

# КАПІТАНИ ЗОРЕЛЬОТІВ

ПЕТЕР Б. ГОФФГААРД



## **Вітаємо з підвищенням до звання капітана!**

*Як командир нещодавно відремонтованого зоряного крейсера, ви очолите команду розумних істот, що присвятили свої життя ідеалам Кооперативу — сила завдяки співпраці, мир завдяки переговорам, знання завдяки дослідженням.*

*Можливо, членам вашого екіпажу й бракує досвіду, але вони компенсують його ентузіазмом. Ми впевнені, що вони багато чого навчаться у вас. І хоч на вашому зорельоті чимало подряпин та вм'ятин, це тільки доводить його довговічність.*

*Ми переконані, що у ваших руках він стане найкращим зорельотом флоту.*

*Стати капітаном зорельота — це так захопливо! На вас чекає чимало роботи, і як не ви, то інший капітан повинен її виконати. Тож якщо хочете творити історію — вперед! Захищайте, ведіть переговори й досліджуйте!*



# ВМІСТ ГРИ

ЖУРНАЛ КАПІТАНА. ПРОБА, ПРОБА. ЦЯ ШТУКА МЕНЕ ЗАПИСУЄ? О, КРУТО! ТРЕБА СКАЗАТИ «ЖУРНАЛ КАПІТАНА» ЧИ ПРОСТО ПОЧАТИ ГОВОРИТИ?



3 двосторонні треки фракцій



4 планшети зорельотів



4 двосторонні планшети технологій

12 шматочків  
клейкої плівки



Щоб скласти  
планшет зорельота:  
наліпьте 3 шматочки  
клейкої плівки (як  
показано на малюнку),  
потім зігніть планшет  
і міцно стисніть.



1 двостороннє ігрове поле



1 поле технологій



50 карт технологій



12 карт омега-технологій



2 карти станцій



50 карт місій



11 карт подій



7 карт дій



18 червоних  
фігурок рекрутів



18 жовтих фігурок  
рекрутів



18 синіх фігурок  
рекрутів



12 фігурок кадетів



8 фігурок андроїдів



20 кілець підвищення



4 фігурки зорельотів



32 жетони пошкодження



30 жетонів піратів



27 жетонів артефактів



18 жетонів медалей



16 трикутних плиток



1 маркер першого гравця



1 блокнот для  
підрахунку очок



3 жетони трофеїв фракцій



12 маркерів фракцій  
(4 кольорів)

Відеоправила  
англійською



cge.as/scv

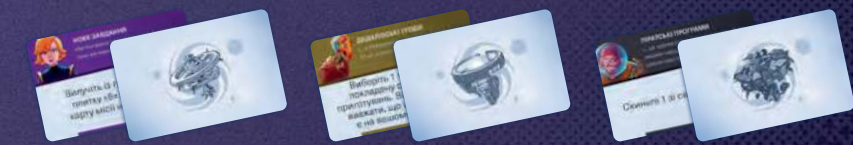
## ДЛЯ СОЛО-ГРИ



6 карт пасажирів



7 карт дій



3 карти подій для соло-гри

Фігурки представлені в різних позах, і в кожній коробці може бути різний набір фігурок. Пози фігурок не впливають на перебіг гри.

Як зібрати фігурку зорельота





# ПРИГОТУВАННЯ

## ІГРОВЕ ПОЛЕ

1-3 Використовуйте цю сторону поля, якщо гравців менше ніж 4. Якщо ви граєте вчотирьох, використовуйте іншу сторону.



Ці плитки використовують лише в грі вчотирьох. Якщо гравців менше ніж 4, залиште ці плитки в коробці.

1 Розмістіть компоненти на треку раундів у верхній частині поля.

2 Перетасуйте колоду місій. Перемішайте долілиць трикутні плитки й покладіть по 1 випадковій плитці на кожну планету. Плитки визначають, які саме компоненти будуть на полі:



Плитки місій замінюють картами місій.



Плитки станцій перевертають стороною ефекту догори, а потім під кожну з них кладуть відповідну карту станції.



Пронумеровані плитки перевертають помаранчевою стороною догори (цю сторону ми називатимемо лицем плитки). Вони залишаються на полі.



Базова станція — це єдина локація, яку не вважають планетою. На ній не кладуть плитку. Однак ця станція має свою плитку, яку на початку гри кладуть на трек раундів.

3 Перемішайте жетони піратів стороною з черепом догори. На кожен маршрут з символом черепа покладіть по 1 жетону й переверніть його горілиць (стороною з кораблем догори).

## ТЕХНОЛОГІЇ

4 Перетасуйте разом карти альфа- та бета-технологій, утворивши колоду технологій. Потім викладіть карти.

4a Покладіть горілиць 1 карту альфа-технології на трек фракції бляшаників (золотого кольору, див. малюнок угорі сторінки).

4b Покладіть горілиць 5 карт альфа-технологій на поле технологій.

Викладаючи карти альфа-технологій, ви можете натрапити на кілька карт бета-технологій. Просто покладіть їх під низ колоди, не дивлячись на них. Виклавши карти, розмістіть колоду технологій на полі технологій.

5 Перетасуйте колоду омега-технологій і покладіть 3 карти на поле технологій. Решту колоди відкладіть убік (вона може знадобитися протягом гри).



Карта альфа-технології

Карта бета-технології

Колода технологій



Колода омега-технологій



Раунд 2 По 1 медалі за гравця  
Плитка базової станції

Раунд 3 По 1 кадету за гравця

Раунд 4 По 1 кадету за гравця



## ТРЕКИ ФРАКЦІЙ

Кожен трек двосторонній. Навмання виберіть сторону для кожного треку.

Перетасуйте ці колоди подій і покладіть горілиць по 1 випадковій карті з кожної з них на відповідний трек.



На треку бляшаників може бути лише одна можлива подія. Покладіть цю карту горілиць на трек бляшаників. Ця подія також нагадує вам, що треба покласти на цей трек 1 карту альфа-технології (крок 4a).



## ЗАГАЛЬНИЙ ЗАПАС

Покладіть ці компоненти в загальний запас. Вони знадобляться протягом гри.



Артефакти, перемішані долілиць



Пірати, перемішані долілиць



Медалі



Пошкодження



Кадети



Андроїди



Рекрути



## ПРИГОТУВАННЯ ГРАВЦЯ

**ЖУРНАЛ КАПІТАНА.** МІЙ ВІДРЕМОНТОВАНИЙ КРЕЙСЕР У ЗНАЧНО ЛІПШОМУ СТАНІ, НІЖ Я ПРИПУСКАВ. І ПІСЛЯ ЗУСТРІЧІ З ЕКІПАЖЕМ Я ПЕРЕКОНАВСЯ, ЩО ОТРИМАВ НАЙКРАЩИХ ВИПУСКНИКІВ.

Кожен гравець бере планшет зорельота, планшет технологій та інші зображені тут компоненти.

Розмістіть свою фігурку зорельота на базовій станції.



Покладіть 3 свої маркери фракцій на початкові поділки треків 3 фракцій.



### Екіпаж

Розмістіть по 1 рекрутові кожного кольору в чергу на своєму планшеті зорельота в порядку, вказаному на планшеті.

Розмістіть по 1 рекрутові кожного кольору та 1 сірого кадета в службовому відсіку.

Вставте 5 кілець підвищення у свій планшет зорельота.

Візьміть 1 медаль і покладіть її сюди.

**Черга**  
Члени екіпажу в черзі не мають завдань.

**Службовий відсік**  
Ці члени екіпажу готові до виконання завдань.

**Комірки вантажів**  
Якщо ці комірки не пошкоджені, у них розміщують вантажі.

### Пошкодження

Ви починаєте гру з 7 жетонами пошкодження: 4 — у вказаних комірках технологій, а 3 — у комірках вантажів.

### Планшет технологій

Планшет двосторонній, що урізноманітнює гру. Переконайтеся, що всі використовують однакову сторону планшета.

## ПЕРЕБІГ ГРИ

**ЖУРНАЛ КАПІТАНА.** ЕКІПАЖ У МОЄМУ РОЗПОРЯДЖЕННІ. МЕНІ ВИБРАТИ КУРС ЗОРЕЛЬОТА. УСПІХ ЧИ НЕВДАЧА ЗАЛЕЖАТИМУТЬ ТІЛЬКИ ВІД МОЇХ РІШЕНЬ. ДОБРЕ, ЩО Я ПРОЙШОВ ТРИМІСЯЧНИЙ ВИШКІЛ КАПІТАНІВ!



Виберіть гравця, що отримує маркер першого гравця і розпочне гру.

Гравці по черзі виконують ходи за годинниковою стрілкою. У свій хід ви вибираєте один з цих варіантів:

**АКТИВУВАТИ ВІДСІК**

АБО

**ЗАВЕРШИТИ МІСІЮ**

АБО ВИ МОЖЕТЕ СПАСУВАТИ

Зазвичай ви доручатимете одному або кільком членам екіпажу виконати певне завдання. Вони залишатимуть службовий відсік, а потім повертатимуться в чергу. Зрештою ви спасете або будете змушені спасувати, бо не матимете доступних членів екіпажу. Спасувавши, ви більше не виконуватимете ходів до кінця раунду.

Після того як усі гравці спасували, раунд завершується і маркер першого гравця передають гравцеві ліворуч. Потім кожен відправляє фігурку з черги в службовий відсік для нового раунду.

Після чотирьох раундів гра закінчується, і перемагає той, хто набирає найбільше очок.

## АКТИВАЦІЯ ВІДСІКУ

**ЖУРНАЛ КАПІТАНА.** ЕКІПАЖ ЗНАЄ, ЩО РОБИТИ, ТОЖ ТЕПЕР МОЖНА ТРОХИ ВІДПОЧИТИ, І ХАЙ ЗОРЕЛІТ ЛЕТИТЬ САМ. < ПРИГЛУШЕНИЙ СМІХ > ПЕРЕПРОШУЮ. Я... Е-Е... ЧХНУВ. КІНЕЦЬ ЗАПИСУ!

### ВІДСІКИ

На вашому зорельоті з самого початку є чотири основні відсіки. Деякі карти технологій також можуть функціювати як відсіки, і ви можете так само їх активувати.



**Кермовий**  
Перемістити зореліт.



**Збройний**  
Битися з піратами.



**Науковий**  
Узяти технологію.



**Ремонтний**  
Ремонтувати зореліт.



**Технології відсіків**  
Виконують різні функції.

### АКТИВАЦІЯ ВІДСІКУ ЗА ДОПОМОГОЮ ЧЛЕНА ЕКІПАЖУ

Щоб у свій хід активувати відсік за допомогою члена екіпажу:

- 1 Виберіть відсік на своєму зорельоті або на одній зі своїх карт технологій.
- 2 Візьміть зі свого службового відсіку фігурку, що відповідає\* кольору вибраного відсіку.
- 3 Торкніться активованого відсіку своєю фігуркою, а потім перемістіть її в кінець черги (найдаліше місце від службового відсіку).
- 4 Застосуйте ефекти цього відсіку.

#### \* Відповідність кольорів

Кадет може активувати лише відсік сірого кольору.

Усі можуть активувати відсік сірого кольору.

Андроїди не активують відсіків. (Наші примітивні технології їх дратують.)

### АКТИВАЦІЯ ВІДСІКУ ЗА ДОПОМОГОЮ АРТЕФАКТІВ

Протягом гри ви здобуватимете артефакти, які зберігатимете в комірках вантажів. З'єднавши 2 артефакти, ви пробуджуєте давній штучний інтелект, що знає, як активувати відсік спільного для артефактів кольору.

Щоб у свій хід активувати відсік за допомогою артефактів:

- 1 Виберіть відсік на своєму зорельоті або на одній зі своїх карт технологій.
- 2 Використайте 2 артефакти, що мають кольори, які відповідають відсіку. (Будь-яка пара артефактів відповідає сірому відсіку.)
- 3 Застосуйте ефект відсіку.

**Скинуті артефакти.** Після використання артефакти кладуть горілиць у скид. Якщо в запасі вичерпалися жетони артефактів, переверніть долілиць скинуті артефакти й перемішайте їх, щоб сформувати новий запас.



Цією парою артефактів можна активувати червоний відсік (або сірий відсік).



Цією парою артефактів можна активувати червоний або синій відсік (або сірий відсік).



# ПОДОРОЖІ

ЖУРНАЛ КАПІТАНА. МОЖЕ, ІНШИЙ КАПІТАН І НЕ НАВАЖИВСЯ БИ ПЕРЕДАТИ КЕРУВАННЯ ЗОРЕЛЬОТОМ НЕДОСВІДЧЕНОМУ РЕКРУТОВІ, АЛЕ Я ЦІЛКОМ УПЕВНЕНИЙ В ЇЇ ВМІННЯХ. КРИМ ТОГО, ВОНА ЄДИНА З ЧЕРГОВИХ, ХТО ПРОЙШОВ КУРСИ ПІЛОТІВ.

Ви можете витратити стільки завгодно часу, щоб поліпшувати свій зореліт чи тренувати екіпаж. Однак якщо ви хочете залишити свій слід у цій галактиці, рано чи пізно вам доведеться покинути базову станцію. Ось чому на вашому зорельоті є кермовий відсік... і червоний рекрут, який знає, що робити.

## ПЕРЕМІЩЕННЯ



Активувавши цей відсік, ви отримуєте 2 переміщення. Протягом гри ви відкриватимете для себе інші способи отримання переміщень.



Переміщення завжди відбувається по одному з маршрутів на полі, з одної локації в наступну. Переміщення завжди не обов'язкові. Якщо ефект дає вам змогу виконати 2 переміщення, можете використати обидва або тільки одне з них.



2 переміщення від базової станції

Щоразу, коли ви переміщуєтеся маршрутом, на якому є **пірати**, ваш зореліт зазнає **1 пошкодження**. Про пошкодження ми розповімо пізніше.



## СТРИБКИ



Цей ефект подібний до переміщення. Щоб стрибнути, візьміть свою фігурку зорельота й помістіть її в будь-яку локацію на полі. На відміну від переміщення, стрибок дає змогу уникнути всіх піратів.

## ПУНКТИ ПРИЗНАЧЕННЯ Місії

Зазвичай найкраще переміститися зорельотом на планету з місією. Це дасть вам змогу в будь-який наступний хід завершити місію.

## Станції

Якщо ви **завершуєте свій хід** на станції з плиткою станції, то застосовуєте всі ефекти, зображені на плитці.

Плитку можна використати лише один раз за раунд. Використану плитку кладуть на трикутну поділку на треку раундів біля інших компонентів, які використовують для приготування до наступного раунду.

Якщо ви завершите свій хід на станції без плитки, нічого не станеться. (Поки на станції немає припасів, користі з неї мало.)

## Трикутні плиткі

На деяких планетах немає нічого цікавого, але ви все одно можете завершити там свій хід. Можливо, місія з'явиться там пізніше!

## Зрештою, а чия це місія?

Місію отримує зореліт, що першим прилітає на планету. Для позначення цього ви розміщуєте свій зореліт на планеті, якщо ви там єдиний гравець. Будь-яка місія на цій планеті (або будь-яка місія, що з'явиться там пізніше) резервується за вами. Зорельоти, що прилітають після вас, розміщують біля планети.

У рідкісних ситуаціях, якщо гравець покидає зарезервовану за ним планету і залишає там 2 гравців, то жоден з них не може зарезервувати цю планету, але може завершити місію планети у свій хід.

# ПОШКОДЖЕННЯ І РЕМОНТ

ЖУРНАЛ КАПІТАНА. ... ПОШКОДЖЕННЯ ПАЛУБ № 1 ТА № 2, ПРОБІЙНА В КОРПУСІ НА ПАЛУБІ № 3, ПІДТІКАЄ КРАН НА ПАЛУБІ № 4...

Ви починаєте гру з пошкодженим зорельотом, й іноді вам здаватиметься, що ви тільки те й робите, що його ремонтуєте.

## ПОШКОДЖЕННЯ



Коли ваш зореліт зазнає пошкодження, візьміть 1 жетон пошкодження і покладіть його в **комірку вантажу**. Протягом гри жетони пошкодження ніколи не кладуть у комірки технологій.

**Утрачений вантаж.** Якщо ви зазнаєте пошкодження, не маючи вільних комірок вантажів, то повинні скинути жетон артефакту або піратів, щоб звільнити місце.

**Надлишкові пошкодження.** Якщо всі комірки вантажів заповнені жетонами пошкодження, то всі надлишкові жетони пошкодження ви кладете зверху наявних. Ваш зореліт може зазнати будь-якої кількості пошкоджень.

## РЕМОНТ ВАШОГО ЗОРЕЛЬОТА



Цей ефект дає вам змогу **вилучити 1 жетон пошкодження** з вашого зорельота — або з планшета зорельота, або з планшета технологій.

Якщо ви маєте надлишкові жетони пошкодження, то ваші комірки вантажів залишаються заповненими жетонами, поки ви не позбудетеся всіх надлишкових пошкоджень. (Однак це не заважає вам натомість ремонтувати комірки технологій.)



Ви можете активувати ремонтний відсік за допомогою рекрута чи командира будь-якого кольору або навіть кадета!

## ВАНТАЖ

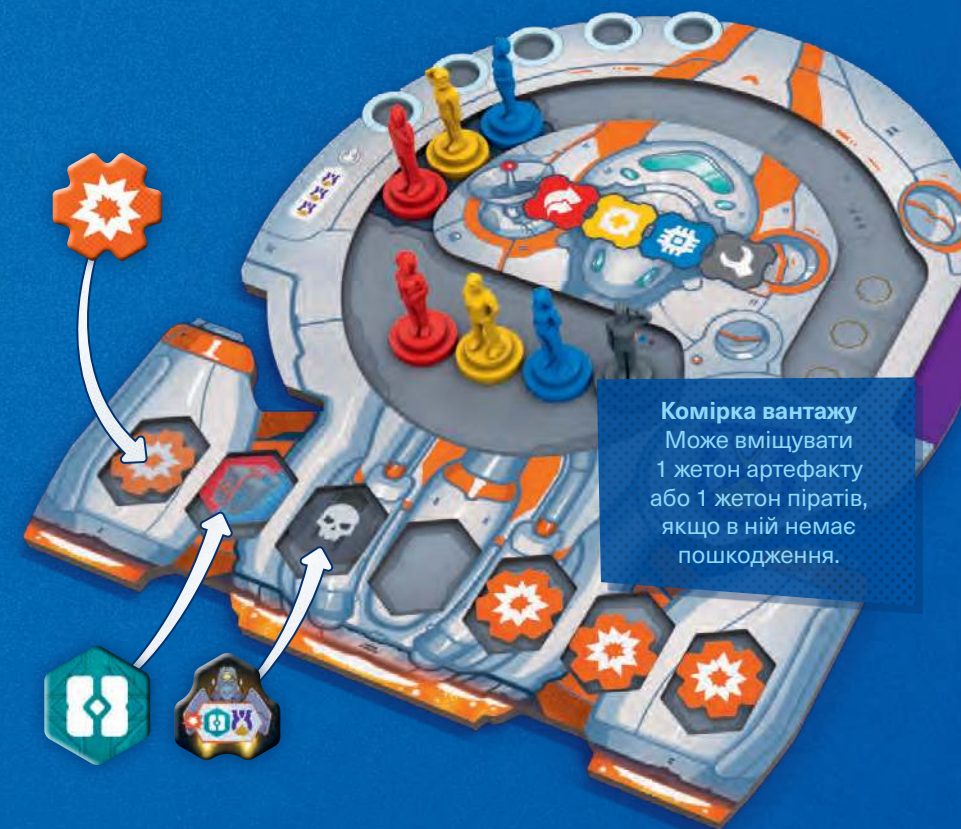


Здобувши жетони артефактів або піратів, просто кладіть їх у вільні комірки вантажів. Жетони артефактів кладуть горілиць. Жетони піратів кладуть стороною з черепом догори, бо їхні нагороди більше не актуальні.

Якщо вам бракує вільних комірок вантажів, то можете скинути жетони артефактів і піратів, щоб звільнити місце. Подивіться на ті артефакти, які можете здобути, і вирішіть, які жетони залишити, а які скинути.

**Примітка щодо черговості.** Якщо ви здобуваєте кілька артефактів поспіль, перегляньте їх усі, перш ніж вирішувати, які з них залишити.

Звісно, ви не можете скинути жетони пошкодження, щоб звільнити місце для вантажу.



**Комірка вантажу**  
Може вміщувати 1 жетон артефакту або 1 жетон піратів, якщо в ній немає пошкодження.



**Комірка технології**  
Може вміщувати 1 карту технології, якщо в ній немає пошкодження. На початку гри в деяких комірках технологій є жетони пошкодження, але протягом гри ви не додаватимете сюди жетони пошкодження.



# ПІРАТИ!

**ЖУРНАЛ КАПІТАНА.** СЬОГОДНІ МИ ВПЕРШЕ ЗУСТРІЛИСЯ З НІЯНСЬКИМ КОРАБЛЕМ. НА НАШЕ ПРИВІТАННЯ НІЯНЦІ ВІДПОВІЛИ ВОГНЕМ, ЗНИЩИВШИ ВІДСІК ДЛЯ ШАТЛІВ. РЕКРУТ РУЛОК ПРИПУСТИВ, ЩО, МОЖЛИВО, В ЇХНІЙ КУЛЬТУРІ ТАК ЗАВЕДЕНО ВІТАТИСЯ.

## ПІРАТИ НА МАРШРУТАХ

Щоразу, коли ви переміщуєтеся маршрутом, на якому є жетон піратів, ви зазнаєте 1 пошкодження. З піратами нічого не стається — вони просто стріляють у вас, коли ви пролітаєте повз них.

На будь-якому маршруті може бути піратський зореліт, але не більше ніж 1. Пірати з'являються на ігровому полі кількома способами:

### Піратська засідка

Деякі місії можуть призвести до появи піратів. Щоб застосувати цей ефект, візьміть випадковий жетон піратів і виберіть маршрут із вашої локації. Його колір повинен відповідати кольору вогнів піратського зорельота. Якщо на цьому маршруті немає піратів, покладіть на нього жетон. (Якщо там уже є пірати, скиньте жетон.)

Вогні цього піратського зорельота зелені, що відповідає зеленому маршруту.



Ефект засідки (як і пошкодження) обов'язковий. Ви або берете жетон для засідки, або вирішуєте проігнорувати всю нагороду за цю ціль карти місії.

### Повстання піратів

Під час повстання піратів, описаного в розділі «Місії», ви також використовуєте кольори маршрутів, щоб визначити, де з'являються пірати.

### Під час приготувань

Під час приготувань ви викладаєте жетони піратів лише на маршрути з відповідними символами. Кольори не мають значення.

### Інші пірати

Ви можете натрапити на ефекти, внаслідок яких ви просто класти жетони піратів на маршрути, не зважаючи на кольори чи на символи піратів на маршрутах.

### Якщо вичерпаються жетони

Якщо ви повинні взяти з запасу жетон піратів, а його там немає, то переверніть усі скинуті жетони піратів стороною з черепом догори й перемішайте їх, утворюючи новий запас.

## БІЙ З ПІРАТАМИ



Ефект «Битися з піратами» застосовують після активації цього відсіку. Також він трапляється на деяких картах технологій і місій. Якщо ви вирішуєте битися:

1. Виберіть 1 жетон піратів на будь-якому маршруті, що веде з вашої поточної локації.



2. Зазнайте 1 пошкодження.
3. Візьміть жетон піратів і відповідну нагороду.
4. Додайте їх на свій зореліт.



### Два типи жетонів піратів



Візьміть 1 медаль із загального запасу і покладіть її на свій планшет. Також візьміть 1 випадковий артефакт. Потім покладіть жетон піратів і жетон артефакту у свої комірки вантажів, як описано на с. 9.



Візьміть 1 фігурку андроїда з загального запасу й розмістіть її у службовому відсіку вашого зорельота. Потім покладіть жетон піратів у комірку вантажу.

# ТЕХНОЛОГІЇ

**ЖУРНАЛ КАПІТАНА.** ХОЧА НАШ КРЕЙСЕР І ЗБУДУВАЛИ МИНУЛОГО СТОЛІТТЯ, ВІН ШВИДКО СТАЄ НАЙСУЧАСНІШИМ ЗОРЕЛЬОТОМ У ФЛОТІ. ПОКИ ЩО МИ ВСТАНОВИЛИ НОВІ ДВИГУНИ, НОВЕ ОЗБРОЄННЯ І ДОДАТКОВУ КАВОВАРКУ.

## ТИПИ КАРТ ТЕХНОЛОГІЙ



**Технологія відсіку**  
Член екіпажу відповідного кольору може активувати цю технологію.



**Технологія поліпшення**  
На цих картах указані умови застосування їхніх ефектів.



**Омега-технологія**  
Ці карти дають очки наприкінці гри.

## ДОСЛІДЖЕННЯ ТЕХНОЛОГІЙ

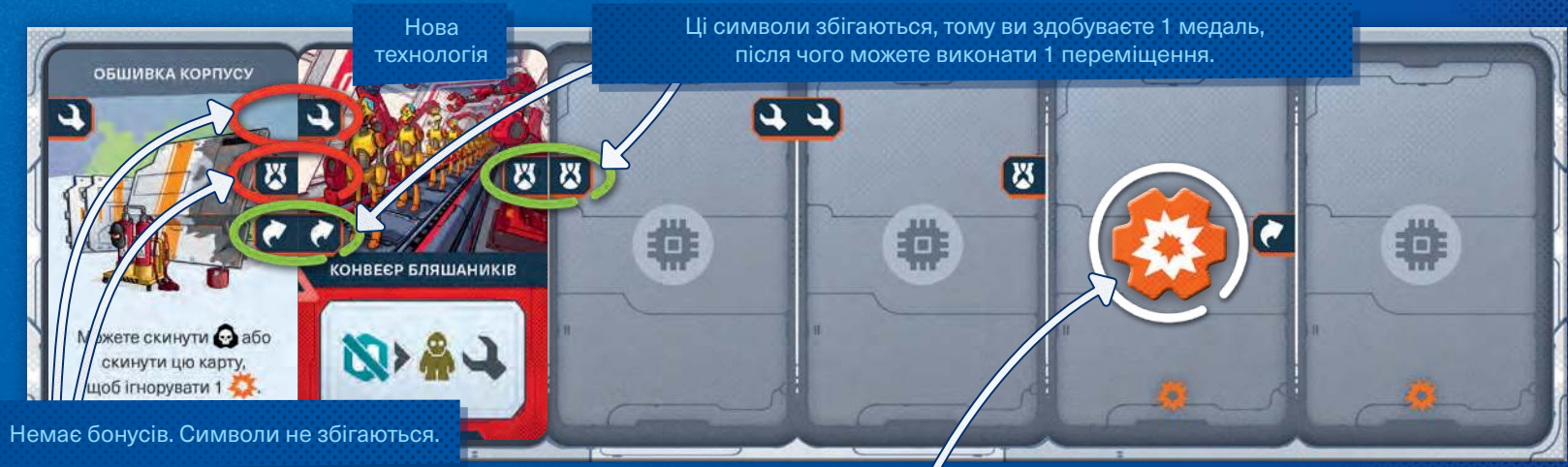


Ефект цього відсіку дає вам змогу **взяти карту технології** з поля технологій і покласти її у вільну комірку технології — без карти технології та жетона пошкодження. (Якщо на вашому планшеті немає вільної комірки технології, то ефект відсіку не діє.)

Ваша технологія може дати вам один чи більше технобонусів, які ви негайно використовуєте. Наприкінці свого ходу візьміть з колоди нову карту технології та покладіть її в ту комірку поля технологій, звідки ви взяли карту. Завжди додавайте карти з колоди альфа-бета-технологій, навіть якщо ви взяли омега-технологію.

### Технобонуси

Символи на краях карт технологій — це потенційні технобонуси. Якщо на вашій новій карті технології є будь-які символи, що збігаються з сусідніми символами, негайно застосуйте ці ефекти зверху вниз.



- Є 3 типи технобонусів:
- Відремонтувати 1 пошкодження.
  - Здобути 1 медаль.
  - Можна виконати 1 переміщення.

### Пошкоджені комірки

На початку гри в деяких комірках технологій уже є пошкодження, бо ваш старенький зореліт потребує ремонту, перш ніж ви зможете вдосконалити його новими технологіями. Пошкодження забороняють вам класти технології в такі комірки. Однак це не впливає на технобонуси, надруковані на вашому планшеті.



# МІСІЇ

ЖУРНАЛ КАПІТАНА. СПОДІВАЮСЯ, З НИМИ ВСЕ ГАРАЗД. ЗАЧЕКАЙТЕ, ЦЕ ЗАПИСАЛОСЯ? КОМП'ЮТЕРЕ, ПЕРЕЗАВАНТАЖ ЖУРНАЛ. Я ВІДПРАВИВ РЕКРУТА РУЛОКА І КАДЕТА БОЛЗАНО НА ЇХНЮ ПЕРШУ МІСІЮ. УПВНЕНИЙ, ЩО ВОНИ ВПОРАЮТЬСЯ.

## ЗАВЕРШЕННЯ МІСІЇ

Щоб завершити місію:

Ваш зореліт повинен уже бути на планеті з картою місії.

Місія не повинна бути зарезервованою для іншого гравця (див. с. 8).

У вашому службовому відсіку повинно бути достатньо фігурок.

**1 Візьміть карту місії.** Покладіть її в комірку біля транспортера вашого зорельота.

**2 Призначте екіпаж.** Для кожної цілі (смужки з певним кольором) на карті місії візьміть по одному членові екіпажу з вашого службового відсіку й розмістіть на відповідні місця на транспортері навпроти цих цілей. Член екіпажу може бути будь-якого кольору. Ви можете відправити навіть кадетів.

**3 Пройдіть місію.** Послідовно, зверху вниз, виконайте кожну ціль місії.

Якщо колір рекрута відповідає кольору цілі, ви можете застосувати всі зображені ефекти зліва направо. (Для командирів та андроїдів є особливі правила, які ми пояснимо на с. 15.)

Якщо колір фігурки й цілі не збігаються або ви не хочете застосовувати певний ефект, ігноруйте ціль повністю.

**4 Перемістіть екіпаж.** Виконавши всі цілі, перемістіть фігурки в чергу. (Однак андроїдів ви повертаєте в загальний запас.) Фігурки переміщують у чергу послідовно, фігурку з найвищої цілі на карті переміщують у чергу першою.

**5 Переверніть карту місії.** Заберіть карту місії з комірки й покладіть її долілиць. Місію завершено! Ця карта дасть вам очки наприкінці гри.

**Примітка.** Звісно, найбільшу вигоду від виконання місії ви здобудете, якщо використаєте для цього фігурки всіх відповідних кольорів та отримаєте всі нагороди. Але ви також можете не виконувати жодної з цілей і в такому разі не отримати за місію нічого, крім переможних очок. Головне — покажіть членам свого екіпажу, що ви все одно пишастесь ними. Зрештою, якщо ви відправили на місію не тих людей, то це ваша провина, а не їхня!

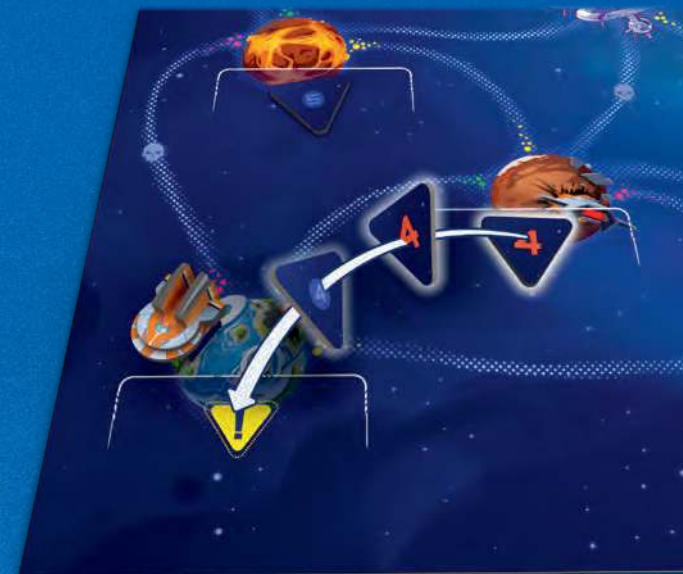


## НОВА МІСІЯ

Після завершення місії вам треба відкрити нову карту місії в будь-якій іншій локації.

**1** Візьміть відкриту трикутну плитку з найбільшим числом і покладіть її долілиць на ту планету, де ви щойно завершили місію.

**2** Планета, з якої ви взяли плитку, тепер єдина планета, де нічого немає. Покладіть туди горілиць нову карту місії.



**Примітка.** Розташування наступної карти місії визначене наперед. Можна залишитися на цій планеті й чекати, поки там з'явиться карта місії. Ця тактика не завжди ефективна, але вона обов'язково справить враження на екіпаж. «Наш капітан має нюх на неприємності!»

## ПОВСТАННЯ ПІРАТІВ!

Упродовж партії гравці завершуватимуть місії, послідовно беручи трикутні плитку з щоразу меншими числами. Коли ви покладете долілиць плитку «1», почнеться піратське повстання!

- 1** Покладіть по 1 жетону піратів черепом догори на кожну з пронумерованих трикутних плиток.
- 2** На кожній з цих планет відкрийте жетони піратів.
- 3** Якщо на відповідному маршруті немає жетона піратів, перемістіть його туди. Інакше скиньте новий жетон піратів.
- 4** Завершивши з піратами, переверніть усі пронумеровані плитку горілиць. Знову починайте з плиток з найбільшим числом.

**Порада.** Гравці можуть виконувати ці кроки для всіх планет одночасно. Якщо з двох планет треба відправити по 1 жетону піратів на той самий маршрут, то жетон піратів з планети з більшим числом скидають.

**Приклад.** Жетон піратів з пурпуровими вогнями викладають на пурпуровий маршрут планети. Піратів із зеленими вогнями викладають на зелений маршрут планети. Жетон піратів з жовтими вогнями скидають: на жовтому маршруті планети досі є пірати, розміщені там під час приготування до гри.





# ВАШ ЕКІПАЖ

**ЖУРНАЛ КАПІТАНА.** БОЛЗАНО ПЕРЕВЕЛИ В ПІДРОЗДІЛ ОХОРОНИ. ВИЯВЛЯЄТЬСЯ, Я ТРОХИ ХВИЛЮЮСЯ ЧЕРЕЗ ТЕ, ЩО ВПЕРШЕ КОГОСЬ ПІДВИЩУЮ. НАВІТЬ НЕ ЗНАЮ, ХТО З НАС ДВОХ ПИШАЄТЬСЯ БІЛЬШЕ.

## ЗНАЙОМСТВО З ЕКІПАЖЕМ

Ви починаєте гру з двома рекрутами кожного кольору й одним кадетом. Однак ваш екіпаж може вчитися і вдосконалюватися.



**Червоні рекрути**  
Уміють керувати зорельотом і часто очолюють місії.



**Жовті рекрути**  
Знаються на зброї, тактиці й безпеці.



**Сині рекрути**  
Вишколені для виконання дослідницьких та інженерних завдань.



**Кадети**  
Ще нічого до пуття не вміють. Однак дуже стараються.



**Командири**  
Загартовані ветерани. І поводяться вони відповідно.



**Андроїди**  
Таємничі гості з Бляшанії, що вирішили тимчасово приєднатися до вашого екіпажу.

## НАВЧАННЯ І ПІДВИЩЕННЯ

Навчання і підвищення відбуваються на початку вашого ходу. Якщо ви хочете поліпшити майстерність одного чи кількох членів екіпажу, то повинні зробити це перед активацією відсіку або призначенням екіпажу для виконання місії. Ви можете навчати й підвищувати лише членів екіпажу у своєму службовому відсіку.

### Навчання

Ви можете навчити кадета, щоб він став рекрутом, або перевчити свого рекрута, щоб змінити його колір. За навчання треба заплатити 1 медаль (поверніть її в загальний запас). Виберіть фігурку кадета або рекрута зі свого службового відсіку й поверніть її в загальний запас. Замініть цю фігурку новою фігуркою рекрута вибраного вами кольору.



Навчити кадета

Перевчити рекрута

**Приклад.** Гравець хоче в цей хід перемістити свій зореліт, але перед тим він використав свого єдиного доступного червоного рекрута. На щастя, у службовому відсіку його зорельота є кадет. Гравець платить медаль, щоб замінити свого кадета на червоного рекрута, і відправляє нового червоного рекрута в кермовий відсік. Потім гравець виконує 2 переміщення зорельотом.

**Примітка.** Ефективніше навчити кадета, ніж (пере)вчити рекрута. Але якщо у вашому службовому відсіку немає кадета, то доведеться скористатися можливістю змінити колір рекрута.

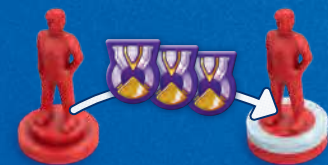
## МЕДАЛІ

Ви покращуєте майстерність свого екіпажу, витрачаючи медалі. На початку ви маєте 1 медаль, але протягом гри можете здобути більше.



Коли ви здобуваєте медаль, то берете її з загального запасу. Тримайте свої медалі на планшеті, поки не вирішите їх використати. Ви можете мати будь-яку кількість медалей.

## Підвищення до командира



Підвищити до командира

Ви можете підвищити рекрута до командира. Виберіть фігурку рекрута зі свого службового відсіку, заплатіть 3 медалі й надіньте на фігурку одне з ваших кілець підвищення — тепер це командир (того ж кольору).

Ви можете мати щонайбільше 5 командирів. Зауважте, що ви не можете змінювати колір командира.

## КОМАНДИРИ



Командири схожі на рекрутів, але вони вдвічі корисніші, бо можуть виконувати по 2 завдання.

**Перше завдання.** Спочатку використайте командира як рекрута такого ж кольору. Командири можуть активувати відсіки або відправитися на місії.

**Друге завдання.** Ваш командир або виконує додаткову роботу, або віддає наказ підлеглому.

### Додаткова робота

Якщо ви попросите свого командира виконати додаткову роботу, то ваш вибір залежатиме від того, яким було перше завдання командира.

**Активувавши відсік,** командир може активувати інший відсік, а потім повернутися в чергу. Можна вибрати той самий відсік двічі або два різні відсіки. Звісно, додаткову роботу треба виконати у відсіку кольору командира або ремонтному відсіку.

**Виконавши ціль місії,** командир може потім виконати цю ціль знову (перш ніж ви перейдете до наступної цілі). Якщо ціль місії пропонує вибір, то ви можете повторити свій вибір або зробити інший.

### Віддати наказ підлеглому

Замість виконання додаткової роботи ваш командир може наказати підлеглому з'явитися з рапортом у службовому відсіку. Підлеглий повинен бути кадетом або рекрутом **кольору командира**. Підлеглий може перебувати в будь-якому місці черги (але не на місії з командиром).

Після того як командир виконає своє перше завдання (активує відповідний відсік або виконає відповідну ціль місії), перемістіть підлеглого в службовий відсік.



**Приклад.** Командир гравця виконує жовту ціль на карті місії (див. малюнок). Гравець зазнає 2 пошкоджень, а потім просувається вперед на 4 поділки вибраним ним треком (у цьому прикладі треком бляшаників). Перш ніж перейти до цілі синього рекрута, гравець повинен вибрати друге завдання для свого командира. Гравець міг би зазнати ще 2 пошкоджень, а потім знову просунути вперед на 4 поділки треком бляшаників або іншим треком, але він не хоче зазнавати стільки пошкоджень. Натомість він вирішує, що командир віддасть наказ підлеглому. Підлеглим цього командира може бути кадет або жовтий рекрут. Він віддає наказ рекрутові й переміщує його з черги в службовий відсік. Потім гравець переходить до наступної цілі місії.

## АНДРОЇДИ



Цей ефект дає вам змогу **отримати андроїда**. Візьміть фігурку із загального запасу й розмістіть її у своєму службовому відсіку.

Андроїди не активують відсіків. Однак ви можете відправити андроїда на місію.

Андроїд відповідає всім трьом кольорам рекрутів. Отже, андроїд може здобувати нагороди за виконання будь-якої цілі місії.



Цей колір відповідає лише кольору андроїдів. Як завжди, ви можете призначити сюди будь-яку фігурку, але тільки андроїд зможе застосовувати ефекти й отримувати нагороди.

**Після завершення місії андроїд покидає ваш зореліт.** Виконавши доручення, андроїд повертається в загальний запас, а не в чергу, як це роблять інші члени вашого екіпажу.

**Підказка.** Не варто пасувати, поки у вашому службовому відсіку ще є члени екіпажу. Однак андроїди — виняток. Через те, що ви можете використати андроїда лише один раз, іноді доцільно зберегти його для пізнішого раунду.



# ДИПЛОМАТІЯ

**ЖУРНАЛ КАПІТАНА.** Я ГОТУЮСЯ ДО ЗУСТРІЧІ З ПОСЛАНЦЕМ БЛЯХ... ТОБТО З БІЛЯШ... БЛЯШ... З БЛЯШАНІІ. ОДНИМ СЛОВОМ, ГОТУЮСЯ ДО ЗУСТРІЧІ З БЛЯШАНИКАМИ.

## ТРЕКИ ФРАКЦІЙ

У вас буде багато можливостей просунути вперед одним або кількома треками фракцій. Щоразу, коли ви переміщуєте свій маркер на поділку з бонусом, то негайно здобуваєте його.

- 1** Просунути вперед на 1 поділку треком Кооперативу (вашого космофлоту).
- 1** Просунути вперед на 1 поділку треком бляшаників (андроїдів).
- 1** Просунути вперед на 1 поділку треком ніянців (піратів).
- 3** Просунути вперед на 3 поділки будь-яким треком.
- 1 1** Просунути вперед на 1 поділку будь-яким треком. Потім ще раз просунути вперед на 1 поділку будь-яким треком (тим самим або іншим).



## Події фракцій

Кожна фракція має власний набір карт подій. На початку гри ви вибрали по 1 випадковій карті для фракцій ніянців і Кооперативу. Фракція бляшаників використовує в кожній грі ту саму подію, але вона також отримує випадкову карту альфа-технології.



Коли ви просуваєтеся до цієї поділки треку, ваші політичні зв'язки з цією фракцією приводять до важливої події, яка впливає на всіх гравців. Ви негайно розігруєте цю подію. Потім ви забираєте карту з треку, щоб показати, що цей ефект більше не повториться.

За гру можуть статися **лише 2 події**. Якщо вони сталися, то заберіть з треку карту третьої події та поверніть її в коробку. (Представники третьої фракції відчують, що гравці їх ігнорують, і відмовляються вести переговори.)

## Очки

Трек кожної фракції поділений на 4 зони, кожна з яких дає 1, 2, 3 або 4 очки. Щоразу, коли ви проходите всім треком і повертаєтеся на початкову поділку, то набираєте додаткових 5 очок. Обмежень щодо кількості очок, які можна набрати на треку, немає.



Якщо ви пройшли всім треком, переверніть маркер стороною «+5» догори, щоб пам'ятати про додаткові 5 очок.

Якщо ви пройшли всім треком двічі, візьміть трофей треку! Він нагадує вам, що ви набрали ще 5 очок, і показує, як ми вражені. Якщо два гравці виграють трофей того самого треку... ну, ми не сподівалися, що його виграє хоч один гравець — то придумайте самі, як не забути про ці додаткові 5 очок.

# ЗНАЙОМСТВО З ФРАКЦІЯМИ!

## Кооператив

Ваша фракція хоче бути лідером галактики, але насправді ви просто зелені новачки. Ваша позиція на цьому треку показує, чи ви подобаєтеся адміралам у штабі флоту.

## Бляшаники

Колись вони правили галактикою, а тепер ці стародавні андроїди розсіяні по різних планетах. Не дивуйтеся, якщо вони захочуть поділитися технологіями з вашими «милими, наче дітки» людьми.

## Ніянці

Безжалюні пірати, що здійснюють набіги на поселення бляшаників просто заради розваги. Здається, вони здатні перехитрити вас у будь-яких переговорах і ніколи не дозволяють дружбі стати на заваді хорошій бійці.



# КІНЕЦЬ РАУНДУ

**ЖУРНАЛ КАПІТАНА.** БАЙДУЖЕ, ЯКА ГОДИНА. НЕБО ЗАВЖДИ ТЕМНЕ, ТА Й ЗІРОК НІКОЛИ НЕМАЄ. ЯКЩО ВИ НЕ ЛЮБИТЕ НІЧНІ ЗМІНИ, НЕ ПРАЦЮЙТЕ В КОСМОСІ. УТИМ, ГАДАЮ, КОЖНОМУ ТРЕБА ІНКОЛИ ПЕРЕПОЧИТИ.

## ПАСУВАННЯ

Крім основних дій, у свій хід ви також можете спасувати. Ви можете самі вирішити спасувати або будете змушені спасувати, коли у вашому службовому відсіку не залишиться членів екіпажу, а у вантажних комірках — артефактів, придатних до використання.

**Порада.** Зазвичай не варто зберігати рекрута чи командира для наступного раунду. Якщо ви турбуєтеся про те, що не маєте члена екіпажу відповідного кольору, то пам'ятайте, що колір рекрута можна змінити за допомогою медалі.

**Спасувавши, ви більше не зможете виконувати ходи до кінця раунду.** Після того як усі гравці спасують, раунд завершиться.

## ЧЕРГА

Протягом раунду фігурки поступово переміщуватимуться зі службового відсіку в кінець черги. Є кілька способів перемістити члена екіпажу з черги в службовий відсік, але здебільшого фігурки у вашій черзі залишаються там до кінця раунду.

Наприкінці раунду перемістіть фігурки з черги в службовий відсік, поки в черзі не залишаться тільки останні 3 фігурки.



## ПОЧАТОК НОВОГО РАУНДУ

**1 Підмога!** Після першого раунду кожен новий раунд починається з отримання підмоги зі штабу флоту. Розподіліть нові фігурки чи жетони порівну між усіма гравцями. Нових кадетів відразу розміщують у службовому відсіку.



**2 Станції.** Перемістіть кожну плитку станції з треку раундів або на відповідну станцію (якщо там немає зорельота гравця), або на поділку наступного раунду (якщо її станція зайнята).



**3 Перший гравець.** Передайте маркер першого гравця гравцеві ліворуч. Новий перший гравець починає гру, маючи у службовому відсіку чимало членів екіпажу, знову сповнених завзяття і наснаги (якщо вони добре поспідали, звісно).











# КІНЕЦЬ ГРИ

**ЖУРНАЛ КАПІТАНА.** У НАС З'ЯВИЛИСЯ НОВІ ДРУЗІ. МИ НАВЧИЛИСЯ РОЗУМІТИ СВОЇХ ВОРОГІВ. НАШІ РІШЕННЯ ЗМІНИЛИ МАЙБУТНЄ. О, І БУЛА НАВІТЬ ТАКА ДИВНА МІСІЯ, ЯКА ЗМІНИЛА МИНУЛЕ. ТЕПЕР Я ДИВЛЮСЯ В ДЗЕРКАЛО І ЗАПИТУЮ СЕБЕ: ЧИ ДОБРЕ МИ ВПОРАЛИСЯ? А ТОДІ ДИВЛЮСЯ НА СВІЙ ЕКІПАЖ І КАЖУ: «ЩЕ Б ПАК!»

Гра закінчується після чотирьох раундів. Кооператив оголошує подяку кожному капітанові й повідомляє, що ви виконали роботу на відмінно. Але між собою ви знаєте, що деякі капітани впоралися краще за інших, тож тепер настав час визначити найвправнішого з вас.

## ПІДРАХУНОК ОЧОК

Наприкінці гри ви набираєте очки за порядком, указаним у блоку для підрахунку очок:

-  очки за **місії**;
-  очки за три **треки фракцій** (ще +5 очок за кожне коло треком);
-  очки на будь-яких картах **омега-технологій** (і карті **пасажирів** в соло-грі);
-  1 очко за кожного **командира, андроїда й жетон піратів** на вашому зорельоті;
-  ½ очка за кожну **медаль та артефакт** на вашому зорельоті;
-  -1 очко за кожен жетон **пошкодження**, який ви маєте наприкінці гри.

## ПЕРЕМОГА

Капітан, що набрав найбільшу кількість очок, повинен сказати іншим, менш досвідченим капітанам, що вони також дуже добре показали себе в надскладних умовах. Бажано, щоб це не звучало поблажливо. Звісно, буде нелегко, адже у вас найкращий зореліт і найкращий екіпаж, а отже, ви найкращий капітан на флоті.

У разі нічий: іноді на флоті може бути й два найкращі капітани. Сподіваємося, вам вистачить професіоналізму, щоб це визнати.

## Епілог

Гравці можуть подивитися на наступній сторінці, що означають їхні результати. (½ очка не впливає на епілог.) Не соромтеся посперечатися, у кого найцікавіше закінчення гри.

# ГРА ПЕТЕРА Б. ГОФФГААРДА

- Команда розробників:** Томаш «Uhlík» Углірж Міхаела «Mín» Штахова Віт Водічка Адам Шпанел
- Художнє керівництво:** Якуб Політцер
- Ілюстрації:** Їржі Міковець Їржі Кус Франтішек Седлачек Мерґен Ерденабаяр Олена Кубікова Ян Воглідал Дейвід Ізай
- Тривимірна графіка:** Радим «Finder» Печ Роман Беднарж
- Графічний дизайн:** Міхаела Заоралова
- Контроль за виготовленням:** Віт Водічка
- Автор книжки правил:** Джейсон Голт
- Керівництво проектом:** Ян Звонічек
- Контроль за проектом:** Петр Мурмак

**Особлива подяка лине** моїй дружині Ніні за її любов і підтримку та за те, що їй вистачило терпеливості так довго слухати мої розповіді про гру. Моїй таксі Споку за те, що надихнула на створення кількох карт і за те, що час від часу змушувала мене виходити на вулицю погуляти. Моєму хорошому другу й чудовому дизайнерові Джонатану «Jonny Ras» Кантіну за його підтримку й допомогу з першим прототипом. Джесперу Джуне за те, що завжди вірив у гру й тестував стільки різних її версій. Мат'є Верд'є за те, що вигадав технобонуси. Томашу «Uhlík» Угліржу й усій команді CGE за їхню прихильність і старанну роботу з втілення гри моєї мрії в життя.

**...а також дякую:** Mads Fløe, Tine Kristensen, Daniel Tamborra, Christian Daugbjerg, Jacob Coon, Danni Loe, Gil Hova, Daniel Johansen, Nicki Thomas Hansen, Loke Daugbjerg Andersen, Chris Marling, Rolf Howalt Svendsen, Christian Melchior, Hanne Aya Skogberg, Kieren Otton, Jost L. Hansen, Jais Lytje.

- Українське видання Lord of Boards**
- Керівник проекту:** Роман Козумляк
- Переклад:** Святослав Михаць
- Випускова редакторка:** Олена Науменко
- Коректор:** Анатолій Хлівний
- Особлива подяка:** Андрій Журба

КАПІТАН ГНАТ	
	24
	11
	4
	6
	1,5
	-3
<b>РАЗОМ</b>	<b>43,5</b>

Серед компонентів гри є блокнот для підрахунку очок. Якщо ви використали всі аркуші, то це круто! Ви завжди можете завантажити PDF-файл з czechgames.com і роздрукувати його.

Lord of Boards  
м. Вінниця, просп. Юності,  
8-А, офіс 1  
lordofboards.com.ua

© Czech Games Edition  
Жовтень 2022 р.  
www.CzechGames.com

# ЕПІЛОГ

**ЖУРНАЛ КАПІТАНА.** І НАОСТАНОК Я ХОТІВ БИ СКАЗАТИ... О НІ, ЩО ЦЕ?!

**Подивіться свій результат у цьому списку, щоб дізнатися, чого ви досягли.**

- 0–20** Ви пристиковуєтеся до базової станції зі скреготом, що пронизує шлюз. Добре, що вас ніхто не зустрічає, бо довелося б у Сірка очей позичати.
- 21** Вашого повернення на базову станцію майже ніхто не помітив — за винятком тих, у кого через три тижні з'явилася невідома висипка.
- 22** Командування флоту прикріплює на ваш зореліт сертифікат учасника.
- 23** Ви постаєте перед військовим трибуналом за невиконання службових обов'язків, недотримання субординації та надання занадто великого драматизму ранковій перекличці.
- 24** Схоже, що на базовій станції вас добре знають. Люди постійно підморгують, проходячи повз вас у коридорі. Згодом ви дізнаєтеся, що ваше відрядження було частиною реаліті-шоу, яке влаштувало командування флоту.
- 25** Ви повертаєтеся на базову станцію, переслідувані розлученим ніянським флотом, що вимагає запасів шоколаду на три роки. Зрозумівши, що від вас користі мало, станція змушена поступитися.
- 26** Виникли сумніви щодо вашої гуманоїдності. На суді вас захищатиме адвокат Магпет, якому слів важко порядок дається.
- 27** Адмірал Борщит взяв до відома ваші унікальні навички й пропонує вам дуже престижну посаду. Вам і не снилося, що одного дня ви станете особистим офіціантом адмірала.
- 28** Коли ви наближаєтеся до базової станції, зненацька з'являється майбутня версія вашого зорельота й знищує ваше теперішнє судно. Що ж, ви впевнені, що мали на те (чи будете мати) вагомий підстави.
- 29** Повернувшись на базову станцію, ви бачите, що її заповнили маленькі пухнасті істоти, схожі на м'ячики. Ну, принаймні цього разу вашої вини в тому немає.
- 30** Повернувшись на базову станцію, ви виявляєте, що тепер нею керують мавпи. Що ж, це дивно.
- 31** Командування флоту схвалює вашу роботу. Вам дозволяють узяти 10 днів відпустки, перш ніж дати вам наступне завдання.
- 32** Ви перша людина, яку нагородили медаллю «За пхання свого носа куди не треба».
- 33** Командування флоту задоволене вами й вашим зорельотом, але єдине, що всіх цікавить — це чутки, що під час вашої наступної місії вашого начальника служби безпеки замінить аморфна булька з променевим пістолетом. Для розрядки атмосфери.
- 34** Повернувшись на базову станцію, ви бачите, як ваш власний зореліт відлітає на вашу першу місію. Схоже, ви забули розв'язати один з цих часових парадоксів.
- 35** Кожен з ваших командирів отримує медаль «За хоробрість в умовах надзвичайної чудернацькості».
- 36** Після повернення вас запрошують на пресконференцію, де репортери ставлять вам запитання на кшталт: «Як ви ходите в туалет у космосі?»
- 37** Ваш зореліт нагороджений медаллю «За те, що він хороший зореліт, хоч зорельоти не носять медалей, бо не мають уніформи».
- 38** Командування флоту робить запис у вашій особовій справі. Ось він: «Хороша робота».
- 39** Після вашого повернення на базову станцію сканери виявляють підпросторовий звуковий сигнал із загадковим повідомленням: «Капітани зорельотів повернуться в наступному сезоні!»
- 40** Ви повертаєтеся в альтернативний всесвіт, де бляшаники правлять галактикою. Мало що змінилося, за винятком того, що торгові автомати лаються, якщо ви не платите точну суму.
- 41** Командування флоту переводить вас на станцію з видобутку астероїдів на межі з територією ніянців. Усе одно що перебувати на зорельоті, за винятком того, що місії тепер знаходять вас самі.
- 42** Після повернення вас відразу ж обсідають репортери, що вимагають розповісти, як ви пережили ці всі піратські напади. Вони також хочуть знати ваше ставлення до мініспідниць.
- 43** Вас призначили в елітну бойову групу, у якій має бути хтось злий, хтось жартівливий та обов'язково хтось дивакуватий. Ви самі вибираєте, ким бути вам.
- 44** Адмірал Борщит такий вражений вашими подвигами, що запрошує вас на банкет флоту. Ви маєте честь сидіти поруч з дворецьким адміралом за столиком № 20 в Ідальні № 2.
- 45** Повернувшись на базову станцію, ви виявляєте, що всі захоплені новою барвистою настільною грою. На щастя, ви швидко її опановуєте й непогано граєте.
- 46** Після вашого повернення на базову станцію сканери виявляють величезні об'єкти, що плавають у космосі. Схоже, це букви, що складаються у слова: «Далі буде...»
- 47** Ви вже збираєтеся прокласти курс додому, як на містку з'являється ви самі з майбутнього й благаєте полетіти на Вольф-359. Схоже, вам доведеться ще раз побути героєм!

- 48** Вашого найкращого командира призначають на нову космічну станцію біля червоної тюрини. Щороку вас запрошують на цю станцію як почесного гостя.
- 49** Після повернення на базову станцію вас вітає ваш двійник з дзеркального всесвіту. З ввічливості ви не запитуєте, чому у вашого двійника цапина борідка.
- 50** Ви повертаєтеся на Землю героєм. Перебуваючи у відпустці, ви разом з командою археологів знаходите на березі, в шарі породи юрського періоду, скам'яніле тіло пошла бляшаників.
- 51** Після всіх ваших подвигів командування флоту вирішує, що ви занадто популярні, щоб вами ризикувати. Вам дають нудну кабінетну роботу й випускають лише для виступів на публічних заходах.
- 52** Завдяки вашим новаторським зусиллям капітанство на зорельоті стає видовищним видом спорту. Вас наймають як красномовного коментатора, і ви стаєте улюбленим усіх глядачів ваших трансляцій.
- 53** Ви впоралися так добре, що очільники флоту відправляють вас командувати космічною станцією на краю галактики. Щотижня хтось із вашої старої команди запрошує вас поринути в божевільну пригоду.
- 54** Завдяки вашим неймовірним відкриттям вам доручили очолити групу дослідників, що протягом наступних п'яти років тільки те й робитиме, що вивчатиме космос.
- 55** Вас підвищили до звання адмірала. Після 5 років за письмовим столом вам повертають ваш старий зореліт й екіпаж, бо командуванню флоту потрібен хтось, хто з'ясує, що є по той бік чорної діри.
- 56** Вас підвищили до звання адмірала, але ще не затвердили. Це означає, що ви не лише можете бути капітаном власного зорельота, а ще й голосуватимете за політику щодо домашніх тварин у всьому флоті.
- 57** Ви тепер такі знамениті, що маленькі діти вдягаються вами на Гелловін.
- 58** Ви так добре відремонтували свій зоряний крейсер, що командування флоту тепер хоче, щоб ви стали командиром нещодавно відремонтованого й ледь пошкодженого флагманського корабля.
- 59** Після довгої кар'єри ви йдете на пенсію з великими почестями. Повернувшись на Землю, ви починаєте керувати родинною молочною фермою і зрештою стаєте зіркою власного телесеріалу.
- 60** Ви стали таким великим героєм, що за кожним вашим кроком пильнують орди папараці. Щоб хоч трохи відпочити від них, ви інсценуєте власну смерть у чорній дірі.
- 61** Вас негайно підвищують до адмірала й призначають керувати екіпажем, що вступає в перший контакт із групою кубічних кораблів. Відтоді про вас і вашу команду більше ніхто нічого не чув.
- 62** Ви повертаєтеся героєм. Вас регулярно запрошують на фестивалі, де нетерпличі фанати просять вас розповісти історію вашої зустрічі з Всемогутньою істотою.
- 63** Тепер ви такі знамениті, що в магазинах іграшок продають ваші фігурки.
- 64** Завдяки вашим дивовижним відкриттям дослідницький підрозділ командування флоту робить гігантський стрибок в освоєнні космосу.
- 65** Повернувшись на базову станцію, ви бачите в космопорту футуристичну версію зоряного крейсера флоту. Офіцери з майбутнього помандрували в минуле по вашу допомогу.
- 66** Вражене вашими лідерськими якостями, командування флоту призначає вас головним адміністратором базової станції. Після року нестерпної нудьги ви знаходите спосіб повернутися на свій старий зоряний крейсер.
- 67** Тепер ви такі знамениті, що ваш «фейспалм» стає мемом.
- 68** Вас негайно підвищують до адмірала. Решту своєї кар'єри на флоті ви вигадуете способи мучити капітанів зорельотів.
- 69** Ви виходите на пенсію, щоб спокійно доживати віку на молочній фермі ваших працівників. Що два роки командування флоту вимагає, щоб ви повернулися з відставки та врятували їх від жахливої кризи.
- 70** Ви перетворили свій застарілий зоряний крейсер на щось справді особливе. Командування флоту просить вас розробити дизайн нового флагмана.
- 71** Вас негайно підвищують до адмірала й дають посаду в Академії. Покоління студентів вчаться робити пародії на вашу манеру викладання.
- 72** Командування флоту хоче підвищити вас до адмірала. Ви не погоджуєтеся, поки вам не дозволять залишити собі зореліт. Вони вас так шанують, що погоджуються.
- 73** Усіх ваших командирів підвищили до капітанів і дали їм нові зорельоти, а вас підвищили до адмірала, командувача їхнього флоту.
- 74** Вас підвищили до адмірала й призначили командувати флотом зорельотів, що відправляється досліджувати паралельний вимір. Хай щастить!
- 75+** Вашим пригодам немає кінця, і ви стаєте неймовірно знаменитим. Навіть після вашої відставки командування флоту наполягає на тому, щоб раз на рік телепортувати вас в Академію, де ви головуватимете на церемонії Розподілу впливу домів.



# ПРАВИЛА СОЛО-ГРИ

**ЖУРНАЛ КАПІТАНА.** ХОЧА МІЙ ЕКІПАЖ ЗАВЖДИ НАВКОЛО МЕНЕ, Я ВВАЖАЮ, ЩО ІНКОЛИ КАПІТАН МАЄ ПОБУТИ НАОДИНЦІ.

У соло-грі ви й капітан Тінь — фігурка зорельота — будете захищати станцію, вести переговори й досліджувати!

## ПРИГОТУВАННЯ

Карти для соло-гри мають білі звороти.

Приготування такі самі, як для гри вдвох, проте з певними змінами:

- Використайте сторону поля технологій для соло-гри. На цьому полі буде 2 омега-технології замість 3.
- Кожна фракція має лише 1 можливу карту події.
- Вам треба підготувати колоду дій для соло-гри.

Капітанові Тіні не потрібен ні планшет зорельота, ні планшет технологій. Просто розмістіть другу фігурку зорельота на базовій станції.

## Пасажири

Поки ви готуєтеся до вильоту, зі штаб-квартири флоту вам повідомляють, що ви візьмете з собою пасажира. Виберіть 1 з колоди. Для вашої першої гри ми радимо взяти «Клишонога».



Для наступних соло-ігор можете вибирати випадкового пасажира або якого захочете (вам вирішувати). Пасажир буде на вашому зорельоті до кінця гри.

На карті пасажира вказано певні карти, які треба забрати з колоди технологій і покласти на подію бляшаників. Загалом є тісний взаємозв'язок між цими технологіями, ефектом пасажира й бонусом або штрафом, який ви отримуєте від пасажира наприкінці гри.

## Приготування карт дій

У грі є 7 карт дій для соло-гри.

Візьміть по 1 карті дії кожного типу й перетасуйте їх долілиць, утворивши колоду дій з чотирьох карт. Покладіть її в указану комірку на полі технологій.

Перетасуйте 3 позосталі карти й викладіть їх долілиць на поділках 2, 3 і 4 треку раундів.



Технології для події бляшаників



КОНТРАБАНДИСТ КАВОР

просторові шапки

просторові шапки

ремонтний відсік

за кожну шапку в 3 пункти на комірку вилітає

## ПЕРЕБІГ ГРИ

Ви завжди перший гравець. Ви по черзі виконуєте ходи з капітаном Тінню, чії дії визначає колода дій. Після кожного з ваших ходів беріть верхню карту дії з колоди й викладайте її над полем технологій. Карти викладають над комірками поля технологій послідовно, зліва направо.



## Узяти технологію

Капітан Тінь стрибає у вашу поточну локацію. («Я прикрию вас!»)

Капітан Тінь бере технологію з поля технологій. Скиньте карту технології з комірки під цією картою дії. Замініть її новою картою технології з колоди.

## Завершити місію

Капітан Тінь намагається переміститися до місії на відстані 1 переміщення. Якщо таких місій кілька, капітан Тінь перейде до тієї, яку ви виберете. («Я радий працювати з вами. Зрештою, це ж не змагання!»)

Однак капітан Тінь ніколи не переміститься на вашу планету — ця місія ваша! Якщо в капітана Тіні немає місії, до якої він міг би переміститися, ця дія не має ефекту (навіть якщо на поточній планеті капітана Тіні є місія).

Якщо капітан Тінь переміщується до місії, вилучіть місію з поля. Викладіть нову місію так само, як ви б це зробили, якби самі завершили цю місію.

## Кінець раунду

Якщо ви пасуєте, капітан Тінь грає далі, поки не зіграє всі карти дій. І навпаки, якщо в колоді капітана Тіні карти вичерпаються до того, як ви спасуєте, то ви можете завершити раунд, виконавши кілька ходів поспіль.

Щойно ви й капітан Тінь спасуєте, настає час для всіх кроків, які виконують після завершення раунду. Крім того, ви додаєте в колоду карту дії нового раунду, не дивлячись на неї. У другому раунді буде 5 карт дій, у третьому — 6, а в четвертому — всі 7. Щораунду ви викладаєте карти дій, як показано вище, починаючи з крайньої лівої комірки.

## ПІДРАХУНОК ОЧОК

Ваш пасажир впливає на кількість набраних вами очок наприкінці гри. (Капітан Тінь не набирає очок. Він просто їде на захід сонця... або куди завгодно.)

Порахуйте свої очки й подивіться список епілогів на с. 19, щоб дізнатися, що *насправді* означає ваш результат.

## Битися з піратами!

Капітан Тінь вилучає піратський зореліт з поля.

Цей зореліт повинен бути на маршруті, що веде від поточної локації капітана Тіня. Якщо там немає піратів, то нічого не відбувається. Якщо є кілька можливих варіантів, вибір за вами. («Оцей? Звісно! Для нашого флоту лише найкраще!»)

## Дія пасажира

Ваш пасажир виконує дію. (І капітан Тінь робить першу.)

Кожен пасажир, за винятком «Клишонога», має дію, яку він виконує, коли цю карту беруть з колоди дій.

Дія пасажира



КОНТРАБАНДИСТ КАВОР

просторові шапки

просторові шапки

ремонтний відсік

за кожну шапку в 3 пункти на комірку вилітає

Вплив пасажира на набрані вами очки



КОНТРАБАНДИСТ КАВОР

просторові шапки

просторові шапки

ремонтний відсік

за кожну шапку в 3 пункти на комірку вилітає



# СТИСЛІ ПРАВИЛА

## Приготування

Приготуйте все, як показано на с. 4 і 5.

- Виберіть сторону ігрового поля відповідно до кількості гравців. 2 трикутні плитки з відповідною позначкою використовують лише у грі вчотирьох.
- Трикутні плитки генерують випадкові локації для космічних станцій і випадкові початкові локації для випадкових місій.
- На кожен позначений маршрут покладіть випадковий жетон піратів.
- На треки фракцій ніянтів і Кооперативу покладіть по 1 випадковій карті події. На трек бляшаників покладіть їхню карту події та карту альфа-технології.
- Викладіть 5 карт альфа-технологій.
- Викладіть 3 карти омега-технологій.

Підготуйте планшети гравців, як показано на с. 6.

- Порядок членів екіпажу в черзі надрукований на планшеті.
- Усі використовують однакову сторону планшета технологій.
- Не забудьте свою медаль!

## Раунд

Гравці виконують ходи по черзі за годинниковою стрілкою. Починає перший гравець.

У свій хід виберіть одне:

- Активувати відсік**
  - Перемістіть відповідну фігурку зі службового відсіку в кінець черги **АБО** використайте 2 артефакти, що відповідають кольору відсіку.
  - Застосуйте ефект відсіку.
- Завершити місію** у своїй поточній локації
  - Покладіть карту місії біля транспортера.
  - Розмістіть по 1 фігурці зі службового відсіку на кожну ціль місії.
  - Виконайте цілі зверху вниз: якщо колір збігається, ви **можете** застосувати всі ефекти зліва направо.
  - Виконавши всі цілі, послідовно поверніть членів екіпажу в чергу (однак андроїдів ви повертаєте в запас).
  - Карти завершених місій тримайте стосом долілиць біля свого планшета.
  - Перемістіть відкриту трикутну плитку з найбільшим числом на вільне місце. Переверніть її долілиць.
  - Покладіть нову карту місії на місце, де була плитка.
  - Якщо всі трикутні плитки лежать долілиць:
    - Візьміть жетони піратів для планет, що мають плитки з номерами. Якщо на відповідному маршруті немає жетона піратів, додайте жетон.
    - Переверніть плитки горілиць.
  - Ви не можете завершити місію, зарезервовану іншим гравцем.
- Спасувати**
  - Якщо ви спасували, то до завершення раунду більше не виконуєте ходів.
  - Якщо ви не можете активувати відсік або завершити місію, то повинні спасувати.

Коли всі спасують, раунд завершується.

- Перемістіть фігурки з черги в службовий відсік, залишивши в черзі тільки останні 3 фігурки.
- Роздайте гравцям фігурки або жетони з треку раундів.
- Поверніть кожну плитку станції на її станцію або перемістіть її на наступну поділку раунду, якщо на цій станції є гравець.
- Передайте маркер першого гравця гравцеві ліворуч.

## Екіпаж

**Кадети** — це сірі фігурки.

- Вони активують лише сірий ремонтний відсік.
- Їх можна відправляти на будь-яку місію, але вони не відповідають жодному кольору.
- Кадета можна навчити до рекрута будь-якого кольору, заплативши 1 медаль.
- Рекрути** — це червоні, жовті або сині фігурки (без кільця підвищення).
- Вони можуть активувати відсік відповідного кольору або сірий ремонтний відсік.
- Їх можна відправляти на будь-яку місію. Рекрут відповідає одному певному кольору.
- Рекрута можна перевчити на рекрута будь-якого іншого кольору, заплативши 1 медаль.
- Рекрута можна підвищити до командира того ж кольору, заплативши 3 медалі.

**Андроїди** — це золоті фігурки.

- Вони не активують відсіки.
- Їх можна відправити на будь-яку місію. Андроїди відповідають будь-якому кольору.
  - Лише андроїди відповідають золотому кольору.
- Андроїда не можна перевчити або підвищити.
- Андроїда не повертають у чергу, його кладуть у запас.


**Командири** — це червоні, жовті або сині фігури з кільцем підвищення. Щонайбільше 5 фігурок.

- Вони можуть активувати відсік відповідного кольору або сірий ремонтний відсік.
- Їх можна відправити на будь-яку місію. Командир відповідає одному певному кольору.
- Командира не можна перевчити або підвищити.
- Командир, який отримав завдання, спершу виконує його як рекрут такого ж кольору. Потім ви повинні вибрати одне:
  - Додаткова робота:
    - Якщо командир активував відсік, то може активувати відсік знову — той самий або інший, відповідно до правил для рекрута цього кольору.
    - Якщо командир був відправлений на місію і має відповідний колір, ви можете виконати ціль двічі. Може зробити той самий вибір або інший.
  - Віддати наказ підлеглому:
    - Перемістіть кадета або відповідного рекрута з будь-якого місця в черзі в службовий відсік.
    - Підлеглий повинен бути в черзі, а не на місії з командиром.

## Пірати


Жетони піратів беруть навмання.

На початку гри розміщують 5 або 6 жетонів.

Нові жетони піратів можна розміщувати в поточній локації завдяки ефектам засідок  або на пронумерованих плитках, коли їх оновлюють.

Візьміть жетон для відповідної локації. Якщо на відповідному маршруті немає піратів, покладіть жетон туди. Інакше скиньте його.

Щоразу, коли ви летите маршрутом, де є пірати, то зазнаєте 1 пошкодження.

Піратів можна здолати, вступивши з ними в бій .

Щоразу, коли ви б'єтеся з піратом, то зазнаєте 1 пошкодження.

Візьміть жетон і зображені на ньому нагороди.

## Пошкодження і вантаж

Ви починаєте гру, маючи 7 жетонів пошкодження у вказаних комірках — 4 в комірках технологій, 3 в комірках вантажу.

Зазнавши пошкодження, покладіть жетон у комірку вантажу:

- Якщо всі комірки заповнені, скиньте артефакт або жетон піратів, щоб звільнити місце для жетона пошкодження.
- Якщо всі комірки заповнені жетонами пошкоджень, просто покладіть додаткові жетони зверху наявних.
- Протягом гри жетони пошкоджень ніколи не кладуть у комірки технологій.

Завдяки ефекту ремонту ви можете вилучити 1 жетон пошкодження з комірки вантажу чи комірки технологій на вашому зорельоті.

- Якщо всі комірки вантажу мають пошкодження, то, ремонтуючи таку комірку, ви насамперед вилучаєте надлишкові жетони пошкоджень, поки не вилучите їх усі.

Щоб помістити технологію в пошкоджену комірку технологій, її треба спершу відремонтувати.

- Однак якщо така комірка має символи бонусів, то вони все одно можуть утворювати технобонуси з символами на сусідніх картах.

Коли ви отримуєте артефакт або жетон піратів:

- Покладіть жетон у вільну комірку вантажу.
- Якщо вільної комірки немає, то можете скинути артефакт або жетон піратів (без ефекту), щоб звільнити місце.
- Якщо всі комірки зайняті пошкодженнями, ви повинні скинути жетон.

## Треки фракцій

Коли ви переміщуєтеся на поділці з бонусом або проходите через неї, то застосовуєте її ефект.

Розігравши будь-яку карту події, вилучіть цю карту.

- Якщо ви розіграли 2 карти подій, то вилучіть третю карту події (без ефекту).
- На треку фракції немає ліміту набраних очок.

# ПОЯСНЕННЯ ПЕВНИХ КАРТ



### Бібліотека бляшаників

Візьміть 3 карти з колоди технологій. Можете вибрати 1. Невибрані карти треба скинути.



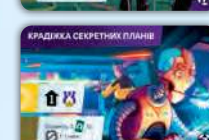
### Брама до зірок

Ви не можете змінювати порядок місій.



### Відновлення колективного розуму

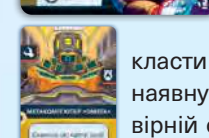
Андроїди, що беруть участь у місії, залишаються частиною вашого екіпажу до повного завершення місії.



### Крадіжка секретних планів

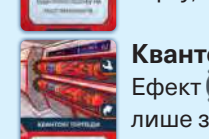
#### Мегакомп'ютер «Омега»

Це єдині карти, які використовують колоду омега-технологій. Візьміть 3 карти з колоди омега-технологій і виберіть 1 з них (можете покласти її у вільну комірку технологій або замінити нею наявну карту). Інші 2 карти покладіть у скид. У малоімовірній ситуації, коли вичерпаються карти, просто перетасуйте скид й утворіть нову колоду омега-технологій.




### Голограмна панель

Трактуйте цю карту так, ніби копійований ефект надрукований на ній. Зокрема, якщо ефект каже: «Скиньте цю карту, щоб», то ви повинні скинути «Голограмну панель».



### Квантові торпеди

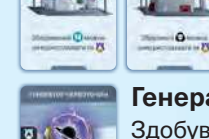
Ефект  завжди необов'язковий, тому ви можете битися лише з одним піратом.



### Вітрина з артефактом

#### Вітрина з трофеєм

Ці технології дають вам змогу заплатити жетоном з комірки вантажу замість медалі. Ви не можете просто скинути жетон і взяти медаль.



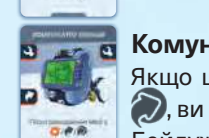
### Генератор червоточин

Здобуваючи переміщення внаслідок ефекту технобонусу, ви натомість отримуєте можливість виконати стрибок. Цей ефект застосовують навіть до технобонусів, які ви отримуєте, зігравши цю карту.






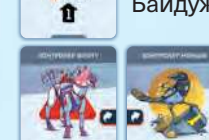
### Гіперзарядник

Якщо ви отримуєте ефект переміщення або стрибка, то можете використати його як ефект ремонту.



### Комунікатор ніянтів

Якщо ціль місії має щонайменше 1 символ  або , ви отримуєте нагороду  від «Комунікатора ніянтів». Байдуже, чи виконували ви цю ціль місії.






### Контролери

Для цих карт важливо тільки те, чи є в завершеній місії принаймні 1 ціль зображеного кольору. Байдуже, чи виконували ви цю ціль. Кількість цілей у місії не має значення, важливий лише колір.




### Маскувальне покриття

Під час місії «...ваше перше » може бути , надрукованим на карті місії, або пошкодженням, якого ви зазнаєте внаслідок ефекту .



### Обшивка корпусу

, якого ви скидаєте, повинен бути в одній з ваших комірок вантажу. Ви не можете скинути пірата, з яким б'єтеся, щоб не зазнати від нього пошкодження.



### Просторові шафи

Це комірки вантажів, які не можна пошкодити. Ви можете коли завгодно переміщувати жетони вантажів з цієї карти в комірки вантажів зорельота й навпаки. Навіть якщо ви маєте надлишкові жетони пошкоджень, то все одно можете зберігати вантаж тут.



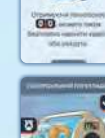
### Ремботи

Коли ви отримуєте ефект ремонту як технобонус, то можете виконати ремонт до 2 разів. Цей ефект застосовують навіть до технобонусів, які ви отримуєте, зігравши цю карту.







### Тренувальний головізор

Цей ефект застосовують навіть до технобонусів, які ви отримуєте, зігравши цю карту.



### Універсальний перекладач

Наприклад, якщо ви отримуєте , то можете перетворити це на  або  — але не на .



### Креслення артефактів

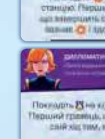
У грі є 3 різні типи артефактів, тому ця карта може дати щонайбільше 6 очок.



### Вибухова криза

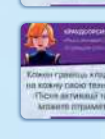
#### Дипломатичний наказ № 12

Завершуючи свій хід на станції, спершу застосуйте всі ефекти карти подій, а потім ефект плитки станції.



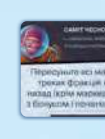
### Краудсорсинг

Артефакти, що лежать долілиць у відсіку, не враховують під час остаточного підрахунку очок. Якщо карту відсіку скидають або замінюють, їх теж скидають.



### Саміт чесності

Коли маркери рухаються назад, вони не активують бонуси.






















### Саміт чесності

Коли маркери рухаються назад, вони не активують бонуси.



# ЕФЕКТИ

Ефекти завжди застосовують послідовно, зліва направо.

-  Можете виконати 1 переміщення своїм зорельотом.
-  Можете виконати до 2 переміщень.
-  Можете битися й перемогти піратів на маршруті, що веде з вашої поточної локації. Якщо ви це зробите, не забудьте зазнати пошкодження.
-  Можете взяти 1 технологію з поля технологій і покласти її у вільну (без карти, без пошкоджень) комірку свого планшета технологій. Наприкінці свого ходу поповніть поле технологій верхньою картою з колоди технологій.
-  Схоже на попередній ефект, однак ви також маєте можливість скинути одну з ваших наявних технологій і покласти в цю комірку нову технологію. Технобонуси діють як завжди.
-  Можете відремонтувати 1 пошкодження.
-  Зазнайте 1 пошкодження. Цей ефект обов'язковий. Жетони пошкодження завжди кладуть у комірки вантажів, а не в комірки технологій.
-  Візьміть фігурку андроїда з загального запасу й розмістіть її у своєму службовому відсіку.
-  Отримайте зображені жетони.
-  Отримуючи жетон піратів, просто візьміть його з загального запасу, як і будь-який інший жетон.
-  Отримуючи кілька артефактів поспіль, ви берете їх усі, перш ніж вирішити, які з них залишити.
-  Можете скинути зображений жетон, щоб отримати зображені вигоди. (Нічого не скинувши, ви не отримуєте нічого.)
-  Можете скинути технологію з однієї з ваших комірок технологій, щоб отримати зображену вигоду. (Нічого не скинувши, ви не отримуєте нічого.)
-  Скісна риска вказує, що ви вибираєте один з двох зображених варіантів.
-  Візьміть жетон піратів і покладіть його на відповідний маршрут від вашої поточної локації. Якщо на цьому маршруті вже є пірати, скиньте щойно взятий жетон піратів. Цей ефект обов'язковий.
-  Можете стрибнути в будь-яку локацію — візьміть свою фігурку зорельота й розмістіть її в іншій локації, ігноруючи піратів на маршрутах.
-  Ефекти завжди застосовують зліва направо. Це означає, що ви спершу вибираєте, куди стрибати, а потім на маршруті від вашої нової локації з'являються пірати.
-  Перемістіть першу фігурку зі своєї черги у свій службовий відсік.
-  Можете просунути трек відповідної фракції вперед на 3 поділки.
-  Можете вибрати трек фракції та просунути ним уперед на 2 поділки.
-  Можете просунути вибраним вами треком фракції вперед на 1 поділку. Потім можете зробити це знову. Другий трек може бути тим самим або іншим.



Цей символ означає місію, що має принаймні 1 ціль зображеного кольору. Якщо місія має кілька цілей такого кольору, ви все одно трактуєте її як одну місію.



Наприкінці гри ви набираєте по 1 очку за кожен свій технобонус. (Якщо технобонус надрукований на вашому планшеті, ви все одно його рахуєте.)



Наприкінці гри ви набираєте по 1 очку за кожну фігурку зображеного кольору.



Наприкінці гри ви набираєте по 1 очку за кожного командира на вашому зорельоті. (Так, щонайбільше 5.)



Наприкінці гри ви набираєте по 1 очку за кожен жетон пошкодження на вашому зорельоті. (Але ви також і втрачаєте по 1 очку, як завжди. Бонус і штраф скасовують один одного.)

**Скиньте цю карту, щоб:** деякі карти технологій одноразові. Використавши таку карту, покладіть її в скид. Навіть командир не може використати таку карту двічі.

**Ця карта може замінити вашу наявну технологію:** узявши цю технологію, можете вилучити технологію з однієї з ваших комірок технологій і покласти туди цю технологію.

# ВАРТО ПАМ'ЯТАТИ

**Приготування гравця:** не забудьте взяти 1 медаль.

Щоразу, коли ви б'єтеся з піратом, то зазнаєте 1 пошкодження.

На кожному маршруті може бути щонайбільше 1 жетон піратів.

Технобонуси утворюються з двох однакових сусідніх символів; ви ігноруєте будь-які символи, які закриває карта технології.

Технобонус — це лише один ефект, а не два (навіть якщо ви бачите два символи).

Узявши карту технології, ви замінюєте її картою з колоди альфа-бета-технологій, навіть якщо ви взяли карту омега-технології.

Ви можете навчати та підвищувати членів екіпажу лише зі свого службового відсіку і тільки на початку свого ходу.

Цілі місії виконують послідовно, зверху вниз. Ефекти кожної місії застосовують зліва направо. Якщо ефект дає вам змогу просунути трек фракції, негайно скористайтеся перевагами цього просування (зокрема послідовно застосуйте всі ефекти), потім продовжуйте виконувати цілі місії.

Розігравши 2 карти подій, відразу скиньте третю карту, не розігруючи її.

**Нестача:** якщо у вас закінчилися медалі, жетони пошкоджень або фігурки екіпажу, замініть їх чимось подібним. Кількість цих компонентів у грі необмежена.