

Our Support for Ukraine

To the Russian players who have bought some of our games in the past: we strongly believe the vast majority of you do not support the acts of war your president and government have unleashed upon Ukraine.

We totaled all of the profit we have ever received from Russian copies of CGE games and we have sent all of this money to help Ukraine.

We hope you won't mind this decision. Perhaps you may even welcome it. Thank you again for buying, playing, and enjoying our games—in addition to the fun we hope you had with them, it will now also help a just cause.

КРАТКИЙ СПРАВОЧНИК ДАЛЬНОБОЙЩИКА

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Выберите уровень сложности.

Поместите планшет полёта в центр стола.

- Сформируйте прогноз на полёт — 4 стопки карт происшествий: 3 — под планшетом полёта (можно посмотреть), 1 — над планшетом полёта (нельзя посмотреть).

- Каждый игрок помещает 1 свою фигурку корабля на парковку.

Каждый игрок берёт планшет корабля и помещает на него:

- Начальный модуль своего цвета — в центральную ячейку (отмечена символом).
- Свою вторую фигурку корабля — на край планшета корабля.

Перемешайте тайлы модулей лицевой стороной вниз.

Крикните: «Поехали!» и переверните песочные часы.

КАК СОБРАТЬ КОРАБЛЬ

Как смотреть и присоединять модули

Берите модули со свалки по одному и только одной рукой!

Если модуль лежал лицевой стороной вниз, переворачивайте его только НАД своим планшетом корабля!

Взяв модуль, решите, что с ним делать:

- Присоединить к модулям своего корабля (корабль всегда должен составлять единое целое!).
- Отложить на потом (максимум 2 отложенных модуля одновременно).
- Вернуть этот модуль на свалку лицом вверх.

Отложенные модули нельзя вернуть на свалку! Их можно только присоединить к своему кораблю (а если забудете, вас за них оштрафуют).

Вы можете передвигать только что взятый модуль по планшету корабля, чтобы прикинуть, куда вы хотите его присоединить. Но как только вы возьмёте со свалки новый модуль или посмотрите прогноз на полёт, последний модуль двигать больше будет нельзя!

Как посмотреть прогноз на полёт

Если вы присоединили к кораблю хотя бы 1 модуль, вы можете взять и посмотреть любую из 3 стопок карт происшествий под планшетом полёта (но не стопку над ним!).

Вы должны вернуть стопку назад (лицом вниз), если хотите посмотреть другую или взять модуль со свалки.

Песочные часы

Если песок в песочных часах истёк, переверните их и поставьте на следующее деление. Это может сделать кто угодно...

Но поставить часы на последнее деление может только тот, кто завершил свой корабль!

Завершение постройки

В любой момент вы можете объявить свой корабль завершённым. Необязательно заполнять все ячейки модулями.

Если вы решили это сделать, переставьте свою фигурку корабля с парковки на самое первое свободное начальное деление на планшете полёта.

Если вы закончили корабль, вы не можете больше присоединять к нему новые модули и смотреть прогноз на полёт.

Если песочные часы уже находятся на последнем делении и песок в них истёк, все должны немедленно прекратить сборку и поставить фигурки своих кораблей на стартовые деления на планшете полёта (см. выше).

ГОТОВИМСЯ КО ВЗЛЁТУ

Проверьте других на ошибки при строительстве

- Одинарный разъём не может быть соединён с двойным.
- Разъём не может соприкоснуться с гладкой стороной модуля.
- Сопло двигателя должно быть направлено назад, а сразу за соплом не должно быть другого модуля.
- Сразу перед дулом пушки не должно быть другого модуля.
- Все модули корабля должны составлять единое целое.
- Ни один модуль в составе корабля не может находиться за пределами зоны сборки (не в ячейке).

Если у вас обнаружили ошибки после постройки корабля, вам придётся убрать с корабля в свой утиль один или несколько модулей, пока все ошибки не будут устранены.

Разместите батареи и экипаж на корабле

- На каждый батарейный модуль — по 2–3 маркера батарей (согласно иллюстрации).
- На начальный модуль — 2 космонавта.
- В каждую каюту — либо 2 космонавта, либо 1 инопланетянина (только если к каюте присоединён модуль жизнеобеспечения нужного цвета).
- На корабле может быть только по 1 инопланетянину каждого цвета.

Лидер не глядя перемешивает все 4 стопки карт происшествий и кладёт их лицом вниз.

Символ на первой карте должен равняться выбранному уровню сложности (если нет, перемешайте карты ещё раз).

РЕЖИМЫ ИГРЫ

Лётная академия! Если кто-то не знает, как играть, вам туда. Прочтите стр. 4–15.

Полёт I, II или III уровня! Основной режим. Быстро, весело, задорно. Особенности приведены на стр. 16–20. Также см. «Краткий справочник дальнобойщика».

Трансгалактический рейс! Испытание для самых смелых — три полёта подряд, один сложнее другого. Особенности приведены на стр. 21–24. Правила достижений — на стр. 22–23.

Ухабистый космос! Бесплатное мини-дополнение, которое доступно в виде веб-приложения. Повышает риск, сложность и веселье любого полёта*. Подробности — на cge.as/gterr.

*Кроме Лётной академии. А то вы нам всех начинающих дальнобойщиков распугаете!

ПОЛЁТ

Текущий лидер открывает верхнюю карту происшествия. Все разбираются с ней. Затем лидер открывает новую карту — и так далее. Когда все происшествия закончатся, полёт завершается.

Если дальнобойщики должны выполнить эффект **по порядку**, смотрите на порядок кораблей на планшете полёта (лидер тот, кто впереди). Порядок может измениться во время полёта.

КОРАБЛЬ И ПОВРЕЖДЕНИЯ

Выстрелы, метеориты и саботаж могут **уничтожить** модули на вашем корабле. Уничтоженный модуль отправляется в ваш утиль. В результате один или несколько модулей могут отсоединиться и **отвалиться от корабля**: их также придётся убрать в утиль. Уничтоженные и отвалившиеся модули считаются **потерянными**.

Если корабль развалился на несколько крупных частей, определите, какая из них продолжит полёт, — остальные модули отваливаются.

ЕСЛИ ВЫ НЕ ДОЛЕТЕЛИ ДО КОНЦА

Вы будете вынуждены сдаться в следующих случаях:

- Если вы в *открытом космосе* без двигателей (не обеспеченные энергией не в счёт).
- Если вы потеряли всех космонавтов (инопланетяне не в счёт).
- Если вас обогнали на целый круг.

Эти условия срабатывают только тогда, когда вы прошли текущее происшествие до конца. Вы также можете сдаться добровольно (когда текущее происшествие преодолено полностью, но новое ещё не разыграно).

КОНЕЦ ПОЛЁТА

После того, как последняя карта происшествия будет разыграна, игроки могут получить награды и штрафы согласно таблице.

	Для тех, кто долетел:	Для тех, кто сдаться:
	Получите бонус за скорость доставки (согласно месту в конце полёта).	Без бонуса за скорость доставки.
	Распределите бонус за самый аккуратный корабль* или бонусы за достижения.	Нельзя получить бонус за аккуратный корабль.
	Продайте свои товары за полную цену.	Продайте свои товары за полцены (округляя в большую сторону).
	Заплатите штрафы за потерянные модули.	Заплатите штрафы за потерянные модули.

* Самый аккуратный корабль = меньше всего оголённых разъемов. Если таких игроков несколько, все они получают бонус.

КАРТЫ ПРОИСШЕСТВИЙ



Планеты! Вы можете приземлиться на одну из планет на карте и забрать с неё указанные товары. Первым планету выбирает лидер, затем остальные в порядке очерёдности. На каждую планету может приземлиться только 1 корабль. Когда все игроки определились, каждый, кто приземлился, теряет дни полёта (начиная с самых отстающих).



Открытый космос! Начиная с лидера, все игроки по очереди должны подсчитать и объявить мощность двигателей своих кораблей. Объявив мощность двигателей, медленно передвиньте свою фигурку корабля на 1 деление вперёд за каждую единицу мощности (если на делении впереди стоит корабль, перепрыгните через него). Если мощность ваших двигателей равна 0, вы будете вынуждены сдаться.



Метеоритный поток! Вы встречаетесь с метеоритами в порядке, указанном на карте (сверху вниз). Для каждого метеорита лидер бросает два кубика одновременно для всех игроков: сумма их значений равна номеру строки/столбца, в котором пролетит метеорит. Под удар всегда попадает первый модуль с указанной стороны.

Если малый метеорит попадёт в гладкую сторону модуля, повреждения нет!

Если малый метеорит попадёт в оголённый разъём, обеспечьте энергией щит, направленный в сторону метеорита, или модуль будет уничтожен.



Если большой метеорит попадёт в модуль, уничтожьте его пушкой, направленной в сторону метеорита, или модуль будет уничтожен.



Если метеорит летит впереди, то его можно сбить только выстрелом из пушки, направленной в его сторону в том же столбце.



Если метеорит летит сбоку или сзади, то его можно сбить выстрелом из пушки, направленной в его сторону в том же или соседнем ряду/столбце.



Получаете товары? Красные товары — только в красные контейнеры, остальные — куда угодно. В одном трюме может быть от 1 до 3 контейнеров. В каждый контейнер можно поместить только 1 товар. Когда вы грузите на корабль новые товары, вы можете выбросить или поменять местами уже погруженные товары. Что нельзя разместить, придётся выбросить. Если в запасе не хватает товаров нужного типа, вы их не получаете.

3¢ Получаете кредиты? Просто возьмите их из общего запаса. Ура, космозаработок!

2 Теряете товары? Вы всегда сначала теряете самые ценные. Если товаров не хватает, потеряйте вместо них батареи. Если не хватает батарей, отдавать больше ничего не надо.



Теряете дни полёта в обмен на награду? Чтобы погрузить награду или перевести кредиты, нужно время. Переместите свою фигурку корабля на 1 незанятое деление назад за каждый потерянный день (перепрыгивайте через фигурки кораблей других игроков). Если сразу несколько игроков теряют дни полёта, они теряют дни в обратном порядке (начиная с самого отстающего).



Теряете дни полёта просто так? См. выше, но вы не получаете награду и не можете отказаться.



Теряете членов экипажа? Уберите с корабля нужное количество космонавтов и/или инопланетян (вы выбираете, если не сказано иное). Вы решаете, из каких кают они пропадают.



Враги! Враг всегда атакует игроков по порядку, начиная с лидера. Атакованный игрок определяет мощность пушек своего корабля и сравнивает с мощностью пушек врага.

Если игрок проигрывает: враг делает с ним всё, что хочет (на карте указано, чего он хочет). Затем враг атакует следующего игрока. Все, кто проиграл пиратам, попадают под обстрел одновременно в конце этого происшествия.

В случае ничьей: вы ничего не теряете и не получаете. Враг атакует следующего игрока.

Если игрок побеждает: вы можете потерять несколько дней полёта, чтобы получить награду. Если вы отказались, награда пропадает. Враг больше никого не атакует.



Покинутый корабль! Можно либо воспользоваться им (потерять дни полёта и экипаж в обмен на кредиты), либо отказаться. Первым решает лидер, далее остальные игроки по порядку. Только один игрок может воспользоваться покинутым кораблём.



Звёздная пыль! Все игроки в порядке, обратном очередности хода, должны подсчитать свои оголённые разьёмы и отступить назад на столько же делений.



Эпидемия! Каждый игрок должен убрать по 1 члену экипажа (космонавту или инопланетянину) из каждой занятой каюты, соединённой с другой занятой каютой.

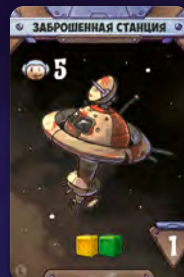


Зона конфликта! Карта зоны конфликта делена на 3 испытания сверху вниз (численность экипажа, мощность двигателей, мощность пушек). Слабейший корабль в каждой категории подвергается негативным эффектам карты. Все тратят батареи и объявляют мощность в порядке очередности, начиная с лидера.

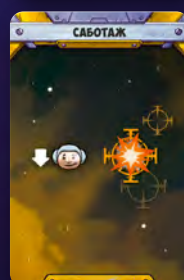
Слабейший корабль в каждом из трёх испытаний теряет дни полёта, экипаж или товары, либо попадает под обстрел. Если несколько игроков одинаково отстают по одному из показателей, пострадает тот, кто находится впереди остальных.

Если кто-то теряет дни полёта в зоне конфликта, порядок игроков во время этого происшествия может поменяться.

Если только один игрок продолжает полёт, пропускайте карты **зон конфликта**.



Заброшенная станция! Можно либо обыскать её (если у вас достаточно членов экипажа), либо отказаться. Если вы обыскали станцию, потеряйте дни полёта и получите товары (вы не теряете членов экипажа!). Первым решает лидер, далее остальные по порядку. Только один игрок может обыскать станцию.



Саботаж! На корабле с самым малочисленным экипажем объявляется вредитель. Если таких кораблей несколько, под удар попадает тот, кто находится впереди остальных.

Вредитель уничтожает 1 случайный модуль. Игрок бросает оба кубика дважды: первый бросок определит ряд, второй — столбец. Уничтожьте модуль по этим координатам.

Если там нет модуля, бросьте кубики ещё раз. Если после 3 бросков в выпавших координатах так и не оказалось модуля, вредитель сдаётся и вы ничего не теряете.

Если только один игрок продолжает полёт, пропускайте карты **саботажа**.

Проверяете численность экипажа? Инопланетяне тоже экипаж!

Подсчитываете мощность пушек? Обычная пушка: +1, если она направлена в сторону или назад: +½. Двойная пушка (обеспеченная энергией): +2, если направлена в сторону или назад: +1. Двойные пушки без батарей не работают. Если у вас есть фиолетовый инопланетянин, вы получаете +2 к мощности пушек (если она не равна 0!).

Подсчитываете мощность двигателей? Простой двигатель: +1. Двойной двигатель (обеспеченный энергией): +2. Двойные двигатели без батарей не работают. Если у вас есть коричневый инопланетянин, вы получаете +2 к мощности двигателей (если она не равна 0!).

Важно: обычные пушки, обычные двигатели и бонусы от инопланетян не требуют батарей, но их нельзя отключить или не учитывать.

Сравниваете параметры с другими игроками? Начните с лидера и двигайтесь по порядку, подсчитайте численность экипажа, мощность пушек или мощность двигателей (как указано). Если кто-то должен пострадать, страдает только слабейший в категории (если таких игроков несколько — тот из них, кто находится впереди остальных).

Малые метеориты? Отскакивают от гладкой стороны модуля. Можно закрыться щитом.

Большие метеориты? Единственное спасение — взорвать точным выстрелом из пушки (см. предыдущую страницу).

Мелкокалиберный огонь? Можно закрыться щитом.
Крупнокалиберный огонь? От него защититься нельзя.

КОРАБЕЛЬНЫЕ МОДУЛИ

КАЮТЫ



Перед полётом поместите в каждую каюту либо 2 космонавтов, либо 1 инопланетянина (если к ней присоединён модуль жизнеобеспечения подходящего цвета).

НАЧАЛЬНЫЙ МОДУЛЬ



Тоже считается каютой, но там не могут жить инопланетяне.

ПУШКИ



В ячейке прямо перед дулом пушки (если она есть) не должно быть никаких других модулей.

Мощность пушек корабля поможет выжить. Обычная пушка даёт +1 к вашей силе, двойная пушка — +2 (только если потратить 1 батарею). Если пушка направлена в сторону или назад, она становится в 2 раза слабее (+½ и +1 соответственно).

Также из пушек можно сбивать большие метеориты.

ДВИГАТЕЛИ



Сопло двигателя всегда должно быть направлено в сторону кормы корабля. В ячейке сразу за двигателем (перед соплом) не должно быть никаких других модулей.

Мощность двигателей корабля поможет лететь быстрее. Обычный двигатель даёт +1, двойной двигатель — +2 (только если потратить 1 батарею).

ЭНЕРГЕТИЧЕСКИЕ ЩИТЫ



Каждый щит прикрывает корабль с двух сторон от малых метеоритов и мелкокалиберного огня (только если потратить 1 батарею). Не защищает от больших метеоритов и крупнокалиберного огня.

ТРЮМЫ



В одном трюме может быть от 1 до 3 контейнеров: в каждый контейнер можно поместить только 1 товар. Красные товары — только в красные контейнеры, прочие товары — куда угодно (даже в красные контейнеры).

Товары на корабле можно выбрасывать и менять местами только во время погрузки товаров (и никогда больше).

БАТАРЕЙНЫЕ МОДУЛИ



Перед полётом поместите на каждый батарейный модуль 2 или 3 маркера батарей согласно иллюстрации. Вы должны потратить 1 батарею всякий раз, когда хотите обеспечить энергией щит, двойную пушку или двойную батарею.

МОДУЛИ ЖИЗНЕОБЕСПЕЧЕНИЯ (для инопланетян)



Если с каютой соединён такой модуль, в неё можно поместить 1 инопланетянина вместо 2 космонавтов.

Цвет инопланетянина должен совпадать с цветом модуля, соединённого с каютой. Если модуль жизнеобеспечения потерян, уберите инопланетянина из каюты.

На вашем корабле может быть только по 1 инопланетянину каждого цвета.

Инопланетяне не могут жить в начальных модулях.

Инопланетяне считаются членами экипажа...

...Но если на корабле остались только инопланетяне, вы будете вынуждены сдаться!

Коричневый инопланетянин: +2 к мощности двигателей (если она не равна 0!).

Фиолетовый инопланетянин: +2 к мощности пушек (если она не равна 0!).

СТРУКТУРНЫЕ МОДУЛИ



Соединяют остальные модули вместе. Только и всего.

ТРАНСГАЛАКТИЧЕСКИЙ РЕЙС

Подготовка: возьмите по 1 случайному жетону достижения на каждого игрока (подробнее о них — на стр. 22).

Первый этап (I уровень): вместо бонуса за аккуратный корабль распределите достижения между игроками. Для каждого достижения подсчитайте количество баллов у игроков согласно его описанию: набравший больше всего баллов получает 2 кредита и жетон достижения. Если таких игроков несколько, все получают кредиты, а жетон достаётся тому из них, кто летит первым. Если все набрали 0 баллов за достижение, никто не получает кредиты: жетон достижения достаётся лидеру.

Жетоны достижений: если у вас 2 или более жетонов достижений, оставьте себе один, а остальные отдайте тем, у кого их нет (на свой выбор). Перед следующим этапом у каждого должно быть по 1 жетону достижения: они остаются у вас до конца рейса!

Второй этап (II уровень): вы должны отстоять своё достижение! Для этого наберите по нему больше всего баллов в конце полёта (среди тех, кто долетел). Если вы набрали большего всего баллов вместе с другим игроком, этого недостаточно. Если вы отстояли достижение, получите 4 кредита и переверните жетон на золотую сторону.

Третий этап (III уровень): если у вас серебряный жетон достижения, снова попытайтесь отстоять его (за это вы получите 6 кредитов). Если у вас золотой жетон достижения, соблюдайте его дополнительные условия при сборке: если вам при этом удастся отстоять достижение, вы получите 12 кредитов.