

VLAADA CHVATIL

# GALAXY TRUCKER



## MISSIONS EXPANSION

В 2007 году мы основали Czech Games Edition, выпустив настольную игру Galaxy Trucker. С годами к игре вышло несколько дополнений. В 2014 году мы выпустили своё первое мобильное приложение по игре Galaxy Trucker. И поскольку нам нравится, когда в мобильной игре есть сюжетная линия, которую игрок может проходить и изучать, приложение включало в себя кампанию, в которой игрок мог поработать в качестве пилота корабля Corp Inc., летать по галактике, открывать новые планеты и космические станции, получать новые части кораблей, встречаться с интересными персонажами и – последнее, но не менее важное – выполнять сложные миссии, которые предлагают эти персонажи. Позже мы добавили миссии в онлайн-игру. Нашим игрокам понравились миссии, и несколько сайтов назвали Galaxy Trucker лучшей игрой 2014 года или лучшей цифровой адаптацией настольной игры за всё время. И мы начали думать о наших настольных дальнобойщиках. Теперь идея прошла полный цикл. Это дополнение перенесёт опыт миссий Galaxy Trucker на ваш игровой стол. Vlaada и команда CGE.



Эти миссии очень хорошо работают с базовой игрой Galaxy Truckee. Вам не нужны никакие другие дополнения. Даже если вы регулярно выполняете полеты без единой царапины, вы обнаружите, что это дополнение может превратить базовую версию Galaxy Truckee в настоящий вызов. Конечно, миссии также совместимы со всеми другими дополнениями. Как всегда, то, какие дополнения вы решите использовать, зависит от вас.

Эти правила предназначены как для тех, кто знаком только с базовой игрой, так и для тех, кто собрал все дополнения, которые мы когда-либо выпускали.

Текст правил, которые применяются только с другими дополнениями, представлен в таких блоках.

Когда мы ссылаемся на компоненты из других дополнений, мы будем обозначать их следующим образом:

- компоненты из **The Big Expansion**<sup>1</sup>
- компоненты из **Another Big Expansion**<sup>2</sup>
- компоненты из **Latest Models**<sup>L</sup>
- на картах все дополнения просто отмечены звездочкой\*

Поэтому, если вы играете в миссии без других дополнений, вы можете игнорировать отмеченный текст.

Мы попытаемся объяснить общие принципы, чтобы вы могли понять, как различные дополнения взаимодействуют с этим. Но если вы не можете найти то, что ищете, пожалуйста, ознакомьтесь с часто задаваемыми вопросами по адресу [cge.as/gtfaq](http://cge.as/gtfaq).





# ELEMENTS OF THIS EXPANSION

## Карты Миссий



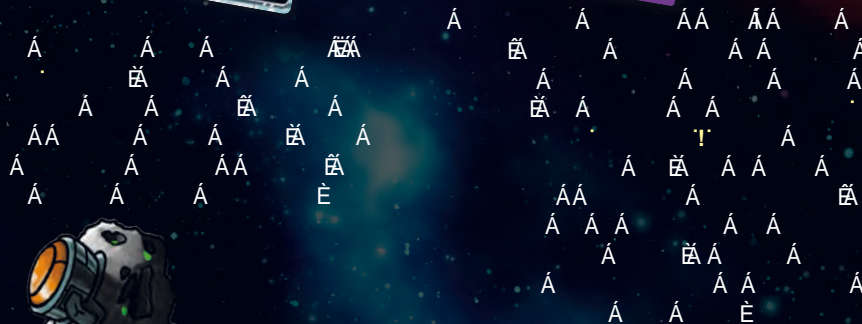
## Компоненты полезной нагрузки



## Суперкарты



Некоторые миссии требуют **суперкарт**. Они в основном похожи на обычные карты приключений, за исключением того, что их эффекты намного хуже. С другой стороны, они обычно доступны для предварительного просмотра во время строительства корабля, так что вы будете знать, во что вы собираетесь влететь.



# MISSIONS

Это дополнение включает в себя шестнадцать карт миссий. Каждая представляет историю для одного полета. Некоторые миссии используют один или несколько типов компонентов полезной нагрузки, некоторые используют суперкарты, некоторые используют и полезную нагрузку и суперкарты, а некоторые просто меняют правила игры. Вы можете использовать любую систему, которая вам нравится, для выбора миссий. Некоторые варианты приведены на следующей странице.

## КАРТА МИССИИ

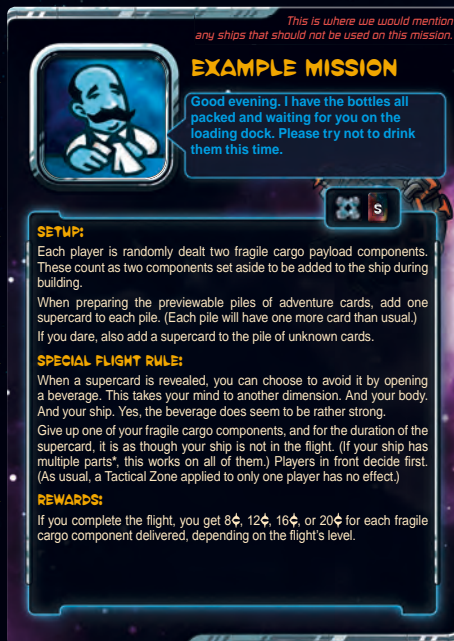
Картам миссии состоит из...

Встреча с персонажем,  
предлагающим миссию.  
(Некоторые игроки узнают этих  
персонажей из мобильной версии.)

Описание  
подготовки к миссии.

Любые изменения  
правил постройки  
или полёта.

Специальные награды и штрафы.



This is where we would mention any ships that should not be used on this mission.

**EXAMPLE MISSION**

Good evening. I have the bottles all packed and waiting for you on the loading dock. Please try not to drink them this time.

**SETUP:**  
Each player is randomly dealt two fragile cargo payload components. These count as two components set aside to be added to the ship during building.  
When preparing the previewable piles of adventure cards, add one supercard to each pile. (Each pile will have one more card than usual.)  
If you dare, also add a supercard to the pile of unknown cards.

**SPECIAL FLIGHT RULE:**  
When a supercard is revealed, you can choose to avoid it by opening a beverage. This takes your mind to another dimension. And your body. And your ship. Yes, the beverage does seem to be rather strong.  
Give up one of your fragile cargo components, and for the duration of the supercard, it is as though your ship is not in the flight. (If your ship has multiple parts\*, this works on all of them.) Players in front decide first. (As usual, a Tactical Zone applied to only one player has no effect.)

**REWARDS:**  
If you complete the flight, you get 8♣, 12♣, 16♣, or 20♣ for each fragile cargo component delivered, depending on the flight's level.

← В тексте сверху указаны корабли, которые не должны использоваться в этой миссии.

← Для удобства в окне подготовки изображены используемые компоненты полезной нагрузки и суперкарты.





## НАЧНЁМ



Я достаточно долго учил дальнобойщиков, и знаю, что большинство из вас проигнорируют меня, прочитают все правила за один присест, а затем окупнутся в неприятности обеими ногами. Но на всякий случай, если кто-то там прислушается к моим советам, я покажу, как изучить дополнение целиком за три миссии:

Просмотрите миссии и найдите ту, в которой в поле подготовки указан только один тип компонента полезной нагрузки и нет суперкарт. Ознакомьтесь с правилами для нового компонента, а затем совершите полёт. Хех! Ваша первая **миссия**.

Для следующего полета просмотрите суперкарты и выберите миссию, которая их использует. Я рекомендую Испытания Золотого клуба. Для вашего третьего полета изучите все остальные компоненты и попробуйте сыграть миссию, в которой они все используются.

Или, вы могли бы добавить все компоненты во время второго полета, оставив суперкарты напоследок. Или... знаешь что? Делай, что хочешь. Это твоя игра.

## ОБЫЧНАЯ ИГРА

### Стартовый капитал

В начале игры каждый игрок получает 20 кредитов. Вы опытные дальнобойщики, поэтому игра предполагает, что у вас уже есть немного накоплений.

### Выбор уровней полёта

Прежде чем начать, вы должны договориться о том, сколько рейсов вы хотите совершить и каких уровней они будут. Если карта или правило ссылаются на “номер раунда”, считайте это “уровнем полёта”. Все миссии используют эту новую терминологию, потому что ваш первый раунд совсем не обязательно будет полётом уровня I.

## Выбор кораблей и дополнений

Разумеется, вы должны договориться о том, какие дополнения и корабли задействовать. Все игроки должны использовать один и тот же тип корабля.

### Выбор миссии

Перемешайте карты миссий и откройте три. Затем выберите одну из них для вашего первого раунда. Если не удалось договориться, выберите одну из трех наугад (или одну из двух, если все согласны с тем, какая одна миссия им не нужна). Как только миссия будет выбрана, вы можете поменять используемые для игры дополнения и типы кораблей, но только в том случае, если все согласятся с изменениями. В противном случае вам придется играть так, как было решено в начале игры. Все три карты миссий сбрасываются после полёта. Каждый последующий раунд будут открываться три новые карты миссий.

### Процесс игры

В каждом полёте используйте специальные правила миссии. Тот, кто закончит с более чем 20 кредитами, выигрывает! Как обычно, некоторые игроки могут сорвать больший куш, чем другие.



Если вы умрете — да, в одной из миссий это может произойти, если вы не будете осторожны. Так что в любом случае, если вы умрете, вы можете либо притвориться мёртвым до конца игры, либо ворваться в следующий раунд в качестве нового дальнобойщика (на этот раз только с 1 кредитом).



## ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ДОПОЛНЕНИЙ

Дополнение Миссии совместимо со всеми выпускаемыми ранее дополнениями:

### Компоненты и карты приключений

Правила учитывают то, что вы будете использовать компоненты и приключения из двух Больших дополнений.

### Корабли

Новые компоненты и суперкарты можно использовать с любыми кораблями. Разные типы кораблей имеют свои слабые места, поэтому карты миссий предупредят вас, если корабль не рекомендуется.

### Пятое колесо (игра впятером)<sup>1</sup>

Конкуренция за нужные компоненты будет немного жестче, но миссии по-прежнему работают. Зоны боевых действий - это единственные суперкарты, которые требуют особых правил для пятого игрока.

Ну ладно... миссия сопровождения, может потребовать особых правил для пятого игрока. Но для этого нужна будет карта побольше. Либо уберите эту миссию из игры на 5 игроков, либо проявите смекалку.

### Бездорожье<sup>1</sup>

На самом деле вам не нужно бездорожье. Зачем грузить взрывоопасные батареи, когда можно набить свой корабль взрывоопасными компонентами? А суперкарты уже делают полёт достаточно сложным. Некоторые комбинации абсурдно опасны.



Я знаю. Игроки, которым нравится бездорожье, не из тех, кто прислушивается к советам. Хорошо... удачи!

### Махинации<sup>1</sup>

Если вы играете с Махинациями, мы рекомендуем определить все ваши корабли и миссии в начале игры, прежде чем раздавать карты махинаций. Таким образом, вы сможете свободно выбирать веселые миссии, не беспокоясь о том, какие из них лучше всего подходят для ваших карт.

### Группа поддержки<sup>2</sup>

Точно так же вы должны заранее знать все миссии и корабли, если вы играете с дополнением "группа поддержки". Возможно, будет интересно выбрать свой экипаж с учетом будущих миссий.

Не переусердствуйте. Несмотря на то, что вы дальнбойщики ветераны, лучше всё равно попробовать несколько миссий с базовой игрой. Таким образом, вы будете знать, во что ввязываетесь.

## СОЗДАНИЕ СВОИХ МИССИЙ

У вас есть компоненты полезной нагрузки. У вас есть суперкарты. У вас есть 16 миссий в качестве примера.

Веселитесь.



# PAYLOAD COMPONENTS

Теперь ты перевозишь не только канализационные трубы.



Эти компоненты используются только в том случае, если того требует карта миссии. Когда миссия попросит вас добавить некоторые из этих компонентов на склад, просто смешайте их с теми, которые у вас обычно есть. Компоненты полезной нагрузки имеют фиолетовую рубашку, поэтому вы всегда будете знать, что это они.



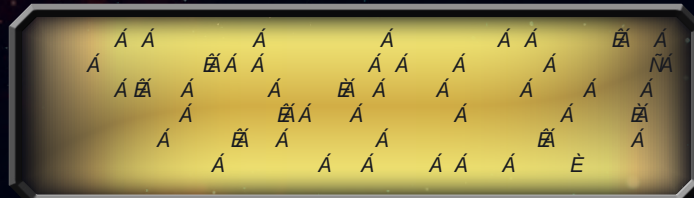
Не радуйся. Компоненты полезной нагрузки не так уж и полезны. На самом деле, они в основном доставляют проблемы. Поверь мне, ты бы не взял их с собой, если бы они не были необходимы для твоей миссии.

## Вы не можете отложить себе компонент полезной нагрузки.

Если вы решите не добавлять его на свой корабль, вы должны вернуть компонент в общий запас лицевой стороной вверх. (Исключение: Миссия Алкотрип требует, чтобы вы начали с двумя хрупкими компонентами полезной нагрузки в личном запасе). В конце полета обязательно уберите все компоненты полезной нагрузки со склада перед подготовкой к следующему рейсу.

## ТИПЫ КОМПОНЕНТОВ ПОЛЕЗНОЙ НАГРУЗКИ

### Взрывоопасный груз



Если компонент взрывоопасного груза уничтожен, он взрывается и уничтожает любые компоненты на восьми соседних клетках.

Разумеется, если другой взрывоопасный компонент будет уничтожен этим взрывом, то он тоже взорвётся. Это называется цепной реакцией.

Взрывоопасный груз, взрывоопасные товары и батареи из бездорожья<sup>1</sup> взрываются по таким же правилам.





## Уничтожен, отпал или сброшен.

Существует три способа потери компонентов. Только при уничтожении срабатывает особый эффект взрывоопасного и хрупкого груза (что объясняется далее).



Компонент может быть **уничтожен** метеоритом, выстрелом или картой типа Саботажа, где эффект подразумевает разрушение. (Саботаж не использует слово "уничтожен", потому что мы не знали, что оно нам понадобится.)

Компонент **отпадает** если случилось что-то, из за чего он больше не прикреплен к основной части корабля. Например он крепился к компоненту, который был уничтожен. Пыль из наноботов из этого дополнения заставляет компоненты отпадать без уничтожения. Как и **Утечка радиации**<sup>2</sup>. **Отпадание компонента не вызывает срабатывание эффекта взрывоопасных и хрупких грузов.**

В этом дополнении вам, возможно, придется сбрасывать компоненты, чтобы избежать Черной дыры. **Сброшенные компонента не вызывает срабатывание эффекта взрывоопасных и хрупких грузов.**



## Хрупкий груз.



*Разумеется, напитки перевозят в стеклянных бутылках. Никто не хочет пить то, что было в металлическом бачке. А с деревянными бочками начинаются проблемы, как только они покидают атмосферу... не говоря уж об инциденте с космическими термитами.*

**Если один из восьми соседних компонентов будет уничтожен, хрупкий груз так-же будет уничтожен.**

Конечно, если хрупкий компонент груза будет уничтожен, это вызовет разрушение любого соседнего хрупкого груза. Повсюду осколки стекла!



*Легенды рассказывают о дальнбойщике по имени Джонни, который построил корабль из стеклянных дистилляционных трубок и отправился в путешествие по Галактике. Он отбивался от мародерствующих пиратов, обходил горизонты событий черных дыр и даже отбивал метеориты голыми руками, перевозя грузы до тех пор, пока не остепенился и не основал винокурню, известную как Джонни Дальнбойщик. Да, некоторые злые языки действительно говорят, что вся эта история - всего лишь часть рекламы Джонни Дальнбойщика. Те, кто так говорит, должны попробовать Альтаирский ультра-виски, трижды дистиллированный в ядре сверхновой.*



Если вы доставляли бармену ящики с напитками в мобильной версии, вы знаете, что когда бутылки разбивались, компонент не уничтожался.

Правила в настольной игре другие. Во-первых, мы не хотели возиться с жетонами для маркировки разбитых бутылок. Но главная причина в том, что развалить корабль - веселее.

## Тяжелый груз



Эти тяжеленные слитки имеют две интересных особенности. Одна из них даже полезна:

**Тяжелый груз не может быть уничтожен метеоритами или выстрелами, попавшими в сторону без открытых разъемов.**

Другими словами их закрытая часть является **неразрушимой броней**<sup>1,2</sup>. По сторонам с разъемами он так же уязвим, как и любая другой компонент. Он также может быть уничтожен эффектами, которые не являются ударами с определенного направления, такими как эффект Саботажа, **Диверсантов**<sup>2</sup>, или взрывоопасного груза.

Наконец-то! Хороший компонент полезной нагрузки... Так в чем же подвох?

**После того, как вы посчитаете мощность двигателей, вычтите из нее общую массу вашего тяжелого груза.** В результате получится ваша финальная мощность двигателей, которая может быть и отрицательной. Хорошая новость заключается в том, что вы применяете бонус коричневого инопланетянина, прежде чем вычесть массу. Например, если у вас есть 2 одиночных двигателя, коричневый инопланетянин и тяжелый груз общей массой 4, ваша мощность двигателей равна 0. Без двигателей, конечно, ваш коричневый инопланетянин не помог бы вам, и ваша мощность двигателя была бы -4.

Как обычно, любая мощность двигателя, равная 0 или меньше, заставляет вас сдаться, если вы достигнете открытого космоса. Но мощность двигателя 0 все равно лучше, чем -4 в зоне боевых действий.

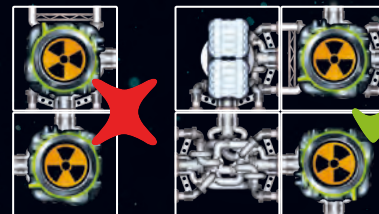
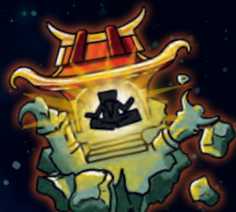
*Если у вас есть базовые знания физики, вы знаете, что более тяжелые грузы требуют более мощных двигателей, а очень большая нагрузка вообще не позволит вашему кораблю двигаться. Но может случиться так, что некоторые из ваших коллег-дальнобойщиков знают физику чуть лучше, и могут усомниться в наших расчетах. Не слушай их. Пока они бубнят об энергии, импульсе и прочей подобной чепухе, запустите свои двигатели и заставьте их злотать пыль. Утрите им нос.*

## Радиоактивный груз



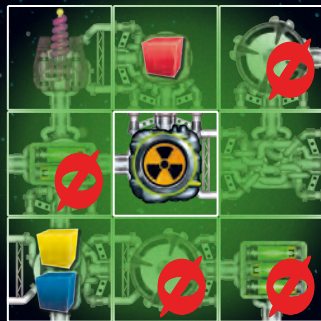
Радиоактивный груз добавляет два правила:

**Два тайла радиоактивного груза не должны соединяться друг с другом.** (Даже через **соединительные модули**<sup>2</sup>.) Если они соединены, это считается ошибкой строительства, которую необходимо исправить, удалив один из них.





**Компоненты на восьми соседних клетках не должны содержать батарей и активных членов экипажа.** (Астроботов<sup>2</sup> можно. Роботы не страдают от радиации. Экипаж, находящийся в криокамерах<sup>1</sup> - тоже можно, до тех пор, пока они не проснутся от какого-либо эффекта, например от карты **Портье**<sup>2</sup>. Их по-прежнему можно разбудить, чтобы заменить погибших членов экипажа, при условии, что новое расположение будет соответствовать правилам.) Можно ставить батарейные и жилые модули рядом с радиоактивным грузом, но они не получают своих жетонов и фигурок. Радиоактивные грузы не влияют на товары.



*Не совсем корректно говорить, что батареи "не могут" находиться рядом с радиоактивным грузом. Как доказала группа энергичных разрушителей легенд, батареи на самом деле можно разместить совсем рядом. Вопрос в том, что будет дальше. У наших восторженных коллег будет много лет, чтобы подумать над этим в своей тюремной камере на орбите Сириуса. Поэтому, чтобы не усложнять, давайте просто скажем, что батареи не могут находиться рядом с радиоактивным грузом.*



## Артефакты



*Вы слышали о квантовой теории инопланетных видов? Это попытка объяснить странное явление: когда Департамент космических транспортных средств предлагает налоговые льготы для инопланетных торговцев, инопланетные цивилизации, кажется, повсюду, но когда Департамент хочет узнать происхождение чего-то проблематичного, такого как эти артефакты, люди внезапно оказываются одни во вселенной.*

Инопланетные артефакты могут быть одиночными или двойными. Одиночные артефакты намного лучше, потому что они плохи только в половину.

**Одиночный артефакт превращает либо всю строку, либо весь столбец в мёртвую зону.** Влияет ли это на строку или столбец, зависит от его ориентации:





**В мёртвой зоне не работает ничего, кроме разъемов, неразрушаемой брони и компонентов полезной нагрузки.**



Теперь я тебя слышу. Вы говорите, что значит "ничего не работает"? Я имею в виду, что ничего не работает. Компоненты в мёртвой зоне не могут содержать товары, батареи или членов экипажа. Они не могут увеличить силу вашего экипажа, двигателя или пушки. Они не могут помочь вам избежать попадания в ваш корабль. Модули жизнеобеспечения не поддерживают жизнь. Ничего. Не. Работает.

И вы говорите: "Ну, а как насчет...?" Нет. Ответ - нет. Если только вы не спрашивали о новых компонентах полезной нагрузки из этого дополнения. Они в полном порядке.

Некоторые дополнения, например **Группа поддержки**<sup>2</sup>, позволяют вам дать компонентам свойства, которых у них обычно нет. Мёртвая зона отключает все активные функции, но структурные свойства все еще работают.

Разъемы компонентов и Неразрушимая броня являются структурными. Эффекты компонентов полезной нагрузки этого дополнения носят структурный характер. Всё остальное не работает в мёртвой зоне, включая **соединительные модули**<sup>2</sup> и подобные им.

Вы, вероятно, могли догадаться, что делает двойной артефакт, но мы все равно расскажем вам: **двойной артефакт превращает как строку, так и столбец в мёртвую зону**. Ну, по крайней мере, вам не нужно беспокоиться о его ориентации.

Мёртвая зона работает так же, как карты **Бездорожья**<sup>1</sup> с таким же именем. Но у мёртвой зоны артефакта есть своя особенность:

**Нельзя размещать артефакт в мёртвую зону другого артефакта.**

*Исследователи на научной станции Deneb X сейчас изучают, что происходит, когда артефакт попадает в зону другого артефакта. По крайней мере, они сказали, что попробуют это сделать. От них довольно давно нет никаких вестей.*

Если вы потеряете свой артефакт во время полета, мёртвая зона исчезнет, и компоненты снова заработают. Но каюты и батарейные отсеки будут пусты.



Существует одна гипотетическая ситуация, когда потеря артефакта делает ваш корабль собранным с ошибкой (и, таким образом, заставляет вас сбросить компонент). Такое произойдет при наличии другого типа компонента полезной нагрузки и компонента из Another Big Expansion. Это вам домашнее задание.

## КОРАБЛИ ИЗ НЕСКОЛЬКИХ ЧАСТЕЙ

Некоторые корабли классов [IIA<sup>1</sup> и IVC<sup>1</sup>] могут состоять из нескольких частей. Правила для компонентов полезной нагрузки и суперкарт тут интуитивно понятны:

Мёртвая зона артефакта распространяется на все ваше поле, поэтому она может влиять на компоненты в отдельной части корабля. Любое правило или карта, которая применяется к 8 соседним клеткам компонента, все равно будет применяться, даже если (из-за какого-то странного взаимодействия правил) один из соседних квадратов находится на отдельной части корабля.

Штраф к двигателям за тяжёлый груз работает только на ту часть корабля, на которой он расположен.

# SUPERCARDS

Некоторые приключения запоминаются ярче.



Некоторые карты приключений полезны, некоторые вредны. С суперкартами это только наполовину верно. Ох уж эта половина...

## СУПЕРКАРТЫ ВО ВРЕМЯ СТРОИТЕЛЬСТВА



Суперкарты имеют собственную рубашку. Одна и та же колода может использоваться для полетов любого уровня. Если это необходимо, эти карты повышают сложность на более высоких уровнях.

Суперкарты должны быть сложными, но не непреодолимыми. В большинстве случаев у вас будет возможность посмотреть их во время строительства, чтобы подготовиться. Если вы относитесь к тому типу игроков, которые не смотрят на карты, вам следует сделать исключение для суперкарт.



**Если вы не используете Another Big Expansion, уберите все 3 карты Robopolice Raids из колоды. Без этого дополнения у вас нет защиты от незваных гостей.**





Если миссия не говорит об обратном, суперкарты замешиваются в колоду так же, как и любые другие карты. Как обычно, колоду следует перемешать так, чтобы самая верхняя карта была обычной картой приключений уровня, равного уровню полета.



Лучше всего перемешать карты, не глядя на них. Когда вы решите, что закончили, проверьте верхнюю карту. Если она не соответствует уровню полета, помешайте еще немного.

Карты **Махинаций**<sup>1</sup> замешиваются в колоду обычным способом. Сначала замешайте колоду из карт приключений и суперкарт. Затем добавьте карты махинаций в середину колоды.

## СУПЕРКАРТЫ ВО ВРЕМЯ ПОЛЁТА

Суперкарты - это такие же карты, как и обычные приключения. Отдельно карты описаны в следующем разделе.

Несколько важных замечаний:

- Они влияют на всех игроков.
- Они не дают никаких вознаграждений... но если вам удастся остаться после суперкарты невредимым, считайте это наградой за хорошую игру.
- Многие суперкарты имеют накопительные эффекты, которые зависят от уровня полета.

**Усилители двигателей**<sup>1</sup> позволяют вам избегать карт приключений. Это работает и с суперкартами. Однако суперкарты настолько сильны, что дают о себе знать даже в гиперпространстве. Любой корабль или часть корабля в гиперпространстве во время разыгрывания суперкарты (независимо от того, прыгнул ли он туда сейчас или во время розыгрыша предыдущей карты) получает один большой выстрел спереди.

Поэтому, пока ваши коллеги-дальнобойщики разбираются с угрозой, возьмите кубики и спросите себя, действительно ли это того стоило.

## ТИПЫ СУПЕРКАРТ

### Метеоритный душ

*В любом баре, часто посещаемом дальнобойщиками, разговор рано или поздно перейдет к вопросу о том, насколько вероятно, что небольшой метеорит попадет в тот единственный разъем, который был оставлен открытым. Какой-нибудь неосторожный крикун скажет, что это миллион к одному. Помятый, заплывший жиром ветеран в конце бара скажет, что на его корабле вероятность будет пятьдесят на пятьдесят. Парень в очках и с карандашом начнет писать на салфетке и попытается объяснить, почему это где-то между одним к шести и одним к двенадцати, в зависимости от местоположения. Тогда крикун схватит писаку за шиворот, чтобы объяснить разницу между теорией и реальностью... И это ваша возможность, сидя за столом в темном углу, злоецеце спросить: "А вы когда-нибудь видели метеоритный душ?"*



Метеоритный душ - это доскональная проверка внешнего вида вашего корабля. Маленькие метеоры летят на ваш корабль с двух сторон и поражают каждую строку и столбец. Кубики не бросаются.

Изогнутая стрелка показывает, откуда начинаются удары. Разыграйте их один за другим в этом порядке. Эффект от каждого метеорита такой же, как и от любого маленького метеорита из Метеоритного дождя и от них можно защититься обычным способом.



Если у вас нет открытых разъемов, вы можете посмеяться. В противном случае порядок попаданий может действительно иметь значение. Попадание в один разъем может оголить еще несколько. Удар спереди может разрушить щит, который мог бы защитить вашу правую сторону.



**Ускорители**<sup>2</sup> не помогут при метеоритном дожде. Метеориты попадают в каждую строку и каждый столбец.

Игнорируйте любую нестандартную систему нумерации (как например в **Классах IA<sup>1</sup>, IC<sup>1</sup>, и IIC<sup>1</sup>**). Метеориты попадают по разу в каждую строку и каждый столбец, независимо от их номера. (В случае с **Классами IC<sup>1</sup> и IIC<sup>1</sup>**, игнорируйте межпространственное соединение.)

Если у корабля сложно определяются стороны в определенном направлении (например **Классы IIB<sup>2</sup> и IIIC<sup>1</sup>**) и нужен бросок, чтобы определить, какая строка или столбец будет служить "стороной", бросьте кубик только один раз и используйте результат для всех метеоритов с этого направления. (В случае с **Классом IIIC<sup>1</sup>**, вы будете бросать дважды, один раз для первого метеорита и один раз для второго метеорита с другого направления.)

## Метеоритная угроза

*Первые дальнобойщики, столкнувшиеся с ней, решили, что это метеоритный дождь в сочетании с крупным невазением. Но после оценки тысячи страховых случаев межгалактические юристы обнаружили закономерность. Метеоритная угроза - это доказательство того, что в некоторых уголках Галактики вселенная стремится добраться до тебя.*



Метеоритная угроза состоит из нескольких больших метеоритов, летящих с двух направлений. Количество метеоритов зависит от уровня полёта. Первая строка относится ко всем полётам. Затем применяется вторая строка, если полёт уровня II или выше. Затем применяется третья строка, если полёт уровня III или выше. Нижняя строка применяется только в том случае, если ваш полёт **Уровня IV<sup>2</sup>**. Вы можете закрыть неиспользуемые строки другой картой.

Лидер бросает кубик для каждой стрелки в строке. Вы защищаетесь от метеорита – или нет – в соответствии с теми же правилами, которые применяются к большим метеоритам в Метеоритном дожде.

Если на стрелке есть значение кубика, то один из кубиков автоматически устанавливается на это число. Второй кубик бросается, как обычно. Эти метеориты с гораздо большей вероятностью попадут в середину вашего корабля.

Это по-прежнему считается броском, поэтому **ускорители**<sup>2</sup> могут влиять на ряд или строку.

На кораблях, где нужно кидать только один кубик (**IC<sup>1</sup> или IIC<sup>1</sup>**) вам не нужно его бросать. Применяется значение с карты. На кораблях, где кубик нужно кидать два раза по очереди (**IIB<sup>2</sup> или IIIC<sup>1</sup>**) значение кубика на карте применяется к первому броску.

Еще один интересный факт о Метеоритной угрозе - большой метеорит может прилететь в вас сзади. **Пушка, направленная назад, может уничтожить большой метеорит в своём столбце или в любом из двух соседних.** Когда метеорит преследует сзади, у тебя есть чуть больше возможностей для маневра, чем когда он бьёт в лобовое стекло корабля. Это работает аналогично отстрелу больших метеоритов по бокам корабля.



Это официальное изменение правил, также применяемое при **Метеоритной инверсии**<sup>1</sup>. Когда мы сделали мобильную версию, мы решили, что немного больше пространства для маневра при метеоритах сзади сделает игру лучше. Видишь? Вселенная не всегда стремится добраться до тебя.

## Чёрная дыра

Первые дальнобойщики водили восемнадцатиколёсные фуры по поверхности планеты. Современные дальнобойщики летают по всей Галактике. Тем не менее, в галактических грузоперевозках есть много знакомого древним коллегам: дальнобойщики все еще любят путешествовать в колоннах, они все еще думают, что ехать быстрее лучше, чем медленно, и им все еще приходится облетать дыры.

### BLACK HOLE



Если увидели одну из них, вам нужно врубить двигателя и скорее убраться оттуда!

Сила черной дыры зависит от уровня полёта. Например, эта карта имеет силу 5 при полёте уровня II. **Ваша сила двигателей, должна быть равна или превышать силу черной дыры. В противном случае вас затянет.**

Если вы не можете выбраться из чёрной дыры, не беспокойтесь. **Если вас затягивает, вы всё**

**равно можете спастись, скинув по два компонента за каждую недостающую единицу мощности двигателей.**

Игроки разбираются с чёрной дырой по порядку, начиная с лидера. В свою очередь, вы можете включить двойные двигатели и сбросить компоненты в любом порядке. Это позволит вам использовать жетон батареи, а затем отказаться от компонента, с которого он был получен. Однако мощность ваших двигателей не рассчитывается до тех пор, пока всё не будет сброшено. Поэтому, если вы сбросите двигатель, он не прибавится к общей мощности. Если вы откажетесь от модуля жизнеобеспечения коричневого инопланетянина, инопланетянина не будет рядом, чтобы дать вам бонус.

Если у тебя недостаточно компонентов, чтобы компенсировать разницу... ну что же, ты сбрасываешь все оставшиеся. И будешь вынужден сдать, хотя это довольно простое описание того, что с тобой произойдёт на самом деле.

*Вы всегда можете надеяться на теорию, согласно которой объекты, падающие в черную дыру, появляются из белой дыры в параллельной вселенной, где все метеориты сделаны из лепестков роз, пираты сердечно приветствуют вас и раздают ценные товары, и где любой может приобрести радужного единорога по разумной цене.*



Ваша финальная мощность двигателей определяет, сколько компонентов вам нужно сбросить, сбросить большее количество нельзя. Если вы объявляете мощность двигателя 4, когда вам нужно 5, вы сбрасываете только два компонента, но не те, которые приведут к отсоединению других. Почему вы захотите отказаться от большего? Ну, есть одна миссия, в которой нужно потерять компоненты. Но "Я оставил половину своего корабля в чёрной дыре только потому, что мне так захотелось" - не тянет на хорошую историю.

При полёте на кораблях, состоящих из нескольких частей (Класса IIA<sup>1</sup> или IVC<sup>1</sup>) используйте следующие уточнения:

1. Сила черной дыры - это число на карте, поделённое на количество частей в вашем корабле, округлённое в большую сторону. (Вы делите на начальное количество частей. Не имеет значения, сколько частей у вас осталось.)
2. Каждая часть считается отдельным кораблём. Он должен бороться с чёрной дырой своими силами и сбрасывать свои компоненты.



## Вражеский флот

Встреча с флотом чуть лучше обычной встречи с врагом. Во-первых, флот атакует всех, так что корабль лидера не будет лишать всех удовольствия. С другой стороны, победа над флотом не даёт награды, у ваших коллег-дальнобойщиков не будет повода для зависти.



Сила флота зависит от уровня полета. Этот Пиратский флот будет иметь силу 9 на полете уровня II. Вы можете игнорировать все, что находится ниже линии, соответствующей текущему уровню полета. Вы можете закрыть лишние строки другой картой.

В отличие от обычных врагов, которые всегда атакуют спереди, вражеский флот может атаковать с нескольких сторон, как показано на картах. Иногда это может быть полезно. Рисунки пушек показывают направление атаки флота. **Когда вы**



**подсчитываете силу пушек, пушки, направленные в указанных направлениях, считаются в полную силу, а те, которые направлены в других направлениях, - в половину.** К примеру, против этого флота

Грабителей одна пушка считается в половину силы, если она направлена вперед, и полной силой, если она направлена в любом другом направлении. Фиолетовые пришельцы дают свой обычный бонус.

Начиная с лидера, игроки по очереди объявляют свою силу пушек:

- Если ваша сила равна или больше, чем указанная на карте по текущему уровню полёта, с вашим кораблём ничего не происходит.
- Если ваша сила равна или больше предыдущего уровня полёта, то всё, что находится выше этой линии на карте, к вам не применяется.

К вам применяются только те штрафы, которые будут ниже линии, от которой вы защитились и выше линии уровня полёта.

- Если вы не можете защититься от противника на линии полёта уровня I, то к вам применяются все штрафы, начиная с верхней линии по очереди до линии текущего уровня полёта.

Для удобства используйте свою вторую фигуру корабля, чтобы отметить линию, которой вы соответствуете. (Или поместите фигурку в верхнюю часть карты, если вы не проходите по линии I уровня.)

Если на штрафах указаны выстрелы, лидер бросает кубик один раз за выстрел. Бросок определяет место попадания для всех кораблей, как обычно. Штрафы накапливаются. Например, игрок с силой пушек 5, столкнувшийся с Флотом Грабителей в полёте III уровня, отдаёт 3 членов экипажа и 7 товаров (лучшие, как обычно). Игрок с силой 6 теряет 3 членов экипажа и 4 товара. Игрок с силой пушки 8,5 теряет только 4 товара. Тот, у кого 9 или больше, ничего не теряет.

## Тактическая зона

Опытный дальнобойщик, просматривая карты приключений, увидит зону боевых действий и скажет: "О, похоже, мне понадобится много двигателей, пушек и членов экипажа." На самом деле, вам даже не нужно смотреть, потому что всегда стоит иметь много двигателей, пушек и экипажа... если только вы не попадёте в Тактическую зону.



Тактические зоны очень похожи на Зоны боевых действий. Игроки сравнивают параметры своих кораблей, и тот, кто хуже всех, получает штраф.

Вместо оценки по трем строкам, Тактическая зона оценивается по двум столбцам, сначала левая часть, затем правая. И вместо того, чтобы оценивать конкретный параметр, Тактическая зона оценивает разницу между двумя параметрами, как указано в верхней части карты.



Игроки считаются по порядку, начиная с лидера. В свою очередь, вы можете выбрать, включать ли компоненты, использующие батареи, но всё остальное считается как обычно, даже если вы этого не хотите.

Например, Тактическая зона на предыдущей странице требует, чтобы количество членов экипажа превосходило силу пушек. в этом случае вам не нужно заряжать свои двойные пушки, но вы все равно должны посчитать свои одиночные пушки и свой бонус от фиолетового инопланетянина. (Если у вас есть **пост астроботов**<sup>2</sup>, самое время их использовать. И не забудьте посчитать бонус **системы самообороны**<sup>2</sup>.)

Каждый игрок считает силу пушек и вычитает из нее количество членов экипажа. Тот, у кого наименьшее число, получает штраф. В случае ничьей игрок, летящий впереди, получит штраф.



Эй, мы дальнбойщики! Нам не нужно использовать отрицательные числа. Разберёмся с этим в два этапа:

У кого-нибудь размер экипажа меньше, чем сила пушек? Это никуда не годится. На карточке написано, что у вас должно быть больше. Если это произошло только с одним игроком, то он получит штраф. Если их больше одного, оштрафуйте того, чья сила пушек больше чем у остальных превышает количество экипажа.

Если у всех количество членов экипажа больше, чем сила пушек, как показано на карте, то вычитите силу пушек из размера экипажа. Та-да! Вы получили положительное число. Тот, у кого оно наименьшее, получает штраф.

И еще, в случае ничьей, оштрафуйте дальнбойщика, летящего впереди. Это традиция.

Теперь мы знаем, кто получит штраф. Так что же за штраф?

Как обычно, это зависит от уровня полета. Примените все штрафы выше линии уровня полета на карте. Например, игрок, оштрафованный в полете уровня III, потеряет 5 членов экипажа и 5 дней полёта.

Вы можете использовать другую карту, чтобы закрыть всё, что находится ниже линии текущего уровня полёта. Тогда все смогут увидеть, что им грозит.

Завершив сравнение в левом столбце, переходите к правому. В нашем примере необходимо, чтобы мощность двигателей была больше, чем мощность пушек. Поэтому вам нужно включать двойные двигатели и не трогать двойные пушки. Вы должны два раза рассчитать силу своей пушки. Если вы потеряли своего инопланетянина в первой колонке, у вас не будет его бонуса во второй колонке. И если вы включили двойную пушку для первой колонки, вам придется включить ее снова, если вы хотите, чтобы она применялась ко второй колонке. (Конечно, никто не стал бы этого делать, если только не ради забавы.)

В игре с **пятым колесом**<sup>1</sup>, игрок, занявший второе место, также наказывается. Общий штраф второго игрока уменьшается на один день, одного члена экипажа и один товар. Кроме того, игнорируется первый большой выстрел.

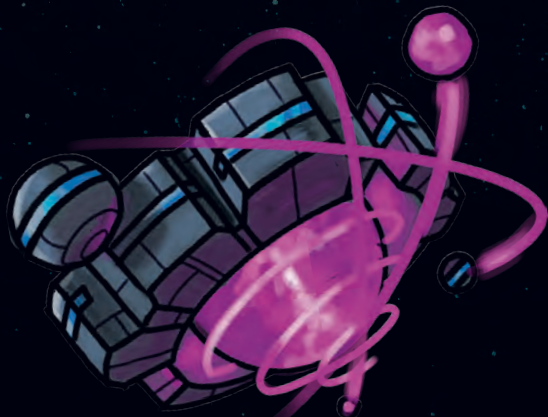


## Специальные события суперкарт



Суперкарты добавляют шесть новых особых событий. Это вариации событий Звездная пыль, Эпидемия, и **Утечка радиации**<sup>2</sup>. Мы уверены, что они вам понравятся. (Кто не доволен хорошим вирусом?)

На каждой карте есть описание и пример действия.



## Рейд робокопов (Robopolice Raid)

Уберите эти карты из игры, если вы не используете компоненты дополнения **Another Big Expansion**<sup>2</sup>.

Рейд робокопов похож на карту Комmando, различия ниже:



Комmando сообщает вам своё направление высадки, но не строку и столбец атаки. Рейд робокопов действует наоборот.

### Бросок Для Высадки

Бросьте кубик и сверьтесь с таблицей на карте, чтобы узнать, с какого направления идет рейд.

На этой карте грани или означают, что высадка будет сзади.

### Определение Точки Высадки

Робокопы всегда следуют строгой процедуре. Изображение белых кубиков в центре карты считается “броском”, определяющим строку и столбец. Если требуется бросить только один кубик (Классы **IC**<sup>1</sup> или **II**<sup>1</sup>), используйте большее значение с карты. Если требуется бросить один кубик дважды (Классы **III**<sup>1</sup> или **IV**<sup>2</sup>), большее значение с карты будет результатом первого броска, а меньшее - второго.

Даже если полиция решает за вас, это все равно считается броском для определения строки и столбца, и вы можете использовать **ускорители**<sup>2</sup> (если они соединены с компонентом, где есть экипаж).

### Настойчивость

Робокопы так просто не сдаются. Если они пропустят корабль или попадут на защищенный компонент, они сделают резервную копию и повторят попытку в следующей строке или столбце. (Чтобы выяснить, что является “следующим”, представьте, что они идут



по стороне вашего корабля в направлении, указанном изогнутой зеленой стрелкой.) Если и тут не получится, они будут пробовать дальше и дальше. Если это уберет их с поля, они найдут с другой стороны и будут продолжать пробовать, пока не найдут возможность высадиться или пока не попробуют все возможные варианты с этого направления. В этом случае они, наконец, отстанут.

## Перемещение

Они перемещаются по тем же правилам, что и другие захватчики.



Спокойно. Если вы знаете, что будет рейд Робокопов, они могут поразить вас в одном из трех мест. И поскольку вы знаете, как они движутся, вы можете сделать так, чтобы их встречала система самообороны или вооруженные члены экипажа на каждом следующем компоненте. Если это плавит ваш мозг, просто разбросайте арсеналы и системы самообороны по всему кораблю и надейтесь на лучшее, как в случае с Хищниками и Коммандос.

## Конфискация

Робокопы изымают ваши жетоны батарей, членов экипажа и товары точно так же, как это делают хищники. (По крайней мере, эти оставляют меньше слизи.)

## Planting Charges

Разумеется, это не всё, что они делают. Робокопы взрывают любые компоненты, где обнаруживают опасную контрабанду. Значок в правом нижнем углу карты изображает то, что этот конкретный рейд считает опасным. На компонент, с которого они конфисковали опасную контрабанду, устанавливается заряд, который работает точно так же, как заряды, установленные коммандос. Рейд робокопов на странице 18 ставит заряды там, где находит экипаж. Двойной рейд на странице 19 устанавливает заряды там, где находит батареи.

## Остановить Робокопов

Они терпят поражение, когда попадают на защищённый компонент, как и коммандос. И точно так же, как коммандос, они сразу взорвут все установленные заряды.

## Как много шагов?

Вам не нужно считать шаги. Они продолжают идти, пока не будут побеждены.

Ну, ладно, они не будут ходить вокруг вашего корабля вечно. Как только закончат круг, они уйдут.

Обратите внимание, что робокопы могут вернуться в то место, где они уже были, а затем продолжить движение в другом направлении. Они не покидают корабль, пока не завершат весь свой круг. (Или пока вы их не остановите.)

Если робокопы не будут побеждены, они разместят еще один заряд в своей точке входа в качестве прощального подарка. Когда они уйдут, все заряды взорвутся.

## Двойной Рейд



В этом рейде есть две команды, которые работают вместе, как обычно делают двойные захватчики. Оба подразделения пытаются попасть в одну и ту же точку входа, но если она защищена, они разделятся, чтобы найти ближайшую незащищенную точку входа, которую можно атаковать в заданном кубиком направлении.

Вы можете отыгрывать их ходы в любом порядке. Как только оба покинут корабль, все установленные заряды взорвутся.

# OVERVIEW OF NEW COMPONENTS

## Взрывоопасный груз



Если этот компонент будет уничтожен, все компоненты на восьми соседних клетках тоже будут уничтожены.

## Хрупкий груз



Этот компонент уничтожается, если какой-либо компонент на одной из восьми соседних клеток будет уничтожен.

## Радиоактивный груз



Компоненты на восьми соседних клетках не могут содержать батареи и активных членов экипажа. Этот компонент не может быть соединен с другим компонентом радиоактивного груза.

## Тяжёлый груз



После подсчёта мощности двигателей вычтите массу этого компонента из общей суммы. Со стороны без разъемов этот компонент является неразрушимой бронёй и не может быть разрушен метеоритами или выстрелами с этих направлений.

## Артефакт



Создает мёртвую зону в строке, столбце или там и там, как показано направлением желтого пламени чужеродной энергии. В мёртвой зоне ничего не работает, кроме разъемов, неразрушимой брони и компонентов полезной нагрузки. Артефакт не может находиться в мёртвой зоне другого артефакта.

## A Game by Vlaada Chvatil

Character illustrations: Tomáš Kučerovský

Additional art: Jakub Politzer

Typesetting and graphic design: Filip Murmak

Translation: Jason Holt

Testers: Vítek, Filip, Dávid, Jakub, Dita, Kreten, Elwen, Zuzka, Vodka, Mišo, Lenka, Yuyka, Janča, Yim, Dilli, Patrik, Elenistar, Matúš, Jiřka, Roneth, Tatrgel, Vigi, Pižik, Tep, fuller, Malmed, Thran, Klok, Wizy, Orwen and other players from Brno Boardgame Club, STOH, Czechgaming, Gaming Weekend and other gaming events.

Special thanks to: Dávid Jablonovský and Michal Štach for interesting ideas, Martin Vigaš for great playtesting feedback, the CGE digital team for a great app, and all those truckers I regularly meet online for having fun together... :)