

Правила настольной игры "Космические корсары" (Metal Adventures)

Автор игры: Лионель Борг (Lionel Borg)

Вселенная: Арно Кюиде (Arnaud Cuidet)

Перевод на русский язык: Александр Кожевников, ООО «Игровед» ©

Игра для 3-6 участников от 14 лет

Состав игры

- 1 игровое поле
- 6 Астролябий (требуется предварительная сборка)
- 6 карт Базовых Кораблей игроков
- 34 карты Ближнего Космоса (30 Кораблей и 4 События)
- 34 карты Дальнего Космоса (28 Кораблей и 6 Событий)
- 18 карт Трофеев
- 24 карты Улучшений (15 карт Снаряжения и 9 карт Поддержки)
- 16 Памяток
- 72 жетона Галактических Кредитов (€)
- 2 боевых кубика (1 оранжевый и 1 серый)
- 6 красных кубиков Фактор Металла

Одна далёкая угасающая галактика разрывается от жестокой и беспощадной войны между двумя великими державами: Империей Солнца и Галактической Империей. При этом наиболее слабые и уязвимые планеты страдают от налётов Мародёров Пустоши, а Пангалактический Картель (ПГК) монополизировал всю торговлю. Устав от жизни в таком безумном мире, отчаянные мужчины и женщины решили изменить свою судьбу и попытаться счастья на просторах Вселенной. Они выбрали свой путь: чрезвычайно опасный, но бесконечно пленяющий духом свободы и приключений. С тех пор они известны как Космические Пираты!

Цель игры

Стать самым известным пиратом, набрав наибольшее количество очков Славы к концу игры.

Подготовка к игре

Каждый игрок получает

- 1) 1 Астролябию (с установленными на ней начальными значениями параметров: Сила – 8, Повреждения – 0, Слава – 0 и Штрафы – 0).
- 2) 1 Памятку и 1 выбранную случайным образом карту Базового Корабля.
- 3) 1 кубик Фактор Металла, выставленный пустой стороной вверх.
- 4) 3 карты Трофеев, взятые наугад из колоды. 2 из них игрок выбирает и оставляет себе, а третью карту кладёт под низ колоды Трофеев.
- 5) 3 € (Галактических Кредита).

Подготовка колоды карт Космоса

- 6) Карты Космоса бывают двух типов: с синей и с красной рубашкой.
 - Перемешайте карты с синей рубашкой.
 - Перемешайте карты с красной рубашкой.
 - Положите стопку карт с синей рубашкой поверх стопки карт с красной рубашкой, чтобы получить одну общую колоду.

Подготовка колоды карт Трофеев

- 7) Перемешайте колоду карт Трофеев и положите её в специальную область на планете Экзалия (Exhalia).

Подготовка колоды карт Улучшений

- 8) Положите карты Улучшений стопкой рубашкой вверх в специальную область в Торговом Центре ПГК (OCG Trading Post). Откройте 4 верхние карты из этой колоды и положите их лицом вверх на предназначенные для них места справа от игрового поля.



Банк

9) Поместите оставшиеся Кредиты в Банк.

Первый игрок и очерёдность хода

Случайным образом определите первого игрока. Начиная с него, все игроки ходят по очереди. В течение всей игры право хода передаётся следующему игроку по часовой стрелке.

Описание игровых элементов

Астролябия

Астролябия состоит из 4 поворотных дисков, показывающих текущие значения 4 параметров: Сила, Повреждения, Слава и Штрафы.



Диск 1 – Сила

Основная Сила: Диск Силы показывает Основную Силу игрока. В начале игры он должен быть установлен на значение 8. Сила может быть увеличена при помощи карт Улучшений (Снаряжение). Когда игрок приобретает или теряет снаряжение, он должен повернуть этот диск на соответствующее значение.

Сила Поддержки: Под значением Основной Силы указана Сила Поддержки. Когда один игрок помогает другому во время Сражения (с Кораблём, планетой или во время Дуэли с другим игроком), он добавляет ему значение своей Силы Поддержки, а не Основной Силы.

Диск 2 – Повреждения

Когда игрок получает Повреждение (в Сражении, вследствие События или по карте Поддержки), он поворачивает Диск Повреждений на 1 деление, при этом на его Сила уменьшается на 1.

Иммунитет: Игрок не может получить больше 4 Повреждений. Если его диск достигает отметки «4», то он продолжает играть, не получая дальнейших Повреждений.

Когда Корабль игрока ремонтируется, Диск Повреждений поворачивается в обратную сторону.

Диск 3 – Слава

Диск Славы показывает текущее количество очков Славы игрока. Он поворачивается на соответствующее значение, когда игрок зарабатывает Славу (в результате выполнения карт Трофеев, победы в Дуэли, розыгрыша действия Неумеренные Расходы и т.д.)

Диск 4 – Штрафы

Когда игрок получает Штраф за нарушение Пиратского Кодекса, он поворачивает этот Диск на одно деление, при этом на 1 уменьшается его Слава.

Печальная Слава: Игрок не может получить больше 4 Штрафов за нарушение Пиратского Кодекса. Пока Диск Штрафов находится на отметке «4», игрок не может заключать союзы с другими игроками, предоставлять свою помощь, а также получать помощь от внешнего союзника.

Когда отменяется 1 Штраф (Амнистия), игрок поворачивает Диск Штрафов в обратном направлении.

Игровое Поле

Игровое поле состоит из нескольких особых областей:

область Открытого Космоса слева, Торговый Центр ПГК (OCG Trading Post) справа, Гавана (Havana), планета пиратов, а также три другие планеты: Экзалия (Exxalia), Базар (Bazaar) и Карокум (Karokum).



- 1) Пиратский Общак
- 2) Колода Космоса
- 3) Карты Космоса
- 4) Гавана

Экзалия (Exxalia)

- 1) Сокровищница Экзалии (☉)
- 2) Действия на Экзалии
- 3) Колода карт Трофеев

Карокум (Karokum)

- 1) Сокровищница Карокума (☉)
- 2) Действия на Карокуме
- 3) Стопка сброса карт Кораблей

Торговый Центр ПГК (OCG)

- 1) Колода карт Улучшений
- 2) Действия в Торговом Центре ПГК
- 3) Карты Улучшений
- 4) Банк

Базар (Bazaar)

- 1) Сокровищница Базара (☉)
- 2) Действия на Базаре
- 3) Стопка сброса карт Поддержки

Карты Космоса

Карты Кораблей

Карты Кораблей содержат следующую информацию:



Пиратский Корабль-Охотник



Карты Кораблей-Охотников можно узнать по их красному фону. Если карта Пиратского Корабля-Охотника не была выбрана для Сражения, то она возвращается в колоду Космоса (см. стр. 11).

Игроки не могут пользоваться предательством и обманом во время Сражения с Кораблём-Охотником

(см. стр. 10 и 15).

Карты Событий



Как только из колоды вытягиваются такие карты, сразу же разыгрывается их эффект. При этом эффекты Событий распространяются на всех игроков (см. стр. 11).

Карты Трофеев



Карты Трофеев позволяют игрокам зарабатывать очки Славы, а иногда и Кредиты.

Игрок открывает свою карту Трофея, только когда выполнилось её условие. После этого карта Трофея кладётся под низ колоды карт Трофеев на планете Экзалия и даже может стать вновь доступной позже во время игры.

Каждый игрок начинает игру с двумя картами Трофеев в руке. Он может

получить дополнительные карты Трофеев на планете Экзалия (см. стр. 17) или путём обмена с другими игроками (см. стр. 10).

Во время игры нельзя одновременно иметь больше 2 карт Трофеев на руках. Игрок может раскрыть свою карту Тropheя с выполненным условием в любой момент хода (своего или другого игрока). Тем не менее, за ОДИН ХОД ИГРОКА можно разыграть ТОЛЬКО ОДНУ карту Тropheя вне зависимости от того, ходит ли сам игрок или один из его соперников.

Важное замечание: Если условие получения Тropheя перестаёт выполняться вследствие какого-либо действия (например, условие «Владение предметом определённой силы», когда предмет был похищен у игрока), то нельзя повернуть время вспять и объявить выполнение этой карты Тropheя «задним числом», т.е. выполнить условие «как будто за мгновение» до нарушения этого условия.

Карты Улучшений

Карты Улучшений делятся на 2 типа: Снаряжение и Поддержка. Эти карты игроки выкладывают перед собой в открытую. Перед игроками никогда не может быть выложено больше 4 Улучшений.

Когда игрок покупает карту Улучшения, он должен заплатить указанное в стоимости карты количество Кредитов в сокровищницу планеты, на которой он использовал действие покупки.

Карты Поддержки



Карты Поддержки – карты одноразового действия. Если игрок хочет использовать такую карту, он применяет её эффект, а затем кладёт её в стопку сброса на планете Базар.

Пока карта Поддержки не использована, она лежит перед игроком. В любой момент игрок может сбросить карту Поддержки, положив её в стопку сброса на планете Базар.

Карты Снаряжения



У каждой карты Снаряжения есть показатель Силы. Пока у игрока выложена эта карта, он добавляет значение её Силы к общему значению своей Основной Силы (поворачивая диск Силы соответствующим образом).

Некоторые карты обладают также специальным эффектом.

Эффекты всех карт Снаряжения суммируются без каких-либо ограничений.

Карты Снаряжения – карты долговременного действия. В любой момент игрок может сбросить карту Снаряжения, положив её под низ колоды Улучшений в Торговом Центре ПГК.

Игровой процесс

В свой ход игрок может:

1) Отдохнуть

Если корабль игрока повреждён, он может отдохнуть, пропустив свой ход и получив несколько бонусов (см. стр. 9).



Гавана – планета пиратов. Здесь они отдыхают в перерывах между экспедициями.

ИЛИ

2) Отправиться в рейд

После уплаты взноса Братству Пиратов игрок ДОЛЖЕН участвовать в Сражении и МОЖЕТ совершить Пиратский Круиз.

2а) Братство Пиратов

Обязательное действие.

Если текущий игрок не является игроком с наименьшей Основной Силой, он должен либо заплатить 1€, либо получить 1 Штраф за нарушение Пиратского Кодекса.

Игрок может выбрать очередность следующих двух действий:

2б) Сражение

Обязательное действие.

Игрок выбирает **ОДНО** Сражение, в котором примет участие, из следующих возможных вариантов:

- *Нападение на один из Кораблей в области Открытого Космоса (см. стр. 11)*
- *Нападение на Корабль из стопки сброса на планете Карокум (см. стр. 11)*
- *Нападение на планету (Экзалию, Базар или Карокум) (см. стр. 12)*
- *Вызвать на Дуэль другого игрока (см. стр. 12)*

2в) Пиратский Круиз

Необязательное действие (см. стр. 16).

Игрок выбирает, какие из 10 доступных на различных планетах действий он хочет выполнить. Игрок может совершить Круиз до или после своего Сражения.

Рейд

«Свободный человек, любить ты будешь Космос...»

Братство Пиратов

(Обязательное действие)

«Братство – наша гордость»

Перед тем как отправиться в рейд, пират должен соблюсти обязательные правила Братства Пиратов:

- Прежде чем начать выполнять какие-либо действия, игрок платит 1 € в Пиратский Общак.
- Если ходит игрок с наименьшей Основной Силой, то он не должен платить взнос. Но если у нескольких игроков наименьшая Основная Сила, то в свой ход они должны платить.
- Если игрок не может или не хочет заплатить взнос, он получает 1 Штраф за нарушение Пиратского Кодекса.

Сражение

(Обязательное действие, см. стр. 11)

Игрок **ДОЛЖЕН** инициировать **ОДНО** Сражение из 4 возможных вариантов:

- *Нападение на один из Кораблей в области Открытого Космоса*
- *Нападение на Корабль из стопки сброса на планете Карокум*
- *Нападение на планету (Экзалию, Базар или Карокум)*
- *Вызов на Дуэль другого игрока*

Пиратский Круиз

(Необязательное действие, см. стр. 16)

Из 10 доступных действий на разных планетах игрок выбирает те, которые хочет выполнить. Игрок может совершить Круиз до или после своего Сражения.

Отдых

Вместо того, чтобы отправиться в рейд, игрок может отдохнуть, если его Корабль повреждён и нуждается в ремонте.

Отдохнуть – значит пропустить свой ход: во время Отдыха игрок не может сражаться или совершать Пиратский Круиз.

Взамен игрок получает следующие бонусы:

- Он не должен платить взнос Братству Пиратов.
- Он получает 2 € из Банка.
- Его Корабль бесплатно ремонтируется, при этом восстанавливаются все повреждения.
- Его кубик Фактор Металла устанавливается пустой стороной вверх.
- Он может сбросить одну из своих невыполненных карт Трофеев и выбрать одну новую из двух верхних карт колоды Трофеев на планете Экзалия (сброшенные карты кладутся под низ колоды Трофеев).
- Он может купить 1 карту Улучшения в Торговом Центре ПГК на 1 € дороже её обычной стоимости.

Конец игры

Игра заканчивается, когда в конце хода одного из игроков выполняется одно из следующих условий:

- У игрока 9 (или больше) очков Славы.
- В колоде Космоса осталось 2 (или меньше) карты.

Игрок, набравший наибольшее количество очков Славы, объявляется победителем. При ничьей между несколькими игроками побеждает тот из них, у кого больше Кредитов.

Переговоры и обман

«Ты просто обязан согласиться!»

В игре «Космические корсары» игрокам предстоит не только сражаться и путешествовать, но и договариваться с другими игроками и даже, возможно, использовать тактику интриг и обмана.

В любой момент своего хода игрок может попытаться договориться с остальными игроками. Предметом договора может быть всё, что угодно, КРОМЕ очков Славы, которые НЕЛЬЗЯ продавать и обменивать.

Вы можете договориться о:

- Союзе (например, об обещании помощи во время Сражения),
- Кредитах,
- Картах (Улучшений, Обломков Судна, Трофеев).

Игроки, договорившиеся об обмене карт Трофеев, не могут показывать свои карты, даже те, которые хотят обменять. Игроки могут вводить друг друга в заблуждение, описывая свои карты Трофеев, не получая при этом Штрафа за нарушение Пиратского Кодекса (см. ниже).

- **Сделки и обмен могут совершаться безотлагательно.**

Пример: Продажа карты Улучшений другому игроку, заключение союза во время Дуэли и т.д.

В этом случае игрок не может нарушить своё обещание.

- **Торговые сделки и соглашения могут быть заключены на будущее при выполнении какого-либо условия (обычно – после завершения Сражения).**

Пример: Игрок может пообещать награду своему союзнику, если они одержат победу в Сражении; один игрок может пообещать другому игроку вернуть 5 Кредитов позже, если тот даст ему 2 Кредита сейчас и т.д.

Игрок, давший обещание, может нарушить своё слово, но тогда он получит **1 Штраф за нарушение Пиратского Кодекса.**

- Если игрок нарушает обещание, данное сразу нескольким игрокам, он получает **по 1 Штрафу за каждого игрока.**

- Обещанную награду не нужно выплачивать, если нападающий и его союзник потерпели поражение.

- Игрок ОБЯЗАН сдержать своё слово после победы над Пиратским Кораблем-Охотником.

- **Предательство** (см. стр. 15)

Во время нападения на Корабль или планету, союзник может решить предать нападающего и перевернуться на другую сторону.

Предатель получает 1 Штраф за нарушение Пиратского Кодекса.

Пиратский Кодекс

«Честь – не преграда, а сила!»

Игрок получает 1 Штраф за нарушение Пиратского Кодекса в следующих случаях:

- Нарушение обещания,
- Предательство во время Сражения,
- Отказ платить взнос Братству Пиратов (см. стр. 8).

Игрок может отменить 1 Штраф:

- Выполнив действие «Амнистия» на планете Базар (см. стр. 18).

Напоминание: Игрок, набравший 4 Штрафа за нарушение Пиратского Кодекса, не может заключать союзы с другими игроками, предлагать свою помощь или получать помощь от других игроков (см. стр. 4).

Сражение

«В космосе никто не услышит твой крик!»

Игрок должен инициировать ОДНО Сражение из следующих четырёх вариантов:

1) Нападение на Корабль в Открытом Космосе

Атакующий игрок по одной открывает три верхние карты из колоды Космоса и кладёт их на соответствующие области игрового поля. Если открывается карта Событий, то сразу же срабатывает её эффект, распространяясь на всех игроков. Если за один ход вытягивается несколько карт Событий, то разыгрывается эффект только у первой из них. Остальные События сбрасываются. Вместо него открывается новая карта, и так продолжается до тех пор, пока у игрока не будет выложено три карты с Кораблями.

Игрок выбирает Корабль, на который хочет напасть.

Невыбранные Корабли распределяются следующим образом:

- Пиратские Корабли-Охотники возвращаются обратно в колоду Космоса, после чего она сразу же перемешивается.
- Остальные Корабли помещаются в стопку сброса карт Кораблей на планете Карокум.

2) Нападение на Корабль из стопки сброса на планете Карокум

Игрок платит 2 € , которые поступают в сокровищницу Карокума. Затем он выбирает для Сражения один Корабль из стопки сброса карт Кораблей на планете Карокум.

Сражение происходит точно так же, как и Сражение с Кораблём в Открытом Космосе, включая правила Союза, Предательства и Награды.

3) Нападение на планету

Игрок может атаковать планету, только если он не использовал действия данной планеты в этом ходу (см. раздел «Пиратский Круиз» на стр. 16). Игрок не может совершать действия на планете, если он уже напал на неё в этом ходе.

Значение Силы каждой планеты указано на игровом поле.

Торговый Центр ПГК не может быть атакован (поэтому на этой планете нет значения Силы).

4) Дуэль с другим игроком

Игрок может бросить вызов другому игроку. Брошенный вызов нельзя взять обратно.

Нападение на Корабль или планету

Союз

Перед началом Сражения, нападающий игрок может попросить помощи у других игроков, но только один игрок может стать его союзником. Переговоры о награде для союзника должны проходить в этот момент.

Противостояние

Нападающий игрок бросает 2 кубика: оранжевый за себя и серый за цель. Он и его союзник могут оба бросить свои красные кубики Фактор Металла (см. ниже) и могут использовать карты Поддержки. Игроки, не участвующие в Сражении, никак не могут повлиять на его исход. Затем атакующий игрок сравнивает свою Силу с Силой защищающегося игрока (*напечатанные курсивом бонусы применяются по желанию и при возможности*):

Сила нападающего =

Основная Сила + Значение на оранжевом кубике + Сила Поддержки союзника + Значение на кубике Фактор Металла + карты Поддержки.

Сила обороняющегося =

Сила Корабля (планеты) + Значение на сером кубике + Сила Поддержки предателя + Значение на кубике Фактор Металла предателя (см. стр. 15).

Сторона с наибольшей силой одерживает победу в Сражении. В случае ничьей побеждает нападающий игрок.

Награда и повреждения при нападении на Корабль (в Открытом Космосе или на Карокуме)

Если нападающая сторона побеждает

Игрок получает все Награды, указанные на карте атакованного Корабля, и оставляет себе в качестве трофея карту этого Корабля, которая кладётся рубашкой вверх и считается картой Обломков Судна.

Игрок может решить, платить или нет своему союзнику обещанную по прошлой договорённости награду.

Если нападающая сторона проигрывает

Игрок и его союзник (если он был) получают каждый от 1 до 3 Повреждений в зависимости от количества ● у атакованного корабля. **Этот Корабль убирается из игры до конца партии.**

Награда и повреждения при нападении на планету

Если нападающая сторона побеждает

Игрок получает награду, соответствующую этой планете:



Экзалия (Exhalia): Все Галактические Кредиты в сокровищнице планеты + 1 карту Трофея*.

*Игрок берёт 3 карты Трофеев, выбирает одну, а оставшиеся кладёт под низ колоды Трофеев. Если у него уже есть 2 карты Трофеев на руке, то он должен либо до вытягивания карт сбросить один из своих Трофеев, положив его под низ колоды, либо отказаться от получения новой карты.



Базар (Bazaar): Все Галактические Кредиты в сокровищнице планеты + 1 карту Поддержки, выбранную из стопки сброса карт Поддержки.



Карокум (Karokum): Все Галактические Кредиты в сокровищнице планеты + 1 карта Обломков Судна, выбранная из стопки сброса Кораблей.

Если нападающая сторона проигрывает

Игрок и его союзник получают по 1 Повреждению.

Дуэль с игроком

«Худший враг пирата – другой пират»

Дуэль позволяет двум игрокам сойтись напрямую в противостоянии, в одиночку или с союзниками. Оба игрока (как бросивший вызов, так и

принявший его) могут попытаться убедить других игроков помочь им. Сделка о союзе скрепляется рукопожатием, после чего союзники уже не могут менять стороны.

Игрок не может быть союзником обоих дуэлянтов одновременно, но может отказаться принимать чью-либо сторону.

Разрешение конфликта

Игрок, бросивший вызов, кидает оранжевый кубик, а игрок, принявший вызов, кидает серый кубик. Они вместе со своими союзниками могут решить, хотят ли они использовать свои кубики Фактор Металла.

Каждый из участников конфликта может использовать свои карты Поддержки.

Затем игроки сравнивают свои показатели Силы (*напечатанные курсивом бонусы применяются по желанию или при возможности*):

Сила нападающего =

Основная Сила + Значение на оранжевом кубике + Сила Поддержки союзников + Значение на кубике Фактор Металла + карты Поддержки.

Сила защищающегося =

Основная Сила + Значение на сером кубике + Сила Поддержки союзников + Значение на кубике Фактор Металла + карты Поддержки.

Сторона с наибольшей Силой одерживает победу в Дуэли. В случае ничьей побеждает нападающий игрок.

Награда и Повреждения

Победитель получает:

- 1 очко Славы
- Все Кредиты из Пиратского Общака

В дополнение к этому, если победил нападающий игрок, то он получает:

- Половину (округлённую в большую сторону) Кредитов защищавшегося дуэлянта
ИЛИ
- Одну из его карт Улучшений по выбору
ИЛИ
- Половину (округлённую в большую сторону) его карт Обломков Судна. Если победитель выберет Обломки в качестве награды, то он может посмотреть карты Обломков Судна побеждённого игрока, но после этого уже не может отказаться от этого варианта и выбрать Кредиты или карту Улучшений.

Потери проигравшей стороны

Проигравший игрок и его союзники получают по 1 Повреждению каждый.

Предательство

«Ничего личного!»

Во время Сражения с Кораблём или с планетой союзник может предать нападающего! В таком случае это решение должно быть объявлено до броска боевых кубиков.

Теперь предатель добавляет свою Силу Поддержки, а также выпавшее значение на кубике Фактор Металла (если он будет использован) не к Силе нападающего игрока, а к Силе выбранной им цели (Корабля или планеты).

Важные замечания:

- Игроки не могут совершать предательство во время Сражения с Пиратским Кораблём-Охотником.
- Предатель получает 1 Штраф за нарушение Пиратского Кодекса.
- Предатель не может использовать карты Поддержки.

Награда и Повреждения

Если побеждает нападающий игрок, оставшийся без союзника:

При победе в Сражении с Кораблём победитель получает все Награды, указанные на карте Корабля, а также саму карту этого Корабля в качестве Обломков Судна. При нападении на планету победитель получает соответствующую данной планете Награду. Игрок больше не связан обязательством предоставления части Награды союзнику. Предатель получает 1 Повреждение.

Если побеждают защищавшаяся сторона и предатель:

Предатель получает только Кредиты, положенные в качестве Награды за Корабль или планету. Нападающий игрок получает 1 Повреждение. Если защищавшейся стороной был Корабль, то он убирается из игры.

Кубик Фактор Металла

«Жестокость порождает жестокость»

Перед бросками боевых кубиков во время Сражения каждый игрок, будь то нападающий, защищающийся или союзник, может решить, использовать или нет свой кубик Фактор Металла (ФМ).

В случае предательства первым решать, использовать или нет кубик ФМ, должен предатель, а затем – игрок, покинутый им.

В Дуэли первыми объявляют, будут ли использовать свой кубик ФМ, игрок, бросивший вызов, и каждый из его союзников, а затем – игрок, принявший вызов, и его союзники.

Кубик ФМ бросается одновременно с остальными боевыми кубиками.

Результат броска кубика Фактор Металла:

Пусто: ничего не происходит.

2, 4 или 6: значение на кубике добавляется к результатам броска боевых кубиков.

Игрок должен хранить у себя свой кубик с тем значением, которое выпало.

***Важное замечание:** Когда вы используете свой кубик ФМ, вам придётся заплатить за это. Игрок откладывает свой кубик ФМ в сторону. Во время своего следующего Сражения в качестве нападающего значение на кубике ФМ будет вычтено из общей Силы игрока. После этого кубик переворачивается пустой стороной вверх и может быть использован снова. Кубик ФМ нельзя использовать до тех пор, пока он не перевернут пустой стороной вверх.*

Пример: Стас использовал свой кубик ФМ в предыдущем раунде, когда на кубике выпал результат «2». Основная Сила у Стаса – 12, но во время его следующего нападения она будет снижена до 10 вследствие действия Фактора Металла.

Пиратский Круиз

Пиратский Круиз – это круг, состоящий из 10 действий, расположенных на разных планетах в следующем порядке: Экзалия, Торговый Центр ПГК, Карокум и Базар.

Игрок может отправиться в Круиз до или после своего Сражения.

Игрок может совершить все или только некоторые из доступных действий, руководствуясь следующими правилами:

- Он не может выполнить действие на планете, на которую он в этом раунде уже напал или на которую собирается напасть (см. пункт «Нападение на планету» на стр. 12).
- Каждое действие на планете может быть выполнено только один раз за ход (например, вы можете совершить только одну покупку в Торговом Центре ПГК).
- Игроки должны соблюдать порядок выполнения действий, указанный стрелкой (например, игрок, выполняющий действие «9. Сдача металлолома», уже не может выполнить действие «7. Контрабанда»).
- Кредиты, уплачиваемые планетам Экзалия, Базар и Карокум, кладутся в сокровищницу соответствующей планеты.

- Кредиты, уплачиваемые Торговому Центру ПГК, кладутся в Банк.

Экзалия (Exhalia)

1. Трофеи

Стоимость: 2 ☉ или 1 Трофей + 1 ☉

- Возьмите 2 карты Трофеев, выберите втайне одну из них, а вторую положите под низ колоды Трофеев.

Напоминание: Игрок не может держать у себя больше 2 карт Трофеев (см. стр. 6).

2. Небольшой ремонт

Стоимость: 1 ☉ или 1 карта Обломков Судна

- Снимите 1 Повреждение со своего Корабля.

Использованная карта Обломков Судна убирается из игры.

3. Полный ремонт

Стоимость: 2 ☉ или 2 карты Обломков Судна или 1 ☉ + 1 карта Обломков Судна

- Снимите все Повреждения со своего Корабля.

Использованные карты Обломков Судна убираются из игры.

Торговый Центр ПГК (OCG Trading Post)

4. Почётный титул

Стоимость: 3 карты Обломков Судна одной державы (Империи Солнца, Галактической Империи или Мародёров Пустоши)

- Игрок получает 4 ☉ (из Банка) и 1 очко Славы.

Использованные карты Обломков Судна убираются из игры.

5. Новый выбор

Стоимость: 1 ☉

- Поменяйте 4 открытых карты Улучшений в Торговом Центре ПГК на верхние 4 карты из колоды карт Улучшений.

Замещённые карты должны быть замешаны обратно в колоду.

6. Покупка

Стоимость: Стоимость выбранного Улучшения

- Купите одну карту Улучшения

Базар (Bazaar)

7. Контрабанда

Стоимость: 1 € + стоимость карты Поддержки

- Выберите и купите одну карту из стопки сброса карт Поддержки на планете Базар

8. Амнистия

Стоимость: 2 € **или** сбросьте 1 карту Пиратского Корабля-Охотника

- Отмените 1 Штраф за нарушение Пиратского Кодекса

Использованная карта Пиратского Корабля-Охотника убирается из игры.

Примечание: вы не можете выбрать это действие, если вы получали Штраф в течение этого раунда.

Карокум (Karokum)

9. Сдача металлолома

Стоимость: 1 €

- Поменяйте одну из ваших карт Обломков Судна на одну из карт Кораблей в стопке сброса карт Кораблей. Взятая вами карта теперь считается картой Обломков Судна.

10. Неумеренные расходы

Стоимость: 6 € **или** 6 карт Обломков Судна (**или** любая комбинация из Кредитов и карт Обломков Судна, дающая в сумме 6)

- Игрок получает 1 очко Славы.

Использованные карты Обломков Судна убираются из игры.