



МОСИГРА

Российская сеть магазинов
настольных игр.

mosigra.ru



Магеллан — российский
производитель игр и подарков.

mglan.ru

Правила игры скачаны с mosigra.ru

 1–5 игроков

 От 12 лет

 Партия от 30 минут

 Объясняется за 30 минут

ВЛАДИМИР ХВАТИЛ

SPACE ALERT

Космическая тревога

ПРАВИЛА

- Командная игра
- Для искушённых игроков
- Займёт весь вечер
- Развивает системное мышление

«Space alert. Космическая тревога» — это командная игра на выживание. Вы станете исследователями космоса, которые отправляются через гиперпространство, чтобы изучить опасный сектор Галактики.

Разведывательный крейсер автоматически сканирует сектор за 10 минут. Задача экипажа — продержаться, пока задание не будет выполнено. Если вы преуспеете, корабль вернётся с ценной информацией на борту. Если же нет... придёт пора обучать новый экипаж!

«Space alert. Космическая тревога» — не совсем обычная настольная игра. Игроки в ней не соревнуются друг с другом. Вы будете работать сообща, чтобы пережить испытания. Сложность этих испытаний вы выбираете сами. Чтобы завершить самые сложные задания, вам придётся работать чётко и слаженно. Очень чётко и очень слаженно.

В коробке с игрой две брошюры — эта с правилами и руководство «Как стать космическим волком за 7 занятий».

Вам следует начать с руководства. Оно создано, чтобы научить вас играть и одновременно передать игровую атмосферу. Руководство написано с учётом нашего опыта обучения множества игроков. Материал в нём подаётся от простого к сложному, так что вы освоите базовые правила перед тем, как перейти к более сложным.

Эта же брошюра — краткий обзор правил, описанных в хронологическом порядке: так, чтобы вы могли начать свою первую партию, параллельно изучая их. В дальнейшем, научившись играть по руководству, обратитесь к этой брошюре правил, чтобы познакомиться с описаниями сложных карт угроз и другими нюансами.

Важно

На сайтах mosigra.ru и mglan.ru на странице игры можно найти и скачать аудиозаписи интеркома в формате MP3 (все они соответствуют сценариям полётов, номера которых мы приводим в скобках):

- Первый учебный полёт (S1-1).
- Второй учебный полёт (S1-2).
- Симуляция 1 (S1-3).
- Симуляция 2 (S1-4).
- Симуляция 3 (S1-5).
- Расширенная симуляция 1 (S1-6).
- Расширенная симуляция 2 (S1-7).
- Расширенная симуляция 3 (S1-8).
- Задание 1 (S2-1).
- Задание 2 (S2-2).
- Задание 3 (S2-3).
- Задание 4 (S2-4).
- Задание 5 (S2-5).
- Задание 6 (S2-6).
- Задание 7 (S2-7).
- Задание 8 (S2-8).

Если у вас нет возможности проигрывать записи интеркома, назначьте одного игрока хронометристом. Он будет зачитывать карточки сценариев в определённое время. Сам хронометрист в игре не участвует, но это хорошая роль для того, кто уже знает игру и помогает новым игрокам в обучении.

Состав

- Поле корабля.
- 7 полей траекторий.
- 5 полей действий пяти разных цветов (в каждом три фрагмента: 1–3, 4–7, 8–12).
- Двустороннее поле шагов задания.
- 5 пластиковых фигурок игроков пяти разных цветов.
- 3 пластиковые фигурки ранет.
- 2 пластиковые фигурки роботов.
- 74 кубика шести цветов:
 - 24 зелёных (энергия в реакторах и щитах).
 - 2 жёлтых (неограниченная энергия для лёгких лазерных пушек).
 - 36 красных (повреждения корабля).
 - 6 прозрачных (техническое обслуживание бортового компьютера).
 - 6 белых и 6 чёрных (угрозы с изменяющимися характеристиками).
- Синий цилиндр (маркер шагов миссии).
- 3 зелёных цилиндра (топливные баки).
- 90 карт действий.
- 6 карт героических действий.
- 55 карт угроз.
- 18 фишек повреждений.
- 16 фишек с числами.
- 26 жетонов внешних угроз.
- Руководство «Как стать космическим волком за 7 занятий».
- Правила, которые вы сейчас держите в руках.

1. Подготовка

Стандартные правила подходят для игры четвером или пятером. Правила для меньшего количества игроков описаны в разделе 5.

1. Выберите уровень сложности для обычных угроз: низкий (карты с белым символом), высокий (карты с жёлтым символом) или случайный (оба вида карт, перемешанные между собой).

В соответствии с выбранной сложностью подготовьте колоды внешних обычных угроз и внутренних обычных угроз.

2. Выберите также уровень сложности для серьёзных угроз и подготовьте колоды внутренних и внешних серьёзных угроз.

Сложность обычных и серьёзных угроз может отличаться, но в любом случае уровень сложности внешних и внутренних угроз всегда должен совпадать.



Обычные внешние угрозы



Обычные внутренние угрозы



Серьёзные внешние угрозы



Серьёзные внутренние угрозы

3. Выберите цвета.

4. Выберите капитана корабля, офицера связи и начальника службы безопасности. Один и тот же игрок может исполнять сразу несколько ролей.

5. Подготовьте все игровые поля, как показано на изображении на следующей странице.

6. Выберите записи интеркома. Для полной игры (задание) выберите одну из аудиозаписей с номерами 9–16. Им соответствуют карты сценариев с обозначениями от S2-1 до S2-8. Вы можете взять одну из них, чтобы выбрать запись случайным образом. Если у вас нет проигрывателя, дайте карту сценария хронометристу.

Офицер связи



Перемешанная колода обычных внешних угроз



Перемешанная колода серьёзных внешних угроз



2 набора по 8 жетонов с числами (жетоны угроз)



Поле корабля

(подробное описание — на стр. 5)

Колода карт действий



Начальник службы безопасности



Перемешанная колода обычных внутренних угроз



Перемешанная колода серьёзных внутренних угроз



Жетоны внутренних угроз



Верхний экран бортового компьютера



3 перемешанные стопки с фишками повреждений, соответствующих трём секторам корабля



3 случайно выбранных поля траекторий для внешних угроз (для красного, белого и синего секторов корабля)



Случайно выбранное поле траектории для внутренних угроз

Нижний экран бортового компьютера



Хранилище



Красные кубики повреждений

Зелёные кубики энергии

Белые и чёрные кубики для меняющихся характеристик угроз

Вторая фаза



Третья фаза



Первая фаза



Поля действий



Карты действий, раздаются из перемешанной колоды (5 карт на фазу)

Карта героического действия, заменяет одну из карт действий первой фазы

Маркер шагов задания



Поле шагов задания (расположено сложной стороной вверх)

2. Раунд действий

1. **Фаза 1.** Включите запись интернома или начните читать карту сценария.

2. Каждый игрок берёт свои первые 5 карт действий и планирует свои действия для фазы 1, выложив от одной до трёх из них взакрытую на клетки 1–3 своего поля действий.

- Вы можете играть ваши карты любой половиной вверх. На обратной стороне карты изображено, какая часть карты находится сверху — действие или перемещение. Ваше действие в этом ходу определяет верхняя половина карты действия. Нижняя половина карты не даст никакого эффекта. Если на клетку не положена карта действия, значит, в этом ходе вы ничего не делаете.

Карта действий



Половина с действием: запускает систему или отдаёт приказ отряду боевых роботов.

Половина с перемещением: влево, вправо или смена палубы.

- Во время планирования действий вы можете изменить сыгранную карту текущей фазы в любое время, пока фаза не будет завершена. Вы завершаете первую фазу, взяв карты второй фазы (и добавляя их к картам, которые остались на руках).



Запланированные действия: перемещение в первом ходе, отсутствие действия во втором и действие в третьем ходе.

3. **Фаза 2.** Как только вы возьмёте карты второй фазы, начинайте планирование действий для ходов 4–7. Вы можете смотреть карты первой фазы, но уже не можете менять их.

4. **Фаза 3.** Вы можете планировать действия второй фазы до тех пор, пока не возьмёте карты третьей фазы. Это начнёт вашу третью фазу, во время которой вы будете планировать действия 8–12 до тех пор, пока не завершится раунд действий.

Примечание. У карт героических действий также есть половины перемещения и действия. Они играютя таким же образом, как обычные карты действия.

Во время раунда действий вам разрешено использовать игровые поля и компоненты для указания того, что вы планируете, но только запланированные действия будут иметь значение.

2.1 Сообщения бортового компьютера

— **Обнаружена вражеская активность. Пожалуйста, начните первую фазу.**

Это сообщение начинает раунд действий.

— **Время T+1 (2, 3 и т.д.). Угроза. (Серьёзная угроза.) Красный (белый, синий) сектор.**

Офицер связи берёт из колоды обычных (или серьёзных) внешних угроз верхнюю карту, кладёт её лицом вверх возле поля траектории соответствующего сектора и присваивает ей жетон угрозы с числом в соответствии с указанным временем.

— **Время T+1 (2, 3 и т.д.). Внутренняя угроза. (Серьёзная внутренняя угроза.)**

Начальник службы безопасности берёт из колоды обычных (или серьёзных) внутренних угроз верхнюю карту, кладет её лицом вверх возле поля траектории внутренних угроз и присваивает ей жетон угрозы с числом в соответствии с указанным временем.

— **Не подтверждено: ...**

Сообщение, начинающееся с такой фразы, предназначено для игры впатером. Если вас меньше, игнорируйте его.

— **Входящие данные.**

Каждый игрок может взять 1 карту из колоды карт действий.

— **Передача данных. Завершение передачи данных через 5, 4, 3, 2, 1. <бип>. Передача данных завершена.**

Каждый игрок может отдать 1 свою карту любому другому

игроку. Карта должна быть передана из руки в руни до звукового сигнала. Карты героических действий не могут быть переданы.

— **Система связи повреждена... Связь восстановлена.**

В промежутке между двумя этими сообщениями игрокам не разрешено общаться друг с другом.

— **Завершение первой (второй) фазы через 1 минуту.**

— **Завершение первой (второй) фазы через 20 секунд.**

— **Завершение первой (второй) фазы через 5, 4, 3, 2, 1.**

Первая (вторая) фаза завершена. Вторая (третья) фаза.

Когда объявлено об окончании фазы, вы больше не можете планировать действия этой фазы. Возьмите карты следующей фазы (если вы их ещё не взяли) и начните планировать ваши действия в ней. Вы можете независимо от других игроков завершить работу над планированием текущей фазы и перейти к планированию следующей ещё до того, как прозвучит объявление об окончании фазы.

— **Завершение операции через 1 минуту.**

— **Завершение операции через 20 секунд.**

— **Завершение операции через 5, 4, 3, 2, 1. Задание завершено.**

На этом раунд действий заканчивается. Если все игроки согласны, раунд действий можно завершить и раньше, в любой момент после сообщения об окончании второй фазы.

3. Раунд последствий

1. Верните компоненты игры в их начальное положение на поле.
2. Используйте карту сценария, чтобы проверить, что офицер связи и начальник службы безопасности назначили на карты угрозы правильные траектории и числа. При необходимости исправьте ошибки и добавьте пропущенные угрозы.

3. Передвигайте маркер шагов задания по полю шагов задания и выполняйте указанные действия.

Красный сектор

Белый сектор

Синий сектор

Перехватчики:
Радиус поражения — [1], урон — [3] или [1].

Бортовой компьютер:
На начало игры — [3 маркера технического обслуживания].

Мостик:
На начало игры все фигурки в верхнем белом секторе.

Тяжёлая лазерная пушка:
Радиус поражения — [3], урон — [4] (центральная пушка — [5]).

Щит:
Максимальная ёмкость — [2] (центральный [3]).
На начало игры — [1 кубик энергии в каждом щите].

Ангар боевых роботов:
На начало игры — [фигурка отряда роботов лежит на боку в обоих ангарах].

Гравилифт

Лёгкая лазерная пушка:
Радиус — [3], урон — [2].
На начало игры — [1 кубик жёлтой энергии в блоке питания].

Вспомогательный реактор:
Максимальная ёмкость — [3].
На начало игры — [2 кубика энергии в каждом вспомогательном реакторе].

Ракеты:
На начало игры — [3 фигурки ракет].

Центральный реактор:
Максимальная ёмкость — [5].
На начало игры — [3 кубика энергии], [3 топливных бана у реактора].

Ракетный след:
Радиус поражения ракеты — [2], урон — [3].

Панорамные иллюминаторы:
На начало игры — [3 маркера визуального подтверждения].

Импульсная пушка:
Радиус поражения — [2], урон — [1].

Верхняя палуба

Нижняя палуба

Верхний красный отсек

Верхний белый отсек

Верхний синий отсек

Нижний красный отсек

Нижний белый отсек

Нижний синий отсек



3.1 Появление угрозы

Если есть карта угрозы с указанным числом, положите второй жетон с тем же самым числом на первую клетку поля траектории угрозы.

Для внешних угроз этот жетон представляет их местоположение. Для внутренних такие жетоны говорят об успехе угроз.

Внутренняя угроза — неисправность (обозначается **В** и **С**)



Подверженный
неисправности отсек



Очки прочности (количество
необходимых ремонтов)

Неисправности

Внутренняя угроза — захватчик (обозначается **В** и **С**)



Стартовый отсек



Очки прочности

Обозначает, что угроза
стреляет в ответ

Обозначает, что не стреляет

- Для **неисправности** возьмите овальный жетон с соответствующей буквой и используйте его, чтобы накрыть букву повреждённой системы (в указанном на карте отсеке). Если указаны несколько отсеков, разместите жетон для каждой повреждённой системы.
- Для **захватчика** возьмите овальный жетон с изображением захватчика и поместите его в указанный на карте отсек.



3.2 Действия игроков

Игроки открывают свои действия, запланированные на этот ход. (Карты переворачивайте слева направо, чтобы верхняя часть карты по-прежнему осталась сверху). Игроки выполняют свои действия в строгом порядке, начиная с капитана корабля и далее по часовой стрелке.

Если вы поняли, что сыграли карту неверно (например, вверх ногами или перекував красную стрелку с синей), вы можете сказать: «Ой, я ошибся». В этом случае вы выполняете то действие, которое планировали, а не ошибочное, но действие вашего следующего хода в таком случае задерживается.

Задержка: запланированная на этот ход карта отодвигается на следующий ход. Если на следующий ход также запланирована карта, то и она отодвигается ещё на один ход и так далее, пока вы не передвинете карту действия на пустое поле или пока не достигнете последнего хода. Если карта, лежащая на клетке вашего последнего хода, должна быть передвинута, она убирается с поля действий, и такое действие просто не выполняется.



Красные и синие стрелки: переместите свою фигурку через дверь в соседний отсек в направлении, указанном на стрелке. Палубу при этом сменить нельзя. Если ваша фигурка уже находится в секторе корабля, совпадающем со стрелкой по цвету, она никуда не перемещается.



Использование гравлифта: переместите свою фигурку в соседний отсек на другой палубе. Сектор при этом сменить нельзя. Если гравлифт между этими отсеками повреждён или другой игрок уже использовал его в этом ходе раньше вас, вы всё равно перемещаетесь, но ваше следующее действие задерживается.



Запуск системы или ремонт: запускает или чинит указанную систему в отсеке, где расположена ваша фигурка. Если система неисправна (что

отображается овальным жетоном), то действие означает ремонт. Добавьте 1 красный кубик к карте неисправности.

- Если на карте оказалось столько же красных кубиков (или больше), сколько очков прочности имеет неисправность, значит, ремонт завершён. В таком случае отдайте карту неисправности капитану корабля и удалите её жетон с поля траектории внутренних угроз; также удалите её овальный жетон (или жетоны) с поля корабля.
- Если неисправность не поддаётся ремонту (так как уже совершила свое действие на Z — смотрите ниже), ваше действие не имеет никакого эффекта.
- Если система подвержена нескольким неисправностям, ремонт действует только на ту неисправность, которая поддаётся ремонту и у которой при этом наименьшее число на жетоне. Обратите внимание, такой ремонт действует, даже если есть другое повреждение, не поддающееся ремонту.

Овальный жетон удаляется, только если все неисправности системы отремонтированы.

Если система функционирует нормально (на ней нет овального жетона), это действие означает запуск системы. Действие **А** стреляет из оружия, расположенного в данном отсеке. Действие **В** означает передачу энергии. Действие **С** — особое действие данного отсека.



Стрельба из тяжёлой лазерной или импульсной пушки: чтобы обозначить запуск оружия, возьмите зелёный кубик энергии из реактора того же сектора, что и пушка, и поместите его на оружие, из которого собираетесь стрелять. Если в реакторе закончились кубики энергии или в оружии уже есть один кубик, действие не имеет эффекта.



Стрельба из лёгкой лазерной пушки: чтобы обозначить запуск оружия, возьмите жёлтый кубик из блока питания, расположенного под пушкой, и поместите его на саму пушку. Если это действие уже было совершено в данном ходе, то второе не имеет эффекта.



Передача энергии щиту: добавьте зелёные кубики энергии из реактора того же сектора на щит, пока тот не зарядится полностью.

Если для полной зарядки не хватает зелёных кубиков, переместите на щит всё, что есть.



Передача энергии на вспомогательный реактор: переместите зелёные кубики из центрального реактора во вспомогательный, пока тот не будет полностью заряжен.

Если для полной зарядки недостаточно кубиков, переместите всё, что есть.



Дозаправка центрального реактора: верните 1 топливный бак в хранилище. Переместите столько зелёных кубиков из хранилища в центральный реактор, чтобы он стал полностью заряжен. Если у вас кончились топливные баки, это действие не имеет никакого эффекта.



Техническое обслуживание бортового компьютера: возьмите 1 прозрачный кубик с бортового компьютера и поместите его на шаг технического обслуживания на поле шагов задания в том же ряду, что и текущий шаг действий игрока. Если там уже есть прозрачный кубик, данное действие не имеет эффекта.



Запуск ракеты: возьмите фигурку ракеты из отсека и поместите её на первую клетку ракетного следа. Если в данном отсеке больше не осталось ракет или эта клетка уже занята другой ракетой, действие не имеет эффекта.



Запуск или повторный запуск отряда боевых роботов: если в настоящий момент вы не возглавляете отряд роботов, возьмите фигурку роботов, лежащую на боку в ангаре для роботов в данном отсеке корабля, и поставьте её прямо возле вашей фигурки. В течение всей оставшейся игры этот отряд боевых роботов перемещается вместе с вашей фигуркой.

- Если отряд роботов в этом отсеке уже был запущен до вас, ваше действие не имеет никакого эффекта.
- Если вы возглавляете отряд отключённых боевых роботов (лежащих на боку возле вашей фигурки), поставьте этот отряд прямо. Ваши роботы снова запущены.
- Если вы возглавляете отряд запущенных роботов, это действие не имеет эффекта.



Запуск перехватчиков: если вы возглавляете отряд боевых роботов, переместите вашу фигурку и фигурку ваших роботов в космос.

- Если вы не возглавляете отряд роботов, или возглавляете, но он отключён, или фигурка другого игрока уже находится в космосе, данное действие не имеет эффекта.
- Если вы в космосе, вы не находитесь ни в одном отсеке или секторе. Действия и эффекты угроз, сбивающие игроков с ног, задерживающие их или как-либо ещё действующие на присутствующих на корабле, на вас не действуют. Задержки в результате того, что бортовой компьютер не прошёл вовремя техническое обслуживание, также на вас не действуют.
- Перехватчики будут атаковать угрозы в тот ход, в который были запущены.

Атака перехватчиками в следующие ходы: если вы начали свой ход в космосе, то единственное позволенное вам действие — это .

- Применяя действие , вы остаётесь в космосе и начинаете ещё одну атаку перехватчиками.
- Если вы не предпринимаете действий, вы и ваш отряд боевых роботов возвращаетесь на корабль, в верхний красный отсек.
- Любое другое действие или перемещение задерживается. (То есть действие откладывается на один ход вперёд, при этом в нынешнем ходе остаётся пустое поле, обозначающее возврат из космоса на корабль.)



Визуальное подтверждение: в конце шага действия игрока возьмите кубик из панорамного иллюминатора и положите его на отмеченную числом клетку на поле шагов задания, соответствующую данной фазе и числу игроков, совершивших в этом ходу визуальное подтверждение.

- Если кубик уже присутствует на клетке с меньшим числом, не берите новый кубик с поля корабля, а просто передвиньте уже имеющийся на новую клетку.
- Если кубик уже присутствует на этой клетке или на клетке с большим числом, визуальное подтверждение не имеет эффекта.



Атака с отрядом боевых роботов: если вы возглавляете отряд запущенных роботов в данном отсеке, ваши роботы атакуют в нём захватчика. Поместите 1 красный кубик на карту захватчика.

- Если на карте захватчика лежит столько же или больше кубиков, чем у него очков прочности, угроза уничтожена. Отдайте карту капитану корабля в качестве трофея, удалите жетон с числом с поля траектории внутренних угроз и удалите овальный жетон захватчика с поля корабля.
- Если у захватчика есть символ , он ведёт ответный огонь. В результате этого ваш отряд роботов отключён. Положите его фигурку на бок рядом с вашей фигуркой. Отряд всё ещё продолжает следовать за вами.
- Если в вашем отсеке несколько захватчиков, отряд боевых роботов атакует захватчика с наименьшим числом на жетоне.
- Если вы возглавляете отряд отключённых роботов, или не возглавляете отряд роботов, или в данном отсеке нет захватчика, действие не имеет эффекта.

Атака перехватчиками: если вы возглавляете отряд запущенных роботов в космосе, то благодаря этому действию вы продолжаете находиться в космосе и атаковать противника, как описано выше.



Героическое действие: переместите вашу фигурку прямо в изображённый отсек, независимо от того, сколько других отсеков и повреждённых гравилфтов находится между вами.



Героическая стрельба: стреляйте из оружия в вашем отсеке в соответствии с правилами применения действия . В этом ходе оружие наносит +1 очко урона. Это действует и в случае с импульсной пушкой.



Героическая передача энергии: передача энергии проходит согласно правилу применения действия . Если это действие переносит хотя бы 1 кубик энергии, добавьте дополнительный кубик энергии из хранилища в систему, получающую энергию. Это позволяет реакторам и щитам превышать максимальную ёмкость. Это работает также при заправке центрального реактора.

Героический ремонт: если вы ремонтируете, поместите на неисправность 2 красных кубика вместо одного.



Героическая атака боевых роботов: боевые роботы атакуют захватчика согласно правилам для действия . Даже если захватчик ведёт ответный огонь , боевые роботы не отключаются.

В космосе перехватчики атакуют согласно правилам для действия , но наносят +1 очко урона.



3.3 Расчёт повреждений

В этом шаге подсчитываются повреждения, нанесённые внешним угрозам. (С внутренними угрозами вы уже разобрались во время шага действия игрока.) На этом шаге мы не обращаемся к внутренним угрозам или полю траекторий внутренних угроз.

Нанесение повреждений:

- Все пушки с зелёным или жёлтым кубиком наносят повреждения.
- Ракета на второй клетке ракетного следа наносит повреждения. (Ракета, выпущенная в ход 1, наносит повреждения в ход 2; выпущенная в ход 2, наносит повреждения в ход 3 и так далее).
- Перехватчики наносят повреждения, если какой-либо игрок находится в космосе. (Перехватчики атакуют в тот же ход, в который были запущены, с помощью действия , а в следующих ходах с помощью действия .)

Траектории разделены на три расстояния:

- Ближайшие к кораблю пять клеток — это расстояние 1.
- Следующие пять клеток — расстояние 2.
- Остаток траектории — это расстояние 3.

У каждого оружия есть свой радиус поражения (показан в виде небольших квадратов) и урон (жёлтое число на квадрате). Радиус показывает, в какие угрозы какое оружие может попасть.

Текст на карте может изменять условия попадания в неё. Если в пределах досягаемости оружия нет никаких угроз, урон не наносится.



Тяжёлая или лёгкая лазерные пушки могут взять на прицел только одну угрозу в своём секторе. Их радиус равен 3, так что они могут поразить угрозу на любом расстоянии.

- Если в секторе пушки находится несколько целей, пушка поражает ближайшую к кораблю, то есть ту, чей жетон ближе всего к точке Z на траектории.
- Если есть несколько таких целей, стоящих на одной клетке поля траектории, пушка поражает угрозу с самым низким числом.
- Если на траектории сектора нет ни одной угрозы, пушка не наводится на цель.



Импульсная пушка наводится на все угрозы во всех секторах на расстоянии 1 или 2.



Ракета наводится на ближайшую к кораблю угрозу на траектории любого сектора.

- Радиус поражения ракеты — 2. Если на расстоянии 1 и 2 нет угроз, подходящих для наведения, ракета возвращается в хранилище, не нанеся никому повреждений.
- Если несколько угроз расположены на своей траектории на одном и том же расстоянии от клетки Z, ракета поражает угрозу с наименьшим числом на жетоне.



Перехватчики наводятся на все цели в радиусе поражения, но их радиус равен лишь 1.

- Если в радиусе поражения только одна угроза, перехватчики атакуют её, нанося урон 3.
- Если в радиусе 1 находятся несколько угроз, перехватчики атакуют каждую из них, но наносят лишь 1 урон.

Карта внешней угрозы



Очки прочности

Очки щитов

Порядок подсчёта:

1. Для каждой угрозы суммируйте весь урон, который был ей нанесён всеми наведёнными на неё орудиями.
2. Вычтите из этого урона очки щитов угрозы, чтобы получить количество повреждений в результате нанесённых угрозе.
- Если результат меньше или равен 0, угроза не получает повреждений.

- В другом случае поместите по 1 красному кубину повреждений на угрозу за каждое нанесённое ей повреждение.
 - Если количество кубиков повреждений на угрозе больше или равно её очкам прочности, угроза уничтожена. Отдайте карту угрозы капитану и удалите числовой жетон угрозы с поля траектории. Лишние повреждения не переносятся на другие угрозы, даже если выстрелили несколько пушек. Всё наведение на цели происходит до того, как любая угроза удаляется.
3. После того как все повреждения рассчитаны, уберите все зелёные кубики с пушек и поместите их в хранилище.
 4. Также отправьте в хранилище любую ракету со второй клетки ракетного следа.
 5. Уберите жёлтые энергетические кубики с лёгких лазерных пушек и поместите их в блоки питания этих пушек.



3.4 Действия угроз

Жетоны угроз двигаются по порядку, начиная с угрозы с наименьшим числом. Когда жетон угрозы двигается, он может совершить одно или несколько действий.

После передвигания всех жетонов угроз переместите любую ракету на первой клетке ракетного следа на вторую клетку.

Скорость



Скорость



Действия

Действия

Жетон угрозы передвигается по своему полю траектории на количество клеток, равное его скорости. Если жетон останавливается или пересекает клетки с буквами X, Y или Z, он немедленно выполняет указанные на карте угрозы действия. Если он пересекает сразу несколько клеток с буквами, он выполняет несколько действий в порядке пересечения клеток.

Когда угроза доходит до конца поля траектории, она выполняет действие Z, и после этого действия игроков по отношению к ней не имеют эффекта – считается, что игроки «пережили» угрозу. Отдайте её карту офицеру связи и удалите жетон с поля траектории.

Если захватчик совершил действие Z, вы также удаляете его овалный жетон с поля корабля. В случае с неисправностью овалный жетон остаётся на поле. Подверженная ей система становится на подлежащий ремонту, как только неисправность совершает своё действие Z.

Атака x: внешняя угроза наносит x повреждений сектору, который соответствует траектории, но эти повреждения могут быть уменьшены. Каждый кубик энергии в щите этого сектора снижает нанесённые повреждения на 1, но кубик

при этом возвращается в хранилище. Если у щита есть как минимум x кубиков энергии, уберите с него x кубиков, и корабль не получит повреждений. В противном случае вы убираете со щита все имеющиеся на нём кубики, а оставшиеся повреждения будут нанесены данному сектору корабля. Пример: при атаке 4 и щите 3 вы уберёте 3 кубика со щита и получите 1 повреждение сектора.

За каждое повреждение возьмите 1 восьмиугольную фишку повреждений из стопки повреждений сектора и поместите её на подвергшуюся обстрелу часть корабля. Повреждённая система становится менее эффективной.



— Уменьшает урон, наносимый лёгкими или тяжёлыми лазерными пушками.



— Уменьшает радиус поражения импульсной пушки.



— Уменьшает ёмкость щитов или реактора. Любые излишки энергии сразу возвращаются в хранилище.



— Повреждает гравифт. Действия с гравифтом в этом отсеке вызывают задержку действий следующего хода.



— Структурные повреждения. Не имеют особого эффекта.

У каждого сектора есть 6 жетонов повреждений. Если вам понадобился седьмой, значит, сектор уничтожен, и ваша команда проигрывает. Инструктор наверняка рассказывал вам, почему это происходит.

Атака x по всем секторам: атаки по нескольким секторам наносятся слева направо (красный сектор, затем белый и синий). Каждому сектору придётся разбираться с такой атакой, с уроном x.

Атака соответственно оставшимся очкам прочности: чтобы подсчитать урон от такой атаки, вычтите количество красных кубиков повреждений из очков прочности угрозы. Полученный результат и есть урон от атаки.

Наносит x повреждений: внутренние угрозы наносят повреждения, которые не поглощаются щитами корабля. Такие повреждения наносятся сектору, в котором находится овалный жетон угрозы. Положите столько же фишек повреждений.

±x очков щитов, ±x скорости, очки щитов = x: некоторые угрозы могут менять свои характеристики. Используйте чёрные кубики, чтобы отмечать уменьшение характеристик, и белые, чтобы отметить увеличение.

Восстанавливает (ремонтирует) x повреждений: удалите x красных кубиков повреждений с карты угрозы. Если на карте угрозы кубиков повреждений меньше x, удалите все кубики повреждений.

Двигаются влево, двигаются вправо, меняют палубу: внутренние угрозы используют эти действия для передвижения по кораблю. Переместите овальный жетон угрозы в соответствующий соседний отсек. Внутренние угрозы могут менять палубы независимо от состояния гравифлота.

Все игроки, игроки в этом отсеке, игроки в секторе: действия следующего хода игроков определённой группы задерживаются.

Все игроки, игроки в этом отсеке и т.д.: без сознания, то есть игроки соответствующей группы выведены из строя и не могут больше совершать действия. Их фигурки остаются лежать на боку на поле игры. Их оставшиеся действия не имеют эффекта. В принципе, возможно выполнить задание, даже если все игроки команды без сознания.

Если игрок, возглавляющий отряд боевых роботов, без сознания, положите также на бок и фишку отряда роботов. Отряд будет отключён до конца задания.

Захват корабля, уничтожение корабля, корабль развалился на части: действие, приводящее корабль к чему-то настольно окончательному, означает, что игроки немедленно проигрывают независимо от повреждений.

Если вам нужны пояснения по картам, смотрите приложение в этой брошюре на с. 13–15.

4. Подсчёт очков

Если вы завершили задание, можете подсчитать набранные очки. Вы не получаете очков, если команда проиграла.

Количество очков на карте угрозы



Очки за то, что пережили угрозу / очки за уничтожение угрозы

Угрозы, которые вы пережили (те, которые хранятся у офицера связи), дают вам меньшее значение очков. Уничтоженные вами угрозы (те, что хранятся как трофеи у капитана корабля) дают большее значение. Сложите полученные таким образом очки и вычтите из суммы следующие штрафы:

- Сумму повреждений всем секторам корабля.
- Повреждения, нанесённые наиболее повреждённому сектору корабля.
- 2 очка за каждого игрока, выведенного из строя.
- 1 очко за каждый отряд боевых роботов, отключённый на момент окончания задания.

И наконец, добавьте очки за визуальное подтверждение.

(Эти очки отмечаются прозрачными кубиками на поле шагов задания.)

Полученное число — это ваш результат. Можете записать его в бортовой журнал.



3.5 Техническое обслуживание бортового компьютера

Когда синий цилиндр (маркер шагов) добирается до этой клетки, на ней должен стоять прозрачный кубик. Если кубика нет, значит, игроки забыли провести техническое обслуживание компьютера в первых двух ходах фазы. В следующем ходе действие каждого игрока задерживается.



3.6 Последствия запуска ракеты

Во время хода 13, прямо перед прыжком в гиперпространство, у игроков нет действий. Несмотря на это, ракета, запущенная в ходе 12, в ходе 13 достигает цели. Рассчитайте её повреждения в этом ходе. Любой игрок, находящийся с перехватчиками в космосе, в это же время возвращается на корабль.

Также угрозы получают дополнительный шаг действий угроз в ходе 13.

4.1 Бортовой журнал

На каждую команду отводится по странице бортового журнала. Бортовой журнал можно скачать на сайте mosigra.ru на странице игры.



Первая полоса — для имён членов экипажа. Вы можете использовать значки, чтобы отмечать роли: звёздочка для капитана, наушники для офицера связи, восклицательный знак для начальника службы безопасности.

Дата задания.

Используемая запись интеркома.

Уровень сложности обычных угроз: 1 — для белых символов, 2 — для жёлтых символов, 1+2 угроз для смешанного типа.

Уровень сложности серьёзных угроз: 1 — для белых символов, 2 — для жёлтых символов, 1+2 угроз для смешанного типа.

Очки за пережитые угрозы (находятся у офицера связи).

Очки за уничтоженные угрозы (у капитана корабля).

Штрафы за повреждения; выведенных из строя игроков; отключённые отряды роботов.

Очки за визуальное подтверждение.

Итоговые очки.

Вы также можете вести запись о проваленных заданиях в бортовом журнале. В этом случае не заполняйте графу с количеством очков. Вы можете использовать её для записи названия угрозы, уничтожившей в итоге ваш корабль.

5. Если участвуют меньше четырёх игроков

Для игры втроём используйте одного андроида. Для игры вдвоём — двух андроидов. Андроид — это член экипажа без назначенного ему игрока. У него есть свое поле действий и фигурка члена экипажа.

5.1 Подготовка

Андроид получает только одну карту — карту героического действия. Она выкладывается закрытую на клетки 1–3 поля действий андроида.

При игре втроём каждый игрок получает по 6 карт на фазу. (В первую фазу игры одна из этих шести карт — героическое действие).

При игре вдвоём каждый игрок получает по 9 карт на первую фазу и по 6 карт на каждую следующую фазу (вторую и третью). (В первую фазу игры одна из этих девяти карт — героическое действие).

Решите, в каком порядке будут ходить андроиды: то есть где бы они сидели, будь они реальными игроками.

5.2 Раунд действий

Любой игрок может запланировать действие для андроида, положив одну из своих карт действий на поле действий андроида в открытую. Как только карта легла на поле действий андроида, передвигать её или брать обратно в руки нельзя. Нельзя играть своё героическое действие на поле действий андроида.

Героическое действие андроида вскрывается в начале первой фазы. Андроид — единственный из экипажа, кто может использовать карту своего героического действия.

Неподтверждённые сообщения игнорируются.

5.3 Раунд последствий

Для каждого андроида назначается игрок, совершающий в этот раунд все действия за андроида. Совершайте действия андроидов в точности так, как совершаете действия реального игрока. Карты и правила, действующие на игроков, действуют так же и на всех андроидов.

5.4 Вариант игры вчетвером: андроид как пятый

Вы можете использовать андроидов, чтобы увеличить количество членов экипажа до пяти вместо четырёх. В этом случае неподтверждённые сообщения разыгрываются.

Раздайте столько же карт, сколько вы раздали бы на четверых (без дополнительного андроида), но в первой фазе каждый игрок получает дополнительно по одной карте.

5.5 Вариант: игра в одиночку

Игра «Space alert. Космическая тревога» создана, чтобы вдохновить вас на сотрудничество и командную игру, так что лучше играть в неё группой. Тем не менее, у нас есть правила и для одиночной игры.

Игра идёт с четырьмя андроидами (игнорируйте неподтверждённые сообщения).

Порядок игры

1. Раздайте каждому андроиду для первой фазы карту героического действия лицом вниз.
2. Разложите перед собой всю колоду действий лицом вверх.
3. Включите запись интернома и вскройте героические действия.
4. Начните планировать действия первой фазы. Каждый андроид может использовать любую карту действия, но героическую карту — только свою.

В отличие от игры с андроидами и другими людьми, в одиночной игре можно менять запланированные карты, пока запись интернома не объявила конец настоящей фазы. Игнорируйте сообщения вроде передачи данных, входящих данных и повреждения систем связи.

Внимание: одиночная игра непроста. Планирование действий за четырёх андроидов за ограниченное время может быть очень утомительным. Если вы просто хотите попрактиковаться в игровой механике, расположите врагов в соответствии с картой сценария и играйте без записи интернома.

6. Исследовательская кампания

Исследовательская кампания состоит из трёх последовательных заданий. Ваша цель — набрать максимально возможное количество очков.

Повреждения вашего корабля суммируются в течение всех заданий, но вы можете отремонтировать его несколько раз. Перед началом каждого задания вам нужно выбрать уровень сложности, и вы, кроме того, можете также закончить кампанию и посчитать очки после одного или двух заданий. Если вы проиграли одно из заданий, вы проиграли всю кампанию.

Когда вы выбираете уровень сложности обычных и серьёзных угроз или решаете, продолжать ли вам кампанию или закончить, все игроки должны прийти к согласию. Если не получается, побеждает большинство.

6.1 Отдельные задания

Перед каждым заданием сначала выберите уровень сложности для обычных и серьёзных угроз, затем случайным образом выберите запись интеркома.

Играйте задание, как обычно. Если ваш корабль уничтожен, вся кампания провалена.

6.2 Ремонт между заданиями

Все овалы жетоны убираются, так что неисправные системы автоматически становятся отремонтированными. Выведенные из строя игроки, а также фишки повреждений и отключённые отряды боевых роботов ремонтируются в соответствии со следующими правилами:

- Игрок без сознания возвращается на следующее задание, но не может ничего отремонтировать. (Даже игроки, потерявшие сознание в космосе, возвращаются; перехватчики автоматически возвращают на борт тела и боевых роботов.)
- Игрок, оставшийся в сознании, может отремонтировать 1 фишку повреждения и отключённый отряд боевых роботов. Отремонтированные фишки повреждений удаляются с поля корабля и замешиваются обратно в свои стопки.
- В каждом секторе может быть отремонтировано не более 2 фишек повреждений.

После обсуждения ремонта игроки действуют по порядку, начиная с капитана. Каждый игрок восстанавливается после того, как был без сознания, или чинит 1 фишку повреждения, или чинит 1 отряд боевых роботов. Андроиды могут совершать ремонт по тем же правилам. Решение, что именно чинить, принимают за них приставленные к ним игроки.

Оставшиеся фишки повреждений переносятся на следующее задание и действуют как обычно. В дополнение к этому:

- В неотремонтированные реакторы и щиты (кроме уменьшенной ёмкости) при подготовке кладётся на 1 кубик меньше.
- Неотремонтированное структурное повреждение означает, что нанесённое этому сектору повреждение удваивается. (Возьмите 2 фишки повреждений за каждое повреждение, прошедшее через щиты.) Это применяется только к структурным повреждениям из предыдущего задания.
- Неотремонтированный отряд боевых роботов не помещается на поле корабля. Если вы можете разместить лишь 1 отряд боевых роботов, вы сами выбираете его начальный отсек.

6.3 Подсчёт очков и бортовой журнал

Записывайте задания как обычно — одно на линию. Штрафы и общий счёт записываются только в конце кампании.

Если в любом из заданий корабль уничтожен, вы проигрываете, и кампания окончена. Не подсчитывайте очки. Запишите название угрозы, погубившей корабль.

После третьего задания (или после вашего последнего задания, если вы решили закончить раньше) не ремонтируйте корабль. Запишите штрафы.

Для подсчёта очков кампании:

- Сложите очки за пережитые и уничтоженные во всех заданиях угрозы.
- Вычтите штрафы только в конце последнего задания.
- Поделите общее количество полученных за визуальное подтверждение очков на количество выполненных заданий. Округлите в меньшую сторону (2:3=0). Добавьте этот результат к общему счёту.

Запишите итоговый результат в конце последней линии. Заключите всё это в скобки, чтобы показать, что все задания принадлежат к одной кампании.

7. Приложение

Заметьте, что у каждой карты в нижнем левом углу есть определённый код. Для игры он абсолютно не важен и служит лишь для идентификации:

- Угрозы с числами типа I1-O1 — обычные.
- Угрозы SI1-O1 — серьёзные.

7.1 Внешние угрозы

Невидимый истребитель.

Истребитель-фантом

Пока враг не совершил действие на X, все оружейные системы игнорируют его.

Если истребитель-фантом стал целью ракеты (после того, как выдал себя), ракета уничтожается, не произведя эффекта.

Истребитель с криоцитом.

Фрегат с криоцитом

Криоцит поглощает все повреждения в первый раз, когда угроза с криоцитом становится целью.

Во время первого шага расчёта повреждений, в котором угроза стала целью как минимум одного орудия, эта угроза не повреждается (независимо от своих очковых щитов и итогового урона, нанесённого ей вашими орудиями). Вместо этого положите чёрный кубик на картинку криоцита, обозначая его уничтожение.

В последующие ходы угроза может стать целью и быть повреждена, как обычно.

Эсминец

Рассчитайте повреждения, нанесённые эсминцем кораблю, согласно его урону, но положите 2 фишки повреждений (вместо 1) за каждое повреждение, прошедшее сквозь щит.

Энергооблако. Вихрь

Если эти угрозы находятся в радиусе поражения импульсной пушки, и импульсная пушка в этом ходе стреляла, очки щитов этих угроз в этом ходе равны 0. Импульсная пушка наносит повреждения в обычном порядке.

В последующих ходах у таких угроз снова будет количество очков щитов, указанных на карте (если по ним снова не попадёт импульсная пушка).

Разведчик

Тяжёлая лазерная пушка игнорирует разведчика, нацеливаясь вместо него на другую ближайшую угрозу на своём поле траектории.

Как только разведчик совершает действие на X, все другие внешние угрозы получают +1 к урону во время своих атак, пока разведчик не уничтожен. (Угрозы с более высоким числом получают +1 к урону в том же ходе). Это преимущество относится ко всем атакам (включая специальные атаки «Немезиды» и астероидов) и даже к атакам тех угроз, которые появились уже после совершения разведчиком действия на X. Если разведчик совершает своё действие на Z (то есть его не уничтожили), преимущество остаётся до конца задания.

Как только разведчик совершает действие на Y, переместите другие угрозы вперёд на одну клетку. Они двигаются по порядку, согласно числам на своих жетонах. Если угроза пересекает клетки на X, Y или Z, она немедленно совершает соответствующее действие.

Рой

«Рой» может быть уничтожен, только если в него попадают во время трёх разных ходов, независимо от урона попавшего в него орудия. Исключение: «Рой» может получить 2 повреждения, если в этом ходе был уничтожен «Мамонт».

Медуза

Минус 2 очка щитов означает, что, когда «Медуза» становится целью, вы добавляете 2 очка урона к вашей атаке вместо вычитания. Естественно, если «Медуза» не является целью, она не получает повреждений.

Мародёр

Как только «Мародёр» совершает действие на X, все внешние угрозы (включая самого «Мародёра») получают 1 дополнительное очко щитов, пока «Мародёр» не уничтожен. Это преимущество даётся даже тем угрозам, которые появились уже после совершения «Мародёром» своего действия на X. Если «Мародёр» совершает действие на Z (то есть он не был уничтожен), преимущество длится до конца задания.

Мамонт

Когда «Мамонт» уничтожается, все внешние угрозы получают дополнительный красный кубик, независимо от их щитов и специальных способностей. (Это значит, что невидимые угрозы, угрозы с криоцитами и даже «Рой» также получают очко повреждений).

Пси-спутник. Импульсный спутник

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

Бегемот

Если перехватчики целятся только в «Бегемота», их урон равен 9 вместо 3. Возглавляющий их игрок теряет сознание в тот момент, когда завершён расчёт повреждений «Бегемоту», а его отряд боевых роботов отключается до конца задания. Это наложит на ваш экипаж штраф в -3 очка и не позволит другим игрокам выводить звено перехватчиков в этом задании. Героическое действие боевых роботов увеличит урон перехватчиков до 10, но игрок всё равно будет без сознания, а роботы всё равно будут отключены.

Если есть хотя бы одна другая угроза на расстоянии 1, перехватчики будут атаковать все такие угрозы, включая «Бегемота», нанося обычный урон 1, а игрок не потеряет сознание.

Джаггернаут

Если «Джаггернаут» на траектории, ракеты игнорируют все остальные угрозы. Они всегда будут целиться в «Джаггернаута», даже если он находится вне их обычного радиуса поражения. «Джаггернаут» получает +1 очко щитов после того, как будут подсчитаны повреждения, полученные им от ракет.

Мститель

«Мститель» атакует все секторы в конце любого шага расчёта повреждений, в котором он получил как минимум 1 красный кубик повреждений (даже если такой кубик появился из-за уничтожения огромного танкера).

«Мститель» получает повреждения от своих же действий на X или Y. Эти повреждения проходят сквозь его щит. Если таким образом «Мститель» уничтожает сам себя, он всё ещё считается уничтоженным угрозой, и капитан получает его карту в качестве трофея.

Если «Мститель» совершает действие на Z, вы проигрываете. Возможно, тот факт, что «Мститель» сам при этом погибает, и доставит вам некоторое утешение, но очков за проигрыш вы не получаете.

Маленький астероид. Астероид. Большой астероид

В конце любого шага расчёта повреждений, в котором астероид был уничтожен, он предпринимает атаку, основанную на уже пройденном (или достигнутом) количестве клеток на X и Y. Если таких атак несколько, они совершаются по порядку, начиная с угрозы с наименьшим числом на жетоне.

7.2 Внутренние угрозы

Нестабильные боеголовки

Эта неисправность имеет 1 очко прочности за каждую ракету, всё ещё находящуюся на корабле, так что есть возможность уменьшить очки её прочности с помощью запуска ракет перед её появлением. (как только эта неисправность появилась, запуск ракет становится невозможным до её полного ремонта.) Если к тому моменту, как возникла угроза, на корабле не осталось ракет, угроза немедленно уничтожается. Карта отдаётся капитану.

Ракеты, находящиеся на ракетном следе, не засчитываются как очки прочности неисправности.

Если неисправность совершает своё действие на Z, посчитайте количество ракет, имеющихся на корабле, и вычтите из них количество красных кубиков на карте неисправности. Умножьте результат на 3. Столько повреждений неисправность наносит данному сектору.

Слизь

Когда вы перемещаете свою фигурку в отсек с овальным жетоном слизи, действие вашего следующего хода задерживается.

Слизь в красном секторе отключает отряд боевых роботов в своё действие на X, но только в том случае, если они не следуют за каким-либо игроком. Если отряд роботов и без того лежит на бону, положите на него чёрный кубик, отметив, что отряд отключён. Когда вы запускаете этот отряд (действие **C**), уберите с него чёрный кубик, но неставляйте фигурку отряда прямо. Она будет следовать за вами, будучи выключенным отрядом

боевых роботов, пока вы их не почините (с помощью ещё одного действия **C**).

Слизь в синем секторе уничтожает ракету. Это уменьшает количество очков прочности нестабильных боеголовок, если такая угроза присутствует в игре.

Совершая действие на Y, слизь распространяется. Положите овальный жетон слизи в отмеченный отсек (во время первого распространения это нижний белый отсек). Это слизь-отпрыск.

Слизь-отпрыск действует так же, как и слизь-родитель. Она задерживает действия игроков, вошедших в отсеки с ней, распространяется в том же направлении, совершив действие на Y, и наносит 2 повреждения сектору во время своего действия на Z.

Слизь-отпрыск имеет лишь 1 очко прочности, в то время как у слизи-родителя 2 очка. Когда ваш отряд боевых роботов наносит повреждения слизи-отпрыску, уберите её жетон. Это не наносит повреждений слизи-родителю. Если на слизи-родителе лежат как минимум 2 кубика повреждения, уберите с поля жетон слизи-родителя, но карта угрозы и числовой жетон остаются в игре, пока все жетоны отпрысков слизи не будут уничтожены или пока не совершат своё действие на Z.

Слизь не будет распространяться на отсек, в котором и так уже есть жетон слизи, так что вам никогда не понадобится больше 3 жетонов: один на каждый отсек нижней палубы. Заметьте, если вы уничтожите слизь-отпрыск, слизь-родитель может снова распространиться на этот отсек, если снова совершит действие на Y.

Когда слизь совершает действие на Z, она больше не может быть уничтожена. Её овальный жетон остаётся на поле корабля до конца задания. Действия любого игрока, вошедшего в отсек со слизью, будут задерживаться.

Примечание: несколько задержек в один и тот же ход не суммируются. Перемещение в отсек со слизью с использованием повреждённого гравилфта в ход 2, в то время как техническое обслуживание бортового компьютера не было выполнено, не приводит ни к чему, кроме обычной задержки вашего действия в ход 3.

Перегрев реактора

Обратите внимание, порядок действий очень важен. Нужно проверить игроков

в других отсеках, когда вы совершаете действие, уничтожающее эту угрозу. Игроки, вошедшие в эти отсеки в тот же ход, но позже вас, не подвергаются эффекту, так же как и игроки, ушедшие из таких отсеков до того, как вы совершили это действие.

Чужой

Пока он ещё не совершил своё действие на X, он не отключит боевых роботов, атакующих его. Если же совершил, атакующие его боевые роботы будут отключены.

Пробоина

Чтобы починить пробоину, вам нужно предпринять две атаки перехватчиками (каждая наносит 1 повреждение этой угрозе). Заметьте, что перехватчики атакуют в том же ходе, в котором были запущены. Пока пробоина не уничтожена, перехватчики не атакуют внешние угрозы.

После того как пробоина совершает действие на X, вы берёте по 2 кубика повреждений вместо одного за каждое повреждение, нанесённое красному сектору. После действия пробоина на Y это распространяется на весь корабль. Как только пробоина отремонтирована, всё приходит в норму, и повреждения более не удваиваются.

Восстание боевых роботов

Чтобы отремонтировать эту неисправность, игроки могут предпринять действие **C** в любом из двух помещений. Если игроки совершают хотя бы одно такое действие в каждом помещении в один и тот же ход, неисправность получает 1 дополнительный красный кубик повреждений в конце шага действия игрока.

Действие на X этой неисправности выводит из строя игроков, возглавляющих отряды боевых роботов, кроме тех игроков, которые находятся в космосе. Когда игрок выводится из строя, отряд роботов отключается.

Действия на Y и Z совершаются независимо от того, где находятся отряды.

Перегрузка системы

Чтобы отремонтировать эту неисправность, игроки могут совершить действие **B** в любом из трёх помещений.

Если игроки совершают как минимум одно такое действие в каждом из

этих помещений в один и тот же ход, неисправность получает 2 дополнительных красных кубика повреждений в конце шага действий игрока.

Охотник

Когда охотник перемещается, посчитайте количество игроков в каждом соседнем отсеке (то есть в двух или трёх отсеках, в которые можно попасть за одно перемещение). Переместите охотника в тот соседний отсек, где больше всего игроков. В случае одинакового количества игроков в нескольких отсеках не перемещайте охотника.

Заметьте, что охотник может переместиться в отсек, в котором меньше игроков, чем в отсеке, в котором он находится сейчас: когда он начинает охоту, игроки в его нынешнем отсеке не засчитываются.

Если вы уничтожаете охотника, вы выведены из строя, и ваш отряд боевых роботов отключён. Это принесёт вашей команде штраф -3 во время подсчёта очков, но очки, полученные за охотника, это компенсируют.

Заражение

Изначально заражению подвергаются четыре отсека. (Пометьте их с помощью овальных жетонов заражения).

Действия на X, Y, и Z этой угрозы действуют на каждый сектор, в котором на момент совершения этих действий присутствует жетон заражения.

Когда вы (и ваш отряд боевых роботов) совершаете действие  в заражённом отсеке, уберите оттуда жетон заражения. Когда вы таким образом убираете третий жетон, можете убрать также и четвёртый — заражение имеет только 3 очка прочности.

Если заражение совершает своё действие на Z, оставьте ещё имеющиеся на поле корабля жетоны заражения до конца задания. Игроки, входящие в заражённые отсеки, будут немедленно выведены из строя (включая игроков, возвращающихся из космоса, если верхний красный отсек всё ещё заражён).

Ядерный заряд

У этой угрозы есть только 1 очко прочности, но она может быть отремонтирована, только если три игрока совершат действие  в этом отсеке в одном и том же ходе. Если действие  предпримут только один или два игрока, это не будет иметь эффекта.

Если же вы хотите задать вопрос на русском, напишите на info@mglan.ru, и мы передадим его автору.

Содержание

Состав	2
1. Подготовка	2
2. Раунд действий	4
2.1 Сообщения бортового компьютера	4
3. Раунд последствий	5
3.1 Проявление угрозы	6
3.2 Действия игроков	6
3.3 Расчёт повреждений	8
3.4 Действия угроз	9
3.5 Техническое обслуживание бортового компьютера	10
3.6 Последствия запуска ракет	10
4. Подсчёт очков	10
4.1 Бортовой журнал	10
5. Если участвуют меньше четырёх игроков	11
6. Исследовательская кампания	12
7. Приложение	13
7.1 Внешние угрозы	13
7.2 Внутренние угрозы	14



mglan.ru



mosigra.ru



Czech Games Edition

Автор игры Владимир Хватил.

Художник Филип Мурман.

Над игрой работали: Д. Нибкало, С. Абдульманов, Т. Фисейский, Н. Комиссарова, М. Минина, М. Половцев, К. Погодаев, Л. Савельева, А. Барковский, А. Бывшев, К. Сапицкая, А. Берсенева, А. Смирнов, Е. Кутепова, П. Ничигина.

© 2008 Czech Games Edition. Все права защищены.

© Издание на русском языке. ООО «Магеллан», 2015.

117342, Москва, улица Бутлерова, дом 17Б,

помещение XI, комната 139.

Телефон +7-926-522-19-31.

Воспроизведение любых компонентов игры без разрешения правообладателей запрещено.