

Тур по Вселенной

Она так огромна, и мне хочется посмотреть её всю целиком! А пока мы путешествуем, можно выполнить парочку Контрактов перед возвращением домой.

Подготовка: Покупаем карту

Возьмите по одной карте из каждой колоды Припасов. Расположите их рубашкой кверху рядом с кораблём. Это ваша карта.

Каждый раз, выполняя действие "Покупки" на одной из портовых планет, берите также и отложенную карту. Если она вам не нужна, сбрасывайте её. В итоге, впервые посетив эту портовую планету, вы избавляетесь от отложенной карты.

Цель 1: Экскурсия по Вселенной


Возьмите жетон цели после того, как избавитесь от всех отложенных карт.

Цель 2: Подработка – лёгкие деньги

Возьмите второй жетон цели, заработав \$12 000.

Цель 3: Возвращайтесь домой почивать на лаврах

Найдите издателя для вашей книги о путешествиях. Потратьте

действия, чтобы пройти тест на Болталку (добавьте себе +2 , если вы побывали на планете Burnham):

 10

1-5: Один из членов команды покидает вас с намерением издать собственную книгу. Сбросьте одного члена экипажа, попытка провалена.

6-9: Переговоры продолжаются. Попытка провалена.

10+: Успех! Вашу книгу опубликуют, и на доходы с неё вы сможете жить до конца ваших дней.

Стандартные правила игры

Карточки Историй имеют преимущество перед Стандартными правилами.

1: Колоды путешествий

При игре с 3 и более игроками отложите карточки с пометкой "Перемешать колоду" из колод Пожирателей и Альянса в сброс.

2. Корабли Альянса и Пожирателей

Расположите на соответствующих местах

3. Выберите корабли и капитанов

Игрок, выбросивший наибольшее количество очков на кубике, первым выбирает себе капитана и корабль. Место, откуда начать игру, игроки выбирают в обратном порядке, начиная с последнего игрока, выбиравшего капитана и корабль.

4. Цель игры

Выберите карточку Истории

5. Начальные припасы

\$3000, 6 Топлива и 2 Запчасти

6. Начальные контракты

Каждый игрок получает контракт от Харкена, Баджера, Амнон Дуула, Пейшенс и Нишки. Игроки могут отказаться от любого количества контрактов, но оставить себе не более 3.

7. Разогреваем двигатель

Снимите по 3 карты с колод Припасов, и положите их в сброс рядом с колодами.

Первый раз в капитанском кресле

Вы всё же решились на это, заняв достаточно кредитов для покупки своего корабля. Вы хозяин своей судьбы, и пока что эта судьба выглядит слишком уж неопределённой! По уши в долгах, причём перед человеком, с которым не стоит шутить.

Подготовка

Начальные контракты берите только у Харкена и Амнон Дуула.

Цель 1: Завести друзей

Вы не улетите далеко во Вселенной без того, чтобы завести новых друзей. Так дела не делаются. Заработайте репутацию у двух разных контрактов. Возьмите Жетон цели.

Цель 2: Увидеть белый свет

Нельзя жить с грузом долгов. Наскребите достаточно бабок, чтобы вернуться в Великую черноту. Имея на руках первый жетон цели, заработайте \$6000. После этого возьмите второй Жетон цели.

Цель 3: Покормить акулу

Летите, чтобы расплатиться с вашим кредитором. Аделия Нишка не из терпеливых. Ezga, Georgia. Первый игрок, долетевший до Эзры с двумя жетонами и оплативший в банк \$6000, выигрывает игру. Ваш корабль теперь точно ваш!

Время на нашей стороне

Ваша команда соревнуется на скорость с другими командами за звание самой популярной команды Вселенной. Игра идёт оговорённое количество времени.

Цель 1: Конкуре популярности

Берите по одному жетону цели за каждый новый Контакт, с которым вы установили хорошую репутацию. Теряя репутацию с контактом, сбрасывайте жетон.

Цель 2: Многогранная команда

Берите по одному жетону цели за каждый новый тип исполняемого Контракта (транспорт, перевозка, пиратство, и т.п.).

Цель 3: Никаких кредиторов

Возьмите жетон цели, слетав на Osiris и оплатив там полную стоимость своего корабля.

Цель 4: Откладываем на пенсию

Берите по одному жетону цели за каждые \$5000, положенные на счёт в Первом межзвёздном банке на планете Bellerophon.

Окончание игры

После того, как оговорённое время кончилось, каждый игрок ходит по разу, и подсчитывает свои жетоны цели. Побеждает игрок с наибольшим количеством жетонов.

Высохший колодец

Повышенное внимание со стороны Альянса затрудняет денежные отношения. Возможности ограничены теми деньгами, что народ успел попрятать под матрасы. Ручейки иссякли даже у контрабандистов и акул бизнеса.

Ограниченные средства

После обычной подготовки к игре уменьшите количество денег в банке до \$5 000 на игрока (к примеру, 4 игрока - \$20 000).

Особые правила

Это все деньги, что есть в игре. Игра заканчивается, когда заканчиваются деньги в банке.

Примечание: игрок, заграбаставший больше половины всех денег в игре, считается победителем ($(\$3000 + \$5000) * \text{кол-во игроков} / 2$).

Победа

Выигрывает игрок с наибольшим количеством денег.

Одинокие скитания в Большой черноте

Нужно быть отважным, чтобы в одиночку скитаться по Вселенной. Выберите цель и проверьте свои навыки.

Подготовка

Обычная, за исключением двух пунктов:

- 1) выбирая Капитана, также выберите до 4 членов команды из любых колод Припасов. Их стоимость не должна превышать \$1000.
- 2) Разместите рядом с картой стопку из 20 жетонов Обиды. Они будут отсчитывать ходы.

Ход игры

Во время игры в одиночку за один ход можно делать до 4 различных действий. После действия Полёта ход сразу заканчивается и начинается следующий. Каждый раз после Полёта сбрасывайте один жетон Обиды. После того, как все жетоны израсходованы, можно сделать ещё один ход, но действие Полёта уже недоступно.

Победа

Зависит от выбранной в начале цели:

1. Хороший – налаживание связей. Закончите игру с хорошей репутацией у 5 различных контактов.
2. Плохой – преступления окупаются. Закончите игру с \$15 000 или более.
3. Злой – нет покоя грешникам. Пройдите не менее 20 карт Шалостей. Откладывайте их в сторону, чтобы считать.

Выборы, которые мы делаем

Вселенная полна людей, пытающихся любым способом урвать свой кусок. Даже хороший человек время от времени способен поддаваться искушению. Ходя по краю, самые честные люди могут предать свои идеалы. В итоге, оставленный человеком след зависит от выборов, которые он делал.

Подготовка

Разобрав начальные Контракты, достаньте из колод контактов все Пиратские контракты и положите их в соответствующие стопки сброса. Перетасуйте Контракты.

Особое правило

Успешно завершив Пиратский контракт, атакующий может украсть 1 жетон цели у атакованного.

Сложный выбор

Жетон цели выдаётся за:

- завершение пиратского контракта;
- завершение работы "Преступление";
- доставку разыскиваемого преступника;
- завершение работы "Контрабанда".

Победное условие

Первый игрок, имеющий на руках 5 жетонов победы в начале хода, выигрывает. Вы оставили свой след во Вселенной.

Великая Рецессия

Жизнь за чертой бедности может быть изнурительной. Денежная работа ценна даже в сытые времена, а когда приходится затянуть пояса, конкуренция за работу может принять неприятные формы. Зарабатывайте бабки, пока солнце ещё не село, или валяйтесь в пыли, выпрашивая мелочь.

Подготовка: работы мало

Начальные Контракты не раздаются. Количество карт в каждой колоде Контактв уменьшается до количества игроков.

Внезапное, но неизбежное предательство

Игра заканчивается, когда опустеют четыре колоды Контактв. Последний контракт, который взяли из четвёртой колоды, отбрасывается.

Разберитесь с незаконченными работами

В конце игры игроки платят в банк стоимость всех незаконченных Контрактов, находящихся у них на руках (активных и неактивных).

Победа

После оплаты подсчитываются деньги, и выигрывает игрок с наибольшим их количеством.

Вселенная падальщиков

Летайте по Вселенной вперёд и назад.
Ищите то, что нужно, а не денег или наград.

Каждый пункт списка считается по одному разу
Выигрывает только тот, у кого будет всё и сразу:

Куплена классная шмотка,
Сделана грязная работка,
Трюм без пустого места,
Друг из непростого теста,
Штука, которая делает больно,
Член экипажа, всем недовольный,
Соблазнительная деваха,
Святой с прибабахом,
И приглашение от властей на плаху.

При заполнении списка из этих элементов
Подтверждайте каждый факт у своих конкурентов.

Если большинство согласно с выполненной вами работой,
Вы будете официально объявлены "Мастером охоты".

Король всего Лондиниума

В музее Нью-Кардифа должна вскоре пройти масштабная выставка артефактов с Бывшей Земли, главным экспонатом которой станут драгоценности Короны старой Англии. Вам нужно заменить их на поддельную "блестящую шапку" и улизнуть, не привлекая внимания.

Цель 1: Тут нужна рука мастера

Найдите прославленного мастера подделок Ли Цзинь Чо на чёрных рынках Цзяньиня. Убедите его изготовить поддельную блестящую шапку.

Jiangyin, Red Sun



1-5 Заплатите \$1000, попытка провалена

6-8 Оплатите \$7000 за достижение цели, или попытка провалена

9+ Оплатите \$5000 за достижение цели, или попытка провалена"

Цель 2: Знания - половина успеха

Отправляйтесь на Лондиниум и проникните в офис фирмы, отвечающей за безопасность выставки. Взломайте компьютер и найдите документы поставки.

Lodninium, White Sun



1-6 Попытка провалена, Выписан ордер

7+ Успех: цель достигнута"

Цель 3: Фокус с картами

Отправляйтесь на Борос и перехватите груз. Подмените драгоценности на подделку и уезжайте в закат.

Boros, Georgia



1-9 Попытка провалена, Выписан ордер

10+ Успех!

Летим, куда несёт нас ветер

Ветра судьбы могут быть переменчивыми, дуть в одну сторону или в другую, никак не сочетаясь с планами капитана. Вы, конечно, можете ринуться головой прямо в шторм, и переть против ветра, пытаясь не сворачивать с выбранного пути. Но мудрый капитан знает, как пользоваться попутными течениями и появляющимися возможностями. Кем вы будете после шторма - обломком ветки или листиком на ветру, летящим к новым и сочным пастбищам?

Подготовка

Каждый игрок берёт по три контракта из любых колод контактов и помещает Жетон цели на планетах, являющихся целями этих контрактов.

Если в игре три или меньше игроков, они берут по четыре карты контрактов. После этого верните контракты в колоды и перетасуйте их.

Стартовые работы НЕ раздаются.

Особые правила истории

Каждый раз, когда игрок успешно заканчивает контракт в секторе, в котором лежит Жетон цели, он берёт этот Жетон себе.

Выигрыш

"Я лист на ветру. Смотри, как я парю".

Выигрывает первый игрок, взявший три Жетона цели.

Война Пэйшенс

Пэйшенс ввязалась в местную войну, и платит наличными любой команде, достаточно умной для того, чтобы управляться с пистолетом, и достаточно глупой для того, чтобы сунуться в переделку. А вы как раз знакомы с одной такой командой!

Докажите, что вы достойны

Нужно иметь хорошую репутацию с Пэйшенс и мистером Вселенная. Полученные во время выполнения их Контрактов Ордера на арест не ухудшают вашу репутацию.

Цель 1: Перестрелка в корале на Сильверхолде



Silverhold, Heinlein



8

1-7 Гибнут 2 члена команды. Попытка провалена, выписан Ордер.

8+ Гибнет 1 член команды. Цель выполнена.

Цель 2: У холмов есть глаза... И пушки!



Three Hills, Georgia



10

1-9 Гибнут 3 члена команды. Попытка провалена, выписан Ордер.

10+ Гибнет 2 члена команды. Цель выполнена.

Цель 3: Быстрый и мёртвый



Deadwood, Blue Sun



12

1-11 Гибнут 4 члена команды. Попытка провалена, выписан Ордер.

12+ Цель выполнена. Победа!

Побег из тюрьмы


Вашего друга схватили молодчики Альянса, и вы не намерены оставлять его в беде. Плохой план лучше, чем вообще никакого...

Подготовка

Во время выбора капитанов игроки также берут по одной карте из колоды разыскиваемых преступников (bounty). Положите каждую такую карту вместе с соответствующей картой персонажа рядом со списком разыскиваемых. Это и будут пленённые друзья.

Цель 1: В животе чудовища

Нужно иметь хорошую репутацию у Харкена. Нагоните крейсер

Альянса и пройдите проверку на бордаж  6. В случае успеха:



10

1-9 2 члена экипажа гибнут. Ускользните. Получите Ордер.
10+ 1 член экипажа гибнет. Вы спасаете своего друга. Улизните, получите Ордер. Цель достигнута, возьмите жетон Цели.

Цель 2: Баджер всё исправит

Нужно иметь хорошую репутацию у Баджера. Доберитесь до Persephone (Lux), и заплатите \$5000, чтобы убраться все Ордера. Цель достигнута, Баджер замёл ваши следы. Возьмите жетон Цели

Цель 3: Бегите в холмы!

Первый игрок, который долетит до Three Hills (Georgia) с двумя жетонами Цели, выигрывает.

Неосмотрительность Харкена

Альянс доверил командеру Харкену обеспечение безопасности на слёте высших чинов Альянса и представителей Парламента. Заманите Харкена на ложный след, и проникните на мероприятие. Разместите там жучки и взломайте серверы, чтобы собрать чувствительную информацию и обогатиться.

Цель 1: Завести друзей в верхах и низах

Для обеспечения доступа и получения нужной информации, закрепите взаимоотношения с различными не очень законопослушными гражданами.

Для достижения цели заработайте репутацию с Баджером, Пейшенс, Амном Дуулом и Нишкой."

Цель 2: Кричим "Волки!"

"Отправляйтесь на Валентайн и отправьте подложный сигнал тревоги по всей планете, чтобы привлечь внимание Харкена

Valentine, White Sun



8

1-7 Попытка провалена, Выписан ордер.

8+ Переместите крейсер Альянса на планету Валентайн и Ускользните.

Цель достигнута.

Цель 3: Королева бала

На Ариэле проникните на конференцию. Соберите информацию, и, пользуясь вашими связями, станьте лучшим информационным брокером во всей Вселенной!

Ariel, White Sun



8

1-7 Попытка провалена, Выписан ордер.

8+ Успех - информация собрана!

Первый игрок, собравший информацию, выигрывает.

Нишка в отпуске

Аделия Нишка отправился в отпуск, оставив все дела в некомпетентных руках одного из многочисленных племянников своей жены. Это возможность для амбициозного капитана проявить себя во время его отсутствия. Обеспечьте доходность криминальной империи Нишки, а также провал племянника его жены.

Цель 1: Саботировать конкурента

Команда племянника отправляется на ограбление на Аэзире. Проследите, чтобы их план не сработал.

Aesir, Himinbjorg



10

1-9 Гибнут 2 члена команды. Попытка провалена, Выписан ордер
10+ Цель выполнена"

Цель 2: Вы узнаете их по делам их

Докажите, что именно вы - тот самый капитан, который справляется с делами в отсутствие Нишки. Выполните 4 контракта от Нишки и сохраните хорошую репутацию с ним.

Цель 3: Возвращение короля

Встречайте Нишку с его заслуженного отдыха на Эзре. Расскажите о провале племянника и предоставьте заработанные вами в его отсутствие деньги.

Ezra, Georgia

Игрок, имеющий хорошую репутацию с Нишкой и заплативший \$12 000 на Эзре, выигрывает.

Связи решают всё

Кредитки – это прекрасно, но хорошая сеть контактов обернется доходом в будущем. Этот урок каждый капитан усваивает в самом начале, или же он просто не просуществует достаточно долго, чтобы усвоить его.

Подготовка

Подготовьте стопку жетонов Тревоги Альянса в количестве, равном утроенному количеству игроков. Не раздавайте начальные Контракты.

Особые правила

Каждый раз, когда какой-либо игрок выполняет Контракт, удаляйте из стопки один жетон Тревоги. Игра заканчивается сразу, когда уходит последний жетон.

Победа

Выигрывает игрок, выполнивший наибольшее количество контрактов. В случае ничьей выигрывает игрок, чья команда стоит больше.

Без средств к существованию

Единожды запятнав репутацию, уже тяжело договариваться с нужными людьми. Соревнуйтесь за те крохи, которыми ваши наниматели готовы рискнуть ради таких, как вы. Других вариантов, кроме как проглотить обиду и показать всё, на что вы способны, у вас нет.

Подготовка

Положите по одному Контракту из каждой колоды Контактных карт на колоду лицом вверх. Эти Контракты действуют для всех игроков. Все игроки начинают игру, имея на руках жетон Ордера на арест.

Особые правила

У игроков нет собственных Контрактов на руках. Действие Выбор контракта можно использовать только для торговли с Контактными картами.

Выполнять можно любой Контракт, лежащий на стопке Контактных карт лицом вверх. Начиная работу, вы, как обычно, заявляете об этом, и кладёте эту карту рядом со своим планшетом. Вместо этого Контракта переворачивается следующая карта из колоды Контактных карт, и кладётся на неё лицом вверх.

Стопок сброса Контрактов тоже нет. При аннулировании Контракта он уходит из игры.

Победа

Выигрывает первый игрок, выполнивший пять контрактов.

Кому мусор, кому сокровище

Богатство измеряется множеством способов. В некоторых частях Вселенной кредитки Альянса не стоят бумаги, на которой они напечатаны. В этих районах требуется более практичное мерило богатства. Нагребите себе кучу товаров и запчастей любыми способами. Нарушайте контракты, крадите у соперников или подбирайте косточки. Всё разрешено!

Подготовка

Выберите себе Убежища (см. правила дополнения "Пираты и охотники за головами"). Все они должны находиться в Пограничье. Взяв начальные Контракты, достаньте из колоды Контактных карт все оставшиеся пиратские Контракты и положите их в стопки сброса. Перемешайте колоды Контактных карт.

Особое правило

Корабль, находящийся в Убежище, атаковать нельзя.

Кому мусор...

Находясь в убежище, используйте действие Выполнения контракта, чтобы одновременно сбрасывать там комплекты из 4 контрабандных грузов, 4 обычных грузов или 8 запчастей. За каждый сброшенный набор берите жетон Цели. За одно действие можно сбрасывать несколько комплектов. Комплект засчитывается только целиком.

Победа

Выигрывает первый игрок, набравший 4 жетона Цели.

Любой порт сгодится в шторм

Что-то засвербило в штанах у Альянса: утроены все патрули и ужесточена слежка за выполнением законов. В такие времена человек часто начинает дружить со странными личностями, и искать убежища везде, где только может. Любой порт сгодится в шторм.

Подготовка

Выберите себе Убежища (см. правила дополнения "Пираты и охотники за головами"). Все они должны находиться в пространстве Альянса. Londinium нельзя выбирать. Разместите жетон Тревоги Альянса на всех планетах Альянса, где нет Убежищ. Все игроки начинают, имея на руках жетон Ордера на арест.

Особые правила

Ужесточение слежки: Каждый раз при выполнении Нелегальной работы игрок получает жетон Ордера.

Убежище: Крейсер Альянса не может заходить в Убежище. Если этого требует карта, игрок справа от текущего двигает Крейсер в любой соседний сектор.

Друзья в преступном мире: В любом Убежище можно использовать действие Покупки для одновременной отправки команды в Увольнительную и покупки Топлива. В своём Убежище можно использовать действие Покупки, чтобы бесплатно отправить команду в Увольнительную, а также бесплатно загрузить до 4 бочек Топлива.

Победа

Выигрывает первый игрок, прибывший в своё Убежище с \$12 000 на руках.

Отчаянные

Ваше неоднозначное прошлое начинает вам досаждать, и за вами гонятся агенты Альянса! Пора повернуть последнее дельце и отправиться на заслуженный отдых в Пограничье до того, как Альянс придумает для вас другой план.

Подготовка

Все игроки начинают, имея на руках Ордер на арест. Все Нелегальные работы приносят на \$1000 больше. Нельзя брать контракты у Харкена.

Цель: гребни, пока гребётся!

Любой игрок с \$15 000 на руках берёт себе жетон Цели.

Последний вызов

Любой игрок с жетоном Цели в любой момент может объявить Последний вызов. После этого все остальные игроки делают ещё один ход.

Победа

После последнего хода игроки подсчитывают барыши. Собранный наибольшую сумму игрок отправляется в безопасности и комфорте на свою дачу в Пограничье. Остальных отдадут на откуп системе наказаний Альянса.