



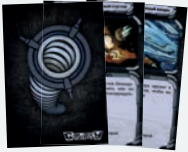









Настольная игра

# ПРАВИЛА



# 1. СОСТАВ ИГРЫ

Вид элемента	Название элемента	Кол-во	Цели использования	Разделы с описанием в правилах
	Звезды	4	Формируют игровое поле	3.1 Подготовка к игре 5.1 Звезды
	Планеты и жетоны колоний	18 Планет 6 жетонов колоний	Формируют игровое поле. Размещенный на необитаемой планете жетон колонии показывает, что на планете есть небольшое поселение людей	3.1 Подготовка к игре 5.2 Планеты
	Карты целей	18	Содержат цели, которые необходимо достичь для победы игроку	3.2 Выбор миссии
	Карты персонажей	18	Содержат описание персонажа игрока, его начальные характеристики	3.3 Выбор персонажа 5.4 Карты персонажей
	Треки характеристик	6	Цвет совпадает с цветом игровой фишки. Служат для обозначения текущих характеристик персонажа, содержат место расположения карты персонажа	5.4.1 Характеристики персонажа
	Индивидуальные ячейки		Служат для хранения предметов размером до шести ячеек (наряду с палубами корабля)	4.9 Расположение предметов в хранилище 6.8 Торговля
	Карты кораблей	6	Служат для перемещения в системах, перевоза вещей, ведения боя	5.3 Корабли
	Карты правительственных заданий и контрабанда	120	Содержат правительственные задания. Выполняя правительственные задания, игрок получает опыт и правительственные награды	6.3 Выполнение правительственных заданий и контрабанды
	Карты приключений на планетах	160	Позволяют выполнять приключения на планетах. Проходя приключение, игрок получает опыт, находит зверей, оборудование корабля либо снаряжение пилота	6.4 Прохождение приключений на планетах

Вид элемента	Название элемента	Кол-во	Цели использования	Разделы с описанием в правилах
	Карты гиперпрыжка	24	При перелете из одной звездной системы в другую игрок может тянуть карты гиперпрыжка	6.5 Гиперпрыжки
	Жетоны зверей	35	Звери защищают оборудование корабля, помогают выполнять приключения на родной планете и усиливают характеристики персонажа при прохождении приключений	5.5 Питомцы
	Жетоны оборудования корабля	114	Усиливают корабль	5.7 Оборудование корабля
	Жетоны снаряжения пилота	36	Расширяют возможности персонажа	5.8 Снаряжение пилота
	Жетоны металлов	54	Позволяют приобретать зверей, оборудование корабля, снаряжение пилота и другие предметы	5.9 Ресурсы
	Жетоны наград	108	Позволяют приобретать оборудование корабля и снаряжение пилота, дают возможность выполнять дополнительные действия на своем и чужом ходу	5.6 Награды (медали) 6.6 Карт-бланш
	Фишки кораблей	6	Служат для обозначения места нахождения пилота во вселенной	
	Фишки характеристик	24	Служат для фиксации текущего значения характеристики пилота	
	Кубики	6		
	Правила и памятка	20 Страниц правил 4 Страницы памятки		

## 2. СУТЬ ИГРЫ

Игроки «Галактических разведчиков» являются пилотами кораблей, разведчиками, работающими на мировое правительство. Каждому необходимо достичь индивидуальной цели.



### 3. ПРОЦЕСС ИГРЫ

Игра рассчитана на количество от 2 до 6 человек. За счет гибкости в игру может играть и большее количество человек. Количество игроков увеличивается пропорционально количеству коробок игры.

#### 3.1 ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Перед игрой необходимо сформировать игровое поле. Для этого нужно расположить звезды (см. раздел 5.1) и их планеты (см. раздел 5.2) в зависимости от количества игроков. Обязательная звезда Солнце всегда имеет три планеты: обитаемая (Земля), необитаемая Пекло (Венера) и Землеподобная (Марс). Обязательная звезда Эдем имеет три типа необитаемых планет: Океан, Тундра и Пустыня. В других звездных системах Атлантиды и Сахары размещается до четырех планет разного вида.

Количество игроков	Рекомендуемое количество звезд	Рекомендуемое количество обитаемых планет
2	2 звезды	1
3	2 звезды	2
4-5	3 звезды	2-3
6	4 звезды	2-4

На Землеподобной планете звездной системы Солнца и на планете Океан звездной системы Эдема необходимо установить жетоны колонии.

Отдельными колодами необходимо расположить карты персонажей, карты целей, карты правительственных заданий, карты контрабанды, карты приключений, карты гиперперехода. Отдельно необходимо разместить по группам жетоны оборудования корабля, жетоны снаряжения пилота, жетоны правительственных наград и жетоны ресурсов.

#### 3.2 ВЫБОР МИССИИ

Первый игрок, выбирающий цель, персонажа и начинающий игру, определяется броском кубика. По кругу, начиная с первого игрока, каждый берет себе три карты цели и оставляет на руках одну, сохранив ее в секрете. Две другие карты возвращаются в колоду.

#### 3.3 ВЫБОР ПЕРСОНАЖА

После выбора цели по кругу, начиная с первого игрока, каждый берет себе три карты персонажей. Каждый игрок оставляет на руках одну карту персонажа. Карта персонажа всю игру держится в открытом виде, ее видят другие игроки.

*Подсказка! Лучше выбрать персонажа, который поможет достигнуть цели. Для этого следует продумать стратегию.*

После получения карты трека характеристик (см. раздел 3.4) необходимо расставить значения начальных характеристик выбранного персонажа на треке характеристик и прочесть другим игрокам его свойства, которые написаны на карте под изображением персонажа. Карту персонажа необходимо разместить на карте трека характеристик.

#### 3.4 НАЧАЛО ИГРЫ

По кругу, начиная с первого игрока, каждый выбирает себе фишку и располагает ее на любой обитаемой планете.

*Подсказка! Следует продумать, какая звездная система будет наиболее выгодной для старта.*

Каждый игрок получает карту трека характеристик цвета, соответствующего цвету игровой фишки, карту корабля, жетон двигателя, жетон щита на рубку и жетон цветного металла. Вначале игрок получает корабль первого уровня. В процессе игры он может улучшать свой корабль (см. раздел 5.3).

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

*Подсказка! Металл можно на первом же ходу использовать.*

### 3.5 ХОД ИГРЫ

В процессе игры каждый игрок по кругу, начиная с первого, выполняет свой ход. В свой ход игрок может выполнить определенное количество действий. 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, ограниченные правительством, на своем ходу, а также действовать на ходу других игроков,

объявив карт-бланш (см. раздел 6.6).

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

### 3.6 ПОБЕДА

Побеждает тот игрок, который раньше других достигнет своей цели.

Существуют альтернативные варианты победы:

- Побеждает единственный уцелевший игрок;
- Побеждает тот игрок, все характеристики персонажа которого раньше всех пилотов достигнут оговоренного значения;
- Игра продолжается определенное время, о котором договорились в начале игры. Игрок, который имеет большее количество правительственных наград по истечении оговоренного времени, побеждает.

Если игрок достиг своей цели раньше оговоренных условий, он в любом случае побеждает.


*Подсказка! Игроки сами до начала игры могут договариваться об условиях победы в игре, не описанных в правилах.*

## 4. ПРИНЦИПЫ ИГРЫ

### 4.1 СЕКРЕТНОСТЬ

Каждый игрок должен держать в секретности свою миссию всю игру. Если он ее раскрыл – он выбывает из игры. Правительственные задания и контрабанда также должны держаться в секретности до момента их выполнения. Если секретность нарушена, и задание не выполнено, оно считается проваленным.

### 4.2 ПРОВЕРКИ НА ХАРАКТЕРИСТИКУ

Прохождение проверки на характеристику на планетах означает бросок одного кубика. В случае если характеристика персонажа с учетом его индивидуальных бонусов и значение на кубике в сумме набирают число равное или большее необходимому значению (указано в картах заданий и приключений после значка ) – проверка пройдена успешно. В противном случае – проверка провалена.

Любая проверка в космосе выполняется на корабле. При проверках на корабле учитываются также бонусы дополнительного оборудования корабля (управления огнем, стабилизаторов и бортового компьютера). Любая проверка на атаку, выполненная на корабле без установленной пушки, считается проваленной.


### 4.3 ПРОВЕРКИ НА ХАРАКТЕРИСТИКУ МЕЖДУ ИГРОКАМИ

Проверка между игроками определяет, какой пилот побеждает в текущем противостоянии. Прохождение проверки между игроками означает бросок по кубiku каждым игроком. Пилот, характеристика и значение на кубике которого, с учетом индивидуальных бонусов персонажа и бонусов оборудования корабля в космосе, в сумме будет больше, побеждает. В случае равенства побеждает игрок, на ходу которого выполняется проверка (кроме проверок в бою, см. раздел 6.9.2).

### 4.4 ПРОВЕРКИ НА МОЩНОСТЬ ДВИГАТЕЛЕЙ

Прохождение проверки между пилотами на мощность двигателей означает бросок кубиков каждым игроком по количеству двигателей и расчет итоговой мощности (см. раздел 5.7.4). За каждый двигатель бросается один кубик. Игрок, у которого итоговая мощность двигателей оказалась больше, побеждает. В случае равенства побеждает догоняющий игрок.

## 4.5 ПРОВЕРКИ НА ХАРАКТЕРИСТИКУ ПРИ ГИПЕРПРЫЖКАХ

В случае если значение на кубике с учетом индивидуальных бонусов персонажа и бонусов оборудования корабля достигает значения, указанного в карте гиперперехода после значка  (см. раздел 6.5) – проверка пройдена успешно. В противном случае – проверка провалена.

## 4.6 ВЗАИМНОЕ МЕСТОПОЛОЖЕНИЕ ПИЛОТОВ

Для того чтобы напрямую взаимодействовать друг с другом игроки обязаны находиться в одной локации, что значит, либо на одной планете, либо в космосе одной звездной системы.

Игроки могут свободно перемещаться в рамках одной локации на своем и чужом ходу.

## 4.7 ВЗАИМОДЕЙСТВИЕ ПИЛОТОВ

Пилоты могут договориться о встрече друг с другом на одной локации и добровольно начать взаимодействие (например, обменяться предметами).

Если пилоты находятся на одной локации, но другой игрок отказывается встречаться, игрок на своем ходу может выполнить попытку догнать его. В этом случае игроки проходят между собой проверку на мощность двигателей. Если инициатор выиграл проверку – он настиг другого пилота и может выполнить желаемое действие, если проиграл – другой пилот избежал встречи и становится недоступным для взаимодействия. Игрок может попробовать догнать и других пилотов из одной с ним локации.

Игрок может выполнить попытку догнать другого пилота на чужом ходу в момент, когда другой пилот прибывает в одну с ним локацию или покидает ее. Для этого игрок заявляет о своем желании догнать другого игрока, и пилоты проходят между собой проверку на мощность двигателей. Если другой игрок настигнут, он может продолжить свой ход только после окончания взаимодействия с инициатором попытки догнать его.

Нахождение пилотов на одной обитаемой планете дает возможность взаимодействовать между собой без попыток догнать других пилотов.

Атаковать других пилотов (см. раздел 6.9) на обитаемой планете запрещено правительством. Если игрок нарушает это правило, он оказывается в тюрьме и пропускает 3 игровых круга сразу же после нанесения первого выстрела или окончания «Шантажа» (см. раздел 6.13).

*Подсказка! Если игрок не желает взаимодействовать с другим пилотом, он может объявить карт-бланш, прервав текущее действие игрока, и покинуть текущую локацию.*

Пилот может помочь другому пилоту выполнить задание (см. раздел 6.3.6). Пилот может помогать другим пилотам и в иных ситуациях в рамках правил игры. При этом, если есть проверки, опыт получает тот, кто проходит их.

## 4.8 РАСПОЛОЖЕНИЕ ПРЕДМЕТОВ НА КОРАБЛЕ

В одной ячейке палубы может размещаться одно оборудование, металл, зверь либо часть зверя. Снаряжений пилота можно размещать несколько в одной свободной ячейке.

Нельзя передать другому пилоту предмет, если у него на корабле не достаточно места для размещения предмета.

Для того чтобы освободить место на корабле, предметы либо животных можно выбрасывать в космос либо на планете, или отдать другому пилоту. На планете предметы теряются, животные либо погибают, либо убегают, если были отпущены на родной планете. Выброшенные в космосе предметы остаются парить в космосе, а животные погибают.

## 4.9 РАСПОЛОЖЕНИЕ ПРЕДМЕТОВ В ХРАНИЛИЩЕ

Каждый игрок может разместить в индивидуальном хранилище предметы общим размером до шести ячеек по правилам размещения предметов и зверей на корабле. Вещи можно поместить в хранилище или взять оттуда, находясь на обитаемой планете или на планете с колонией в любой момент, но не во время прохождения приключения или выполнения задания.

При уничтожении пилота либо добровольной смене персонажа предметы, находящиеся в индивидуальной ячейке, сохраняются (см. раздел 6.11).

Индивидуальные ячейки могут быть полезны в торговле (см. раздел 6.8)

## 4.10 ОГРАНИЧЕННОСТЬ РЕСУРСОВ

В случае если игрок в приключении получает вознаграждение в виде металлов, оборудования, снаряжения или питомца, и отсутствуют свободные жетоны, символизирующие это вознаграждение, игрок может изъять жетон вознаграждения из хранилища другого выбранного игрока. При этом выбранный игрок уменьшает силу личности в размере изъятых вещей. Если же положенная игроку в качестве вознаграждения вещь отсутствует у других игроков в хранилище – игрок не получает вознаграждение и уменьшает себе силу личности в размере найденной вещи: его опередили в приключении.

# 5. ОПИСАНИЕ ЭЛЕМЕНТОВ ИГРЫ

## 5.1 ЗВЁЗДЫ

Звезды с их планетами формируют звездные системы.



**Солнце**  
(звезда №1)



**Эдем**  
(звезда №2)



**Атлантида**  
(звезда №3)



**Сахара**  
(звезда №4)

## 5.2 ПЛАНЕТЫ

На Обитаемых планетах можно получать задания от правительства и контрабанду (см. раздел 6.3). На необитаемых планетах можно выполнять приключения (см. раздел 6.4).



Обитаема



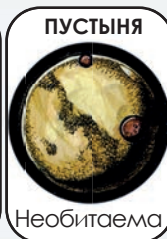
Необитаема



Необитаема



Необитаема



Необитаема



Необитаема

## 5.3 КОРАБЛИ

Основной целью кораблей является передвижение во вселенной.

Корабль первого уровня – с одной палубой. Уровень корабля можно



повысить. С ростом уровня корабля увеличивается количество палуб. Корабль можно увеличить до трех палуб. Дополнительно его усиливает оборудование, которое можно приобрести у правительства (см. раздел 5.7).

В первой ячейке каждой палубы располагается рубка. В рубке располагать предметы запрещено. Рубка в корабле одна, в ней находится пилот. С увеличением уровня корабля размер рубки растет, и ее можно защитить дополнительным щитом (см. раздел 5.7.2).

На первой палубе можно подключить модуль первого уровня к силовому полю корабля в ячейке с его изображением, тем самым улучшив защитное поле корабля до второго уровня (см. раздел 5.7.5).

Пушки, размещенные в ячейках с изображением пушки, способны стрелять. Если пушку разместить в другой ячейке – она будет просто грузом.

В ячейках с изображением модуля и оружия разрешается размещать и другие предметы.

## 5.4 КАРТЫ ПЕРСОНАЖЕЙ

Игрок выбирает персонажа в начале игры. Каждый персонаж имеет свои индивидуальные свойства и характеристики. Свойства персонажа имеют более высокий приоритет, чем у правил.

### 5.4.1 Характеристики персонажа

Характеристики персонажа отображаются фишками определенного цвета на треке характеристик. Значения характеристик могут изменяться от 0 до 26.

Вид	Характеристика	Цвет	Описание	Использование
	АТАКА		Определяет то, как метко пилот попадает в цель.	Используется при атаке вражеских кораблей и охоте на инопланетную живность
	УКЛОНЕНИЕ		Определяет то, насколько хорошо пилот умеет избегать опасностей.	Используется при уклонении от выстрелов и при избегании прочих опасностей
	ТЕХНИКА		Определяет то, насколько хорошо пилот умеет использовать различное оборудование.	Используется при сборке оборудования и помогает сохранить его в целости в бою
	СИЛА ЛИЧНОСТИ		Определяет то, насколько пилот готов лидировать и влиять, а так же насколько пилот устойчив в стрессовых ситуациях.	Используется при возможности договориться или выставить себя в лучшем свете и помогает остаться самим собой в любых ситуациях

### 5.4.2 Изменение характеристик персонажа

В ходе игры характеристики могут, как увеличиваться, так и уменьшаться.

Характеристики повышаются сразу же после приобретения опыта. Одна единица опыта (★), полученная в процессе игры, позволяет увеличить любую характеристику персонажа на один пункт до момента, когда значение характеристики достигнет десяти. После достижения значения десять опыт увеличивает характеристику вдвое медленнее.

Если игрок забыл увеличить характеристику сразу же – он потерял опыт. Подарить опыт или обменять на что-либо нельзя.

Уменьшаются характеристики согласно правилам игры, а также условиям в карточках и условиям сброса (см. раздел 6.3.8). При достижении характеристики значения ноль, штраф на характеристику пилота не начисляется.

### 5.4.3 Смена персонажа

Персонажа в процессе игры можно сменить в случае, если предыдущий пилот погиб либо добровольно на своем ходу, предварительно сбросив все имеющиеся на руках невыполненные задания (см. раздел 6.11).

При добровольной смене персонажа, в отличие от случая гибели пилота, корабль и все его содержимое остается новому пилоту.

## 5.5 ПИТОМЦЫ

Питомцев 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 огнеплой		+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, который устойчив к выстрелам мощностью 1 (см. раздел 6.9.2.2).

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 одну попытку выполнить приключение можно выпускать нескольких питомцев. За каждого питомца тянется одна карта приключения.

3. Команда **«Рядом»**. Питомец дает бонус к атаке в зависимости от своего размера (см. раздел 5.5) при прохождении проверок в своей среде обитания. Бонусы нескольких животных суммируются.

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

## 5.6 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).





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.

## 5.7 ОБОРУДОВАНИЕ КОРАБЛЯ

Оборудование корабля увеличивает шансы пилота на успех в космосе.

### 5.7.1 Стоимость оборудования

Вид	Название	Описание	Награды	Продажа правительством	Покупка правительством
	Силовое поле	Защищает от метеоритов	Встроено в корабль		
	Палуба 1	Размер корабля с одной палубой – 5-ть ячеек	Бесплатно		
	Палуба 2	<ul style="list-style-type: none"> <li>Увеличивает размер корабля до 10-ти ячеек</li> <li>Позволяет установить еще один щит на рубку</li> </ul>	3	1 	1 
	Палуба 3	<ul style="list-style-type: none"> <li>Увеличивает размер корабля до 15-ти ячеек</li> <li>Позволяет установить еще один щит на рубку</li> </ul>	9	3 	3 
	Щит на рубку	Добавляет +1 к защите рубки при установке на 1-й палубе +2 – на 2-й палубе и +4 – на 3-й палубе. Сбивается выстрелом мощностью 1, 2 или 4 в зависимости от палубы	1	1 	Бесплатно

Вид	Название	Описание	Награды	Продажа правительством	Покупка правительством
	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 

На корабле может быть установлено до 4-х рабочих двигателей и 4-х стреляющих пушек. Лишние пушки и двигатели будут просто грузом.

### 5.7.2 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.

### 5.7.3 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.*

### 5.7.4 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.

### 5.7.5 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




### 5.7.6 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 Лавогого 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

## 5.8 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 

Вид	Название	Область действия	Награды	Продажа правительством	Покупка правительством
	Гидрокостюм		1	1 	1 
	Меховая одежда		2	2 	2 
	Аппарат жизнеобеспечения		4	1  1 	1  1 
	Теплоизолирующий костюм	 	5	1  2 	1  2 
	Скафандр	Все планеты	6	2 	2 

## 5.9 РЕСУРСЫ

Необходимы для покупки у правительства оборудования, снаряжения, 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 

## 6. ОПИСАНИЕ ПРОЦЕССОВ В ИГРЕ

### 6.1 ВЗЛЁТ С ПЛАНЕТЫ

Игрок перемещает свою игровую фишку с планеты в космос звездной системы этой планеты.

### 6.2 ПОСАДКА НА ПЛАНЕТУ

Игрок перемещает свою игровую фишку из космоса текущей звездной системы на выбранную планету этой системы.

Игрок имеет право приземлиться на планету, не имея соответствующего снаряжения пилота (см. раздел 5.8), но проходить приключения на ней и выполнять проверки в рамках заданий не может.

### 6.3 ВЫПОЛНЕНИЕ ПРАВИТЕЛЬСТВЕННЫХ ЗАДАНИЙ И КОНТРАБАНДЫ

Правительственные задания или контрабанду можно получить только на обитаемой планете. Правительственные задания могут быть трех уровней. Игрок сам выбирает, какого уровня задание он получает. Чем больше уровень задания, тем лучше вознаграждение за успех, но сложнее его выполнить и выше штрафы за провал и сброс (см. раздел 6.3.8).

### 6.3.1 Получение задания

За ход разрешено получить и выполнить одно задание от правительства или контрабанду. Дополнительно можно получить или выполнить задание, потеряв награду (см. 6.6).

Для получения правительственного задания игрок должен взять две очередные карты правительственных заданий выбранного уровня и оставить себе одну из них. Вторую карту заданий необходимо положить в низ колоды.

Для получения контрабанды игрок тянет одну очередную карту контрабанды.

В какой момент выполнять задание, игрок выбирает сам. После выполнения задания игрок должен вернуть карту с заданием в колоду.

### 6.3.2 Задание контрабанды



Наряду с правительственными заданиями на обитаемых планетах можно получить контрабанду. Это работа в обход правительству. Для его выполнения в основном не нужны высокие характеристики, и можно получить хорошее вознаграждение. Но если вас раскроют, вы рискуете оказаться в тюрьме либо получить штраф.

### 6.3.3 Именное задание

Это правительственное задание, которое нельзя самостоятельно сбросить. Оно сохраняется и при гибели пилота (см. раздел 6.11).

Именное задание отличается от обычных заданий сложностью выполнения для своего уровня. Однако оно и оплачивается правительством соответствующе.



### 6.3.4 Конкуренция за задание

Если на одной локации с игроком при получении им задания находятся другие игроки, он обязан объявить о том, какой тип задания, включая контрабанду, он планирует взять. Другие игроки могут попробовать перехватить задание. Для этого все желающие и игрок, получающий задание, выполняют проверку на  между собой. Победивший тянет выбранный тип задания. Каждый проигравший игрок, кроме игрока, на чьем ходу была конкуренция, получает штраф -1 .

### 6.3.5 Выполнение задания

Выполнить задание означает зачитать всем его условие и сразу же пройти необходимые проверки по условию задания. Если в задании требуется выполнение проверок на необитаемой планете, игрок обязан иметь снаряжение, позволяющее путешествовать на этой планете вне корабля (см. раздел 5.8).

Если задание не требует проверок, текст задания читается сразу же после выполнения действий по условию задания. Если действия по условию задания были совершены на ходу другого игрока, исполнитель зачитывает условие задания на следующем своем ходу. Если не зачитал – действия не засчитываются в выполнении задания.

После успешного выполнения задания  игрок тут же получает награды и опыт за выполнение. В случае провала игрок тут же попадает под условия провала .

### 6.3.6 Помощь при выполнении

При выполнении задания можно запросить помощь у другого игрока: попросить пройти проверки за исполнителя. Задание выполняется на ходу исполнителя. Помощник и исполнитель задания должны находиться на

одной локации в момент выполнения. В этом случае игрок, который проходит проверку на характеристики, получает опыт. Награды либо штраф за провал получает исполнитель задания.

### 6.3.7 Ограничения


- На руках можно иметь максимально три задания (включая контрабанду);
- Для выполнения действий в рамках задания на необитаемых планетах, необходимо иметь соответствующее снаряжение (см. раздел 5.8).

*Подсказка! Если на момент получения задания игрок не может его выполнить, следует подготовиться к его выполнению*

### 6.3.8 Сброс задания

Игрок может самостоятельно сбросить задание, выполнив условия сброса.

Задание	Условие сброса
1 уровень	Уменьшить  на 1
2 уровень	Уменьшить  на 1, отдать правительству 1 награду
3 уровень	Уменьшить  на 1, отдать правительству 3 награды
Контрабанда	Пропустить 1 игровой круг

Если игрок не имеет достаточно наград для выполнения условия сброса – он уменьшает на 1  персонажа за каждую награду. Если у игрока недостаточно наград и силы личности для выполнения условия сброса – он не может сбросить задание самостоятельно.

*Подсказка! Сбрасывать задания следует, только просчитав риски, чтобы в итоге это действие оказалось выгодным.*

Может так случиться, что игроку необходимо будет сбросить задание принудительно. Принудительный сброс наступает в случае, если ему приказано взять новое задание, а у него исчерпан лимит разрешенных на руках заданий (см. раздел 6.3.7). В этом случае игрок сбрасывает любое задание, кроме именного задания. Если у игрока на руках все задания именные, он берет себе новое задание без сброса.

## 6.4 ПРОХОЖДЕНИЕ ПРИКЛЮЧЕНИЙ НА ПЛАНЕТАХ

За ход можно пройти одно приключение. Если на текущем ходу игрок не выполнял задание, он может пройти два приключения. Дополнительно можно проходить приключения, потеряв награды (см. раздел 6.6)

Приключения выполняются на необитаемых планетах. Для прохождения приключения игрок обязан иметь снаряжение, позволяющее путешествовать на планете вне корабля (см. раздел 5.8).

### 6.4.1 Прохождение приключения

Для того чтобы пройти приключение, игрок обязан взять две очередные карты приключений с учетом того, на какой планете он находится, оставить одну карту себе, другую положить в низ колоды.

Вид	Планеты	Сложность проверок
		6-8
		8-11



Вид	Планеты	Сложность проверок
		11-14
		14-17
		17-20

Приключение проходится сразу же после выбора карты. Условия успешного прохождения (👉) или провала (👈) применяются сразу же. После прохождения приключения карта помещается в низ колоды.

### 6.4.2 Конкуренция в приключении

Игрок выбирает карту приключения и зачитывает ее условие. Если на одной локации с ним находятся другие игроки, они могут попробовать опередить его во время прохождения приключения. Для этого каждый игрок, изъявивший желание поучаствовать в приключении, выполняет проверку на характеристику по условию карты приключения. В случае равенства побеждает игрок, на чьем ходу тянулась карта. Пилот, выигравший проверку, проходит успешно приключение и получает вознаграждение по условию карты, при этом конкуренты не получают штраф. Если все игроки провалили проверку – каждый получает штраф по условию провала в карте.

При конкуренции в приключении типа «Находка» игроки выполняют проверку между собой на Технику.

### 6.4.3 Ограничения

Для того чтобы выполнять приключения на планетах, необходимо иметь силу личности не меньше 1 и специальное снаряжение (см. раздел 5.8).

## 6.5 ГИПЕРПРЫЖКИ

Для того чтобы переместиться в другую звездную систему, необходимо выполнить гиперпрыжок. При прыжке в другую систему могут тянуться карты гиперперехода соответственно сложности прыжка.

### 6.5.1 Сложность прыжка

Сложность прыжка зависит от размера корабля.



Уровень корабля	Сложность гиперпрыжка
1	6
2	12
3	18

Установленные на корабле двигатели уменьшают сложность гиперпрыжка соответственно своей мощности (см. раздел 5.7.4). Для расчета итоговой мощности гиперпрыжка от сложности гиперпрыжка необходимо отнять мощность двигателей.

Если итоговая сложность прыжка равна нулю – игрок совершил нулевой гиперпрыжок и не тянет карты гиперперехода.

*Подсказка! Улучшение двигателя и установка дополнительного оборудования на корабле (такого как бортовой компьютер, управление огнем и стабилизаторы) помогает перемещаться из одной звездной системы в другую безболезненно.*

## 6.5.2 Карты гиперперехода

Игрок обязан взять количество карт гиперперехода, соответствующее сложности гиперпрыжка. Пилот должен пройти проверку на характеристику, указанную в карте (см. раздел 4.6). По результатам проверки игрок выполняет условия успеха  или провала , указанные в карте гиперперехода. Если в условиях провала указано, что оборудование повреждено, игрок обязан снять жетон оборудования с корабля.

## 6.6 КАРТ-БЛАНШ

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

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

В случае, если несколько игроков объявили карт-бланш, между ними начинается аукцион: кто больше пожертвует наград, тот и получает возможность сделать внеочередной ход (получает карт-бланш).

Если игроки одновременно объявили карт-бланш, готовы пожертвовать одинаковое количество наград и не договорились, они проходят между собой проверку на силу личности. Проигравшие уменьшают силу личности на единицу.

Игрок, чье действие было прервано карт-бланшем, также имеет право объявить карт-бланш на общих основаниях.

**Внимание!** У игрока обязательно должны быть награды, чтобы их использовать. Если у игрока нет наград, то подобные действия приведут к тому, что его правительство арестует сразу же после завершения несанкционированного действия, и придется пропустить 1 игровой круг.

## 6.7 ОХОТА НА АСТЕРОИДЫ

В заданиях встречается действие «охота на астероиды». Для выполнения охоты необходимо, находясь в космосе, бросить кубик за каждую пушку, имеющуюся на корабле, и получить награду в зависимости от выпавшего значения на кубике.

Выпавшее на кубике значение	Добыча
1	Ничего
2-3	
4-5	
6	

## 6.8 ТОРГОВЛЯ

Игроки могут покупать у других игроков и правительства либо продавать им вещи и животных. Игроки могут выполнять любой обмен между собой и делать подарки. При этом нельзя купить двигатель или пушку с корабля другого пилота против его воли, если они на корабле в одном экземпляре.

На обитаемой планете можно торговаться с правительством, приобретая или продавая оборудование, снаряжение и животных по установленным правительством ценам (см. разделы 5.5, 5.7.1, 5.8,). За свой ход игрок может приобрести у правительства один любой предмет или одно животное у зоопарка. В конце своего хода и во время ходов других игроков, можно торговаться с правительством (в том числе с зоопарком) без ограничений.

Передать другому игроку медаль можно только при встрече по обоюдному согласию на одной локации. Передать другому игроку вещь или животное можно при встрече по обоюдному согласию на одной локации или через индивидуальную ячейку.

Поместить в свою ячейку и забрать из нее вещи или животных игрок может на любой обитаемой планете или на необитаемой планете с колонией (см. раздел 4.10). Переместить вещи или животных из своей ячейки в ячейку другого игрока можно, находясь в любом месте вселенной.

## 6.9 БОЙ

Правительство разрешает атаковать других игроков, инициировав самому атаку, один раз в игровой круг (на своем либо чужом ходу). Считается, что игрок атаковал другого пилота, если по кораблю противника им был совершен хотя бы один выстрел (даже если при этом обошлось без повреждений) либо выполнено действие «Шантаж». Пилот может напасть на другого пилота, если игроки встретились по обоюдной договоренности. Если один из игроков отказывается встретиться, другой может догнать его, если находится с ним на одной локации (см. раздел 4.8).

При встрече пилот может атаковать другого пилота на чужом ходу после того, как последний завершил все желаемые действия, направленные на первого пилота.

*Подсказка! Для того чтобы оказаться с пилотом на одной локации можно переместиться на его ходу, прервав ход игрока и заявив карт-бланш (см. раздел 6.6).*

### 6.9.1 Начало боя

Вступив в бой, каждый игрок объявляет режим защиты в бою. В зависимости от режима защиты обороняющийся пилот может выполнить одно из защитных действий:

- Режим уклонения – выполняется защитное действие **«Уклониться»**;
- Режим защиты оборудования – выполняется действие **«Защитить оборудование»**.

### 6.9.2 Ход боя

Игроки, участвующие в бою, действуют по часовой стрелке, начиная с атакующего пилота. Игрок, не участвующий в бою, не может быть атакован в текущем бою до тех пор, пока сам ни присоединится к бою.

Раунд боя заканчивается, когда каждый участник выполнил активное действие, а противник отреагировал на него.

Перед началом каждого раунда боя игроки могут

- сменить режим защиты (см. раздел 6.9.1);
- дать новую команду **«Стереги»** питомцам (см. раздел 5.5);

- переподключить модули к оборудованию (см. раздел 5.7.2)

За один раунд игрок может выполнить одно из представленных активных действий:

Действие	Описание
<b>Атаковать</b>	<b>Атакующее действие.</b> Игрок выполняет проверку на атаку против проверки на уклонение или технику обороняющегося игрока. В случае если обороняющийся игрок использует действие «Защитить оборудование» вместо «Уклониться» атакующий пилот сначала производит выстрел, а потом выполняет проверку.
<b>Шантажировать</b>	<b>Атакующее действие.</b> Игрок требует отдать пилота любой объект с корабля. В случае невыполнения условий грозиться (но не обязан) атаковать его. За один раз разрешается потребовать только один объект. Нельзя требовать двигатель и пушку, если они на корабле в одном экземпляре. Игрок, отдавший по требованию предмет, может атаковать шантажера или выйти из боя, при этом шантажер не может его преследовать.
<b>Вспомогательная атака</b>	<b>Атакующее действие.</b> Игрок объявляет пилота, которому он помогает при атаке. Проверку и выстрел выполняет пилот, которому помогают. Одному пилоту могут помогать одновременно несколько игроков. При этом мощности пушек складываются (см. раздел 5.7.3).
<b>Выйти из боя</b>	Игрок выполняет проверку на мощность двигателей (см. раздел 5.7.4) против проверки на мощность двигателей других пилотов, участвующих в бою и желающих догнать удирающего. Если игрок выигрывает проверку, ему удастся выйти из боя и скрыться от преследователей.
<b>Подать сигнал SOS</b>	Все игроки получают возможность присоединиться к бою независимо от того, где они находятся. Игроки, находящиеся в другой звездной системе, также могут присоединиться к бою. Для этого им необходимо совершить гиперпрыжок. В случае неудачного гиперпрыжка пилот может повторить попытку присоединиться к бою при следующей подаче сигнала SOS. Реагируя на SOS, игроки не тратят награды на действия на чужом ходу, выполненные с целью добраться до места боя.

*Подсказка! Вспомогательная атака используется в основном для того, чтобы пробить словесное поле, установленное на корабле противника (см. раздел 5.7.5).*

На каждое действие «Атаковать» обороняющийся игрок может выполнить одно из представленных защитных действий:

Действие	Описание
<b>Уклониться</b>	Игрок выполняет проверку на уклонение против проверки на атаку нападающего игрока. В случае равенства либо выигрыша проверки – обороняющийся пилот уклонился от выстрела.
<b>Защитить оборудование</b>	Игрок выполняет проверку на технику против проверки на атаку нападающего игрока, чтобы отремонтировать поврежденное оборудование. В случае равенства либо выигрыша проверки – обороняющийся пилот восстановил оборудование. Игрок выполняет отдельную проверку за каждое поврежденное за раунд боя оборудование корабля. Защитить оборудование можно при повреждении выстрелом <b>мощностью меньше 4</b> (см. раздел 5.7.6). В режиме «Защита оборудования» вместо действия «Защитить оборудование» игрок может сделать дополнительное действие «Атаковать».

В случае если корабль игрока в бою остался в космосе без двигателей и



пушек, и пять раз подряд уклонился от выстрелов или сила выстрела пушек противников не позволяет убить пилота его корабля – считается, что он успешно вышел из боя.

### **6.9.2.1 Нанесение выстрела**

Атакующий игрок, выигравший проверку, получает возможность нанести выстрел по обороняющемуся кораблю. Он производит количество выстрелов, равное количеству пушек с учетом их мощности (см. раздел 5.7.3).

Для каждой пушки игрок выбирает палубу, по которой производит выстрел, и бросает кубик. Число, выпавшее на кубике, равняется номеру ячейки, на которую приходится сила выстрела, на этой палубе.

Игрок может нанести выстрел по дополнительному оборудованию корабля вне палуб (бортовому компьютеру, управлению огнем и стабилизаторам). Попадание в дополнительное оборудование происходит только при выпадении на кубике значения 6. При выпадении значения 6 атакующий игрок выбирает место, в которое произошел выстрел: в палубу либо одно дополнительное оборудование.

### **6.9.2.2 Уничтожение предмета в обстрелянной ячейке**

Оборудование (которое не удалось восстановить), зверь или предмет, находящийся в ячейке, которая была подвергнута обстрелу, уничтожается. Исключение составляют предметы или оборудование, которые сторожат питомцы (см. раздел 5.5).

Металлы и Лавового огнепоя можно уничтожить только выстрелом мощностью 9 и более.

### **6.9.3 Окончание боя**

Бой заканчивается, если все уцелевшее оборудование в случае гибели пилота распределено и

- не осталось ни одного игрока, желающего продолжить бой;
- остался один уцелевший пилот, участвовавший в бою;

### **6.9.4 Уцелевшее оборудование**

При уничтожении корабля в космосе все уцелевшее оборудование и металлы могут подобрать другие пилоты. Игроки сами решают, какое оборудование кому достается.

При уничтожении корабля на планете – корабль разбивается, и все его содержимое теряется. Звери погибают в обоих случаях.

## **6.10 ПОМОЩЬ ПРАВИТЕЛЬСТВА**

В случае если игрок застрял в космосе без двигателя и не участвует в данный момент в бою, он может обратиться за помощью к правительству. Правительство доставит игрока на ближайшую обитаемую планету.

Если у игрока нет металлов и наград на новый двигатель, он может также обратиться за помощью к правительству. Правительство предоставит ему двигатель бесплатно.

За каждое обращение за помощью к правительству игрок теряет одну силу личности. После получения помощи игрок может продолжить свой ход.

## **6.11 ПОМОЩЬ КОЛОНИСТОВ**

Любой игрок при нападении на него на планете с колонией может обратиться за помощью к колонистам. Для этого необходимо передать колонистам один цветной металл (либо его эквивалент) или уменьшить силу

личности на 1 за каждую палубу корабля. После этого корабль пилота попадает под защиту колонистов текущей колонии в течение игрового круга. Это значит, что на его нельзя атаковать в пределах этой колонии в течение всего игрового круга.

Обратиться за помощью к колонистам можно после окончания раунда в бою или в начале игрового хода.

## 6.12 УНИЧТОЖЕНИЕ

Если игрок погибает на своем ходу, он его сразу же завершает. После уничтожения у игрока есть три выхода:

1. Выйти из игры;
2. Восстановиться в виде клона своего пилота по заказу правительства;
3. Войти в игру как новый пилот, выбрав другого персонажа.

Способ повторного входа в игру	Особенности
Клон старого пилота	<ul style="list-style-type: none"><li>• Все задания, кроме именных заданий, сбрасываются;</li><li>• Снаряжение, которое было на пилоте, теряется;</li><li>• Содержимое хранилища и награды сохраняются;</li><li>• Накопленные характеристики сохраняются, за вычетом 1 силы личности за каждую палубу уничтоженного корабля и штрафа за сброс заданий (см. раздел 6.3.8);</li></ul>
Новый пилот	<ul style="list-style-type: none"><li>• Все задания сбрасываются;</li><li>• Снаряжение, которое было на пилоте, теряется;</li><li>• Содержимое хранилища достается новому пилоту;</li><li>• Накопленные характеристики, кроме силы личности, которая уменьшается до начального значения выбранного персонажа, сохраняются. Если сила личности нового пилота выше текущего значения силы личности старого пилота - ее значение не изменяется.</li></ul>

При этом в случае гибели пилота правительство выдает новому пилоту либо клону старого пилота корабль, оборудование согласно правилам начала игры (см. раздел 3.4), но без цветного металла.

Игрок возобновляет игру на выбранной обитаемой планете.

*Подсказка! Какое из предложенных действий при уничтожении пилота (либо все три сразу) применимы в игре, игроки решают до начала игры.*

## 6.13 Пропуск игрового круга

Если по условию правил или задания за провал или сброс игрок обязан пропустить круг, он немедленно, в момент получения штрафа, кладет игровую фишку на бок и на протяжении игрового круга полностью бездействует. Другие игроки также не могут с ним взаимодействовать.

По истечении игрового круга игрок поднимает свою фишку – и может начать действовать. При этом если игрок получает штраф на своем ходу, он приостанавливает свой текущий ход, а после пропуска круга продолжает его.

Если по условиям провала заданий или за сброс игрок одновременно должен пропустить несколько кругов – он пропускает только один круг, а вместо каждого дополнительного пропуска круга – уменьшает силу личности на 2.

## 7. ОГЛАВЛЕНИЕ

1 Состав игры	1
2 Суть игры	2
3 Процесс игры	3
3.1 Подготовка к игре	3
3.2 Выбор миссии	3
3.3 Выбор персонажа	3
3.4 Начало игры	3
3.5 Ход игры	4
3.6 Победа	5
4 Принципы игры	5
4.1 Секретность	5
4.2 Проверки на характеристику	5
4.3 Проверки на характеристику между игроками	5
4.4 Проверки на мощность двигателей	5
4.5 Проверки на характеристику при гиперпрыжках	6
4.6 Взаимное местоположение пилотов	6
4.7 Взаимодействие пилотов	6
4.8 Расположение предметов на корабле	6
4.9 Расположение предметов в хранилище	7
4.10 Ограниченность ресурсов	7
5 Описание элементов игры	7
5.1 Звезды	7
5.2 Планеты	7
5.3 Корабли	7
5.4 Карты персонажей	8
5.5 Питомцы	9
5.6 Награды (медали)	10
5.7 Оборудование корабля	10
5.8 Снаряжение пилота	12
5.9 Ресурсы	13
6 Описание процессов в игре	13
6.1 Взлет с планеты	13
6.2 Посадка на планету	13
6.3 Выполнение правительственных заданий и контрабанды	13
6.4 Прохождение приключений на планетах	15
6.5 Гиперпрыжки	16
6.6 Карт-бланш	17
6.7 Охота на астероиды	17
6.8 Торговля	18
6.9 Бой	18
6.10 Помощь правительства	20
6.11 Помощь колонистов	20
6.12 Уничтожение	21
6.13 Пропуск игрового круга	21
7 Оглавление	22

# GALAXY SCOUTS

Настольная игра

