАР. ЭНСИН РУЛОК, ИЗУЧАЮЩИЙ КУЛЬТУРЫ ГАЛАКТИКИ, ГОВОРИТ, ЧТО НА ИХ ЯЗЫКЕ ЭТО МОЖЕТ БЫТЬ ВЕЖЛИВЫМ ПРИВЕТСТВИЕМ.

ПИРАТЫ НА МАРШРУТАХ

Когда вы совершаете перелёт по маршруту с жетоном пирата, вы получаете 1 урон. С пиратом при этом ничего не происходит — вы просто оказываетесь обстрелянными.

На любом маршруте может находиться не более 1 пирата. Они могут появляться там несколькими способами.

Засада пиратов

Этот эффект встречается в некоторых миссиях. Возьмите случайный жетон пирата, переверните его на сторону с кораблём и поместите на ведущий от вашей локации маршрут, цвет которого совпадает с цветом выхлопа пиратского корабля. Если на этом маршруте уже есть пират, то новый не появляется — сбросьте взятый жетон.

Зелёный жетон пирата кладётся на зелёный маршрут.



Этот эффект обязателен. Если вы выполняете эффекты строки миссии с ним, его нельзя пропустить (в отличие от большинства других положительных эффектов).

Восстание пиратов

Масштабное появление пиратов, связанное с выполнением игроками определённого количества миссий. Подробно описано в разделе «Миссии».

При подготовке к игре

Во время подготовки пираты появляются только на отмеченных маршрутах. Цвета жетонов и маршрутов при этом не имеют значения.

Другие пираты

Некоторые эффекты приводят к появлению пиратов без каких-либо условий, то есть вам не нужно смотреть на отметки на поле или цвета жетонов и маршрутов.

Если пираты закончились

Если в общем запасе закончились пираты, а вам нужно взять нового, то сначала переверните сброшенные жетоны пиратов на сторону с черепами и перемешайте.

БОЙ С ПИРАТАМИ

Орудийный отсек, а также эффекты некоторых технологий и миссий позволяют сразиться с пиратами. Для этого:

1 Выберите 1 пирата на любом маршруте, соединённом с вашей локацией.



- 2** Получите 1 урон.
- 3** Получите награду, изображённую на жетоне пирата.
- 4** Поместите жетон пирата в свою ячейку трюма.



Виды наград за пиратов

Возьмите 1 медаль из общего запаса и поместите на свой корабль. Также возьмите 1 случайный артефакт. Поместите жетон пирата и жетон артефакта в ячейки трюма, как описано на стр. 9.

Возьмите 1 фигурку андроида из общего запаса и поместите в свой дежурный отсек. Поместите жетон пирата в ячейку трюма.

ТЕХНОЛОГИИ

БОРТОВОЙ ЖУРНАЛ: ХОТЯ НАШ КОРАБЛЬ БЫЛ ПОСТРОЕН ЕЩЁ В ПРОШЛОМ ВЕКЕ, ОН БЫСТРО СТАНОВИТСЯ САМЫМ СОВРЕМЕННЫМ ВО ФЛОТЕ. НА ДАННЫЙ МОМЕНТ МЫ УСТАНОВИЛИ МОЩНЫЙ ДВИГАТЕЛЬ, НОВЫЕ ПУШКИ И ДОПОЛНИТЕЛЬНУЮ КОФЕМАШИНУ.

ТИПЫ ТЕХНОЛОГИЙ



Технология-отсек
Может быть активирована членом экипажа.



Технология-способность
Активируется сама при определённых условиях.



Омега-технология
Приносит дополнительные очки в конце игры.

ИЗУЧЕНИЕ ТЕХНОЛОГИЙ

Активировав научный отсек, вы можете взять 1 карту с центрального планшета технологий и установить её в пустую ячейку своего планшета технологий (там не должно быть ни урона, ни другой карты).

В конце своего хода выложите новую карту из колоды технологий на освободившееся место на центральном планшете. Всегда выкладывайте карту из колоды альфа- и бета-технологий (даже если взяли омега-технологию).

Замена технологии

Изучая технологию таким эффектом, вы можете сбросить карту технологии с вашего личного планшета и установить на её место новую, с центрального планшета.

Вы можете использовать этот эффект и как обычное изучение — установив новую технологию в пустую ячейку.

Бонусы технологии

Кроме самого эффекта технологии, вы можете получить моментальные бонусы при её изучении. Установив новую технологию на свой планшет, получите бонусы за каждую совпавшую пару символов по краям выложенной карты (в порядке сверху вниз). Эффект технологии при этом уже начинает действовать (он может влиять на эти бонусы).



Совпадений нет: вы не получаете бонусы.

- Виды бонусов технологий:
- Уберите 1 жетон урона.
 - Получите 1 медаль.
 - Можете совершить 1 перелёт.

Повреждённые ячейки

На начало игры некоторые ячейки содержат жетон урона. Вам нужно отремонтировать их, прежде чем устанавливать туда технологии. Однако символы бонусов работают как обычно даже в ячейках с уронем.

МИССИИ

БОРТОВОЙ ЖУРНАЛ: НАДЕЮСЬ, С НИМИ ВСЁ В ПОРЯДКЕ... А? УЖЕ ИДЁТ ЗАПИСЬ? ОКЕЙ, КОМПЬЮТЕР, ПЕРЕЗАПУСК БОРТЖУРНАЛА. ЭНСИН РУЛОК И КАДЕТ БОЛЬЦАНО ОТПРАВЛЕНЫ НА СВОЮ ПЕРВУЮ МИССИЮ. УВЕРЕН, ОНИ ОТЛИЧНО СПРАВЛЯЮТСЯ.

ВЫПОЛНЕНИЕ МИССИИ

Если на начало хода ваш корабль находится на планете с миссией, она не зарезервирована другим игроком (стр. 8), и в вашем дежурном отсеке не меньше фигурок, чем строк в миссии, вы можете выполнить её.

Для этого:

- 1** Возьмите миссию. Поместите карту миссии в ячейку напротив шлюза своего корабля (если вы не знаете, где на вашем корабле шлюз, см. иллюстрацию справа).
- 2** Назначьте членов экипажа. Поместите в шлюз по одной фигурке из своего дежурного отсека напротив каждой строки миссии. Фигурки могут быть любого цвета (назначать можно даже кадетов).



- 3** Примените эффекты. Для каждой строки миссии, по порядку сверху вниз.

Если цвет строки совпадает с цветом фигурки, которая находится напротив неё, вы можете применить все указанные в строке эффекты (слева направо). Командеры и андроиды имеют особенности в миссиях (стр. 15).

Если цвет строки не совпадает с фигуркой или вы не хотите применять эффект, игнорируйте всю строку.



- 4** Верните экипаж в очередь. Сдвиньте в конец очереди все фигурки, находящиеся в шлюзе (кроме андроидов — они возвращаются в общий запас), сохраняя их порядок.

- 5** Получите карту миссии. Заберите карту миссии из ячейки вашего корабля, переверните рубашкой вверх и положите рядом с собой. Миссия выполнена! В конце игры она принесёт вам указанное в её правом нижнем углу количество очков.

Примечание. Эффективнее всего назначать фигурки соответствующих цветов и применять все эффекты. Но вы можете выполнять миссии и без единого эффекта — они всё равно принесут вам очки. Дайте знать вашему экипажу, что вы в любом случае гордитесь ими — всё же это не их вина, что им было дано задание, для которого у них нет квалификации.

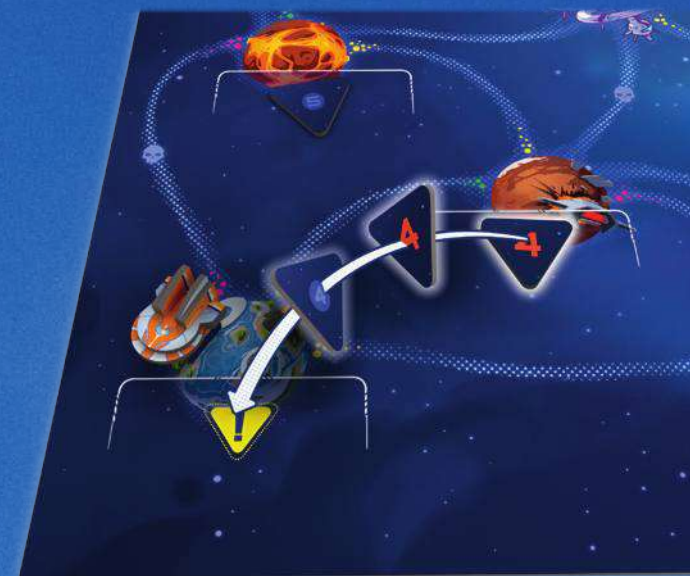


Эта карта миссии принесёт 6 очков.

НОВАЯ МИССИЯ

Выполнив миссию, вы должны выложить новую миссию в другой локации.

- 1** Возьмите лежащий на поле **лицом вверх** треугольный жетон с **наибольшим** номером и положите его **лицом вниз** на планету, где вы только что выполнили миссию.
- 2** Возьмите из колоды новую карту миссии и положите её **лицом вверх** на планету, откуда только что забирали жетон.



Примечание. Игроки всегда знают, где появится новая миссия, и поэтому могут заранее прибыть на планету, где это произойдёт. Что это будет за миссия — неизвестно, поэтому держите наготове побольше фигурок разных цветов!

ВОССТАНИЕ ПИРАТОВ!

По мере выполнения миссий треугольные жетоны с номерами переверачиваются **лицом вниз**. Как только вы перевернёте последний, с номером 1, происходит восстание пиратов:

- 1** Поместите по 1 жетону пирата, стороной с черепом вверх, на каждую планету, где лежит жетон с номером.
- 2** Переверните эти жетоны пиратов.
- 3** Передвиньте каждого из этих пиратов на совпадающий с ним по цвету маршрут, ведущий от его планеты. Если на таком маршруте уже есть другой пират, то вместо этого пирата с планеты сбрасывается.
- 4** Переверните все жетоны с номерами **лицом вверх**. Отсчёт до следующего восстания пиратов начинается заново.

Примечание. Если пираты с двух планет должны попасть на один маршрут, сбросьте пирата с планеты с наибольшим числом на жетоне.

Пример. Фиолетовый пират попадает на фиолетовый маршрут, ведущий от его планеты, а зелёный — на зелёный маршрут. Жёлтый пират сбрасывается, поскольку на жёлтом маршруте, ведущем от его планеты, уже есть пират, находящийся там с начала игры.



ЭКИПАЖ

БОРТОВОЙ ЖУРНАЛ: БОЛЬЦАНО ПОЛУЧИЛ ПОВЫШЕНИЕ ДО ЭНСИНА И ТЕПЕРЬ РАБОТАЕТ В ОТДЕЛЕ БЕЗОПАСНОСТИ. ОКАЗЫВАЕТСЯ, ПОВЫШАТЬ ЧЛЕНОВ ЭКИПАЖА — ЭТО ЗДОРОВО! ДАЖЕ НЕ ЗНАЮ, КТО ИЗ НАС БЫЛ БОЛЬШЕ РАД.

ЧЛЕНЫ ЭКИПАЖА

В начале игры у вас по два энсина каждого цвета и один кадет. Однако ваш экипаж может обучаться и совершенствоваться.



Красные энсины

Отвечают за навигацию и часто возглавляют миссии.



Жёлтые энсины

Отвечают за оружие, тактику и безопасность.



Синие энсины

Отвечают за исследования и технику.



Кадеты

Пока ничего не умеют, но стараются изо всех сил.



Командеры

Настоящие ветераны своего дела.



Андроиды

Загадочные разумные роботы, ненадолго присоединяющиеся к экипажу.

ОБУЧЕНИЕ И ПОВЫШЕНИЕ

В начале вашего хода (до активации отсека или выполнения миссии) вы можете обучить и/или повысить сколько угодно членов своего экипажа, находящихся в дежурном отсеке.

Обучение

Вы можете обучить кадета, чтобы он стал энсином любого цвета на ваш выбор. Вы также можете обучить энсина, сменив его цвет (никогда не поздно выбрать другую профессию). И то и другое стоит 1 медаль.

Для обучения: сбросьте 1 медаль, выберите фигурку кадета или энсина из своего дежурного отсека и верните её в общий запас. Взамен возьмите фигурку энсина любого цвета и поместите её в свой дежурный отсек.



Обучение кадета



Обучение энсина

Пример. Вы хотите совершить перелёт, но уже использовали красного энсина на предыдущем ходу. К счастью, в вашем дежурном отсеке есть кадет. Вы сбрасываете медаль и превращаете кадета в красного энсина. Теперь вы можете активировать навигационный отсек!

Примечание. Обучать кадетов эффективнее, чем переобучать энсинов, так что старайтесь продумывать заранее, какие цвета вам нужны.

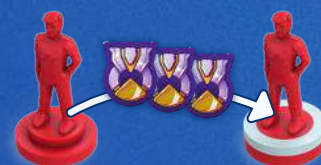
МЕДАЛИ

Для обучения и повышения членов экипажа необходимы медали. В начале игры у вас одна медаль — и много возможностей получить новые.



Получая медаль, берите соответствующий жетон из общего запаса и кладите на свой планшет корабля. У вас может быть сколько угодно медалей.

Повышение до командера



Повышение до командера

Вы можете повысить энсина до командера. Для этого сбросьте 3 медали, выберите фигурку энсина из дежурного отсека и прикрепите на неё одно из своих колец повышения. Теперь это командер (его цвет остаётся прежним).

У вас может быть только 5 командеров. Цвет командера изменить нельзя.

КОММАНДЕРЫ



Командеры вдвое эффективней энсинов и могут выполнять две задачи за раз.

Первая задача: используйте командера как энсина — активируйте отсек или отправьте на выполнение миссии.

Вторая задача: командер может либо выполнить **дополнительное действие**, либо отдать **приказ подчинённому**.

Дополнительное действие

Дополнительное действие зависит от первой задачи.

Если командер активировал отсек, он может активировать ещё один отсек, прежде чем вернётся в очередь. Вы можете выбрать тот же отсек или другой (конечно же, это всё ещё должен быть подходящий командеру по цвету отсек).

Если командер участвует в выполнении миссии, и его цвет совпадает с цветом строки миссии, можете применить эффекты этой строки дважды (перед тем как перейти к следующей строке). Если эффект предоставляет какой-либо выбор, вы можете выбирать разное при каждом его применении.

Приказ подчинённому

Вместо дополнительного действия командер может отдать приказ подчинённому и переместить его в дежурный отсек. Для этого выберите находящуюся где угодно в очереди фигурку энсина того же цвета, что и командер, либо фигурку кадета. Если первой задачей командера было выполнение миссии, вы не можете выбирать фигурку, которая тоже назначена на эту миссию (она ещё не в очереди).

После того как первая задача командера будет полностью завершена и её эффекты применены, возьмите выбранную фигурку и переместите её из очереди сразу в дежурный отсек.



Пример. Ваш жёлтый командер назначен на миссию и применяет эффекты жёлтой строки — вы получаете 2 урона и можете продвинуться на 4 ячейки по любой шкале (вы выбираете андроидов). Перед тем как перейти к следующей строке, вам нужно решить, какую вторую задачу выполнит командер. Можно снова выполнить эффект строки и продвинуться ещё раз по любой шкале (можно снова выбрать шкалу андроидов, а можно и другую), но вы не хотите опять получать урон. Командер отдаёт приказ подчинённому (это может быть кадет или жёлтый энсин). Вы перемещаете жёлтого энсина из очереди сразу в дежурный отсек и переходите к следующей строке миссии.

АНДРОИДЫ



Такой эффект позволяет вам получить 1 андроида. Возьмите фигурку андроида из общего запаса и поместите её в свой дежурный отсек.

Андроиды не могут активировать отсеки, но могут быть назначены на миссии.

Андроиды считаются соответствующими любым цветам строк миссий. Вы всегда можете выполнить эффект строки, если напротив неё находится андроид.



Кроме того, есть строки, цвету которых соответствуют только андроиды. Как обычно, для выполнения миссии сюда может быть назначена любая фигурка, но эффект будет применён только при назначении андроида.

Сразу после выполнения миссии андроид покидает корабль — верните его в общий запас. Андроида никогда не попадают в очередь.

Примечание. Как правило, пасовать при наличии фигурок в дежурном отсеке невыгодно. Андроида — исключение, поскольку их можно использовать только один раз, и иногда бывает более эффективно сохранить такую фигурку на следующий ход.

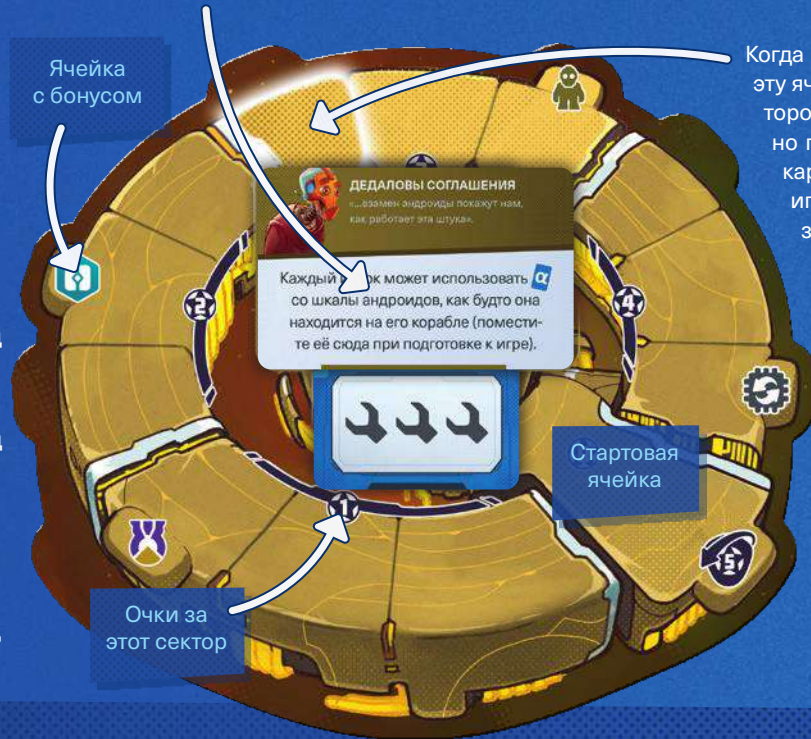
ДИПЛОМАТИЯ

БОРТОВОЙ ЖУРНАЛ: Я ГОТОВЛЮСЬ К ВСТРЕЧЕ С ЭТИМИ, КАК ИХ... ДРОНЫ... ДРЕДЫ... АНДЕДЫ... А, ТОЧНО, АНДРОИДЫ! ЗАЧЕМ ЭТИ СЛОЖНЫЕ ТЕРМИНЫ, КОГДА ЕСТЬ ПРОСТОЕ И ПОНЯТНОЕ СЛОВО «ЖЕСТЯНКИ»?

ШКАЛЫ ФРАКЦИЙ

В ходе игры у вас будет масса возможностей продвигаться по шкалам фракций. Как только ваш маркер передвигается вперёд и попадает на ячейку с бонусом или проходит через неё, получайте этот бонус.

- 1 Можете передвинуть свой маркер на 1 ячейку вперёд по шкале флота (Кооператив).
- 1 Можете передвинуть свой маркер на 1 ячейку вперёд по шкале андроидов (Жестянки).
- 1 Можете передвинуть свой маркер на 1 ячейку вперёд по шкале пиратов (Ни'Ан).
- 3 Можете передвинуть свой маркер на 3 ячейки вперёд по одной любой шкале.
- 1 1 Можете передвинуть свой маркер на 1 ячейку вперёд по любой шкале. Затем можете передвинуть его на ещё 1 ячейку вперёд по той же или любой другой шкале.



События фракций

У фракций флота и пиратов есть несколько карт событий, но в каждой партии используется только одна из них, случайно выбранная при подготовке. У фракции андроидов есть только одна карта событий, но её эффект связан с картой альфа-технологии, случайно выбранной при подготовке.



Когда любой игрок передвигает маркер на эту ячейку, происходит событие, эффект которого влияет на всех игроков. Немедленно примените эффект лежащей на шкале карты события, после чего уберите её из игры — повторно это событие не произойдёт.

За всю игру может произойти **только 2 события**. Как только произошло второе событие, уберите из игры и третью карту события со шкалы, где она ещё осталась, без применения её эффекта (эта фракция осталась на задворках политики галактики, не оказав на неё значительного влияния).

Очки за шкалы

Каждая шкала разделена на четыре сектора: 1, 2, 3 и 4 очка. В конце игры вы получаете очки за сектор, где находится ваш маркер. Кроме того, совершив полный круг, вы получаете 5 очков (и можете продолжать продвигаться по этой шкале).



Вернувшись на начальную ячейку после полного круга, переверните свой маркер на сторону с 5 очками: в конце игры вы получите очки за сектор и ещё 5 очков.

Если вы сделаете второй полный круг, возьмите себе трофей фракции в напоминание того, что у вас есть ещё 5 очков. Если другой игрок тоже сделает второй круг на этой шкале фракции... Что ж, на самом деле мы не ожидали, что такие вообще будут — просто учитывайте свои +5 очков как-нибудь.

ИГРОВЫЕ ФРАКЦИИ

Флот (Кооператив)

Ваша фракция стремится стать лидером галактики, но пока ещё только в начале своего пути. Вы — часть флота, но это не значит, что вы обязаны выслуживаться.

Андроиды (Жестянки)

Когда-то эти разумные роботы правили галактикой, но теперь они разобщены и далеко не так амбициозны. Считают людей детьми, а их технологии — игрушками.

Пираты (Ни'Ан)

Безжалостные стервятники, которые ради обстреливания кораблей флота и станции андроидов. Вести переговоры с ними можно... но очень осторожно.



КОНЕЦ РАУНДА

БОРТОВОЙ ЖУРНАЛ: КАКОЕ СТАНДАРТНОЕ ВРЕМЯ НИ ПОКАЗЫВАЛИ БЫ ЧАСЫ, НЕБО ВСЕГДА ЧЁРНОЕ И БЕЗЗВЕЗДНОЕ. ЕСЛИ ВАМ НЕ НРАВЯТСЯ НОЧНЫЕ СМЕНЫ, НЕ ИДИТЕ РАБОТАТЬ ВО ФЛОТ.

ПАС

Спасовать — это один из трёх вариантов того, что вы можете сделать в свой ход. Чаще всего вы будете делать это вынужденно, когда у вас закончатся фигурки, но вы можете спасовать и раньше.

Примечание. В большинстве случаев оставлять фигурки в дежурном отсеке на следующий раунд неэффективно (если только это не андроиды). Если вы беспокоитесь, что у вас не будет энцинов нужного цвета, — помните про возможность обучения.

Спасовав, вы больше не сможете совершать ходы до конца раунда. Когда все игроки спасуют, раунд заканчивается.

ОЧЕРЕДЬ

В течение раунда фигурки попадают из дежурного отсека в конец очереди. В игре есть способы переместить фигурки из очереди в дежурный отсек, но в большинстве случаев они остаются там до конца раунда.

В конце раунда сдвиньте в дежурный отсек все фигурки из своей очереди, **кроме последних 3**.



НАЧАЛО НОВОГО РАУНДА

1 **Новые ресурсы.** Каждый новый раунд капитаны получают ресурсы от Кооператива. Распределите поровну между игроками медали или кадеты, которые находятся на делении начинающегося раунда. Кадеты отправляются сразу в дежурный отсек.



2 **Станции.** Поместите все жетоны станций со шкалы раундов на соответствующие им локации. Если на станции, куда нужно поместить жетон, находится игрок, жетон остаётся на шкале — переместите его на деление следующего раунда.

3 **Первый игрок.** Жетон первого игрока передаётся следующему участнику по часовой стрелке. Кадеты, энцины и командеры отдохнули — и готовы снова работать в отсеках и выполнять миссии!









КОНЕЦ ИГРЫ

БОРТОВОЙ ЖУРНАЛ: МЫ ОБРЕЛИ НОВЫХ ДРУЗЕЙ. МЫ НАУЧИЛИСЬ ПОНИМАТЬ НАШИХ ВРАГОВ. НАШИ РЕШЕНИЯ ИЗМЕНИЛИ БУДУЩЕЕ. ОДНА МИССИЯ ДАЖЕ ИЗМЕНИЛА ПРОШЛОЕ. НАСТАЛА ПОРА ЗАДАТЬ СЕБЕ ВОПРОС: СПРАВИЛИСЬ ЛИ МЫ? ГЛЯДЯ НА СЕБЯ И СВОЙ ЭКИПАЖ, Я ОТВЕЧАЮ... ДА!

Игра завершается по окончании четвёртого раунда. На словах Кооператив следует духу солидарности и одинаково ценит усилия каждого капитана, но на деле все понимают, что у некоторых это получается лучше, чем у других.

ПОДСЧЁТ ОЧКОВ

В конце игры сосчитайте очки каждого игрока и определите победителя.

-  Очки за **миссии**.
-  Очки за **шкалы фракций** (не забудьте про 5 очков за каждый полный круг).
-  Очки за **омега-технологии** (а также за пассажиров в одиночной игре).
-  1 очко за каждого **командера**, **андроида** и **жетон пирата** на вашем корабле.
-  ½ очка за каждую **медаль** и каждый **артефакт** на вашем корабле.
-  -1 очко за каждый **жетон урона** на вашем корабле.

ПОБЕДА

Капитан, набравший больше всех очков, должен объявить остальным, менее успешным капитанам, что они также показали себя весьма неплохо, учитывая все непростые стечения обстоятельств. Постарайтесь не звучать слишком снисходительно, хоть это может быть и сложно — всё же у вас лучший экипаж и лучший корабль, что, очевидно, делает вас лучшим капитаном флота.

Ничья. Иногда два капитана одинаково хороши. Мы уверены, что вам хватит отваги принять этот факт.

Эпилог

Игроки могут узнать, что же **на самом деле** означает их финальное количество очков, найдя свой результат в таблице на следующей странице и зачитав соответствующий эпилог (если вы набрали неровное количество очков, округляйте их в меньшую сторону).

АВТОР ИГРЫ: ПИТЕР Б. ХОФФГААРД

- Разработка:** Томаш «Углик» Углирж, Михаэла «Мин» Штахова, Вит Водичка, Адам Шпанел
- Художественный директор:** Якуб Политзер
- Иллюстрации:** Иржи Миковец, Иржи Кус, Франтишек Седлачек, Мержен Эрдэнэбаяр, Алена Кубикова, Ян Вогидал, Давид Изай
- Фигурки:** Радим «Finder» Пех, Роман Беднарж
- Графический дизайн:** Михаэла Заоралова
- Производство:** Вит Водичка
- Текст правил:** Джейсон Холт
- Управление проектом:** Ян Звоничек
- Руководство проектом:** Петр Мурмак

Русскоязычное издание подготовлено GaGa Games

- Переводчик:** Даниил Яковенко
- Корректор:** ООО «Корректор»
- Редактор:** Даниил Молошников
- Руководитель проекта:** Елена Ткачева
- Общее руководство:** Антон Сквородин



Перепечатка и публикация правил, компонентов, иллюстраций без разрешения правообладателя запрещены.

© ООО «ГаГа Трейд», 2023 — правообладатель русскоязычной версии игры. Все права защищены.



© Czech Games Edition
Январь 2023
www.CzechGames.com

КАПИТАН ХАРАЛЬДА	
	24
	11
	4
	6
	1,5
	-3
	43,5

Если вы использовали все листы блокнота для подсчёта очков — потрясающе! Новые вы можете скачать на czechgames.com или gaga.ru.

Особые благодарности. Моей жене Нине за любовь, поддержку и готовность часами слушать, как я говорю об этой игре. Моей таксе Споку за то, что был музой для нескольких карт и за то, что хоть иногда вытаскивал меня на улицу. Моему хорошему другу и отличному разработчику игр Джонатану «Джонни Паку» Кантину за поддержку и помощь с прототипом. Йесперу Юхне за веру в эту игру и многократное её тестирование. Матье Вердые за идею механики бонусов технологий. Томашу «Углику» Углиржу и всей команде CGE за долгий и горячий труд, благодаря которому моя игра появилась на свет.

...И ещё больше благодарностей. Мадс Флёт, Тинэ Кристенсен, Дэниэл Тамборра, Кристиан Догбьерг, Джейкоб Кун, Дэнни Ло, Джил Хова, Дэниэл Йохансен, Ники Томас Хансен, Локе Догбьерг Андерсен, Крис Марлинг, Рольф Ховальт Свендсен, Кристиан Мельхиор, Ханне Айе Скогберг, Кьерен Оттон, Йост Л. Хансен, Жаис Лютье.

ЭПИЛОГИ

БОРТОВОЙ ЖУРНАЛ: ВОТ И НАСТАЛ ЭТОТ МОМЕНТ. ПОСЛЕДНЯЯ ЗАПИСЬ В БОРТОВОМ ЖУРНАЛЕ... О НЕТ, ЧТО ЭТО?!

Найдите набранное вами количество очков и узнайте свой эпилог!

- 0–20** Вы стыкуетесь с главной станцией, едва не уничтожив шлюз. К счастью, никто этого не заметил — ведь вас никто не встречал.
- 21** Ваше возвращение на главную станцию замечают только те, у кого три недели спустя появляется странная сыпь.
- 22** На обшивку вашего корабля наносят почётный знак Кооператива — «За посильное участие».
- 23** Вы предстаёте перед трибуналом за неисполнение служебных обязанностей, нарушение субординации и за чрезмерную драматизацию утреннего отчёта.
- 24** На главной станции, кажется, все слышали о ваших приключениях. Незнакомцы подмигивают вам. Позже вы узнаете, что ваше пребывание в должности капитана было частью реалити-шоу Кооператива.
- 25** Флот Ни'Ана преследует вас до главной станции. Поняв, что они в большинстве, пираты требуют трёхгодовой запас шоколада. Теперь на станции не будет сладкого, и ей опять придётся менять местоположение.
- 26** Вы предстаёте перед судом. Под вопросом сама ваша человечность. В адвокаты вам назначена кукла-марионетка. И в порядке обычного слова произносить не может она.
- 27** Адмирал Борщ оценил ваши навыки — и предлагает вам престижную работу. Вы и мечтать не смели, что когда-то будете подавать еду великому адмиралу!
- 28** На подлёте к главной станции из ниоткуда появляется ваш корабль, но из будущего, и уничтожает ваш корабль из настоящего. Что ж, вы уверены, что на то была/будет хорошая причина.
- 29** По возвращении на главную станцию вы видите, что она кишит круглыми пушистыми существами размером с мяч. Ну, по крайней мере, на этот раз это не ваша вина.
- 30** По возвращении на главную станцию вы узнаете, что власть на ней захватили обезьяны. Вот это поворот.
- 31** Командование флота ценит ваш вклад. Вы получаете 10 дней отпуска и кружку с гербом Кооператива.
- 32** Специально для вас учреждают первую в истории Кооператива медаль «За сование носа куда не следует».
- 33** Командование флота публично хвалит вашу работу, но вся станция обсуждает совсем другое. Прошёл слух, что в следующем полёте за безопасность вашего корабля будет отвечать аморфная масса с лазерной пушкой. Просто смея ради.
- 34** Возвращаясь на главную станцию, вы видите, как ваш корабль отчаливает в свой первый полёт. Похоже, вы так и не завершили одну из тех временных петель...
- 35** Всех ваших командеров награждают особой медалью «За мужество перед лицом чрезвычайно странных происшествий».
- 36** По возвращении вас приглашают на пресс-конференцию... но журналистам неинтересны ваши приключения. Они желают знать, как вы ходите в туалет в открытом космосе.
- 37** Вашему кораблю достаётся медаль «За отличную службу, которая выдаётся кораблям даже несмотря на то, что они не носят униформу флота и не отдают честь адмиралу».
- 38** Командующий флотом добавляет заметку в ваше досье: «Хорошая работа».
- 39** Неподалёку от главной станции ваш корабль ловит странный подпространственный сигнал. Вам удаётся его расшифровать: «Звёздные капитаны вернутся во втором сезоне!»
- 40** Каким-то образом вы оказываетесь в параллельной вселенной, где правят андроиды. В принципе, всё так же, только торговые автоматы высказывают своё недовольство, если не можете расплатиться без сдачи.
- 41** Командование флота отправляет вас на астероидную добывающую станцию на самом краю сектора, который контролируют пираты. Теперь вы не берёте миссии, а раздаёте их.
- 42** Вас окружает толпа репортёров с бесконечными вопросами о том, как вы победили пиратов. Также им нужно узнать ваше мнение по поводу мини-юбок.
- 43** Вас записывают в элитную команду героев. Вы первые, поэтому можете выбрать, кем будете: умником, ворчуном или комическим персонажем.
- 44** Адмирал Борщ впечатлён вашими достижениями и приглашает вас на банкет. Вы удостоиваетесь чести сидеть рядом с адъютантом адмирала за столом номер 20 в зале номер 2.
- 45** Вы обнаруживаете, что на главной станции все увлечены новой настольной игрой с кучей ярких фигурок. И у вас отлично получается в неё играть!
- 46** Радар показывает, что возле главной станции в космосе парят какие-то огромные штуковины. При ближайшем рассмотрении оказывается, что это буквы: «Продолжение следует...»
- 47** Вы устанавливаете курс на главную станцию, и тут на мостике появляется ваша версия из будущего и просит вас отправиться к звезде Вольф 359. Зачем? Вы ещё не знаете, но обязаны узнать!

- 48** Вашего лучшего командера делают начальником новой станции возле кротовой норы. Раз в год вы прилетаете к нему на дружеский ужин.
- 49** Вернувшись на главную станцию, вы встречаете себя из зеркальной вселенной. Вы слишком вежливы, чтобы спросить свою копию, зачем она отпустила козлиную бородку.
- 50** Вы возвращаетесь в колыбель человечества — на Землю. Как любитель активного отдыха, вы присоединяетесь к экспедиции археологов и находите андроида в отложениях Юрского периода!
- 51** Вы ярко проявили себя, и командование флота решило, что вами нельзя рисковать. Вам придётся ходить на скучную офисную работу и время от времени выступать с речами на мероприятиях.
- 52** Благодаря напряжённости ваших приключений, звёздное капитанство становится новым спортом. Вас нанимают комментатором, и вы завоевываете любовь публики.
- 53** Командование флота назначает вас администратором станции на краю галактики. Каждую неделю вас навещает очередной член вашего старого экипажа, что всегда заканчивается новым коротким, но сумасшедшим приключением.
- 54** Ваши потрясающие находки и открытия привели к тому, что вас поставили во главе исследовательского отдела. Следующие пять лет вы будете усердно изучать космос.
- 55** Вас повышают до адмирала. Спустя пять лет бумажной работы вы собираете старых друзей и пригоняете свой корабль, пылившийся в ангаре. Потому что кто-то должен узнать, что находится по ту сторону чёрной дыры.
- 56** Вы попадаете в очередь на повышение до адмирала. Вы остаётесь капитаном своего корабля, но теперь можете голосовать на совещаниях, посвящённых политике флота по отношению к питомцам.
- 57** Вы обрели такую известность, что на Хэллоуин дети наряжаются в вас.
- 58** Командование флота впечатлено тем, как вы распорядились своим подержанным звездолётом — и предлагает вам стать капитаном чуть менее потрёпанного флагмана.
- 59** После долгой и блестящей карьеры вы уходите на почётную пенсию, возвращаетесь на Землю, ведёте тихую жизнь на собственной ферме и смотрите сериалы про себя.
- 60** Вы стали настоящей знаменитостью, и теперь за вами всюду следуют папарацци. Чтобы спастись от них, вы инсценируете свою гибель в чёрной дыре.
- 61** В день возвращения вас повышают до адмирала и ставят во главе отдела, ответственного за контакт с загадочными пришельцами на кубических кораблях. Вы и ваши коллеги пропадаете навсегда без единой зацепки.
- 62** Вы возвращаетесь героем. Фанаты на фестивалях ждут вашей истории о встрече со Всемогущим существом и автографов.
- 63** Вы обрели такую популярность, что в магазинах продаются игрушки с вами.
- 64** Благодаря вашим открытиям, Кооператив делает гигантский скачок вперёд в космических исследованиях.
- 65** Подлетая к главной станции, вы видите в её доках футуристическую версию крейсера флота. Офицеры Кооператива вернулись за вами в прошлое, потому что им нужна ваша помощь.
- 66** Командование флота поражено вашими управленческими качествами и назначает вас начальником главной станции. Через год этой тяготы вы возвращаетесь на свой любимый звездолёт.
- 67** Фотография, на которой вы закрываете лицо ладонью, становится мемом.
- 68** Вас повышают до адмирала. Остаток карьеры вы изобретаете всё новые способы мучений звёздных капитанов.
- 69** Вы покидаете флот, чтобы остаток жизни провести на семейной ферме на родной Земле. Но каждые несколько лет Кооператив дёргает вас, чтобы вы помогли им преодолеть очередной кризис.
- 70** Вам удалось превратить невзрачный, потрёпанный звездолёт в один из лучших космических кораблей флота. Командование просит вас поучаствовать в разработке нового флагмана.
- 71** Вас повышают до адмирала, и вы становитесь профессором в Академии. Не одно поколение студентов соревнуется в умении пародировать ваш стиль ведения лекций.
- 72** Командование флота хочет сделать вас адмиралом. Вы соглашаетесь лишь при одном условии: вам оставят ваш корабль. Командование в таком восторге от вас, что готово пойти на это.
- 73** Все ваши командиры становятся капитанами и получают свои звездолёты. Вы же становитесь адмиралом и принимаете командование над этой эскадрильей.
- 74** Вы получаете звание адмирала, эскадрилью звездолётов и возглавляете первую крупномасштабную экспедицию в параллельное измерение. Удачи!
- 75+** Ваши приключения продолжаются, и со временем вы становитесь самым известным человеком в галактике. Даже после вашей отставки раз в год командование настаивает на вашей телепортации в Академию для участия в церемонии распределения студентов.

ОДИНОЧНАЯ ИГРА

БОРТОВОЙ ЖУРНАЛ: ДА, Я ВСЕГДА ОКРУЖЁН СВОИМ ЭКИПАЖЕМ, НО, ДУМАЮ, ИНОГДА КАПИТАНУ НУЖНО ПОБЫТЬ ОДНОМУ.

В одиночной игре участвуете вы и капитан Тень — виртуальный игрок, выполняющий действия автоматически.

ПОДГОТОВКА

У карт для одиночной игры белая рубашка.

Подготовка проходит так же, как к партии на двоих, с некоторыми изменениями.

- Используйте сторону для одиночной игры центрального планшета технологий. На неё выкладывается 2 омега-технологии вместо 3.
- Используйте только карты событий для одиночной игры (по 1 для каждой фракции).
- Подготовьте пассажира и колоду карт действий.

Капитан Тень не нуждается в планшетах, фигурках и жетонах. Просто поместите вторую фигурку корабля вместе со своей на главную станцию.

Пассажир

Командование флота сообщает, что вместе с вами полетит особый пассажир (добровольно-принудительно, разумеется).

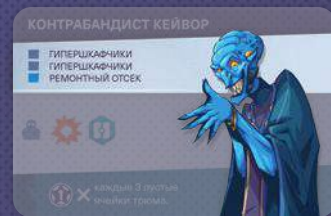
Каждый пассажир имеет свой эффект, который будет применяться в течение игры, а также эффект, влияющий на подсчёт очков.

Выберите 1 карту пассажира случайным (или любым другим) образом и положите рядом с собой — он останется с вами на всю игру. В первой партии рекомендуем выбрать Тедди.

Найдите в колоде технологий 3 карты, указанные на карте вашего пассажира (для Тедди просто возьмите 3 случайные альфа-технологии). Поместите их все под карту события андроидов, вместо обычной 1 случайной карты.



Технологии для события андроидов



Колода действий

В игре 7 карт действий четырёх видов.

Возьмите по 1 карте действия каждого вида, перемешайте их, сформировав колоду из 4 карт, и положите лицом вниз на центральный планшет.

Перемешайте оставшиеся 3 карты и поместите по одной из них лицом вниз, рядом с каждой ячейкой раунда на шкале.



ХОД ИГРЫ

Вы всегда ходите первым. После каждого вашего хода открывайте 1 верхнюю карту из колоды действий и кладите её над ячейкой технологии центрального планшета (начиная с самой левой и далее по порядку). Капитан Тень выполняет действие, указанное на открытой карте (они описаны далее), после чего ход снова переходит к вам.



Вы закончили свой 4-й ход, открывается новая карта, и капитан Тень выполняет действие с ней.

Изучение технологии

Капитан Тень совершает прыжок в вашу локацию. («Я тебя прикрою!»)

Капитан Тень изучает технологию. Сбросьте карту технологии, находящуюся в ячейке под этой картой действия. Сразу же выложите в эту ячейку новую карту технологии.

Выполнение миссии

Капитан Тень совершает 1 перелёт, так чтобы оказаться на планете с доступной миссией, и выполняет её. Сбросьте эту карту миссии и выложите новую по обычным правилам. («Помочь вам — большая честь! Мы ведь заодно!»)

Если на расстоянии 1 перелёта от капитана Тени несколько миссий, вы выбираете, куда он полетит. Он никогда не полетит в вашу локацию, так как миссия там уже зарезервирована для вас.

Если на расстоянии 1 перелёта от него нет ни одной миссии, то он не выполняет никаких действий (даже если в локации, где он сейчас находится, есть миссия).

Конец раунда

Капитан Тень пасует, когда будет разыграна последняя карта из колоды действий. Если вы спасовали раньше, чем это произошло, то он продолжит совершать ходы один, пока не закончатся карты действий. И наоборот, если у него первого закончились карты, вы совершаете ходы в одиночку, пока не спасуете.

После того как вы оба спасовали, закончите раунд по обычным правилам. Также добавьте к открытым картам действий новую карту с ячейки нового раунда и перемешайте их, сформировав колоду заново. Каждый раунд количество карт в колоде действий будет возрастать на 1, вплоть до 7 карт в последнем раунде.

ПОДСЧЁТ ОЧКОВ

Капитан Тень не получает очков (он просто улетает в закат, как будто его и не было). Подсчитайте свои очки по обычным правилам, дополнительно учитывая эффект пассажира, и загляните на стр. 19, чтобы узнать свой эпилог!

Бой с пиратами

Капитан Тень сражается с пиратом на маршруте, ведущем от его локации. Сбросьте этот жетон пирата. («Куда стрелять? Туда? Без проблем! Во славу флота!»)

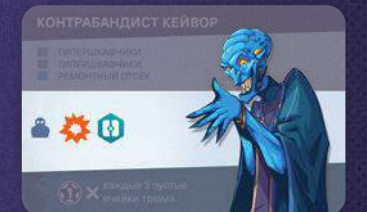
Если на маршрутах вокруг локации капитана Тени несколько пиратов, вы выбираете, с каким из них он будет сражаться. Если же рядом с ним нет ни одного пирата, то он не выполняет никаких действий.

Действие пассажира

Ваш пассажир выполняет действие (капитан Тень в этот ход ничего не делает).

Эффект действия пассажира указан на его карте.

Действие пассажира



Эффект подсчёта очков



Подготовка к игре

Подготовка поля изображена на стр. 4–5.

- В партии на 4 игроков используйте соответствующую сторону поля и два дополнительных треугольных жетона.
- Поместите случайный треугольный жетон на каждую планету и разместите карты миссий и станций.
- Поместите случайный жетон пирата на каждый маршрут, отмеченный символом пирата.
- Поместите по случайному событию на шкалы пиратов и флота. На шкалу андроидов кладётся событие и случайная альфа-технология.
- Выложите 5 альфа-технологий на центральный планшет.
- Выложите 3 омега-технологии на центральный планшет.

Подготовка игроков изображена на стр. 6.

- Порядок расположения фигурок в очереди указан на планшете корабля.
- Все игроки должны использовать одинаковую сторону личных планшетов технологий.
- Не забудьте взять 1 медаль!

Раунд

Игроки ходят по очереди по часовой стрелке, начиная с первого игрока.

В свой ход **выберите одно**:

- **Активировать отсек:**
 - Переместите фигурку нужного цвета из дежурного отсека в конец очереди **ИЛИ** сбросьте 2 артефакта, на которых есть нужный цвет.
 - Примените эффект отсека.
- **Выполнить миссию** в своей текущей локации:
 - Миссия не должна быть зарезервирована для другого игрока, и у вас должно быть достаточно фигурок.
 - Поместите карту миссии в ячейку напротив шлюза.
 - Напротив каждой строки миссии поместите по фигурке из своего дежурного отсека.
 - Примените эффекты строк сверху вниз. Если цвета фигурки и строки совпадают, вы **можете** применить все её эффекты слева направо.
 - Применив эффекты, сбросьте андроидов, а остальные фигурки сдвиньте в очередь, сохраняя порядок.
 - Положите карту выполненной миссии рядом с собой, рубашкой вверх.
 - Возьмите лежащий лицом вверх треугольный жетон с наибольшим номером и положите его лицом вниз на планету, где вы только что выполнили миссию.
 - Выложите новую миссию в локацию, откуда вы забрали жетон.
 - Если был перевернут лицом вниз жетон с номером 1:
 - Для каждого жетона с номером: возьмите пирата и поместите на соответствующий его цвету маршрут, соединённый с локацией этого жетона с номером (если только там уже нет другого пирата).
 - Переверните все жетоны с номерами лицом вверх.
- **Спасовать.**
 - Спасовав, вы не сможете выполнять действия до конца раунда.
 - Если вы не можете активировать отсек или выполнить миссию, вы обязаны спасовать.

Когда все игроки спасовали, раунд заканчивается.

- Сдвиньте из очередей в дежурные отсеки все фигурки, кроме последних 3.
- Распределите поровну между игроками ресурсы с ячейки нового раунда.
- Поместите жетоны станций со шкалы раундов на незанятые станции.
- Передайте жетон первого игрока по часовой стрелке.

Экипаж

Кадеты — серые фигурки.

- Могут активировать только ремонтный отсек.
- Могут быть отправлены на миссии, но не совпадают ни с каким цветом строк.
- Могут быть обучены и стать энсинами любого цвета за 1 медаль.
- **Энсины** — красные, жёлтые и синие фигурки без кольца повышения.
- Могут активировать отсек своего цвета или ремонтный отсек.
- Могут быть отправлены на миссии и совпадают со строками своего цвета.
- Могут быть обучены и стать энсинами другого цвета за 1 медаль.
- Могут быть повышены и стать командерами того же цвета за 3 медали.

Андроиды — золотые фигурки.


- Не могут активировать отсеки.
- Могут быть отправлены на миссии и совпадают со строками любых цветов.
 - Только андроиды совпадают со строками золотого цвета.
- Не могут быть обучены или повышены.
- Сбрасываются вместо отправки в очередь.

Командеры — красные, жёлтые и синие фигурки с кольцом повышения. Максимальное количество — 5.

- Могут активировать отсек своего цвета или ремонтный отсек.
- Могут быть отправлены на миссии и совпадают со строками своего цвета.
- Не могут быть обучены или повышены.
- Командер выполняет первую задачу, так же как энсин, после чего может выполнить вторую. Это может быть одно из двух:
 - Дополнительное действие:
 - Если командер активировал отсек, он может активировать ещё один (этот же или другой).
 - Если командер участвует в выполнении миссии и его цвет совпадает с цветом строки миссии, можете применить эффекты этой строки дважды.
 - Приказ подчинённому:
 - Переместите кадета или энсина того же цвета, что и командер, из очереди (но не из шлюза) в дежурный отсек.


Пираты

На любом маршруте не может быть больше 1 пирата.

Новые пираты появляются в результате засад  или восстаний пиратов.

- Возьмите пирата и поместите на соответствующий его цвету маршрут (если только там уже нет другого пирата).

Совершив перелёт по маршруту с пиратом, получите 1 урон.

Пирата можно победить в бою :

- Получите 1 урон.
- Получите жетон этого пирата и указанные на нём награды.

Урон и ячейки трюма

В начале игры у каждого игрока по 7 жетонов урона — 4 в ячейках технологий и 3 в ячейках трюма.

Получив урон, поместите жетон урона в ячейку трюма.

- Если для жетона урона нет пустой ячейки трюма, то освободите одну из них, сбросив жетон артефакта или пирата.
- Если все ячейки трюма заняты жетонами урона, то новые кладутся поверх имеющихся.
- Ячейки технологий не получают урон в ходе игры.

Эффект ремонта позволяет убрать жетон урона из ячейки трюма или технологии.

- Если в трюме есть сверхурон (более 1 жетона урона в любой ячейке), при ремонте вы обязаны убирать его в первую очередь.

В ячейку технологии с жетоном урона нельзя установить технологию.

- Однако символы бонусов технологии, находящиеся в ячейке с жетоном урона, применяются как обычно.

Получив жетон артефакта или пирата, поместите его в пустую ячейку трюма.

- Если для жетона артефакта или пирата нет пустой ячейки трюма, вы можете освободить одну из них, сбросив другой жетон артефакта или пирата.
- Если все ячейки трюма заняты жетонами урона, сбросьте полученный жетон артефакта или пирата.

Шкалы фракций

Когда ваш маркер передвигается вперёд и попадает на ячейку с бонусом или проходит через неё, получайте этот бонус.

Если произошло событие, уберите его карту из игры.

- Когда происходит второе событие, вместе с ним уберите из игры и карту третьего события (без применения его эффекта).

Количество очков, которое можно получить за шкалы фракций, не ограничено.



Библиотека андроидов

Карты технологий берите с верха колоды. Можете установить 1 из них и сбросить оставшиеся или сбросить все, ничего не устанавливая.



Звёздные врата

Посмотрев карты миссий, верните их на верх колоды в том же порядке.



Ремонт коллективного разума

Андроиды, назначенные на миссию, всё ещё считаются частью вашего экипажа.



Кража секретных планов

Омега-мегакомпьютер

Карты омега-технологий берите с верха колоды. Можете установить 1 из них и сбросить оставшиеся или сбросить все, ничего не устанавливая.

Это единственные карты, взаимодействующие с колодой омега-технологий, так что вряд ли она закончится. Но если это произойдёт — перемешайте сброс и сформируйте новую.




Голопалуба

Считайте, что скопированный эффект напечатан на этой карте. Скопировав эффект «Сбросьте эту карту...», сбросьте «Голопалубу».



Квантовые торпеды

Необязательно выполнять каждый эффект . Вы можете сразиться и с одним пиратом.



Бронированная обшивка

Вы не можете сбросить пирата, с которым вступили в бой, чтобы игнорировать урон от него же.



Галерея артефактов

Галерея трофеев

Вы не можете обменять артефакты или пиратов на жетоны медалей с помощью этих карт.



Генератор червоточин

Вместо перелёта за бонус технологии совершайте прыжок. Эффект работает в том числе и для бонусов, получаемых при установке этой технологии.



Гипершкафчики

В эти ячейки трюма не могут быть помещены жетоны урона. Можете хранить здесь груз, даже если в вашем основном трюме есть сверхурон. Можете в любое время перемещать груз между этими ячейками и ячейками на корабле.







Сверхаккумулятор

Когда вы можете совершить перелёт или прыжок, вместо этого вы можете убрать жетон урона.









Невидимое покрытие

«Первый  в миссии» может быть , напечатанным на карте миссии, или , полученным от эффекта  во время миссии.



Передатчик Ни'Ана

Вы получаете   или , если в строках миссии был хотя бы один символ   или . Не имеет значения, выполняли вы этот эффект или нет.



Ремонтные роботы

Вместо 1 ремонта за бонус технологии можете совершить 2. Эффект работает в том числе и для бонусов, получаемых при установке этой технологии.



Талисманы фракций

Эффекты этих карт срабатывают, если хотя бы одна строка миссии имеет указанный цвет. Не имеет значения, выполняли ли вы эффект этой строки. Эффект срабатывает только 1 раз, даже если в миссии 2 строки нужного цвета.








Тренировочный головизор

Эффект работает в том числе и для бонусов, получаемых при установке этой технологии.



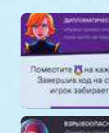
Универсальный переводчик

Для примера,  можно превратить в  или , но не в  .



Чертежи артефактов

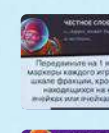
В игре есть 3 вида артефактов, так что максимум эта карта может принести 6 очков.



Дипломатическая директива №12

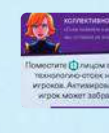
Взрывоопасная эскалация

Завершая ход на станции, где лежит жетон, связанный с этим событием, выполните эффект события, прежде чем выполнять эффект жетона станции.



Честное слово

При передвижении маркеров назад бонусы с ячеек не срабатывают.






Коллективное исследование




Артефакты в отсеках не учитываются при подсчёте очков. При сбросе отсека с артефактом артефакт тоже сбрасывается.



ЭФФЕКТЫ



Эффекты всегда применяются в порядке слева направо.

-  Можете совершить 1 перелёт.
-  Можете совершить до 2 перелётов.
-  Можете выбрать пирата на маршруте, ведущем от вашей локации, получить урон, жетон этого пирата и награду за него.
-  Можете взять 1 карту технологии с центрального планшета, установить её в пустую ячейку своего планшета и получить бонусы технологии. В конце хода выложите новую карту технологии на центральный планшет.
-  То же самое, что и предыдущий эффект, но можете установить новую технологию взамен уже имеющейся.
-  Можете убрать 1 жетон урона.
-  Поместите 1 жетон урона в ячейку трюма. Обязательный эффект.
-  Возьмите 1 фигурку андроида из общего запаса в дежурный отсек.
-  Возьмите указанные жетоны.
-  Возьмите 1 случайный жетон пирата из общего запаса.
-  Получая несколько артефактов, можете посмотреть их все разом и решить, какие оставить (при недостатке места в трюме).
-  Можете сбросить указанный жетон, чтобы получить указанные эффекты (если не хотите или не можете сбросить жетон, игнорируйте эффекты).
-  Можете сбросить технологию с личного планшета, чтобы получить указанные эффекты (если не хотите или не можете сбросить технологию, игнорируйте эффекты).
-  Выберите один из вариантов, разделённых косой чертой.
-  Поместите нового пирата на маршрут соответствующего цвета, ведущий из вашей локации (только если там ещё нет пирата). Обязательный эффект.
-  Можете совершить прыжок: поместите свою фигурку корабля в любую локацию.
-  Эффекты всегда применяются слева направо. В данном случае это означает, что вы сначала совершаете прыжок, а затем размещаете нового пирата рядом со своей локацией.
-  Сдвиньте первую фигурку из своей очереди в дежурный отсек.
-  Можете передвинуть свой маркер на 3 ячейки вперёд по шкале указанного цвета.
-  Можете передвинуть свой маркер на 2 ячейки вперёд по одной любой шкале.
-  Можете дважды передвинуть свой маркер на 1 ячейку вперёд по любой шкале (можете выбрать разные шкалы или одну и ту же).
-  Миссия с хотя бы одной строкой указанного цвета. Если у миссии несколько строк такого цвета, это никак не влияет на эффект.

 ×   В конце игры получите по 1 очку за каждую пару совпадающих символов бонусов технологий на вашем планшете. Пара, изображённая в середине самого планшета, тоже учитывается, если её всё ещё видно.

 ×  /  В конце игры получите по 1 очку за каждую фигурку указанного цвета на вашем корабле.

 ×  В конце игры получите по 1 очку за каждого командера на вашем корабле.

 ×  В конце игры получите по 1 очку за каждый жетон урона на вашем корабле (вы всё ещё теряете по 1 очку за каждый жетон урона, то есть этот эффект лишь компенсирует это).

«Сбросьте эту карту, чтобы...» Такие технологии-отсеки сбрасываются сразу же, когда вы их активируете, после чего применяется их эффект. Даже командиры не могут активировать их дважды.

«Эту технологию можно установить взамен имеющейся». Вы можете сбросить одну из своих технологий и установить на её место эту. А можете установить её как обычно — в пустую ячейку.

ВАЖНЫЕ НАПОМИНАНИЯ

Не забудьте раздать каждому игроку по 1 медали при подготовке к игре.

Вступая в бой с пиратом, вы получаете 1 урон.

На маршруте не может быть более 1 пирата.

Устанавливая технологии, вы получаете бонусы за совпадение символов по их краям (при этом эффект установленной технологии в этот момент уже действует).

Хотя вы совмещаете два символа, чтобы получить бонус технологии, он применяется только 1 раз.

Новые технологии выкладываются на центральный планшет из колоды альфа- и бета-технологий. Даже если только что забрали омега-технологию.

Вы можете обучать и повышать только членов экипажа в дежурном отсеке и только в начале вашего хода.

Эффекты строк миссий применяются сверху вниз, слева направо. Если в результате эффекта вы продвигаете маркер по шкале фракции, делайте это сразу же, включая выполнение всех эффектов бонусов со шкалы.

Когда происходит второе событие, вместе с ним уберите из игры и карту третьего события.

Недостаток компонентов. В редких случаях, если у вас закончатся медали, жетоны урона или фигурки определённого цвета, используйте любую подходящую замену — количество этих компонентов не ограничено.