

ВНИМАНИЮ ОФИЦЕРОВ

ПОЗДРАВЛЯЕМ С НАЧАЛОМ НОВОЙ СМЕНЫ!

С целью вашего скорейшего восстановления после гибернации прослушайте краткую информацию о нашем корабле, его помещениях и их назначении.

Вы находитесь в жилом отсеке космического корабля, имеющего гексагональную многоуровневую структуру. Отсутствие иллюминаторов обеспечивает наилучшую защиту от радиации и столкновения с космическими объектами. Внутри, благодаря циклическому процессу ускорения и замедления корабля, создаётся искусственная гравитация.

С десятилетнего возраста каждый член экипажа поступает на ежегодную службу: выполняет свои должностные обязанности в течение четырёхмесячной смены и проводит в гибернации последующие восемь месяцев.

Вы и другие командующие управляете кораблём и отвечаете за работу его главных систем: компьютерной, энергетической и биологической.

На корабле есть штаб — место, где распределяются рутинные рабочие задачи. Созвать совещание в штабе может как офицер, так и колонист. Этому человеку предстоит исполнять обязанности начальника штаба до следующего собрания.

По долгу службы вы часто будете слышать название «**ОБЕРЕГ**». Это искусственный интеллект корабля. Он управляет курсом корабля, отслеживает состояние его систем и ставит перед офицерами ключевые задачи, когда ситуация требует их неотложного вмешательства. Своевременное выполнение задач «**ОБЕРЕГ**а» имеет первостепенное значение для успеха миссии. Считайте это своей главной деятельностью на посту командующего.

Для выполнения задач «**ОБЕРЕГ**а» вам понадобятся ресурсы. Их вы найдёте в хранилище корабля. Выполняя ключевые задачи — нередко при содействии представителей других секторов, — вы будете препятствовать ухудшению состояния систем корабля.

Состояние систем заметно влияет на условия жизни в отсеке. Из-за сбоев в той или иной системе в связанном с ней отделе сможет находиться всё меньше и меньше персонала.

На корабле имеются лаборатории, где производятся ресурсы, достаточные для выполнения большинства ключевых задач, а также центры, где выполняются рабочие задачи. Кроме того, центры имеют и другое назначение. Например, в медицинском центре можно оставить заявку на вывод из гибернации дополнительных членов экипажа для сектора.

Нельзя не упомянуть и сборочный цех, где вам предоставят робота, запрограммированного на выполнение множества функций. Неутомимость роботов особенно полезна при решении ключевых задач.

Мы рады снова приветствовать вас, офицер! Наш 210-летний полёт к системе Эпсилон Эридана продолжается!

ЦЕЛЬ ИГРЫ

Участники игры становятся офицерами седьмого поколения колонистов, держащих путь к системе Эпсилон Эридана во чреве межзвёздного ковчега. Идёт 142-й год путешествия из двухсот десяти запланированных.

Каждая игровая партия называется эпизодом. Во всех эпизодах есть свои цели, которых нужно достичь, чтобы получить офицерские звёзды, позволяющие изучить новые навыки.

В погоне за офицерскими звёздами игроки действуют независимо друг от друга, но, чтобы продвигаться по сюжету и поддерживать работоспособность корабельных систем, приходится объединять усилия.

Игра состоит из семи эпизодов, и лишь ваши решения и сделанный выбор определяют, чем же она закончится.

ВАЖНЫЕ ЗАМЕЧАНИЯ

«Седьмое поколение» — игра с развивающимся сюжетом. То, чем она закончится, решится лишь в самом конце кампании. В каждом эпизоде перед вами ставятся условия, которые нужно выполнить, чтобы сюжет развивался дальше. Концовку и то, будет ли она победной, определяют действия игроков, а вовсе не набранные ими офицерские звёзды и не полученные звания.

Игра «Седьмое поколение» раскрывается постепенно. По мере прохождения вам становятся доступны новые компоненты. Часть из них вы можете вообще не увидеть, всё зависит от ваших действий. Не все термины, символы и понятия, которые могут встретиться на компонентах игры, описаны в этом буклете. Вы узнаете о них, лишь когда они появятся в игре. Будьте терпеливы и постепенно открывайте мир вокруг себя!

СОСТАВ ИГРЫ

КУБИКИ ЭКИПАЖА (ЗЕЛЁНЫЕ, СИНИЕ, ОРАНЖЕВЫЕ, ФИОЛЕТОВЫЕ)

- Роботы (d12).
- Офицеры (d8).
- Колонисты (d6).

Примечание: термины «кубик» и «кубик экипажа» взаимозаменяемы.

ЖЕТОНЫ РЕСУРСОВ

- Данные.
- Запчасти.
- Препараты.

ЗНАЧКИ

- Начальник штаба.

МАРКЕРЫ

- Заслуги (зелёные, синие, оранжевые, фиолетовые).
- Спящий колонист (зелёный, синий, оранжевый, фиолетовый).
- Успех.
- Сбой.
- Ремонт.
- Раунд (текущий, последний).
- Развитие сюжета.

КАРТЫ КЛЮЧЕВЫХ ЗАДАЧ



- 1. Название.** Название ключевой задачи.
- 2. Отдел.** Ключевая задача — это часть указанного отдела.
- 3. Ресурсы.** Ресурсы, требующиеся для выполнения задачи.
- 4. Общие места.** Несколько мест, которые нужно занять кубиками экипажа для выполнения ключевой задачи, соблюдая указанные правила размещения.
- 5. Заслуги.** Количество заслуг, присуждаемое каждому игроку, который внёс вклад в заполнение общих мест в виде хотя бы 1 кубика.
- 6. Системный сбой.** Эффект ухудшения состояния системы; применяется в конце раунда, если ключевая задача не выполнена. Маркер состояния системы перемещается на отмеченное число делений.
- 7. Символ общих мест.** Напоминание о том, что эти места считаются общими.

КАРТЫ РАБОЧИХ ЗАДАЧ



- 1. Название.** Название рабочей задачи.
- 2. Ресурсы.** Ресурсы, требующиеся для выполнения задачи.
- 3. Центр.** Помещение корабля, где можно выполнить эту задачу.
- 4. Заслуги.** Количество заслуг, присуждаемое игроку при выполнении задачи.
- 5. Штраф.** Количество заслуг, которого лишается игрок, не выполнивший задачу к концу эпизода.
- 6. Особый текст.** Особые указания, связанные с выполнением задачи.

КАРТЫ ФАЙЛОВ



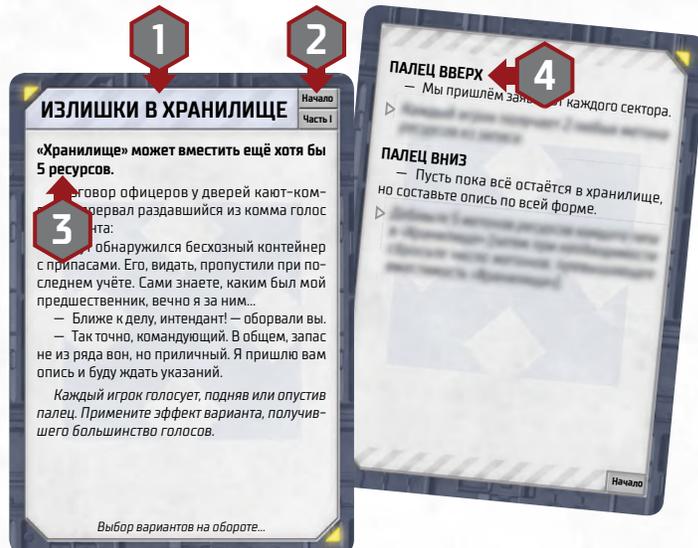
1. **Название.** Название карты файла.
2. **Эффект.** Эффект розыгрыша карты файла.

КАРТЫ АЛГОРИТМОВ



1. **Название.** Название карты алгоритма.
2. **Эффект.** Постоянный эффект карты алгоритма, выложенной в соответствующую ячейку сектора лицевой стороной вверх.
3. **Доработка.** Если алгоритм доработан, то текст в квадратных скобках в описании эффекта заменяется на ⊕. См. «Карты алгоритмов» на с. 12.

КАРТЫ ПЕРЕКРЁСТКОВ



1. **Название.** Название карты перекрёстка.
2. **Метка.** Идентификатор карты.
3. **Условие.** Условие, при выполнении которого зачитывается дальнейший текст карты.
4. **Варианты.** Варианты, из которых выбирается один при выполнении условия карты.

КАРТЫ ЦЕЛЕЙ ЭПИЗОДА



1. **Название.** Название цели.
2. **Состояние.** Текущее состояние цели (успех или провал).
3. **Критерий.** Критерий достижения цели и количество присуждаемых при этом звёзд.
4. **Провал.** Условие, при выполнении которого карта цели переворачивается на сторону с провалом.

КАРТЫ ЛИЧНЫХ ЦЕЛЕЙ



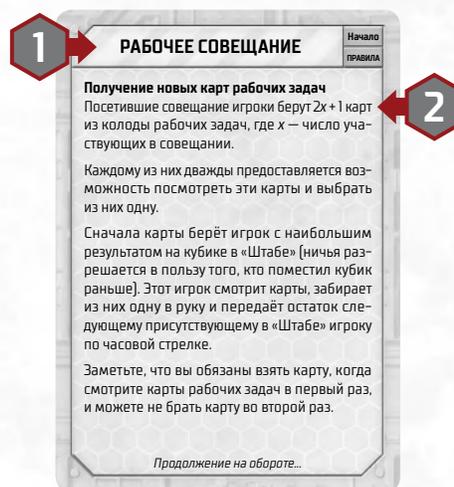
- 1. Название.** Название цели.
- 2. Критерий.** Критерий достижения цели.
- 3. Офицерские звёзды.** Офицерские звёзды, присуждаемые за достижение цели.

КАРТЫ ЭКИПАЖА



- 1. Имя.** Имя персонажа, связанного с игроком.
- 2. Должность.** То, чем персонаж занимается на корабле.
- 3. Аттестация.** Текущая оценка работы персонажа.
- 4. Новые перекрёстки.** На каждой карте экипажа указано, какую карту перекрёстка следует добавить в колоду перекрёстков. Это делается при получении карты экипажа в первом эпизоде.

КАРТЫ ПРАВИЛ



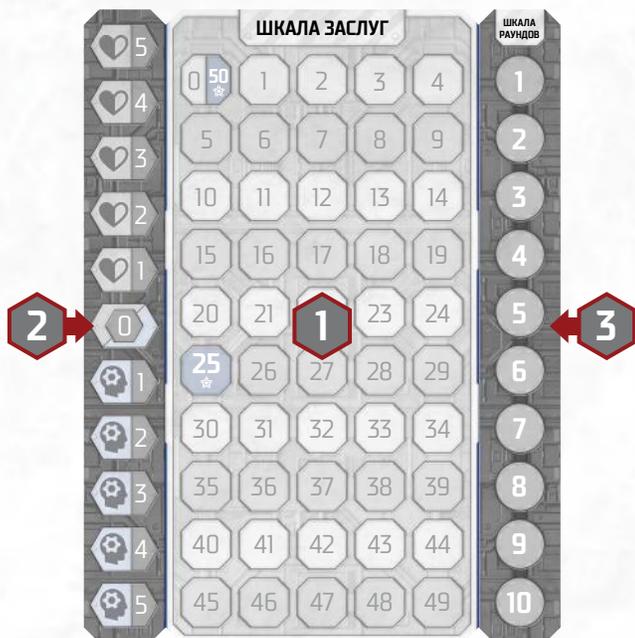
- 1. Название.** Название карты.
- 2. Правила.** Правила, действующие при использовании соответствующих компонентов игры. Карты правил добавляются в игру с появлением новых компонентов и используются как памятки.

ПЛАНШЕТЫ ПОМЕЩЕНИЙ КОРАБЛЯ



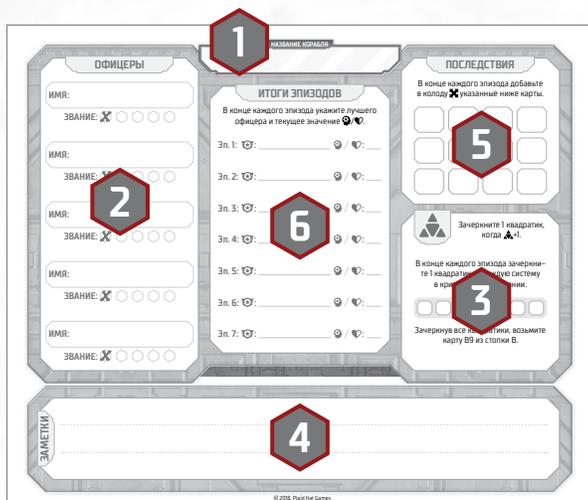
- 1. Название.** Название помещения корабля.
- 2. Отдел.** Цвет рамки указывает на отдел, частью которого считается помещение. Отдел может быть связан с одноимённой системой, управляющей работой помещения.
- 3. Места.** Доступные места для размещения кубиков экипажа; их можно занимать в любом порядке. Белые точки определяют то, куда выкладывается маркер сбоя при ухудшении состояния системы.
- 4. Действия.** Действия, которые выполняет игрок, занимая кубиком место в помещении. Если перечислено несколько действий, то они выполняются по порядку. Если действие выделено курсивом, то оно необязательное.

СЧЁТЧИК



- 1. Шкала заслуг.** На этой шкале отмечаются заслуги, полученные игроками.
- 2. Шкала ♁/♥.** Эта шкала отмечает решения игроков и влияет на голосования.
- 3. Шкала раундов.** На этой шкале находятся маркеры текущего раунда, развития сюжета и последнего раунда.

СУДОВОЙ ЖУРНАЛ



- 1. Название корабля.** Сюда вы вписываете придуманное вами название корабля.
- 2. Офицеры.** Сюда вы вписываете придуманные вами имена офицеров. Здесь же отслеживаются их текущие звания.
- 3. Состояние.** Эти квадратики используются, чтобы отслеживать общее состояние корабля и экипажа.
- 4. Заметки.** Место для записей.
- 5. Последствия.** Ячейки для записи последствий сделанного игроками выбора.
- 6. Итоги эпизодов.** Здесь указывается лучший офицер каждого эпизода и значение ♁/♥ в конце эпизода.

ПЛАНШЕТЫ СЕКТОРОВ



- 1. Название.** Название сектора.
- 2. Склад ресурсов.** В этой области хранятся полученные жетоны ресурсов. Здесь же отмечена предельная вместимость склада.
- 3. Памятка по кубикам экипажа.** Напоминание о типах кубиков.
- 4. Каюты экипажа.** Область для неразмещённых кубиков экипажа.
- 5. Ячейки алгоритмов.** Ячейки для розыгрыша карт ♁.
- 6. Способность.** Уникальная способность сектора. Если она даёт доступ к малой лаборатории, то это помещение может занять кубиком только владелец сектора. Малые лаборатории не относятся ни к каким отделам корабля.
- 7. Офицерские навыки.** Ячейки для полученных игроком офицерских навыков.

ОФИЦЕРСКИЕ НАВЫКИ



- 1. Название.** Название офицерского навыка.
- 2. Стоимость.** Показывает, сколько офицерских звёзд надо потратить на приобретение навыка.
- 3. Способность.** Способность, которую получает владеющий навыком игрок.
- 4. Требование к званию.** Минимально необходимое звание для приобретения навыка.

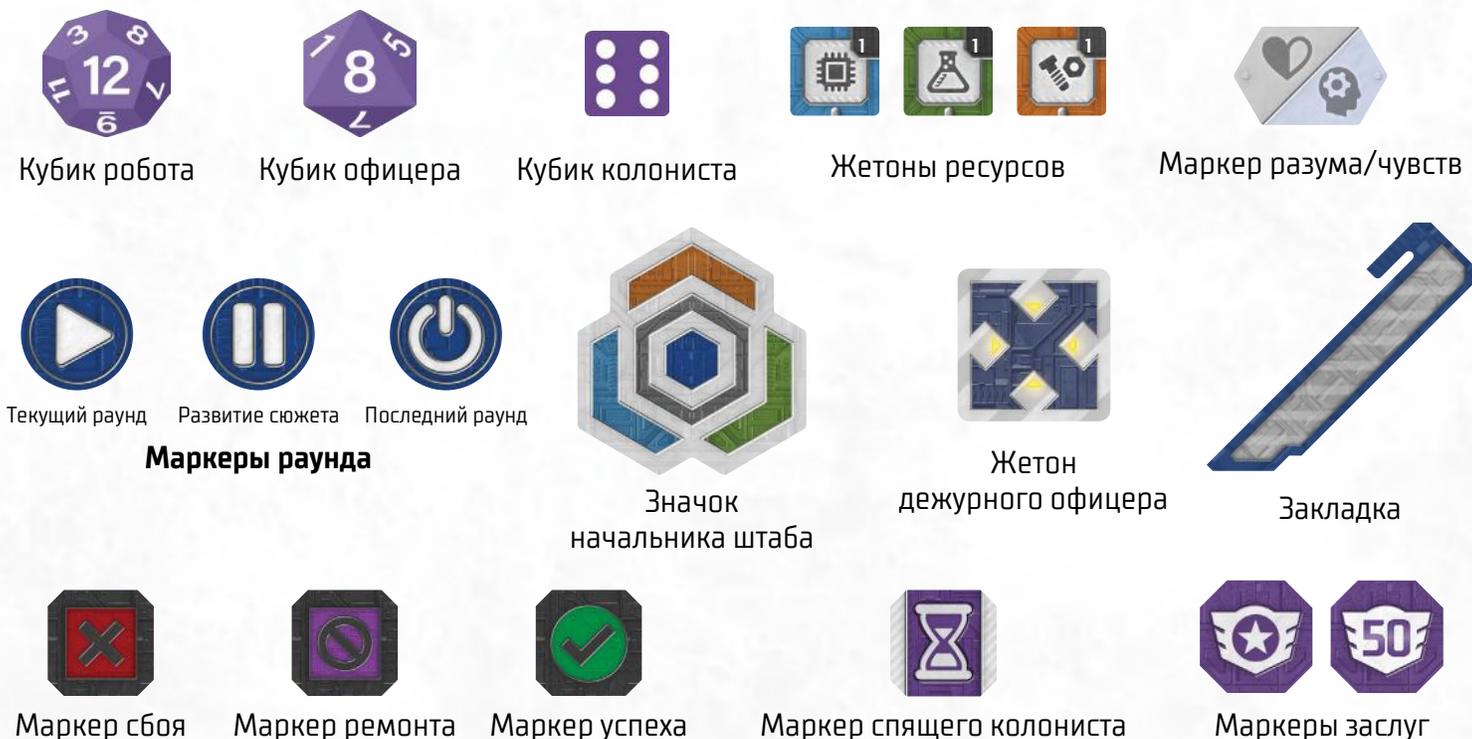


- 1. Подготовка к эпизоду.** Дополнительная подготовка к тому или иному эпизоду.
- 2. Цели эпизода.** Карты целей эпизода, используемые в текущем эпизоде.
- 3. Вступление или развитие сюжета.** Художественный текст, описывающий развитие событий.
- 4. Сюжет.** Следующая сюжетная цель.
- 5. Особая подготовка.** Дополнительная подготовка, проводящаяся во время эпизода.



- 6. Особые правила.** Дополнительные правила эпизода; действуют, пока игроки пытаются достичь сюжетной цели.
- 7. Продвижение по сюжету.** Условия перехода на новую страницу книги сюжетов.
- 8. Эффект неудачи.** Отрицательный эффект, действующий на игроков, если им не удалось достичь сюжетной цели.

ПРОЧИЕ КОМПОНЕНТЫ





ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ЭТАПЫ ПОДГОТОВКИ К ПЕРВОМУ ЭПИЗОДУ

- Возьмите судовый журнал для текущей кампании и придумайте своему кораблю название [А].
- Каждый игрок придумывает своему офицеру имя и вписывает его в судовый журнал [Б].
- Перемешайте карты экипажа и раздайте каждому игроку по 1 из них [В].
- Пока кто-то один продолжает подготовку к игре, остальные читают и передают друг другу обращение к офицерам, напечатанное на обороте судового журнала (либо пусть кто-то прочтёт его вслух).

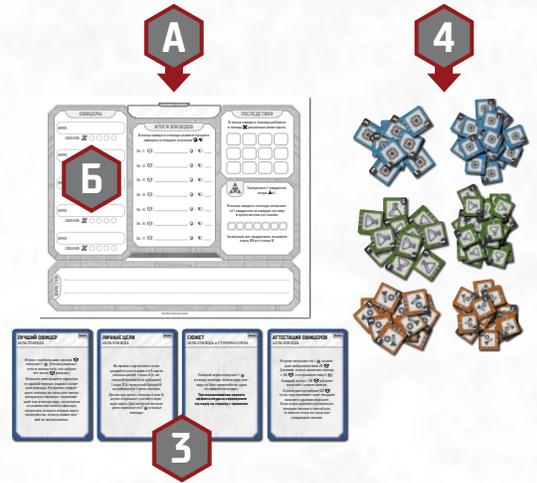
ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ЭТАПЫ ПОДГОТОВКИ К ПОСЛЕДУЮЩИМ ЭПИЗОДАМ

- Возьмите судовый журнал текущей кампании.
- Посмотрите на значение / в конце прошлого эпизода и отметьте его на шкале / соответствующим маркером.
- Раздайте игрокам их сохранённые карты, включая карты офицерских навыков и экипажа.
- Вручите лучшему офицеру прошлого эпизода жетон дежурного офицера.

ЭТАПЫ ПОДГОТОВКИ К ЛЮБОМУ ЭПИЗОДУ

1. Расположите планшеты помещений корабля посередине игровой области так, как показано на рисунке. Выложите по 1 маркеру на зелёные деления каждой шкалы состояния системы — это маркеры состояний.
Только при игре втроём: выложите по 1 маркеру на все места с 3 точками. Они будут недоступны, если только игровой эффект не изменит это.
2. Поместите маркер текущего раунда на деление 1 шкалы раундов.
3. Поместите книгу сюжетов рядом с игровой областью. Откройте первую страницу текущего эпизода (1.00 для первого эпизода) и выполните все указания по особой подготовке, а также возможную подготовку, связанную с целями эпизода.

4. Разделите жетоны и маркеры по типу и поместите их в запас, как показано на рисунке.
5. Выложите по 3 жетона и в помещение «Хранилище».
6. Выложите рядом с игровой областью доступные карты правил. Кампания начинается с 2 доступными картами: «Рабочее совещание» и «Жетоны ресурсов».
7. Случайным образом раздайте игрокам по 1 планшету сектора. Каждый игрок берёт следующие кубики экипажа цвета своего сектора: 1 офицера, 1 робота, 5 колонистов.
Примечание: у механического сектора (если он в игре) на 1 кубик колониста меньше. Но зато владелец сектора помещает своего робота не в запас, а в сектор.
8. Каждый игрок кладёт свой маркер спящего колониста в помещение «Комната восстановления», робота — в запас рядом с помещением «Сборочный цех», 2 колонистов — в запас рядом с помещением «Медицинский центр», а все остальные кубики — в область «Кюветы экипажа» своего сектора.
9. Проведите подготовку секторов к игре (если нужно) и выложите маркеры заслуг на деление 0 шкалы заслуг.
10. Перемешайте колоды карт перекрёстков, ключевых задач, файлов и алгоритмов. Выложите их на предназначенные для них планшеты. Раздайте каждому игроку по 1 карте файла и 1 карте алгоритма. Положите защитную карту (с символом перекрёстка на обеих сторонах) поверх колоды перекрёстков.
11. Каждый игрок бросает кубик офицера. Выкинувший наименьший результат берёт значок начальника штаба (в случае ничьей претенденты продолжают бросать кубики) и становится первым игроком. После него право хода передаётся по часовой стрелке.
12. Перемешайте колоду рабочих задач и положите её на предназначенный для неё планшет. Последний игрок берёт из колоды $2x + 1$ карт (где x — число игроков). Начиная с него и далее против часовой стрелки, каждый игрок выбирает 1 карту рабочей задачи и передаёт остальные соседу. Когда игроки выберут по 2 карты, положите оставшуюся карту лицевой стороной вверх под колоду рабочих задач.
13. Перейдите к следующей странице книги сюжетов. Прочтите её вслух. (Текст игровых элементов может зачитывать любой, если не сказано иное.)
14. Начните первый раунд.



РАУНД

Игра длится определённое текущим эпизодом число раундов. Раунд состоит из 7 этапов:

1. **Ключевые задачи.**
2. **Бросок кубиков экипажа.**
3. **Ходы игроков.**
4. **Системный сбой.**
5. **Возвращение экипажа.**
6. **Обновление состояния.**
7. **Конец раунда.**

1. КЛЮЧЕВЫЕ ЗАДАЧИ

Возьмите карты ключевых задач из колоды и выложите их лицевой стороной вверх в ряд ключевых задач. Количество карт зависит от числа игроков и номера текущего раунда. Подробнее см. в таблице на планшете ключевых задач.

2. БРОСОК КУБИКОВ ЭКИПАЖА

Каждый игрок бросает кубики экипажа, находящиеся в области «Каюты экипажа» его сектора.

3. ХОДЫ ИГРОКОВ

Начиная с начальника штаба и далее по часовой стрелке, игроки делают по 1 ходу друг за другом, пока каждый из них не спасует.

ХОД

Участник, делающий ход, называется активным игроком.

В свой ход игрок переносит 1 кубик экипажа из своего сектора на незанятое место. Если у активного игрока есть хотя бы 1 кубик в секторе, он обязан разместить его на своём ходу. Если это невозможно, он **обязан** поместить 1 кубик в «Комнату восстановления» в «Медицинском центре».

Примечание: результат кубика не обязан совпадать с числом точек места, однако с некоторыми местами (главным образом общими) связаны особые правила размещения.

Общие места — это места, которые нужно занять сразу несколькими кубиками. Активный игрок может либо занять все места своими кубиками, либо уговорить других игроков внести свой вклад в заполнение общих мест. Активный игрок обязан разместить хотя бы 1 кубик, однако все общие места нужно заполнить сразу (т. е. нельзя занять 1 общее место и оставить остальные до следующих ходов).

Заняв кубиком экипажа место в помещении, вы выполняете действия этого помещения. Действия, выделенные курсивом, выполняются по желанию.

КАРТЫ ФАЙЛОВ

В любой момент своего хода (или в момент внесения вклада в заполнение общих мест) вы можете разыграть любое количество карт файлов из руки. Если карту нельзя разыграть на чужом ходу, на ней будет сказано об этом.

КАРТЫ ПЕРЕКРЁСКОВ

Если в течение хода были размещены какие-либо кубики офицеров (включая вклад в заполнение общих мест и рабочее совещание), то в конце хода необходимо взять карту из колоды перекрёстков. Игрок, берущий карту, по возможности не должен быть тем, кто разместил офицера. Держите в тайне обратную сторону карты.

Если указанное на карте условие выполняется по отношению к игроку, разместившему офицера, прочтите ему вслух ситуацию на карте и варианты выбора, **но не их последствия**. Некоторые карты предлагают сделать выбор сразу всем игрокам.

Если во время хода было размещено несколько офицеров, то выполнение условия карты проверяется для каждого из них. Если оно выполняется несколькими игроками, то карта применяется к тому из них, кто сидит ближе всех к активному игроку (начиная с самого активного игрока и далее по часовой стрелке).

Сделав выбор, примените эффект его последствий и уберите карту из игры до конца кампании.

ПАС

Если у игрока нет кубиков экипажа в секторе, то на своём ходу он обязан спасовать. Когда спасуют все игроки, этап ходов игроков текущего раунда завершается.

4. СИСТЕМНЫЙ СБОЙ

Примените эффекты сбоев невыполненных ключевых задач: ухудшите состояние указанных на них систем, переместив их маркеры состояния на отмеченное число делений вправо.

Если маркер состояния должен переместиться дальше критического (последнего) деления, оставьте маркер на нём. Примените указанный на этом делении эффект ещё по 1 разу за каждое деление, на которое должен был бы переместиться маркер после критического.

5. ВОЗВРАЩЕНИЕ ЭКИПАЖА

Каждый игрок возвращает кубики экипажа: **сначала** из «Комнаты восстановления», **а затем** из всех остальных помещений и с карт. Офицер и колонисты возвращаются в «Каюты экипажа» сектора игрока, а его робот — в запас (исключение: механический сектор).

6. ОБНОВЛЕНИЕ СОСТОЯНИЯ

Уберите из помещений корабля маркеры ремонта .

Уберите ряд карт ключевых задач лицевой стороной вверх под соответствующую колоду.

В каждом отделе с ухудшившимся состоянием системы накройте маркерами сбоев  все те места, число точек на которых соответствует числу точек на делении с маркером состояния системы, а также на делениях слева от него.

7. КОНЕЦ РАУНДА

Примените эффекты, действующие в конце раунда. Если среди них есть эффекты развития сюжета, примените их последними.

Затем, если маркер текущего раунда занимает деление с маркером последнего раунда, разыграйте конец эпизода (см. ниже). В противном случае переместите маркер текущего раунда на следующее деление и вернитесь к этапу 1.

КОНЕЦ ЭПИЗОДА

В конце каждого эпизода выполните следующие этапы:

1. **Отметьте заслуги.**
2. **Наградите офицеров.**
3. **Рассмотрите критические ситуации.**
4. **Отметьте значение**  / .
5. **Добавьте карты перекрёстков.**
6. **Подготовьтесь к следующему эпизоду.**

1. ОТМЕТЬТЕ ЗАСЛУГИ

Каждый игрок, в чьей руке остались карты рабочих задач, вычитает их штраф из суммы своих заслуг. Затем запишите в области «Заметки» судового журнала среднюю величину заслуг всех игроков. Для этого сложите результат каждого игрока и поделите сумму на число игроков.

2. НАГРАДИТЕ ОФИЦЕРОВ

Игроки получают офицерские звёзды по картам целей эпизода и личных целей. Игроки получают по 1 ✨ за каждые набранные ими в ходе эпизода 25 🏆.

В порядке очереди каждый из них может потратить офицерские звёзды на покупку не более 2 офицерских навыков. Приобретая новый офицерский навык, игрок может сначала сбросить сколько угодно уже имеющихся у него навыков. Снизьте стоимость нового навыка на половину стоимости каждого сбрасываемого навыка (округление в меньшую сторону).

Число навыков игрока не может превышать уровень его звания. Все начинают игру со званием уровня 1 [лейтенант], следовательно, пока вас не повысят в звании, у вас может быть только 1 офицерский навык. Игрок не может приобрести новый навык, если уже достиг их предельного числа, однако он волен сбросить уже полученные навыки, как описано выше.

Далее каждому игроку, набравшему 50 и более заслуг, присваивается новое звание, что отмечается под именем его офицера в судовом журнале. Игроки, набравшие менее 50 заслуг, подчёркивают своё текущее звание в судовом журнале. Если игрок должен поставить 3-ю черту под званием, то вместо этого он получает следующее звание.

Затем каждый игрок записывает в области «Заметки» судового журнала, сколько звёзд у него осталось. Эти звёзды он сможет потратить в конце будущих эпизодов.

3. РАССМОТРИТЕ КРИТИЧЕСКИЕ СИТУАЦИИ

Зачеркните в области «Состояние» судового журнала по 1 квадрату за каждый маркер состояния, занимающий критическое деление. Выберите голосованием помещение корабля в отделе, соответствующем системе в критическом состоянии (например, если в критическом состоянии компьютерная система, можно выбрать «Научную лабораторию» из компьютерного отдела). Впишите название помещения в область «Заметки» судового журнала. Если вы не впервые его выбираете, укажите цифрой, какой это раз (например, «Научная лаборатория x2»). Если помещение уже заполнено маркерами ✖, выбрать его нельзя.

Во время подготовки к будущим играм выложите 1 ✖ на первое доступное место каждого помещения, отмеченного в судовом журнале. Если рядом с названием помещения указана цифра, накройте маркерами соответствующее число его мест.

4. ОТМЕТЬТЕ ЗНАЧЕНИЕ 🏆/❤

Укажите финальное значение 🏆/❤ на шкале 🏆/❤ в области «Итоги эпизодов» судового журнала в строке текущего эпизода.

5. ДОБАВЬТЕ КАРТЫ ПЕРЕКРЁСТКОВ

Добавьте карты, указанные в области «Последствия» судового журнала, в колоду перекрёстков. После этого вычеркните указания о картах из области «Последствия».

6. ПОДГОТОВЬТЕСЬ К СЛЕДУЮЩЕМУ ЭПИЗОДУ

Если это был не последний эпизод, сохраните судовой журнал, помещения и доступные карты правил, а также карты офицерских навыков и экипажа для следующего эпизода. Если у игроков есть карты перекрёстков с текстом «оставьте себе эту карту», сохраните и их для следующего эпизода.

СОЗДАТЕЛИ ИГРЫ

Разработчик:

Стив Никс

Продюсер:

Колби Даук

Авторы художественного текста:

Мистер Бистро, Стив Никс

Графический дизайн:

Дэвид Ричардс, Кендалл Уилкерсон

Художественное руководство:

Сэмюэл Вега, Айзек Вега

Художники:

**Дэвид Оден Нэш, Gunship Revolution,
Джен Сантос, Марлон Руис и Джастин Крус**

Редактор:

Джонатан Лю

РУССКОЕ ИЗДАНИЕ ИГРЫ

Издатель:

Crowd Games

Руководители проекта:

Максим Истомина и Евгений Масловский

Выпускающий редактор:

Александр Петрунин

Редакторы:

Александра Цейтлина, Катерина Шевчук

Переводчики:

**Александр Петрунин, Анна Полянская,
Валерия Щербакова**

Корректор:

Анна Полянская

Верстальщик:

Рафаэль Пилюян



Эксклюзивный дистрибьютор на территории РФ — компания Crowd Games. Информацию о приобретении наших игр вы можете узнать, посетив сайт www.crowdgames.ru. Если у вас есть вопросы по правилам игры, комплектности и качеству её компонентов, напишите нам на электронную почту cg@crowdgames.ru.

ГЛОССАРИЙ И УТОЧНЕНИЯ ПРАВИЛ

Разделы глоссария приведены в алфавитном порядке. В каждом подробно описан тот или иной игровой элемент. Элементы, добавляющиеся по мере прохождения кампании, описаны на соответствующих картах правил.

АКТИВНЫЙ ИГРОК

Игрок, делающий ход в настоящий момент.

ВМЕСТИМОСТЬ

В «Хранилище» и в любом секторе игрока нельзя разместить более 15 жетонов ресурсов каждого типа (т. е. 15 данных, 15 запчастей и 15 препаратов).

Когда сектор получает ресурсы из лаборатории, его вместимость временно игнорируется, что даёт игроку гибкость при выполнении действия «Пополнение». Однако затем лишние ресурсы сбрасываются в запас. Вместимость «Хранилища» нельзя превышать, поэтому действие «Пополнение» невозможно выполнить, если это приведёт к превышению вместимости.

ГОЛОСОВАНИЕ

Во время голосования вы можете обсуждать варианты, пока один из них не получит большинство голосов. Если голоса распределяются поровну и ни одна сторона не желает уступить, исход голосования решает начальник штаба.

ЗВАНИЯ И ГОЛОСА

Уровень звания игрока определяет количество его голосов. Все голоса одного игрока отдаются за какой-то один вариант выбора (например, если игрок с уровнем звания 3 решает проголосовать за вариант «палец вверх», все 3 его голоса отдаются за этот вариант).

ШКАЛА 🧠/❤️

Если об этом сказано особо, то текущее значение шкалы 🧠/❤️ добавляется к числу голосов за один из вариантов: разум или чувства. После этого маркер 🧠/❤️ переносится на деление 0.

ДЕЖУРНЫЙ ОФИЦЕР

Игрок, достигший цели эпизода «Лучший офицер», получает в начале следующего эпизода жетон дежурного офицера. Жетон позволяет ему попросить взять из колоды вторую карту перекрёстка, если условие первой карты не выполнилось в конце хода, на котором он разместил своего офицера.

ЗАСЛУГИ И НИЧЬЯ

Ничья между игроками, занимающими одно деление на шкале заслуг, разрешается в пользу игрока, достигшего или пересёкшего это деление первым. Маркеры заслуг, занимающие одно деление, кладутся друг на друга, и маркер, лежащий ниже, имеет приоритет при разрешении ничьей (считается, что у этого сектора чуть больше заслуг).

Правильно отслеживать число своих заслуг помогут нижеизложенные правила.

Передвигая маркер заслуг **в сторону увеличения значений**, кладите его поверх всех маркеров, оказавшихся на нужном делении. Если несколько маркеров одновременно перемещаются с одного деления, передвигайте их в порядке уменьшения их относительных заслуг (т. е. начиная с самого нижнего).

Передвигая маркер заслуг **в сторону уменьшения значений**, кладите его под остальные маркеры, оказавшиеся на нужном делении. Если несколько маркеров одновременно перемещаются с одного деления, передвигайте их в порядке увеличения их относительных заслуг (т. е. начиная с самого верхнего).

ЗВАНИЯ ОФИЦЕРОВ

Участники начинают игру в звании лейтенантов (уровень звания 1). Пока среди целей эпизода есть карта «Аттестация офицеров», получение 50 🧠 и более в ходе эпизода приносит игроку новое звание. Таким образом, каждый офицер может постепенно дослужиться до капитана, майора, полковника и генерала (уровень звания 5).

ОФИЦЕРСКИЕ НАВЫКИ

Уровень звания игрока определяет максимальное количество его офицерских навыков. У навыков, в свою очередь, есть требования к минимально возможному званию, в котором должен быть офицер, желающий получить эти навыки.

ГОЛОСОВАНИЕ

Уровень звания игрока — это также и количество его голосов во всеобщих голосованиях. Все голоса одного игрока должны быть отданы за какой-то один вариант выбора (например, если у игрока 3 голоса и он решает отдать их за вариант «палец вверх», то все они отдаются за этот вариант).

ЗНАЧОК НАЧАЛЬНИКА ШТАБА

В начале эпизода один из игроков получает значок начальника штаба. Позже его сможет получить игрок, первым поместивший офицера или колониста в «Штаб», чтобы начать рабочее совещание.

Обладатель значка начальника штаба — первый игрок каждого раунда. У него есть дополнительный голос при разрешении ничейных ситуаций в голосованиях.

КАРТЫ АЛГОРИТМОВ

Полученные карты алгоритмов выкладываются в предназначенные для них ячейки сектора. Когда игрок получает новую карту алгоритма (и только в этот момент), он может как угодно переложить свои уже размещённые открытые и закрытые карты алгоритмов. Если в колоде алгоритмов кончились закрытые карты, перемешайте открытые сброшенные карты: они станут новой колодой.

Получив возможность просмотреть колоду алгоритмов, игрок может смотреть как открытые, так и закрытые карты. Если игрокам предписано перемешать колоду, переверните все открытые карты перед тем, как сделать это.

Карты алгоритмов, выложенные лицевой стороной вверх, имеют постоянные эффекты. Эффект карты алгоритма вступает в силу при выполнении описанного на ней условия.

В ячейки одного сектора нельзя выложить 2 открытые карты с одним и тем же названием (но копия открытой карты может стать доработкой).

ДОРАБОТКА

Новую карту алгоритма можно выложить как в свободную ячейку сектора лицевой стороной вверх, так и под уже выложенную открытую карту алгоритма лицевой стороной вниз. В последнем случае вы «дорабатываете» алгоритм верхней карты и заменяете её текст в скобках на текст 🧠.

ОГРАНИЧЕНИЯ ЯЧЕЕК

В каждом секторе может быть не более 2 открытых карт алгоритмов. Если у игрока становится больше карт, чем он может выложить в ячейки или сделать доработками, он сбрасывает лишние карты под колоду алгоритмов лицевой стороной вверх.

КАРТЫ КЛЮЧЕВЫХ ЗАДАЧ

Чтобы выполнить ключевую задачу, необходимо занять все её общие места (соблюдая указанные правила размещения) и потратить требующиеся ресурсы из помещения «Хранилище», своего сектора или с самой карты. Всё это нужно сделать одновременно, ключевая задача всегда выполняется за 1 ход [т. е. игрок не может просто поместить 1 кубик на общее место, надеясь, что другие игроки займут оставшиеся места или внесут свой вклад ресурсами на следующих ходах].

Игрок вносит вклад в выполнение ключевой задачи, если помещает на неё хотя бы 1 кубик экипажа. Внёсшие вклад игроки также могут предоставить требующиеся жетоны, разыграть карты файлов, активировать карты алгоритмов и офицерских навыков, чтобы помочь выполнить ключевую задачу.

Выполненная ключевая задача остаётся выполненной, даже если с её карты убираются кубики и жетоны ресурсов.

ЗАСЛУГИ

В момент выполнения ключевой задачи каждый внёсший вклад сектор получает награду в виде заслуг. Если один игрок разместил несколько кубиков, награду он всё равно получает только один раз.

ПРАВИЛА РАЗМЕЩЕНИЯ

Ключевые задачи можно выполнить лишь кубиками с определёнными результатами. На каждом общем месте указано, какими кубиками их можно заполнить.

ОТДЕЛ

Каждая карта ключевой задачи — это часть указанного на ней отдела. Об этом важно помнить, разыгрывая карту перекрёстка или подсчитывая число кубиков, находящихся в том или ином отделе.

КАРТЫ ЛИЧНЫХ ЦЕЛЕЙ

Если среди целей эпизода указана карта «Личные цели», то во время подготовки каждый игрок получает по 3 карты личных целей: план А, план Б и карту цели своего сектора. Эти карты дают возможность получить дополнительные офицерские звёзды.

Выполнение условий карт целей секторов проверяется в конце эпизода. Получив карты личных целей плана А и плана Б, игрок держит их в секрете. Выполнив условие такой карты, он показывает её остальным и кладёт лицевой стороной вверх рядом со своим планшетом сектора.

КАРТЫ ПЕРЕКРЁСКОВ

В конце хода, на котором был размещён хотя бы 1 кубик офицера, из колоды берётся карта перекрёстка. Игрок, берущий карту, по возможности не должен быть тем, кто разместил офицера. Обратная сторона карты держится в секрете. В редком случае, если в колоде перекрёстков нет карт, ничего не делайте.

УСЛОВИЕ

Чтобы эффект карты вступил в силу, у разместившего офицера игрока должно выполняться её условие — жирный текст. Если оно выполняется, прочтите художественный текст и варианты выбора этому игроку. **Не зачитывайте игровые последствия выбора, пока не будет выбран один из вариантов.** Применяйте эффект последствий выбора настолько полно, насколько возможно.

Если условие карты не выполняется, положите её лицевой стороной **вниз** под её колоду.

Если во время хода было размещено несколько офицеров, то выполнение условия карты проверяется для каждого из них. Если оно выполняется несколькими игроками, то карта применяется к тому

из них, кто сидит ближе всех к активному игроку (начиная с самого активного игрока и далее по часовой стрелке).

КАРТЫ ПРАВИЛ

Карты правил используются в качестве памяток и для знакомства с новыми элементами, когда те появляются в игре. Можете выкладывать эти карты рядом с описанными на них компонентами, пока игроки не запомнят, как те действуют.

КАРТЫ РАБОЧИХ ЗАДАЧ

Игроки получают карты рабочих задач в начале эпизода и при посещении рабочего совещания в помещении «Штаб». Если в колоде рабочих задач закончились закрытые карты, перемешайте открытые карты: они станут новой колодой.

Получив возможность просмотреть колоду рабочих задач, игрок может смотреть как открытые, так и закрытые карты. Если вам предписано перемешать колоду рабочих задач, сначала переверните все её открытые карты лицевой стороной вниз.

Держите свои карты рабочих задач в секрете от других игроков. За их выполнение вы получаете заслуги. Чтобы выполнить рабочую задачу, поместите кубик экипажа в отмеченный на карте центр, выполните действие центра, связанное с картой рабочей задачи, и потратьте указанные ресурсы. Учтите, что за 1 посещение центра можно выполнить лишь 1 рабочую задачу.

Выполнив рабочую задачу, игрок получает указанные заслуги и убирает карту задачи под её колоду лицевой стороной вверх. На карте рабочей задачи может быть описан эффект, применяющийся в момент выполнения задачи.

ЛИМИТ КАРТ В РУКЕ

Карты рабочих задач добавляются в руку игрока. В руке игрока может быть не более 5 карт рабочих задач. Если у него их 5, он не может брать новые карты рабочих задач.

КОНЕЦ ЭПИЗОДА

Все карты рабочих задач, оставшиеся в руке игрока в конце эпизода, обязывают вычесть указанное на них количество заслуг из результата игрока на шкале заслуг.

КАРТЫ ФАЙЛОВ

Полученные карты файлов добавляются в руку игрока к картам невыполненных рабочих задач. В руке игрока может находиться сколько угодно карт файлов.

В любой момент своего хода (даже между выполнением действий в помещении) вы можете разыграть любое число карт файлов.

Разыгранная карта файла кладётся под свою колоду лицевой стороной вверх. Взяв из колоды последнюю закрытую карту файла, перемешайте все оставшиеся в колоде открытые карты и положите их лицевой стороной вниз на их планшет.

Получив возможность просмотреть колоду файлов, игрок может смотреть как открытые, так и закрытые карты. Если игрокам предписано перемешать колоду, переверните все открытые карты перед тем, как сделать это.

КАРТЫ ЦЕЛЕЙ ЭПИЗОДА

Книга сюжетов определяет, какие карты целей эпизода нужно взять во время подготовки к игре.

Карты целей эпизода описывают способы получения офицерских звёзд. Эти звёзды указаны либо на самих картах, либо на других игровых элементах, на которые те ссылаются.

У некоторых карт целей эпизода есть сторона с провалом и сторона с успехом. В начале эпизода такие карты лежат стороной с успехом

вверх. На них всегда указано, когда их следует перевернуть. Сторона с провалом либо даёт уменьшенную награду, либо не даёт её вовсе.

В конце эпизода офицеры получают звёзды за достигнутые цели.

КАРТЫ ЭКИПАЖА

Перед первым эпизодом кампании каждый игрок получает 1 случайную карту экипажа. Это персонаж, с которым у игрока есть некая связь (его друг, подчинённый и т. п.). Условия некоторых карт перекрёстков ссылаются на карту экипажа игрока.

КНИГА СЮЖЕТОВ

События каждого эпизода развиваются на страницах книги сюжетов.

Если игрокам предписано перейти к новому разделу, найдите соответствующую страницу и раздел, а затем прочтите его вслух.

Книга сюжетов всегда чётко указывает, когда следует перевернуть страницу, а когда — перейти к определённой странице и разделу. Листайте страницы, только когда вас обязывают это сделать.

Если по ходу развития сюжета книга предписывает вам перейти к новому разделу, не читайте и не применяйте эффекты текста, приведённого между вашим текущим разделом и новым. Вы сразу переноситесь к указанному разделу и продолжаете игру с него.

В конце текущего эпизода книга сюжетов подскажет, куда поместить закладку для следующего эпизода. Скорее всего, она также обяжет вас добавить в игру новые элементы, которые потребуются в последующих эпизодах.

КУБИКИ ЭКИПАЖА

Кубики экипажа делятся по типу на офицеров, колонистов и роботов. Термины «кубик» и «кубик экипажа» (равно как «колонист» и «кубик колониста», «офицер» и «кубик офицера», «робот» и «кубик робота») взаимозаменяемы.

КУБИКИ ОФИЦЕРОВ

Кубик офицера из сектора — это сам игрок, его персонаж в разворачивающейся истории. Размещение кубика офицера приводит к взятию карты перекрёстка. Кубик офицера имеет 8 граней (d8).

КУБИКИ КОЛОНИСТОВ

Кубики колонистов из сектора — это основное население и рабочая сила корабля. У каждого колониста свои обязанности, и о некоторых из них вы узнаете из карт перекрёстков. Кубик колониста имеет 6 граней (d6).

КУБИКИ РОБОТОВ

Кубик робота из сектора — это программируемый помощник экипажа. Вы получаете робота в помещении «Сборочный цех» (у механического сектора он есть изначально). Роботы неумоимы, что делает их особенно полезными при выполнении ключевых задач, поскольку они могут занять сразу 2 **соседних** места, разделив свой результат поровну (насколько это возможно). Кубик робота имеет 12 граней (d12).

МАРКЕРЫ

С помощью маркеров отслеживается разнообразная информация в игре.

МАРКЕР ЗАСЛУГ

У каждого сектора свой маркер заслуг. Он показывает, сколько заслуг получил сектор по ходу эпизода.

МАРКЕР ВЫСОКИХ ЗАСЛУГ (50 ★)

Если маркер заслуг вашего сектора достигает деления 50, замените его маркером с 50 ★ и продолжайте отсчитывать им заслуги с деления 0.

МАРКЕР СПЯЩЕГО КОЛОНИСТА

В начале эпизода маркер спящего колониста каждого сектора находится в «Комнате восстановления». Этот маркер используется при выполнении действия «Пробуждение» в «Медицинском центре», которое позволяет вернуть колониста из запаса в сектор в результате двухэтапного процесса.

МАРКЕР УСПЕХА

Чаще всего маркеры успеха используются для отслеживания продвижения по сюжету, но также могут служить и другим целям (например, показывать, сколько раз игроки выполнили действие «Пополнение»).

МАРКЕР СБОЯ

Обычно маркеры сбоя выкладываются на этапе системного сбоя, накрывая места в тех отделах, где состояние систем достигло критических делений, и используются для отсчёта числа неудачных попыток продвинуться по сюжету. Место с маркером сбоя нельзя занять кубиком. Маркеры сбоя **не** сбрасываются с мест помещений в конце раунда.

МАРКЕР РЕМОНТА

Чаще всего маркеры ремонта используются для временного занятия мест. Место с маркером ремонта нельзя занять кубиком. Маркеры ремонта сбрасываются с мест помещений в конце раунда.

МАРКЕРЫ ТЕКУЩЕГО РАУНДА И ПОСЛЕДНЕГО РАУНДА

В начале эпизода маркер текущего раунда занимает деление 1 на шкале раундов. Маркер последнего раунда либо кладётся на деление, указанное в подготовке, либо появляется в игре позже. Если оба маркера занимают одно деление в конце раунда, игроки переходят к этапам конца эпизода (см. с. 10).

МАРКЕР РАЗВИТИЯ СЮЖЕТА

Маркер развития сюжета появляется в игре в процессе подготовки к эпизоду или особой подготовки. Он служит напоминанием о том, что игроки должны достичь текущей сюжетной цели к концу отмеченного раунда, чтобы продвинуться по сюжету без применения эффекта неудачи.

НАЧАЛЬНИК ШТАБА

Игрок со значком начальника штаба определяет исход голосования, если голоса разделились поровну.

В начале каждого раунда обладатель значка начальника штаба становится первым игроком в этом раунде.

НОВАЯ ИГРА

Пройдя игру до конца, вы можете начать её заново, чтобы пережить другую историю. Для этого найдите компоненты с номерами, сложите их по порядку и верните туда, где они находились изначально (карты правил помогут вам не запутаться). Компоненты без номеров доступны с самого начала истории.

ОБМЕН И ПОДАРКИ

Игроки не могут обмениваться игровыми компонентами и дарить их друг другу.

Единственный допустимый вариант взаимовыручки — внести вклад в занятие общих мест, да и он ограничивается размещением кубиков и выполнением требуемого условия.

ОБЩИЕ МЕСТА

Общие места можно узнать по **линии**, соединяющей их в единую группу. Занимая одним или несколькими кубиками общие места,

активный игрок может попросить помощи у остальных участников. Если другой игрок вносит свой вклад в заполнение общих мест, он может также пожертвовать ресурсы из своего сектора, разыграть карты файлов и активировать карты алгоритмов и офицерских навыков, чтобы помочь в выполнении требований общих мест. Все общие места должны быть заняты одновременно, в тот же момент должна быть выплачена и возможная стоимость размещения (например, жетоны ресурсов в случае ключевой задачи).

ПРАВИЛА РАЗМЕЩЕНИЯ

У группы общих мест часто есть правило размещения — требование к результатам кубиков, занимающих эти места.



Крайнее левое и крайнее правое места можно занять только кубиками с результатом 4 и более, а среднее место — только кубиком с результатом 2 и менее.



Результат кубика на крайнем правом месте должен быть на 1 больше результата кубика на центральном месте, а тот, в свою очередь, — на 1 больше результата кубика на крайнем левом месте. Пример: 1, 2 и 3 или 4, 5 и 6.



У всех кубиков должен быть одинаковый результат.



Суммарный результат кубиков, занимающих крайнее левое и центральное места, должен быть меньше результата кубика с крайнего правого места.

РОБОТЫ

Роботы неутомимы, что позволяет им занять сразу два общих места. При этом результат кубика, насколько возможно, делится поровну для выполнения правил размещения (например, если робот с результатом 11 занимает 2 места в группе общих мест, то его результат разделится как 5 и 6).

ОФИЦЕРСКИЕ ЗВЁЗДЫ

Получение офицерских звёзд — важнейшая цель каждого игрока на протяжении всей кампании. За эти звёзды можно приобретать офицерские навыки.

ОФИЦЕРСКИЕ НАВЫКИ

Между эпизодами игрок может приобрести до 2 навыков на заработанные офицерские звёзды. Навыки сохраняются в последующих эпизодах. Количество навыков игрока не может превышать уровень его звания. Участники начинают игру лейтенантами (уровень звания 1), поэтому поначалу им доступна только 1 ячейка навыка.

Приобретая новый офицерский навык, вы можете сперва сбросить любые из уже имеющихся у вас навыков. Уменьшите стоимость нового навыка на половину стоимости (округление в меньшую

сторону) каждого сбрасываемого навыка. Сбрасываемые навыки становятся доступны для приобретения всем игрокам.

ПЕРВОЕ ДОСТУПНОЕ МЕСТО

Время от времени игра обязывает вас выложить что-либо на первое доступное место помещения. Под этим понимается место с наименьшим числом точек, не занятое кубиком, маркером сбоя или маркером ремонта.

ПЛАНШЕТЫ СЕКТОРОВ

В начале каждого эпизода игроки получают по планшету сектора. Скорее всего, в разных эпизодах вы будете управлять разными секторами, что позволит вам опробовать разные стратегии.

КАЮТЫ ЭКИПАЖА

В области «Каюты экипажа» сектора находятся неразмещённые кубики экипажа.

СКЛАД РЕСУРСОВ

В области «Склад ресурсов» сектора хранятся полученные жетоны ресурсов. В каждом секторе может находиться не более 15 жетонов ресурсов каждого типа.

ЯЧЕЙКИ АЛГОРИТМОВ

В каждую ячейку алгоритма можно выложить 1 карту алгоритма лицевой стороной вверх и 1 карту алгоритма лицевой стороной вниз (под неё) в качестве доработки.

СПОСОБНОСТЬ СЕКТОРА

У каждого сектора есть уникальная способность.

В научном, инженерном и бионаучном секторах имеются малые лаборатории, места в которых доступны только владельцу соответствующего сектора. Малая лаборатория считается лабораторией, но не относится ни к какому отделу. Заняв кубиком место в малой лаборатории, игрок не только получает жетоны ресурсов, но и может потратить 3 указанных жетона, чтобы выполнить необязательное уникальное действие: «Анализ данных» (научный сектор), «Разработка» (инженерный сектор) или «Восстановление» (бионаучный сектор).

Владелец механического сектора каждый раунд начинает с кубиком робота (вместо 1 колониста). Также владельцу сектора (и только ему) доступно место для выполнения действия «Перепрограммирование», позволяющего отправить кубик робота любого игрока в сектор его владельца, чтобы вновь разместить его на одном из последующих ходов. Это место не считается частью какого-либо отдела.

ПОМЕЩЕНИЕ «МЕДИЦИНСКИЙ ЦЕНТР»

«Медицинский центр» — часть биологического отдела.

ПРОБУЖДЕНИЕ

Либо поместите свой маркер спящего колониста в «Комнату восстановления», либо поменяйте свой маркер спящего колониста из «Комнаты восстановления» на 1 свой кубик колониста из запаса.

Если все ваши колонисты уже вернулись из запаса, игнорируйте действие «Пробуждение» при занятии места в «Медицинском центре».

ЭКСПЕРИМЕНТ

В качестве необязательного действия вы можете выполнить 1 рабочую задачу с пометкой «Медицинский центр». Для этого вы также тратите требующиеся жетоны ресурсов из своего сектора.

ПОМЕЩЕНИЕ «НАУЧНАЯ ЛАБОРАТОРИЯ»

«Научная лаборатория» — часть компьютерного отдела.

ДАнные

Добавьте жетоны данных в свой сектор в соответствии с занятым местом. Символ # означает результат размещённого кубика. Получившееся после математической операции число округляется в большую сторону. Выполнив или проигнорировав действие «Пополнение», сбросьте жетоны данных, число которых превышает вместимость вашего сектора.

ПОПОЛНЕНИЕ

В качестве необязательного действия вы можете перенести 3 или 6 жетонов данных из своего сектора в «Хранилище», чтобы получить 1 или 2 заслуги соответственно. Вы не можете выполнить это действие, если оно приведёт к превышению вместимости «Хранилища».

ПОМЕЩЕНИЕ «ПРОИЗВОДСТВЕННЫЙ ЦЕНТР»

«Производственный центр» — часть энергетического отдела.

АЛГОРИТМЫ

Возьмите 2 верхние карты из колоды алгоритмов и оставьте себе 1 из них. Если какой-либо эффект позволяет вам взять дополнительные карты, вы всё равно оставляете себе только 1 карту из всех взятых.

Решив, как разместить карты в ячейках, вы сбрасываете под колоду алгоритмов лицевой стороной вверх любые свои карты алгоритмов, которые не можете или не хотите оставить (см. также «Карты алгоритмов» на с. 12).

СТАНОК

В качестве необязательного действия вы можете выполнить 1 рабочую задачу с пометкой «Производственный центр». Для этого вы также тратите требующиеся жетоны ресурсов из своего сектора.

ПОМЕЩЕНИЕ «СБОРОЧНЫЙ ЦЕХ»

«Сборочный цех» — часть компьютерного отдела.

РОБОТ

Вы не можете поместить сюда кубик экипажа, если в запасе нет вашего робота. Возьмите свой кубик робота из запаса, сбросьте его и добавьте в свой сектор. Если на кубике выпадает 1, выставьте на нём любой результат.

Кубиком робота нельзя занять помещение «Штаб».

НЕУТОМИМОСТЬ

Роботы не знают усталости, что позволяет им занять сразу два общих места. При этом результат кубика, насколько возможно, делится поровну с учётом правил размещения (например, если робот с результатом 11 занимает два места в группе общих мест, то его результат разделится как 5 и 6).

ПОМЕЩЕНИЕ «ТЕХНИЧЕСКАЯ ЛАБОРАТОРИЯ»

«Техническая лаборатория» — часть энергетического отдела.

ПРАВИЛА РАЗМЕЩЕНИЯ

Помещая сюда кубик, учитывайте, что его результат должен быть больше или равен результату кубика на предыдущем месте.

ЗАПЧАСТИ

Добавьте жетоны запчастей в свой сектор в соответствии с занятым местом. Выполнив или проигнорировав действие «Пополнение», сбросьте жетоны запчастей, число которых превышает вместимость вашего сектора.

ПОПОЛНЕНИЕ

В качестве необязательного действия вы можете перенести 3 или 6 жетонов запчастей из своего сектора в «Хранилище», чтобы получить 1 или 2 заслуги соответственно. Вы не можете выполнить это действие, если оно приведёт к превышению вместимости «Хранилища».

ПОМЕЩЕНИЕ «ХИМИЧЕСКАЯ ЛАБОРАТОРИЯ»

«Химическая лаборатория» — часть биологического отдела.

ПРЕПАРАТЫ

Добавьте жетоны препаратов в свой сектор в соответствии с занятым местом. Каждый другой кубик экипажа в «Химической лаборатории» приносит своему сектору 1 жетон препарата. Выполнив или проигнорировав действие «Пополнение», сбросьте жетоны препаратов, число которых превышает вместимость вашего сектора.

ПОПОЛНЕНИЕ

В качестве необязательного действия вы можете перенести 3 или 6 жетонов препаратов из своего сектора в «Хранилище», чтобы получить 1 или 2 заслуги соответственно. Вы не можете выполнить это действие, если оно приведёт к превышению вместимости «Хранилища».

ПОМЕЩЕНИЕ «ХРАНИЛИЩЕ»

«Хранилище» — часть рабочего отдела.

Любой игрок может использовать находящиеся здесь жетоны ресурсов, но только для выполнения ключевых задач.

ПОМЕЩЕНИЕ «ЦЕНТР ДАННЫХ»

«Центр данных» — часть компьютерного отдела.

ФАЙЛЫ

Возьмите 2 карты с верха колоды файлов и оставьте себе 1 из них. Если какой-либо эффект позволяет вам взять дополнительные карты, вы всё равно оставляете себе только 1 карту из всех взятых.

ТЕРМИНАЛ

В качестве необязательного действия вы можете выполнить 1 рабочую задачу с пометкой «Центр данных». Для этого вы также тратите требующиеся жетоны ресурсов из своего сектора.

ПОМЕЩЕНИЕ «ШТАБ»

«Штаб» — часть рабочего отдела. Занимать места здесь могут только офицеры и колонисты (роботам вход воспрещён).

НАЧАЛЬНИК ШТАБА

Активный игрок, помещающий кубик офицера или колониста в «Штаб», обязан занять место начальника штаба и получить соответствующий значок.

РАБОЧЕЕ СОВЕЩАНИЕ

Начиная с активного игрока и далее по часовой стрелке, каждый игрок может немедленно присоединиться к совещанию в «Штабе» офицером или колонистом из своего сектора.

После того как каждый получит эту возможность, возьмите из колоды рабочих задач $2x + 1$ карт (где x — количество кубиков экипажа в «Штабе»). Если в колоде закончились закрытые карты, сделайте новую колоду из перемешанных открытых карт. Передайте взятые карты рабочих задач игроку с наибольшим результатом на кубике экипажа в «Штабе» (ничья разрешается в пользу того, кто занял своё

место раньше). Этот игрок выбирает себе 1 карту рабочей задачи и передаёт оставшиеся следующему игроку по часовой стрелке. Так карты дважды передаются каждому присутствующему в «Штабе». Во время 1-й передачи игрок **обязан** взять карту, во время 2-й — **может** это сделать.

Примечание: в руке игрока не может быть больше 5 карт рабочих задач. Если он должен взять 6-ю карту, он может посмотреть переданные ему карты, но не вправе брать из них новую.

Положите все невыбранные карты лицевой стороной вверх под колоду рабочих задач.

ПОМЕЩЕНИЯ КОРАБЛЯ

Помещения предоставляют рабочие места членам экипажа и позволяют выполнить действия занимающими их кубиками. Действия, выделенные курсивом, необязательны.

ОТДЕЛ

Каждое помещение корабля — часть определённого отдела. Об этом важно помнить, проверяя условие карты перекрёстка или подсчитывая число кубиков в том или ином отделе.

ПОСЛЕДНЕЕ ДОСТУПНОЕ МЕСТО

Время от времени игра обязывает вас положить что-либо на последнее доступное место помещения. Под ним понимается место с наибольшим числом точек, не занятое кубиком, маркером сбоя или маркером ремонта.

ПРЕДЫДУЩЕЕ МЕСТО

Некоторые игровые эффекты связаны с «предыдущим местом». Порядок мест определяется по их точкам: от меньшего количества к большему. Например, предыдущее место для места с 3 точками — это место с 2 точками.

РЕСУРСЫ

Ресурсы представлены различными жетонами и используются для применения игровых эффектов.

Жетоны данных, запчастей и препаратов — основные ресурсы в игре. Они необходимы для выполнения большинства ключевых и всех рабочих задач. Чтобы потратить требующиеся ресурсы, игрок сбрасывает их жетоны из своего сектора в запас.

В состав игры входят жетоны ресурсов с цифрой 3 — каждый такой жетон считается 3 жетонами ресурсов указанного типа.

Помимо использования для выполнения задач, каждый тип ресурсов имеет альтернативное применение.

ДАННЫЕ

Перед получением карт действием «Файлы» или «Алгоритмы» вы можете потратить 1 или 2 , чтобы взять такое же количество дополнительных карт  или . Заметьте, что этим вы лишь увеличиваете число карт для выбора; вы по-прежнему оставляете себе 1 карту и кладёте остальные под их колоду лицевой стороной вверх.

ЗАПЧАСТИ

В свой ход или в момент внесения вклада в заполнение общих мест вы можете потратить 2 , чтобы изменить результат кубика робота, находящегося в вашем секторе или на заполняемых общих местах, не более чем на ±2 (результат ограничен значениями на кубике).

ПРЕПАРАТЫ

В свой ход или в момент внесения вклада в заполнение общих мест вы можете потратить 2 , чтобы выставить любой результат

на кубике офицера или колониста, находящемся в вашем секторе или на заполняемых общих местах.

СУДОВОЙ ЖУРНАЛ

Судовой журнал — архив сведений, использующийся на протяжении всей кампании. Здесь указывается название корабля, ведутся важные записи и находятся области, обладающие игровыми эффектами.

СОСТОЯНИЕ

В конце каждого эпизода зачеркните 1 квадратик за каждый маркер состояния на критическом делении. Зачеркнув последний квадратик, возьмите карту В9 из стопки В.

ПОСЛЕДСТВИЯ

В этих ячейках отмечаются последствия выбора, сделанного игроками (обычно на картах перекрёстков).

ИТОГИ ЭПИЗОДОВ

В этой области указывается лучший офицер и финальное значение  /  каждого эпизода.

ТЕКСТ КАРТЫ ИЛИ ПОМЕЩЕНИЯ

Если текст карты или помещения противоречит правилам игры, верьте тексту карты или помещения.

«УБРАТЬ ИЗ ИГРЫ»

Если вам предписано убрать из игры какой-либо компонент, он больше не появится до окончания кампании. Отложите его в сторону, пока не захотите начать игру заново.

УХУЖДЕНИЕ СОСТОЯНИЯ СИСТЕМЫ

Отрицательный эффект, смещающий маркер состояния системы вправо. С каждым делением меняется цвет состояния соответствующего отдела.

«ЭКИПАЖ В СЕКТОРЕ»

Часто игра предписывает совершить те или иные манипуляции с «кубиком в секторе игрока». Если не сказано иное, то подразумевается неразмещённый кубик экипажа, находящийся в области «Каюты экипажа».



КАРТЫ ОФИЦЕРСКИХ НАВЫКОВ

ИЗОБРЕТАТЕЛЬ 3

Получая карты в «Производственном центре», берите ещё 1 карту, не тратя . [Вы по-прежнему оставляете себе только 1 карту.]

ИССЛЕДОВАТЕЛЬ 3

Получая карты в «Центре данных», берите ещё 1 карту, не тратя . [Вы по-прежнему оставляете себе только 1 карту.]

НАСТАВНИК 3

Один раз за эпизод вы можете увеличить результат каждого кубика колониста в своём секторе не более чем на 3 (не выходя за пределы значений кубиков).

БИОЛОГ 4

Получите ещё 3 , выполнив рабочую задачу в «Медицинском центре».

ХИМИК 4

Получите ещё 1 , поместив кубик экипажа в какую-либо химическую лабораторию.

ИНЖЕНЕР 4

Получите ещё 3 , выполнив рабочую задачу в «Производственном центре».

УЧЁНЫЙ 4

Получите ещё 3 , выполнив рабочую задачу в «Центре данных».

ТЕХНОЛОГ 4

Получите ещё 1 , поместив кубик экипажа в какую-либо техническую лабораторию.

АНАЛИТИК 4

Получите ещё 1 , поместив кубик экипажа в какую-либо научную лабораторию.

ОДИНОКИЙ ВОЛК 5

Когда созывается рабочее совещание, вы можете взять верхнюю карту из колоды рабочих задач, чтобы не участвовать в нём.

МЕНТОР 5

Поместив кубик экипажа в компьютерный отдел, вы можете изменить его результат на ± 1 (не выходя за пределы значений кубика).

КОМЕНДАНТ 5

Поместив кубик экипажа в биологический отдел, вы можете изменить его результат на ± 1 (не выходя за пределы значений кубика).

ЛИДЕР 5

Поместив кубик экипажа в рабочий отдел, вы можете увеличить его результат не более чем на 2 (не выходя за пределы значений кубика).

РАБОЧАЯ ЛОШАДКА 5

Поместив кубик экипажа в энергетический отдел, вы можете изменить его результат на ± 1 (не выходя за пределы значений кубика).

ВЕРНЫЙ ДРУГ 6

Получите ещё 1 , внося вклад в заполнение общих мест ключевой задачи.

КЛАДОВЩИК 6

Один раз за эпизод получите 5 жетонов .

ХАКЕР 6

Один раз за эпизод получите 5 жетонов .

ДЕЛЕЦ 6

Один раз за эпизод получите 5 жетонов .

ОПТИМИЗАТОР 6

Один раз за эпизод вы можете взять не более 2 верхних карт из колоды рабочих задач, а затем сбросить не более 2 карт рабочих задач из руки.

НОВАТОР 6

Один раз за эпизод, разыграв карту , вы можете немедленно применить её эффекты ещё раз.

МЕДИК 8

Один раз за эпизод вы можете перенести не более 3 кубиков из «Комнаты восстановления» в их сектора. Владельцы соответствующих секторов перебрасывают эти кубики.

АДМИНИСТРАТОР 8

Один раз за эпизод, поместив своего офицера в «Центр данных», вы можете вместо выполнения действия «Файлы» взять 6 карт . Выберите 3 из них, раздайте по 1 трём разным игрокам и сбросьте оставшиеся.

АРХИВАРИУС 8

Один раз за эпизод вы можете посмотреть колоду , взять из неё 1 карту в руку и перемешать колоду .

РАЗРАБОТЧИК 8

Один раз за эпизод, поместив своего офицера в «Производственный центр», вы можете вместо выполнения действия «Алгоритмы» взять 6 карт . Выберите 3 из них, раздайте по 1 трём разным игрокам и сбросьте оставшиеся.

ПОКРОВИТЕЛЬ 8

Два раза за эпизод, поместив своего офицера в «Медицинский центр», вы можете позволить любому игроку тут же выполнить действие «Пробуждение» без размещения кубика.

КУРАТОР 8

Один раз за эпизод, внося вклад в заполнение общих мест офицером, вы можете выставить любые результаты на всех размещённых там кубиках.

ПЛАНИРОВЩИК 8

Один раз за эпизод вы можете посмотреть колоду , взять из неё 1 карту, выложить в свой сектор лицевой стороной вверх или вниз и перемешать колоду .

СПАСИТЕЛЬ 8

Один раз за эпизод уменьшите число ресурсов, требуемое для выполнения ключевой или рабочей задачи, на 6 любых жетонов ресурсов.

СНАБЖЕНЕЦ 8

Один раз за эпизод вы можете выбрать трёх разных игроков и 1 тип ресурсов. Каждый из этих игроков получает 3 жетона ресурсов выбранного типа.

ПАМЯТКА ПО РАУНДУ

Подробное описание раунда см. на с. 10.

1. КЛЮЧЕВЫЕ ЗАДАЧИ

Возьмите и выложите в один ряд карты ключевых задач.

РАУНД	3 ИГРОКА	4 ИГРОКА
1	1 ключевая задача	2 ключевые задачи
2	2 ключевые задачи	3 ключевые задачи
3+	3 ключевые задачи	4 ключевые задачи

2. БРОСОК КУБИКОВ ЭКИПАЖА

Каждый игрок бросает кубики экипажа, находящиеся в «Каютах экипажа» его сектора.

3. ХОДЫ ИГРОКОВ

Начиная с начальника штаба и далее по часовой стрелке, игроки по очереди делают ходы, перемещая 1 кубик экипажа из своего сектора на незанятое место.

4. СИСТЕМНЫЙ СБОЙ

Игроки применяют эффекты системных сбоев невыполненных ключевых задач, ухудшая состояние указанных систем.

5. ВОЗВРАЩЕНИЕ ЭКИПАЖА

Каждый игрок забирает свои кубики экипажа из помещений и с карт и возвращает кубик робота в запас.

6. ОБНОВЛЕНИЕ СОСТОЯНИЯ

Игроки убирают с мест маркеры ремонта и кладут маркеры сбоев на места отделов с ухудшившимся состоянием систем.

7. КОНЕЦ РАУНДА

Игроки применяют эффекты, действующие в конце раунда, а затем эффекты развития сюжета.

Если это был не последний раунд, сдвиньте маркер раунда на следующее деление и перейдите к этапу 1.