

ВЛАДА ХВАТИЛ

КОСМИЧЕСКАЯ РАЗВЕДКА

ПРАВИЛА

Космическая разведка (Space Alert) это кооперативная игра на выживание. Игроки, выступая в роли экипажа космического корабля, отправятся через гиперпространство на исследование опасных секторов Галактики.

Задача экипажа - на протяжении 10 минут, пока автоматически составляется карта сектора, поддерживать корабль в работоспособном состоянии. Если экипаж справится с этой миссией - корабль вернется с ценными данными. Если же нет... что ж, придется набирать новый экипаж.

Космическая разведка не похожа на обычные настольные игры. Игрокам не придется бороться друг с другом, им придется сообща бороться с игрой. Сложность игры регулируется игроками самостоятельно, и для выполнения самых сложных миссий потребуется максимально тесное сотрудничество.

В состав игры входят две брошюры - эти Правила и руководство "Как стать космическим разведчиком".

Начните с руководства. Оно предназначено для того, чтобы вы обучились правилам игры и прониклись ее атмосферой. Мы научили играть в Космическую Разведку множество людей и написали руководство на основе полученного опыта. В руководстве сложность материала возрастает по мере его подачи, т.е. сначала делается упор на основных игровых понятиях, а потом мы постепенно переходим к более сложным нюансам правил.

Эта брошюра представляет собой краткое изложение правил, организованное в порядке прохождения игровой миссии. После того, как вы с помощью Руководства научитесь играть, вы сможете, по мере необходимости, искать определенные правила в этой брошюре. А в Приложении вы сможете найти описание наиболее сложных карт угроз.

Важная информация

В комплект игры входят два компакт-диска. Это не просто набор звуков для создания правильной атмосферы - диски играют важную роль в игровом процессе. Мы рекомендуем использовать CD-плеер с колонками. Но если хотите, то можете скачать эти треки в формате mp3 с сайта www.czechgames.com.

Если у вас нет колонок - можете использовать наушники. В таком случае игрок с наушниками должен взять на себя ответственность за донесение полученной информации до всех игроков.

Если у вас нет возможности проигрывать саундтреки - назначьте одного игрока хронометристом. В игре есть карточки сценариев, которые хронометрист должен зачитывать в определенное время. Сам хронометрист в игре не участвует, но это хорошая роль для того, кто уже знает игру и помогает новым игрокам.

1. ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Здесь описаны правила для четырех или пяти игроков. Правила для игры меньшим составом описаны в главе 5.

Выберите уровень сложности для обычных угроз: низкий (карты с белым значком), высокий (карты с желтым значком) или случайный (оба типа карт, смешанные вместе). Подготовьте колоды обычных внешних и обычных внутренних угроз в соответствии с выбранным уровнем сложности.



Обычные внешние угрозы



Обычные внутренние угрозы

Выберите уровень сложности для серьезных угроз и подготовьте колоды серьезных внешних и серьезных внутренних угроз. Уровень сложности серьезных угроз может отличаться от уровня сложности обычных угроз, но в любом случае уровень сложности колод внешних и внутренних угроз одного типа должен быть одинаковым.



Серьезные внешние угрозы



Серьезные внутренние угрозы

Выберите цвета. Выберите командира корабля, офицера связи и командира службы безопасности. Один игрок может быть назначен сразу на несколько должностей.

Подготовьте игровое поле в соответствии с рисунком на следующей странице.

Выберите саундтрек. Если вы играете в полную версию игры (выполняете миссию), то выберите один из восьми треков с диска миссий. Для случайного выбора трека можете использовать карточки сценариев S2-1 - S2-8. Если у вас нет CD-плеера, отдайте карточку выбранного сценария хронометристу.

Офицер связи



Колода обычных внешних угроз

Колода серьезных внешних угроз



8 пронумерованных жетонов угроз



Поле корабля

(Подробное описание см. на стр. 3)

Колода карт действий



Командир службы безопасности



Колода обычных внутренних угроз

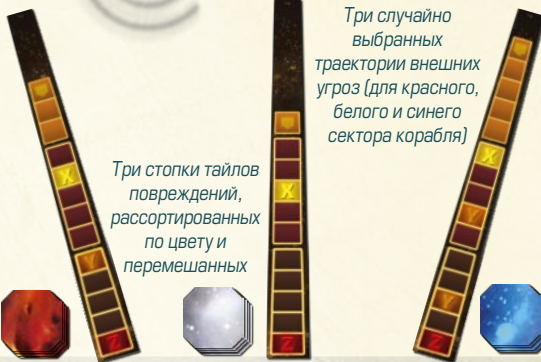
Колода серьезных внутренних угроз



Жетоны внутренних угроз

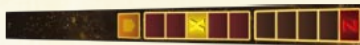


Верхний дисплей компьютера



Три стопки тайлов поврежденных, рассортированных по цвету и перемешанных

Три случайно выбранных траектории внешних угроз (для красного, белого и синего сектора корабля)



Случайно выбранная траектория внутренних угроз

Нижний дисплей компьютера



Маркер шагов миссии



Поле шагов миссии (сложной стороной вверх)



Банк

Красные кубики повреждений. (Большой считается как 5 маленьких)

Зеленые кубики энергии

Черные и белые кубики для изменяемых параметров угроз.



Вторая фаза

Третья фаза

Первая фаза

Поле действий

Карты действий, по 5 на фазу

Карта героического действия, заменяющая одну из карт действия первой фазы

2. РАУНД ДЕЙСТВИЙ

Запускайте сандтрек или начинайте читать карточку сценария.

Возьмите пять карт действия первой фазы. Показывать свои карты действий другим игрокам нельзя, но говорить о них можно. Спланируйте свои действия в первой фазе, выкладывая взакрытую карты действий на первые три клетки своего поля действий.

Карта действия



Половина с действием: активировать систему корабля или отдать приказ роботам.

Половина с движением: влево, вправо или сменить палубу.

Вы можете сыграть карту любой половиной вверх. Глядя на рубашку карты, любой игрок может понять, сыграли ли вы эту карту как действие или как движение. Ваше действие в соответствующем ходу будет определяться тем, какой половиной вверх вы сыграли карту. Нижняя половина карты не учитывается. Если на клетке нет карты, значит в этом ходу вы не будете совершать никаких действий.

Во время планирования действий и до завершения фазы вы можете свободно менять сыгранные карты. Первая фаза завершается, когда вы берете карты второй фазы (и добавляете их к картам, оставшимся от первой фазы).



Залпанированные действия: двигаться в 1-м ходу, ничего не делать во 2-м ходу и выполнить действие в 3-м ходу.

После того, как вы взяли карты второй фазы, вы начинаете планирование своих действий для ходов с 4-го по 7-й. Вы можете смотреть, какие карты вы сыграли в первой фазе, но менять их уже нельзя.

Вы планируете действия второй фазы до тех пор, пока не возьмете карты третьей фазы. Это начнет третью фазу, во время которой вы будете планировать свои действия для ходов с 8-го по 12-й, до тех пор, пока не завершится раунд Действий.

У карт героических действий так же есть две половины (с движением и с действием), которые играют по обычным правилам.

Во время раунда Действий вы можете использовать игровое поле и компоненты игры, чтобы показать, что вы планируете, но все, что имеет значение - какие карты сыграны на поле Действий.

2.1 СООБЩЕНИЯ ОТ КОМПЬЮТЕРА

Alert. Enemy activity detected. Please begin first phase.

Это сообщение обозначает начало раунда Действий.

Time T+1 (2, 3, etc.). Threat. (Serious threat.) Zone red (white, blue). Repeat ...

Офицер связи берет верхнюю карту из колоды обычных (или серьезных) внешних угроз, кладет ее в открытую рядом с соответствующей траекторией и кладет на выложенную карту жетон с номером, соответствующим объявленному времени.

Time T+1 (2, 3, etc.). Internal threat. (Serious internal threat.) Repeat ...

Командир службы безопасности берет верхнюю карту из колоды обычных (или серьезных) внутренних угроз, кладет ее в открытую рядом с траекторией внутренних угроз и кладет на выложенную карту жетон с номером, соответствующим объявленному времени.

Unconfirmed report: ...

Сообщения, начинающиеся с этих слов рассматриваются только при игре в пятером. Если игроков меньше пяти - просто игнорируйте такие сообщения.

Incoming data. Repeat ...

Игроки могут взять по одной карте из колоды действий.

Data transfer. Repeat. Data transfer in five, four, three, two, one, <beep>. Data transfer complete.

Игроки могут отдать по одной карте любому другому игроку. Карту нужно передать

из рук в руки до звукового сигнала. Героические карты передавать нельзя.

Communication system down ... Communications restored.

В промежутке между двумя этими сообщениями игроки не могут общаться друг с другом.

First (second) phase ends in one minute.

First (second) phase ends in twenty seconds.

First (second) phase ends in five, four, three, two, one. First (second) phase has ended. Begin second (third) phase.

После объявления о завершении фазы вы больше не можете планировать действия этой фазы. Возьмите карты следующей фазы (если вы еще не сделали этого) и приступите к ее планированию.

Вы можете завершить текущую и начать планирование следующей фазы и до объявления о ее завершении, не дожидаясь остальных игроков.

Operation ends in one minute.

Operation ends in twenty seconds.

Operation ends in five, four, three, two, one. Mission complete. Jumping to hyperspace.

Это сообщение обозначает завершение раунда Действий. Также игроки могут договориться о завершении раунда Действий в любое время после сообщения о конце второй фазы.

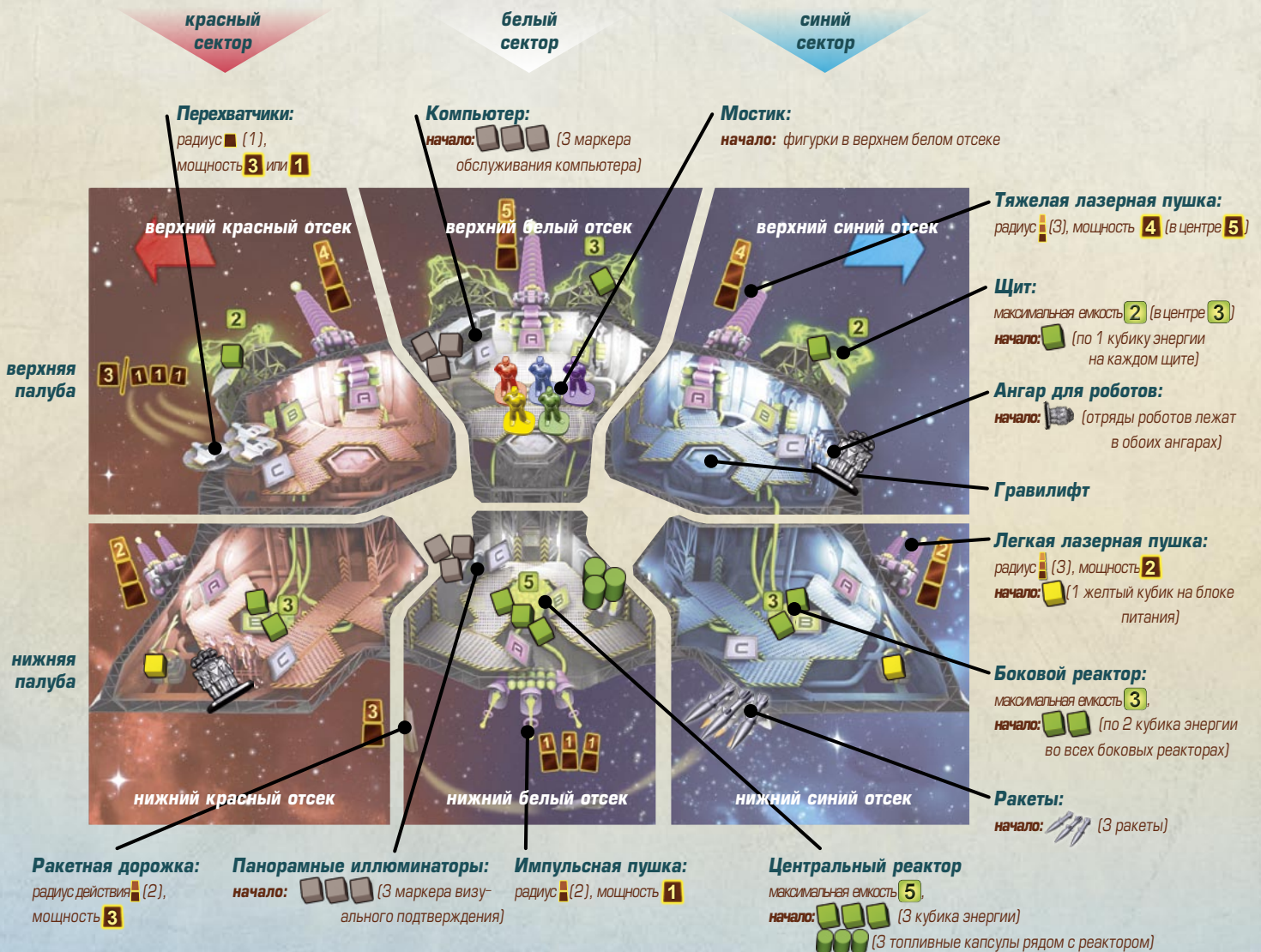
3. РАУНД РАЗБОРА ПОЛЕТОВ

Верните компоненты игры в исходное состояние.

Используя карточку сценария, проверьте, правильно ли офицер связи и командир службы безопасности выложили карты угроз (проверяются тип карты, траектория и жетон с номером). Исправьте все ошибки и добавьте

все недостающие карты угроз.

Перемещая маркер по полю шагов миссии, последовательно выполните все указанные шаги.





3.1 ПОЯВЛЕНИЕ УГРОЗ

Если на игровом поле есть карта угрозы с указанным номером - положите второй жетон с таким же номером на первую клетку соответствующей траектории.

Этот жетон показывает положение угрозы в случае внешней угрозы и этап развития угрозы в случае внутренней угрозы.

Внутренняя угроза - неисправность (обозначается B или C).

Затронутый отсек



"Прочность" (Число необходимых ремонтов)

Неисправная система.

Внутренняя угроза - вторжение (обозначается A или B).

Начальный отсек



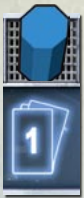
Прочность

угроза атакует в ответ

угроза не атакует в ответ

В случае обнаружения неисправности возьмите жетон с соответствующей буквой и накройте им букву неисправной системы в указанном отсеке (если неисправность затрагивает несколько систем - накройте их все).

В случае вторжения возьмите жетон с изображением захватчика и положите его в указанный начальный отсек.



3.2 ДЕЙСТВИЯ ИГРОКОВ

Игроки открывают свои карты действий на текущий ход (при этом карты переворачиваются слева направо, так, чтобы верхняя половина карты осталась сверху), после чего выполняют действия по очереди, начиная с командира корабля и далее по часовой стрелке.

Если оказывается, что вы неправильно сыграли карту (перепутали красную стрелку с синей или сыграли карту вверх ногами), то вы можете сказать "Ой, я споткнулся". После этого вы выполняете то действие, которое планировали изначально (а не то, которое указано на карте), но действие вашего следующего хода задержится.

Задержка действия означает, что карта действия (если она есть) перемещается на один ход вперед. Если там была карта - она тоже перемещается на ход вперед, и так до тех пор, пока вы не дойдете либо до пустой клетки, либо до последней карты действия (в этом случае последняя карта снимается с поля и не применяется).



Красные и синие стрелки - Передвиньте свою фигурку через люк в соседний отсек в указанном направлении. Вы остаетесь на той же палубе. Если вы уже находитесь в секторе указанного цвета - ваша фигурка не двигается.



Гравелифт - Передвиньте свою фигурку на другую палубу, оставаясь в секторе того же цвета.

Если вы воспользовались поврежденным гравелифтом или гравелифтом, которым в этом ходу уже пользовался другой игрок, то на другую палубу вы все равно попадете, но ваш следующий ход задержится.



Активация системы или ремонт - Активируйте или отремонтируйте указанную систему в отсеке с вашей фигуркой.

Если система неисправна (на что указывает овальный жетон), то этим действием вы ее ремонтируете. Добавьте один красный кубик на карту неисправности. Если число кубиков на карте совпадает с ее "прочностью", то неисправность устранена - отдайте ее карту командиру корабля, снимите ее жетон с траектории внутренних угроз и уберите соответствующий овальный жетон с игрового поля.

Если неисправность устранить уже нельзя (из-за того, что она выполнила действие Z - см. ниже), то выполнение вашего действия ничего не дает.

Если на систему действуют несколько неисправностей, то действие по ремонту ремонтирует ту из них, чей номер меньше (даже если одна из них уже стала неустранимой). Овальный жетон снимается только если устранены все неисправности, воздействовавшие на систему.

Если система работает (на ней нет овального жетона), то ваше действие ее активирует. Действие **A** активирует оружейную систему отсека, **B** - энергосистему отсека, **C** - особую систему отсека.



Выстрел из тяжелого лазера или импульсной пушки - Переложите зеленый кубик из реактора в этом же секторе на пушку, из которой вы выстрелили, чтобы обозначить, что она активирована. Если в реакторе нет кубиков или на пушке уже лежит кубик - ваше действие ничего не дает.



Выстрел из легкого лазера - Переложите желтый кубик с блока питания лазера на сам лазер, чтобы обозначить, что он активирован. Если в этом ходу это уже было сделано - ваше действие ничего не дает.



Подача энергии на щит - Перекладывайте на щит зеленые кубики из реактора в этом же секторе до тех пор, пока их количество не сравняется с максимальной емкостью щита. Если в реакторе не хватает кубиков, чтобы зарядить щит полностью - переложите все кубики, которые в нем есть.



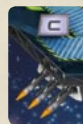
Подача энергии в боковой реактор - Перекладывайте в боковой реактор зеленые кубики из центрального реактора до тех пор, пока боковой реактор полностью не зарядится. Если в центральном реакторе кубиков не хватит - переложите все, что есть.



Зарядка центрального реактора - Верните одну топливную капсулу в банк. Положите в реактор столько зеленых кубиков, сколько нужно, чтобы полностью его зарядить. Если топливной капсулы нет - ваше действие ничего не дает.



Обслуживание компьютера - Возьмите один серый кубик с компьютера на мостике и положите его на поле шагов миссии, в клетку шага "Проверка Обслуживания Компьютера", в строчку, соответствующую текущей фазе. Если в этой клетке уже есть кубик - ваше действие ничего не дает.



Запуск ракеты - Возьмите одну ракету из отсека и поместите ее на первую клетку ракетной дорожки. Если в отсеке нет ракет или на первой клетке уже есть ракета, то ваше действие ничего не дает.



Активация и реактивация роботов - Если вы еще не возглавляете отряд роботов, возьмите фигурку отряда из ангара в текущем отсеке и поставьте ее рядом со своей фигуркой. Теперь роботы будут следовать за вашей фигуркой до конца миссии.

Если отряд роботов в отсеке уже был активирован, то ваше действие ничего не дает.

Если вы возглавляете деактивированный отряд роботов (лежащий рядом с вашей фигуркой), то этим действием вы его активируете вновь - поднимите фигурку роботов и поставьте ее рядом со своей фигуркой.


Если вы возглавляете активированный отряд роботов - ваше действие ничего не дает.



Взлет звена перехватчиков - Если вы возглавляете активированный отряд роботов - переместите вашу фигурку и фигурку роботов в космос. Если у вас нет роботов, или ваш отряд роботов деактивирован или другой игрок уже находится в космосе - ваше действие ничего не дает.

Когда вы находитесь в космосе - вы не находитесь в каком-либо секторе или отсеке. Способности угроз вывести игроков из строя или задержать их действия, равно как и другие эффекты, воздействующие на игроков, находящихся на корабле (в том числе и задержка из-за невыполненного обслуживания компьютера), на вас не действуют.

Перехватчики атакуют угрозы на том же ходу, на котором взлетели.

Атака перехватчиков в следующих ходах: Если в начале своего хода вы находитесь в космосе, то единственное действие, которое вы можете выполнять:  Это действие позволит вам остаться в космосе и выполнить еще одну атаку перехватчиков. Если вы не будете выполнять никаких действий - вы с вашими роботами вернетесь на корабль, в верхний красный отсек. Любое другое действие или движение задержится. (Задержанное действие сдвинется вперед на один ход, образуя "бездействие" (пустую клетку), которая обозначает возврат на корабль).




Выполнение визуального подтверждения - В конце шага "действия игроков" возьмите с иллюминатора серый кубик и поставьте его на поле шагов миссии на клетку с числом, соответствующую фазе и количеству игроков, выполнявших визуальное подтверждение в этом ходу.

Если на клетке с меньшим числом уже стоит кубик - не берите еще один кубик с поля, а просто передвиньте этот. Если же кубик уже стоит на клетке с нужным или большим числом, то ваше визуальное подтверждение ничего не дает.



Атака роботов – Если вы возглавляете отряд активированных роботов, то они наносят повреждение находящемуся в отсеке захватчику - положите на карту захватчика красный кубик. Если число кубиков сравнялось с “прочностью” угрозы - она уничтожена.

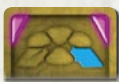
Отдайте ее карту командиру корабля, снимите жетон угрозы с ее траектории и уберите овалный жетон угрозы с игрового поля.

Если на карте угрозы есть значок , то она стреляет в ответ, а значит ваш отряд роботов деактивируется - положите его фигурку на бок рядом со своей. Деактивированный отряд продолжает следовать за вами.

Если в отсеке находятся несколько захватчиков, отряд роботов выбирает в качестве цели захватчика с меньшим номером.


Это действие ничего не дает, если вы не возглавляете отряд роботов, или ваши роботы деактивированы, или в вашем отсеке нет захватчиков.

Атака на перехватчиках – Если вы возглавляете отряд активированных роботов, находясь в космосе, то это действие оставляет вас там (см. выше).




Героическое перемещение – Переместитесь непосредственно в указанный отсек, невзирая на то, сколько отсеков и/или поврежденных гравлифтов находится у вас на пути.






Героический выстрел – Произведите выстрел из пушки, находящейся в вашем отсеке, в соответствии с правилами выполнения действия . На время этого хода мощность пушки (даже импульсной) увеличивается на 1.

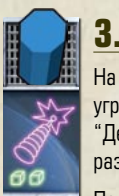


Героическая передача энергии – Передайте энергию в соответствии с правилами выполнения действия . Если вы передали хотя бы один кубик энергии, добавьте в принимающую энергосистему один дополнительный кубик энергии из банка. Это позволяет превысить максимальную емкость реактора или щита и работает даже в случае перезаправки центрального реактора.

Героический ремонт – Если это используется как ремонтное действие, то неисправность получает 2 красных кубика вместо 1.





Героическая атака роботов – Роботы атакуют захватчика в соответствии с правилами выполнения действия , но даже если захватчик атакует в ответ () , роботы не деактивируются. Если это происходит в космосе, то перехватчики атакуют в соответствии с правилами выполнения действия , но их мощность увеличивается на 1.



3.3 РАСЧЕТ ПОВРЕЖДЕНИЙ

На этом шаге вычисляются повреждения, нанесенные внешним угрозам. Внутренние угрозы уже рассматривались во время шага “Действия игроков”, поэтому ничего из изложенного в этом разделе не применяется к внутренним угрозам и их траектории.

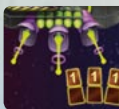
Повреждения наносят все **пушки** с зелеными или желтыми кубиками, **ракета**, находящаяся на второй клетке ракетной дорожки (ракета наносит повреждения в следующем ходу после ее запуска), а также **перехватчики**, если игрок находится в космосе. (Перехватчики атакуют и в том ходу, в котором взлетели действием  , и в том, в котором остались в космосе действием ).

Траектории разделены на три расстояния. 5 ближайших к кораблю клеток - расстояние 1, 5 следующих - 2, и оставшиеся клетки - расстояние 3. У каждого оружия есть радиус действия (обозначенный 1, 2 или 3 клетками) и мощность (обозначенная желтой цифрой).

Сначала определите, какая угроза каким оружием атакуется, ведь не все угрозы могут быть атакованы, например, ракетами, что обозначено на картах. Если в радиусе действия оружия нет соответствующей угрозы, то оружие не наносит повреждений.



Тяжелые и легкие лазеры могут атаковать только 1 угрозу в своем секторе. Радиус их действия 3, поэтому они могут атаковать угрозу на любом расстоянии. Если в секторе находится несколько угроз, то пушка атакует ближайшую цель, т.е. ту, которая ближе к клетке Z. Если несколько угроз находятся на одной клетке, то атакуется угроза с меньшим номером. Если же на траектории сектора нет угроз, которые можно атаковать, то лазерные пушки этого сектора стреляют вхолостую.

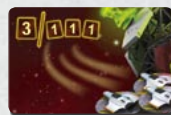


Импульсная пушка атакует все угрозы во всех секторах, которые находятся в радиусе ее действия, т.е. на расстоянии 1 или 2.



Ракета атакует ближайшую угрозу на траектории любого сектора. Если несколько угроз находятся на одинаковом расстоянии до клетки Z, то ракета атакует угрозу с меньшим номером.

Радиус действия ракет - 2. Если на расстоянии 1 или 2 нет подходящей цели, то ракета просто возвращается в банк и не наносит каких-либо повреждений.



Перехватчики атакуют все цели в радиусе своего действия, но этот радиус всего 1. Если на расстоянии 1 находится только одна угроза - перехватчики атакуют с мощностью 3. Если на расстоянии 1 находится несколько угроз - перехватчики атакуют их все с мощностью 1.

карта
внешней
угрозы



Прочность

Защита

Расчет повреждений для каждой угрозы ведется отдельно. Сложите мощности всех видов оружия, атакующих угрозу. Вычтите из этой суммы значение защиты угрозы. Если полученный результат меньше или равен нулю - угроза не получает повреждений. В противном случае положите на карту угрозы по одному кубик за каждое полученное повреждение.

Если число кубиков на карте больше или равно значению прочности угрозы - она уничтожена. Отдайте ее карту командиру корабля и снимите ее жетон с траектории. “Излишек” повреждений не переходит на другие угрозы, даже в случае атаки из нескольких видов оружия. Все цели определяются до расчета повреждений и удаления угроз.

После расчета всех повреждений снимите все зеленые кубики с пушек и положите их в банк. Если во второй клетке ракетной дорожки есть ракета - уберите ее в банк тоже. Верните обратно на блоки питания все желтые кубики, лежащие на легких лазерных пушках.



3.4 ДЕЙСТВИЯ УГРОЗ

Угрозы перемещаются по очереди, начиная с угрозы с наименьшим номером. Во время движения жетона угрозы она может совершить одно или несколько действий.

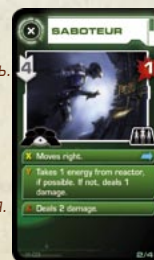
После того, как переместились все жетоны угроз, передвиньте ракету из первой клетки ракетной дорожки на вторую.

Скорость



Действия.

Скорость



Действия.

Жетон угрозы передвигается по своей траектории на число клеток, равное скорости угрозы. Если жетон попадает или пересекает клетку, помеченную буквой X, Y или Z, то угроза сразу выполняет соответствующее действие. Если жетон проходит через несколько таких клеток, то действия выполняются по очереди.

Когда угроза доходит до конца траектории, она выполняет свое действие Z, после чего действия игроков на нее не распространяются. Такая угроза считается “пережитой” - отдайте ее карту офицеру связи и уберите ее жетон с траектории. Эта угроза больше не будет выполнять каких-либо действий.

Если действие Z выполнил захватчик, то его овалный жетон также убирается с игрового поля. Но если это была неисправность - овалный жетон остается, а неисправная система становится неремонтопригодной сразу после того, как неисправность выполнила свое действие Z.

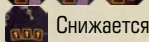
Атака n – Внешняя угроза производит атаку мощностью n по сектору, соответствующему траектории угрозы. Атака наносит сектору n повреждений, но это число может уменьшиться - каждый кубик энергии, лежащий на щите в соответствующем секторе, уменьшает число повреждений на 1 (кубик при этом возвращается в банк). Если на щите лежало хотя бы n кубиков, то вы убираете их в банк и корабль не получает повреждений. В противном случае вы убираете все кубики и сектор получает соответствующее число повреждений.

За каждое полученное повреждение берите из стопки соответствующего цвета один восьмиугольный тайл повреждения и кладите его на указанную часть корабля.

Соответствующая система становится менее эффективной.



Снижается мощность легкой или тяжелой лазерной пушки.



Снижается радиус действия импульсной пушки.



Снижается емкость щита или реактора. Все излишки энергии сразу же возвращаются в банк.



Гравифлифт выходит из строя. В следующих ходах все действия с гравифлифтом в этом секторе будут задерживаться.



Структурное повреждение особого эффекта не несет.

Число тайлов для каждого сектора - шесть. Если вам нужно взять седьмой, то это значит, что сектор разрушен и ваш экипаж проиграл.

Атака п по всем секторам. — Атака по нескольким секторам происходит слева направо (красный, белый, синий). Каждая зона атакуется с силой п.

Атака равна оставшейся прочности. — Чтобы определить силу атаки, вычитите из прочности угрозы число красных кубиков, лежащих на ней.

Наносит п повреждений. — Щиты не уменьшают повреждения от внутренних угроз. Повреждения наносятся тому сектору, в котором находится овальный жетон угрозы - возьмите соответствующее число тайлов повреждений.

Защита +(-)п. Скорость +(-)п. Защита п. — Некоторые угрозы могут изменять свои параметры. Чтобы отметить увеличение параметра, воспользуйтесь белыми кубиками, чтобы отметить уменьшение - черными.

Лечит (восстанавливает) п повреждений. — Снимите п красных кубиков с карты угрозы. Если кубиков недостаточно - снимите их все.

Идет налево. Идет направо. Переходит на другую палубу. — При помощи этих действий внутренние угрозы перемещаются по кораблю - передвиньте овальный жетон угрозы в соответствующий соседний отсек. Внутренние угрозы переходят на другую палубу независимо от состояния гравифлифта.

Действия всех игроков на корабле (игроков в этом отсеке,

игроков в этом секторе) задерживаются. — Следующий ход указанных игроков будет задержан.

Все игроки (игроки в этом отсеке и т.д.) выводятся из строя. — Указанные игроки выбывают из игры - их фигурки на игровом поле кладутся набок. Все их оставшиеся действия ничего не дают. Теоретически, миссия может завершиться, даже если все игроки выведены из строя.

Если из строя выводится игрок, возглавляющий отряд роботов, то фигурка роботов тоже кладется набок и до конца миссии роботы считаются деактивированными.

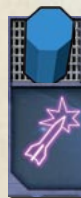
Захватывает корабль. Уничтожает корабль. Корабль разваливается на части. — Действие, говорящее, что с кораблем произошло что-то окончательное, означает, что игроки тут же проигрывают игру, независимо от числа повреждений.

Если у вас появились вопросы по поводу какой-либо карты - посмотрите Приложение к этим правилам.



3.5 ПРОВЕРКА ОБСЛУЖИВАНИЯ КОМПЬЮТЕРА

Когда маркер шага миссии попадает на эту клетку, на ней должен лежать серый кубик. Если его там нет, то это значит, что игроки забыли обслужить компьютер во время первых двух ходов фазы, следовательно действия всех игроков во время следующего хода задерживаются.



3.6 РАЗБОР ПОЛЕТА РАКЕТ

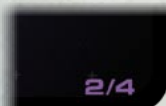
Во время 13 хода (перед тем, как корабль уйдет в гиперпространство) игроки не совершают никаких действий. Но ракета, выпущенная в 12 ходу, продолжают лететь к своей цели, и во время этого шага подсчитываются нанесенные ей повреждения. Также во время этого шага игрок, находящийся в космосе на перехватчиках, возвращается на корабль.

Кроме того, во время 13 хода угрозы выполняют еще один шаг Действия Угроз.

4. ПОДСЧЕТ БАЛЛОВ

После завершения миссии вы можете приступить к подсчету полученных баллов. В случае проигрыша подсчет баллов не производится.

Количество баллов на карте угрозы



Баллы за пережитую угрозу. / Баллы за уничтоженную угрозу

Пережитые угрозы (которые хранятся у офицера связи) приносят вам меньше баллов, чем уничтоженные угрозы (которые хранятся у командира корабля).

Сложите все эти баллы и вычтите из общей суммы следующие штрафы:

- Общую сумму повреждений, полученных кораблем.
- Число повреждений в наиболее поврежденном секторе корабля.
- По 2 балла за каждого выведенного из строя игрока.
- По 1 баллу за каждый отряд роботов, который остался деактивированным к концу миссии.

После этого добавьте баллы, полученные за визуальные подтверждения (количество этих баллов должно быть отмечено серыми кубиками на поле шагов миссии).

Итоговая сумма и есть число ваших баллов, которое вы можете записать в бортовой журнал своего корабля.

4.1 БОРТОВОЙ ЖУРНАЛ

Каждая страница бортового журнала предназначена для одного экипажа.

Первая строчка предназначена для записи имен членов экипажа. Для обозначения должностей вы можете использовать следующие значки:
* ⚠️ ⚡️ звездочка - командир корабля, наушники - офицер связи, восклицательный знак - командир службы безопасности.



Дата выполнения миссии.



Номер саундтрека.



Уровень сложности для обычных угроз: 1 - с белым значком, 2 - с желтым значком, 1+2 - смешанный.



Уровень сложности для серьезных угроз: 1 - с белым значком, 2 - с желтым значком, 1+2 - смешанный.



Баллы за пережитые угрозы (хранятся у офицера связи).



Баллы за уничтоженные угрозы (хранятся у командира корабля).



Штрафы за повреждения, выведенных из строя игроков и роботов.



Баллы за визуальные подтверждения.



Общий счет.

В бортовой журнал можно записывать и неудачные миссии. В этом случае не заполняйте столбцы с баллами, вместо этого вы можете вписать туда имя угрозы, которая уничтожила ваш корабль.

Автор игры: Влаада Хватил

Художественное руководство & набор: Филип Мурмак

Графический дизайн: Девид "Дейв" Заплетал

Оформление карт и корбки: Милан Вавронь

Оформление поля и фигурок: Радим "Finder" Пех

Перевод и верстка правил: Jay (x11@pisem.net)

Актер озвучания: Дэн Браун

© Czech Games Edition, октябрь 2008.

www.CzechGames.com



Ведущий инструктор: Петр Мурмак

Летчики-испытатели: дилли, Патрик, Рэндом, Филип, Мартина, Урго, Ладинек, Эклп, Пиндруше, Куици, Петя, Румун, Сет, Цитрон, Вазоун, Милано, Нино, Прокоп, Бьянка, Дейви, Радим, Кршупин и другие из Клуба настольных игр Брно; Обиван, Каули и другие из Остравы; Перлач, Плема, Флайгон, Томаш, Ломи и другие из Пльзени; Пецца, Милош, Гарт, Ленца, Яябеанова, Дестил, Хули, Пан Дан, Хасник, Цаброушек, Томик М., Буржа, Бубо, БХГ, Гарак, Чак Норрис, Эни Тан Вег, Дарт Йодус, Лукиз, Фецк, Марил, Дараи, Вескра, Бетка, Эмок, Вытицк и множество других известных и неизвестных пилотов из Чехии, Словакии Австрии, Германии, Польши, Хофиленда и Эланда. Ваш подвиг навсегда останется в наших сердцах...

5. КОГДА ИГРОКОВ МЕНЬШЕ ЧЕТЫРЕХ

При игре втроем используется один андроид. При игре вдвоем - два андроида. Андроид это член экипажа, не привязанный к определенному игроку. У андроида есть своя фигурка и свое поле действий.

5.1 ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Андроид получает только одну карту - карту героического действия, которая кладется рубашкой вверх на первый ряд его поля действия.

При игре втроем каждый игрок получает по 6 карт для каждой фазы (для первой фазы одна из этих карт - карта героического действия).

При игре вдвоем каждый игрок получает по 9 карт для первой, по 6 для второй и по 6 для третьей фазы (для первой фазы одна из этих 9 карт - карта героического действия).

Определите порядок, в котором будут ходить андроиды (т.е. место, где они бы сидели, если бы были игроками).

5.2 РАУНД ДЕЙСТВИЙ

Любой игрок может запланировать действия любого андроида, в открытую сыграв свою карту действий на его поле действия. Сыгранную на андроида карту уже нельзя переложить или забрать обратно.

Играть свое героическое действие на поле действий андроида нельзя.

Карта героического действия андроида вскрывается в начале первой фазы. Эту карту можно сыграть только на этого андроида.

Сообщения со словом "предположительно" ("unconfirmed") игнорируются.

5.3 РАУНД РАЗБОРА ПОЛЕТОВ

За каждым андроидом закрепляется игрок, который будет выполнять его дей-

ствия во время этого раунда. Действия андроида отыгрываются так же, как если бы это был обычный игрок. Правила и действия карт, относящиеся к игрокам, распространяются и на андроидов.

5.4 ПЯТЫЙ ЧЛЕН ЭКИПАЖА (ВАРИАНТ ИГРЫ)

Вы можете использовать андроида чтобы увеличить численность экипажа с четырех до пяти. В таком случае "предположительные" угрозы будут работать.

Игроки получают столько же карт, сколько и при обычной игре на четверых (без андроида), но каждому игроку выдается одна дополнительная карта для первой фазы.

5.5 ОДИНОЧНАЯ КОСМОРАЗВЕДКА (ВАРИАНТ ИГРЫ)

Косморазведка - кооперативная игра, подразумевающая тесное взаимодействие и сотрудничество нескольких игроков, поэтому в нее лучше играть в компании. Тем не менее, существуют правила и для сольной игры.

Играйте с 4-мя андроидами (игнорируя "предположительные" сообщения). Сдайте каждому андроиду по одной карте героических действий для первой фазы (рубашкой вверх). Разложите всю колоду действий перед собой в открытую.

Запустите саундтрек, вскройте карты героических действий и приступайте к планированию первой фазы. На любого андроида можно сыграть любую карту действий (но героическое действие - только на того, чья это карта). В отличие от обычной игры с андроидом, в сольной игре можно менять сыгранные на поля действия карты (до тех пор, пока компьютер не объявит завершение фазы). Игнорируйте все сообщения типа "Передача данных", "Поступление данных" и "Система связи повреждена".

Внимание: Соло-игра может оказаться довольно утомительным занятием - не так просто спланировать действия четырех андроидов за ограниченное время. Поэтому если вы просто хотите попрактиковаться или разобраться в механике игры - сдайте карты угроз в соответствии с карточкой сценария и играйте без саундтрека.

6. РАЗВЕДЫВАТЕЛЬНАЯ КАМПАНИЯ

Разведывательная кампания включает в себя до трех последовательных миссий. Цель кампании - набрать как можно больше баллов. Повреждения вашего корабля накапливаются от миссии к миссии, но кое-что вы сможете отремонтировать. Уровень сложности выбирается перед началом каждой миссии, вы даже можете решить прекратить кампанию и получить баллы только за одну или две миссии. Если вы проигрываете миссию - вы проигрываете всю кампанию.

При выборе уровня сложности для обычных и для серьезных угроз, а также решая, стоит ли продолжать кампанию нужно получить согласие всех игроков. Если кто-то не согласен - выбирается наиболее безопасный вариант.

6.1 ОТДЕЛЬНЫЕ МИССИИ

Перед началом каждой миссии выберите уровень сложности для обычных и для серьезных угроз, после чего случайным образом выберите саундтрек.

Проходите миссию по обычным правилам. Если ваш корабль разрушился - кампания закончилась неудачей.

6.2 РЕМОНТ МЕЖДУ МИССИЯМИ

Все оральные жетоны снимаются с поля, т.е. все неисправные системы автоматически ремонтируются. Выведенные из строя игроки, тайлы повреждений и деактивированные роботы ремонтируются по следующим правилам:

- Выведенный из строя игрок приходит в себя, но не может ничего отремонтировать (даже если этот игрок в момент выведения из строя находился в космосе; перехватчики автоматически возвращают отключившихся членов экипажа и роботов на корабль).
- Не выведенный из строя игрок может отремонтировать один тайл повреждений или один деактивированный отряд роботов. Отремонтированные тайлы снимаются с поля и замешиваются обратно в соответствующие стопки.
- В каждом секторе нельзя отремонтировать более двух тайлов.

После коллективного обсуждения ремонта игроки начинают действовать по очереди, начиная с командира корабля. Каждый игрок либо приходит в себя (если он был выведен из строя), либо ремонтирует один тайл повреждения, либо

ремонтирует один отряд роботов. Андроиды осуществляют ремонт наравне со всеми, решения за них принимают назначенные игроки.

Оставшиеся тайлы повреждений во время следующей миссии действуют как обычно. Кроме того:

- Во время подготовки к миссии на каждый поврежденный щит или реактор (помимо снижения емкости) кладется на один зеленый кубик меньше.
- Тайл структурного повреждения удваивает все повреждения сектора (если вам нужно взять тайл повреждения, берите два тайла вместо одного). Это распространяется только на структурные повреждения, полученные в предыдущей миссии.
- Неотремонтированные роботы не кладутся на поле. Если вам нужно положить только один отряд, то вы можете выбрать, в какой именно отсек его положить.

6.3 ПОДСЧЕТ БАЛЛОВ И БОРТОВОЙ ЖУРНАЛ

Бортовой журнал ведется как обычно, каждая миссия записывается в отдельной строчке. Штрафы и общая сумма баллов подсчитываются только в конце кампании.

Если во время одной из миссий корабль разрушается - вы проигрываете и кампания завершается. В этом случае баллы не подсчитываются - просто запишите название угрозы, которая уничтожила корабль.

После завершения третьей миссии (или после завершения последней миссии, если вы решили закончить кампанию раньше) корабль не ремонтируется. Подсчитайте штрафные баллы.

Баллы за кампанию считаются следующим образом:

- Сложите баллы за все уничтоженные и пережитые угрозы во всех миссиях.
- Вычтите штрафы, полученные в последней миссии.
- Разделите сумму баллов за визуальные подтверждения во всех миссиях на число завершенных миссий, округляя вниз ($2/3 = 0$). Добавьте полученный результат к общему числу баллов.

Запишите итоговую сумму в конце последней строчки. Нарисуйте квадратную скобку, обозначающую, что все миссии выполнялись в рамках одной кампании.

7. ПРИЛОЖЕНИЕ

Обратите внимание, что у каждой карты в левом нижнем углу есть код. Это сделано исключительно для идентификации карты, в самой игре он не имеет никакого значения.

7.1 ВНЕШНИЕ УГРОЗЫ

Истребитель-невидимка, Истребитель-фантом

Пока он не выполнит действие X, все оружейные системы его игнорируют.

Если ракета атакует Истребитель-фантом (после того, как он обнаружит себя), то она просто взрывается и ничего не происходит.

Истребитель с криоцитом, Фрегат с криоцитом

Криоцит поглощает все повреждения, нанесенные первой атакой. Во время первого Расчета Повреждений, когда в угрозу попали хотя бы из одного оружия, считается, что угроза не получила никаких повреждений, независимо от значений защиты угрозы или мощности вашего оружия. Просто положите черный кубик на значок криоцита, чтобы отметить, что криоцит снят. В последующих ходах повреждения угрозе рассчитываются по обычным правилам.

Эсминец

Подсчитайте повреждения корабля по обычным правилам, но за каждое повреждение берите по 2 тайла повреждений (вместо 1).

Энергооблако, Энерговихрь

Если эта угроза находится в радиусе действия импульсной пушки и импульсная пушка стреляла, то защита угрозы на этот ход становится равной 0. Импульсная пушка наносит и повреждения, все как обычно. Во время следующих ходов защита угрозы вновь становится равной указанному на карте числу (если импульсная пушка не стреляла вновь).

Разведчик

Тяжелые лазеры вместо Разведчика атакуют другую ближайшую цель на его траектории.

После того, как Разведчик выполнил действие X и до его уничтожения, мощность атак всех других внешних угроз возрастает на 1. (Угрозы с номером большим, чем у Разведчика, получают этот бонус в этом же ходу). Бонус распространяется на все атаки (включая особые атаки Немезиды и Астероидов), и распространяется даже на те угрозы, которые появились после того, как Разведчик выполнил действие X. Если Разведчик выполняет действие Z (т.е. он не уничтожен), то бонус сохраняется до конца миссии.

После того, как Разведчик выполнит действие Y, передвиньте все угрозы на 1 клетку вперед, в соответствии с порядком их номеров. Если при этом угрозы дойдут до клеток X, Y или Z, то они немедленно выполняют указанные действия.

Рой

Рой можно уничтожить только тремя выстрелами в трех разных ходах, независимо от мощности этих выстрелов. (Исключение: Рой может получить два повреждения за ход в случае уничтожения Гигантского Танкера).

Медуза

Защита -2 означает, что при выстреле по Медузе вы добавляете 2 к мощности атаки вместо вычитания. Разумеется, если вы не стреляете по ней, она не получает повреждений.

Охотник

После того, как Охотник выполнил действие X и до его уничтожения, все внешние угрозы (включая Охотника), получают +1 защите. Бонус распространяется даже на те угрозы, которые появились после того, как Охотник выполнил действие X. Если Охотник выполняет действие Z (т.е. он не уничтожен), то бонус сохраняется до конца миссии.

Гигантский танкер

После уничтожения Гигантского танкера все внешние угрозы получают один дополнительный красный кубик, независимо от значения их защиты или других специальных эффектов. (Т.е. повреждения получают и неатакуемые угрозы, и угрозы с криоцитами и даже Рой).

Пионный спутник, Импульсный спутник

Если Спутник находится на расстоянии 3, то все оружейные системы его игнорируют.

Бегемот

Мощность перехватчиков, атакующих только Бегемота, равна 9, а не 3. Во время расчета поврежденный игрок, управляющий ими, выводится из строя, а его роботы деактивируются до конца миссии. Это принесет вашему экипажу 3 штрафных очка и лишит других игроков возможности использовать перехватчики

до конца миссии. Карта героической атаки роботами увеличит мощность перехватчиков до 10, но игрок все равно будет выведен из строя, а роботы - деактивированы.

Если на расстоянии 1 находится еще одна или несколько угроз, то перехватчики атакуют их все, включая Бегемота, с мощностью 1, и игрок из строя не выводится.

Джаггернаут

После появления на траектории Джаггернаута ракеты игнорируют любые другие угрозы. Они всегда атакуют Джаггернаута, даже если он находится за пределом их радиуса действий. Джаггернаут получает +1 к защите после каждого повреждения ракетой.

Немезида

Немезида проводит атаку по всем секторам после любого Расчета повреждений, вследствие которого она получила хотя бы один красный кубик (даже если он появился из-за уничтожения Гигантского танкера).

Немезида получает повреждения от собственных действий X и Y. Эти повреждения не учитывают значение ее защиты. Если Немезида уничтожит себя подобным образом, то она все равно считается уничтоженной угрозой и командир забирает ее карту себе.

Если Немезида выполнит свое действие Z, то вы проигрываете. То, что сама Немезида при этом тоже уничтожается, может вас немного утешить, но очков вы все равно не получаете.

Малый астероид, Астероид, Большой астероид

После любого Расчета повреждений, который ведет к уничтожению Астероида, он совершает атаку, мощность которой зависит от числа клеток X и Y, которые он прошел (или остановился). Если таких атак получается несколько, то они разбираются по порядку, начиная с угрозы с наименьшим номером.

7.2 ВНУТРЕННИЕ УГРОЗЫ

Нестабильность боеголовок



"Прочность" угрозы равна числу ракет на корабле, поэтому можно уменьшить это значение, запустив ракеты до появления этой угрозы (т.к. после появления этой неисправности и до ее устранения запустить ракету не получится). Если во время появления угрозы ракет на корабле нет, то угроза считается уничтоженной, и ее карту получает командир корабля.

Ракеты, находящиеся на ракетной дорожке не влияют на "прочность" угрозы.

Если угроза выполняет действие Z, то нанесенные ею повреждения считаются следующим образом: из числа ракет на корабле вычитается число красных кубиков на карте угрозы и полученный результат умножается на 3.

Слизь

Если вы перемещаете свою фигурку в отсек с жетоном Слизь, то ваше следующее действие задерживается.

Слизь в красном секторе действием X деактивирует роботов, но только в случае, если они не следуют за игроком. Фигурка роботов и так лежит, поэтому положите рядом с ней черный кубик, обозначающий то, что роботы деактивированы. Когда вы активируете роботов (действием ) , уберите кубик, но не поднимайте фигурку. Роботы будут следовать за вами, но будут считаться деактивированными до тех пор, пока вы их не активируете заново (еще одним действием ).

Слизь в синем секторе уничтожает ракеты. Это, в том числе, уменьшает "прочность" угрозы "Нестабильность боеголовок", если она находится в игре.

Выполняя действие Y, Слизь растекается. Положите жетон Слизь в указанный отсек (в нижний белый, если Слизь растекается в первый раз). Это детеныш слизи.

Детеныш ведет себя так же, как и исходная Слизь - действия игроков в отсеке с ним задерживаются, он растекается в том же направлении, выполняя действие Y, и наносит два повреждения, выполняя действие Z.

"Прочность" детеныша - 1 (у исходной Слизь - 2). Если роботы наносят детенышу повреждение - снимите его жетон. Это повреждение не затрагивает исходную Слизь. Если вы наносите исходной Слизь два повреждения, то ее жетон снимается, но карта угрозы и жетон с цифрой остаются в игре до тех пор, пока не будут уничтожены все детеныши или пока не будет выполнено действие Z.

Слизь не растекается в отсек, в котором уже есть жетон Слизь, поэтому вам не потребуется более трех жетонов Слизь (по одному на каждый отсек нижней палубы). Если вы уничтожите детеныша, то исходная Слизь может снова растечься в этот отсек, если еще раз выполнит действие Y.

Если Слизь выполнит действие Z, то уничтожить ее будет уже нельзя. - ее жетоны останутся на поле до конца миссии и действия любого игрока в отсеке с таким жетоном будут задерживаться.

Примечание: Задержки, происходящие в один ход, не суммируются. Если вы во втором ходу спустились в отсек со Слизью на нерабочем гравифлоте, забыв обслужить компьютер, то произойдет то же самое, что и при обычной задержке 3го хода... даже если вы при этом споткнулись.

Перегрев реактора

Тут важен порядок хода. Когда вы выполняете действие, уничтожающее угрозу, посмотрите, где именно находятся другие игроки, т.к. эффект угрозы не затронет игроков, которые вошли в отсеки в этот же ход, но позже или вышли из отсеков до того, как вы выполнили свое действие.

Чужой


Если он еще не выполнил действие X, то атакующие его роботы не деактивируются. Если же на момент атаки действие X уже было выполнено, то роботы, соответственно, деактивируются.

Трещина

Чтобы заделать Трещину, вам нужно выполнить две атаки Перехватчиками (каждая из которых нанесет угрозе по 1 "повреждению"). Обратите внимание, что Перехватчики атакуют в том же ходу, что и взлетают. Пока Трещина не заделана, Перехватчики не могут атаковать внешние угрозы.


После того, как Трещина выполнит действие X, вы тянете два тайла поврежденный вместо одного за каждое повреждение красного сектора. После выполнения действия Y это правило распространяется на весь корабль. После того, как вы заделаете Трещину? это правило перестает действовать и повреждения больше не удаляются.

Восстание роботов

Чтобы устранить эту неисправность, игроки могут выполнять действие  в любом из двух отсеков. Если игроки выполняют действие в обоих отсеках на одном ходу, то угроза получает один дополнительный красный кубик в конце фазы действий игроков. После того, как угроза выполнит действие X, игроки, возглавляющие роботов (за исключением находящихся в космосе игроков), выводятся из строя. Если игрок выводится из строя, то отряд роботов считается деактивированным.

Действия Y и Z выполняются независимо от того, где находятся отряды роботов.

Перегрузка энергосистемы

Чтобы устранить эту неисправность, игроки могут выполнять действие  в любом из трех отсеков. Если игроки выполняют действие во всех трех отсеках на одном ходу, то угроза получает два дополнительных красных кубика в конце фазы действий игроков.

Охотник

Чтобы узнать, куда движется Охотник, посчитайте число игроков в соседних с ним отсеках (в зависимости от местонахождения Охотника их будет 2 или 3). Передвиньте Охотника в отсек с наибольшим числом игроков. В случае ничьей Охотник остается на месте.


Так как число игроков в отсеке с Охотником не учитывается, то он вполне может перейти из отсека с большим числом игроков в отсек с меньшим числом игроков.

Игрок, уничтоживший Охотника, выводится из строя, а его роботы деактивируются. Это принесет вашей команде -3 очка, но очки за Охотника с лихвой это компенсируют.

Заражение


Изначально заражаются четыре отсека (отметьте это соответствующими жетонами).

Действия X, Y и Z распространяются на все отсеки, в которых на момент выполнения действия лежит жетон Заражения.

Когда вы (и ваши роботы) выполняете в зараженном отсеке действие  , уберите из отсека жетон Заражения. После того, как вы уберете третий жетон - можете убирать и четвертый, так как "прочность" угрозы всего 3.

Если угроза выполнила действие Z, то все оставшиеся жетоны Заражения остаются в игре до конца миссии. Игроки, входящие в зараженные отсеки, тут же выводятся из строя (это относится и к игрокам, вернувшимся из космоса, если заражен верхний красный отсек).

Ядерный заряд

"Прочность" этой угрозы всего 1, но устранить ее можно только в случае, если три игрока одновременно (на одном ходу) выполнят действие  в отсеке с угрозой. Если же это действие выполнит один или два игрока, то это ничего не даст.

Если вы столкнетесь с ситуацией, не описанной в этих правилах, обратитесь к разделу FAQ на сайте www.czechgames.com.