

ТАКТИЧЕСКАЯ ИГРА

ЗВЕЗДНЫЙ МИР ПОБЕГ



ПРАВИЛА ИГРЫ





На пороге третьего тысячелетия мечты о покорении космического пространства стали жестокой реальностью. Вместо приключений и контактов с инопланетным разумом человечество вступило в отчаянную борьбу за власть. Весь обитаемый космос находится под суровым контролем Федерации. Единственной самостоятельной структурой в этой космотюрме является Корпорация «Nexus» — передовики в разработке технологий и новейшего оружия, что неизменно привлекает военных и оппозицию.

Общество разделилось на сторонников Федерации и несогласных с ней. Последние называют себя «Независимые». Уже много лет оппозиция ищет способы сломать управляющую структуру и установить собственные законы.

На этот раз радикальная группировка Независимых захватила научную станцию «R-54», находящуюся под контролем Корпорации, что послужило отличным поводом запустить туда руки для всех желающих, а их оказалось немало. Федерация быстро взяла станцию в оцепление под предлогом миротворческой операции, выставив ультиматум о капитуляции радикалов.

Волей случая вы оказались участником этих событий, и у вас есть несколько часов, чтобы убраться с этой проклятой станции до штурма военных.

Станция имеет 2 уровня, на каждом из которых вас ждет множество испытаний. Никто и не говорил, что покорение космоса было хорошей идеей...



ВНУТРИ ВЫ НАЙДЕТЕ:



Локации поля — 25 шт.



Карты «Миссия» — 4 шт.



Карты «Персонаж» — 6 шт.



Карты «Снаряжение: внешний уровень» — 35 шт.



Карты «Снаряжение: внутренний уровень» — 30 шт.



Карты «Сюжетный предмет» — 2 шт.



Карты «Локальное событие: внешний уровень» — 25 шт.



Карты «Общее событие» — 10 шт.



Карты «Локальное событие: внутренний уровень» — 25 шт.



Карта счетчика времени — 1 шт.



Карты «Памятка боя» — 4 шт.



Карта чрезвычайных ситуаций — 1 шт.



Жетон времени — 1 шт.



Жетоны агрессии — 20 шт.



Жетоны блокировки/разблокировки — 4 шт.



Жетон гравитации — 1 шт.



Фишки игроков — 4 шт.



Кубик — 1 шт.



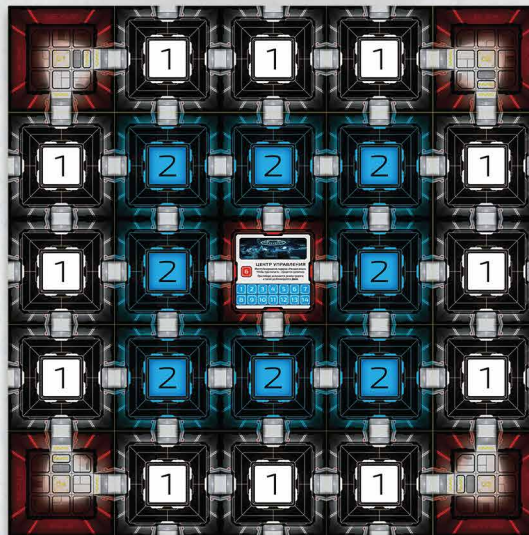
Кристаллы — 20 шт.

Цвет и форма комплектующих могут отличаться.



ПОДГОТОВКА К ИГРЕ:

1. В игре может принимать участие от 2 до 4 игроков.
2. Выложите игровое поле: положите в центр стола локацию с Центром управления. Перетасуйте карты с локациями внутреннего уровня (цифра 2 на рубашке) и выложите игровое поле по периметру Центра управления рубашкой вверх. Далее по углам внутреннего уровня выложите стартовые локации. После этого перетасуйте локации внешнего уровня (цифра 1 на рубашке) и выложите их на оставшиеся пустые места поля рубашкой вверх.
3. Возьмите карточки, разделите их на 8 колод по видам: «Миссия», «Персонаж», «Снаряжение: внешний уровень», «Снаряжение: внутренний уровень», «Локальное событие: внешний уровень», «Локальное событие: внутренний уровень», «Общее событие», «Сюжетный предмет».
4. Перетасуйте каждую колоду в отдельности и положите на стол рядом с полем рубашкой вверх, кроме колод «Персонаж» и «Сюжетный предмет» — их положите рубашкой вниз.
5. Положите на стол рядом с полем карту со счетчиком времени, жетон времени, жетоны агрессии, гравитации, жетоны блокировки/разблокировки (см. пункт «Жетоны»), кристаллы, фишки игроков и кубик.
6. Раздайте каждому игроку памятку боя и положите рядом с полем карту чрезвычайных ситуаций.



ХОД ИГРЫ:

Игровое поле состоит из 2 уровней: внешний и внутренний.

Участники выставляют свои фишки на стартовые локации на внешнем уровне на любую локацию по выбору.

Выберите режим игры:

- >> **легкий** — 20 часов на выполнение миссии (2 круга по счетчику времени);
- >> **средний** — 15 часов на выполнение миссии (1,5 круга по счетчику времени);
- >> **сложный** — 10 часов на выполнение миссии (1 круг по счетчику времени).

Возьмите колоду «Снаряжение: внешний уровень», вытяните из нее столько карт с оружием, сколько игроков принимает участие в игре, +1 карта, и столько же карт со снаряжением (бронекастомы, стимуляторы и пр.), выложите их на стол рядом с полем рубашкой вниз.

После этого участники в свободном порядке вытягивают по 1 карте из колоды «Миссия» (см. пункт «Миссии игроков») в «закрытую», читают содержание карты (задачи на игру) и откладывают ее в сторону так, чтобы никто другой не видел, что там написано.

Внимание! Предлагаем вам первую игру сыграть с открытыми миссиями, это позволит быстрее разобраться в механике и исключить спорные моменты.



>> обозначение типа снаряжения

>> в одну руку или в две руки

>> значение урона

>> за одну атаку позволяет выполнить два выстрела

Расчет урона выполняется один раз. За каждый выстрел вычитается один заряд.

>> значение веса

>> количество зарядов

После этого игроки в свободном порядке бросают кубик. Тот, у кого выпало наибольшее значение на кубике, первым выбирает карту «Персонаж» (см. пункт «Персонажи»). На эту карту нужно выложить 1 кристалл на максимальное число, которое обозначает здоровье персонажа (чтобы можно было отсчитывать количество потерянных единиц здоровья в бою).

Далее по часовой стрелке эту процедуру проводят остальные игроки.

Затем очередность хода сдвигается, любую понравившуюся карту с оружием из выложенных на стол выбирает следующий игрок по часовой стрелке от первого игрока и кладет ее перед собой рубашкой вниз. На карту с оружием он выкладывает кристалл на максимальное количество зарядов (чтобы потом можно было отсчитать это количество).

Далее по часовой стрелке эту процедуру проводят остальные игроки.

После очередность хода снова сдвигается на 1 игрока, и первым выбирает любую карту со снаряжением (бронежилеты, стимуляторы и т.д.) следующий участник по часовой стрелке от первого. И так продолжается, пока все участники не вытянут карту со снаряжением. Игроки также выкладывают кристаллы на максимальное количество карты со снаряжением (чтобы потом можно было посчитать урон).

Оставшиеся карты положите под низ колоды.

Внимание! Выбирать оружие и снаряжение нужно с учетом максимального веса, который может выдержать персонаж. Сверх этого веса можно брать только при отключении гравитации (см. пункт «Чрезвычайные ситуации»).

Очередность хода сдвигается в последний раз на 1 игрока, он первым начинает передвижение по игровому полю. Далее игра продолжается по часовой стрелке.

В свой ход игрок может:

>> **Передвинуть фишку** на определенное количество шагов в любом направлении — 1 шаг равен 1 очку действия (количество очков указано на карте персонажа).

Важно! Игрокам нельзя ходить по диагонали.

>> **Открыть шлюз** на следующую локацию поля за 1 очко действия: для этого нужно передвинуть фишку к закрытой локации, перевернуть ее, поставить фишку на переход, вытянуть карту с локальным событием (в зависимости от уровня, на котором находится игрок) и выполнить то, что написано на карте (см. пункт «События»).

>> **Открыть предметы** или другие обозначения на локациях (см. пункт «Обозначения на игровом поле») за 1 очко действия.

>> **Сразиться с другим игроком** либо обменяться с ним снаряжением (см. пункт «Взаимодействие игроков») за 1 очко действия.

МИССИИ ИГРОКОВ

Каждый участник за игру должен выполнить миссию. Тот, кто сделал это раньше остальных, становится победителем.

Всего в игре 4 миссии. Подробно эти миссии описаны на самих картах.

ПЕРСОНАЖИ

В игре их 3: Киборг, Человек и Мутант. На карточке каждого персонажа обозначены очки действия (сколько действий за 1 раунд может сделать персонаж); какой урон может нанести персонаж врагу без применения оружия и максимальный вес, который он может носить.

ОБОЗНАЧЕНИЯ НА ИГРОВОМ ПОЛЕ

>> **Точки старта игроков** — 4 локации, которые располагаются по краям игрового поля. Игроки распределяются по данным локациям и от них начинают выполнение миссии.

>> **Шлюз** (переход из одной локации в другую) — передвинув фишку на шлюз, игрок автоматически его открывает и вытягивает из колоды локальных событий внешнего или внутреннего уровня 1 карту (в зависимости от уровня, на котором он находится).



>> **Ящик** — поставив фишку на этот предмет, игрок вытягивает из колоды снаряжения внешнего или внутреннего уровня (в зависимости от уровня, на котором он находится) 1 карту. Ящики можно открывать повторно, если игрок вновь заходит на эту локацию.

Внимание! Если после того как игрок вытянул карту со снаряжением или оружием, у него обнаружился перевес, он может скинуть в колоду сброса любую карту, которая, по его мнению, уступает только что вытянутой, либо сбросить эту карту в колоду сброса.

>> **Ловушка** — если игрок проходит через ловушку, он делает проверку на кубике. Что влечет за собой то или иное значение, описано в пункте «Чрезвычайные ситуации».

>> **Гиперпортал** — нужен для того, чтобы мгновенно перемещаться из одной части станции в другую. Активировать портал можно, поставив на него фишку и перевернув жетон блокировки.

Важно! Пока гиперпортал не активирован, игрок не может использовать его для перемещения. Соответственно, чтобы совершить пространственный прыжок, необходимо разблокировать хотя бы 2 портала (вход и выход).

>> **Лифт** — нужен для того, чтобы перемещаться между уровнями станции.

Внимание! Перейти с внешнего уровня станции во внутренний и наоборот можно только с помощью лифта или активированного гиперпортала.

>> **Медблок** — место, где игроки могут восстановить себе часть здоровья, используя по 1 очку действия за каждое увеличение 3 единиц здоровья.

>> **Доки** — это цель некоторых игроков (указано в карте «Миссия»). Участнику нужно разблокировать Доки, открыть их можно либо из Центра управления, либо при отключении Реактора. Но при отключении Реактора происходит полная разгерметизация Доков, и покинуть станцию без кислородного шлема не получится! Пока Доки заблокированы, игрок просто проходит мимо них.

Внимание! Покинуть станцию можно только через Доки. В них находится 1 корабль, а это значит, что выбраться удастся только одному...

>> **Склад** — это цель одного из игроков, он находится под охраной Независимых. Для того чтобы забрать груз со Склада, необходимо победить в бою (см. пункт «Бой»). В случае победы игрок забирает груз контрабандиста (карта «Сюжетный предмет»), если хватает веса. Если его не хватает, он либо сбрасывает лишнее, либо идет дальше без груза.

А если игрок проиграл бой, он теряет оставшиеся очки действия и на следующий раунд переходит с 1 единицей здоровья.

Важно! Если Склад не является целью игрока, он просто проходит мимо.

>> **Реактор** — это цель одного из игроков. Чтобы его отключить, нужно бросить кубик (сделать проверку).

- Если выпало значение от 1 до 4 — отключить не удалось, радиация нанесла урон здоровью (-4 единицы здоровья у людей, -2 единицы у мутантов и киборгов).

- Если выпало 5 или 6 — Реактор отключен.

Внимание! При отключении основного Реактора станция переходит на аварийное питание, что приводит к отключению гравитации: происходит снижение скорости игроков (-2 очка действия) и попадания (-1 очко к значению проверки кубика в бою). Включается режим тревоги (см. пункт «Чрезвычайные ситуации»). А также происходит полная разгерметизация Доков (покинуть станцию без кислородного шлема не получится).

>> **Оружейный склад** — игрок может потратить 3 очка действия для полной перезарядки одного из своих оружия или потратить 1 очко действия и вытянуть 1 карту из колоды «Снаряжение: внутренний уровень».

>> **Лаборатория** — это цель одного из игроков, ее охраняют боевые дроны. Чтобы туда попасть, необходимо победить в бою. В случае победы игрок забирает из Лаборатории диск (карта «Сюжетный предмет»). А если игрок проиграл бой, он теряет оставшиеся очки действия и на следующий раунд переходит с 1 единицей здоровья.

Важно! Если Лаборатория не является целью игрока, он просто проходит мимо.

>> **Центр управления** — это место базирования лидеров Независимых и цель одного из игроков. Чтобы туда попасть, необходимо победить в бою. В случае победы включается режим тревоги, а также разблокируются Доки,

Если одному из игроков необходимо удержать Центр управления (указано в миссии), то в течение 2 часов игрового времени (2 раундов) каждый следующий раунд он тянет из колоды «Локальное событие: внутренний уровень» карты до тех пор, пока не выпадет карта с персонажем для проведения боя. Поединок проходит по обычным правилам (см. пункт «Бой») за исключением того, что противник первым наносит удар (так как происходит штурм Центра управления).

Карты, которые не связаны с поединком, скидываются в сброс.

Важно! Если игрок проиграл бой, то ему необходимо удерживать Центр в течение еще 2 часов.

СЧЕТЧИК ВРЕМЕНИ

Счетчик времени нужен для отсчета времени в процессе игры. Как только все игроки осуществили свои действия, жетон на счетчике сдвигается на 1 клетку (это значит, что 1 час игры прошел).



СОБЫТИЯ

Каждый раз, переходя с локации на локацию (в том числе проходя через Лифт), игроки вытягивают карту локального события (в зависимости от уровня, на котором они находятся).

В игре 5 видов карт локальных событий:

>> **Встреча** с персонажами станции.

Если игрок вытянул такую карту, сначала он делает проверку диалога на кубике. На каждой карте написаны значения, при которых можно вступить в бой, разойтись или договориться.

- Если избежать поединка не удалось, смотрите пункт «Бой».
- Если игрок избежал боя (разошлись), он скидывает эту карту в сброс и использует оставшиеся очки действия.
- Если игроку удалось договориться, он вытягивает 1 карту из колоды снаряжения внешнего или внутреннего уровня (в зависимости от того, где находится игрок), скидывает карту события в сброс и использует оставшиеся очки действия.

>> **Мертвый на пути** — на карте указано, что нужно сделать при его обнаружении.

>> **События**, не связанные с боем, например, замыкание шлюза. Если игрок вытягивает подобную карту, он делает проверку на кубике и выполняет задания.

>> **Ничего не произошло** — это карты, которые нужно просто положить в сброс. Они не несут за собой никаких последствий.

>> **Ремонтный дрон** — он позволяет за 1 очко действия восстановить 3 секции брони.

На счетчике времени есть красные клетки (четные номера), они сигнализируют о наступлении общего события. Если игроки передвинули жетон на счетчике на такую клетку, необходимо вытянуть из колоды «Общее событие» 1 карту, и все игроки должны выполнить действие с этой карты.

ЖЕТОНЫ



>> **Жетон времени** — в начале игры участники выкладывают этот жетон на счетчик времени и после каждого часа (раунда) передвигают его на 1 клетку вперед для отсчета игрового времени.



>> **Жетон агрессии** — после каждого боя игрок берет себе по 1 жетону агрессии и кладет его рядом со своей картой персонажа. Если в следующий час (раунд) игрок не вступал в бой, все жетоны агрессии игрока скидываются в сброс.

Жетоны агрессии снижают значения кубика при проверке диалога перед боем.

Например, у игрока 2 жетона агрессии, и он вытянул карту с группой отбросов. Сначала он должен попробовать договориться: бросить кубик и из полученной цифры на кубике вычесть 2.



>> **Жетон гравитации** — выкладывается рядом со счетчиком времени. Если гравитация отключена, этот жетон нужно перевернуть на другую сторону (крестом вверх).



>> **Жетон блокировки/разблокировки** — в процессе игры, когда будут открываться локации, нужно выкладывать эти жетоны на Доки и гиперпорталы закрытым замком вверх.

Когда они будут разблокированы, жетон нужно перевернуть и положить обратно.



>> **Кристаллы** — нужны для того, чтобы отсчитывать количество использованных зарядов и потерянных единиц здоровья или брони.

ВЗАИМОДЕЙСТВИЕ ИГРОКОВ

Игроки могут взаимодействовать следующим образом:

>> **Устроить поединок** (например, если участник мешает другому игроку удерживать позиции либо просто хочет вывести его из игры).

После поединка победивший игрок может снять с проигравшего любую 1 карту снаряжения за исключением сюжетных предметов.

>> **Совершить обмен** (поменяться или поделиться снаряжением между собой).

Внимание! Взаимодействовать игрокам можно только в том случае, если участники находятся на одной локации.

БОЙ

Если игрок вытянул карту с событием, и там выпал 1 из персонажей станции, ему нужно сначала сделать проверку диалога на кубике.

При провале проверки начинается бой.

Роль противника в данном поединке будет играть следующий игрок по часовой стрелке от этого игрока. Он на время берет себе карту противника и выставляет кристалл на максимальное количество единиц здоровья.

Игрок, вступивший в бой, может либо атаковать, либо попытаться сбежать от противника.

Для побега нужно сделать проверку на кубике:

- Если выпало значение от 1 до 4 — побег провален, ход переходит к противнику.
- Если выпало 5 или 6 — сбежать удалось, бой окончен.

При атаке нужно бросить кубик и нанести урон, основываясь на таблице ниже.



Значение кубика	1	2	3	4	5	6
Расчет урона	Промех	1/2 урона	1/2 урона	Полный урон	Полный урон	Двойной урон

Внимание! Значения урона написаны на картах снаряжения и на картах противника.

Если у игрока нет оружия на руках, он наносит урон, указанный на карте его персонажа. Уроны на карте снаряжения и персонажа не суммируются.

Если у игрока два одноручных оружия, то при атаке расчет урона необходимо сделать на каждое оружие отдельно.

После атаки другой игрок (который в данный момент играет за противника), отбавляет количество единиц здоровья, потерянных в бою (передвигает кристалл на столько значений, сколько урона было получено), и атакует в ответ: бросает кубик, смотрит на памятку боя, а другой игрок отбавляет с бронекостюма (если он есть) очки урона.

Важно! Если бронекостюма нет, то игрок отбавляет очки здоровья на карте своего персонажа.

Бой продолжается до тех пор, пока 1 из игроков не погибнет.

Если проиграл противник, карточка этого персонажа (с кем только что был бой) скидывается в колоду сброса. Победивший берет себе 1 жетон агрессии (см. пункт «Жетоны»), вытягивает из колоды снаряжения внешнего или внутреннего уровня (в зависимости от уровня, на котором находится игрок) 1 карту и использует оставшиеся очки действия (если они есть).

Если игрок проиграл поединок, он теряет оставшиеся очки действия, берет себе 1 жетон агрессии и переходит в следующий раунд с 1 единицей здоровья, а карта противника уходит в сброс.

Важно! Не забывайте убавлять очки на снаряжении, оружии и здоровье (если нет бронекостюма) во время боя.



ЧРЕЗВЫЧАЙНЫЕ СИТУАЦИИ

>> Ловушка

Когда игроку необходимо пройти через ловушку (рядом с ней находится цель, до которой нужно добраться), он сначала делает проверку на кубике.

- Если выпало значение от 4 до 6 — ему удалось обойти ловушку.
- Если выпало 2 или 3 — игрок теряет 2 единицы здоровья на карте своего персонажа.
- Если выпало 1 — игрок теряет 4 единицы здоровья.

Если после встречи с ловушкой у игрока закончились единицы здоровья, он теряет оставшиеся очки действия и переходит в следующий раунд с 1 единицей здоровья.

>> Отключение гравитации

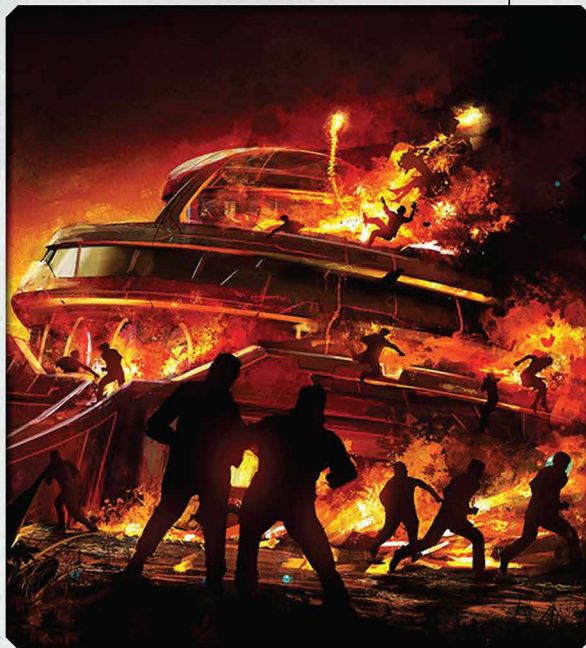
При отключении гравитации происходит снижение скорости игроков (-2 очка действия, если нет антигравитационных ботинок) и попадания (-1 очко к значению проверки кубика в бою, если оружие без автонаведения).

Важно! Отключение гравитации позволяет носить при себе неограниченный вес.

>> Режим тревоги

Включается в 2 случаях: при отключении Реактора и при захвате Центра управления.

Во время тревоги игроки не могут вступать в диалог с противником, огонь на поражение.



УСЛОВИЯ ПОБЕДЫ

У каждого игрока свои условия победы. При выполнении одним из игроков своих условий за установленное игровое время игра заканчивается, и этот игрок становится победителем!

Если никто из игроков не уложился в заданное время, начинается штурм станции Федерацией, а все игроки считаются проигравшими.







ВЫЖИВЕТ ТОЛЬКО ОДИН...