



ГАЛАКТИЧЕСКИЙ КРУИЗ

ОФИЦИАЛЬНЫЕ ИЗМЕНЕНИЯ
В ИНСТРУКЦИИ
версия 1.3.6



РУКОВОДСТВО ПО ДОСТИЖЕНИЯМ



СОДЕРЖАНИЕ

Состав дополнения	2
Дорогие управляющие!	3
Как пользоваться этим руководством	3
Подготовка к первой партии	3
О модулях	4
Получение достижений	4
Передовые достижения	5
Начальные модули	6
Закрытые модули	8
Создатели дополнения и благодарности	24



СОСТАВ ДОПОЛНЕНИЯ



Откройте коробочку со звездой! Внутри лежат компоненты для начальных модулей, выделенные оранжевым цветом:



РАБОЧИЙ ЗОИ



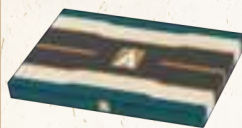
4 ЖЕТОНА СПОСОБНОСТЕЙ ЗОИ



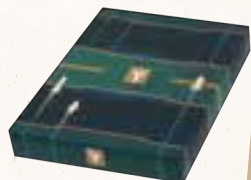
ЖЕТОН СПЕЦИАЛИСТА



8 ЖЕТОНОВ УЛУЧШЕНИЙ



12 ЗАКРЫТЫХ КОРОБОЧЕК А-Л



3 ЗАКРЫТЫЕ КОРОБОЧКИ X-Z



2 СТИКЕРА-ПАМЯТКИ



ЖУРНАЛ ДОСТИЖЕНИЙ

Состав коробочек А – Л и X–Z указан на карте сведений внутри каждой из них. Пока не открывайте их!

И конечно... ЭТО РУКОВОДСТВО.

ДОРОГИЕ УПРАВЛЯЮЩИЕ!

Как известно, в последние годы выросло немало конкурентов. Даже не так. Подражателей! Но совет директоров ждёт, что вы превзойдёте сами себя и напомните миру, что «Галактический круиз» — лидер в сфере космотуризма.

Перед вами стоят амбициозные цели. Достигните их — и вы раздвинете границы возможного! Вы можете получить 12 достижений в любом порядке. Каждое из них меняет игру и добавляет новые ком-

поненты, а также открывает путь к передовому достижению — его сложнее получить, но с ним вас наградят сертификатом, который вы гордо повесите у себя в кабинете.

Соревнование никто не отменяет, и новым генеральным директором станет лишь один из вас, но ради достижений иногда полезно сотрудничать — так интереснее играть. При

этом вы с коллегами можете стремиться к одному или разным достижениям.

Как бы вы ни подошли к этой тяжёлой задаче, совет директоров абсолютно уверен, что вы справитесь!



КАК ПОЛЬЗОВАТЬСЯ ЭТИМ РУКОВОДСТВОМ



ЧТО ОЗНАЧАЮТ СИМВОЛЫ И РАМКИ?



Все компоненты этого дополнения отмечены таким символом. Он указывает на нужную коробочку.



Это предупреждение: не читайте дальше без указания!



Это значит, что вы должны приклеить стикер на с. 8 вашей документации компании (из базовой игры).



В таких рамках описано, как Рейчел действует с модулями в одиночной игре.

Всем привет! Это Зои. Как вам свежий образ? Мой новый робот-стилист Ион-0 Тул постарался на славу. Но я не болтать пришла. Моя задача остаётся прежней: раздавать вам полезные советы по ходу партии!

Перед началом игры это руководство, в отличие от обучающего, нужно прочитать только до с. 7. Получив достижения, вы узнаете, какие страницы прочесть далее.

Я уже рассказывала о разных рамках — они встречаются и в этом руководстве. Если хотите вспомнить их, загляните в обучающее руководство. Здесь есть новые символы и рамки. Вы найдёте их значения в разделе справа.


-Зои 😊

ПОДГОТОВКА К ПЕРВОЙ ПАРТИИ




Приклейте стикеры-памятки из этого дополнения на с. 8 документации компании. Приклейте стикер 1, накрывая заголовок «Для будущих записей». Ниже стикера 1 приклейте стикер 2.

О МОДУЛЯХ

 Здесь многое надо разобрать, прямо как вещи из чемодана после долгой поездки. К счастью, наши специалисты по организации пространства разложили всё по полочкам.


Дополнение «Достижения» состоит из многих модулей. Их можно добавить в базовую игру по отдельности или в любом сочетании между собой и модулями дополнений «Комфорт» и «Прогресс».

 Играть со всеми возможными модулями будет гораздо сложнее. Для благоприятной рабочей обстановки лучше добавлять в партии лишь несколько модулей — такое мнение у большинства управляющих компании.

В «Достижениях» есть начальные модули, с которыми можно играть сразу, — они лежат в коробочке со звездой. Подробнее о них см. на с. 6.

Другие модули нужно открывать, получая достижения. Каждое полученное достижение меняет игру, добавляет новые компоненты и указывает вам, какую страницу этого руководства прочесть дальше. Достижения можно получать в любом порядке.


Некоторые сочетания модулей усложняют или упрощают получение определённых достижений.

 Если вам трудно получить какое-либо достижение, при подготовке к партии вы можете выбрать для него подходящие жетоны технологий и специалиста.



Рейчел игнорирует модуль, если у него нет таких рамок — можете играть по обычным правилам.

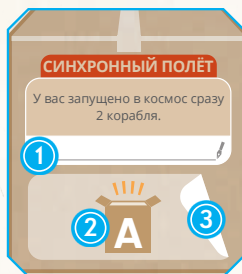
ПОЛУЧЕНИЕ ДОСТИЖЕНИЙ


 Эти якобы эксперты из «Королевской туманности» считают, что «Галактический круиз» — вчерашний день и инноваций от него ждать не стоит. Надо доказать, что наше мастерство не знает границ!

Перед началом партии ознакомьтесь с журналом достижений.

В конце каждой партии проверяйте, получил ли какой-либо игрок одно из доступных достижений. Затем пройдите этапы ниже для каждого полученного достижения:

1. Запишите имя этого игрока и текущую дату в соответствующую строку **1** журнала достижений. Если несколько участников получили это достижение в одной партии, запишите имя того из них, кто набрал больше ПО.
2. Откройте коробочку **2**, указанную в нижней части достижения.
3. Приклейте стикер передового достижения из этой коробочки в нижнюю часть **3** полученного достижения.
4. Прочтите страницу этого руководства, указанную на карте сведений из этой коробочки.
5. Добавьте все карты планов в соответствующую колоду.
6. Теперь вы можете использовать эти компоненты в любых будущих партиях!



 Если вы открыли карту плана для модуля, который не используете в этой партии, просто замените её новой (уберите заменённую карту в коробку).

Полученное достижение не только добавляет в игру новые компоненты, но и открывает путь к усложнённой его версии — передовому достижению.

Теперь в будущих партиях попробуйте получить передовое достижение, а новые карты планов и модули вам в этом помогут!


Если вы получили передовое достижение в той же партии, когда открыли его, можете немедленно пройти его этапы (см. на следующей странице).



В одиночной игре вы можете получить все достижения по обычным правилам. Рейчел не получает достижений, даже если выполняет условие любого из них.

🔊 Задрать планку до небес уже мало. Пора взглянуть на наши рекорды — и побить их. Будет непросто, но мы обеспечим вас новейшими приборами и отправим на первоклассное обучение.

В конце каждой партии проверяйте, получил ли какой-либо игрок хотя бы одно из доступных передовых достижений. Затем пройдите этапы ниже для каждого полученного передового достижения:

1. Запишите имя этого игрока и текущую дату в соответствующую строку журнала достижений. Если несколько участников получили это достижение в одной партии, запишите имя того из них, кто набрал больше ПО.
2. Получите сертификат из коробочки этого достижения (см. ниже).
3. Приклейте сертификат на стену вашего кабинета, напечатанную на внутренней стороне коробки этого дополнения.
4. Если накроете один из символов , то откроете новую коробочку!

📄 СЕРТИФИКАТЫ

За получение передового достижения вас награждают сертификатом.




Если вы получили передовое достижение и победили в партии, получите **золотой сертификат**.



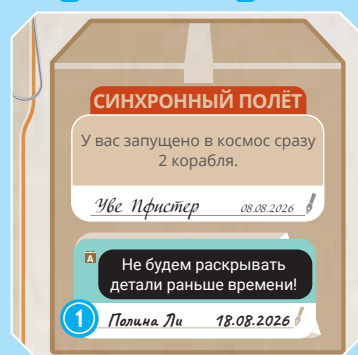
Если вы получили передовое достижение, но **не** победили в партии, получите **серебряный сертификат**.

Получайте сертификаты в любом порядке. Получив 1-й сертификат, приклейте его в ячейку «1», 2-й — в ячейку «2» и так далее.

Если вы накрыли , откройте соответствующую коробочку:

- Коробочку X — если это 3-й сертификат.
- Коробочку Y — если это 7-й сертификат.
- Коробочку Z — если это 12-й сертификат.

Пример




Полина получила передовое достижение «Синхронный полёт».

В конце партии она записывает своё имя **1** в нужную строку — теперь никто не забудет её великое достижение.

Не имеет значения, кто из игроков открыл путь к передовому достижению, получив его обычную версию.

Так как **Полина** победила в партии, она получает золотой сертификат **2** и приклеивает его на стену кабинета. Если бы она проиграла партию, то всё равно бы записала своё имя и получила сертификат, но серебряный.



Полина приклеивает сертификат на стену в следующую свободную ячейку. Это уже 3-й сертификат, поэтому она наклеивает его в ячейку **3**, накрывая символ . Значит, можно открыть коробочку X!

Полина достаёт из неё все компоненты — теперь они доступны для всех игроков!



Чтобы подготовить вас к будущим испытаниям, совет дал гениальной сотруднице Зои Тэнг особый допуск. Её компетентность и находчивость помогут вам достичь поставленных целей.

ЗОИ

ИЗМЕНЕНИЯ В ПОДГОТОВКЕ

Поместив на поле всех неигровых рабочих (в партиях на 1–2 игроков), поместите Зою в первый свободный отдел ①, идущий по часовой стрелке за фишкой нейтральной разработки (☐), что указана в схеме ниже символа ☐ на жетоне технологии ②, который вы использовали при подготовке к партии.

Перемешайте жетоны способностей Зои и поместите 1 случайный жетон лицевой стороной вверх во двор Центра ③ напротив жетона специалиста – так, чтобы накрыть рисунок ракеты. Оставшиеся жетоны уберите в коробку.



ИЗМЕНЕНИЯ В ПРАВИЛАХ

Зою можно вытеснять, как и любых рабочих. Если вы вытеснили Зою, поместите её в вашу комнату отдыха, накрывая символ ☐. Затем получите 1 бонус финансирования – считается, что вы поместили Зою в одну из ваших ячеек с ☐.

В следующий раз при назначении рабочего (чтобы выполнить действия в отделах Центра) вы **должны** использовать Зою вместо одного из ваших рабочих.

Зою действует так же, как обычные рабочие, за исключением следующего:

- Зою не платит за использование разработок (поскольку все от неё без ума!).
- У Зои есть способность. В начале каждой партии эту способность определяет случайный жетон способности Зои.
- Зою нельзя использовать для запуска корабля. Зою не вытесняет ваших рабочих, пока у вас нет нужного улучшения.

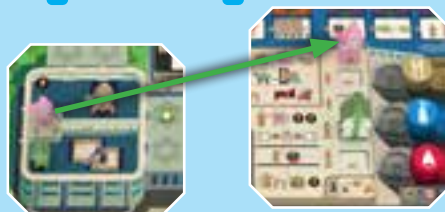
Описания всех жетонов способностей Зои см. на с. 8 документации компании.



Когда Рейчел вытесняет Зою, поместите Зою в комнату отдыха Рейчел. Рейчел получает 2 бонуса финансирования независимо от того, какая сейчас у Зои способность.

Рейчел всегда использует Зою в свой следующий ход. В отличие от вас Рейчел может использовать Зою для запуска корабля. Рейчел игнорирует способность Зои. Рейчел не может вытеснять своих рабочих, используя Зою.

Пример



Зелёный вытесняет Зою, помещает её на символ ☐ в своей комнате отдыха и получает за это 1 бонус финансирования. Теперь он совершает ход по обычным правилам.

В следующий раз назначая рабочего, он должен использовать Зою, однако вместо этого может собрать совещание или запустить корабль. **Зелёный** решает запустить корабль. Зою нельзя использовать для запуска корабля, поэтому он использует своего специалиста.

В следующий ход **Зелёный** назначает рабочего и помещает Зою в отдел Центра. Благодаря постоянной способности Зои в этот ход он не платит за использование разработок в Центре и в технологиях.



Кроме этого, у Зои есть способность, напечатанная на её жетоне. В этом примере, когда игрок выполняет действие с Зою, он платит на 2 кредита меньше. Благодаря этой способности в этот ход **Зелёный** внедряет 2 разработки.

Теперь любой игрок снова может вытеснить Зою.

НОВЫЕ КОМПОНЕНТЫ

Большинство из этих компонентов можно добавить в соответствующие базовые стопки, независимо от выбранных модулей.

ЖЕТОНЫ УЛУЧШЕНИЙ

В этом модуле по 2 новых серых жетона улучшений для каждого игрока. Этими жетонами можно заменить любые 2 серых жетона на пусковой башне. При подготовке к партии выберите любые 4 серых жетона — главное, чтобы у всех участников они были одинаковыми.



Откройте 4 карты с верха колоды планов, выберите 2 из них и возьмите в руку. Оставшиеся 2 карты сбросьте в любом порядке.



Отзовите ваших рабочих из Центра, но не выполняйте действие (это не считается совещанием). Затем 2-й шаг вашего хода завершается.



Рейчел всегда использует жетоны только из базовой игры.

СПЕЦИАЛИСТ

В этом модуле есть новый жетон специалиста, который можно замешать в соответствующую стопку.



Специалист С.1/★

Когда вы собираете совещание: выполнив действие отдела (который соединён с вашей фишкой разработки), выполните **другое** действие того же отдела один раз за каждого отозванного специалиста.

Пример



Первым действием **Розовый** решает включить круиз в график и переворачивает этот жетон. Он немедленно отзывает всех своих рабочих из Центра (включая того, кто выполняет это действие).

Теперь **Розовый** не может выполнить 2-е действие: у него нет рабочих в Центре.



По возможности используйте этот жетон, выполняя 2-е действие. Однако бывают случаи, когда выгоднее использовать его во время 1-го действия.

Пример



Розовый собирает совещание и помещает двух рабочих и одного специалиста в свою комнату отдыха.

Сейчас на поле жетон специалиста С.1, и благодаря способности улучшения все его рабочие считаются специалистами.

Получив бонусы финансирования, **Розовый** выполняет действие «Обновить ряд карт планов». Теперь он может 3 раза выполнить другое действие того же отдела. Здесь это — «Забрать карты планов». Он берёт в руку все 4 карты планов, которые только что выложил в ряд. **Розовый** может ещё один раз выполнить это действие, но ему нужно потратить репутацию, и карт в руке станет больше предела. Поэтому он решает отказаться от последнего действия.



Если вы ещё не открывали коробочку со звездой, откройте её сейчас.



Если вы ещё не приклеивали стикеры-памятки на с. 8 документации компании, приклейте их сейчас. Приклейте стикер 1, накрывая заголовок «Для будущих записей». Ниже стикера 1 приклейте стикер 2.



Не читайте дальше! Получив достижение, вы узнаете, какую страницу прочесть следующей.



СТРАТЕГИЧЕСКИЕ ИНИЦИАТИВЫ

Совет директоров охотно поощряет управляющих, которые выполняют задачи компании. Понравьтесь им, и вам откроются невиданные возможности!

ОПИСАНИЕ

Этот модуль добавляет в игру жетоны с особыми свойствами. Их можно применять, выполняя задачи компании.

ИЗМЕНЕНИЯ В ПОДГОТОВКЕ

При подготовке к партии выберите не более 2 жетонов стратегических инициатив и поместите рядом с игровым полем.

ИЗМЕНЕНИЯ В ПРАВИЛАХ

Если вы выполнили задачу компании, то можете поместить свой маркер развития на жетон стратегической инициативы, а не на шкалу развития. В свой ход можно применить свойство стратегической инициативы — для этого переместите оттуда один маркер в ячейку текущего жетона развития. Можете повторять это, но каждый раз тратите по 1 маркеру.

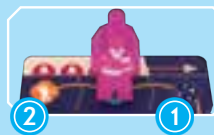


Тратя маркеры, вы приближаете или отдаляете ежегодные собрания и конец игры. Ищите новые способы заработать очки и следите за соперниками.



Не читайте дальше! Получив достижение, вы узнаете, какую страницу прочесть следующей.

Пример А



Розовый продвигает свои корабли по маршруту.

Он может продвинуть пилота в ячейку «Свободный день» **1** по обычным правилам или потратить маркер со стратегической инициативы «Резкий разворот» и применить её свойство: переместить пилота назад на одну ячейку и пройти все этапы **активного** места отдыха **2**.

Розовый тратит маркер с жетона «Резкий разворот» — перемещает его в ячейку текущего жетона развития. Он возвращает своего рабочего в **активное** место отдыха и получает очки за туристов в круизе. В следующий ход он снова продвинет пилота в **семейное** место отдыха.

Пример В



Розовый тратит свой маркер со стратегической инициативы «Возврат инвестиций» — перемещает его в ячейку текущего жетона развития. Потратить маркер можно в любое время своего хода, так как на жетоне этой инициативы не указано, когда применять его свойство.

Розовый получает по 1 бонусу финансирования каждого вида: 1 кредит, 2 рекламы и 1 ПО. При этом он не получает ресурс, пока не уберёт с планшета перевёрнутый жетон улучшения.

В конце партии у **Розового** 2 маркера на жетоне «Возврат инвестиций». Он ещё один раз получает очки за свою рубку, которая принесла меньше всего ПО (в том числе -5 ПО, если корабль ни разу не был запущен).

Пример С

Розовый хочет запустить корабль в последний раз перед концом игры. На 1-м шаге своего хода, даже если он не может продвинуть ни один корабль, он может применить свойство стратегической инициативы «Продуктивное развитие».

Розовый тратит свой маркер с жетона «Продуктивное развитие» — перемещает его в ячейку текущего жетона развития. **Розовый** немедленно выполняет действие «Включить круиз в график» — теперь на 2-м шаге своего хода он запустит корабль!

ЖЕТОНЫ УЛУЧШЕНИЙ ОТСЕКОВ С СИМВОЛАМИ

Отрасль космических круизов развивается, и теперь гораздо важнее, чтобы наши корабли заинтересовали своим обликом как можно больше туристов. Перестройте корабли под вкусы большинства, и вам раскроются новые горизонты.

ОПИСАНИЕ

Этот модуль добавляет в игру жетоны с символами для отсеков корабля. Ими можно накрыть напечатанный символ ПО.

ИЗМЕНЕНИЯ В ПОДГОТОВКЕ

Каждый игрок берёт по 2 жетона улучшения отсеков с символом каждого типа и карту-памятку по улучшениям отсеков с символом.

Поместите жетоны улучшения отсеков с символом в подходящие ячейки вашей карты-памятки.

ИЗМЕНЕНИЯ В ПРАВИЛАХ

Один раз за действие «Построить отсеки на кораблях» вы можете заплатить 3 кредита, чтобы построить один на любом вашем построенном отсеке (на корабле, который сейчас не в космосе) и накрыть символ .

Платите на 1 кредит меньше за каждое ПО, которое накрываете:

- Если это «1 ПО», заплатите 2 кредита.
- Если это «2 ПО», заплатите 1 кредит.
- Если это «3 ПО», постройте бесплатно.

Теперь для любых случаев считается, что у этого отсека есть дополнительный символ туриста, но сам отсек приносит 0 ПО. Построенный жетон улучшения отсека нельзя убрать или поменять на другой.

На каждом отсеке можно построить только 1 улучшение (любого типа).

Пример



Синий строит отсеки на корабле – «Аркадные автоматы» **1** и «Бургер-бар» **2**.

Теперь **Синий** хочет поместить улучшение отсека с символом на «Чайный клуб» **3**.


Он платит 1 кредит (начальная стоимость, равная 3, минус накрытые 2 ПО) и добавляет на отсек улучшение с символом **семейного** туриста **4**, накрывая символ 2 ПО.

Теперь у «Чайного клуба» есть символ **семейного** туриста, но в конце партии он принесёт 0 ПО.



Не читайте дальше! Получив достижение, вы узнаете, какую страницу прочесть следующей.

СОТРУДНИК МЕСЯЦА










 Начитавшись книг о лидерстве, совет решил запустить в «Галактическом круизе» программу «Сотрудник месяца», чтобы укрепить дух и повысить продуктивность. И заработать можно не просто корпоратив с пиццей...

ОПИСАНИЕ

Этот модуль добавляет в игру бонусы, которые можно получить, выполняя задачи компании.

ИЗМЕНЕНИЯ В ПОДГОТОВКЕ


Поместите жетон сотрудника месяца около игрового поля рядом с задачами компании.

-  Поместите 1 нейтральный маркер в ячейку жетона развития с  2.
-  Поместите по 1 нейтральному маркеру в ячейки жетонов развития с  2 и  3.
-  Поместите по 1 нейтральному маркеру в ячейки жетонов развития с  1,  2 и  3.

ИЗМЕНЕНИЯ В ПРАВИЛАХ

Если вы выполнили задачу компании, не помещайте свой маркер в ячейку жетона развития.

Вместо этого вы **должны** выбрать видимый тип бонуса на жетоне сотрудника месяца и поместить маркер в левую свободную ячейку этого ряда. Получите бонус накрытой вами ячейки, а также бонусы всех ячеек справа от неё.

 Этот модуль продлевает партии, поскольку задачи компании больше не приближают следующее ежегодное собрание. Оберните это в свою пользу!


Пример


На 3-м шаге своего хода **Жёлтый** выполняет задачу компании. Он помещает маркер развития на жетон сотрудника месяца вместо жетона развития.

Маркер нужно поместить в левую ячейку. В зависимости от выбранной ячейки он получит либо 2 кредита, либо 1 рекламу, либо 3 ресурса, либо 2 ПО.

Неважно, что ранее он поместил первый маркер в верхний ряд и получил 3 кредита в качестве бонуса.



 Когда Рейчел выполняет задачу компании, она помещает свой маркер на жетон сотрудника месяца — в левую свободную ячейку ряда, который она выбрала, используя нумерацию. Рейчел всегда получает ПО вместо бонуса указанного типа.

 Не читайте дальше! Получив достижение, вы узнаете, какую страницу прочесть следующей.

ЖЕТОНЫ УЛУЧШЕНИЙ ОТСЕКОВ С ПО

(📶) Когда речь заходит о роскоши, бесконечность для нас не предел! Инновации обеспечивают все удобства и дарят гостям небывалый уровень комфорта.

ОПИСАНИЕ

Этот модуль позволяет игрокам увеличить количество ПО за построенные отсеки и заработать мощные бонусы.

ИЗМЕНЕНИЯ В ПОДГОТОВКЕ

Каждый игрок берёт карту для улучшений отсеков с ПО, по 3 жетона улучшений отсеков с ПО (🔧) каждого значения и 2 жетона улучшений, которые он не поместил на пусковую башню.

Поместите свои жетоны улучшений отсеков с ПО в подходящие ячейки вашей карты для улучшений отсеков с ПО.

Поместите по 1 жетону улучшения в каждую ячейку с символом 🏠 на карте.

У всех игроков в одних и тех же ячейках должны быть одинаковые жетоны улучшений.

ИЗМЕНЕНИЯ В ПРАВИЛАХ

Один раз за действие «Построить отсеки на кораблях» вы можете оплатить стоимость в кредитах, чтобы построить один 🔧 на любом вашем построенном отсеке (на корабле, который сейчас не в космосе).

Стоимость равна номеру текущего жетона развития (1, 2 или 3) плюс 0, 1 или 2 кредита за 1 ПО, 2 ПО или 3 ПО соответственно.

Теперь для любых случаев этот отсек приносит дополнительные ПО. Построенный жетон улучшения отсека нельзя убрать или поменять на другой. **На каждом отсеке можно построить только 1 улучшение (любого типа).**

Построив **все** улучшения из колонки или ряда, получите бонус соответствующей колонки/ряда (для колонок он указан внизу, а для рядов — справа).

Получите бонусы 1 любого двигателя из ряда на игровом поле.

Получите бонус жетона улучшения, а затем уберите его с карты.

! Не читайте дальше! Получив достижение, вы узнаете, какую страницу прочесть следующей.

Пример

Жёлтый подготавливает свою карту для улучшения отсеков с ПО. Так как все игроки поместили на пусковую башню базовые жетоны улучшений, то на карту они помещают новые жетоны улучшений.

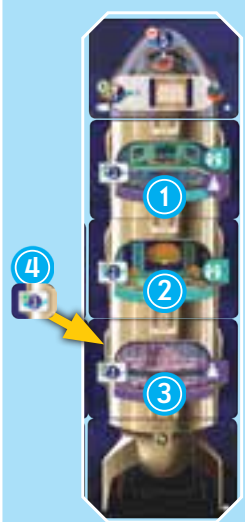


Пример

Жёлтый строит отсеки на корабле — «Аркадные автоматы» ① и «Бургер-бар» ②.

Теперь **Жёлтый** хочет поместить 🔧 на «Чайный клуб» ③.


Жёлтый платит 4 кредита: 2 за текущий жетон развития (2-й) + 2 кредита за жетон «3 ПО» — и кладёт жетон улучшения отсека с 3 ПО ④ на «Чайный клуб».



Так **Жёлтый** убрал с карты улучшения отсеков с ПО последний жетон левой колонки. Теперь он получает бонус жетона улучшения внизу колонки, а затем убирает его с карты.




СКИДКИ НА РАЗРАБОТКИ


 Благодаря расширению сетей связи сейчас как никогда просто объединяться и реализовывать замыслы по всему «Галактическому круизу».

ОПИСАНИЕ

С этим модулем игрок, который раньше всех внедряет разработку в область, сможет решить: внедрить её со скидкой или получить репутацию.

ИЗМЕНЕНИЯ В ПОДГОТОВКЕ

Поместите в каждую область, куда можно внедрить разработку, по 1 случайному жетону скидки на разработку — так, чтобы каждый жетон накрывал вторую ячейку разработки в каждой области (рядом с символом репутации ).

Как обычно, при подготовке к партии поместите фишки разработок в области на поле. Получайте очки репутации, накрывая символ , по обычным правилам.


ИЗМЕНЕНИЯ В ПРАВИЛАХ

Каждый раз, когда вы внедряете разработку в область, где есть ячейка с жетоном скидки, можете поместить разработку в эту ячейку и убрать жетон скидки в коробку.

Внедряя разработку в ячейку с жетоном скидки, вы платите меньше на столько, сколько указано на этом жетоне.

Скидка применяется после всех остальных скидок (в дополнение к ним), полученных другими способами. **Можно снизить стоимость до нуля, но не ниже.**

Пояснения к карте плана «Премия за разработки»

Напечатанные бонусы репутации и жетоны скидок вместе называются бонусами при внедрении разработок. Эта карта удваивает эти бонусы **весь ваш ход**, поэтому вы получите 2 очка репутации за внедрение в ячейку с символом  и удвоите скидку с любого жетона скидки. **Можно снизить стоимость до нуля, но не ниже.**

Пример



Розовый внедряет разработку. Он решает внедрить указанную разработку, которая стоит 6.

Он первый внедряет разработку в эту область, поэтому может поместить фишку на символ бонуса репутации или скидки на разработку.

Розовый выбирает скидку — это уменьшает стоимость разработки до 3.

Но стойте! У **Розового** также есть карта плана «Полезные связи» — она делает начальную стоимость равной 2. После всех скидок применяется жетон скидки — теперь эту разработку можно внедрить бесплатно!

Розовый убирает с поля жетон скидки и помещает на его место свою фишку разработки.




Когда Рейчел внедряет разработку, она сначала постарается поместить фишку в область, которая принесёт ей репутацию, используя нумерацию и обычные правила.

Если ячейки с репутацией заняты, она постарается поместить фишку в область с жетоном скидки и уберёт этот жетон с поля, игнорируя его бонус. Рейчел внедряет разработку в область без репутации или жетона скидки, только если это её единственный вариант.




Не читайте дальше! Получив достижение, вы узнаете, какую страницу прочесть следующей.

СИСТЕМНАЯ СИНЕРГИЯ

 Благодаря изобретению ЕдиноМыслия™ вы можете пожинать плоды труда даже в комнате отдыха. Но не очень-то радуйтесь — никаких сверхурочных за перерывы не предусмотрено!


ОПИСАНИЕ

В этом модуле есть новый жетон технологии, представленный в 2 вариантах: 1 жетон обычной технологии для базовой игры и 1 жетон передовой технологии (с символом ) для дополнения «Прогресс»).

ИЗМЕНЕНИЯ В ПОДГОТОВКЕ

Замешайте жетоны технологий в соответствующие стопки.

ИЗМЕНЕНИЯ В ПРАВИЛАХ

 Когда вы отзываете рабочих из Центра, получайте дополнительно 2 бонуса финансирования — это не зависит от того, сколько таких бонусов вы уже получили (даже если 0).


Однако, если вы должны отказаться от бонусов финансирования, когда собираете совещание или отзываете рабочих, вы также не получаете эти дополнительные бонусы финансирования (то есть вы не можете отказаться от бонусов финансирования, а затем использовать эту технологию).

Пример

Все рабочие Зелёного пилотируют корабли, и на 2-м шаге своего хода он собирает совещание. Так как Зелёному некого возвращать из Центра, он бы получил 0 бонусов финансирования. Но Зелёному доступна технология «Системная синергия», что может принести ему 2 бонуса финансирования.

Зелёный разыгрывает карту «Скачок прибыли» — отказывается от 2 бонусов финансирования «Системной синергии» и вместо них получает 6 кредитов.

Зелёный не может сначала разыграть эту карту и отказаться от бонусов финансирования, а затем использовать «Системную синергию». У этой технологии постоянное свойство: вы не выбираете, когда её использовать.

 Не читайте дальше! Получив достижение, вы узнаете, какую страницу прочесть следующей.



НОВЫЙ СПЕЦИАЛИСТ

(🔊) После одной знаменитой фэнтезийной трилогии наших разработчиков осенила мысль: чтобы дольше обходиться без сна, можно его запасать. И теперь наши пилоты могут летать больше и дальше!

ОПИСАНИЕ

В этом модуле есть новый жетон специалиста. Если ваш специалист пилотирует корабль, вы немедленно после запуска перемещаете его вперёд на одну ячейку — так круиз завершится быстрее.

ИЗМЕНЕНИЯ В ПОДГОТОВКЕ

Замешайте этот жетон специалиста в соответствующую стопку.



Приклейте стикер 3 в соответствующую ячейку памятки на с. 8 документации компании.

ИЗМЕНЕНИЯ В ПРАВИЛАХ

Пройдя все этапы запуска этим специалистом, немедленно продвиньте запущенный корабль на первую остановку и пройдите все её этапы.

Помните: вы продвигаете только один корабль — тот, который запустили в этот ход.

Пример

Розовый только что прошёл все этапы запуска своим специалистом и поместил на планшет маркетинга новый жетон круиза.

Благодаря способности этого специалиста **Розовый** продвигает только что запущенный корабль на первую остановку маршрута.



Круиз прибывает в **активное** место отдыха, и теперь **Розовый** получает бонусы этой остановки по обычным правилам.


Он получает улучшение, поместив соответствующий жетон в ячейку **активного** места отдыха, а затем тратит жетоны рекламы, чтобы получить **ПО** за своих туристов на борту.

У **Розового** есть ещё 1 корабль в космосе — он не продвигает его по маршруту, даже если его пилотирует специалист. Эта способность применяется лишь к только что запущенному кораблю.



Не читайте дальше! Получив достижение, вы узнаете, какую страницу прочесть следующей.

ЛИЧНЫЕ ЗАДАЧИ

 «Никто не планирует потерпеть поражение, но многие терпят поражение из-за того, что не планируют» — старое, но верное изречение. Чёткий план настраивает на успех, а совет больше всего ценит управляющих, у которых всё продумано.

ОПИСАНИЕ

Этот модуль добавляет в игру личные задачи. Выполняйте их и получайте дополнительные ПО на ежегодных собраниях.

ИЗМЕНЕНИЯ В ПОДГОТОВКЕ

Перемешайте карты личных задач и раздайте по 2 карты всем игрокам. Перед своим первым ходом каждый игрок оставляет себе одну из них, а вторую убирает в коробку.

ИЗМЕНЕНИЯ В ПРАВИЛАХ

На этих картах указано 6 разных условий: 2 жетона улучшений на пусковой башне (один в верхней части и один в нижней), 3 фишки разработок (две в Центре, одна в технологии) и 1 место отдыха. Эти 6 условий — ваши личные задачи в партии.

Личные задачи можно выполнить следующими способами:

- Убрать жетоны улучшений из указанных ячеек пусковой башни.
- Внедрить разработки в указанные области разработок в Центре и в технологии.
- Получить улучшение в указанном месте отдыха.

Как только вы выполнили хотя бы 5 указанных личных задач, переверните эту карту. Перевернутая карта приносит вам 1 дополнительный символ крыльев на 1-м и 2-м ежегодном собрании.

Далее, если вы выполните все 3 задачи компании, поверните карту так, чтобы 2 символа крыльев оказались внизу — теперь на ежегодном собрании у вас будет 6 символов крыльев, а не 4.

Пояснение




Не учитывайте дополнительные символы крыльев при подсчёте очков за рубку с таким условием.


Пример

Зелёный уже внедрил разработки во все 3 области, указанные на его карте личной задачи. В прошлый ход он запустил корабль, чем убрал с пусковой башни один из указанных жетонов улучшений.


В этот ход **Зелёный** продвигает свой корабль по маршруту до **активного** места отдыха и получает улучшение.



Тем самым он выполнил свою 5-ю личную задачу! **Зелёный** немедленно переворачивает карту — кладёт её так, чтобы внизу оказался 1 символ крыльев ().

Как только **Зелёный** выполнит все 3 задачи компании, он повернёт карту так, чтобы теперь внизу были 2 символа крыльев (.



 Не читайте дальше! Получив достижение, вы узнаете, какую страницу прочесть следующей.

НОВАЯ НАЧАЛЬНАЯ РУБКА

Наши инженеры с любовью трудились над этой рубкой — она легче и по наполнению не уступает прошлой модели. Потеря в массе позволит вам строить корабли бóльших размеров!

ОПИСАНИЕ

В этом модуле есть новая начальная рубка. Она не приносит ПО ни во время партии, ни в конце игры, но на корабле с этой рубкой можно построить 1 дополнительный отсек.

ИЗМЕНЕНИЯ В ПОДГОТОВКЕ

Вы можете выбрать эту новую начальную рубку вместо начальной рубки из базовой игры. У всех игроков должны быть одинаковые начальные рубки.



Приклейте стикер 4 в соответствующую ячейку памятки на с. 8 документации компании.

ИЗМЕНЕНИЯ В ПРАВИЛАХ



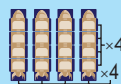
Эта рубка увеличивает предел отсеков корабля на 1. У неё нет условия получения ПО, поэтому при запуске корабля с этой рубкой и в конце игры вы получите за неё 0 ПО.



Рейчел использует такую же начальную рубку. У такого корабля может быть не более 4 отсеков, и она строит их по обычным правилам. Если Рейчел запускает этот корабль, он принесёт ей 0 ПО при подсчёте ПО за рубку. В конце игры этот корабль принесёт 0 ПО при подсчёте ПО за рубку, но отсеки принесут очки по обычным правилам.

Когда Рейчел запускает корабль, она всегда размещает туристов по обычным правилам, заполняя все каюты (и при необходимости возвращает туриста, которому не хватило каюты).

Пример



Жёлтый получил улучшение активного места отдыха — теперь у его кораблей может быть не более 4 отсеков. Кроме того, у одного из его кораблей новая начальная рубка, а значит, он может построить на нём 5 отсеков.



Жёлтый не останавливается на этом. Он разыгрывает карту плана «Титановая обшивка», которая увеличивает предел отсеков до 6!

Но увы, **Жёлтый** плохо всё спланировал: партия завершается, а он так и не запустил свой великолепный корабль. В конце игры эта рубка всегда приносит 0 ПО, и поскольку **Жёлтый** ни разу не запустил этот корабль, он теряет 5 ПО.

Не вешай нос, Жёлтый!



Не читайте дальше! Получив достижение, вы узнаете, какую страницу прочесть следующей.



НОВЫЙ НАЧАЛЬНЫЙ ДВИГАТЕЛЬ

Проведя тщательные расчёты, наши проектировщики смогли добавить ряд кают в нижний уровень каждого корабля. Потолок низковат, но невысоких туристов всё устраивает!

ОПИСАНИЕ

В этом модуле есть новый начальный двигатель с полукаютой. Теперь вы можете отправлять в круиз больше туристов.

ИЗМЕНЕНИЯ В ПОДГОТОВКЕ

Вы можете выбрать этот новый начальный двигатель вместо начального двигателя из базовой игры. У всех игроков должны быть одинаковые начальные двигатели.



Приклейте стикер 5 в соответствующую ячейку памятки на с. 8 документации компании.

ИЗМЕНЕНИЯ В ПРАВИЛАХ



На этом жетоне двигателя изображена половина каюты. Он не считается отсеком, а значит, при запуске корабля за него не нужно тратить кислород.



Рейчел использует такой же начальный двигатель. Он действует так же, как и ваш двигатель.

Когда Рейчел запускает корабль, она всегда размещает туристов по обычным правилам, заполняя все каюты (и при необходимости возвращает туриста, которому не хватило каюты).

Пример



Зелёный готов к запуску, и благодаря новому начальному двигателю этот корабль может перевозить 2 туристов, а не 1!

Так как у корабля всего 2 отсека, Зелёный потратит только 2 кислорода.

Ух ты, но что же дальше?

Обычно для запуска корабля требуется хотя бы 1 каюта, поэтому все запускают корабли с 2 отсеками или больше. Однако кораблю с этим двигателем для запуска достаточно 1 отсека!



Не читайте дальше! Получив достижение, вы узнаете, какую страницу прочесть следующей.

ЖЕТОНЫ ЭЛИТНЫХ МЕСТ ОТДЫХА

Разнообразие придаёт вкус жизни, и я надеюсь, вы нагуляли аппетит! С этими нововведениями ваши круизы превзойдут сами себя.

ОПИСАНИЕ

Этот модуль добавляет в игру новые улучшения, которые можно получить, посещая места отдыха.

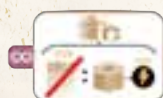
ИЗМЕНЕНИЯ В ПОДГОТОВКЕ

Каждый игрок берёт карту-памятку и набор из 9 жетонов элитных мест отдыха своего цвета. Один участник берёт из этого набора 3 случайных жетона. Все остальные игроки берут из своих наборов такие же жетоны. Каждый участник кладёт 3 взятых жетона рядом со своим планшетом, а оставшиеся 6 убирает в коробку.

Перед своим первым ходом каждый игрок помещает 3 выбранных жетона на свой планшет — накрывает по одному улучшению в каждом месте отдыха, заменяя их новыми.

ИЗМЕНЕНИЯ В ПОДГОТОВКЕ

Ниже приведены описания всех новых улучшений:



Когда вы собираете совещание, можете отказаться от всех бонусов финансирования (минимум от одного), чтобы выполнить ещё 1 действие в отделе, соединённом хотя бы с одной вашей фишкой разработки.



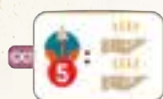
При подготовке к партии поместите рядом с полем ещё 1 жетон специалиста. Все специалисты получают эту способность в дополнение к обычной.



Когда вы теряете очки репутации по любой причине, получите все бонусы, которые пересёк ваш маркер. (Не удваивайте бонусы, если теряете репутацию, чтобы получить все бонусы одного типа ниже шкалы репутации.)



После внедрения разработки получите каждый ваш бонус финансирования один раз. (Включая новые открытые виды бонусов финансирования.)



Когда вы запускаете корабль, получите 2 бонуса финансирования на 5-м этапе обратного отсчёта.

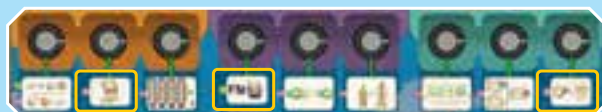
Пример



Синий берёт 3 случайных жетона элитных мест отдыха (выше) — все остальные игроки будут использовать такие же жетоны. Все оставшиеся жетоны игроки убирают в коробку.



Перед своим первым ходом **Синий** накрывает своими жетонами по 1 улучшению в каждом месте отдыха.



Жёлтый перед своим первым ходом также решает, какие улучшения на своём планшете он заменит.



Получив улучшение «Новый вид бонуса финансирования», вы сможете выбирать его бонус вместо обычных вариантов на пушковой башне.



Немедленно получите бонусы всех 4 жетонов двигателей в соответствующем ряду на поле.



Во время остановки «Свободный день» получите 1 бонус финансирования за каждый тип туриста на корабле.



Новый вид бонуса финансирования: получите 1 репутацию.




Новый вид бонуса финансирования: заберите 1 карту плана с верха соответствующей колоды.



Не читайте дальше! Получив достижение, вы узнаете, какую страницу прочесть следующей.

ПЕРСОНАЖИ

 Наш «Галактический круиз» — не просто россыпь безмянных лиц и шестерёнок в механизме жизни. Мы все уникальны и гордимся нашими различиями!

ОПИСАНИЕ

Этот модуль добавляет в игру асимметричные способности, которые значительно меняют партии.

ИЗМЕНЕНИЯ В ПОДГОТОВКЕ

Каждый игрок любым способом выбирает себе персонажа.

Решите, на какой стороне персонажей вы будете играть — «А» или «Б». Все игроки используют одну и ту же сторону. Сторона «А» легче — в первой партии с персонажами мы рекомендуем использовать именно её.

Каждый раз, играя с персонажами, используйте жетон задачи компании (7) из коробочки этого модуля. Этот жетон можно использовать и в обычных партиях.

Чтобы выполнить задачу компании в левой колонке, во время партии наберите указанное количество ПО.

ИЗМЕНЕНИЯ В ПРАВИЛАХ

У каждого персонажа свой набор правил и способностей. Соблюдайте все указания для вашего персонажа. На стороне «Б» есть дополнительные правила и ограничения.

Пояснения к Ангусу О'Гайверу

Вы можете разыгрывать карты планов, чтобы получать ресурсы, но сбрасываете их по обычным правилам, а не добавляете в одну из ваших стопок.

Пояснения к Зои Тэнг

Последний бонус в ряду на карте с бонусами обучения можно получить, пройдя 3 карты обучения одним стажёром. Возьмите маркер стажёра с только что пройденной карты и поместите в ячейку текущего жетона развития. Затем возьмите новый маркер развития и поместите в начальную ячейку ряда с бонусами этого стажёра.

Пример

Синий раздаёт по 1 случайной карте персонажа каждому игроку. Все участники впервые играют с персонажами, поэтому каждый из них выбирает сторону «А» и зачитывает вслух правила своего персонажа.

В будущей партии, когда все освоились с этим модулем, участники решают играть со стороной «Б». Выбрать можно также методом аукциона, чтобы каждый игрок мог делать ставки на любимого персонажа.

Пояснения к Рейчел Престон

На каждой карте есть верхнее и нижнее действие, и разыграть можно любое из них. Ко всем действиям применяются обычные правила, кроме действий ниже:

Построить отсеки на кораблях (заплатив кредиты и потеряв репутацию как обычно). Если на вашем корабле нет места для отсеков, сначала заберите новую пару рубки и двигателя из соответствующего ряда (получив бонус) и постройте отсек(и) на новом корабле. У вас может быть не более 3 кораблей с 3 отсеками в каждом.



Нанять первого специалиста (наём должен стоить меньше 7 кредитов) **ИЛИ** нанять второго специалиста (наём должен стоить меньше 4 кредитов).



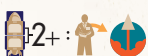
Внедрить разработку в Центр (вы должны поместить фишку в область, которая принесёт репутацию, если возможно).



Внедрить разработку в технологии (вы должны поместить фишку в область, которая принесёт репутацию, если возможно).



Запустить корабль хотя бы с 2 отсеками. Можете запустить корабль 2-м действием, используя рабочего, помещённого на поле для 1-го действия.



На картах Рейчел нет действия «Включить круиз в график». Когда вы запускаете корабль, выберите круиз, который никто не включил в график, а затем получите бонус одного любого жетона улучшения на вашей пусковой башне и переверните его.




Не читайте дальше! Получив достижение, вы узнаете, какую страницу прочесть следующей.



Можете играть за любого персонажа, кроме Рейчел. Рейчел действует по обычным правилам одиночной игры, игнорируя свою карту персонажа, — её можно использовать только в партиях на 2 или более игроков.







ТРЭВИС Э. ПРЕСТОН



 Он — явление, а не человек, при этом человеческого в нём побольше нашего. Трэвис Э. Престон рад, что свои последние три года в компании он проработает бок о бок с вами. И пусть вас не смущает масштаб его личности.

ОПИСАНИЕ

Этот модуль добавляет в игру Трэвиса Э. Престона. Его можно использовать в качестве игрового персонажа (см. примечание справа и модуль «Персонажи» на с. 19) или неигрового рабочего в любой партии «Галактического кризиса» по правилам ниже.

ИЗМЕНЕНИЯ В ПОДГОТОВКЕ

Вместо базовых маркеров задач компании используйте те, что лежали в коробочке этого модуля. Поместите по 1 случайному маркеру в каждую нижнюю (при  ) или среднюю (при  ) ячейку жетона задач компании. Маркер с «1» поместите оранжевой стороной вверх, а с «2» и «3» — серой.

Поместив на поле всех неигровых рабочих (в партиях на 1–2 игроков), поместите рабочего-Трэвиса в первый свободный отдел, идущий по часовой стрелке за фишкой нейтральной разработки () , что указана в схеме ниже символа  на жетоне технологии, который вы использовали при подготовке к партии.



Если в партию добавлена Зои в качестве неигрового рабочего, сначала поместите Трэвиса, а затем её.

ИЗМЕНЕНИЯ В ПРАВИЛАХ

До ухода на пенсию Трэвис определил для каждого года задачу компании, назвав это целью на год.

В начале партии цель на год — это задача компании с маркером «1», после 1-го ежегодного собрания — с маркером «2», а после 2-го ежегодного собрания — с маркером «3». Переворачивайте маркеры так, чтобы маркер текущей цели на год лежал оранжевой стороной вверх, а остальные — серой.

Когда Трэвиса вытесняют, поместите его в следующий свободный отдел по часовой стрелке. Если все отделы заняты, Трэвис вытесняет рабочего из следующего отдела по часовой стрелке. Трэвис не вытесняет ваших рабочих (и пропускает отделы с ними), пока у вас нет нужного улучшения.

Когда вы вытесняете Трэвиса и уже выполнили задачу компании, которая сейчас — текущая цель на год, получите X . Если при этом вы не выполнили эту задачу, потеряйте X . X — это номер текущего жетона развития (1-й, 2-й или 3-й).

Примечание. Если вы добавили в игру Трэвиса Э. Престона в качестве персонажа и модуль «Жетоны элитных мест отдыха» (см. с. 18): вы должны получить улучшения, указанные на его карте, — эти улучшения нельзя накрыть жетонами элитных мест отдыха.

Пример

Игроки поместили случайные маркеры задач Трэвиса в ячейки жетона задач:




Теперь, пока игроки не выполнят задачу компании в средней колонке (построить отсеки с наборами символов), им невыгодно попадать в отдел с **Трэвисом**, ведь они получат выговор (и потеряют репутацию).


А если они выполнят эту задачу компании и окажутся в отделе с **Трэвисом**, то получат похвалу (и репутацию).

После 1-го ежегодного собрания переверните средний маркер на серую сторону, а правый — на оранжевую. **Трэвиса** больше не интересует выполненная задача, и он стремится к новой — запуск кораблей. Теперь вы будете получать и терять по 2 очка репутации.


И наконец, после 2-го ежегодного собрания переверните на серую сторону маркер с «2». Как и ранее, **Трэвис** уже задался новой целью — наём специалистов. Теперь вы получаете и теряете уже по 3 очка репутации.

Трэвис поощряет внимательных и дальновидных управляющих!



 Когда Рейчел вытесняет Трэвиса, она получает и теряет репутацию так же, как и вы.

СОБАКА ПО КЛИЧКЕ ЛУНА

 Если знаете мистера Престона, то знакомы и с Лунной — его преданным ирландским сеттером. Чтобы расположить к себе Престона, не забывайте о Луне! Она обожает собачье печенье в форме косточек.

ОПИСАНИЕ

Когда вы добавляете в партии Трэвиса в качестве неигрового рабочего, можете использовать модуль с Лунной — кормите её любимыми лакомствами, и она принесёт вам бонусы.

ИЗМЕНЕНИЯ В ПОДГОТОВКЕ

Используя этот модуль, обязательно добавьте в игру Трэвиса в качестве неигрового рабочего. См. изменения в подготовке и правилах для Трэвиса на с. 20.

Положите 1 случайную карту Луны рядом с игровым полем. Оставшиеся карты уберите в коробку. Поместите Луну в отдел с Трэвисом.

Раздайте всем игрокам по 4 косточки. Оставшиеся косточки поместите рядом с игровым полем — это их запас.

ИЗМЕНЕНИЯ В ПРАВИЛАХ

Один раз в ход, когда Луна в одном отделе с вашим рабочим, вы можете подать ей команду (это принесёт вам бонус). При необходимости вы можете сначала потратить 1 косточку, чтобы переместить Луну в отдел с вашим рабочим.

На карте Луны указаны её команды (вместе с бонусами) и их стоимость в косточках. Каждый раз, когда вы вытесняете Трэвиса, получите 1 косточку из общего запаса. Также в любое время своего хода вы можете один раз потерять 1 очко репутации, чтобы получить 1 косточку из общего запаса.

Во время ежегодного собрания получите 1 косточку из общего запаса, если выполнили задачу компании, которую Трэвис определил целью на год. Также получите 1 дополнительную косточку, если во время собрания у вас наибольшая репутация (при равенстве все претенденты получают косточку).

В конце игры при подсчёте ПО за оставшиеся припасы (кредиты, жетоны рекламы и т. д.) учитывайте все оставшиеся у вас косточки.



Если Рейчел помещает рабочего в отдел с Лунной, переместите Луну в следующий отдел без рабочих Рейчел по часовой стрелке. Рейчел не получает косточек и не просит Луну исполнять команды.

Пример



Жёлтый ① вытесняет Трэвиса в следующий отдел по часовой стрелке ②, что приносит Жёлтому 1 косточку и очки репутации за цель Трэвиса на год.

Жёлтый хочет подать Луне команду, но она не в отделе с его рабочим.


Жёлтый тратит 1 косточку, чтобы переместить Луну в отдел со своим рабочим ①.



Жёлтый выбирает команду из указанных на карте Луны. Он решает получить карту плана, что стоит 2 косточки. У него осталась лишь 1, поэтому он тратит 1 очко репутации, чтобы получить за это 1 косточку.

Жёлтый отдаёт 2 косточки Луне (возвращает их в запас) и забирает карту плана. Апорт!

КАРТЫ ИСПЫТАНИЙ

 *Вожделеете большего? Хотите потешить гордыню и заявить о себе? Или вы ненасытны до наказаний? Неважно, какой из смертных грехов ваш любимый, мы знаем, что вы желаете новых испытаний!*

ОПИСАНИЕ

Хотите больше великих дел?

Этот модуль добавляет в игру новые испытания. Их сложность зависит от особенностей партии или стиля игры.

Также вы можете добавить эти карты в партию с новыми игроками, что даст им преимущество. Пусть самые опытные участники проходят более сложное испытание, а новые — испытание полегче или совсем никакое!



ИЗМЕНЕНИЯ В ПОДГОТОВКЕ

Раздайте по 2 карты испытаний всем игрокам. При подготовке к партии, перед тем как поместить на поле фишки разработок, выберите одну карту, а вторую уберите в коробку.

Если вы используете модуль «Персонажи», сбросьте все карты испытаний, которые невыполнимы и/или противоречат правилам вашего персонажа. Каждый раз берите новую карту вместо сброшенной.

ИЗМЕНЕНИЯ В ПРАВИЛАХ

Вы всегда должны соблюдать ограничения на вашей карте испытания. Если вы случайно нарушили их и поняли это лишь в конце игры, то не побеждаете в партии.

Пояснения к картам «Приоритет финансов» и «Лучше до дна»

Если вы уже убрали 4 жетона улучшений, можете и дальше добавлять кризисы в график и запускать корабли, но вы не переворачиваете и не убираете оставшиеся на пусковой башне жетоны улучшений.

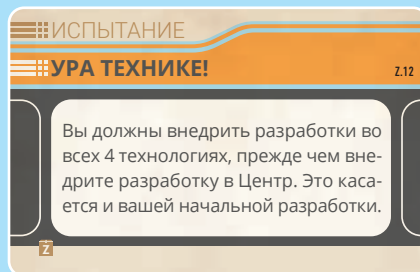
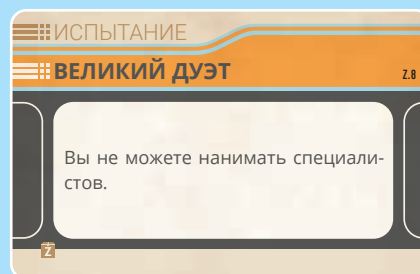
Пояснения к карте «Достигатор»

В текущей партии вы должны получить 2 любых достижения — обычных или передовых, в противном случае вы не сможете победить. Если вы не получили 2 достижений, но у вас больше всего ПО, побеждает следующий игрок по количеству ПО.

Пример

Зелёному дали карты испытаний «Великий дуэт» и «Ура технике!». **Зелёный** решает, что карта «Великий дуэт» слишком сложная, поэтому он убирает её в коробку.

Зелёный внедряет начальную разработку в технологии, а не в Центр, игнорируя обычные правила подготовки к партии.



ДЛЯ БУДУЩИХ ЗАПИСЕЙ



(На эту страницу можно добавить правила достижений из возможных дополнений — так все они все будут храниться в одном месте.)

БЛАГОДАРНОСТИ

KINSON KEY GAMES БЛАГОДАРЯТ:

Спонсоров с Kickstarter за их необыкновенную поддержку; фанатов, участников сервера Kinson Key Games в Discord и активных пользователей BGG, чьи энтузиазм и идеи вдохновили нас; нашу малую, да удалую группу тестировщиков (спасибо, что соблюдали тайну!); Марка Бойда за вдумчивые обсуждения, особенно в долгих поездках на конвенты; наши семьи, чьи любовь и понимание помогают нашим замыслам осуществляться.

ТЕСТИРОВЩИКИ

Боб Нист
Крис Маджента
Чак Кейз
Дэвид Бауэр
Хани Дзаккарелли
Джон Диль
Джош Брекман
Мика Настав
Филип Эриксон
Райан Шун
Скотт Инглс
Василь Михайлов



СОЗДАТЕЛИ ДОПОЛНЕНИЯ

Разработчики: Т. К. Кинг, Колтин Томпсон, Деннис Норткотт.

Графический дизайн и иллюстрации: Иэн О'Тул.

Правила игры: Деннис Норткотт, Т. К. Кинг, Колтин Томпсон.

Правила одиночной игры: Колтин Томпсон, Деннис Норткотт, Т. К. Кинг.

Трёхмерные изображения: Деннис Норткотт.

Верстка правил: Аммон Андерсон.

ГАЛАКТИЧЕСКИЙ КРУИЗ

**KINSON
KEY GAMES**



«Галактический круиз» издан Kinson Key Games, LLC. P.O. Box 252, Athens, TN, 37371, США. © 2026, Kinson Key Games, LLC. Все права защищены.

РУССКОЕ ИЗДАНИЕ ИГРЫ

Издатель: Crowd Games.

Руководители проекта: Максим Истомин и Евгений Масловский.

Главный редактор: Иван Реморов.

Выпускающий редактор: Юлия Колесникова.

Редактор: Сосо Микаелян.

Переводчик и корректор: Полина Ли.

Верстальщик: Михаил Кузнецов.

Эксклюзивный дистрибьютор на территории РФ — компания Crowd Games. Ещё больше интересных игр вы найдёте на сайте нашего издательства www.crowdgames.ru! Если у вас есть вопросы по правилам игры, комплектности или качеству её компонентов, напишите нам на электронную почту cg@crowdgames.ru.