



MOSIGRA

Крупнейшая в Европе сеть
магазинов настольных игр.

Магазины в РФ, РБ,
Украине, Казахстане.

mosigra.ru



Магеллан — российский
производитель игр и подарков.

mglan.ru

Правила игры скачаны с **mosigra.ru**

ВЛАДИМИР ХВАТИЛ

SPACE ALERT

Космическая тревога

Руководство

В состав игры входят две брошюры — непосредственно правила игры и руководство «**Как стать космическим волком за 7 занятий**». Настоящие пилоты начинают именно с руководства. Оно поможет вам освоить базовые правила игры и погрузиться в её атмосферу. Мы научили множество людей играть в эту игру и написали это руководство на основе полученного нами опыта.

Правила в этом руководстве пишутся на жёлтом фоне.

Примеры и примечания — на голубом фоне.

Будет неплохо, если кто-то из вас прочтёт правила и объяснит их остальным. Текст, данный без фона, взят из курса лекций Галактической военной академии.

Так как правила лучше всего запоминаются в процессе игры, руководство построено таким образом, что играть можно практически сразу. Игроки постепенно знакомятся с правилами и понятиями игры, на каждом этапе подготовки осваивая новые игровые техники. Учебные полёты — это короткие и насыщенные партии примерно по 25 минут каждая. По мере добавления правил игра будет становиться всё более сложной. Сами решайте, когда будете готовы перейти на следующий этап.

В конце руководства есть раздел для тех игроков, кто хорошо знает игру и собирается объяснять правила новичкам. Он поможет объяснить правила таким образом, что новички смогут приступить к игре уже через 20 минут.

Количество игроков

В руководстве описаны правила для четверых или пятерых игроков. Мы советуем сыграть первые несколько партий именно таким составом. Правила для двоих и троих игроков приведены в конце руководства, но вчетвером и впятером научиться играть всё же легче.

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 запись 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.

Как стать космическим волком за 7 занятий

Запись курса 101 «Исследование космоса» Галактической военной академии

ВСТУПЛЕНИЕ

— Друзья, мы собрались здесь, чтобы вспомнить о выдающемся мужестве и героизме тех, кто отдал жизни за свою страну... Что? Ох, простите, это не та группа. Э, хм... Что ж, приступим.

Мои храбрые курсанты, добро пожаловать на ускоренные курсы подготовки космических исследователей! Вы проявили необыкновенные мужество и героизм, решив служить своей стране. И я не сомневаюсь, что вы преуспеете в этом.

Вы добровольцы, вызвавшиеся служить на исследовательских кораблях класса «Суслик». Курс обучения будет кратким и интенсивным... Но не только потому, что правительство урезало наш бюджет, нет. Мы хотим, чтобы вы как можно скорее оказались в космосе, чтобы заменить... Как бы сказать... В общем, это не такая сложная работа, чтобы тратить много времени на обучение.

Ваше задание будет заключаться в исследовании определённых областей Галактики, наблюдении за действиями противников и поиске опасных секторов. Ваш корабль будет оснащён новейшими гиперпространственными двигателями, автоматическими сканерами и мощным компьютером, координирующим ваши действия. Работа не сложная, даже местами скучноватая: корабль автоматически совершает гиперпрыжок в заранее запрограммированный сектор, сканеры составляют карту этого сектора, после

чего корабль автоматически осуществляет прыжок обратно. Вся операция занимает не больше 10 минут, на протяжении которых вам вообще ничего не придётся делать. И я уверен, мне не нужно говорить вам о том, что это самые высокооплачиваемые 10 минут безделья, которые только можно найти. Судя по улыбкам, вы помните содержание нашей агитационной брошюры.

В принципе, мы могли бы отправить вас совсем безо всякой подготовки, но, согласно требованиям правительства, мы должны провести первичный инструктаж. Временами (не часто, но всё же), вы будете сталкиваться с некой враждебной активностью, которая в самых крайних случаях может повредить ваш корабль. Иначе мы бы и не отправляли вас туда.

Ваша работа заключается в том, чтобы отражать эти слабые атаки и поддерживать корабль в рабочем состоянии в течение 10 минут, необходимых для составления карты сектора. Компьютер автоматически отслеживает позицию и намерения противника, а корабль оснащён мощными щитами, несколькими лазерными пушками, самонаводящимися ракетами, отрядами боевых роботов и другими системами защиты, поэтому вам не составит труда разобраться с любой... гм... возникшей проблемой. И я рад сообщить, что те из вас, кто столкнётся с врагами, получат значительное вознаграждение, если вернуться. Я хотел сказать «когда вернуться». Я, естественно, не сомневаюсь, что... Не важно. Простите, здесь ставится душновато.

А сейчас мы ненадолго прервёмся: мне нужно выступить на... церемонии в честь предыдущего экипажа.

Занятие 1. Корабль и ваш экипаж

Рад видеть, что вы снова в сборе. Признаюсь, я несколько разочарован тем, что охране пришлось напомнить некоторым из вас, что контракт уже подписан, и я надеюсь, что во время следующего перерыва никто не будет пытаться поинтересоваться корпусом.

Начнём с небольшого вступительного экзамена — полёта, который познакомит вас с основами космических исследований и проверит ваши навыки и умение работать в команде.

Кстати, о команде. Кто будет командиром корабля, а кто — руководить связью?

Выберите игрока, который будет **капитаном** корабля. Вам нужен человек с хорошими организаторскими и коммуникативными навыками, а также с достаточным авторитетом, чтобы сказать: «Хватит болтать. Выполняй приказ».

Затем выберите офицера связи. **Офицер связи** отвечает за отслеживание информации, поступающей от компьютера, чтобы игроки ничего не упустили. Этот игрок должен быть в состоянии следить за несколькими вещами сразу и слышать все входящие сообщения, даже если весь экипаж поглощён обсуждением других вопросов.

Мой лаборант раздаст вам цветные комбинезоны. Да, каждому нужно носить комбинезон своего цвета, чтобы было проще различать друг друга во время полёта.

Каждый из игроков выбирает цветную фигурку. Возьмите два фрагмента поля действий своего цвета (с цифрами 1–3 и 4–7) и положите их перед собой. Пока вы можете убрать третий фрагмент поля действий (с цифрами 8–12) в коробку.



Если вы обратите внимание на доску, то увидите схему корабля класса «Суслик». Офицер связи, пересядьте в первый ряд. Да, вот так. Видите ли, внимательность — основа вашей работы. А теперь перейдём к рассмотрению бортового компьютера.

На рисунке представлено идеальное расположение игровых при игре в компьютер.



Корабль класса «Суслик» в разрезе

Разместите поле корабля на столе таким образом, чтобы все смотрели на него спереди или сбоку, а не вверх ногами, если это возможно. Над верхним краем поля оставьте примерно 30 сантиметров — здесь будет находиться «экран», на который бортовой компьютер будет выводить важную информацию.

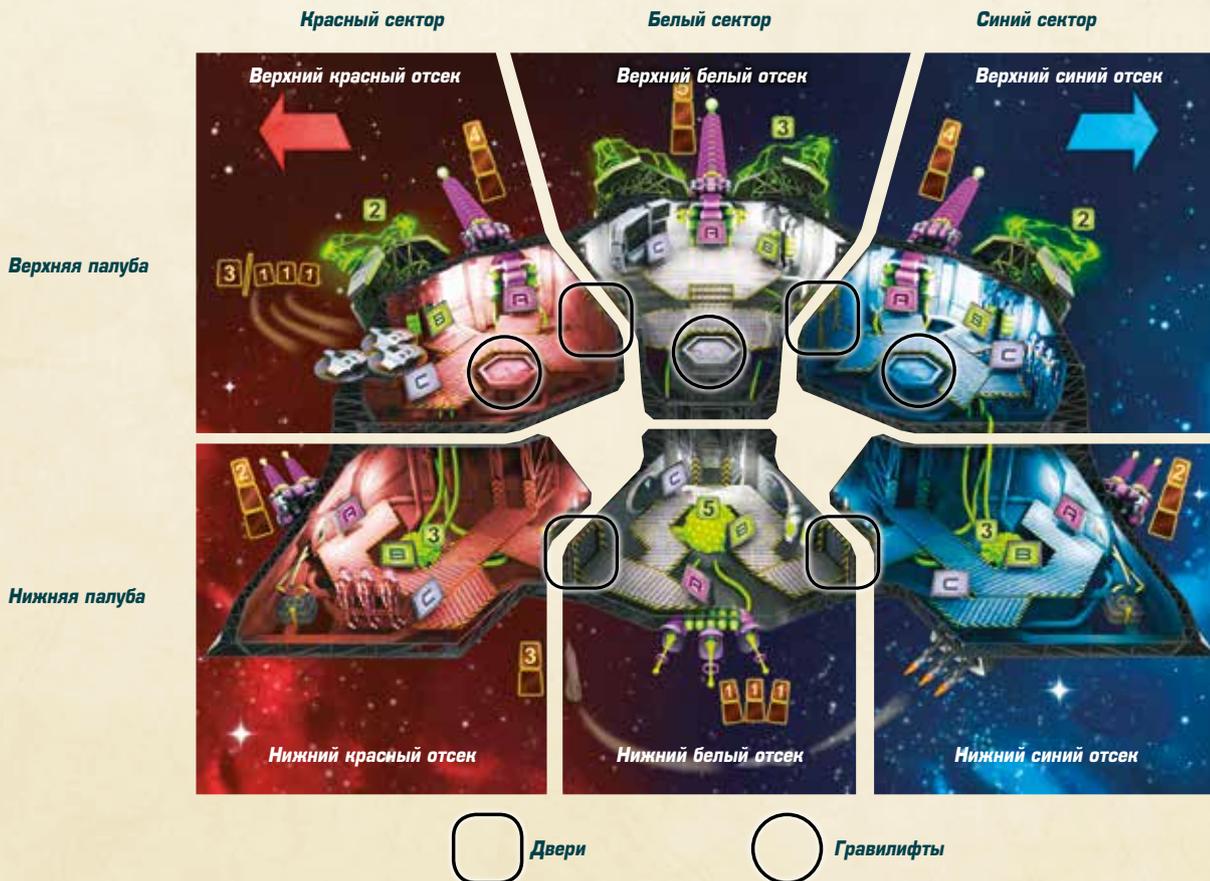
Офицер связи должен сидеть рядом с экраном и проигрывателем записей интернома. Под полем корабля поместите поле шагов заданий (для учебных партий — более простой стороной, где всего 7 фаз шагов, вверх).

ПОЛЕ КОРАБЛЯ

Как мы видим, корабль делится на три **сектора**: левый борт, центр и правый борт. Что такое? Никто не рассказывал вам про разницу между левым и правым бортами? Ладно, не волнуйтесь. Чтобы помочь вам понять, в каком секторе корабля вы находитесь, есть подсветка: левый борт подсвечен красным, центр — белым, а правый борт — синим. А чтобы избежать путаницы между левым и правым, мы будем называть их красным, белым и синим секторами соответственно.

Корабль имеет две **палубы**: верхнюю и нижнюю. В каждом секторе есть гравифлифт, соединяющий верхнюю и нижнюю палубы, а отсеки обеих палуб соединяются между собой дверями.

Значит, шесть **отсеков** корабля можно обозначить следующим образом: верхний красный, нижний красный, верхний белый, нижний белый, верхний синий и нижний синий.



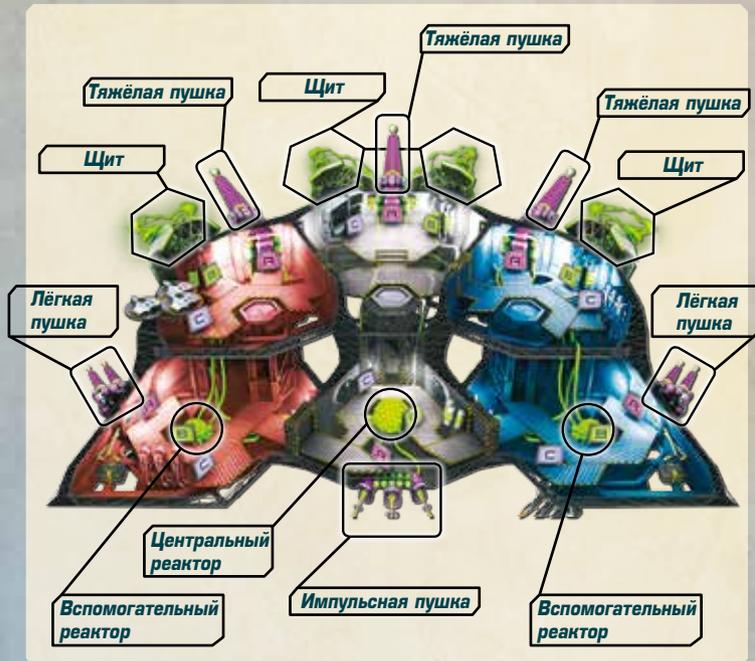
СИСТЕМЫ КОРАБЛЯ

В каждом отсеке есть три системы, помеченные как **A**, **B** и **C**. Нет, девушка, это не условная схема. Корабль выглядит точно так же, и системы на самом деле активируются нажатием цветных кнопок с большими буквами. Придёт время, и вы ещё спасибо скажете за это упрощение.

Оружейные системы обозначены буквой **A**. На верхней палубе расположены три тяжёлые лазерные пушки, по одной в каждом секторе. Боковые отсеки нижней палубы снабжены лёгкими лазерными пушками. Они слабее, но имеют свой собственный источник питания, и поэтому они не используют энергию реактора. Нижний центральный отсек оборудован универсальной импульсной пушкой.

Энергетические системы обозначены буквой **B**. На верхней палубе расположены энергетические щиты, по одному в каждом секторе корабля. На нижней палубе расположены реакторы. Каждый сектор корабля оборудован собственным реактором, и все системы корабля (тяжёлые пушки и щиты) питаются энергией от реактора своего сектора. Вспомогательные реакторы берут энергию от центрального реактора, использующего топливные бани. Что? Звучит слишком сложно? Это только начало!

Хорошо, системы **C** мы рассмотрим на следующем занятии, так что вам не нужно знать, как пользоваться ими во время пробного полёта.



НАЧАЛЬНОЕ СОСТОЯНИЕ КОРАБЛЯ

После выхода из гиперпространства ваш корабль всегда выглядит следующим образом: вы все находитесь на мостике; реакторы и щиты частично заряжены; у центрального реактора есть в запасе три топливных бака.



Игроки размещают свои фигурки в верхнем белом отсеке (мостике).

Зелёные кубики — это энергия в реакторах и щитах. Положите по 1 кубину на каждый щит, по 2 кубина на вспомогательные реакторы и 3 кубина на центральный реактор. Также поместите на центральный реактор 3 зелёных цилиндра, обозначающих топливные бани.

Лёгкие лазерные пушки имеют свой собственный неограниченный источник энергии. Положите на их блоки питания по 1 жёлтому кубину.

Оставшиеся зелёные и красные кубики поместите в любом месте стола — это будет хранилище.

У вас останется ещё много различных компонентов игры: жетонов, кубиков и фигурок. Их можно убрать в коробку: в первой игре они не используются.

Цифры, указанные на поле корабля в зелёных квадратах, показывают максимальную ёмкость щитов и реакторов, но об этом пока можно не беспокоиться. Что такое? Почему они не заряжены полностью? Послушайте, молодой человек, скорее всего, вы никого там не встретите. Нет смысла напрасно тратить энергию. А если враг всё же появится, у вас вполне хватит времени, чтобы спуститься вниз на гравифите и наполнить реактор топливом.

ВОКРУГ КОРАБЛЯ

Уверен, вы все знаете, что каждый сектор космического пространства имеет свои собственные координаты и топологию. Что, не знаете? Хм, не важно. К счастью, у вас есть бортовой компьютер, который может всё измерить и представить данные визуально, разбив их на три траектории. Всё, что вам нужно знать, — наному именно сектору угрожает опасность: красному, белому или синему.

В обычной игре траектории и угрозы выбираются случайным образом. Как бы то ни было, этот учебный полёт будет проходить по готовому сценарию.



Возьмите поля траекторий, помеченные **T6**, **T2** и **T4**, и разместите их на экране компьютера над кораблём, как показано на рисунке. Оставшиеся траектории уберите в коробку.

Из фиолетовых карт угроз, помеченных , возьмите 6 штук с кодами от **E1-01** до **E1-06** в нижнем левом углу. Сложите их по порядку, так, чтобы в колоде, положенной лицом вниз, карта с кодом **E1-01** оказалась сверху, а карта с кодом **E1-06** была снизу колоды. Положите эту колоду перед офицером связи. Можете пока убрать оставшиеся карты (фиолетовые и зелёные) в коробку.

Разложите попарно жёлтые жетоны с номерами    и . Остальные жетоны также можете убрать в коробку.

КАРТЫ ДЕЙСТВИЙ

Перед тем как начать, я хотел бы предупредить вас, что наш учебный полёт является довольно точной симуляцией происходящего на настоящем корабле, где ситуация выглядит так же, как и здесь, в аудитории.

У вас не будет доступа ко всей информации или ко всем возможным действиям. Постарайтесь представить себе пот, заливающий ваши глаза, пока вы проходите через остатки шахты гравелифта, в то время как всё вокруг взрывается и кто-то в ваших наушниках кричит о том, насколько плохи дела в другой части корабля. И когда вы наконец доберётесь до нижней палубы, то поймёте, что в реакторе не хватает энергии, что-то вскрыло обшивку корабля, а бортовой компьютер только что зафиксировал приближающегося космического монстра размером с... Э... Хм. Простите. Не пугайтесь, я... просто преувеличиваю. Слегка. Я просто хочу сказать, что всё может немного выйти из-под контроля...

Карты действий имитируют весь хаос, происходящий на борту корабля. Возьмите карты действий с серой рубашкой и тщательно их перемешайте. Раздайте каждому игроку по 10 карт: 5 из них он положит взакрытую на первый фрагмент своего поля действий (с цифрами 1–3), а остальные 5 — на второй (с цифрами 4–7). Пока не смотрите на ваши карты.



Оставшиеся карты действий с серой рубашкой положите отдельной колодой лицом вниз туда, где все смогут до них дотянуться. 6 карт героических действий (с золотой рубашкой) уберите в коробку.

ЗАПИСЬ ИНТЕРКОМА

Добро пожаловать, это наш тренажёр. Пока осмотритесь, а я введу в компьютер учебный сценарий.

Если у вас есть возможность включить запись интеркома, включайте «Первый учебный полёт».

Если у вас нет возможности включить запись интеркома, то игрок, назначенный хронометристом, использует карточку сценария S1-1 «Первый учебный полёт».

Расположение компонентов игры для вашей первой партии должно выглядеть так:



Занятие 2. Раунд действий

Раунд действий играется в режиме реального времени, его длительность ограничена длиной записи интеркома. В этом раунде вы планируете свои действия на время полёта, используя карты действий.

Итак, все собираемся на мостике, и я начну симуляцию. А? Я всё ещё не рассказал вам, что нужно делать? Точно? Ладно, только не надо на меня так смотреть. Вы даже представить себе не можете, насколько это нервная работа — обучать экипаж за экипажем, зная, что все они потом просто... Ладно, достаточно о моей работе. Давайте я расскажу вам о вашей.

ПЛАНИРОВАНИЕ ДЕЙСТВИЙ

Как только я нажму на кнопку, начнётся симуляция полёта. Ваш первый учебный полёт продлится 7 минут. Опыт показывает, что за эти 7 минут вы сможете выполнить 7 действий. Для упрощения синхронизации задание разделено на две фазы. Первая фаза — это действия 1–3, вторая — действия 4–7.

После запуска записи интеркома бортовой компьютер объявляет о начале задания, и все игроки берут по 5 карт действий со своего поля действий со значениями 1–3. Эти карты позволят вам спланировать свои действия на первые три хода.



У каждой карты есть две половины — перемещение и действие. Карта всегда обозначает лишь что-то одно: если сверху изображено перемещение, то это карта перемещения, действие же в нижней части карты игнорируется. Если на верхней половине карты изображено действие, то это карта активации системы в том отсеке, где находится игрок, а перемещение в нижней части карты игнорируется.



Карта действия, сыгранная как перемещение к красному сектору.



Та же карта, сыгранная как действие А.

Карты действий предполагают 3 типа перемещений: влево (в сторону левого борта), вправо (в сторону правого борта), на гравиифте. Чтобы было понятнее: перемещение влево изображается красной стрелкой, а перемещение вправо — синей, в соответствии с цветами сторон корабля. Более того, стрелки изображены на игровом поле. При использовании гравиифта направление не указывается: если вы были на верхней палубе, то окажетесь на нижней, и наоборот.

Половина карты, на которой изображено действие, может быть активацией системы **A**, **B**, **C** или запуском боевых роботов, который обозначен как **RR**. В учебном полёте вы можете активировать только системы **A** или **B**: действия **C** и **RR** не будут иметь эффекта. Используйте такие карты только для перемещения или не используйте их вовсе.

Чтобы спланировать свои действия, положите от одной до трёх карт действий в открытую на клетки 1–3 своего поля действий. Если вы хотите перейти в соседний отсек, положите карту так, чтобы символ перемещения был сверху. Если вы хотите использовать действие с этой карты, убедитесь, что сверху указано именно оно. Таким образом, во время каждого хода вы или перемещаетесь, или остаётесь на месте и выполняете одно действие в текущем отсеке. Если вы ничего не хотите делать в этом ходе, вообще не кладите карту на соответствующую клетку.



Игрок решил пойти влево в ходе 1 (в верхний красный отсек). В ходе 2 он ждёт, а в ходе 3 активирует в своём отсеке систему **A** (тяжёлая пушка по левому борту). Действие **C** и гравиифт в нижних частях карт игнорируются.

Весь раунд действий разыгрывается в режиме реального времени. Вы можете класть карты на своё поле действий так быстро, как только захотите. Обсуждать действия позволяется. Более того, вам придётся это делать для того, чтобы решить, кто куда пойдёт и что будет делать, а также чтобы быть в курсе того, что собираются делать другие члены экипажа. Если вы передумали, то можете забрать выложенные карты и заменить их другими. На одной клетке может лежать только одна карта. Неиспользованные карты остаются у вас на руке. Показывать свои карты другим игрокам нельзя, но можно сказать, что это за карты.

Когда вы будете довольны своим действиями на первые три хода, можете начинать планировать вторую фазу. Возьмите 5 карт действий, лежащих на клетках 4–7 вашего поля действий, и используйте их вместе с картами, оставшимися после первой фазы, чтобы спланировать оставшиеся четыре действия. **Как только вы взяли карты второй фазы, вы уже не можете менять карты первой фазы (ходы 1–3).** Действия ходов 4–7 можно менять до завершения раунда действий.

Раунд действий длится 7 минут, в течение которых игроки вместе планируют свои действия на 7 ходов вперёд.

Сейчас вы, возможно, будете удивлены. У вас есть прекрасное игровое поле с яркими цветными фигурками, жетонами и кубиками, а всё, что вам нужно сделать, — это разложить 7 карт по клеткам? Именно так. Всё, что вы делаете во время раунда действий, — планируете, что будет делать ваша фигурка в течение 7 ходов.

Однако вы можете без ограничений использовать игровое поле и кубики на нём в процессе планирования — перемещать фигурки в соответствии с планом, передвигать кубики энергии и так далее. Во время раунда действий игровое поле помогает всем игрокам работать сообща. Всё, что имеет значение после окончания раунда, — карты, которые лежат на вашем поле действий.

КОМПЬЮТЕР

Все, а особенно офицер связи, должны внимательно следить за бортовым компьютером. Его сообщения содержат исключительно важную информацию.

Сразу после начала записи интернома вы услышите:

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

Как только вы услышали это сообщение, возьмите первые 5 карт действий и спланируйте ходы 1–3.

У офицера связи есть ещё одна важная задача: он работает с картами угроз. Компьютер может выдать, например, такое сообщение:

— **Время Т+3. Угроза. Красный сектор.**

После этого офицер связи должен:

- Взять верхнюю карту из колоды угроз.
- Положить её в открытую рядом с траекторией соответствующего цвета. (Например, «красный сектор» означает красный сектор поля угрозы, то есть тот, что слева).
- Взять один жетон с номером, соответствующим объявленному времени, и поместить его на карту угрозы. (Например, нужно взять жетон со значением 3, если было объявлено время Т+3).

В приведённом примере результат должен выглядеть так:



Офицер связи также должен сообщить капитану корабля, что кого-то нужно отправить на борьбу с объявленной угрозой.

Другие возможные сообщения:

— **Входящие данные.**

Это значит, что игроки могут взять из колоды действий по 1 карте. Офицер связи должен убедиться, что все игроки знают о том, что у них появилась такая возможность.

— **Передача данных. Завершение передачи данных через 5, 4, 3, 2, 1.**

Передача данных позволяет каждому игроку передать 1 карту действий любому другому игроку. Этот игрок не обязан передавать вам карту в ответ, поэтому возможна ситуация, когда несколько игроков дают карты одному и тому же игроку. Но в любом случае один игрок может передать только 1 карту. Передача данных не является обязательной. Карты должны быть переданы из рук в руки до того, как компьютер издаст сигнал. Нельзя просто кинуть карту в другого игрока или положить её рядом с его полем действий. Как только объявлена передача данных, времени на разговоры уже нет. Если вам нужна какая-то карта, нужно убедиться, что все об этом знают, и спланировать, кто именно её вам даст, если будет объявлена передача данных.

— **Завершение первой фазы через 1 минуту.**

— **Завершение первой фазы через 20 секунд.**

— **Завершение первой фазы через 5, 4, 3, 2, 1. Вторая фаза.**

Эти сообщения означают, что время первой фазы подходит к концу. Вам нужно положить карты на клетки 1–3, взять карты второй фазы и начать планирование ходов 4–7. Как было сказано выше, при желании вы можете начать делать это и раньше. Но как только компьютер объявит завершение первой фазы, все должны начать вторую. Вы больше не можете менять карты на клетках 1–3, и если какие-либо из этих клеток пусты, то они должны оставаться пустыми.

— **Завершение операции через 1 минуту.**

— **Завершение операции через 20 секунд.**

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

Последнее сообщение означает, что раунд действий завершился. С картами действий больше ничего делать нельзя. Пришло время начать раунд последствий. Если вам кажется, что всё отлично спланировано и больше ничего не нужно менять, то вы можете остановить запись интернома после первого предупреждения о завершении операции.

Занятие 3. Раунд последствий

Вторая часть игры покажет, как на самом деле проходил полёт и на что повлияли запланированные вами действия. Этот раунд не ограничен по времени, но повлиять на что-то уже нельзя. Вы просто используете игровое поле и компоненты игры, чтобы смоделировать происходящее на корабле. Представьте, что вы смотрите видеозапись своих действий.

Я уверен, что вам не терпится начать учебный полёт, но для начала вы должны узнать, как именно он будет проходить. В противном случае вы просто будете метаться по кораблю, хаотично нажимая на все кнопки до тех пор, пока не кончится энергия... Впрочем, скорее всего, вы и так будете это делать, прочту я вам эту лекцию или нет.

Но я потратил много времени на подготовку к лекции, так что я прочту её вам в любом случае.

Перед тем как начать раунд действий, вы должны узнать, как работает раунд последствий.

На самом деле, разумеется, всё происходит одновременно, но я разбил этот процесс на несколько отдельных шагов, потому что так будет проще всё объяснить.

И вообще, не забывайте, что это — настольная игра.

Посмотрите на доску. Здесь вы видите схему событий, происходящих во время полёта, начиная с выхода из гиперпространства и заканчивая прыжком обратно.

Поле шагов задания используется для отслеживания пошагового выполнения задания во время раунда последствий. Поставьте синий цилиндр на первую клетку поля, обозначающую момент выхода вашего корабля из гиперпространства.



Поле шагов задания.

Перед началом раунда последствий верните корабль в исходное состояние: расставьте кубики и фигурки так, как они стояли в начале раунда действий. Выберите игрока, который будет руководить раундом последствий (обычно выбирают капитана корабля, но это может быть любой игрок, который хорошо знает правила). Этот игрок, офицер-тактик, будет двигать синий цилиндр по полю шагов задания, а игроки будут разбирать события, указанные на клетках поля.



ПОЯВЛЕНИЕ УГРОЗЫ

Вы можете подвергнуться нападению сразу после выхода из гиперпространства. Но вы не волнуйтесь. Как я уже говорил, скорее всего, этого не случится.

Нет, постойте. Знаете, что? С меня хватит! Мне не платят столько, чтобы я вам врал. Как только вы высунетесь из гиперпространства — бах! Они сразу набросятся на вас! Смиритесь с этим...

Эта клетка означает появление угрозы. Если компьютер объявлял о появлении угрозы на то время, которое соответствует цифре в этой клетке, ваш офицер связи должен был взять карту угрозы и положить на неё соответствующий жетон. Теперь, во время раунда последствий, возьмите второй жетон с таким же номером и положите его на первую клетку соответствующего поля траектории (ту, которая дальше всего от корабля). Тем самым вы обозначите, что карта относится к этой траектории.

Если на это время никаких угроз не было объявлено (и, следовательно, карт с таким числом нет), ничего не происходит.

Пример. Первое сообщение об угрозе было следующим: «Время T+2. Угроза. Белый сектор». Офицер связи взял верхнюю карту из колоды угроз, положил её рядом с центральной траекторией и поместил на неё жетон с числом 2. В раунд последствий, во время разбора шага «Появление угрозы 1», ничего не происходит, так как на время T+1 угрозы не было. Во время разбора шага «Появление угрозы 2» возьмите второй жетон с номером 2 и положите его на первый квадрат центральной траектории.



Когда в него попали в первый раз, не получает урона. В следующие ходы получает урон, как обычно.

X Атака 1.

Y Атака 2.

Z Атака 2.

E1-06

2/4





ДЕЙСТВИЯ ИГРОКОВ

Следующий шаг — первые действия вашего экипажа. Даже если не появилось никакой угрозы, вы можете начать передвижение по кораблю, зарядку щитов и так далее.

Эта клетка обозначает, что все по очереди, начиная с капитана корабля и далее по часовой стрелке, выполняют своё запланированное первое действие. Очередность выполнения действий порой может быть очень важна!

Перемещение

Если карта действий была сыграна как перемещение, переместите свою фигурку в соседний отсек в соответствующем направлении. Если вы сыграли красную стрелку, пройдите своей фигуркой через дверь в соседний отсек слева. Вы остаётесь на той же палубе. Это перемещение может переместить вас из синего сектора в белый или из белого сектора в красный. Если вы уже находитесь в красном секторе, ваша фигурка не двигается.

Аналогично синяя стрелка позволяет вам передвинуть свою фигурку вправо, в сторону синего сектора корабля, в соседний отсек на той же палубе.

Если вы сыграли гравиллифт, то вы меняете палубу, оставаясь в секторе того же цвета. Если ваша фигурка была на нижней палубе, она перемещается на верхнюю. Если на верхней палубе, перемещается на нижнюю.

Действие **A**: оружейные системы

А теперь мы переходим к самой интересной части задания — вооружению.

Если вы сыграли карту действием **A** вверх, это значит, что вы активировали оружейную систему в том отсеке, в котором находится ваша фигурка. На данном этапе отмечается лишь сам факт активации, выстрел будет разбираться позже.

Действие на верхней палубе активирует **тяжёлую лазерную пушку**. Она использует энергию реактора из своего сектора (на что указывают зелёные силовые кабели). Возьмите 1 зелёный кубик из соответствующего реактора и положите его на пушку. Если в данный момент в реакторе нет энергии, вам не повезло. Кнопка просто щёлкнула, а оружие не выстрелило. Пушка берёт энергию только из реактора своего сектора, она не может взять её из другого реактора или из щита.

Импульсная пушка, расположенная в нижнем белом отсеке, работает точно так же: она берёт энергию из своего, центрального реактора, поэтому если вы нажали на кнопку, то переложите зелёный кубик из реактора на пушку (если в реакторе нет энергии, пушка не стреляет).



Действие **A** в одном из нижних боковых отсеков активирует **лёгкую лазерную пушку**. У неё есть собственный источник энергии (жёлтый кубик, лежащий на её блоке питания). Это неограниченный источник энергии, поэтому из такой пушки можно стрелять хоть каждый ход. Чтобы отметить, что пушка была активирована, переложите жёлтый кубик с блока питания на саму пушку.

Если несколько игроков в одном ходе активируют одну и ту же пушку, она стреляет только у первого, кто выложил эту карту. Дополнительные действия **A** не оказывают эффекта.



Действие **B**: энергетические системы

Терминалы с буквой **B** позволяют вам работать с энергией корабля. А теперь, пожалуйста, слушайте очень внимательно, потому что понимание принципа работы энергетических установок — это ключ к пониманию принципа работы всех систем корабля.

На верхней палубе действие **B** подаёт энергию на щиты того сектора, в котором находится фигурка игрока. Щиты берут энергию из реактора своего сектора (на что указывают зелёные силовые кабели).

Число на зелёном поле обозначает ёмкость щитов. Когда вы выполняете действие **B**, щит полностью заряжается. Переложите на него столько зелёных кубиков из реактора соответствующего сектора, сколько указано, чтобы на щите лежало указанное количество кубиков. Если зелёных кубиков в реакторе недостаточно, переложите всё, что есть. В этом случае щит будет заряжен лишь частично.



Пример. Игрок выполняет действие **B** в верхнем красном отсеке. Чтобы полностью зарядить щит ёмкостью 2, он перекладывает 1 кубик из реактора на щит. В следующем ходе он опять нажимает **B**. Поскольку щит полностью заряжен, это ничего не даёт. Допустим, после этого вся энергия щита уходит на отражение атаки. И если после этого игрок опять нажмёт **B**, то он переложит на щит оставшиеся в реакторе кубики. (Он должен был переложить 2 кубика, если бы столько было в реакторе). Все последующие действия **B**, сыгранные в этом отсеке, ничего не дадут до тех пор, пока кто-то не подаст энергию в реактор, расположенный в красном секторе.

На нижней палубе действие **B** означает работу с реакторами. Вспомогательные реакторы (в красном и синем секторах) берут энергию из центрального реактора (в белом секторе). Это работает так же, как и подача энергии в щиты. Зелёные кубики перемещаются из центрального реактора, полностью заряжая вспомогательные реакторы. Если кубиков не хватает, вспомогательный реактор забирает всё, что осталось.

Вы никогда не выбираете, сколько энергии взять. Вы просто нажимаете на большую кнопку **B**, и система автоматически подаёт столько энергии, сколько возможно.

В нижнем центральном отсеке нажатие на кнопку **B** означает зарядку центрального реактора. Верните 1 топливный бак (зелёный цилиндр) в хранилище и возьмите из хранилища столько зелёных кубиков, сколько нужно, чтобы полностью зарядить реактор. Если вы сыграли **B**, когда реактор был полностью заряжен, вы всё равно должны вернуть топливный бак в хранилище, хотя энергии вы не получите. После использования последнего бака действие **B** ничего не даёт.



Пример. Жёлтый игрок играет действие **B**. Он кладёт 1 топливный бак в хранилище и берёт 3 зелёных кубика, чтобы зарядить центральный реактор до 5. Красный и синий игроки в этом ходе ничего не делают.

В следующем ходе красный и жёлтый играют **B**, а синий — действие **A**. В этом случае важен порядок.

Красный игрок — капитан корабля — начинает первым, потом действует синий игрок и, наконец, жёлтый. Красный берёт 3 кубика из центрального реактора, чтобы зарядить правый реактор до максимума. Синий берёт один из этих блоков и кладёт его на пушку, обозначая, что она активирована. И, наконец, жёлтый игрок сжигает ещё один топливный бак и снова заряжает центральный реактор до 5.

Если бы капитаном корабля был синий игрок (а за ним ходили бы жёлтый и красный), то получилось бы следующее: сначала синий попытался бы активировать пушку, но этого бы не случилось, потому что в правом реакторе нет энергии. Затем жёлтый игрок отдал бы топливный бак в хранилище, но не получил бы за него ничего, потому что реактор и так заряжен полностью. После чего красный игрок переложил бы 3 кубика из центрального реактора в правый, но слишком поздно, чтобы сделать что-то полезное в этом ходе.

Обратите внимание, что у вас есть всего 3 топливных бака, поэтому при выполнении сложных заданий придётся экономить энергию и перезаряжать центральный реактор только тогда, когда он почти пуст. Тем не менее, иногда лучше потратить лишнее топливо, чем в критический момент остаться без энергии. И уже не раз бывало так, что... Нет, продолжайте. Ешьте. Я знаю, молодым людям нужна энергия. Не извиняйтесь. Я понимаю, годы моего опыта для вас ничего не значат. Но вы многое поймёте, когда на ваш корабль нападёт огромный эсминец и вы приметесь отчаянно щёлкать кнопкой огня, а реактор окажется пустым... О Господи, я, кажется, снова кого-то напугал. Девушка, да не волнуйтесь вы. Естественно, не будет никаких огромных эсминцев. Меня просто немного... Хм... Занесло.



РАСЧЁТ ПОВРЕЖДЕНИЙ

В военном деле был сделан большой шаг вперёд, когда сложные, устаревшие боевые системы «целься-стреляй» были заменены просто на «стреляй», но всё равно для того, чтобы эффективно их использовать, необходимо кое-что в чём разбираться. Хватит ли одного выстрела, чтобы справиться с врагом? Нужно ли выстрелить ещё раз, чтобы уж наверняка, или лучше побережь энергию?

Вы должны знать мощность и радиус действия своих пушек и понимать информацию, которую вам сообщает бортовой компьютер.

На этом этапе раунда последствий вы разбираете все выстрелы вашего корабля. Пушки, которые будут стрелять, отмечены жёлтыми или зелёными кубиками (обозначающими энергию, которую они будут расходовать). Характеристики пушек приведены прямо на поле корабля.

Оружие

Сначала вы определяете, попадаете ли вы в кого-нибудь.

Тяжёлые и лёгкие лазеры работают одинаково: они могут поразить угрозу только в своём секторе. Лазеры в красном секторе могут атаковать только те цели, которые приближаются по «красной» траектории. Они не могут стрелять по целям, приближающимся по траекториям белого или синего секторов. Если на соответствующем поле траектории нет жетонов с числами, то лазер никуда не попадает (но всё равно расходует энергию). Если на поле траектории находится один или несколько жетонов, то лазер попадает в ближайшую цель (ту, до которой от корабля меньше всего клеток). Если на одной клетке лежит несколько жетонов, то лазер попадает в жетон с меньшим числом.



Рядом с каждой лазерной пушкой есть три клеточки. Они обозначают, что радиус действия пушки — 3. Если вы посмотрите на поля траекторий, вы увидите, что они разделены на три области. Это три расстояния до цели. Ближние пять клеток находятся на расстоянии 1, следующие пять — на расстоянии 2, а оставшиеся клеточки — на расстоянии 3. Это максимально возможное расстояние, поэтому любые угрозы, обнаруженные бортовым компьютером, сразу же оказываются в зоне поражения лазерных пушек.

Обратите внимание, что все X, Y и Z не имеют никакого отношения к расстоянию.

Цифра, указанная в клетке рядом с пушкой, обозначает её мощность. У лёгких пушек мощность 2, у тяжёлых — 4 или 5.

Импульсная пушка работает иначе. Её мощность всего 1, но она поражает все цели, находящиеся в радиусе её действия на всех трёх траекториях. Радиус действия импульсной пушки — 2, поэтому по дальним целям она не попадает.

Угрозы

В памяти бортового компьютера содержится обширная база данных по всевозможным угрозам, поэтому он выдаёт очень точную информацию.

Уровень угрозы
Скорость



Название угрозы

Очки прочности

Очки щитов

Событие правила

Количество очков

Действия X, Y, Z

Код карты

На этом этапе имеют значение такие характеристики угрозы, как её очки прочности (число в красной звёздочке) и очки щитов (число в зелёном щите).

Очки прочности обозначают, сколько повреждений нужно нанести по цели, чтобы её уничтожить. Очки щитов обозначают количество повреждений, которое цель может выдержать в течение каждого хода до того, как начнёт получать повреждения.

Текст под картинкой также важен. Некоторые угрозы невосприимчивы к определённым видам атак.

Расчёт повреждений

А сейчас мы столкнёмся с неприятным фактом: у большинства наших врагов тоже есть щиты, которые, судя по всему, заряжены постоянно. Поэтому зачастую придётся вести огонь согласованно, чтобы их повредить.

Чтобы рассчитать повреждения, сначала нужно определить все пушки, которые стреляют по данной угрозе в текущем ходу. Сложите мощность всех этих атак. Вычтите из этой суммы очки щитов цели. Полученное значение и есть количество повреждений, полученных врагом в итоге.

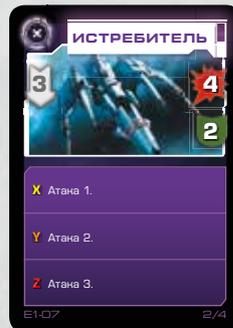
Такие повреждения обозначаются красными кубиками, которые кладутся на карту угрозы.

Эти кубики повреждений остаются на карте из хода в ход. Как только число красных кубиков становится равным (или превышает) очкам прочности угрозы, она уничтожается. Уберите её жетон с поля траектории и отдайте карту угрозы капитану корабля в качестве трофея.

Примечание. Все цели определяются до расчёта повреждений.

Это означает, что если две угрозы приближаются по полю траектории красного сектора, то обе лазерные пушки красного сектора выстрелят в ту, что ближе. И даже если повреждён от одной пушки достаточно, чтобы уничтожить эту угрозу, вторая пушка не будет стрелять по второй угрозе. Попасть по второй угрозе можно будет лишь во время следующего хода после уничтожения ближней цели.

Как вы, наверное, уже поняли, принцип работы щитов и является причиной, по которой повреждения вычисляются после того, как все игроки выполнят свои действия. Все удары по врагу наносятся одновременно, а его щиты учитываются только один раз. Это означает, что огонь выгодно вести согласованно, особенно против врагов с мощными щитами.



Пример. Истребитель приближается по полю траектории красного сектора. Тяжёлая лазерная пушка, находящаяся в красном секторе, несёт ему 2 повреждения (4-2=2). Эта пушка уничтожит истребитель за два хода, израсходовав 2 кубика энергии, по одному в каждом ходу. А лёгкая лазерная пушка, хоть и не использует энергию, не сможет нанести повреждений (2-2=0).

Но если в течение одного хода один игрок выстрелит из тяжёлой пушки, а другой — из лёгкой, то истребитель получит 4 повреждения (4+2-2=4) и будет уничтожен, а вы потратите на это всего 1 кубик энергии.

Пример. Если истребитель приближается по полю траектории белого сектора, то в него может попасть центральная лазерная пушка. Она нанесёт ему 3 повреждения (5-2=3). Чтобы уничтожить истребитель за один ход, другой игрок должен выстрелить из импульсной пушки. Её мощность всего 1, то есть от неё защитит даже самый слабый щит, но в сочетании с другим оружием она вполне может пригодиться. Если мощность этой пушки добавить к центральному тяжёлому лазеру, то истребитель получит 4 повреждения (5+1-2=4). Это обойдётся вам в 2 кубика энергии.

Этого же эффекта за ту же цену можно добиться и дважды выстрелив из тяжёлой пушки, но это займёт два хода. Кроме того, импульсная пушка стреляет по всем траекториям сразу, и её мощность добавится к выстрелам по другим угрозам.

Вы сможете уничтожить истребитель, если он будет находиться в радиусе действия импульсной пушки (который равен 2).

Потребление энергии

После расчёта повреждений уберите кубики с пушек. Зелёные кубики (с тяжёлых лазерных пушек и импульсной пушки) верните в хранилище. Жёлтые кубики (с лёгких лазерных пушек) положите обратно на блоки питания пушек.

Рисунок на поле шагов задания напомнит вам о необходимости убрать кубики.



ПЕРЕМЕЩЕНИЕ И ДЕЙСТВИЯ УГРОЗ

О, я вижу, в ваших глазах появилась надежда. Разговор об уничтожении врагов поднял ваш боевой дух? Отлично! А теперь вспомните о том, что и сами враги тоже могут атаковать. Хм. И вот боевой дух снова упал...

Во время этого шага вы разбираете перемещение угроз и их действия. Разбор начинается с угрозы с наименьшим номером (той, которая появилась раньше) и продолжается по порядку до наибольшего номера.

Сначала угроза перемещается, а потом выполняет некое действие. После того как её перемещение и действие будут разобраны, переходите к следующей угрозе.

Вы разбираете только угрозы с жетонами на траектории. Те угрозы, у которых на траектории ещё нет жетона (то есть они появятся в одном из следующих ходов), или те, которые уже были уничтожены или пережиты (подробнее — ниже), не выполняют никаких действий.

Перемещение

Мы собрали много полезной информации из чёрных ящиков, которые... Хм... В смысле, мы получили большое количество данных о вражеском поведении, поэтому бортовой компьютер выдаёт нам точные данные о скорости и возможном поведении врагов.



Передвиньте жетон угрозы по полю траектории на количество клеток, равное скорости угрозы — числу, указанному на белой стрелке. Если жетон попадает или пересекает клетку, помеченную буквой X, Y или Z, то угроза выполняет соответствующее действие, описанное на её карте.

На картах некоторых угроз нет действий X или Y. Поэтому, когда эти угрозы проходят через клетки X или Y, ничего не происходит. Действие Z есть у всех угроз, и оно выполняется, когда жетон достигает последней клетки на траектории.

Обратите внимание, что у более длинных траекторий есть несколько клеток с буквой Y. С одной стороны, это даёт вам больше времени, чтобы справиться с угрозой, с другой — позволяет угрозам выполнить больше действий. На самых коротких траекториях нет клеток с буквой Y.

Некоторые быстрые угрозы могут пройти через несколько клеток действий за один ход. В этом случае действия выполняются по очереди.

Стандартные действия

Не буду вам врать, самое распространённое действие противника — это атака вашего корабля. Вы должны постараться уничтожить врага до того, как у него появится такой шанс. Если у вас не получится, постарайтесь хотя бы защититься.

Наиболее распространённым действием является атака определённой мощности. Если не сказано иного, то угроза атакует сектор, к которому она летит (например, угроза на левой траектории атакует красный сектор и так далее).

Щиты могут полностью или частично нейтрализовать атаку.

Каждый кубик энергии на щите предотвращает 1 повреждение. И это расходует энергию — кубик возвращается в хранилище.

Если энергии в щите недостаточно, чтобы нейтрализовать все повреждения (или энергия в щите закончилась), оставшиеся повреждения получает соответствующий сектор корабля. Повреждения отмечаются красными кубиками, которые кладутся на повреждённый сектор (помещайте их на границе между палубами: повреждения распространяются на весь сектор, различий между верхней и нижней палубой в данном случае нет).



Пример. Истребитель появился на поле траектории красного сектора во время T+2. При движении угрозы во время 1-го хода ничего не происходит, потому что истребитель ещё не появился. Жетон угрозы кладётся на поле траектории в начале 2-го хода, и игроки получают шанс в неё выстрелить. Если она выживет, то пройдёт три клетки по направлению к кораблю во время шага перемещения и действий угроз. Так как угроза ещё не достигла клетки X, то действие не выполняется. Игроки получают ещё один шанс уничтожить её, перед тем как она начнёт действовать во время 3-го хода.

Предположим, что игроки не стреляли по угрозе, а заряжали щит красного сектора (что позволит им положить на него максимум 2 кубика).

Во время 3-го хода на шаге действий угроз истребитель врага пересекает клетку с буквой X, что приводит к выполнению действия «Атака 1». У щита хватает энергии, чтобы отразить эту атаку. Вы убираете 1 зелёный кубик с щита, и с кораблём больше ничего не происходит.

Во время 4-го хода на шаге действий угроз истребитель врага пересекает клетку с буквой Y и выполняет действие «Атака 2». Одно повреждение нейтрализуется щитом (щит теряет последний зелёный кубик), а второе приходится на красный сектор (на этот сектор кладётся красный кубик). Теперь щит разряжен.

Во время 5-го хода истребитель пересечёт ещё одну клетку с буквой Y и будет атаковать снова. Так как щит разряжен, атака нанесёт кораблю 2 повреждения. И если игроки к этому времени всё ещё не уничтожат истребитель, то в следующем ходе он доберётся до клетки с Z и нанесёт кораблю ещё 3 повреждения. Если игроки смогут перезарядить щит, то 2 повреждения нейтрализуются щитом, и корабль получит только 1 повреждение из трёх возможных.

Некоторые атаки производятся по всем секторам корабля. Это считается тремя разными атаками, и атака на каждый сектор разбирается отдельно.

У некоторых угроз бывают нестандартные атаки. Такие атаки описаны на картах угроз. Если у вас появились вопросы по поводу какой-либо карты, посмотрите раздел «Приложение» в брошюре с правилами игры.

Пережитые угрозы

Хорошо, что противник не может атаковать вас бесконечно. Рано или поздно он всё же пролетит мимо вашего корабля и отправится искать новую жертву. Ну, кроме каминадзе, конечно, но я не вижу смысла о них говорить — это снова напугает вас. Что? Зачем я тогда о них заговорил? Хороший вопрос, девушка. Не знаю, просто вспомнились вдруг...

Когда угроза доходит до последней клетки поля траектории (или пересекает её), то она выполняет своё заключительное действие, помеченное буквой Z, после чего её атаки прекращаются. Стрелять в неё после этого тоже нельзя. Ваш экипаж, что называется, пережил угрозу (конечно, если она не уничтожила ваш корабль).

Уберите жетон угрозы с поля траектории. Карту угрозы отдайте офицеру связи. У капитана корабля в качестве трофея хранятся уничтоженные угрозы, у офицера связи — те, которые вы пережили.



ПРЫЖОК В ГИПЕРПРОСТРАНСТВО

И вот ваше задание наконец завершается, и корабль снова уходит в гиперпространство. Если может, конечно. Думаю, вы заметили, что ваш корабль большой. Это потому, что мы не можем построить гипердвигатели меньшего размера. Именно поэтому необходимо сохранить целыми все секторы корабля. Если один из секторов разрушен, то вы не сможете вернуться назад. Но есть и хорошая новость: бортовой компьютер автоматически вычисляет, что корабль будет скоро разрушен, и подаёт небольшой импульс на двигатель, за счёт чего чёрный ящик всё же возвращается назад, как раз перед последним взрывом. А расшифровав информацию из чёрного ящика, мы сможем понять, почему ваше задание было провалено... Хм... Вижу, вас это не впечатляет.

Ладно, есть ещё одна хорошая новость: когда один из секторов корабля разрушается, остальные герметично задраиваются, поэтому оставшиеся члены экипажа не испытывают немедленной декомпрессии и могут выжить ещё... примерно час или два. Хм.

Каждый сектор корабля может выдержать до 6 повреждений.

Если любой из секторов получает 7 и более повреждений, он разрушается, и вы проигрываете независимо от того, где именно стоят ваши фигурки в этот момент.

КРАТКИЙ ОБЗОР ШАГОВ ЗАДАНИЯ

Теперь рассмотрим всё поле шагов задания целиком. Каждая строка представляет собой одну фазу задания. (Фазы важны для раунда действий. Во время учебного полёта они не имеют особого значения для раунда последствий). Обратите внимание: каждый ход разделён на несколько шагов, во время которых появляются угрозы, перемещаетесь вы и перемещаются угрозы.

Совет: важно знать, когда какие угрозы появляются. Если сейчас 4-й ход, то угрозы T+4 только что появились (и находятся в начале своих траекторий). Угрозы с большими числами пока ещё не в игре (поэтому вы не можете стрелять в угрозы T+6). Угрозы с меньшими числами уже движутся в сторону вашего корабля. Они могут быть в игре, могут быть уничтожены или могут уже достичь конца своей траектории. Чтобы было удобнее держать всё под контролем, во время раунда действий можно использовать жетоны с числами. И, разумеется, вы можете использовать кубики и фигурки, чтобы смоделировать то состояние корабля, в котором, как вы считаете, он будет находиться к указанному времени.

Новички, запомните простое правило: **нельзя стрелять в угрозу с большим числом во время хода с меньшим числом.**

Вот и всё, господа курсанты. И да: я должен обратить ваше внимание ещё на один факт: после того, как вы закончите выполнение своих действий, вам придётся потерпеть ещё два хода (во время которых будут действовать только враги), и только после этого вы совершите прыжок в гиперпространство. Видите ли, перед прыжком вам, скорее всего, захочется принять правильную позу: спина согнута, колени прижаты к груди, руки обхватывают либо колени, либо шею. Ну, знаете, стандартная поза, в которой ваше тело занимает как можно меньше места. Вы же не хотите, чтобы ваши конечности растянулись из-за искривления гиперпространственного поля... Что это значит? А вот, посмотрите на эти фото.

Видите, девушка? Поэтому и нельзя принимать пищу во время занятий.

Занятие 4. Ваш первый учебный полёт

Итак, если вы не отвлекались во время занятий или если вам удалось раздобыть хороший конспект, то вы должны быть готовы к первому учебному полёту. Пока займитесь проверкой вашего снаряжения. Мы начнём сразу после того, как та девушка вернётся.

РАУНД ДЕЙСТВИЙ

Убедитесь, что поле корабля подготовлено так, как изображено на странице 4.

Запустите запись интеркома и начинайте раунд действий, как описано в занятии 2. (Если вы не можете включить аудиозапись, то игрок, который взял на себя роль хронометриста, должен включить секундомер и зачитывать строки сценария в указанное там время.) Офицер связи должен выкладывать угрозы, объявляемые бортовым компьютером. До того, как закончится запись интеркома, все должны разложить свои карты действий по местам.

Предстартовая готовность!

Сейчас вы можете начать играть.

Галактическая академия настоятельно рекомендует продолжать обучение уже в ходе игры.

РАУНД ПОСЛЕДСТВИЙ

Итак, вам понравилось, господа курсанты? Хм, вы выглядите слегка ошарашенными. Ладно, пройдёмте в аудиторию и посмотрим видеозапись вашего выступления.

Занимайте свои места. Посмотрим, что у вас получилось сделать, шаг за шагом.

Если во время раунда действий вы что-нибудь двигали, верните всё в исходное состояние. Можете заодно заглянуть в карточку сценария и проверить, правильно ли офицер связи разложил карты угроз.

Поставьте синий цилиндр на первую клетку поля шагов задания и начните разбирать эти шаги, как было описано в занятии 3. Возможно, кто-то перепутал красный и синий или положил карту не той стороной вверх. Это плохо. В обычной игре это может привести к серьёзным последствиям. Но так как это ваша первая партия, то такие ошибки вы можете просто исправить.

Если вы правильно поняли правила и последовательность событий, то всё должно выглядеть следующим образом.

ВНИМАНИЕ! Не читайте последующий текст, если вы ещё не совершили первый учебный полёт!

«Импульсный шар» появляется ещё до того, как вы выполните своё первое действие. Если вам удалось его уничтожить, то вы, скорее всего, или дважды выстрелили из тяжёлой лазерной пушки синего сектора, или (если вы действовали сообща) выстрелили из обеих пушек синего сектора в одном ходе. Это заняло как минимум три хода (движение вправо, выстрел, выстрел или движение вправо, ожидание, пона другой игрок пройдёт вниз и вправо, одновременный выстрел).

На втором ходе «Импульсный шар» долетает до клетки, отмеченной буквой X, и атакует все три сектора корабля с мощностью 1. Это забирает по 1 кубик энергии с каждого щита. Это нормально. Иногда невозможно уничтожить угрозу до того, как она выполнит своё первое действие. Для этого вам и нужны щиты. С другой стороны, если бы вы не уничтожили импульсный шар, то было бы плохо: его действия X, Y и Z нанесли бы вам довольно много повреждений.

Перед началом вашего второго действия на центральной траектории появляется «Эсминец». Его можно уничтожить двумя выстрелами центрального тяжёлого лазера (каждый выстрел наносит ему 3 повреждения: $5-2=3$). Выстрел из центральной пушки в ходе 1 ничего не даст, потому что «Эсминец» ещё не в игре. Стрелять в него лучше всего в ходах 2 и 3. Это уничтожит его до того, как он начнёт атаковать.

Другой способ разобраться с «Эсминцем» — зарядить центральный щит в ходе 3. На его траектории есть только действия X и Z, которые нанесут вам 3 повреждения — ровно столько, сколько сможет предотвратить щит, если его энергия не уйдёт на импульсный шар.

Если вы не защищаетесь от «Эсминца», то вам будет хуже. «Импульсный шар» разрядит ваш центральный щит в конце хода 2, а на карте «Эсминца» сказано, что его атака против сектора, не защищённого щитами, наносит двойной урон. Таким образом, если центральный сектор не будет защищён щитами, его атаки X и Z нанесут вам 6 повреждений.

Последняя угроза — «Истребитель-невидимка» — появится во время T+3. Если вы обратите внимание на текст карты, то заметите, что нет никакого смысла стрелять в него до того, как он не выполнит своё действие X. До этого момента ничто не может в него попасть. Большинство групп не в состоянии уничтожить «Истребитель-невидимку» во время учебного полёта до выполнения им хотя бы одной атаки. Если же вам это удалось, отлично.

Единственный способ сделать это — одновременный выстрел из обеих пушек красного сектора в ходе 5. Последовательность событий такова: «Истребитель-невидимка» появляется во время хода 3, вы выполняете действие, и он движется. Так как он ещё не пересёк клетку X, в него нельзя попасть во время ваших действий в ходах 3 или 4. Во время хода 4 истребитель пересечёт клетку X, поэтому в ходе 5 в него можно будет стрелять.

Атака из обеих пушек красного сектора его уничтожит ($4+2-2=4$). Если же он не был уничтожен во время 5-го хода, он движется, пересекает квадрат Y и атакует. От «Истребителя-невидимки» также можно защититься щитами. Это потребует точного выбора времени для передачи энергии. Нужно будет перезарядить центральный реактор и в нужное время направить энергию во вспомогательный реактор.

ПОДВЕДЕНИЕ ИТОГОВ

Ну что ж, господа курсанты, вот таким был результат вашего учебного полёта. Могу заметить, что это был не худший полёт из тех, что я видел.

Инструктор говорит эти слова всем группам — не важно, показали ли они хороший результат (чтобы успех не вскружил им голову) или полностью уничтожили свой корабль (чтобы не отбить у них охоту к полётам). А какой результат показала ваша группа?

Занятие 4а. Ваш второй учебный полёт

Что? Вам недостаточно одного учебного полёта? Какая упорная группа. Конечно, у нас есть и другие тесты. Возможно, нам придётся перенести обед, но чего не сделаешь ради вас. В конце концов, мы же делаем одно дело, да? Ха-ха-ха... О, господин курсант, вижу, вам весело? Значит, один раз обед можно и пропустить, так ведь?

Если во время первого учебного полёта вы правильно обращались с картами угроз, то в колоде должны были остаться три карты (с кодами **E1-04**, **E1-05** и **E1-06**), которые мы будем использовать во время второго учебного полёта.

Подготовка к игре будет такой же, за исключением траекторий. В этот раз они будут другими: **T3** для красного сектора, **T5** для белого и **T1** для синего.

Фиолетовые карты E1-04 - E1-06



Используйте 2-ю звуковую дорожку под названием «Второй учебный полёт» (или зачитывайте карточку сценария S1-2).

Если ваш корабль был уничтожен и вы не смогли уничтожить большую часть врагов, не отчаивайтесь. Это происходит с большинством экипажей во время первого учебного полёта. Переходите ко второму учебному полёту (занятие 4а), ведь теперь вы лучше представляете себе, как играть в эту игру.

Если ваш корабль получил повреждения средней тяжести и вы уничтожили хотя бы двух противников, можете приступить ко второму учебному полёту (занятие 4а) или сразу перейти к занятию 5. Но будьте осторожны: занятие 5 гораздо сложнее.

Если ваш первый полёт закончился без повреждений (за исключением, может быть, пары царапин), вы можете пропустить занятие 4а. Очевидно, что вы понимаете, что происходит, и вам не нужен второй учебный полёт.

Второй учебный полёт играется по тем же правилам, что и первый.

РАУНД ПОСЛЕДСТВИЙ

М-м-м... О, вы вернулись. Извините. Пока вы занимались на тренажёре, я сходил в местный кафетерий и прихватил себе кое-чего перекусить. Думаю, я закончу есть за то время, пока мы смотрим видеозапись.

Верните корабль в исходное состояние. Проверьте, что офицер связи правильно разложил карты угроз (в этом учебном полёте у них должны быть номера 1, 2 и 4, на время T+3 сообщения об угрозе не было). Поставьте маркер шагов задания на первую клетку поля шагов задания. Можете начать раунд последствий.

ВНИМАНИЕ! Не читайте последующий текст, если вы ещё не совершили второй учебный полёт!

«Энергооблако» появляется на белой траектории во время T+1. Есть два способа его уничтожить. Можно сделать 3 выстрела из центральной тяжёлой лазерной пушки (каждый из которых нанесёт ему по 2 повреждения, а стрелять можно начиная с хода 1). Но есть более изящный способ — сочетание выстрелов тяжёлой лазерной и импульсной пушек. Импульсная пушка снизит защиту «Энергооблака» до 0 (это указано на карте). Но это не будет работать до хода 3: в первых двух ходах «Энергооблако» находится за пределами радиуса действия импульсной пушки.

В любом случае вы не сможете уничтожить «Энергооблако» до хода 3, а это значит, что в конце хода 2 оно отнакает энергию из всех ваших щитов. Хочется верить, что вы ещё не тратили энергию на их зарядку. И хочется также верить, что вам удалось уничтожить «Энергооблако»: его Y- и Z-действия производят атаки на другие секторы вашего корабля (в данном случае это красный и синий секторы).

Теперь давайте посмотрим, что происходит в красном секторе. «Штурмовик» появляется во время T+2. Штурмовики медленнее истребителей, но прочнее и опаснее. Если попытаться уничтожить штурмовик только тяжёлой лазерной пушкой, то вы будете наносить ему всего по 2 повреждения за ход, и после второго выстрела энергия в реакторе красного сектора закончится. Если никто не перезарядит реактор, штурмовик может нанести красному сектору 7 повреждений (щиты, как мы помним, разряжены энергооблаком ещё в ходе 2).

Лучшее решение — согласованный огонь по штурмовику. Вместе тяжёлая и легкая пушки нанесут ему 4 повреждения (6-2=4). Достаточно будет выстрелить по штурмовику из тяжёлой пушки в ходе 2 и из обеих пушек в ходе 3 (раньше хода 3 выстрелить из обеих пушек не получится: кто-то должен пройти вниз и влево, а это займёт два хода).

Вы можете придумать что-то более изящное? Ход 3 — это ваш первый шанс уничтожить «Энергооблако» с помощью импульсной пушки. Если вы подождёте до хода 3, то вы сможете выстрелить из центральной пушки, обеих пушек красного сектора и импульсной пушки, чтобы за один ход уничтожить и «Энергооблако», и «Штурмовика». Если вы действительно смогли это сделать, что ж, мы впечатлены.

Остаётся только «Истребитель с криоцитом», который быстро приближается по короткой траектории, а значит, у вас не так много времени, чтобы с ним справиться. Он появляется во время T+4. За счёт своего криоцита он игнорирует все повреждения от первого попадания, поэтому концентрированный огонь в ходе 4 не имеет смысла. Вы можете выстрелить по нему и из лазерной пушки синего сектора, и даже из импульсной пушки (у него короткая траектория, поэтому он находится в зоне

её поражения сразу после появления). Выстрел собьёт криоцит и даст вам возможность нормально атаковать его в следующих ходах. Согласованный огонь легкой и тяжёлой пушек или тяжёлой и импульсной пушек уничтожит его за один ход. Если вы сделаете это в ходе 5, у «Истребителя с криоцитом» даже не будет шанса выстрелить. Если же вы не успеваете это сделать и вдобавок не подадите энергию на щиты, истребитель нанесёт повреждения синему сектору в ходах 5 и 6.

ПОДВЕДЕНИЕ ИТОГОВ

М-м-м... Великолепно! Что, видео уже закончилось? Да, конечно, ваш учебный полёт тоже был хорош... или нет?

Пока инструктор переваривает свой обед, давайте оценим ваши результаты.

Если вам удалось уничтожить большую часть угроз или вы уничтожили одну и отразили часть повреждений с помощью щитов, то ваш корабль не был сильно повреждён, и вы можете продолжить обучение.

Если же угрозы вновь прорвались сквозь вашу защиту, выбор за вами. Вы можете ещё раз попробовать пройти любой учебный полёт (не забудьте выбрать правильные траектории, карты угроз и запись интеркома). Если вам кажется, что вы поняли, что пошло не так, и уверены, что теперь сможете без проблем пройти учебные полёты, переходите к следующему занятию.

Занятие 5. Учебное задание

Сегодня вы отправитесь на ваше первое задание... А почему у вас так вытянулись лица? А, вы просто ещё не знаете, что готовы. Слава богу! А я уж было подумал, что вы каким-то образом получили доступ к видеозаписи из какого-нибудь чёрного ящика.

Спешу успокоить: мы не отправим вас на настоящее задание. Мы просто будем использовать более крупный и более реалистичный тренажёр. Очевидно, что вас никто не забросит в космос до тех пор, пока вы не будете полностью готовы. Тем более что тогда на карту будет поставлен дорогостоящий космический корабль. Что? Ах, да. И ваша жизнь. Естественно. Это само собой разумеется.

Перед тем как вы сядете в тренажёр, давайте обсудим некоторые вопросы, которые мы ещё не обсуждали во время прошлых занятий.

ПРОДОЛЖИТЕЛЬНОСТЬ ПОЛЁТА

А теперь, хоть я уже говорил об этом раньше, скажу ещё раз: продолжительность настоящего задания составляет 10 минут. Да. Оно всегда должно занимать 10 минут. Хотя

некоторые задания будут намного короче, поверьте. Поскольку теперь вы стали гораздо опытнее, то давайте предположим, что за 10 минут вы сможете выполнить примерно 12 действий.

Положите поле действий стороной с 12 фазами вверх. Как видите, полёт теперь длится 12 ходов и делится на 3 фазы. Вам придётся использовать дополнительное поле действий во время третьей фазы полёта (ходы 8–12). Положите его рядом с вашим обычным полем действий (ходы 1–7).

Во время раздачи карт действий сдайте каждому игроку по 5 карт для первой фазы, 5 — для второй и 5 — для третьей. Должно получиться 3 стопки по 5 карт, лежащих на каждой фазе поля действий.



Третья фаза работает так же, как и остальные. Когда вы будете довольны своими запланированными на вторую фазу действиями, можете брать карты из последней стопки и начинать планирование действий 8–12. Как только вы взяли третью стопку, вы больше не можете изменять положение карт на поле действий предыдущих двух фаз.

КАРТЫ ДЕЙСТВИЙ ВЗАКРЫТУЮ

Как видите, этот тренажёр больше похож на настоящий корабль. Он больше, с настоящими стенами, полом и потолком. Всё это затрудняет общение. Ваши коллеги, находящиеся в соседнем отсеке, вас не видят. И не слышат ваших криков. Гм, я имел в виду голоса. Поэтому в ваших шлемах есть встроенные наушники и микрофоны.

В отличие от учебного полёта, **в настоящем задании карты действий играют взакрытую.** Вы можете говорить остальным игрокам, какие карты вы сыграли, и использовать компоненты игры, чтобы объяснить им свои действия, но никто не должен видеть ваших карт. Им должно быть известно только то, что вы сказали.

Вы можете просматривать свои сыгранные карты действий в любой момент, но менять их можно, только если ещё не началась следующая фаза. Обратите внимание, что рубашка карт отображает, что вы сыграли — движение или действие, так что другие игроки как минимум смогут увидеть, в каком ходе вы будете двигаться, в каком — выполнять действие, а в каком — ждать.

Во время раунда последствий на шаге действий игроков все игроки одновременно вскрывают карты действий текущего хода, после чего выполняют указанные действия по очереди, начиная с капитана корабля.

Когда будете вскрывать свою карту, не переворачивайте её вверх ногами. Переворачивайте её слева направо, а не сверху вниз. Возможно, к этому придётся привыкнуть. Может быть, будет удобнее делать это другой рукой.



УГРОЗЫ И ТРАЕКТОРИИ

В отличие от учебного полёта, теперь не будет готовых сценариев. Тренажёр будет генерировать угрозы и траектории случайным образом. Мы сделали это специально, чтобы курсанты не пользовались подсказками предыдущих групп... Хотя, как оказалось, проблем с этим не возникает... М-да...

Похоже, я должен предупредить вас, что угрозы, с которыми вы столкнётесь в учебном задании, будут намного более опасными, чем та мелочь, которая встречалась вам во время учебных полётов.

Во время подготовки к учебному заданию выберите случайным образом 3 из 7 траекторий и разместите их (опять же случайным образом) над полем корабля.

Во время этого задания зелёные карты угроз вам не понадобятся — уберите их обратно в коробку.

Рассортируйте фиолетовые карты в соответствии со значком в верхнем левом углу. Существует четыре типа карт угроз:

-  — Обычная угроза (с ними вы уже встречались).
-  — Серьёзная угроза.
-  — Усиленная обычная угроза.
-  — Усиленная серьёзная угроза.

В этом задании усиленные угрозы вам не понадобятся — уберите карты с жёлтым значком в коробку. У вас останутся обычные и серьёзные угрозы с белым значком. Перемешайте эти колоды по отдельности и положите их перед офицером связи. Обратите внимание, что, посмотрев на рубашку, можно определить, серьёзная это угроза или обычная.



Угрозы с меняющимися характеристиками

Некоторые угрозы могут изменять свои характеристики во время выполнения действий X или Y. У них может увеличиваться скорость, повышаться и понижаться очки щитов. Если параметр может изменяться, то он отмечается символом ⊕ или ⊖. Чтобы это отслеживать, вам понадобятся чёрные и белые кубики. Когда скорость или количество очков щитов угрозы увеличивается, положите на соответствующую цифру белый кубик. Если параметр уменьшается, чёрный. Чёрный кубик также можно использовать, чтобы отметить, что криосит у истребителя (с которым вы встречались во время занятия 4а) или фрегата уже снят.

Символ ⊕ рядом с очками прочности угрозы означает, что она может восстанавливать или излечивать полученные повреждения. Во время выполнения соответствующих действий X и Y вам придётся убрать с таких угроз определённое количество красных кубиков. (Если к этому моменту угроза не была повреждена, ничего не происходит.)

ЗАПИСИ ИНТЕРКОМА

Вам понадобятся аудиозаписи к трём учебным заданиям («Симуляция 1», «Симуляция 2» и «Симуляция 3»; номера дорожек — 3, 4 и 5 соответственно). Можете выбрать любую из них, или пусть хронометрист возьмёт одну из трёх карточек сценариев — S1-3, S1-4 или S1-5.

В учебных заданиях появляется несколько сообщений, которые вы не слышали во время учебных полётов:

— Время Т+3. Серьёзная угроза. Белый сектор.

Иногда бортовой компьютер вместо слова «угроза» говорит «серьёзная угроза». Если это просто «угроза», то офицер связи берёт карту угрозы из колоды со значком . Если же это «серьёзная угроза», то карта берётся из колоды с другим значком — . В приведённом выше случае офицер связи берёт верхнюю карту из колоды со значком , помещает её рядом с центральной траекторией (белый сектор) и кладёт на неё жетон 3.

— Не подтверждено: Угроза. Синий сектор.

Неподтверждённые сообщения позволяют использовать одну и ту же запись интеркома как для игры вчетвером, так и для игры впятером. **Если игрокам меньше пяти, не обращайте внимания на неподтверждённые сообщения.** При игре впятером вам придётся иметь дело и с неподтверждёнными угрозами.

— Система связи повреждена...

— Связь восстановлена.

Это сообщение означает, что у вашего экипажа перестала работать система связи. Бортовой компьютер начнёт издавать белый шум. До того, как восстановится связь, **игрокам нельзя разговаривать или иным образом совместно планировать свои действия, но можно выкладывать карты действий и перемещать фигурки и кубики по игровому полю.** Самое время для того, чтобы сделать паузу и немного подумать. **А также самое время внимательно прочитать карты угроз.**

— Завершение второй фазы через 1 минуту.

— Завершение второй фазы через 20 секунд.

— Завершение второй фазы через 5, 4, 3, 2, 1.

Третья фаза.

О завершении второй фазы, так же как и первой, будет сделано несколько предварительных сообщений. После того как объявлено о завершении фазы, карты этой фазы менять нельзя. Пришло время взять последнюю стопку карт и начать планирование действий третьей фазы.

НОВЫЕ СИСТЕМЫ

Сейчас мы рассмотрим несколько новых систем корабля, которые вас, скорее всего, заинтересуют, — ракеты и компьютер. Они помечены буквой . Да. Верное наблюдение. Есть и другие системы, тоже помеченные буквой . Но о них вы узнаете позже, на следующих занятиях. Почему? А вы как думаете? Всё верно, потому что это всё ещё неполноценная симуляция. Но я уверен, что вам и так будет чем заняться.

Ракеты

Ваш корабль оборудован тремя самонаводящимися ракетами. Они расположены на нижней палубе синего сектора и отмечены буквой . Когда вы запускаете ракету, она автоматически нацеливается на ближайший корабль противника и поражает его. Ракеты запрограммированы на идентификацию и поражение техники, поэтому они не могут поражать межзвёздные организмы и минеральные образования.

Знать, во что именно попадёт ракета, — своего рода искусство. Более того (возможно, я зря вам это говорю), иногда полезно запустить ракету просто на всякий случай. А когда именно это спасает весь корабль, то вы сможете сказать, что так и было задумано.

Во время подготовки к игре разместите 3 ракеты на игровом поле.



Ракеты не расходуют энергию. Когда вы нажимаете  в нижнем синем отсеке, вы запускаете одну ракету. Поставьте фигурку ракеты на первую клетку ракетной дорожки.

Ракета не поражает цель в том же ходе, в котором была запущена. При расчёте повреждений игнорируйте ракету, находящуюся на первой клетке ракетной дорожки.



Ракета движется в конце шага «Действия угроз», что изображено на рисунке слева. После разбора перемещений и действий угроз передвиньте фигурку ракеты из первой клетки ракетной дорожки во вторую.



Ракета действует на следующем шаге расчёта повреждений. Ракета нацеливается на ближайшую угрозу на любой траектории,

которая попадает в её радиус действия и которую ракета может поразить.

Радиус действия ракеты — 2, то есть она может попасть в угрозу только в двух ближних областях траекторий. Но не все угрозы ракета может поразить. Это написано на картах угроз, а также отмечено символом . Эти угрозы ракета игнорирует. В остальных случаях она выбирает ближайшую к кораблю цель (т, у которой меньше клеток до клетки Z). Если расстояния равны, она выбирает цель с наименьшим числом. Если подходящей цели в радиусе поражения ракеты не оказалось, она просто исчезает без каких-либо последствий.

Ракета наносит 3 повреждения, которые учитываются так же, как и остальные атаки: добавьте 3 к общему урону по цели, вычтите значение очков щитов угрозы и узнаете, сколько красных кубиков нужно положить на угрозу. После расчёта повреждений верните ракету в хранилище. На задание даётся только 3 ракеты. После того как они закончатся, действие  ничего не даёт.

За ход можно запустить только 1 ракету. В следующем ходе можно запустить ещё одну. К этому моменту первая ракета уже будет на второй клетке (она переместилась во время передвижения угроз), новая ракета окажется на первой клетке. На следующем шаге расчёта повреждений первая ракета вернётся в хранилище, освободив клетку для второй ракеты, которая будет двигаться на шаге действия угроз.

Важно! Если вы хотите скоординировать ракетный и пушечный залпы, то запомните, что ракета должна быть запущена на ход раньше. Если вы стреляете из лазера в ходе 4, то ракету нужно запустить в ходе 3.

Бортовой компьютер

Разумеется, вы уже знакомы с бортовым компьютером. На настоящем корабле он расположен на мостике. Уверен, что вам не нужно напоминать, что компьютер — ваш лучший помощник и что вы попросту пропадёте в космосе без его точных отчётов и диаграмм.

Однако есть одно но: ему нужно немного, хм, технического обслуживания. Нет, ничего сложного! Вам просто надо время от времени нажимать на кнопку. Иначе компьютер уходит в ждущий режим и включает заставку, во время которой... ну, вы понимаете, схема подключения довольно сложная... в общем, на корабле выключается свет. А в темноте вы вряд ли сможете действовать с прежней скоростью.

Да, конечно, мы думали над тем, чтобы отключить заставку. Но, к сожалению, мы не можем этого сделать, потому что эта заставка — реклама нашего спонсора, «Мосигры». Поэтому время от времени просто нажимайте на кнопку, идёт?

Обслуживание компьютера необходимо выполнить один раз во время первого или второго хода каждой фазы. Проверка на выполнение этого обслуживания — отдельный шаг, который происходит один раз за фазу. (Если вам не нравится объяснение про заставку, то можете притвориться, что вы меняете модули памяти или выполняете диагностику или какую-то другую процедуру по обслуживанию компьютера. Главное, не забывайте нажимать на кнопку.)



Во время подготовки к игре положите на поле корабля рядом с компьютером 3 прозрачных кубика. Когда кто-то выполняет действие в верхнем белом отсеке, переместите 1 прозрачный кубик на поле шагов заданий, на клетку шага «Техническое обслуживание компьютера», на

строчку, соответствующую текущей фазе. Если в этой фазе кто-то ещё раз выполнит это же действие, ничего не произойдёт. Помните, на одну фазу даётся только 1 кубик.

Из расположения клетки с этим шагом должно быть понятно, что компьютер нуждается в обслуживании во время первых двух ходов фазы. Когда маркер шага доходит до этой клетки, посмотрите, есть ли на ней кубик. **Если прозрачного кубика на этой клетке нет, значит, экипаж забыл про обслуживание компьютера. Действия всех игроков во время следующего хода задерживаются (подробности читайте ниже).**

ЗАДЕРЖКИ

Иногда — даже когда вам кажется, что вы уже всё спланировали и предусмотрели, — что-то всё равно идет не так. Кто-то просто чуть-чуть не успел — и всё рухнет. Вы должны быть готовы к этим мелким неудачам.

Когда карта или правило говорят, что в определённом ходе действие задерживается, происходит следующее: если на этот ход была запланирована карта действия, возьмите её и переложите вперёд на один ход. Если там тоже была карта, возьмите её и тоже переложите на ход вперёд, — и так до тех пор, пока вы либо не наткнётесь на клетку, где нет карты действия, либо не переместите все свои карты действия (в последнем случае последняя карта действия убирается с поля действий и не применяется). Если ваш экипаж пренебрег обслуживанием компьютера, действия задерживаются у всех. Запланированное на следующий ход действие произойдёт на ход позже (как и все последующие действия, если вы планировали что-то делать наждый ход).

Пример. Никто не выполнил обслуживание компьютера в ходе 4 и 5. Это значит, что все действия хода 6 задерживаются. Вы должны сдвинуть все свои карты действий. Зелёный игрок сдвигает только одну карту. Жёлтый сдвигает три. Синий игрок сдвигает все свои карты, и действие, которое он запланировал на ход 12, уже не произойдёт. Красный не планировал действию на ход 6, поэтому он ничего не сдвигает.

Как видите, из-за задержки никто из игроков не совершает действий в 6-м ходе.



Ошибка

Во время неразберихи, происходящей на борту, может случиться что угодно. Застывшая где-то или проскользнувшая нога способна обернуться потерей драгоценных секунд. Хе-хе. Я вспомнил один забавный ролик, в котором один космический исследователь хотел с разбегу проскочить сквозь дверь, а вместо этого врезался головой в стену. Разумеется, после такого он не смог вовремя включить щиты. Хм... Вам что, не смешно? Странно. Следственному комитету это тоже не показалось смешным.

Когда карты лежат взакртыю, легко ошибиться. Вы можете сыграть красную стрелку вместо синей или положить карту вверх ногами (и вместо выстрела из лазера уехать на гравифите). Если вы ошиблись подобным образом, то остальные ваши действия лишаются всякого смысла, потому что вы оказываетесь совершенно не там, где планировали. Поэтому и существует правило ошибки.

Если вы вскрыли карту и заметили, что перепутали стрелки или положили карту вверх ногами, то вы можете сказать: «Ой! Я ошибся!». После чего вы вправе исправить ошибку и выполнить то действие, которое планировалось изначально, но после этого ваше следующее действие задержится, то есть оно (и, возможно, несколько следующих действий) произойдёт на один ход позже, чем планировалось.

Не злоупотребляйте этим правилом. Его нельзя использовать, чтобы получить красную стрелку, сыграв синюю и сказав, что вы ошиблись. Во время раунда последствий вы должны играть именно те действия, которые запланировали во время раунда действий. Не пытайтесь решить, что будет лучше: сказать, что ошиблись, или выполнить запланированное действие. Это правило существует не для того, чтобы исправлять ошибки планирования. Оно необходимо лишь затем, чтобы неправильно сыгранная карта не испортила вам всю игру.

Гравилифты и лестницы

Вы подбежали к гравилифту и обнаружили, что он занят. Такое случается. Гравилифт рассчитан только на одного пассажира. Вы же не думаете, что два человека могут подняться и спуститься по одной шахте одновременно? Поэтому иногда придётся пользоваться технической лестницей.

Каждый гравилифт может быть использован только один раз за ход. Если несколько игроков воспользовались одним и тем же гравилифтом в одном ходе, то его использует только первый из них (капитан корабля или ближайший к нему слева игрок: должность даёт преимущество). Все остальные игроки используют лестницы. Если вы воспользовались лестницей, то попадаете на другую палубу, но ваше следующее действие задерживается (подробнее — в разделе «Задержки» на странице 20).

ПОВРЕЖДЕНИЯ КОРАБЛЯ

И, конечно, всегда есть вероятность того, что вражеская пушка выведет ваш гравилифт из строя. Удивлены? Вы что, думали, что настоящая корабль просто подсчитывает повреждения, а потом сообщает: «Конец игры»? Космический корабль под завязку набит сложной, тонкой электроникой. Одно-два попадания, и все системы начинают работать нестабильно.

С этого момента красные кубики будут нужны только для того, чтобы отмечать повреждения угроз. Чтобы следить за повреждениями вашего корабля, вы будете использовать 18 восьмиугольных фишек повреждений. Во время подготовки к игре разложите их по цветам на три стопки, перемешайте каждую стопку отдельно и положите около игрового поля, рядом с полем траектории соответствующего цвета.



Когда сектор получает урон, возьмите из соответствующей колоды число фишек повреждений, равное величине урона. Они представляют собой различные части корабля. Разместите их на игровом поле так, чтобы они закрыли собой изобразённую часть.

- Попадания по тяжёлым и лёгким лазерам снижают их эффективность, уменьшая их мощность на 1 (число на фишке повреждений заменяет оригинальное значение).
- Попадание по импульсной пушке снижает радиус её действия на 1.
- Попадания по реактору и щиту снижают их ёмкость (число на фишке повреждений заменяет оригинальное значение). Если после этого количество энергии стало превышать максимальную ёмкость, излишки сбрасываются в хранилище.
- Попадание в гравилифт выводит его из строя. Теперь вместо гравилифта вы используете техническую лестницу. На другую палубу вы перемещаетесь, но следующее ваше действие задерживается.
- Структурное повреждение не наносит вреда системам вашего корабля, но всё равно считается повреждением.

Так же, как и в учебном полёте, каждый сектор корабля может выдержать максимум 6 повреждений (количество фишек для каждого сектора как раз равно 6). Если вы получаете повреждение, а фишек больше не осталось, значит, этот сектор корабля разрушен, и вы проиграли.

Важно! Обратите внимание, что фишки повреждений не открываются до начала раунда последствий. Это значит, что никто не знает точно, что будет происходить, когда ваш корабль получит повреждение. И если ваш план включает в себя получение повреждений, то вы должны рассмотреть возможность повреждения систем корабля. Может быть, будет лучше лишний раз выстрелить, чем рискнуть и увидеть, что повреждённая пушка не смогла уничтожить врага.

ГОТОВНОСТЬ КО ВЗЛЁТУ

Убедитесь, что корабль правильно подготовлен ко взлёту.



Вот краткий перечень новых элементов игры:

- Задание состоит из 12 ходов, разделённых на 3 фазы.
- Карты действий играют взаимную.
- Угрозы бывают двух типов: обычные и серьёзные.
- Если игроков меньше пяти, игнорируйте неподтверждённые угрозы.
- Если система связи выходит из строя, нельзя говорить друг с другом.
- Ракеты наносят удар по ближайшей допустимой цели (если она в радиусе действия) на следующий ход после запуска.

- Вам нужно проводить техническое обслуживание компьютера в первые два хода каждой фазы. В противном случае все действия задерживаются.
- Если вы неправильно сыграли карту, то можно сказать: «Ой! Я ошибся».
- Если несколько игроков одновременно используют один и тот же лифт, то им пользуется только первый из игроков. Следующее действие других игроков задерживается.
- Вместо красных кубиков вы отмечаете повреждения вашего корабля фишками, которые могут снизить эффективность определённых систем корабля.

Важно! Во время раунда действий не просто двигайте фигурки. Воспользуйтесь кубиками энергии и даже жетонами с номерами, чтобы показывать, где будет враг. Это поможет вам спланировать и скоординировать свои действия.

Теперь можете приступать к учебному заданию.

РАУНД ПОСЛЕДСТВИЙ

Во время первого учебного задания ваш корабль может быть уничтожен. Это нормально. Именно поэтому перед настоящим заданием играется учебное. В следующий раз у вас получится лучше.

Если вы успешно завершили учебное задание, можете приступить к подсчёту полученных очков.

Подсчёт очков

Разумеется, для оценки ваших действий у нас существует система набора очков. Оцениваются и настоящие задания, только учтите, что никого не будет волновать, сколько очков вы набрали, если ваш корабль уничтожен.

Вы получаете баллы только в том случае, если ваш корабль не был уничтожен во время задания.

У каждой угрозы есть два числа, они указаны в нижнем правом углу карты. Больше число — это количество очков, которое вы получите за уничтожение угрозы. Меньшее число указывает, сколько очков вы получите, если переживёте угрозу (то есть если она доберётся до клетки Z и завершит свою атаку). Вы не получаете очки за врагов, которые остались на траекториях на момент ухода вашего корабля в гиперпространство (но они как минимум не получают возможности выполнить свои Z-действия).

Вы теряете очки за повреждения корабля и за риск провала операции (риск провалить операцию с 2 повреждениями в каждом секторе существенно ниже, чем с 6 повреждениями в одном секторе).

Подсчёт очков ведётся следующим образом:

- Капитан корабля складывает большие числа всех уничтоженных угроз.

- Офицер связи складывает меньшие числа всех пережитых угроз.
- Эти два числа складываются между собой.
- Из полученного значения вычитается сумма всех повреждений всех секторов корабля.
- Из полученного значения вычитается число повреждений в наиболее повреждённом секторе.

ПОДВЕДЕНИЕ ИТОГОВ

Дамы и господа, теперь тренажёр полностью в вашем распоряжении. Увидимся на следующем занятии.

Можете играть столько учебных заданий, сколько хотите.

Занятие 6. Расширенная симуляция

На сегодняшнем занятии мы рассмотрим все оставшиеся темы, которые необходимы для вашей подготовки к реальному заданию.

ВНУТРЕННИЕ УГРОЗЫ

К сожалению, многие инопланетяне уже разработали технологию передачи материи, и поэтому их штурмовые отряды или атомные бомбы могут временами появляться прямо у вас на палубе. Также они владеют множеством способов дистанционно повредить системы вашего корабля. А ещё иногда происходят естественные сбои в работе оборудования, вызванные топологической неустойчивостью Вселенной.

Но я не хочу, чтобы вы решили, что ваш корабль — это некое ненадёжное и нестабильное место, которое в любой момент может превратиться в место инопланетной вечеринки. Хотя иногда будет казаться, что это именно так. Дело в том, что вас может забросить в какой-нибудь тихий и спокойный сектор Галактики, где уже несколько тысяч лет не происходило ничего интересного. Писатели-фантасты считают, что инопланетяне, живущие в таких местах, должны обращаться с вами, как с богами. Возможно, они и правы. Но они забывают об одном: большинство жителей Галактики терпеть не могут богов и обращаются с ними, используя исключительно направленные взрывы, лазеры и раскалённую плазму. Поэтому вы должны ожидать враждебного поведения от всего, что попадает на ваш корабль.

Чтобы помочь руководителю службы безопасности держать всё под контролем, компьютер будет отображать информацию о внутренних угрозах на нижнем дисплее.

Назначьте **начальника службы безопасности**, который будет отвечать за работу с внутренними угрозами. В принципе, с этой работой может справиться и офицер связи, но будет лучше, если вы разделите эти должности.

Во время подготовки к игре вам нужно оставить место под полем корабля для нижнего экрана бортового компьютера. Выберите случайным образом четвёртое поле траектории и положите его вдоль нижнего края поля буквой Z вправо. Это траектория внутренних угроз.

Записей интеркомов всего три, но траектории и угрозы определяются случайным образом, поэтому партии будут отличаться друг от друга.

Если у вас не получилось пройти задание с первого раза, обязательно получится со второго или третьего. Даже если вы ушли в гиперпространство в последний момент (и в конечном итоге с отрицательным счётом), то это всё равно можно считать успешным завершением задания. А любая оценка выше 10 — это вообще здорово.

Но разве вам не интересно, что будет дальше? Ведь зелёные карты по-прежнему лежат в коробке, рядом с ещё какими-то фишками и стильными фигурками роботов.

Рассортируйте зелёные карты так же, как фиолетовые, — в соответствии со значком в верхнем левом углу. Отложите карты с жёлтым значком в сторону. У вас получится две колоды зелёных карт с белым значком — обычные и серьёзные внутренние угрозы. Положите их перед начальником службы безопасности.

Возьмите все овальные жетоны и сложите их возле поля корабля. Они будут отмечать положение внутренних угроз во время раунда последствий. Вы также можете их использовать, чтобы лучше спланировать свои действия во время раунда действий.

Во время раунда действий вы можете услышать, например, такое сообщение:

— **Время T+4. Внутренняя угроза.**

— **Время T+6. Серьёзная внутренняя угроза.**

Это сообщение говорит начальнику службы безопасности, чтобы он вскрыл верхнюю карту из соответствующей зелёной колоды (★ для обычной и ⚠ для серьёзной угрозы). Карты внутренних угроз кладутся рядом с траекторией внутренних угроз. Они получают жетон с объявленным номером.

Обратите внимание, что офицер связи по-прежнему отвечает за обработку всех сообщений бортового компьютера. В том числе он должен убедиться, что начальник службы безопасности услышал сообщение о внутренней угрозе и присвоил ей правильный номер.

БОЕВЫЕ РОБОТЫ

Вы, возможно, заметили, что в двух отсеках вашего корабля находятся специальные ангары, в которых хранятся чудовищные роботы-бойцы. Они предназначены для ведения боевых действий и выполнения других специализированных задач.

Если на палубе корабля возникнет потребность в убийстве, смело вызывайте роботов. Не пытайтесь отбиться от врага самостоятельно, ведь роботы вооружены гораздо лучше вас. Что? Случались ли когда-нибудь нападения роботов на членов экипажа? Что за дурацкий вопрос! Э... хм... Продолжим.

Во время подготовки к игре поместите фигурки роботов в нижний красный и в верхний синий отсеки (на изображения роботов). Пока эти фигурки просто лежат, обозначая, что роботы ещё не запущены.

Когда вы выполняете действие **С** в одном из этих отсеков, вы запускаете хранящихся в нём роботов. Поднимите их фигурку и поставьте рядом с собой. Теперь роботы будут следовать за вами по всему кораблю до окончания задания. Если кто-то запустил роботов в одном из отсеков, то другой игрок уже не может запустить роботов в этом же отсеке. Всего на борту корабля находится два отряда роботов. У игрока может быть только один отряд, и передать свой отряд другому игроку нельзя.

Когда роботы следуют за вами, вы можете выполнять свои обычные действия так, как будто роботов нет. Кроме того, вы можете выполнять ещё и действие роботов **И**, после чего роботы начинают сражаться с внутренними угрозами (подробнее об этом читайте ниже). **Не перепутайте эти два действия: вы берёте отряд роботов, выполняя действие С в отсеке, где они хранятся**, а не при помощи действия **И**. Действие **И** нужно только для того, чтобы отдавать приказы роботам, которых вы уже запустили.

КАРТЫ ВНУТРЕННИХ УГРОЗ

Есть два основных типа карт внутренних угроз. **«Неисправность»** означает неполадки в определённой системе корабля, возможно вызванные диверсией. **«Захватчики»** представляют собой врагов или монстров, проникших на ваш корабль.

Как видно по рисунку, «Неисправности» и «Захватчики» имеют много общего:

Где это появляется



Как от этого избавиться

Как и у внешних угроз, у внутренних есть скорость и X-, Y- и Z-действия. Во время раунда последствий на шаге действия угроз внутренние угрозы перемещаются по своей траектории по тем же правилам, что и внешние, а также выполняют X-, Y- и Z-действия в момент пересечения или остановки на соответствующих клетках.

У внутренних угроз тоже есть очки прочности и очки, которые даются за уничтожение и «переживание» угрозы.

В отличие от внешних угроз, запись интернома не указывает, где появляется внутренняя угроза. Это указано на самой карте, в левом нижнем углу: там находится схематичное изображение корабля и место, где возникает угроза.

Значок в правом нижнем углу картинки показывает, как от этой угрозы можно избавиться. Если это неисправность, то значок показывает, какую систему нужно починить (**В** или **С**). Если это захватчик, значок **И** покажет, что вам нужна помощь боевых роботов.

Неисправности

Иногда некоторые системы вашего корабля начинают вести себя странно. Вместо того чтобы помогать вам, они сами превращаются в угрозу для корабля. Схематичное изображение корабля в левом нижнем углу подскажет вам, в каком отсеке это произошло, буква в нижнем правом углу — с какой именно системой.



Пример. Эта неисправность случилась с системой в верхнем красном отсеке. **В** означает, что в этом отсеке неисправен щит.

Неисправность случается сразу после того, как жетон помещается на траекторию (в начале хода, номер которого совпадает с числом на жетоне, и до начала действий игроков и угроз).

После появления угрозы закройте на поле корабля букву неисправной системы овальным жетоном с такой же буквой и соответствующего цвета. Начиная с этого момента нельзя использовать неисправную систему в этом отсеке.

Теперь выполнение этого действия в этом отсеке означает, что игрок устраняет неисправность. Каждая попытка устранить неисправность наносит соответствующей угрозе 1 повреждение (используйте красные кубики, как и в случае с внешними угрозами). Если в отсеке находятся несколько игроков, то все они могут участвовать в устранении неисправности, нанося несколько повреждений внутренней угрозе, когда они выполняют указанное действие даже в течение одного и того же хода.

Пример. Чтобы починить взломанный щит в верхнем красном отсеке, игроки должны три раза нажать в нём **В**. Если это будет делать один игрок, то ему придётся нажимать **В** на протяжении трёх ходов, а если к нему на помощь придут другие, то всё произойдёт быстрее. Чем раньше вы почините щит, тем меньше вреда принесёт эта неисправность, ведь каждый ход она перемещается по траектории и может выполнить действия X, Y и Z.



Некоторые угрозы затрагивают сразу несколько систем. В этом случае все они помечаются соответствующими овальными жетонами. Для устранения таких неисправностей вы можете выполнять действия в любом из этих мест. Когда число красных кубиков на карте совпадёт с числом очков прочности угрозы, неисправность будет устранена. Капитан корабля возьмёт карту угрозы в качестве трофея, жетон угрозы будет убрана, и система вновь может быть использована — даже в этом ходе.

Если вы не устранили неисправность до того, как её жетон добрался до клетки Z, система становится непригодной к эксплуатации до конца задания. Теперь выполнение указанного действия в этом отсеке ничего не даёт. В таком случае карту этой угрозы берёт офицер связи.

Захватчики

Все внутренние угрозы, не привязанные к конкретной системе корабля, называются захватчиками. Когда жетон с числом появляется на поле траектории внутренних угроз, найдите жетон с соответствующим рисунком и положите его в отсек, в котором появляются захватчики (это место изображено на схеме корабля в нижнем левом углу картиннки).



Большинство захватчиков перемещаются по кораблю. Они делают это при помощи действий X или Y во время шага действий угроз. Когда захватчик движется, переместите его жетон в новый отсек. Захватчики не используют гравифиты, чтобы перейти на другую палубу (вместо этого они проскакивают, пробегают или просачиваются сквозь шахту лифта), поэтому, когда вы перемещаете жетон захватчика, не обращайте внимания на занятый или испорченный гравифит.

Чтобы нанести повреждение захватчику, вы должны, находясь с ним в одном отсеке, выполнить действие . **Это действие можно выполнять, только если вы возглавляете отряд запущенных роботов.** Если с вами нет отряда роботов, действие ничего не даёт.

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

Каждое повреждение, которое отряд роботов наносит захватчику, отмечается на карте захватчика красным кубиком. Когда число кубиков совпадёт с количеством очков прочности захватчика, тот уничтожается, и капитан корабля берёт его карту в качестве трофея.

Если захватчик не уничтожен до того, как его жетон добрался до конца траектории, он выполняет своё действие Z и покидает корабль. Уберите его жетон с поля корабля и отдайте его карту офицеру связи.

Захватчики реагируют на выстрелы роботов по-разному. Некоторые из них абсолютно равнодушны (то есть вообще не реагируют). На картах таких захватчиков в нижнем левом углу картиннки изображён значок обычного действия роботов . Другие же открывают ответный огонь. Такие захватчики обозначаются значком .



Если вы выполняете действие против захватчика, который стреляет в ответ, то вы наносите ему 1 повреждение, **но он отключает ваш отряд роботов.** Положите фигурку отряда роботов на поле. Отключённый отряд продолжает следовать за вами, но до его повторного запуска действие ничего не даёт. **Чтобы снова запустить роботов, вам нужно дойти до отсека с ангаром для роботов и выполнить действие** . Вы можете сделать это как в том же отсеке, где вы запустили

их изначально, так и в другом отсеке с ангаром (то есть в верхнем синем или нижнем красном).

Это сработает, даже если второй отряд роботов ещё не был запущен. (Если вы сопровождаете отключённый отряд роботов, то действие запустит именно его, а не даст вам второй отряд). Роботов в любом случае стоит снова запустить, даже если они вам больше не нужны. Отключённые роботы не подготовлены к гиперпространственному прыжку, а значит, во время него они получат дополнительные повреждения, что уменьшит количество ваших очков.

Совет. Захватчиков, очки прочности которых равны 2 и которые стреляют в ответ, довольно сложно уничтожить. Вам нужно будет повторно запустить ваш отряд и вернуться к ним снова, что не так просто, потому что они тоже могут перемещаться. Будет легче, если вы скооперируетесь с игроком, который возглавляет второй отряд роботов.

Действия угроз

Угрозы могут нанести повреждения вашему кораблю во время действий X, Y или Z. **Щиты не уменьшают количества повреждений от внутренних угроз.** Если не указано иное, то повреждение наносится тому сектору, в котором находится угроза, независимо от того, верхняя это палуба или нижняя. Некоторые угрозы могут выводить из строя членов вашего экипажа.

Если угроза вывела вас из строя, **то вы больше не можете выполнять действия до конца задания.** Ваши несыгранные карты действия становятся бесполезными. Снимите свою фигурку с игрового поля. Если вы возглавляли отряд роботов, то он тоже снимается с поля (и считается отключённым во время начисления очков).

Некоторые угрозы могут задерживать действия игроков. В этом случае действуйте по правилам задержки, описанным выше.

ПЕРЕХВАТЧИКИ

Возможно, роботы пригодятся, даже если по коридорам вашего корабля никто не ходит. Они могут пилотировать перехватчики, расположенные в верхнем красном отсеке. Вы с вашим отрядом роботов можете покинуть корабль, чтобы стать последней линией обороны против внешних угроз.

Если вы возглавляете отряд запущенных роботов, то можете выполнить действие  в верхнем красном отсеке, чтобы сесть в перехватчик. Возьмите вашу фигурку и фигурку роботов и поместите их на место, обозначающее активного перехватчика. Перехватчик будет атаковать в этом ходу, во время шага расчёта повреждений.

Если в следующем ходу вы сыграете действие , то продолжите атаку на перехватчике. Вы можете оставаться в космосе до тех пор, пока играете действие . Когда вы атакуете на перехватчике, то не находитесь на корабле. Это значит, что, во-первых, вы не находитесь в каком-либо отсеке и, во-вторых, способности угроз вывести игроков из строя или задержать их действия, равно как и задержка из-за невыполненного обслуживания компьютера, на вас не распространяются.

Это единственное действие, которое вы можете совершать в космосе. Чтобы вернуться на корабль, не играйте ничего. Если вы сыграли любое другое действие, кроме , оно задерживается (переносится на следующий ход, а в этот ход отыгрывается «бездействие», и вы возвращаетесь на корабль). Когда вы возвращаетесь на корабль, то вы и ваш отряд роботов оказывается в верхнем красном отсеке.

Атака перехватчиков

Перехватчики атакуют угрозы на всех траекториях, но радиус их действия — всего 1. Если в радиусе их действия находится только одна цель, перехватчики наносят ей 3 повреждения. Если целей больше одной, перехватчики атакуют все цели в их радиусе действия и наносят им по 1 повреждению независимо от того, сколько всего целей они атакуют.

Разумеется, повреждения, нанесённые перехватчиками, складываются с другими повреждениями, нанесёнными в этом ходу.

Вот что могут делать роботы. Как вы видите, они довольно универсальны. Что, девушка? Вы сказали, что всё, что они могут делать, это сражаться? Нет, это не так. Вы должны посмотреть, что происходит после сражения, когда роботов активирует обслуживающий персонал. У каждого боевого робота в левой руке есть встроенная швабра, а их алгоритмы поиска и уничтожения грязи достойны восхищения.

ГОТОВНОСТЬ К ВЗЛЁТУ

Итак, всё готово к взлёту. Да, кстати, мой коллега просит напомнить вам, что всё это по-прежнему симуляция. И захватчики, которые будут бегать по вашему кораблю,

всего лишь переодетые инструкторы академии. А то тут одна импульсивная молодая особа из предыдущей группы в горячке боя позволила себе лишнее... а мой коллега хромает до сих пор...

Убедитесь, что корабль правильно подготовлен ко взлёту.



Для расширенной симуляции используйте звуковые дорожки 6, 7 или 8 (карточки сценариев — S1-6, S1-7 или S1-8 соответственно). Эти дорожки называются «Расширенная симуляция» (для первого полёта мы рекомендуем трек «Расширенная симуляция — 1»).

Вы можете приступить к расширенной симуляции.

ПОДВЕДЕНИЕ ИТОГОВ

Ну, как всё прошло? Надеюсь, что хорошо, потому что расширенная симуляция — заключительный этап тренировки, после которого мы отправим вас на настоящее задание. А это значит, что следующая лекция станет для вас последней. Хм, я не имел в виду, что... В общем, я хотел сказать, что курс обучения закончится.

Очки за расширенную симуляцию начисляются так же, как и в учебном полёте. **Во время подсчёта вычитите по 2 балла за каждого выведенного из строя игрока и по 1 баллу за каждый отряд роботов, который к концу задания остался отключённым.**

Примечание. Если корабль вернулся, выиграли все, даже те, кто был выведен из строя. Иногда выведение игрока из строя вполне может оказаться частью выигрышной стратегии.

Занятие 7. Ваше первое задание

Поздравляю, господа курсанты! Начиная с сегодняшнего дня вы перестаете быть группой и становитесь экипажем. И вашу блестящую карьеру в Министерстве исследования космоса откроет ваше первое задание.

ГЕРОИЧЕСКИЕ ДЕЙСТВИЯ

Вы отличный сплочённый экипаж, и я уверен, что со своим первым заданием вы справитесь без труда. Возможно, что-то не удавалось вам во время симуляций, но теперь всё будет по-настоящему, поэтому вам придётся стараться лучше, чем когда-либо.

Карты героических действий используются только в настоящих заданиях. Перемешайте 6 золотых карт и раздайте по одной всем игрокам. Оставшиеся одну или две карты отложите в сторону, не заглядывая в них.

Карта героического действия заменяет одну из обычных карт первой фазы. Другими словами, на той части поля действий, где написаны цифры 1–3, будут лежать 4 обычные и 1 героическая карта действия.



Героические карты играют так же, как и обычные карты действий во время любой фазы, но у каждого игрока такая карта может быть только одна.

Героические карты нельзя передавать во время передачи данных. Как и обычные карты действий, героические карты можно сыграть двумя различными способами: как действие и как перемещение.

Можете играть столько расширенных симуляций, сколько хотите. На самом деле, расширенная симуляция не сложнее пробного полёта, ведь количество угроз осталось тем же, просто часть внешних угроз заменили внутренние. Цель данной симуляции — познакомить вас с механизмом работы внутренних угроз, чтобы они не застали вас врасплох во время настоящего задания.

Расширенная симуляция — последний этап перед вашим первым настоящим заданием. Не начинайте настоящее задание до тех пор, пока не победите хотя бы в одной такой симуляции. Помните: на карту поставлен весьма дорогостоящий корабль.

С другой стороны, это всего лишь игра, а эти симпатичные фигурки — всего лишь пластик, так что вы можете начать своё первое задание в любое удобное для вас время.

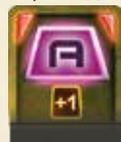
Но если вы действительно хотите почувствовать себя исследователем космоса, то должны как следует потренироваться, чтобы выжить во время следующего занятия.



Героическое перемещение позволит вам сразу перейти в изображённый на ней отсек (например, карта справа разрешает сразу перейти в нижний красный отсек). Вы перемещаетесь в указанный

отсек независимо от того, где вы находитесь сейчас, и невзирая на сломанные гравифлты. Вы просто оказываетесь там. Если вы возглавляете отряд боевых роботов, то они идут с вами.

Героическая карта, сыгранная как действие, — это улучшенная версия действий , или .



Если героическим действием вы стреляете из пушки, то её мощность увеличивается на 1. Например, если вы стреляете из центрального тяжёлого лазера, то его мощность будет равна 6 (или 5, если пушка была повреждена). Если вы стреляете из импульсной пушки, то она наносит 2 повреждения всем целям в радиусе её действия.



Если героическим действием вы передаёте энергию и передали хотя бы 1 её кубик, то вы передаёте на 1 кубик больше (возьмите его из хранилища). Это позволяет превысить максимальную ёмкость реактора или щита — зарядить центральный щит или вспомогательные реакторы до 4 кубиков или заново заправить центральный реактор до 6 кубиков.

С другой стороны, если это действие использовать неэффективно (попытаться передать энергию в максимально заряженный реактор или щит, попытаться взять энергию из пустого реактора или попытаться перезарядить центральный реактор, если не осталось топливных баков), то вы не получите дополнительный кубик. Вы вообще ничего не получите.

Если этим действием вы устраняете неисправность (внутренняя угроза), которую можно устранить нажатием , то действие считается как два одновременных нажатия.



Это действие может быть сыграно двумя способами. Если вы атакуете захватчика, который стреляет в ответ (на что указывает символ ) , то ваш отряд роботов не отключается. Это облегчает уничтожение стреляющих в ответ захватчиков с прочностью 2.

За один ход действие  наносит 1 повреждение, но ваши роботы не отключаются, поэтому в следующем ходе вы можете выполнить действие  , чтобы нанести второе повреждение (и в этот раз роботы всё же отключатся).

Вы также можете сыграть это действие, когда вы и ваши роботы находитесь в космосе, в перехватчиках. Действие  увеличит силу ваших перехватчиков на 1. Если на расстоянии 1 находится только один враг, перехватчики нанесут ему 4 повреждения. Если же в радиусе действия находятся несколько врагов, перехватчики нанесут каждому из них по 2 повреждения.

Разумеется, чтобы использовать это действие в обоих случаях, вы должны возглавлять отряд запущенных роботов .



ВИЗУАЛЬНОЕ ПОДТВЕРЖДЕНИЕ

Да, всё верно. Мы всё ещё не рассмотрели, к чему приводит действие  в нижнем белом отсеке. Вообще-то в этом отсеке нет системы  — тут просто расположены два панорамных иллюминатора, позволяющие вам посмотреть наружу.

Я не говорил об этом во время занятий, потому что считаю, что вы не будете тратить на них своё время в первом полёте. Вы мне очень понравились, поэтому вот вам мой совет: если у вас есть лишнее время, то лучше примите меры предосторожности: сделайте дополнительный выстрел, запустите ещё одну ракету или перезарядите щиты — просто на всякий случай, а не... хм... плятьесь в иллюминатор.

С другой стороны, Министерство исследования космоса очень сильно заинтересовано именно в визуальных подтверждениях.

Действие  в нижнем белом отсеке обозначает визуальное подтверждение — проверку данных, собранных компьютером. Единственное, что вам это даёт, — дополнительные очки в случае успешного завершения задания. Поэтому лучше сосредоточиться на борьбе с угрозами и смотреть в иллюминатор только в том случае, если вам действительно (в буквальном смысле слова) больше нечем заняться.

В начале задания положите на иллюминатор 3 прозрачных кубика — по одному за каждую фазу задания. Визуальное подтверждение может быть осуществлено одним или несколькими игроками, выполняющими действие  в нижнем белом отсеке. Чем больше игроков в течение хода осуществляло визуальное подтверждение, тем больше очков вы получите. Если кто-то выполняет визуальное подтверждение, возьмите прозрачный кубик и поставьте его на поле шагов задания на клетку с цифрой, соответствующей фазе и количеству игроков, осуществлявших визуальное подтверждение в этом ходе.



Цифра обозначает количество очков, которые вы получите за визуальное подтверждение: один игрок приносит 1 очко, два игрока — 2 очка, три игрока — 3 очка, четыре игрока — 5 очков, и, наконец, пять игроков смогут заработать 7 очков.

Засчитывается только одно визуальное подтверждение за фазу — то, которое приносит больше очков. Если в течение одной фазы вы произведёте ещё одно визуальное подтверждение, которое при этом выполнит больше игроков, чем предыдущее, то кубик передвинется на следующую клетку.

Пример. В первые два хода красный игрок спускается на гравифите на нижнюю палубу и перезаряжает центральный реактор. На ходе 3 красному игроку нечего делать, и он выполняет действие . Во время разбора этого хода в раунде последствий он берёт прозрачный кубик и кладёт его на первую клетку первого ряда. Во второй фазе задания игроки были так заняты, что не смотрели в иллюминатор, поэтому второй ряд остался без кубика. В третьей фазе игроки устранили все угрозы вовремя, и четыре игрока договорились встретиться у иллюминатора, чтобы вместе выполнить действие  в ходе 11, но один из них ошибся и выполнил это действие  в ходе 10. Этот игрок кладёт прозрачный кубик на первую клетку третьего ряда. На 11-м ходу остальные три игрока выполняют действие , как и планировалось, и кубик в третьем ряду перемещается с первой на третью клетку.



Итого игроки могли бы добавить 4 балла (1+3=4) к своему финальному счёту благодаря визуальному подтверждению в первой и третьей фазе.

К сожалению, они вообще ничего не получают: они не рассчитали время стрельбы, и живший фрегат разнёс их корабль в щепки.

ВАШЕ ПЕРВОЕ ЗАДАНИЕ

Не люблю долгих прощаний. Вы были хорошей группой, и я даже немного к вам... привязался, что ли... хоть и обещал себе, что такого больше не повторится. Ну, берегите себя! Теперь вы в Министерстве исследования космоса. И даже если вы больше не увидимся... Да, я знаю. Ваша новая казарма расположена совсем рядом. Но если по какой-то случайности мы больше не увидимся, то я хочу пожелать вам удачи. И, да, девушка, этот комбинезон вам очень идёт... Э... хм-м...

Подготовьте поле корабля к первому настоящему заданию. Правила игры те же, что и в учебных полётах, только теперь у вас появились героические действия и возможность визуального подтверждения. Записи интернома будут более сложными, нежели во время обучения, и на карту будет поставлено больше (если вы действительно отыгрываете роль курсантов).

Для прохождения настоящего задания вы можете использовать любую из восьми записей. Или же вы можете случайным образом выбрать одну из восьми карточек сценариев (от S2-1 до S2-8) и начать воспроизведение соответствующей записи, не читая саму карточку.

Удачи!

Если во время первого настоящего полёта что-то пойдёт не так и ваш корабль взорвётся, не принимайте это близко к сердцу. Гибель вашего экипажа является демонстрацией его исключительного мужества и героизма. Вы можете взять на себя роль нового экипажа, который только что закончил обучение (у чуть более нервного и чуть более седого инструктора) и готов к выполнению своего первого задания в Министерстве исследования космоса.

Независимо от того, как будет проходить (и чем закончится) ваше первое задание, мы рекомендуем начать вести бортовой журнал (читайте ниже).

Карьера исследователя космоса

Вот вы и начали свою опасную и полную приключений карьеру в составе экипажа космических исследователей. И, несмотря на то, что вы выучили все правила, не стоит расслабляться. Почти бесконечное количество комбинаций звукового сопровождения, карт угроз и траекторий означает, что каждое задание будет уникальным. А доказательством вашего профессионального роста будет рост количества очков, получаемых за задание.

УРОВНИ СЛОЖНОСТИ

Если обычные задания уже не вызывают у вас особых затруднений, вы можете увеличить уровень сложности игры, используя усиленные угрозы (карты с жёлтым значком, которые до сих пор лежали в коробке). Усиленные угрозы подчиняются тем же правилам, что и угрозы с белым значком.

Перед началом игры выберите уровень сложности обычных и серьёзных угроз. Можно, например, использовать карты с жёлтым значком в качестве серьёзных угроз, а для обычных оставить карты с белым значком. Или наоборот. А если вы хотите пройти по-настоящему сложное испытание, используйте карты с жёлтым значком для всех видов угроз. Это относится как к внешним, так и к внутренним угрозам. Если вы используете усиленные внешние угрозы, то вам следует использовать и усиленные внутренние угрозы.

Уровень сложности можно повышать и случайным образом: замешав в одну колоду и жёлтые, и белые угрозы (именно поэтому у них одинаковая рубашка). Это может быть интересным, даже если вы уже освоили задания с усиленными угрозами: вы встретитесь со старыми знакомыми врагами, но в совершенно новых сочетаниях.

Обратите внимание, что уровень сложности автоматически учитывается во время подсчёта очков — за усиленные угрозы их дают больше.

ЗАПИСЬ ИНТЕРКОМА

Вам понадобятся аудиозаписи с S2-1 по S2-8. Вы можете воспроизводить их по очереди или в случайном порядке. Случайный выбор траекторий и карт приведёт к тому, что каждая игра будет уникальной, даже если вы будете использовать одну и ту же запись.

БОРТОВОЙ ЖУРНАЛ

Вас расстраивает, что после выполнения одного из ваших лучших заданий вы просто убираете игру в коробку и ваша героическая командная работа попросту забывается? Или, может, вы хотите получить отчёт о том, как ваша отважная команда героически, но безрезультатно сражалась с «Бегемотом», в то время как «Палач» один за другим выводил из строя членов экипажа?

Именно для этого на сайте mosigra.ru на странице игры можно найти и распечатать бортовой журнал, в котором вы можете записывать свои успехи и неудачи. Разумеется, во время учебных полётов он не используется, но во время настоящих заданий вести его стоит. Не стесняйтесь это делать. Это ведь всего лишь бумага.

Чтобы узнать, как вести бортовой журнал, обратитесь к странице 10 брошюры «Правила».

ИССЛЕДОВАТЕЛЬСКАЯ КАМПАНИЯ

Одна партия занимает примерно 25 минут. Если у вас есть настроение для чего-то более сложного и эпичного, вы можете начать исследовательскую кампанию. Она займёт около 90 минут (или даже меньше, если что-то пойдёт не так).

Исследовательская кампания включает в себя до трёх последовательных заданий. Повреждения вашего корабля — общие для всей кампании и накапливаются от задания к заданию, но кое-что вы сможете отремонтировать. Уровень сложности выбирается перед началом каждого задания, вы даже можете решить прекратить кампанию и получить очки только за одно или два задания. Если во время любого задания ваш корабль разрушается, кампания проиграна.

Кампания делает игру более напряжённой. Вы сами убедитесь в этом, когда придёт пора решать, стоит ли рисковать, пытаясь получить лишнее очко во время финального задания, и выдержит ли эту попытку ваш полуразрушенный корабль.

Чтобы узнать правила исследовательской кампании, обратитесь к странице 7 брошюры «Правила».

Если игроков меньше четырёх

Корабли класса «Суслик» предназначены для экипажа из четверых или пятерых человек. Если вы хотите сыграть вдвоём или троём, то вам придётся брать с собой андроидов. Андроиды, несмотря на внешнее сходство с людьми, намного послушнее их (иногда даже кажется, что они тупы, как пробки).

АНДРОИДЫ

Андроид — такой же член экипажа, как и остальные, но за него никто не играет. Точнее, за него играют все остальные игроки. У него есть своя фигурка и своё поле действий, расположенное так, чтобы до него мог дотянуться любой игрок.

Если вы играете вдвоём, то вам понадобятся два андроида, если троём — один. В итоге получится, что вы играете вчетвером, поэтому игнорируйте неподтвержденные сообщения.

Можете дать андроиду имя. В бортовом журнале это имя записывается в квадратных скобках: например, [Евгений] или [ДСНП-3].

Определите порядок хода андроидов (то есть место, где они бы сидели, если бы были игроками).

При игре вдвоём кому-то из игроков придётся взять на себя роль сразу двух офицеров. Очевидно, что андроидам нельзя доверять должности капитана корабля, офицера связи или начальника службы безопасности.

УПРАВЛЕНИЕ АНДРОИДАМИ

Андроиды могут делать всё, что могут делать игроки. В том числе возглавлять отряд боевых роботов.

Игроки управляют андроидами, играя свои карты на поле действий андроидов. Вы можете играть карты на их поле таким же образом, как и на своём. Например, во время второй фазы вы уже не можете сыграть карты на клетках 1–3, но можете играть свои карты на клетках 4–7 своего поля и на клетках 4–7 поля андроида.

Если вы играете карты действий на поле андроида, — кладите их в открытую. Удостоверьтесь, что это именно то действие, которое вам нужно, потому что если вы сыграете карту на поле андроида, то больше никто не сможет её поменять. Вы не сможете забрать её обратно или передвинуть её. И, кстати, андроид не может ошибаться (то есть на него не действует правило ошибки).

Во время раунда действий любой игрок может сыграть действие на любого андроида. Во время раунда последствий будет лучше, если вы назначите отдельного человека, который будет двигать его фигурку и выполнять его действия.

КОЛИЧЕСТВО КАРТ

У андроидов нет своих карт действий, поэтому игроки получают дополнительные карты действий:

- При игре троём игроки получают по 6 карт для каждой фазы (вместо 5).
- При игре вдвоём игроки получают по 9 карт для первой фазы и по 6 для остальных фаз.

Это также относится к учебным полётам (например, во время учебного полёта при игре вдвоём каждый игрок получает по 9 карт для первой фазы и по 6 для второй).

АНДРОИДЫ И ГЕРОИЧЕСКИЕ ДЕЙСТВИЯ

В полной версии игры вы получите доступ к картам героических действий. Так же, как и в обычной игре, героическое действие — это одна из карт, которую вы получаете для первой фазы (так, например, при игре вдвоём для первой фазы вы получите 8 обычных карт действий и 1 героическую).

На настоящем задании андроид тоже получает героическую карту действий. Она вскрывается, когда компьютер объявляет о начале первой фазы (когда вы вскроете эту карту, положите её рядом с его полем действий, так как карту, положенную на само поле, забрать уже нельзя).

Это единственная карта, которая сдаётся андроиду. Все остальные карты действий находятся на руках игроков.

Любой игрок может запланировать героическое действие для андроида. Нельзя сыграть своё героическое действие на поле действий андроида и нельзя передавать героическую карту андроида другому игроку или андроиду. Карты героических действий вообще нельзя передавать: они играют только на тех игроках или андроидов, которые получили их при раздаче.

Приложение. Как обучать курсантов

Хотите обучить этой игре других игроков? Понравился способ подачи правил в этом руководстве? Вы можете взять на себя роль преподавателя Галактической академии и прочитать друзьям этот курс обучения. Это будет проще, быстрее и гораздо интереснее, чем заставлять их просто прочитать текст.

Если вы достаточно хорошо знаете правила, вам даже не понадобится читать это руководство. Всё, что вам потребуется, — это план лекций. Вы можете представить себя в роли нервного,

замученного инструктора или выбрать более прямолинейный подход. В любом случае мы советуем вам рассматривать ваших друзей как группу космических исследователей. Ведь атмосфера — очень важная составляющая игры.

Намим именно способом вы будете обучать ваших друзей, решать, конечно, вам. Но имейте в виду, что весь этот текст основан на нашем опыте обучения правилам большого количества игроков, и нам кажется правильным поделиться этим опытом с вами.

Вводная лекция

- Сюжет игры. Корабли класса «Суслик». Исследовательские задания. Прыжок через гиперпространство туда и обратно.
- Задача экипажа — сохранить корабль на протяжении 10 минут.

Занятие 1. Корабль и экипаж

- Экипаж выбирает цвета, капитана корабля и офицера связи. Объяснить, как раздаются карты.
- Пока идёт обсуждение ролей и раздача карт, подготовить корабль к первому учебному полёту в соответствии с рисунком на странице 4. (Пока не вдаваться в подробности касательно выбора траекторий и карт). Отложить в сторону карту истребителя.
- Описать корабль: три сектора, шесть отсеков, оружие, щиты, реакторы. Без подробностей.

Занятие 2. Раунд действий

- 7 ходов — 7 действий.
- Используя оставшуюся колоду карт действий, объяснить, как планируются движения и действия.
- Ввести понятие фазы. (Взять 5 карт. Спланировать действия 1–3. Взять следующие 5 карт для действий 4–7, после чего действия 1–3 менять нельзя).
- **Сообщения:**
 - » Действия офицера связи во время получения сообщения об угрозе (в учебном полёте не будет серьёзных, неподтверждённых или внутренних угроз).
 - » Входящие данные, передача данных, конец фазы, конец задания.

Занятие 3. Раунд последствий

- Продемонстрировать поле шагов задания.
- Шаг «Появление угрозы».
- **Действия игроков (не забыть объяснить порядок):**
 - » Объяснение движений (пока можно опустить правило о двух игроках в одном гравифите).
 - » Действие . (Перемещение кубиков для обозначения выстрела; повреждения пока не рассчитываются).
 - » Действие . (Как передаётся энергия в щиты и реакторы. Как перезаряжается главный реактор).
- **Расчёт повреждений:**
 - » Радиус действия и мощность оружия. Подчеркнуть ограниченный радиус действия импульсной пушки.

- » На примере истребителя объяснить принцип действия щитов противника.
- » Подчеркнуть, что нужно читать текст на картах угроз.

• Действия угроз:

- » Скорость и действия. Объяснить на примере истребителя, движущегося по синей траектории.
- » Атаки и их воздействие на щиты корабля (снова на примере истребителя: все его атаки различны).
- » Упомянуть, что угрозы могут выполнять и другие действия, не только атаковать.
- » Действие Z и исчезновение угрозы.
- » **Совет.** Экипаж должен понять, где будет находиться угроза во время каждого хода.
- **Прыжок в гиперпространство:**
 - » Обратит внимание на то, что в конце происходят два действия угроз.
 - » 7 повреждений в любом секторе — проигрыш.

Занятие 4. Первый учебный полёт

- Игроки могут использовать поле корабля и компоненты игры, чтобы показывать, что они планируют, но всё, что имеет значение, — это какие карты сыграны на поле действий.
- Включить запись интеркома (или начать читать карточку сценария) и наблюдать за происходящим.
 - » Особый контроль за офицером связи. Если он что-то пропустил, остановить запись.
 - » Удостовериться, что все понимают правила.
- Провести раунд последствий, объясняя по пунктам, что происходит.
- Позволить игрокам самим выполнять свои действия (перемещения, стрельбу, передачу энергии).
 - » Самому выполнить расчёт повреждений и действия угроз, объясняя игрокам, что вы делаете.
- Помочь экипажу решить, к чему переходить дальше — к симуляции или второму учебному полёту.

Занятие 4а. Второй учебный полёт

- Если экипаж совершает серьёзные ошибки и не замечает этого (например, члены экипажа не общаются между собой), то ему можно немного помочь. В некоторых случаях может потребоваться

- подтолкнуть их к смене капитана корабля. Но если вы считаете, что они сами справятся со своими проблемами, то пусть так и будет.
- Включить запись интеркома.
- Во время раунда последствий позволить экипажу самому выполнить расчёт повреждений и действия угроз.

Занятие 5. Симуляция

- Более продолжительное задание: поле действий для ходов 8–12, более сложное поле шагов задания, механизм завершения второй фазы игры (такой же, как и у первой фазы).
- Карты действия взакрываются. Как читать рубашки карт.
- **Серьёзные угрозы** (у них свои колоды и свои сообщения):
 - » Рассказать об угрозах, которые могут менять свои характеристики и лечиться. О чёрных и белых кубиках пока можно не говорить.
- Объяснить, что такое неподтверждённые угрозы и в каких случаях они игнорируются.
- **Ракеты:** запуск, перемещение, захват и нанесение повреждений цели (подчеркнуть радиус действия):
 - » Угрозы, игнорируемые ракетами. Привести примеры.
- **Обслуживание компьютера:** объяснить, почему это важно (заставка):
 - » Техобслуживание должно быть проведено в течение первых двух ходов каждой фазы.
 - » Использование кубиков для обозначения обслуживания.
 - » Задержка действий. Привести несколько различных примеров.
- **Что ещё может стать причиной задержки:**
 - » Проблема гравифита (подчеркнуть, что порядок важен).
 - » Повреждение гравифита. С чем это связано.
- **Повреждения корабля:**
 - » Объяснить принцип. Обратит внимание, что до раунда последствий никто не знает, что именно повредилось.
 - » Разобрать все фишки повреждений.
- Продемонстрировать случайный способ подготовки. Позволить им самим перемешать карты и выбрать траектории.
- Включить запись интеркома.

- Позволить офицеру по тактике провести раунд последствий.
 - » Следить за тем, чтобы карты были сыграны правильно.
 - » При необходимости объяснить правило «Ой, я ошибся!».
 - » Проконтролировать правильность разбора вражеских перемещений и действий.
- В случае победы показать, как считаются очки.
- Узнать, достаточно ли «Space alert. Космической тревоги» на сегодня. Если нет, помочь решить, что делать дальше.

Занятие 6. Расширенная симуляция

- Внутренние угрозы и их траектория.
- Показать несколько карт **внутренних угроз**.
 - » Сходство: у внутренних угроз есть очки прочности, скорость и действия.
 - » Различия: начальное местоположение угрозы (обозначение на карте угрозы, что с этим делать).
- **Неисправности**, помеченные  и .
 - » Размещение жетонов неисправностей. Указанная система становится непригодной к эксплуатации.
 - » Устранение неисправностей (один или более игроков могут устранить их за один и более ход).

- » Скорость и действия неисправностей. Система повреждена окончательно, если неисправность не устранена.
- **Захватчики**, помеченные  и .
 - » Размещение жетонов захватчиков при их появлении.
 - » Перемещения захватчиков и соответствующее перемещение их жетонов.
 - » Уничтожение захватчиков: боевые роботы.
- Запуск боевых **роботов** при помощи действия .
 - » Атака боевых роботов, действие .
 - » Следование боевых роботов за запустившим их игроком. Ограничение: один отряд на игрока.
 - » Враги с ответной атакой. Объяснение принципа отключения и повторного запуска роботов.
- Объяснить сложность победы над захватчиком с 2 очками прочности, подчеркнуть важность чтения текста карт.
- Использование боевых роботов для поднятия звена **перехватчиков**.
 - » Взлёт перехватчиков, действие , продолжение атаки действием , возврат на корабль с помощью бездействия. Любое действие, кроме , задерживается, поэтому перехватчики могут сначала вернуться.

- » Радиус действия и мощность перехватчиков (3 против одного или 1 против всех).
- Позволить игрокам начать игру самостоятельно, контролируя правильность действий.

Занятие 7. Первое задание

- Предупредить, что задание сложнее симуляций.
- **Героические действия**.
 - » Демонстрация и объяснение карт.
 - » Позволить игрокам самим раздать себе карты.
- **Визуальное подтверждение**.
 - » Если ваш экипаж ещё не волнует получение очков, в первом задании это можно опустить.
- Позволить игрокам начать игру самостоятельно, контролируя правильность действий.

Что дальше?

Рассказать о выборе уровня сложности, игровой кампании и игре с андроидами... или просто показать, где можно об этом прочесть. Расслабиться и налить себе выпить. Ваша работа выполнена.



mglan.ru



МОСИГРА

mosigra.ru

Автор игры Владимир Хватил.

Художник Филип Мурман.

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

© 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.