

Ознакомьтесь
с игрой на
[ALDERAC.COM/
SPACE_BASE](http://ALDERAC.COM/SPACE_BASE)



ДЖОН Д. КЛЕР

КОСМО БАЗА

БОЕВОЙ УСТАВ

КОСМО БАЗА™

СОДЕРЖАНИЕ

ОБЗОР ИГРЫ	4
Обзор игрового процесса.....	4
Цель игры.....	4
СОСТАВ ИГРЫ	5
СТРУКТУРА КАРТЫ КОРАБЛЯ	6
СТРУКТУРА КОМАНДНОГО ПУНКТА	6
ПОЛУЧЕНИЕ РЕСУРСОВ	6
ОСНОВНЫЕ ПОНЯТИЯ	7
Награды всем.....	7
Отправка кораблей в патруль.....	7
Несколько патрулирующих кораблей.....	7
Награды станции и патруля.....	7
РАЗНИЦА МЕЖДУ НАГРАДАМИ И СПОСОБНОСТЯМИ	8
ПОДГОТОВКА К ИГРЕ	10
Командные пункты.....	10
Карты колоний.....	10
Верфи.....	10
Фишки заряда.....	10
Определение первого игрока.....	10
ПРИМЕР ПОДГОТОВКИ К ИГРЕ ВЧЕТВЕРОМ	11

СОЗДАТЕЛИ ИГРЫ

Разработчик: Джон Д. Клер
Издатель: Джон Зинсер
Руководитель проекта: Эрик-Джейсон Япле
Развитие: Джон Гуденаф
Развитие (мир): Эрик-Джейсон Япле
Производство: Дэвид Лепор
Ведущий художник: Крис Уолтон
Графический дизайнер: Крис Обен
Художественный руководитель: Эрик-Джейсон Япле
Начальник отдела качества: Кас Найборг-Андерсен
Составители правил: Джон Д. Клер, Джон Гуденаф, Эрик-Джейсон Япле
Редактор правил: Марк Хэрбисон
Корректоры: Дейв Перкович, Дэвид Лепор, Николас Бонгий, Марк Хэрбисон, Марк Вуттон

РУССКАЯ ВЕРСИЯ ИГРЫ

ПОДГОТОВЛЕНА КОМПАНИЕЙ «ЛАВКА ГЕЙМЗ».

Редакция выражает благодарность Игорю Трескунову, Денису Карпенко, Александру Петрунину, Филиппу Иванову, Дарье Акаксиной, Дарье Бочаровой, Роману Дженбазу, Ксении Ивановой, Максиму Книшевицкому, Андрею Королёву, Лайле Сатировой за помощь в подготовке русского издания.

ИГРОВОЙ ПРОЦЕСС	12
В ваш ход.....	12
Первая возможность применения заряженных способностей.....	12
Бросок кубиков.....	12
Использование кубиков.....	12
Получение наград.....	12
Вторая возможность применения заряженных способностей.....	13
Покупка карты.....	13
Третья возможность применения заряженных способностей.....	13
Пополнение верфи.....	13
Доход.....	13
Конец хода.....	13
КОНЕЦ ИГРЫ	16
КАРТЫ КОЛОНИЙ	17
ПОДРОБНЕЕ О НАГРАДАХ КАРТ	18
Кредиты.....	18
Доход.....	18
Победные очки (ПО).....	18
Текстовые награды.....	18
НАГРАДЫ СО СТРЕЛКАМИ	19
Разнонаправленные стрелки.....	19
Стрелка и награда.....	19
Бесконечный цикл? Никак нет!.....	19

ПОДРОБНЕЕ О СПОСОБНОСТЯХ КАРТ	20
Награды и заряды.....	22
Время применения.....	22
Перемещение в патруль заряженных карт.....	22
УТОЧНЕНИЕ СПОСОБНОСТЕЙ	23
Кубики и стрелки.....	23
Купить карту.....	24
Получить карту.....	24
Поменять местами карты секторов.....	24
Перебросить кубики.....	25
Все соперники теряют 4 ПО.....	25
Добавить 1 заряд куда угодно.....	25
Выложить карту в любой сектор 7-12.....	25
Выставить результат на кубике.....	26
Поменять местами эту и другую карту на вашем планшете.....	26
Вы победили!.....	26
2х на станции (активный игрок).....	27
2х в патруле (пассивный игрок).....	27
Способности, приносящие кредиты, доход или ПО.....	27
ВАРИАНТ ИГРЫ «СО СКОРОСТЬЮ СВЕТА»	28
СОВЕТ ПО СТРАТЕГИИ	29
ПЕРЕЧЕНЬ КАРТ	30
ПАМЯТКА	32

ИГРУ ТЕСТИРОВАЛИ

Алекс Даар	Эрик Элдер	Марк Уоттон
Аликс Грин	Эрик Мартинес	Майкл Дарлинг
Эндрю Нарзински	Эрик-Джейсон Япле	Майкл Кутан
Бен Лесел	Эва Балоф	Минди Райли
Брайан Риз	Херши Харрис	Николас Бонгий
Кэрол Смит	Джевел Ву	Най Грин
Крис Бабли	Джон Бордерс	Ричард Татдж
Крис Баскерк	Джон Гуденаф	Райан Дэнси
Клэй Кондитт	Джон Сандерсон	Сэм Назарян
Ксилла Клер	Джон Зинсер	Сэмюэл Лепор
Дэниел Лепор	Джон Эспиноза	Шон Гроули
Дэниел Силвера	Кэталин Балоф	Терри Хьюз
Дэвид Лебедофф	Кас Найборг-Андерсен	Торин Татдж
Дэвид Лепор	Кевин Рэймонд Уилл	Тодд Роуланд
Девин Дэй	Лэрами Сэсвилл	Триша Виктор
Дуайт Стоун	Мара Кеньон	Уилл Пелл
Эрен Эванс	Марк Хэрбисон	Ян Ян

© 2018 Alderac Entertainment Group. Space Base, and all related marks are™ and © Alderac Entertainment Group, Inc. 555 N El Camino Real #A393 San Clemente, CA 92672 USA

Все права защищены. Сделано в России.

Осторожно, мелкие детали! Не предназначено для детей младше 3 лет.

Страница игры на сайте издателя: www.alderac.com/space_base

Есть вопросы? support@lavkaigr.ru





Коммодор Шон Чен парил в пустоте, от которой его защищал лишь скафандр. Он наблюдал за работой лётного экипажа и офицеров-связистов со «Скоби» – грузового судна типа «Найт», покидающего порт. Его ждут пять лет торговли с местными и колониями в секторе 7, и на замену ему уже подлетает новенький «Аллен» – авианосец типа «Толкиен». Откомандированный сюда «Аллен» займётся укреплением взаимоотношений с ближайшими базами и секторами и распространением на них влияния. Кроме того, эта новейшая модель С позволяет дополнительно брать на борт немного груза.

«Влияние», – ухмыльнулся Чен. Влиянием на другие сектора коммодор может добиться повышения до адмирала...

Чен нахмурился. Адмиралом сможет стать лишь кто-то один, а коммодор Лиз Вейлор – способная, решительная и энергичная дамочка, напористо поднимающаяся по служебной лестнице, – явно нацелилась на эту должность. И нельзя забывать о недавно переведённом на базу Z-боте. Z-4045 был создан для этой работы. У него даже шляпа подходящая есть!

Чен перевёл взгляд на «Аллен», летящий к доку сквозь тишину космоса. Он понимал, что на сегодня его работа закончена... как и на все следующие дни.

МЕЖГАЛАКТИЧЕСКАЯ ИГРА ДЖОНА Д. КЛЕРА ОБ УПРАВЛЕНИИ ФЛОТОМ ДЛЯ 2-5 КОММОДОРОВ КОСМИЧЕСКИХ БАЗ В ВОЗРАСТЕ 14 ЛЕТ И СТАРШЕ

ОБЗОР ИГРЫ

В игре «Космобаза» каждый игрок принимает на себя роль коммодора, управляющего небольшим флотом космических кораблей. В начале игры корабли базируются на вашей станции, но очень скоро вы будете отправлять их на патрулирование секторов. Грузовые суда занимаются торговлей, добывающие приносят регулярный доход, а авианосцы усиливают ваше влияние. Ещё больше влияния принесёт вам открытие новых колоний в секторах.

Заработайте достаточно влияния, чтобы дослужиться до адмирала!

ОБЗОР ИГРОВОГО ПРОЦЕССА

Игроки соревнуются в том, кто первым наберёт 40 победных очков.

В свой ход вы бросаете 2 шестигранных кубика, после чего **все игроки** получают награды со своих карт: либо за результат броска каждого кубика по отдельности, либо за их сумму. К примеру, если выпало «5» и «6», вы можете или получить награды **от двух карт** в секторах **5 и 6** на своём планшете, или только **от одной карты** в секторе 11.

Важно помнить, что если сейчас не ваш ход, то вместо наград от карт на планшете вы получаете награды с карт патрулирующих кораблей над своим планшетом.

Получив награду, активный игрок может купить новую карту. Это приведёт к тому, что уже находящаяся в этом секторе карта станет картой патруля – отправится в зону патруля над планшетом.

По мере покупки и перемещения в зону патруля новых карт ваша база будет улучшаться, и происходить это будет всё быстрее. Не забывайте начислять себе победные очки, ведь это единственное, что действительно имеет значение!

ЦЕЛЬ ИГРЫ

Как только кто-либо набирает 40 победных очков, участники доигрывают текущий раунд до конца (чтобы каждый сделал одинаковое количество ходов), и игрок с наибольшим количеством победных очков побеждает.



СОСТАВ ИГРЫ

60 карт стартовых кораблей (5 одинаковых наборов)



Стартовые корабли игрока 1 Стартовые корабли игрока 2 Стартовые корабли игрока 3 Стартовые корабли игрока 4 Стартовые корабли игрока 5



132 карты кораблей:
48 кораблей уровня 1,
48 – уровня 2 и 36 – уровня 3

12 карт
колоний



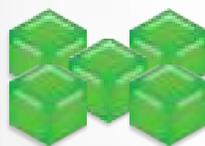
30 фишек заряда



2 шестигранных кубика
(грань с ракетой –
это «1» и не более того)



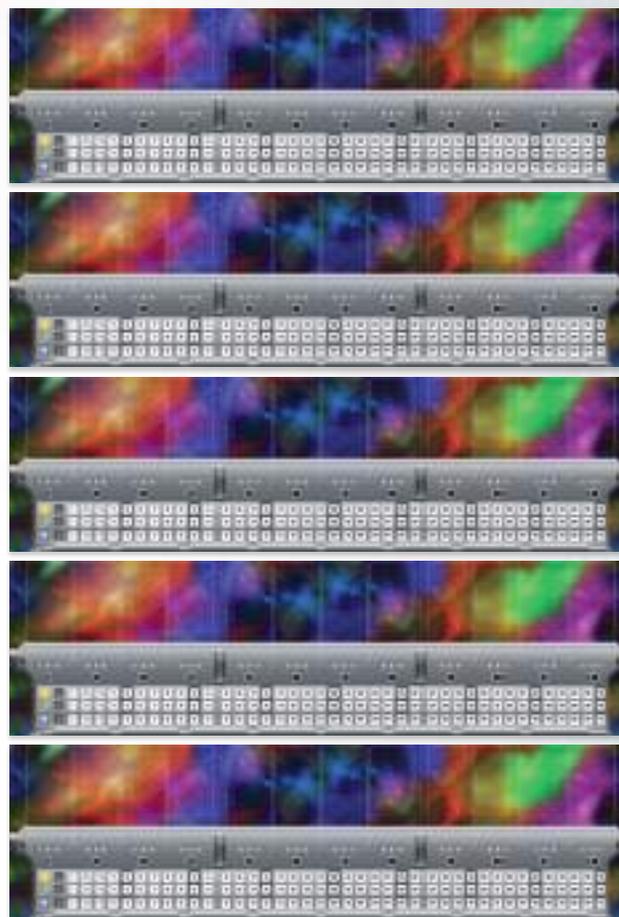
5  фишек
кредитов



5  фишек
дохода



5  фишек ПО
(победных
очков)



5 командных пунктов
(планшетов игроков)



1 карта
первого игрока



Боевой устав
(правила игры)

В вашем экземпляре «Космобазы» должны быть все эти компоненты.
Если чего-то не хватает, напишите на support@lavkaigr.ru.
Внешний вид реальных компонентов может отличаться от изображённых.

СТРУКТУРА КАРТЫ КОРАБЛЯ

Стоимость. Цена покупки этой карты.

Награда станции. Ресурсы и/или способность, которые вам доступны, когда эта карта лежит у вас на планшете.



Номер сектора. Показывает, в какой сектор вашего планшета нужно выложить эту карту при покупке.

Награда патруля. Ресурсы и/или способность, которые вам доступны, когда эта карта находится в зоне патруля, то есть частично подложена под верхний край вашего планшета. См. «Пример покупки и размещения карты» на с. 15.

СТРУКТУРА КОМАНДНОГО ПУНКТА

Сектор. На каждом планшете изображено 12 секторов с номерами от 1 до 12.

Счётчик ресурсов. Ваши фишки кредитов , дохода  и ПО  находятся на шкалах счётчика, показывая сколько у вас этих ресурсов.



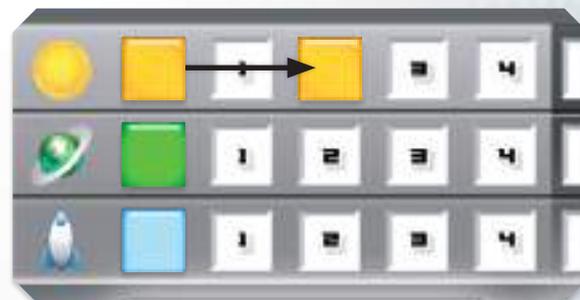
Номер сектора. Указатель номера сектора.

ПОЛУЧЕНИЕ РЕСУРСОВ

Получая тот или иной ресурс, перемещайте соответствующую фишку на столько делений вправо, сколько единиц этого ресурса вы получаете.

К примеру, вы получаете 2 кредита  (см. рис. справа). Значит, вам нужно продвинуть фишку кредитов  на 2 деления вправо.

Количество ваших кредитов , дохода  и ПО  неограничено. Если вы накапливаете больше 40 ,  или , поместите фишку заряда на деление 40 соответствующей шкалы и продолжайте отсчитывать этот ресурс с деления 0, прибавляя 40 к текущему количеству ресурса.



ОСНОВНЫЕ ПОНЯТИЯ

Для игры в «Космобазу» необходимо усвоить несколько нижеследующих основных принципов. Позже они будут разъяснены подробнее.

НАГРАДЫ ВСЕМ

Когда игрок бросает кубики в свой ход, каждый игрок (и активный, и все пассивные) независимо от других решает, как использовать результат броска кубиков, затем получает награды со своих карт.

ОТПРАВКА КОРАБЛЕЙ В ПАТРУЛЬ

Когда вы покупаете карту корабля, вы помещаете её в тот сектор **на вашем планшете**, который указан на карте. Уже лежащую в этом секторе карту вы отправляете в зону патруля – поворачиваете на 180° и подкладываете под **верхний край того же сектора** так, чтобы на карте был виден лишь эффект патруля.



НЕСКОЛЬКО ПАТРУЛИРУЮЩИХ КОРАБЛЕЙ

В процессе игры вы можете купить несколько карт одного сектора и, таким образом, отправите несколько кораблей патрулировать его. Все эффекты патруля суммируются и остаются видны. Применяя значения кубиков для этого сектора и будучи пассивным игроком (в чужой ход), вы получаете награды со **ВСЕХ** своих патрулирующих кораблей в этом секторе, если возможно.

Пример нескольких кораблей, патрулирующих один сектор.



Красные награды патруля над вашим планшетом вы получаете в чужой ход после броска кубиков активным игроком.

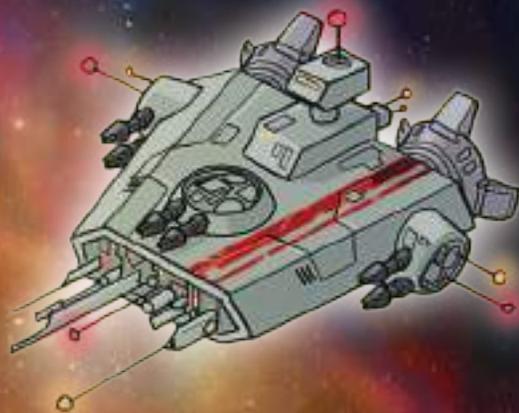
Купите 1 карту и выложите её в любой сектор 7-12.

В левом верхнем углу текстовой области карты встречается символ . Он означает, что всё, указанное в этой области, — это **активируемая способность**, а не награда. Подробнее об этом позже.

Синие награды станции вы получаете при броске кубиков в свой ход. Пока карта лежит на планшете, игнорируйте её **красный** эффект патруля (в нижней части карты).

НАГРАДЫ СТАНЦИИ И ПАТРУЛЯ

В общем случае карты, лежащие у вас на планшете (карты станции), приносят вам награды во время ваших ходов, а карты над вашим планшетом (карты патруля) – во время чужих ходов. Игрок, делающий ход, считается активным игроком, а все его соперники – пассивными игроками. Вы получаете **синие** награды только во время своего хода, а **красные** – только во время хода соперников (см. пример выше).



«ГОРДОН» 7981-М ЭСМИНЕЦ ТИПА «ГЕРНСБЕК»

Со времён Слассасских войн «Гордон» был настоящей рабочей лошадкой для Объединённой Земной Службы. Его построили как конвойный эсминец на раннем этапе войны, когда боеспособность секторов ещё определяли не авианосцы, а огневая мощь эсминцев. «Гордон» стал одним из первых кораблей, на которых внедрили ультраядерные лазерные технологии и провели множество начальных испытаний. Кроме того, корабль оснастили двигательной системой «Опустошитель», позволившей ему успешно преследовать и превращать в пыль суда, которые пытались прорвать блокаду.

Когда-то эсминцы типа «Гернсбек» были самой многочисленной частью флота, защищая интересы ОЗС в галактике. Однако затем на вооружение поступили более современные авианосцы, и приказ БДб определил судьбу «Гернсбеков»: их надлежало вывести из эксплуатации и демонтировать. В то время «Гордон» в одиночку оборонял рубежи своего сектора. За его долгую службу на благо ОЗС Верховный канцлер Земли освободил его от действия приказа БДб, и сегодня «Гордон» – один из немногих сохранившихся «Гернсбеков», эксплуатируемых в ОЗС.

ВАЖНО! РАЗНИЦА МЕЖДУ НАГРАДАМИ И СПОСОБНОСТЯМИ

Это то, что новичкам бывает понять труднее всего. Если вы не уверены в том, как действует способность, сперва изучите раздел «Уточнение способностей» на с. 23. Если это не помогло, вернитесь сюда и убедитесь, что вы понимаете следующий тезис: **награда и способность – разные понятия.**

НАГРАДЫ

Вы получаете награды в зависимости от результатов броска кубиков. ВСЕ карты кораблей приносят награды. Результат броска кубиков определяет, какие именно карты приносят награды. Обычно вы получаете 🟡, 🌐, 🚀 и 🎲 (фишки заряда) путают игроков больше всего. Карта приносит 🎲, если на ней изображены 1 или несколько **синих** ячеек 🟡 и она лежит на планшете, либо изображены **красные** ячейки 🔴 и она лежит в зоне патруля сектора над планшетом. **Получая такую награду с карты, всё, что вы делаете, – это кладёте 1 🎲 на 1 из этих ячеек.** Это и есть награда, которую приносит карта благодаря броску кубиков. Если не сказано иного, вы заряжаете ячейки именно на той карте, с которой получаете награду. Если все ячейки уже заняты 🎲, вы не получаете награду с этой карты.



СПОСОБНОСТИ

Способности можно отличить по связанным с ними  и , а также по наличию символа  в левом верхнем углу области способности. Для применения способности карты нужно убрать с неё определённое количество . Иными словами, вы не сможете применить способность, пока не выложите на карту достаточно . Соответственно, после применения способности вы не сможете применить её вновь, пока не выложите на карту достаточно .

ВАЖНО: чтобы применить способность, НЕ нужно использовать значения кубиков. Время применения способности определяется ею самой и не связано с тем, что выпало на кубиках.



Итак,  (фишки заряда) кладутся на карты со способностями в качестве награды за результаты броска кубиков. Когда на карте накопится достаточно фишек заряда, вы сможете применить её способность в удобный момент и независимо от броска кубиков. Для этого вы убираете один или несколько  с соответствующей карты.

У таких карт есть лишь награды.



У таких карт есть  в качестве награды и способности, расходующие .



ВРЕМЯ ПРИМЕНЕНИЯ СПОСОБНОСТЕЙ

Разные способности применяются в разные моменты игры (см. раздел «Подробнее о способностях карт» на с. 20).

- **Зелёные способности** можно применять во время хода любого игрока.
- **Синие способности** можно применять только во время вашего хода.
- **Красные способности** можно применять только во время чужого хода.

Заметьте, что цвет ячейки заряда не обязан совпадать с цветом способности.

В отличие от получения наград, для применения способности неважно, находится карта в зоне патруля или нет. Это не влияет на то, когда и в чей ход можно применить способность. Лишь цвет способности определяет это.



ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

1. КОМАНДНЫЕ ПУНКТЫ

Каждый игрок получает:

- 1 командный пункт (планшет игрока);
- 1 набор из 12 стартовых кораблей (карты одного набора имеют рубашку одного цвета);
- 3 фишки, по одной для каждой шкалы счётчика ресурсов: ●, ● и ●.

Каждый игрок раскладывает командный пункт перед собой и ставит фишки ● и ● на деление 0, а фишку ● – на деление 5. Затем каждый игрок выкладывает свои стартовые корабли в сектора командного пункта лицевой стороной вверх. Карты выкладываются в сектора, указанные в их правом верхнем углу. В каждом секторе должно оказаться по 1 карте.



2. КАРТЫ КОЛОНИЙ

Возьмите 12 карт колоний и выложите их лицевой стороной вверх в порядке увеличения номеров секторов.



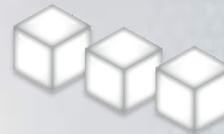
3. ВЕРФЬ

Разделите карты кораблей на 3 колоды в соответствии с их рубашками (номера 1, 2, 3), перемешайте по отдельности каждую колоду и положите её лицевой стороной вниз на стол. Возьмите верхние 6 карт из каждой колоды и выложите их лицевой стороной вверх на стол. Верфь – набор из 18 карт кораблей, доступных для покупки в процессе игры.



4. ФИШКИ ЗАРЯДА

Сложите фишки заряда в общий запас, доступный всем игрокам.



5. ОПРЕДЕЛЕНИЕ ПЕРВОГО ИГРОКА

Убедитесь, что все начинают партию с 5 ●. Далее каждый игрок делает следующее:

- берёт 1 случайную карту из колоды уровня 1;
- теряет столько ●, сколько стоит эта карта (число в её левом верхнем углу);
- кладёт карту в указанный на ней сектор (число в её правом верхнем углу) своего планшета, а карту, занимавшую этот сектор, отправляет в зону патруля – поворачивает её на 180° и подкладывает под верхний край планшета в зоне этого сектора (см. «Отправка кораблей в патруль» на с. 7).

Игрок, взявший из колоды карту с наибольшим номером сектора, становится первым игроком и получает карту первого игрока. В случае ничьей претенденты бросают кубики, и тот, у кого на двух кубиках выпала наибольшая сумма, становится первым игроком.

Наконец, каждый игрок получает дополнительные ресурсы в соответствии со своей очерёдностью хода.

- Первый игрок ничего не получает.
- Второй игрок получает 1 ●.
- Третий игрок (если есть) получает 2 ●.
- Четвёртый игрок (если есть) получает 1 ●.
- Пятый игрок (если есть) получает 1 ●.

Теперь вы готовы к партии, которая начинается ходом первого игрока.

ПРИМЕР ПОДГОТОВКИ К ИГРЕ ВЧЕТВЕРОМ



3. ВЕРФЬ



2. КАРТЫ КОЛОНИЙ



4. ФИШКИ ЗАРЯДА



1. КОМАНДНЫЙ ПУНКТ



5. КАРТА ПЕРВОГО ИГРОКА



ИГРОВОЙ ПРОЦЕСС

Первый игрок делает первый ход в партии.

Когда какой-либо игрок завершает ход, свой ход начинает следующий игрок по часовой стрелке. Игроки продолжают делать ходы, пока партия не завершится. См. раздел «Конец игры» на с. 16.

В ВАШ ХОД

Пока вы делаете ход, вы считаетесь **активным игроком**, а все остальные участники – **пассивными игроками**. Ходы совершаются довольно просто. Если кратко:

- Активный игрок бросает кубики.
- **Все** игроки получают 0 или несколько наград в зависимости от результата броска и своих карт.
- Активный игрок покупает карту (или решает не делать этого).
- Если активный игрок купил карту, он должен восстановить количество  в соответствии с .
- Ход активного игрока заканчивается, и право хода передаётся по часовой стрелке.

Ниже обо всём этом говорится подробнее. Ход игрока состоит из нескольких фаз, и далее станет понятно, когда можно применять способности.

1. ПЕРВАЯ ВОЗМОЖНОСТЬ ПРИМЕНЕНИЯ ЗАРЯЖЕННЫХ СПОСОБНОСТЕЙ. (Не забывайте, что награды и способности – разные понятия). Любые игроки могут применить способности, если хотят. Активный игрок может применить заряженные способности в **синих** и **зелёных** областях карт. Пассивные игроки могут применить лишь способности в **красных** и **зелёных** областях карт. **Вы НЕ можете применять некоторые способности, например, с символом двух кубиков.**

2. БРОСОК КУБИКОВ. Активный игрок бросает оба кубика. Некоторые способности, позволяющие перебрасывать кубики или выставлять на них результаты, можно применить в этой фазе (и только в ней).

3. ИСПОЛЬЗОВАНИЕ КУБИКОВ. (См. примеры на следующих страницах). Каждый игрок решает, будет он использовать результаты кубиков по отдельности или в виде суммы. Каждый решает это независимо от других. К примеру, если активный игрок решает использовать сумму двух кубиков, это никак не влияет на возможность других игроков тоже использовать сумму или каждый результат по отдельности. *Все, кто выбрал сумму результатов, могут применить способности с 2 зелёными кубиками и стрелкой (см. с. 23).*

4. ПОЛУЧЕНИЕ НАГРАД. Теперь каждый игрок получает награды от своих карт, находящихся в секторе(-ах) с номером(-ами), выпавшем(-ими) на кубиках. Каждый сектор, на который вы используете кубик(-и), приносит вам награды с его карт. Активный игрок получает **синие** награды карт на планшете. Пассивные игроки получают **красные** награды карт патруля. Если соответствующий сектор патрулируют несколько кораблей, игроки получают **все** награды с них.

См. примеры на следующих страницах.

Примечание: если на обоих кубиках выпал одинаковый результат и вы решаете использовать их по отдельности, вы получаете награды с соответствующего сектора дважды.

СИНИЕ, КРАСНЫЕ, ЗЕЛЁНЫЕ



Синие награды можно получить, а способности применить только во время **вашего** хода – когда вы активный игрок.



Красные награды можно получить, а способности применить только во время **хода соперника** – когда вы пассивный игрок.



Зелёные способности можно применить во время **любого** хода, неважно, активный вы игрок или пассивный. **В игре нет зелёных наград.**



5. ВТОРАЯ ВОЗМОЖНОСТЬ ПРИМЕНЕНИЯ ЗАРЯЖЕННЫХ СПОСОБНОСТЕЙ. Как и ранее, игроки могут применить заряженные способности (но не обязаны делать этого).

6. ПОКУПКА КАРТЫ. Активный игрок может купить (если способен оплатить покупку) 1 любую карту из 18 доступных на верфи карт кораблей или 1 любую карту колонии. Он также может решить не покупать карту вовсе, если не хочет тратить ●.

Вы не можете купить карту, стоимость которой превышает количество ваших ●. **Покупая карту, вы обязаны потратить все ●** (переместите фишку на деление 0), даже если их у вас больше, чем стоит карта.

Купив карту, положите её в указанный на ней (в правом верхнем углу) сектор вашего планшета. Лежавшая в этом секторе карта становится картой патруля в этом секторе (поворачивается на 180° и подкладывается под планшет сверху). См. пример на с. 15.

7. ТРЕТЬЯ ВОЗМОЖНОСТЬ ПРИМЕНЕНИЯ ЗАРЯЖЕННЫХ СПОСОБНОСТЕЙ. Как и ранее, игроки могут применить заряженные способности (но не обязаны делать этого).

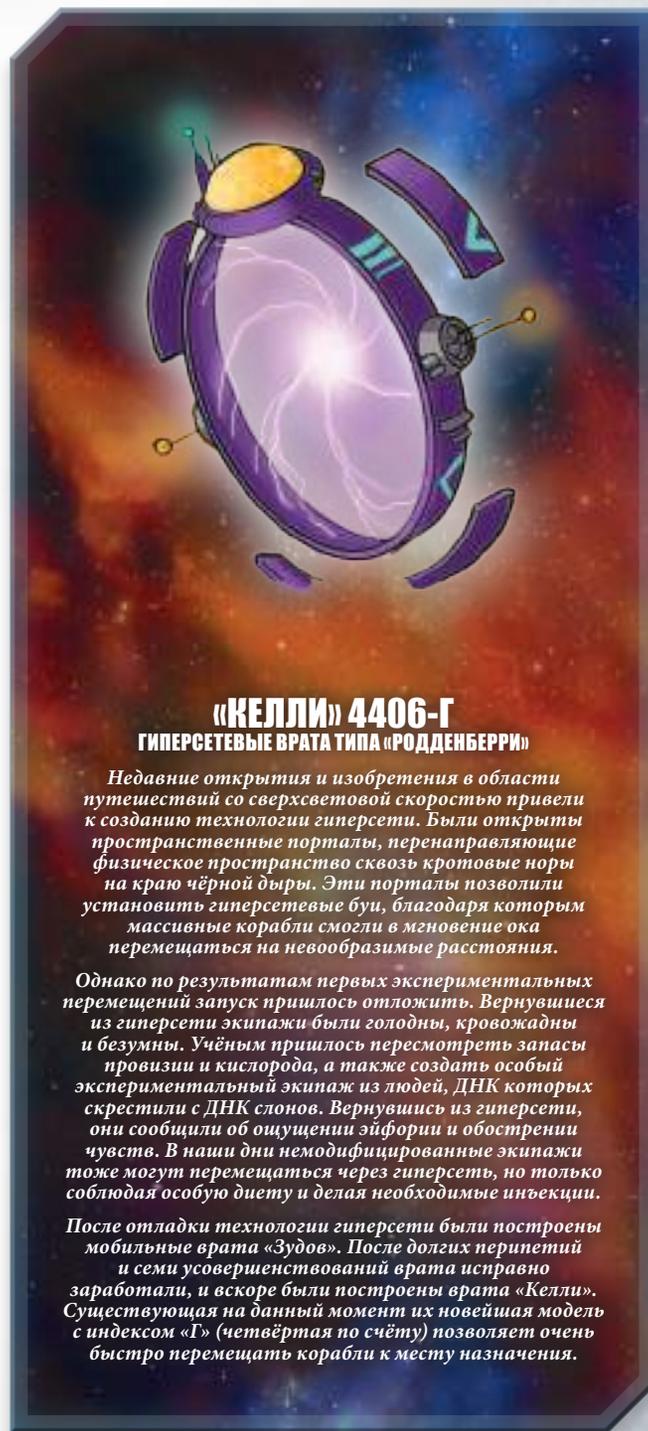
8. ПОПОЛНЕНИЕ ВЕРФИ. Если игрок взял с верфи какие-либо карты, он выкладывает взамен верхние карты из соответствующих колод. В конце его хода на верфи по-прежнему должно быть по 6 карт каждого уровня.

9. ДОХОД. Если у активного игрока меньше ●, чем ●, он перемещает фишку ● так, чтобы его количество стало равно количеству ●. Это всё, для чего нужен ● доход, но это может оказаться крайне полезным. Пассивные игроки в этой фазе не участвуют.



КОНЕЦ ХОДА!

Следующим будет ходить игрок слева от активного.



«КЕЛЛИ» 4406-Г ГИПЕРСЕТЕВЫЕ ВРАТА ТИПА «РОДДЕНБЕРРИ»

Недавние открытия и изобретения в области путешествий со сверхсветовой скоростью привели к созданию технологии гиперсети. Были открыты пространственные порталы, перенаправляющие физическое пространство сквозь кротовые норы на краю чёрной дыры. Эти порталы позволили установить гиперсетевые буи, благодаря которым массивные корабли смогли в мгновение ока перемещаться на невообразимые расстояния.

Однако по результатам первых экспериментальных перемещений запуск пришлось отложить. Вернувшиеся из гиперсети экипажи были голодны, кровожадны и безумны. Учёным пришлось пересмотреть запасы провизии и кислорода, а также создать особый экспериментальный экипаж из людей, ДНК которых скрестили с ДНК слонов. Вернувшись из гиперсети, они сообщили об ощущении эйфории и обострении чувств. В наши дни немодифицированные экипажи тоже могут перемещаться через гиперсеть, но только соблюдая особую диету и делая необходимые инъекции.

После отладки технологии гиперсети были построены мобильные врата «Зудов». После долгих перипетий и семи усовершенствований врата исправно заработали, и вскоре были построены врата «Келли». Существующая на данный момент их новейшая модель с индексом «Г» (четвёртая по счёту) позволяет очень быстро перемещать корабли к месту назначения.

ПЕРВЫЙ ПРИМЕР ИСПОЛЬЗОВАНИЯ КУБИКОВ И ПОЛУЧЕНИЯ НАГРАД АКТИВНЫМ ИГРОКОМ

Вы активный игрок и выкинули на кубиках «5» и «6». Вы можете получить либо награду сектора 11 — 1 🌍 (продвинув фишку 🌍 на 1 деление), либо награды секторов 5 и 6 — суммарно 2 🟡 (продвинув фишку 🟡 на 2 деления).



ВТОРОЙ ПРИМЕР ИСПОЛЬЗОВАНИЯ КУБИКОВ И ПОЛУЧЕНИЯ НАГРАД АКТИВНЫМ ИГРОКОМ

Вы активный игрок и выкинули на кубиках «4» и «4». Вы можете получить либо награду сектора 4 два раза, либо награду сектора 8. В данном случае сектор 8 — очевидный выбор, поскольку он приносит 3 🟡 вместо 2 🟡, которые принесла бы удвоенная награда сектора 4.



ПРИМЕР ИСПОЛЬЗОВАНИЯ КУБИКОВ И ПОЛУЧЕНИЯ НАГРАД ПАССИВНЫМ ИГРОКОМ

Вы пассивный игрок, а активный игрок выкинул на кубиках «5» и «6». Вы можете получить либо награду сектора 11 — 4 🟡, либо награды секторов 5 и 6 — 3 🟡 (2 от сектора 5 и 1 от сектора 6). В данном случае сектор 11 — более выгодный вариант.



ПРИМЕР ПОКУПКИ И РАЗМЕЩЕНИЯ КАРТЫ

На купленном корабле указан номер сектора 9.



Корабль, занимавший ваш сектор 9, отправляется в патруль: вы подкладываете его под планшет так, чтобы была видна лишь его награда патруля.



Только что купленный корабль вы помещаете в сектор 9 планшета.



КОНЕЦ ИГРЫ

Когда какой-либо участник набирает 40 🚀 или больше, игра подходит к концу, даже если это случается в чужой ход. Завершите текущий раунд, чтобы каждый сделал одинаковое число ходов. Затем игра заканчивается. Таким образом, участник, сидящий справа от первого игрока, делает последний ход в партии.

Игрок с наибольшим количеством 🚀 объявляется победителем. В случае ничьей сыграйте ещё один полноценный раунд (каждый игрок делает ещё один ход). После этого игрок с наибольшим количеством 🚀 объявляется победителем, даже если он не был претендентом на победу в первый раз. Если по-прежнему ничья, продолжайте играть дополнительные раунды, пока не определится победитель.

Напоминание: на каждой шкале счётчика ресурсов всего 40 делений, но сами ресурсы (🚀, 🟡, 🌍) не ограничены в количестве. Просто поместите фишку заряда на деление 40 и продолжайте отсчитывать этот ресурс с деления 0, прибавляя 40 к текущему количеству ресурса.



«ТОРНТОН» 8524-М ЗВЕЗДНЫЙ КРЕЙСЕР ТИПА «УЭЛЛС»

Старые звёздные крейсеры типа «Уэллс» предназначались для быстрого развёртывания командных судов. В мирное время их использовали в качестве шаттлов для высших чинов и исследования местных аномалий.

«Торнтон», управляемый командой новичков, отправился изучать разрыв в космосе за орбитой Нептуна. Гравитационные импульсы исказили орбиты трёх спутников Нептуна, а находившаяся неподалёку научная станция и вовсе исчезла.

Спустя две недели сбора данных об аномалии космическая станция мистическим образом появилась вновь, а разрыв исчез. «Торнтон» поспешил пришвартоваться к станции, и его экипаж, включая капитана, вошёл внутрь. То, что они там обнаружили, вызвало у людей параноидальные видения. Всё закончилось тем, что станция самоуничтожилась. На «Торнтоне» оставались всего трое, и им удалось в последнее мгновение покинуть эпицентр взрыва станции, обратившейся в звёздную пыль. В базе данных уцелело лишь одно изображение произошедшего: стены космической станции с размазанными по ним телами членов экипажа.

Это происшествие привело к созданию отдела пространственных расследований ОЗС (или ОПРОЗС).

«ГРИССОМ» 8139-Н ГРУЗОВОЙ ПОЕЗД ТИПА «ТАКЕР»

Изначально в ОЗС эксплуатировались три грузовых поезда типа «Такер». Из них до нас дошёл лишь «Гриссом». «Такеры» были созданы после установления первого контакта и заключения торгового альянса с Зайленской империей как суда для перевозки сверхбольших грузов на дальние расстояния. Каждый из них мог принять на борт столько груза, сколько двадцать обычных грузовых судов, пусть и был медленнее. Все три «такера» были уничтожены слассасскими бойцами, начавшими партизанскую войну против ОЗС после того, как основной конфликт был окончен, а их родная планета уничтожена. Из обломков трёх грузовых поездов удалось восстановить один, и так «Гриссом», пережив уничтожение, капитальный ремонт и модернизацию, вновь вернулся на службу, пусть и вмещает теперь куда меньше груза, чем прежде.



КАРТЫ КОЛОНИЙ

Покупка карты колонии символизирует создание вами новой колонии в секторе. Вы теряете контроль над этим сектором, но продолжаете командовать своими кораблями, патрулирующими его.

Единственное назначение карт колоний – немедленно приносить единовременные . Однако, покупая колонии, вы «засоряете» свой планшет, и это может замедлить ваш прогресс.

С начала игры участникам доступны все 12 карт колоний. В отличие от карт с верфи, купленные колонии не заменяются новыми картами. Купив карту колонии, следуйте всем обычным правилам: выложите её на планшет (в сектор, указанный в её правом верхнем углу) и переместите в зону патруля карту, лежащую в этом секторе. Выложив карту колонии, **немедленно** получите указанные на ней .

(Совет: кладите купленные карты колоний **лицевой стороной вниз** в качестве напоминания, что они больше ничего не приносят).

После того как вы выложите карту колонии, её уже **нельзя** будет заменить. Иными словами, вы больше не сможете покупать карты, которые выкладываются в тот же сектор планшета. Также **карты колоний не приносят награды, когда вы в свой ход используете кубики в их секторах** (однако в чужой ход вы по-прежнему получаете награды карт патруля в этом секторе). Карты колоний не могут быть перемещены в зону патруля никаким способом, в том числе эффектами карт.



«ГРЕЧКО» 1421-А

АВИАНОСЕЦ-РАЗВЕДЧИК ТИПА «АЗИМОВ»

Одними из первых обязанностей «Гречко» были поставка припасов и переброска боевых эскадр на линию фронта и обратно во время Слассасской войны. Отправившись на передовую, «Гречко» срезал путь через кротовую нору «Гаррисон», хорошо известную ОЗС. Вышли же из неё уже два корабля – «Гречко» 1421-А и «Гречко» 1421-А! Судя по записям в бортовом журнале, капитаны обоих «Гречко» расценили появление другого корабля как уловку слассасов. Они подняли истребители и дали турботорпедный залп. Завязавшийся бой обернулся хаосом и сумятицей для обеих сторон: и оба корабля, и их истребители общались по одному каналу связи и использовали одинаковые позывные. Истребители часто теряли друг друга из виду и снова обнаруживали, при этом не могли с уверенностью сказать, были ли это свои или чужие. В итоге один корабль уничтожил другой и победоносно вернулся на базу с несколькими дубликатами истребителей и близнецами их пилотов. В дальнейшем этими людьми занялся ОПРОЗС.



ПОДРОБНЕЕ О НАГРАДАХ КАРТ

Ниже представлены некоторые типы наград в игре.

КРЕДИТЫ

Получая эту награду, продвигайте свою фишку  на указанное число делений вправо.



ДОХОД

Получая эту награду, продвигайте свою фишку  на указанное число делений вправо.



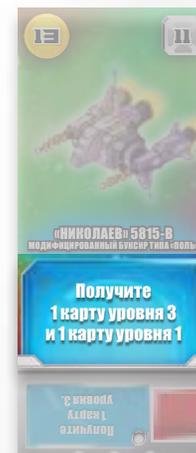
ПОБЕДНЫЕ ОЧКИ (ПО)

Получая эту награду, продвигайте свою фишку  на указанное число делений вправо.



ТЕКСТОВЫЕ НАГРАДЫ

На такой награде просто описано текстом то, что вы получаете. Выражение «получите карту» означает «бесплатно возьмите с верфи указанную карту». Выражение «купите карту» означает, что вы можете купить карту в дополнение к обычной доступной покупке, при этом потратив ровно столько , сколько она стоит (а не все ).



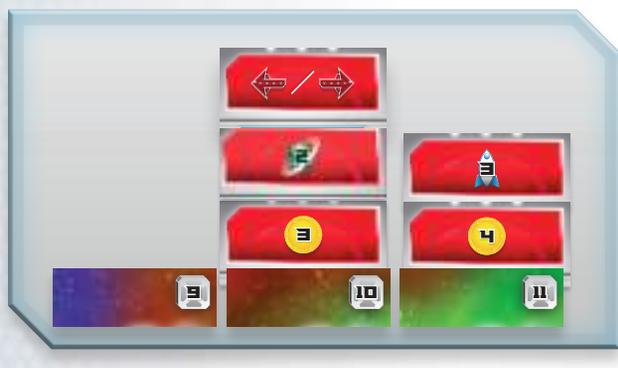
НАГРАДЫ СО СТРЕЛКАМИ

РАЗНОНАПРАВЛЕННЫЕ СТРЕЛКИ

Если на карте изображены стрелка, указывающая влево, и стрелка, указывающая вправо, вы выбираете, награду какого сектора получить: соседнего слева или соседнего справа.

К примеру, если показанная справа карта находится в секторе 10, то, выкинув на кубиках «10», вы можете получить награду карты из сектора 9 или 11.

Три корабля (см. пример ниже) патрулируют сектор 10, и другой игрок выкидывает на кубиках «10». Вы, как обычно, получаете награды со всех карт патруля в секторе 10 (2 🌐, 3 🟡) и награду этой карты: все награды карт патруля в секторах 9 или 11 (здесь, конечно, это 4 🟡 и 3 🚀 от сектора 11).



СТРЕЛКА И НАГРАДА

Если на карте изображена стрелка и ещё одна награда, то стрелка действует так же, как было описано ранее, но вы получаете награды только того соседнего сектора, на который она указывает. Вдобавок вы получаете и награду, указанную рядом со стрелкой. К примеру, если карта (см. ниже) находится в секторе 12 и вы выкидываете на кубиках «12», вы получаете 3 🚀 и награду карты из сектора 11. Если же эта карта – в зоне патруля сектора 12, вы получаете все остальные **красные** награды этого сектора, 1 🚀 и все **красные** награды сектора 11 благодаря стрелке.



БЕСКОНЕЧНЫЙ ЦИКЛ? НИКАК НЕТ!

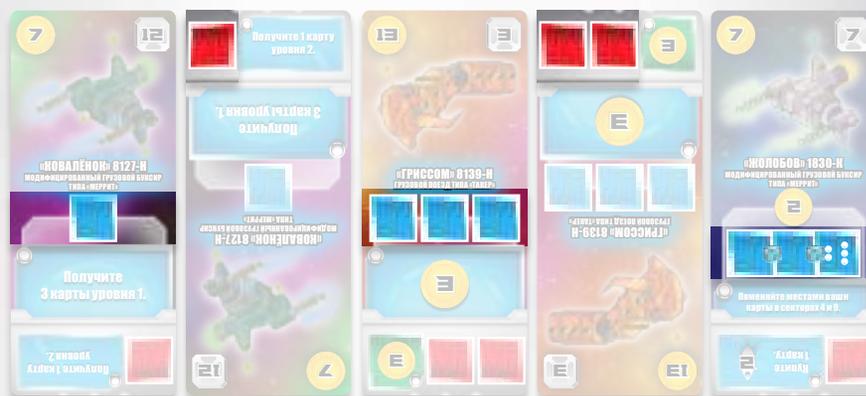
Стрелки соседних карт могут указывать друг на друга, но вы не можете создать бесконечный цикл. Если вы используете сумму результатов броска кубиков, каждую награду можно получить лишь 1 раз. Если вы используете кубики по отдельности, каждую награду можно получить не более 2 раз: в первый раз за один кубик и во второй раз за другой. К примеру, если активный игрок выкинул «7» (см. рис. ниже), вы получаете 1 🟡 и награды сектора 8. Сектор 8 приносит вам награду сектора 7 или 9, однако вы уже получили награду сектора 7 за этот результат броска кубиков и не можете получить её снова, поэтому имеет смысл получить награду сектора 9.



7

8

ПОДРОБНЕЕ О СПОСОБНОСТЯХ КАРТ



Эта тема уже поднималась в разделе «Разница между наградами и способностями», и некоторые вышеупомянутые тезисы будут повторены здесь.

На показанных картах (см. выше) есть одна или несколько цветных ячеек и область способности, содержащая описание способности карты. Способность можно применить лишь зарядив её, то есть заполнив нужным количеством зарядов. Области способностей помечены символом  в левом верхнем углу. **Помните: всё, что написано в области способности, — это не награда; при броске кубиков вы ничего из этого не получаете.**

Используя кубики и получая награду карты со способностью, вы всего лишь добавляете 1  (фишку заряда) на одну из ячеек этой карты. Больше ничего не происходит.

 **Синие** ячейки встречаются в области карт, относящейся к станции. Их можно заряжать в качестве награды **только в свой ход**, когда вы активный игрок.

 **Красные** ячейки встречаются в области карт, относящейся к патрулю. Их можно заряжать в качестве награды **только в чужой ход**, когда вы пассивный игрок.

Заполнив карту нужным количеством , можете убрать их в желаемый момент, чтобы применить эту способность. Это никак не связано с результатами броска кубиков.



Синие способности можно применять только в ваш ход, когда вы активный игрок.



Красные способности можно применять только в ход соперника, когда вы пассивный игрок.



Зелёные способности можно применять во время любого хода, вы можете быть активным или пассивным игроком.

Помните: независимо от того, когда применяется та или иная способность, вы получаете  по обычным правилам получения наград — за результаты броска кубиков.

На некоторых картах всего одна цветная ячейка. Для применения способностей таких карт нужна лишь 1 .

На других картах может находиться несколько , однако для применения таких способностей требуется лишь 1 . Между их цветными ячейками нет соединений. На таких картах может быть несколько , однако для применения способности нужно потратить всего 1 .

Остальные способности требуют траты нескольких . На таких картах изображено несколько соединённых ячеек.



Одиночная ячейка



Несколько несоединённых ячеек



Несколько соединённых ячеек

Способности с несколькими соединёнными ячейками нельзя применять, пока все их доступные ячейки не заполнятся . Применяя подобную способность, убирайте все её . Количество , требуемое для большинства таких способностей, зависит от числа игроков.

- Ячейку без точек нужно заполнять всегда для применения способности.



- Ячейку с точками нужно заполнять, **только** если число игроков равно числу точек. В этом примере при игре вдвоём нужно заполнить  все 4 ячейки, а при игре втроём – только 3. При игре вчетвером или впятером нужно выложить по 1  лишь в 2 верхние ячейки.



«АРМСТРОНГ» 6927-Д ОРУДИЙНЫЙ ЛАФЕТ ТИПА «ЛУКАС»

На одной далёкой планете размером не больше Луны жила пустынная раса разумных холоднокровных существ, напоминавших рептилий. В официальных записях ОЗС они упомянуты как сlassасы.

Эти гуманоиды вступили в бой с первыми космическими экспедициями ОЗС. Броня их кораблей была крепче, а вооружение мощнее. Сlassасы стали серьёзной угрозой для исследования космоса человечеством. ОЗС пришлось в спешном порядке наладить выпуск конвойных авианосцев и тяжёлых бронированных эсминцев. Началась гонка вооружений.

Спустя десять лет ОЗС позаимствовала у соседней расы, не вовлечённой в конфликт со сlassасами, важную технологию. Ультрарядерные лазеры потребляли колоссальное количество энергии, но они позволяли уничтожать большие корабли и космические станции одним залпом. Учёные и инженеры ОЗС довели эту технологию до совершенства.

Орудийный лафет типа «Лукас» был создан для доставки ультрарядерного лазера и его энергетической установки на сlassасскую территорию. 1.11.А2505 г. по земному летоисчислению «Армстронг» в одиночку уничтожил флот сlassасов. 3.11.А2507 г. «Армстронг» пятой модификации, сопровождаемый многочисленными авианосцами и дредноутами, взяла курс на родную планету сlassасов. Ему удалось обратить всю планету в пепел, равно как и расположенные рядом с ней базы.

На тот момент на верфи строился ещё один орудийный лафет типа «Лукас», но необходимость в нём отпала: оставшиеся сlassасы через три дня после полного разгрома подписали мирный договор.

НАГРАДЫ И ЗАРЯДЫ

Некоторые карты (см. примеры справа) приносят и обычную награду, и 1 кубик. Получая награду с такой карты, получайте кредиты ● (или что-то иное), указанные под названием карты, и, как обычно, кладите на неё 1 кубик.

ВРЕМЯ ПРИМЕНЕНИЯ

Если **после** получения наград за бросок кубиков способность стала применимой, вы можете применить её уже на текущем ходу, пусть даже она была заряжена только сейчас.

Также обратите внимание, что игроки почти всегда могут одновременно использовать кубики, получать награды и применять способности. Если по какой-либо причине очерёдность хода важна, активный игрок первым использует кубики, получает награды и применяет способности. Затем это делает следующий игрок по часовой стрелке и так далее.



ПЕРЕМЕЩЕНИЕ В ПАТРУЛЬ ЗАРЯЖЕННЫХ КАРТ

Если у вас на планшете лежит карта с 1 или несколькими фишками заряда и вы перемещаете её в зону патруля (например, купив новую карту), все эти кубики можно перенести в ячейку эффекта патруля, если это возможно.

ПРИМЕР

Отправив в патруль корабль с 1 кубиком на его способности станции, вы можете перенести эту фишку на его способность патруля.



УТОЧНЕНИЕ СПОСОБНОСТЕЙ

КУБИКИ И СТРЕЛКИ

Эта способность помечена изображением 2 кубиков как напоминание о том, что вы можете применить её, только если используете сумму результатов броска кубиков. Кроме того, изображена стрелка вправо: это означает, что вы получаете награду с другого сектора, в направлении которого она указывает.

Эти способности можно применять только в фазе 3 («Использование кубиков»), и только если вы решили использовать сумму результатов кубиков. Это **зелёная** способность, поэтому её можно применить как в свой, так и в чужой ход.

Чтобы применить эту способность, вы обязаны использовать сумму двух кубиков.



Если изображена только 1 , то, применяя эту способность, вы меняете сектор, с которого получаете награду в этом ходу, на соседний сектор справа. К примеру, если на кубиках выпало суммарно «9» и вы применяете эту способность, то получаете награду сектора 10 **вместо** награды сектора 9.

Если изображены и , и , то, применяя эту способность, вы меняете сектор, с которого получаете награду в этом ходу, на соседний сектор справа или следующий за ним (на ваш выбор).

Вы можете комбинировать подобные эффекты, чтобы получить награду более дальнего сектора.

Как и любые другие способности, её можно применять вне зависимости от того, в каком секторе лежит эта карта, какой сектор или сектора выпали на кубиках и отправлена эта карта в патруль или нет. Кроме того, это **зелёная** способность, а значит, её можно применять во время хода любого игрока.

ПРИМЕР ПРИМЕНЕНИЯ СПОСОБНОСТИ С ЗЕЛЁНЫМИ КУБИКАМИ И СТРЕЛКАМИ

Ваш соперник выкинул на кубиках две «4». На вашем планшете 2 заряженные способности с  и 1 заряженная способность с . Вы могли бы использовать кубики по отдельности, однако у вас нет патрулирующих кораблей в секторе 4. Гораздо выгоднее использовать сумму результатов и применить 2 заряженные способности – использовать  из сектора 1 или 2, а затем использовать  из сектора 5. Это позволит сменить сектор, с которого будет получена награда на 3 сектора вправо, и вы получите 4  от сектора 11. Использование одной лишь суммы результатов «8» тоже ничего бы не принесло, поскольку в секторе 8 у вас нет патрулирующих кораблей.



КУПИТЬ КАРТУ, ПОЛУЧИТЬ КАРТУ

Такие способности можно применять только в фазах 1, 5 и 7 вашего хода (см. с. 12-13).

КУПИТЬ КАРТУ

Применяя способность «Купите карту», вы совершаете обычную покупку с той лишь разницей, что **тратите не все свои** ●, а столько, сколько указано на карте. Вы по-прежнему можете совершить покупку, доступную в ваш ход.



Если помимо покупки способность даёт вам кредиты, вы получаете их до покупки карты. Вы **не обязаны** покупать карту, применяя эту способность.

ПОЛУЧИТЬ КАРТУ

Применяя способность «Получите карту», просто выберите на верфи корабль указанного уровня и бесплатно добавьте его в ваш командный пункт. Это не считается покупкой карты, вы по-прежнему можете совершить свою обычную покупку. Вы **не обязаны** брать одну или все указанные карты.



ПОМЕНЯТЬ МЕСТАМИ КАРТЫ СЕКТОРОВ

Такие способности можно применять только в фазах 1, 5 и 7 вашего хода (см. с. 12-13).

Способность, позволяющая поменять местами карты в секторах, заставляет вас взять и поменять местами **ВСЕ** карты из двух указанных секторов. Способность затрагивает и карты станции, и все карты патруля обоих секторов.

В примере ниже показано, как можно переместить все карты из сектора 5 в сектор 8, а все карты из сектора 8 – в сектор 5.

Пара замечаний. Во-первых, любые карты, покупаемые вами в дальнейшем, продолжают выкладываться согласно указанным на них номерам секторов.

Во-вторых, над многими подобными способностями (над ячейками заряда) указаны кредиты ●.

Эти ● являются наградой, равно как и добавление 1 на эту карту. Эти две награды вы получаете одновременно.

До: этой способностью перемещаются все карты из сектора 5 в сектор 8 и наоборот.



После: карты из сектора 5 теперь находятся в секторе 8, а карты из сектора 8 – в секторе 5.



ПЕРЕБРОСИТЬ КУБИКИ

Такие способности можно применять только в фазе 2 («Бросок кубиков») вашего хода (см. с. 12). Переброс 1 или 2 кубиков влияет на всех игроков. Если вы собираетесь применить такую способность, вы должны предупредить остальных, чтобы они не успели получить награды за исходные результаты броска.



ВСЕ СОПЕРНИКИ ТЕРЯЮТ 4

Такие способности можно применять только в фазах 1, 5 и 7 вашего хода (см. с. 12-13). Остальные игроки теряют по 4 . У игрока не может быть меньше 0 .



ДОБАВИТЬ 1 ЗАРЯД В ЛЮБУЮ ЯЧЕЙКУ

Такие способности можно применять только в фазах 1, 5 и 7 хода любого игрока (см. с. 12-13). Вы можете поместить 1 в пустую ячейку заряда любой своей карты.



ВЫЛОЖИТЬ КАРТУ В ЛЮБОЙ СЕКТОР 7-12

Такие способности можно применять только в фазах 1, 5 и 7 вашего хода (см. с. 12-13). Вы можете выкладывать карты в сектора, не совпадающие по номеру с выкладываемой картой (например, выложить карту с номером сектора 12 в сектор 7).



ВЫСТАВИТЬ РЕЗУЛЬТАТ НА КУБИКЕ

Такие способности можно применять только в фазе 2 («Бросок кубиков») вашего хода (см. с. 12). Их нужно применять **до броска кубиков**. Вместо того, чтобы бросить кубик, выставляете на нём любой результат.

К примеру, вы можете не бросать кубик, а выставить на нём «6». Если у вас было бы по 1 в обеих синих ячейках, вы могли бы потратить 1, чтобы выставить результат на 1 кубике, а другой бросить, или потратить 2, чтобы выставить желаемые результаты на двух кубиках.

ПОМЕНИТЬ МЕСТАМИ ЭТУ И ДРУГУЮ КАРТУ НА ВАШЕМ ПЛАНШЕТЕ

Такие способности можно применять только в фазах 1, 5 и 7 хода любого игрока (см. с. 12-13). Применяя эту способность, поменяйте местами эту карту и любую другую карту, находящуюся на вашем планшете.

К примеру, если эта карта лежит в секторе 9, вы могли бы поменять местами её и карту, лежащую на планшете в секторе 7. В таком случае карта из сектора 7 окажется в секторе 9, а эта карта – в секторе 7.

Другой пример. Эта карта находится в зоне патруля сектора 9. Применяя способность этой карты, вы можете поменять местами её и карту станции из сектора 4. В таком случае карта из сектора 4 отправится в патруль в секторе 9, а эта карта будет выложена на планшет в секторе 4.



ВЫ ПОБЕДИЛИ!

Эту способность можно применять только в фазах 1, 5 и 7 хода любого игрока (см. с. 12-13). Применив её, вы побеждаете в игре. Да, вы прочли всё верно. Если вы применяете эту способность, очки не учитываются. Игра немедленно заканчивается, и вы побеждаете в игре. Не доигрывайте раунд. Если кто-либо набрал 40 или больше, вы всё равно побеждаете.



«СКОБИ» 9566-В
ГРУЗОВОЕ СУДНО ТИПА «НАЙТ»

Главные задачи ОЗС – это добыча полезных ископаемых и колонизация, однако если что и позволяет удерживать её корабли на ходу, так это торговля. Грузовые суда типа «Найт» – краеугольный камень финансирования флота ОЗС. Суда этого типа пришлось ввести в эксплуатацию на пять лет раньше намеченного срока из-за нападения Ммаалской империи на отдалённые космические базы ОЗС.

Для организации контрнаступления грузовые отсеки кораблей наподобие «Скоби» переоборудовали в десантные ангары, что позволило быстро доставлять войска и оружие на поверхность планет. «Скоби» был одним из последних переоборудованных грузовых судов, принявших участие в решающем бою с Ммаалской империей 22.2. А2576 г. Конфликт завершился после переброски более миллиона собаколюдей на родную планету ммаалцев и захвата их столицы.

Со временем Ммаалская империя превратилась в постоянного торгового партнёра и надёжнейшего союзника ОЗС, активного помощника в исследовании космоса и сохранении мира в галактике. Всё это стало возможным благодаря «Скоби» и ему подобным кораблям.



2X НА СТАНЦИИ (АКТИВНЫЙ ИГРОК)

Такие способности можно применять только в фазе 4 («Получение наград») вашего хода (см. с. 12) перед получением наград за результат броска кубиков. Применив эту способность, получите дважды **все синие** награды, которые приносит вам в этом ходу один сектор. Обратите внимание: эту способность нельзя применить, чтобы зарядить её саму.

Пример справа: в свой ход вы выкидываете на кубиках «2» и «3» и применяете эту способность. То есть, получив  от секторов 2 и 3, вы выбираете, награду какого сектора (2 или 3) получить ещё раз. Если бы вы использовали сумму «5», то эта способность принесла бы вам награду сектора 5 дважды.



2X В ПАТРУЛЕ (ПАССИВНЫЙ ИГРОК)

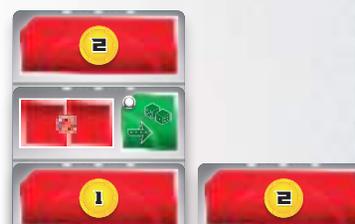
Такие способности можно применять только в фазе 4 («Получение наград») чужого хода (см. с. 12) перед получением наград за результат броска кубиков. Применив эту способность, получите дважды **все красные** награды, которые приносит вам в этом ходу один сектор. Обратите внимание: эту способность нельзя применить, чтобы зарядить её саму.

Пример справа: в ход соперника на кубиках выпадает «5» и «6», и вы используете эти результаты по отдельности. Вы применяете эту способность, чтобы дважды получить награду сектора 5 — выложить 1  и получить 3  (всего выложить 2  и получить 6 ). При этом вы не получаете 2  от сектора 6 во второй раз.



СПОСОБНОСТИ, ПРИНОСЯЩИЕ КРЕДИТЫ, ДОХОД ИЛИ ПО

Такие способности можно применять только в фазах 1, 5 и 7 хода (см. с. 12-13). Применяя такую способность, получайте ,  или , указанные в области способности.



ВАРИАНТ ИГРЫ «СО СКОРОСТЬЮ СВЕТА» НЕ РЕКОМЕНДУЕТСЯ ДЛЯ ПЕРВОЙ ПАРТИИ!

Этот вариант игры подготовлен для тех, кто хочет пропустить несколько первых ходов и поскорее очутиться в середине партии. Игра по этому варианту получается короче обычной.

ПРИМЕЧАНИЕ: это не «стандартные» правила, а просто вариант игры.

Каждый игрок начинает партию не с 5 , а с 15  и 1 . Игроки не получают по 1 случайной карте уровня 1, вычитая её стоимость из своих . Вместо этого каждый игрок берёт по 4 карты уровня 1 и по 2 карты уровня 2. Игрок может купить любые из этих карт, если сумма покупок не превышает имеющиеся у него 15 . Все непотраченные  остаются у него на начало игры. Все некупленные карты кладутся под низ соответствующих колод. Игрок, сохранивший наибольшее количество , становится первым игроком. В случае ничьей первым игроком становится претендент, купивший карту с наибольшим номером сектора. Если по-прежнему ничья, претенденты бросают кубики и смотрят, у кого выпало больше. Начальные бонусы для второго, третьего, четвёртого и пятого игроков те же, что и в обычной игре.

- Первый игрок ничего не получает.
- Второй игрок получает 1 .
- Третий игрок (если есть) получает 2 .
- Четвёртый игрок (если есть) получает 1 .
- Пятый игрок (если есть) получает 1 .



СОВЕТ ПО СТРАТЕГИИ. ВЕРОЯТНОСТНОЕ РАСПРЕДЕЛЕНИЕ РЕЗУЛЬТАТОВ БРОСКА КУБИКОВ

Поскольку игроки могут использовать результаты броска кубиков и по отдельности, и в виде суммы, вероятности результатов не подчиняются закону о нормальном распределении. Опытные игроки знают, что при броске 2 шестигранных кубиков выпадает 1 из 36 возможных результатов (см. рис. ниже). Наиболее вероятный результат «7». Его можно выкинуть 6 способами из 36. Однако необходимо понимать, что в этой игре кубики можно использовать по отдельности, поэтому числа от 1 до 6 будут самыми вероятными. Каждое число от 1 до 6 встречается в 12 комбинациях. Также числа от 2 до 6 можно получить

суммой двух кубиков, что делает вероятность их выпадения ещё более высокой.

Вероятность получения результатов броска кубиков (в порядке убывания): «6» (17 результатов), «5» (16 результатов), «4» (15 результатов), «3» (14 результатов), «2» (13 результатов), «1» (12 результатов), «7» (6 результатов), «8» (5 результатов), «9» (4 результата), «10» (3 результата), «11» (2 результата), «12» (1 результат). По этой причине карты с номером сектора 7 и выше приносят более ощутимые награды, чем карты с меньшими номерами, выпадающими чаще.

ЧИСЛО	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
							☰, ☱					
					☰, ☱	☰, ☱	☰, ☱	☰, ☱				
			☰, ☱	☰, ☱	☰, ☱	☰, ☱	☰, ☱	☰, ☱	☰, ☱			
				☰, ☱	☰, ☱	☰, ☱	☰, ☱	☰, ☱	☰, ☱	☰, ☱		
		☰, ☱	☰, ☱	☰, ☱	☰, ☱	☰, ☱	☰, ☱	☰, ☱	☰, ☱	☰, ☱	☰, ☱	
	—	☰, ☱	☰, ☱	☰, ☱	☰, ☱	☰, ☱	☰, ☱	☰, ☱	☰, ☱	☰, ☱	☰, ☱	☰, ☱
РЕЗУЛЬТАТЫ	12	13	14	15	16	17	6	5	4	3	2	1

«АКСЁНОВ» 7525-М ДРЕДНОУТ ТИПА «КЛЕМЕНТ»

Дредноуты типа «Клемент» – автономные многоцелевые боевые корабли, предназначенные для отправки в отдалённые регионы в поисках новых форм жизни и цивилизаций, а также туда, где не ступала нога ОЗС. Внутри этих покорителей дальнего космоса размещается небольшая эскадра истребителей и полноценное добывающее судно. Кроме того, они оснащены мощными пушками, включая гигантские палубные «Яри».

«Аксёнову» пришлось вернуться в порт приписки уже в самом начале своей пятилетней миссии из-за появления на борту быстро размножающихся грызунов инопланетного происхождения, именуемых фриддлами. Фриддлы – пушистые звездообразные зверьки размером с кролика. Фриддлы сходны с млекопитающими. В брачный период фриддлы выделяют гормон, который вгоняет неподготовленных людей в сон. Когда фриддлы расплодились до катастрофических масштабов, управление «Аксёновым» взяли на себя генетически модифицированные члены экипажа. Корабль прервал экспедицию и вернулся домой, где и был благополучно извлечен от грызунов.



ПЕРЕЧЕНЬ КАРТ ПО УРОВНЮ, ТИПУ И НАЗВАНИЮ КОРАБЛЕЙ

СТАРТОВЫЕ КОРАБЛИ

«Аль Сауд» 2196-А..... Грузовое судно типа «Найт»
 «Атьков» 1044-Е..... Грузовое судно типа «Найт»
 «Бакли» 3436-К..... Грузовое судно типа «Найт»
 «Бартоу» 5606-К..... Грузовое судно типа «Найт»
 «Бодри» 1084-В..... Грузовое судно типа «Найт»
 «Бриджес» 7036-В..... Грузовое судно типа «Найт»
 «Ван» 1171-В..... Грузовое судно типа «Найт»
 «Ван ден Берг» 2091-Г..... Грузовое судно типа «Найт»
 «Гарн» 2592-В..... Грузовое судно типа «Найт»
 «Гарно» 2428-Д..... Грузовое судно типа «Найт»
 «Грегори» 3117-Е..... Грузовое судно типа «Найт»
 «Григгс» 2355-Г..... Грузовое судно типа «Найт»
 «Инглэнд» 5328-Е..... Грузовое судно типа «Найт»
 «Крейтон» 1884-В..... Грузовое судно типа «Найт»
 «Линд» 6653-В..... Грузовое судно типа «Найт»
 «Листма» 3667-К..... Грузовое судно типа «Найт»
 «Лусид» 6422-К..... Грузовое судно типа «Найт»
 «Макбрайд» 4518-Н..... Грузовое судно типа «Найт»
 «Маккэндлесс II» 3195-Д..... Грузовое судно типа «Найт»
 «Макнейр» 1232-Н..... Грузовое судно типа «Найт»
 «Маллейн» 8561-Г..... Грузовое судно типа «Найт»
 «Нейгел» 5710-Д..... Грузовое судно типа «Найт»
 «Нельсон» 7775-В..... Грузовое судно типа «Найт»
 «Онидзука» 5343-В..... Грузовое судно типа «Найт»
 «Пейтон» 8404-А..... Грузовое судно типа «Найт»
 «Резник» 4906-М..... Грузовое судно типа «Найт»
 «Салливан» 3696-Д..... Грузовое судно типа «Найт»
 «Седдон» 8290-М..... Грузовое судно типа «Найт»
 «Скалли-Пауэр» 4541-К..... Грузовое судно типа «Найт»
 «Скоби» 9566-В..... Грузовое судно типа «Найт»
 «Соловьёв» 2463-Н..... Грузовое судно типа «Найт»
 «Стюарт» 7936-К..... Грузовое судно типа «Найт»
 «Уильямс» 3753-Е..... Грузовое судно типа «Найт»
 «Фишер» 8993-А..... Грузовое судно типа «Найт»
 «Хенайз» 2916-К..... Грузовое судно типа «Найт»
 «Хоуди» 7246-К..... Грузовое судно типа «Найт»
 «Хоффман» 1915-М..... Грузовое судно типа «Найт»
 «Шарма» 7947-М..... Грузовое судно типа «Найт»
 «Шрайвер» 1746-Е..... Грузовое судно типа «Найт»
 «Эктон» 8806-А..... Грузовое судно типа «Найт»
 «О'Коннор» 1927-Д..... Добывающее судно типа «Скотт»
 «Болден» 9030-А..... Добывающее судно типа «Скотт»
 «Ван Хофтен» 5906-В..... Добывающее судно типа «Скотт»
 «Васютин» 7921-М..... Добывающее судно типа «Скотт»
 «Волк» 9084-В..... Добывающее судно типа «Скотт»
 «Грейб» 2173-Г..... Добывающее судно типа «Скотт»
 «Данбар» 8761-М..... Добывающее судно типа «Скотт»
 «Клив» 2349-М..... Добывающее судно типа «Скотт»
 «Кови» 5488-Н..... Добывающее судно типа «Скотт»
 «Коутс» 2150-Г..... Добывающее судно типа «Скотт»
 «Лаундж» 4034-М..... Добывающее судно типа «Скотт»
 «Мессершмид» 4427-Д..... Добывающее судно типа «Скотт»

«Нери Вела» 9636-В..... Добывающее судно типа «Скотт»
 «Оккелс» 7726-Е..... Добывающее судно типа «Скотт»
 «Пейлз» 6050-Н..... Добывающее судно типа «Скотт»
 «Росс» 7000-Д..... Добывающее судно типа «Скотт»
 «Спринг» 3973-Е..... Добывающее судно типа «Скотт»
 «Фуррер» 4563-М..... Добывающее судно типа «Скотт»
 «Харт» 2790-Д..... Добывающее судно типа «Скотт»
 «Хилмерс» 5365-Н..... Добывающее судно типа «Скотт»

КОРАБЛИ УРОВНЯ 1

«Бобко» 6010-Е..... Авианосец типа «Брэдбери»
 «Масгрейв» 5650-Е..... Авианосец типа «Брэдбери»
 «Питерсон» 5325-Н..... Авианосец типа «Брэдбери»
 «Хаук» 5084-Д..... Авианосец типа «Брэдбери»
 «Аллен» 4004-Г..... Грузовой авианосец типа «Толкиен»
 «Кизим» 1379-Н..... Грузовой авианосец типа «Толкиен»
 «Ленуар» 7021-В..... Грузовой авианосец типа «Толкиен»
 «Мальшев» 9767-Е..... Грузовой авианосец типа «Толкиен»
 «Савиных» 8526-М..... Грузовой авианосец типа «Толкиен»
 «Стрекалов» 7422-Е..... Грузовой авианосец типа «Толкиен»
 «Тамайо Мендес» 4759-М..... Грузовой авианосец типа «Толкиен»
 «Туан» 8623-В..... Грузовой авианосец типа «Толкиен»
 «Мербольд» 6865-Д..... Грузовой крейсер типа «Ганин»
 «Березовой» 9890-Г..... Грузовое судно типа «Пол»
 «Гуррагча» 3972-Д..... Грузовое судно типа «Пол»
 «Джанибеков» 1999-М..... Грузовое судно типа «Пол»
 «Иванченков» 2754-Н..... Грузовое судно типа «Пол»
 «Кретьен» 3182-Г..... Грузовое судно типа «Пол»
 «Криппен» 7733-Г..... Грузовое судно типа «Пол»
 «Овермайер» 3792-А..... Грузовое судно типа «Пол»
 «Прунариу» 7750-М..... Грузовое судно типа «Пол»
 «Ремек» 8252-Н..... Грузовое судно типа «Пол»
 «Романенко» 8599-Н..... Грузовое судно типа «Пол»
 «Рюмин» 4713-Г..... Грузовое судно типа «Пол»
 «Савицкая» 6659-М..... Грузовое судно типа «Пол»
 «Серебров» 1243-М..... Грузовое судно типа «Пол»
 «Трули» 9239-Н..... Грузовое судно типа «Пол»
 «Фуллerton» 2005-А..... Грузовое судно типа «Пол»
 «Хартсфилд» 5562-М..... Грузовое судно типа «Пол»
 «Чанг-Диас» 3555-Н..... Грузовое судно типа «Пол»
 «Энгл» 1913-А..... Грузовое судно типа «Пол»
 «Гермашевский» 5586-Е..... Добывающее судно типа «Герберт»
 «Иванов» 8387-Е..... Добывающее судно типа «Герберт»
 «Йен» 8920-Г..... Добывающее судно типа «Герберт»
 «Ляхов» 4181-Д..... Добывающее судно типа «Герберт»
 «Попов» 3919-А..... Добывающее судно типа «Герберт»
 «Фаркаш» 3405-К..... Добывающее судно типа «Герберт»
 «Лихтенберг» 9384-Н..... Звёздный крейсер типа «Уэллс»
 «Паркер» 8635-К..... Звёздный крейсер типа «Уэллс»
 «Торнтон» 8524-М..... Звёздный крейсер типа «Уэллс»
 «Шоу» 1873-Г..... Звёздный крейсер типа «Уэллс»
 «Блуфорд» 5120-Е..... Модифицированный авианосец типа «Брэдбери»
 «Александров» 5155-М..... Флагманский корабль типа «Уильямсон»

«Бранденстайн» 3161-Г Флагманский корабль типа «Уильямсон»
 «Гарднер» 7506-Е Флагманский корабль типа «Уильямсон»
 «Райд» 3066-Е Флагманский корабль типа «Уильямсон»
 «Тагард» 4684-В Флагманский корабль типа «Уильямсон»
 «Фабиан» 4787-В Флагманский корабль типа «Уильямсон»

КОРАБЛИ УРОВНЯ 2

«Бранд» 5208-Д Авианосец-разведчик типа «Азимов»
 «Глазков» 3371-В Авианосец-разведчик типа «Азимов»
 «Гречко» 1421-А Авианосец-разведчик типа «Азимов»
 «Слейтон» 5363-В Авианосец-разведчик типа «Азимов»
 «Артохин» 7727-Д Авианосец типа «Гигер»
 «Гибсон» 4003-В Авианосец типа «Гигер»
 «Добровольский» 5643-Е Авианосец типа «Гигер»
 «Карр» 7510-Н Авианосец типа «Гигер»
 «Климук» 6800-М Авианосец типа «Гигер»
 «Лебедев» 5128-В Авианосец типа «Гигер»
 «Митчелл» 6176-Д Авианосец типа «Гигер»
 «Пацаев» 6859-Н Авианосец типа «Гигер»
 «Поуг» 5353-М Авианосец типа «Гигер»
 «Рукавишников» 3402-Г Авианосец типа «Гигер»
 «Руса» 1689-А Авианосец типа «Гигер»
 «Севастьянов» 6862-Д Авианосец типа «Гигер»
 «Елисеев» 6380-Д Грузовой буксир типа «Меррит»
 «Кубасов» 3192-М Грузовой буксир типа «Меррит»
 «Сарафанов» 6334-Г Грузовой буксир типа «Нортон»
 «Зудов» 2056-М Гиперсетевые врата типа «Верн»
 «Вейтц» 3134-Г Грузовое судно типа «Фейт»
 «Гэрриот» 6531-Е Грузовое судно типа «Фейт»
 «Дьюк» 6222-Г Грузовое судно типа «Фейт»
 «Ирвин» 8339-Н Грузовое судно типа «Фейт»
 «Кервин» 8426-А Грузовое судно типа «Фейт»
 «Лазарев» 4784-В Грузовое судно типа «Фейт»
 «Лаусма» 6040-Г Грузовое судно типа «Фейт»
 «Макаров» 6674-М Грузовое судно типа «Фейт»
 «Маттингли» 4618-Г Грузовое судно типа «Фейт»
 «Уорден» 8663-Н Грузовое судно типа «Фейт»
 «Шмитт» 9828-Е Грузовое судно типа «Фейт»
 «Эванс» 7316-Е Грузовое судно типа «Фейт»
 «Горбатко» 2007-К Добывающее судно типа «Кларк»
 «Бин» 1925-Д Добывающее судно типа «Харрихаузен»
 «Волков» 9103-М Добывающее судно типа «Харрихаузен»
 «Суайгерт» 2715-Г Добывающее судно типа «Харрихаузен»
 «Филипченко» 9745-Г Добывающее судно типа «Харрихаузен»
 «Хейз» 3712-Д Добывающее судно типа «Харрихаузен»
 «Швайкарт» 5209-Е Добывающее судно типа «Харрихаузен»
 «Аксёнов» 7525-М Дредноут типа «Клемент»
 «Жолобов» 1830-К Модифицированный грузовой буксир типа «Меррит»
 «Ковалёнок» 8127-Н Модифицированный грузовой буксир типа «Меррит»
 «Рождественский» 6723-Г Флагманский буксир типа «Силверберг»
 «Вольнов» 3509-А Флагманский крейсер типа «Кэмпбелл»
 «Губарев» 1743-В Флагманский крейсер типа «Хайнлайн»
 «Демин» 5091-К Флагманский крейсер типа «Хайнлайн»
 «Хрунов» 6194-М Флагманский крейсер типа «Хайнлайн»
 «Шонин» 2938-К Флагманский крейсер типа «Хайнлайн»

КОРАБЛИ УРОВНЯ 3

«Айзли» 7639-К Авианосец типа «Фразетта»
 «Андерс» 4253-К Авианосец типа «Фразетта»
 «Белая» 1657-Д Авианосец типа «Фразетта»
 «Береговой» 8603-А Авианосец типа «Фразетта»
 «Егоров» 1205-Н Авианосец типа «Фразетта»
 «Каннингем» 9172-Н Авианосец типа «Фразетта»
 «Комаров» 9388-М Авианосец типа «Фразетта»
 «Леонов» 4621-Е Авианосец типа «Фразетта»
 «Олдрич» 4775-К Авианосец типа «Фразетта»
 «Окер» 3930-Д Авианосец типа «Фразетта»
 «Феоктистов» 1804-Д Авианосец типа «Фразетта»
 «Шаталов» 3516-В Авианосец типа «Фразетта»
 «Коллинз» 2064-К Быстроходный танкер типа «Мур»
 «Купер» 6412-Д Добывающее судно типа «Кларк»
 «Келли» 4406-Г Гиперсетевые врата типа «Родденберри»
 «Шепард» 3592-М Грузовой авианосец типа «Гамильтон»
 «Гриссом» 8139-Н Грузовой поезд типа «Такер»
 «Борман» 3060-Д Грузовое судно типа «Боуи»
 «Карпентер» 2967-Е Грузовое судно типа «Боуи»
 «Конрад» 5602-Е Грузовое судно типа «Боуи»
 «Ловелл» 1948-А Грузовое судно типа «Боуи»
 «Макдивитт» 2121-А Грузовое судно типа «Боуи»
 «Стаффорд» 4286-М Грузовое судно типа «Боуи»
 «Уайт» 4448-Г Грузовое судно типа «Боуи»
 «Янг» 6740-М Грузовое судно типа «Боуи»
 «Серниан» 9131-Н Защитный буксир типа «Старджон»
 «Ширра» 9069-Д Защитный буксир типа «Старджон»
 «Быковский» 4498-А Модифицированный буксир типа «Поль»
 «Николаев» 5815-В Модифицированный буксир типа «Поль»
 «Попович» 8867-М Модифицированный буксир типа «Поль»
 «Терешкова» 5875-А Модифицированный буксир типа «Поль»
 «Армстронг» 6927-Д Орудийный лафет типа «Лукас»
 «Гленн» 1817-Г Танкер типа «Расселл»
 «Тагарин» 4879-К Флагманский корабль типа «Берроуз»
 «Титов» 9072-К Флагманский корабль типа «Берроуз»
 «Гордон» 7981-М Эсминец типа «Гернсбек»

КАРТЫ КОЛОНИЙ

Колония «Канторович» Звёздное поселение типа «Кубрик»
 Колония «Купманс» Звёздное поселение типа «Кубрик»
 Колония «Фридман» Звёздное поселение типа «Кубрик»
 Колония «Хайек» Звёздное поселение типа «Кубрик»
 База «Леонтьев» Звёздное поселение типа «Кэмерон»
 База «Мюрдаль» Звёздное поселение типа «Кэмерон»
 База «Хикс» Звёздное поселение типа «Кэмерон»
 База «Эрроу» Звёздное поселение типа «Кэмерон»
 Аванпост «Кузнец» Звёздное поселение типа «Серлинг»
 Аванпост «Самуэльсон» Звёздное поселение типа «Серлинг»
 Аванпост «Тинберген» Звёздное поселение типа «Серлинг»
 Аванпост «Фриш» Звёздное поселение типа «Серлинг»

ПАМЯТКА

НАГРАДЫ И АКТИВАЦИИ

Синие награды можно получить, а способности применить только в **свой ход**, когда вы активный игрок.

Красные награды можно получить, а способности применить только в **чужой ход**, когда вы пассивный игрок.

Зелёные способности можно применить во время **любого хода**, когда вы активный или пассивный игрок.



НАГРАДА-ЗАРЯД

Синие ячейки можно заряжать в виде награды только в **свой ход**, когда вы активный игрок.

Красные ячейки можно заряжать в виде награды только в **чужой ход**, когда вы пассивный игрок.

АКТИВИРУЕМЫЕ КАРТЫ

На этих картах изображены 1 или несколько цветных областей с активируемой способностью. Эти области содержат символ активации в левом верхнем углу.



2X НА СТАНЦИИ (АКТИВНЫЙ ИГРОК)

Эти способности можно применять только в фазе 4 («Получение наград») вашего хода (см. с. 12) перед получением наград за результат броска кубиков. Применив эту способность, получите два раза все **синие** награды, которые приносит вам в этом ходу один сектор.



2X В ПАТРУЛЕ (ПАССИВНЫЙ ИГРОК)

Эти способности можно применять только в фазе 4 («Получение наград») чужого хода (см. с. 12) перед получением наград за результат броска кубиков. Применив эту способность, получите дважды все **красные** награды, которые приносит вам в этом ходу один сектор.



КРЕДИТЫ

Получая такую награду, продвигайте фишку на указанное число делений вправо.



ДОХОД

Получая такую награду, продвигайте фишку на указанное число делений вправо. В конце вашего хода, если у вас меньше, чем, переместите фишку так, чтобы у вас стало столько же, сколько.



ПОБЕДНЫЕ ОЧКИ (ПО)

Получая такую награду, продвигайте фишку на указанное число делений вправо.



ТЕКСТОВЫЕ НАГРАДЫ

Текст награды описывает то, что вам достаётся при получении этой награды.



РАЗНОНАПРАВЛЕННЫЕ СТРЕЛКИ

Если на карте изображены стрелка, указывающая вправо, и стрелка, указывающая влево, вы выбираете, награду какого соседнего сектора получить: справа или слева.



СТРЕЛКА И НАГРАДА

Если на карте изображена стрелка в сочетании с наградой, вы получаете эту награду и все награды того соседнего сектора, на который указывает стрелка.



АКТИВИРУЕМЫЕ СПОСОБНОСТИ С КУБИКАМИ И СТРЕЛКАМИ

Такие способности можно применить в фазе использования кубиков и только при использовании суммы двух кубиков. Если изображена только 1 стрелка, то применение способности меняет сектор, награду с которого вы получаете в этом ходу, – им становится соседний сектор справа. Если изображены 1 и 2 стрелки, то применение способности меняет сектор, приносящий награду в этом ходу, на соседний сектор справа или следующий за ним (на ваш выбор).

