

1. Начало игры

1. Формируется игровое поле (см. раздел 3.1 правил). Рекомендуемое игровое поле на 4-х человек:



2. Броском определяется игрок, который начинает игру (см. раздел 3.2 правил)

3. Каждый игрок выбирает индивидуальную миссию (см. раздел 3.2 правил)

4. Каждый игрок выбирает персонажа (см. раздел 3.3 правил)

5. Каждый игрок выбирает себе цвет фишки и получает начальный набор элементов (см. раздел 3.4 правил):

- карту корабля;
- игровую фишку и трек характеристик (цвет совпадает с цветом игровой фишки);
- жетон щита на рубку;
- жетон двигателя;
- жетон цветного металла.

Жетоны щита и двигателя размещаются на карте корабля на первой палубе в выбранных ячейках согласно правилам размещения (см. разделы 4.8 и 5.3 правил). Жетон цветного металла можно разместить либо на корабле, либо в индивидуальной ячейке (см. раздел 4.9 правил).

6. Каждый игрок по кругу, начиная с первого, выполняет свой ход, выполняя разрешенный набор действий (см. раздел 3.5 правил) в любой последовательности.

2. Набор возможных действий за ход

Часть действий правительство ограничило одним разом в ход или круг.

Игровым кругом считается ход текущего игрока и все ходы других игроков до наступления следующего хода текущего игрока.

ДЕЙСТВИЕ	ХОД	ОГРАНИЧЕНИЯ
Переместиться в рамках одной локации (см. раздел 4.6)	Свой, чужой	НЕТ
Выполнить попытку догнать одного и того же игрока (см. раздел 4.7)	Свой, чужой	1 раз при попадании в одну локацию
Помочь другому игроку (см. раздел 4.7)	Свой, чужой	НЕТ
Переместить предметы на корабле или в хранилище (см. раздел 4.8)	Свой, чужой	НЕТ
Подключить или переподключить модули к оборудованию (см. раздел 5.7.2)	Свой	НЕТ
Выбросить или подобрать предметы (см. разделы 4.8, 6.9.4)	Свой, чужой	НЕТ
Взлететь с планеты (см. раздел 6.1)	Свой	1 раз в ход
Приземлиться на планете (см. раздел 6.2)	Свой	1 раз в ход
Получить правительственное задание или контрабанду (см. раздел 6.3.1)	Свой	1 раз в ход
Выполнить правительственное задание или контрабанду (см. раздел 6.3.5)	Свой	1 раз в ход
Пройти приключение на необитаемой планете (см. раздел 6.4)	Свой	1 или 2 раза в ход
Конкурировать за задание или в приключении (см. разделы 6.4.2, 6.3.4)	Чужой	НЕТ
Выполнить гиперпрыжок в другую систему (см. раздел 6.5)	Свой	1 раз в ход
Купить одну вещь (зверя) у правительства (см. раздел 6.8)	Свой	1 раз в ход
Торговаться с правительством (см. раздел 6.8)	Чужой	НЕТ
Торговаться с игроками (см. раздел 6.8)	Свой, чужой	НЕТ
Атаковать другого игрока (см. раздел 6.9)	Свой, чужой	1 раз в круг
Обратиться к правительству за помощью (см. раздел 6.10)	Свой	НЕТ
Обратиться к колонистам за помощью (6.11)	Свой, чужой	1 раз в круг

Игрок может выполнить дополнительно действия на своем ходу, а также действовать на ходу других игроков, объявив и получив карт-бланш (см. раздел 6.6 правил).

В конце своего хода игрок объявляет о том, в какой части вселенной он остается и размещает на игровом поле свою игровую фишку.

Правительственные награды позволяют выполнять дополнительные действия на своем или чужом ходу, прервав текущее действие другого игрока (получить карт-бланш).

Действия	Ход	Награда	Количество дополнительных действий
Взлететь с планеты	Свой/чужой	Любая	Без ограничений
Приземлиться на планету	Свой/чужой	Любая	Без ограничений
Выполнить гиперпрыжок	Свой/чужой	Любая	1 раз в круг
Атаковать	Свой/чужой	Любая	1 раз в круг
Взять или выполнить задание	Свой	Приказ	1 раз в круг
Выполнить задание или пройти приключение	Чужой	Содействие	1 раз в круг
Пройти приключение или сделать для себя колонию обитаемой планетой на 1 круг с сохранением возможности проходить на ней приключения	Свой	Колонизация	1 раз в круг

3. Игровые элементы

3.1 Питомцы

Питомцев (см. раздел 5.5 правил) можно найти при выполнении приключений на необитаемых планетах. Любого питомца можно сдать в правительственный зоопарк на обитаемой планете, получив скромное вознаграждение. При покупке зверя в зоопарке придется потратиться.

Вид	Название	Среда обитания	Бонус	Продажа зоопарком	Покупка зоопарком
	Мелкокус	 	+1	1 	1 
	Грызохват	 	+1	1 	1 
	Хвостощлеп	 	+1	1 	1 
	Мегаласт		+2	1 	1 
	Рыбозавр		+3	2 	2 
	Саблезубый мохнолап		+1	2 	2 
	Рогоносый шерстохвост		+2	3 	3 
	Песчаный червь		+3	2 	6 
	Лавовый огнеплюй		+3	4 	12 
	Вездепрыг	Любая	+1	2 	2 

Звери могут быть полезны в разведке:




1. Команда «Стереги». Разрешается выполнить в начале каждого раунда в бою. Команда означает, что зверь поворачивается носом к оборудованию, которое необходимо защищать в бою. При попадании в оборудование противником питомец погибает, а оборудование остается целым. Исключение составляет Лавовый огнеплюй.

2. Команда «Ищи». На планете обитания питомца можно выпустить на приключение вместо себя. В этом случае другие игроки не могут конкурировать в приключении. При прохождении приключения типа «Находка» – питомец приносит находку хозяину. В ином случае питомец возвращается на корабль без ничего, а игрок не получает бонусы или штраф за провал в приключении. За один ход можно выпускать нескольких питомцев. За каждого питомца тянется одна карта приключения.

3. Команда «Рядом». Питомец дает бонус к атаке в зависимости от своего размера в своей среде обитания. Бонусы нескольких животных суммируются.

Команды могут выполнять только те питомцы, которые находятся на корабле.

3.2 Награды (медали)

Награды можно получить только при выполнении правительственных заданий. Существует три вида наград: за выполнение приказа , за содействие  и за колонизацию . Они позволяют выполнять дополнительные действия на своем и чужом ходу (см. раздел 6.6 правил).

Награды можно также сдать правительству во время торговли с ним, получив за каждую награду один черный металл. Наградами можно расплачиваться наряду с металлами при покупке оборудования и снаряжения у правительства. Медали иногда необходимы для того, чтобы реализовать свою миссию.

3.3 Оборудование корабля

Оборудование корабля увеличивает шансы пилота на успех в космосе.

3.3.1 Стоимость оборудования

Вид	Название	Описание	Награды	Продажа правительством	Покупка правительством
	Силовое поле	Защищает от метеоритов	Встроено в корабль		
	Палуба 1	Корабль имеет размер 5-ти ячеек	Бесплатно		
	Палуба 2	<ul style="list-style-type: none"> Увеличивает размер корабля до 10-ти ячеек Позволяет поставить дополнительный щит на рубку 	3	1 	1 
	Палуба 3	<ul style="list-style-type: none"> Увеличивает размер корабля до 15-ти ячеек Позволяет поставить дополнительный щит на рубку 	9	3 	3 
	Щит на рубку	Добавляет +1 к защите рубки при установке на первой палубе, +2 – на второй палубе и +4 – на третьей палубе. Сбивается выстрелом мощностью 1, 2 или 4 в зависимости от палубы	1	1 	Бесплатно
	Пушка	Позволяет наносить выстрелы с корабля мощностью 1	1	1 	1 
	Двигатель	Чем мощнее двигатель, тем свободнее передвигается корабль в космосе (мощность от 1 до 6)	1	1 	1 
	Модуль I	Позволяет повысить до 2-го уровня мощность двигателя, пушки или силового поля	3	1 	1 
	Модуль II	Позволяет повысить до 3-го уровня мощность двигателя, пушки или силового поля	9	3 	3 
	Стабилизаторы	+2  при проверках на корабле	2	2 	2 
	Управление огнем	+2  при проверках на корабле	2	2 	2 
	Бортовой компьютер	+2  при проверках на корабле	2	2 	2 

3.3.2 Улучшение оборудования корабля

Силовое поле, двигатель и пушку на корабле можно улучшить. Для этого необходимо подключить к ним модули.

Уровень оборудования	Подключенные модули	Уничтожение
1	Нет	Выстрелом мощностью 1
2	Модуль 1-го уровня	Выстрелом мощностью 2
3	Модуль 2-го уровня	Выстрелом мощностью 3

Каждый выстрел мощностью 1 по оборудованию 2-го и 3-го уровня уничтожает подключенные модули: сначала модуль 2-го уровня, затем модуль 1-го уровня.

3.3.3 Расчет мощности пушки

Уровень пушки	Мощность пушки
1	1
2	3
3	9

Подсказка! Мощность выстрела можно увеличить, стреляя несколькими пушками в одно место. В этом случае за объединенные пушки бросается один кубик, а их мощности складываются.

3.3.4 Расчет мощности двигателя

Уровень	Мощность
1	Число на кубике
2	Число на кубике, умноженное на 3
3	Число на кубике, умноженное на 9

При наличии на корабле двигателей разных уровней игрок бросает кубики за каждый уровень поочередно, затем складывает полученные значения.

3.3.5 Расчет мощности силового поля

Уровень	Мощность	Действие
1	0	Защита от метеоритов
2	2	Выдерживает выстрел из пушек мощностью до 2
3	8	Выдерживает выстрел из пушек мощностью до 8

3.3.6 Расчет силы выстрела

Для того чтобы рассчитать силу выстрела при успешном попадании в корабль, необходимо от мощности пушки отнять мощность силового поля. Например, в стандартных случаях сила выстрела выглядит следующим образом:

Уровень пушки	Уровень силового поля	Мощность выстрела	Действие
1	1	1	Сбивает щит с рубки на первой палубе, уничтожает оборудование, снаряжение либо питомца, находящегося в ячейке
2	1	3	Сбивает щиты с рубки на первой и второй палубе, уничтожает оборудование, снаряжение либо питомца, находящегося в ячейке
	2	1	Аналогично действию пушки 1-го уровня при наличии силового поля 1-го уровня
3	1	9	Убивает пилота при любом количестве щитов на рубке. Уничтожает Лавового огнепюля и ресурсы, уничтожает оборудование корабля без возможности его починить
	2	7	Сбивает щиты с рубки на первой, второй и третьей палубе. Уничтожает оборудование корабля без возможности его починить
	3	1	Аналогично действию пушки 1-го уровня при наличии силового поля 1-го уровня

3.4 СНАРЯЖЕНИЕ ПИЛОТА

Дает возможность пилоту перемещаться и выполнять проверки на необитаемых планетах, находясь вне корабля. Снаряжение располагается на карточке персонажа. Пилот может иметь при себе только один станнер и один одетый костюм. Все лишнее снаряжение можно расположить на палубе корабля либо в индивидуальном хранилище (см. разделы 4.9, 4.10).

Вид	Название	Область действия	Награды	Продажа правительством	Покупка правительством
	Станнер	Все планеты, требуется для охоты	1	1 	1 
	Гидро-костюм		1	1 	1 
	Меховая одежда		2	2 	2 
	Аппарат жизнеобеспечения		4	1  1 	1  1 
	Тепло-изолирующий костюм	 	5	1  2 	1  2 
	Скафандр	Все планеты	6	2 	2 

3.5 РЕСУРСЫ

Необходимы для покупки у правительства оборудования, снаряжения и питомцев, а также – для торговли между игроками и для выполнения заданий. Эквивалентом металлов считается стоимость продажи предметов и животных правительством. Ресурсы представлены в виде трех видов металлов.

Вид	Название	Покупка правительством	Продажа правительством
	Чёрный металл	1 	1 
	Цветной металл	2 	3 
	Тяжёлый металл	2 	3 