

КНИГА КАМПАНИЙ



**ВНИМАНИЕ!
ОТКРЫВАТЬ ТОЛЬКО
ПРИ НАЛИЧИИ ДОПУСКА!**



 **БЕНУА ТЮРПЕН И АЛЕКСИ АЛЛАР**
 **АНН АЙДСИК**



ПРИВЕТСТВУЕМ ВАС НА СТРАНИЦАХ КНИГИ КАМПАНИЙ ИГРЫ «ДОБРО ПОЖАЛОВАТЬ НА ЛУНУ!»

Каждая кампания последовательно проведёт вас через 8 приключений, начиная от запуска звездолётов на Луну до битвы за новые планеты. Вы станете творцами уникальной истории, ведь, читая записи этой книги, вы будете принимать решения, которые будут влиять на развитие событий. Вам также станут доступны новые правила и карты кампаний, которые разнообразят игровой процесс.

Капитан. В начале кампании владелец игры получает карту капитана и может по желанию написать на ней своё имя. На правах капитана вы будете зачитывать записи от лица соответствующего персонажа, а также принимать решения, влияющие на игру. Вы можете обсуждать их с другими игроками, но окончательное решение всё равно будет за вами. В конце каждой партии победитель становится новым капитаном, если не указано иное. Новый капитан берёт себе карту капитана, когда вы получаете указание сохранить свой прогресс в рейтинговой таблице. В случае ничьей капитаном остаётся текущий капитан. Во время игры мы рекомендуем держать книгу кампаний открытой на текущей записи и отмечать на карте капитана номера записей, которые вы уже прочли. Последняя прочитанная запись всегда позволит вам продолжить историю и игру с того места, где вы закончили в прошлый раз. По ходу игры вам никогда не придётся возвращаться к ранее прочитанным записям.

Цель кампании. Это не кооперативная игра – вы всё равно будете соревноваться друг с другом. Ваша задача – стать победителем в космической гонке. Поэтому в конце каждой партии игроки получают определённое количество звёзд в зависимости от занятого места. Количество звёзд за первые три места указано в зоне подсчёта очков на каждом игровом поле. Игрок, заработавший наибольшее количество звёзд по итогам всей кампании, становится её победителем. В случае ничьей победителем кампании становится игрок, одержавший победу в последнем приключении.



Рейтинговая таблица. В конце каждой игры сохраните ваш прогресс в рейтинговой таблице на обороте данной книги. Запишите в таблицу дату игры, имена участников этой кампании и количество звёзд, заработанных каждым из них. Обведите результат текущего капитана и, самое главное, отметьте номер последней записи, которую вы прочли.

С неё вы сможете продолжить кампанию в следующий раз.

Пропуск игры. Мы рекомендуем играть всю кампанию с одними и теми же участниками, но, если новый игрок присоединился по ходу кампании или пропустил несколько партий, за каждую пропущенную игру он получает столько звёзд, сколько полагается за третье место.

Карты кампаний. Для игры в режиме «Кампания», помимо карт звездолётов № 1–63, вам также понадобятся 97 карт для режима «Кампания» № 124–220 (карты № 124–174 вы найдёте в коробочке № 4, карты № 175–220 – в коробочке № 5). Вы можете взять только те карты кампаний, которые указаны в прочитанной вами записи. Как только вы получаете карту кампаний, добавьте её в игру и играйте как обычно. Единственным исключением являются карты событий, которые вы всегда должны возвращать в колоду карт кампаний в конце игры.

Важно: не используйте карты кампаний без соответствующей инструкции.

Если вы хотите сыграть с картами кампаний в режиме «Приключения», вы можете узнать новую информацию, которую они добавляют в игру, воспользовавшись оглавлением в конце этой книги (см. стр. 47).

Соло-режим ASTRA. Вы можете пройти всю кампанию в одиночку. По мере надобности вы будете получать специальные указания. Если их нет, следуйте стандартным правилам. Вы остаётесь капитаном на протяжении всей кампании, даже если встретите указание сменить капитана. В случае вашей победы в партии вы получаете столько звёзд, сколько полагается за первое место, а ASTRA – за второе, и, наоборот, если вы проиграли. Кроме того, записывайте в рейтинговой таблице уровень агента ASTRA, с которым вы соревнуетесь. В случае победы для следующей игры возьмите карту агента ASTRA уровнем выше, в случае поражения – уровнем ниже.

Правильное начало – половина дела. Чтобы узнать всю историю, вам потребуется пройти несколько последовательных кампаний, начиная с Приключения № 1. Сначала прочтите правила Приключения № 1, чтобы ознакомиться с механикой игры. Затем вы можете перейти к режиму «Кампания». Чтобы узнать, с чего всё нача- ➔

лось, прочитайте **запись** **1** и далее следуйте указаниям. Обратите внимание, что в первой кампании вы не будете добавлять в игру новые компоненты или правила. Все изменения будут происходить, начиная со второй кампании, и будут зависеть от вашего выбора. Если вы уже сыграли во все приключения и хотите сразу разблокировать все карты кампаний и вкратце узнать начало истории, перейдите к **записи** **109**.

1

Вы получили сообщение от Объединённого Альянса:

«Земле грозит полное уничтожение! В последние годы на нашу планету падало всё больше и больше астероидов. И вот уже несколько недель мы получаем данные, что приближаются новые астероиды, которые угрожают нашей планете и нашим жизням. Если ничего не предпринять, человечество исчезнет навсегда. Но у нас ещё есть шанс! Учёные считают, что Луне удастся пережить катастрофу. Наши технологии позволяют отправить всё человечество на Луну. Вы были отобраны по результатам многолетней программы подготовки. Вы — наша последняя надежда на спасение. Именно вам предстоит построить наше будущее на Луне. Мы верим, что у вас всё получится. Пришло время взять на себя ответственность и покорить Луну!»

Вы — часть команды, отобранной Объединённым Альянсом, международной организацией, созданной, чтобы спасти человечество. Все члены команды будут соревноваться между собой на каждом этапе миссии. Дух соперничества поможет вам сделать всё возможное ради общего блага. Первый шаг прост: вы должны подготовить ракеты для запуска, загрузив в них оборудование, необходимое для колонизации Луны.

Капитан Такэй проведёт вас через все этапы миссии. Его энергия и решимость в сочетании с великолепной подготовкой и здоровыми амбициями не дадут усомниться в успехе операции. Сейчас он даст вам первые указания.

→ **Перейдите к записи 50.**

2

Официальное заявление Объединённого Альянса:

«Случилось немыслимое. Едва наши люди начали подготовку Луны и массовую эвакуацию, как вдруг сотни асте-

роидов обрушились на нашу планету и уничтожили её прямо у нас на глазах. Команда #bluedog не смогла спасти человечество, как мы надеялись... Это удар для всех нас».

Объединённый Альянс обвиняет нас, хотя я сделал всё возможное, чтобы всех спасти! Благодаря нашим исключительным знаниям мы значительно увеличили добычу подземных ресурсов и преодолели кризис, вызванный их нехваткой! Как они могли так со мной поступить?

Сохраните свой игровой прогресс в рейтинговой таблице. Продолжите свою кампанию с **этого места.**

Мы должны построить столицу. Это приказ. В свете последних событий становится очевидным, что возглавить проект должен я.

Что вы сделаете?

- Я установлю новые приоритеты. **Перейдите к записи 81.**
- Я проясню населению текущую ситуацию...

Перейдите к записи 130.

3

Анархия — корень всех наших бед. Там, где нет логики и порядка, воцаряется хаос! Вы ведь не этого хотите для человечества, верно? Тогда за работу! Нельзя терять ни минуты.

Сыграйте в Приключение № 7.

Новое правило: после того как вы вписали номер в модуль с теплицей, вы больше не можете обводить в ней значки растений. В конце игры, если у вас больше всего теплиц с тремя обведёнными растениями, вы получаете 2 дополнительные звезды.

Соло-режим ASTRA: вы зарабатываете 2 звезды, если у вас есть 3 теплицы с тремя обведёнными растениями.

- Если победитель игры заработал 2 дополнительные звезды, **перейдите к записи 76.**
- В противном случае **перейдите к записи 145.**

4

[Кричит в трубку.] Что? Этого не может быть! Да мне плевать! Разберитесь с этим немедленно! [Вешает трубку и поворачивается к команде.] Передача данных с наших ракет пошла не по плану. Часть данных повреждена. Ситуация вот-вот ухудшится...

Сыграйте в Приключение № 3.

Временное событие: возьмите **карту событий № 161** для режима «Кампания». Во время подготовки к игре замешайте эту карту в одну из трёх стопок карт звездолётов. Как только вы откроете её, немедленно прочитайте указанную на ней запись, соответствующую **Приключению № 3**.

Соло-режим ASTRA: замешайте эту карту вместе с 3 картами эффекта ASTRA в одну из трёх стопок карт звездолётов, затем положите на неё две остальные стопки.

Новое правило: вы можете вписывать в квартал либо только чётные, либо только нечётные номера. Как только вы вписали в квартал чётный/нечётный номер, дальше вы должны вписывать в него только соответствующие номера.

† В конце игры **перейдите к записи 15**.

5

Мы не можем довольствоваться таким отвратительным результатом! Звездолёт заполнен лишь наполовину — это позор! Мы ничего и никого здесь не оставим! Понятно?

В конце игры вы не зарабатываете очков за теплицы с только одним обведённым растением, а также за модули с только одним обведённым энергоблоком.

Уберите карту событий в коробку. Переверните новую карту и продолжайте игру.

† В конце игры **перейдите к записи 98**.

6

Наши тренировки не прошли зря. Мы вновь оправдали возложенные на нас надежды — и это впечатляет. Мы великолепная команда! Объединённому Альянсу повезло, что у них есть я.

Игрок, одержавший победу, становится капитаном. Это происходит в конце каждой игры, так что мы не будем упоминать об этом в дальнейшем. Получите указанное на игровом поле количество звёзд: 2 звезды за первое место и 1 звезду за второе. **Сохраните свой игровой прогресс в рейтинговой таблице. Отметьте номер текущей записи (6)**. Не забывайте отмечать прогресс после каждой игры, чтобы не затеряться в пучине космоса.

Продолжите свою кампанию с **этого места**.

† **Прежде чем продолжить, прочтите правила Приключения № 4**. После этого **перейдите к записи 169**.

7

Бортовой журнал капитана Зарека, звездолёт «Ковчег»:
«Эта встреча всех шокировала. Но лидеры Объединённого Альянса быстро поняли свой интерес в сложившейся ситуации. Несмотря на то, что мы не можем предсказать потенциальный ущерб, вызванный нашим появлением, было решено, что эвакуацией людей займёмся мы, как это сделали до нас наши предки. Как преемник капитана Такэя, забытого героя Нео Соляриса, я был назначен капитаном. Я изучил сохранившиеся после первой эвакуации архивы и теперь знаю, что нужно делать».

Что вы сделаете?

† *Сосредоточитесь на основном оборудовании.*

Перейдите к записи 35.

† *Увеличьте потенциал наших ракет.*

Перейдите к записи 62.

† *Подготовьтесь к любым непредвиденным обстоятельствам. Перейдите к записи 77.*

8

Нам удалось добыть много ресурсов из шахты. Результат нашей упорной работы подбодрит население, которое до сих пор пребывает в шоке от последнего объявления.

Сыграйте в Приключение № 5.

Временное событие: возьмите **карты событий № 158** и **№ 159** для режима «Кампания». Во время подготовки к игре замешайте **карту № 158** в одну из трёх стопок карт звездолётов. Затем поместите **карту № 159** под неё. Как только вы откроете одну из этих карт, немедленно прочитайте указанную на ней запись, соответствующую **Приключению № 5**.

Соло-режим ASTRA: замешайте **карту № 158** вместе с 3 картами эффекта ASTRA в одну из трёх стопок карт звездолётов, затем положите на неё две оставшиеся стопки. Поместите **карту № 159** под низ колоды.

Новое правило: во время подготовки к игре каждый участник обводит 1 значок воды на каждом наземном уровне и 1 значок растения на каждом подземном уровне исследовательской башни.

✦ В конце игры **перейдите к записи 100**.

9

Жизнь невозможна без растений. Они нужны нам на Нео Солярисе. Райский уголок уже ожидает нас. Нам нужны новые указания перед отправлением.

Сыграйте в Приключение № 7.

Новые миссии: для этой игры используйте **карты миссий № 143, № 144 и № 145 для режима «Кампания»**.



Активируйте шлюзы, чтобы получить доступ ко всем теплицам.



Полностью пронумеруйте третий и четвёртый звездолёты.



Обведите все энергоблоки, все растения в теплице и все резервуары с водой в 1 любом звездолёте.

✦ В конце игры **перейдите к записи 98**.

10

Несмотря на ужасные новости, нам нельзя забывать об ASTRA. Не позволяйте им превзойти нас! Давайте построим самые высокие небоскрёбы!

Сыграйте в Приключение № 5.

Временное событие: возьмите **карту событий № 160 для режима «Кампания»**. Во время подготовки к игре замешайте эту карту в одну из трёх стопок карт звездолётов. Как только вы перевернёте её, немедленно прочитайте указанную на ней запись, соответствующую **Приключению № 5**.

Соло-режим ASTRA: замешайте эту карту вместе с 3 картами эффекта ASTRA в одну из трёх стопок карт звездолётов, затем положите на неё две остальные стопки.

✦ В конце игры **перейдите к записи 100**.

11

«Капитан Ухура! Кое-что случилось. Несколько часов назад в колонию проникла штурмовая группа и уничтожила всё оборудование в одном из кварталов. Напада-

вшие были схвачены, но они всё же успели нанести ущерб».

Друзья, расследование докажет, что вражеская команда была подослана ASTRA. А пока мы должны восстановить то, что разрушено.

Каждый игрок должен уничтожить любой квартал на своём игровом поле, стерев в нём все номера и обведённые элементы. Не стирайте уже построенные тоннели. Впоследствии вы сможете снова вписывать номера в этот квартал. Уберите карту событий в коробку. Переверните новую карту и продолжайте игру.

✦ В конце игры, если капитан набрал 140 очков или более, **перейдите к записи 46**.

✦ В противном случае **перейдите к записи 24**.

12

*Бортовой журнал капитана Зарека, звездолёт «Ковчег»:
«Мы преодолели портал без каких-либо происшествий. Возмущения магнитного поля умеренные, ниже первоначальной оценки. Все члены экипажа прошли медицинский осмотр и были признаны годными к службе. Однако поверить в дальнейшее будет сложно... Судя по всему, мы вернулись на Землю. Но не в установленную дату! Перемещение в гиперпространстве прошло не так, как предсказывали учёные, и вместо того, чтобы мгновенно переместиться в пространстве, мы вернулись в прошлое! К той самой точке, к началу кризиса! Через несколько часов мы встретимся с делегацией землян — с нашими праотцами...*

✦ **Перейдите к записи 7.**

13

Битва окончена. Планеты систем Нео Солярис были разделены поровну. Законы Объединённого Альянса и Новой Зари были установлены повсеместно. С образумившимся ASTRA были подписаны выгодные торговые соглашения. Кажется, человечеству дан ещё один шанс. Впрочем, всё это неважно. Наши глаза устремлены к portalу... Мы видим Землю сквозь пространство и время, целую и невредимую, затерянную в бесконечности космоса. Но лишь один вопрос сейчас имеет значение: всё ли мы сделали правильно? Удалось ли нам спасти Землю?

Сохраните свой игровой прогресс в рейтинговой ⇨

таблице. Подсчитайте для каждого игрока общее количество звёзд, полученных за 8 приключений. Игрок, набравший больше всех звёзд, объявляется победителем кампании. Если вы сохранили результаты прошлых кампаний, подсчитайте общее количество звёзд, чтобы определить победителя всей истории. Но это не так уж важно...

Потому что важно кое-что другое: умение оставаться человеком, увидеть в других себя и сделать что-то ради других. Не правда ли?

† Если астероид полностью уничтожен **на каждой** карте, возьмите **карту № 171** и перейдите к указанной записи.

† Если астероид полностью уничтожен **на половине или более** карт, возьмите **карту № 172** и перейдите к указанной записи.

† Если астероид полностью уничтожен **на менее чем половине** карт, возьмите **карту № 173** и перейдите к указанной записи.

14

«Капитан Ухура, что происходит?»

Произошло нечто немыслимое: ASTRA намеренно создало штамм вируса СТР-4-Х и заразило им наш эвакуационный флот. Мы заражены!

Сыграйте в Приключение № 7.

Временное событие: возьмите **карты событий № 163, № 164 и № 165 для режима «Кампания»**. Во время подготовки к игре замешайте **карты № 163 и № 164** в одну из трёх стопок карт звездолётов. Затем поместите под неё **карту № 165**. Как только вы откроете одну из этих карт, немедленно прочитайте указанную на ней запись, соответствующую **Приключению № 7**.

Соло-режим ASTRA: замешайте **карты № 163 и № 164** вместе с 3 картами эффекта ASTRA в одну из трёх стопок карт звездолётов, затем положите на неё две остальные стопки. Поместите **карту № 165** под низ колоды.

Новое правило: во время подготовки к игре выберите один звездолёт и зачеркните его носовую часть. Теперь этот звездолёт заражён.

† В конце игры **перейдите к записи 98**.

15

Хотя не все из вас следовали моим инструкциям и могли за мной поспеть, первая колония наконец основана! Но не благодаря вам.

Сохраните свой игровой прогресс в рейтинговой таблице. Продолжите свою кампанию с **этого места**.

Ситуация становится хуже. Этого не избежать. Происходит всё больше сбоев, и с каждым шагом покорение Луны становится всё сложнее.

Что произошло?

† *Мы зафиксировали подозрительную активность!*
Перейдите к записи 112.

† *К нам прибыл делегат от Объединённого Альянса.*
Перейдите к записи 139.

16

«Капитан Ухура! Буровые скважины заминированы!»

Не рискуйте, это слишком опасно. Действуйте осторожно, пока наши специалисты не разминируют их полностью.

Сыграйте в Приключение № 4.

Временное событие: возьмите **карту событий № 167 для режима «Кампания»**. Во время подготовки к игре замешайте эту карту в одну из трёх стопок карт звездолётов. Как только вы перевернёте её, немедленно прочитайте указанную на ней запись, соответствующую **Приключению № 4**.

Соло-режим ASTRA: замешайте эту карту вместе с 3 картами эффекта ASTRA в одну из трёх стопок карт звездолётов, затем положите на неё две остальные стопки.

Новое правило: вы можете вписывать номера только в ячейки первого (верхнего) уровня. Если вы не можете этого сделать, вы должны уничтожить 2 шахты на ваш выбор, зачеркнув значки шахт, пустые и заполненные ячейки, а также все ресурсы этих 2 шахт. Ячейки системных ошибок при этом зачёркивать не нужно. После этого вы можете вписывать номера в ячейки второго уровня. Доступ к третьему уровню можно получить аналогичным образом.

† В конце игры **перейдите к записи 178**.

Наши инженеры модернизировали роботов. Это облегчит нам работу.

До конца игры вы можете строить секции купола без учёта правила чётности.

Уберите карту событий в коробку. Переверните новую карту и продолжайте игру.

✦ В конце игры **перейдите к записи 94.**

Кто плачет? Я не плачу! Столкнувшись с такой вспышкой эпидемии, что мы могли сделать? Однажды мы найдём виновных, и они за всё заплатят. Но сейчас мы должны сосредоточиться на эвакуации. Пора покинуть это место!

Сохраните свой игровой прогресс в рейтинговой таблице. Продолжите свою кампанию с этого места.

✦ **Прежде чем продолжить, прочтите правила Приключения № 7.** После этого **перейдите к записи 37.**

Мы высадились на Луну, но перед нами открываются далеко не радужные перспективы... Мы должны изучать небо, чтобы вовремя заметить астероиды, которые могут угрожать Земле. Надеюсь, мы сможем немного выдохнуть и применить на практике все свои знания.

Сохраните свой игровой прогресс в рейтинговой таблице. Продолжите свою кампанию с этого места.

«Капитан Ухура, на связи Объединённый Альянс. Мы должны начать эвакуацию с Земли. Нельзя ждать ни минуты!»

Доверяйте друг другу! У вас есть все навыки. Мы справимся!

Что вы предложите сделать?

✦ *Давайте вместе составим новый протокол.*

Перейдите к записи 83.

✦ *Давайте поднимем наши головы и устремим свой взгляд за пределы колонии.* **Перейдите к записи 187.**

Уровень опасности красный! Произошло столкновение астероида с космической станцией. Она уничтожена!

Каждый игрок должен выбрать на своём игровом поле космическую станцию, у которой обведены не все роботы, и полностью зачеркнуть её. Вы больше не сможете применить эффект «Теплицы» или «Инженерный отдел» на уничтоженной станции. В конце игры вы не заработаете очков за эту станцию. Если вы обвели все значки роботов у каждой станции, ничего не происходит.

Уберите карту событий в коробку. Переверните новую карту и продолжайте игру.

✦ В конце игры **перейдите к записи 99.**

О нет! То есть поздравляю... Мы настоящая команда. Вы все отлично поработали! Но ты... Какая скорость! У меня нет слов... Для меня было честью соревноваться с вами! Объединённый Альянс благодарит нас за этот первый шаг. Мы сумели вовремя стартовать со всем необходимым оборудованием, и наша лунная миссия выглядит многообещающе.

Игрок, одержавший победу, становится капитаном и забирает карту капитана. Теперь он зачитывает дальнейший текст. Этот игрок зарабатывает 1 звезду. Количество звёзд, которое вы получаете в конце игры, указано на каждом игровом поле. В Приключении № 1 получить звезду может только победитель, однако в других приключениях игроки, занявшие второе и третье место, также зарабатывают звёзды. **Сохраните свой игровой прогресс в рейтинговой таблице на обороте этой книги:** запишите количество звёзд, заработанных каждым игроком, и обведите результат текущего капитана. **Отметьте также номер текущей записи (21).** Теперь вы сможете продолжить свою кампанию с этого места.

✦ **Прежде чем продолжить, прочтите правила Приключения № 2.** После этого **перейдите к записи 141.**

В связи с чрезвычайной ситуацией нам пришлось изменить наши цели. Мы не сможем спасти всех, но приложим к этому все усилия.

Сыграйте в Приключение № 6.

Новые миссии: для этой игры используйте **карты миссий № 140, № 141 и № 142** для режима «Кампания».



Эвакуируйте 3 частично или полностью заражённых жилых блока.



Закройте на карантин 3 любых жилых блока, перекрыв все ведущие к ним проходы. Эти блоки должны быть хотя бы частично заражены, а проходы между ними также должны быть перекрыты.



Обведите все энергоблоки, а также растения и резервуары с водой в любых 2 жилых блоках.

✦ В конце игры **перейдите к записи 179.**

23

Отлично! Вот видите, когда вы меня слушаете...

Благодаря расширению шахты добывать ресурсы стало легко как никогда! Мы построим удивительный город. Объединённый Альянс воздвигнет мне памятник, если я продолжу в том же духе... [Маниакальный смех.]

Сыграйте в Приключение № 4.

Искажение 4А — Мегашахта: возьмите **карты искажения № 196–201** для режима «Кампания». Каждый игрок выкладывает свою карту слева от игрового поля **стороной 4А вверх** так, чтобы она примыкала к игровому полю, увеличивая его. Таким образом, вы получаете 2 дополнительные шахты. На карте есть двойной ресурс воды и двойной ресурс растений. Чтобы обвести двойной ресурс, необходимо применить соответствующий эффект только один раз. Вы можете извлечь ресурсы из этих шахт, только если все 4 ячейки, соединённые с вышкой шахты, пронумерованы. Когда вы извлекаете ресурсы, немедленно зачеркните бонус Центра управления на значке этой шахты и примените его: впишите «X» в любую ячейку на ваш выбор. Зачёркивать значок календаря в Центре управления при этом не нужно. Игрок (или несколько игроков), первым пронумеровавший весь нижний уровень, немедленно обводит один из двух бонусов: 1 звезду или 10 очков. Остальные игроки должны зачеркнуть оба этих бонуса: они не смогут получить их в дальнейшем.

Соло-режим ASTRA: вы зарабатываете в качестве бонуса 1 звезду или 10 очков, если вы пронумеровали весь нижний уровень прежде, чем образовать колоду карт звездолётов во второй раз.

✦ В конце игры **перейдите к записи 2.**

24

Наши противники не дают нам расслабиться. Но это только сделает нас сильнее. Вскоре обсерватория даст ответы, необходимые для нашего будущего. А пока удвоим усилия, чтобы не попасться на уловки ASTRA!

Сохраните свой игровой прогресс в рейтинговой таблице. Продолжите свою кампанию с **этого места.**

Сообщение от Объединённого Альянса:

«Пока мы завершали эвакуацию, наша драгоценная Земля подверглась ударам астероидов невиданных ранее размеров. Нам ничего не оставалось, кроме как беспомощно наблюдать за разрушением нашей планеты. Отныне наш дом — Луна».

Теперь мы должны добыть ресурсы из лунных недр. Другого выхода нет... Совсем скоро здесь будут колонисты.

«Капитан Ухура, тревога! Наши радары засеки звездолёты ASTRA. Но мы пока не можем установить их точное расположение».

Что вы сделаете?

✦ **Проследим за шахтой. Перейдите к записи 16.**

✦ **Проследим за буровыми установками.**

Перейдите к записи 144.

✦ **Проследим за колонией. Перейдите к записи 41.**

25

«Капитан Ухура, мы только что поймали диверсанта с поличным!»

Хорошая работа! Но, к сожалению, он успел нанести ущерб нашим системам. Хотя могло быть и хуже. Мы справимся.

Сыграйте в Приключение № 2.

Постоянное событие: во время подготовки к игре перемешайте карты звездолётов и уберите из игры 6 карт (первые 3 карты с эффектом «Инженерный отдел» и пер- ➔

вые 3 карты с эффектом «Энергоблок», которые вам попадутся). Отложите их к заблокированным картам кампании. Вы сможете снова воспользоваться ими только после того, как получите соответствующие указания в книге кампаний. Вы также можете сыграть без этих карт в режиме «Приключения».

✦ Если конец игры наступил вследствие системных ошибок, **перейдите к записи 19**.

✦ В противном случае **перейдите к записи 99**.

26

Это просто катастрофа! Небоскрёб рухнул! Наше тщеславие нас погубит! Наши противники из Новой Зари были правы: мы ничем не лучше ASTRA...

Каждый игрок выбирает небоскрёб на своём игровом поле и стирает в нём все номера. Эти изменения не касаются бонусных очков и ресурсов. После этого вы снова можете вписывать номера в рухнувший небоскрёб.

✦ В конце игры, если хотя бы один игрок полностью заполнил 2 небоскрёба, **перейдите к записи 184**.

✦ В противном случае **перейдите к записи 100**.

27

Вы понимаете? Мы опять спасли человечество. Нас ждёт слава!

Сохраните свой прогресс в рейтинговой таблице. Продолжите свою кампанию с **этого места**.

✦ **Прежде чем продолжить, прочтите правила Приключения № 8.** После этого **перейдите к записи 129**.

28

Избегайте сражений на планетах. Не подвергайте опасности наш флагман. Используйте базы на спутниках, чтобы отвлечь внимание противника.

Сыграйте в Приключение № 8.

Временное событие: возьмите **карту событий № 168 для режима «Кампания»**. Во время подготовки к игре замешайте эту карту в одну из трёх стопок карт звездолётов. Как только вы откроете её, немедленно прочитайте указанную на ней запись, соответствующую **Приключению № 8**.

Соло-режим ASTRA: замешайте эту карту вместе с 3 картами эффекта ASTRA в одну из трёх стопок карт звездолётов, затем положите на неё две остальные стопки.

✦ В конце игры **перейдите к записи 136**.

29

У нас достаточно доз вакцины, и оставшееся население находится в безопасности. Но мы потеряли Луну, и к тому же ASTRA уже открыло портал, чтобы увести свой флот, нарушив все договорённости.

Сохраните свой прогресс в рейтинговой таблице. Продолжите свою кампанию с **этого места**.

Мы должны покинуть Луну, но вакцина даёт нам надежду на будущее. Может, нам удастся разорвать эту проклятую петлю, в которой мы застряли? Более того, Объединённому Альянсу и Новой Заре удалось договориться. Это хорошая возможность двигаться вперёд.

Что вы можете сделать?

✦ *Мы можем спасти всё, что ещё можно спасти!*

Перейдите к записи 181.

✦ *Мы можем начать всё с чистого листа.*

Перейдите к записи 9.

30

Сообщение для всех команд:

«На связи капитан Ухура. Мы изменили ситуацию по сравнению с прошлыми кампаниями. Нам удалось стартовать несмотря ни на что. Я верю в вас. Я верю в нас. Мы можем приспособиться к новым обстоятельствам. Вместе мы добьёмся успеха!»

Сохраните свой игровой прогресс в рейтинговой таблице. Продолжите свою кампанию с **этого места**.

Будьте начеку, наши источники в ASTRA взволнованы. Похоже, в ASTRA не намерены вести честную игру... Их замыслы не ясны.

Какой приказ вы отдадите?

✦ *Не спускать глаз с космических станций!*

Перейдите к записи 40.

✦ *Приглядывать за ракетами! Перейдите к записи 25.*

✦ *Следить за астероидами! Перейдите к записи 113.*

31

Если вы видите эту запись в первый раз, продолжайте читать.

✦ Если вы уже читали эту запись, **сразу перейдите к записи 48.**

Вирус распространяется по звездолёту. Мы должны пожертвовать оборудованием, чтобы спасти людей!

Зачеркните 1 необведённое растение и 1 необведённый резервуар с водой в заражённом звездолёте, если это возможно.

Отложите карту событий в сторону. Откройте новую карту и продолжайте игру.

✦ В конце игры **перейдите к записи 98.**

32

Наши заводы должны работать на полную мощность! Вот ваши миссии.

Сыграйте в **Приключение № 4** с картами миссий **№ 82, № 85 и № 86.**



✦ Если в конце игры хотя бы один из игроков завершил миссию Б, **перейдите к записи 74.**

✦ В противном случае **перейдите к записи 185.**

33

У меня есть лишь одна миссия — спасти человечество! Либо следуйте за мной, либо прочь с дороги!

Сыграйте в **Приключение № 8** с картами миссий **№ 106, № 108 и № 111.**



✦ Если в игре победил капитан, **перейдите к записи 171.**

✦ В противном случае **перейдите к записи 57.**

34

Обновление системы: тяга двигателей увеличена на 17%. Пожалуйста, скорректируйте вашу траекторию.

Каждый игрок создаёт новый отрезок траектории на своём игровом поле, проведя линию между двумя любыми ячейками. Это действие не затрачивает энергии. Уберите карту событий обратно в коробку. Переверните новую карту и продолжайте игру.

В конце игры игрок (или несколько игроков), заполнивший наибольшее количество отрезков траектории, дополнительно получает 1 звезду.

Соло-режим ASTRA: если вы заработали 20 очков за наибольшее количество заполненных отрезков, вы также получаете дополнительную звезду. В противном случае звезду получает агент ASTRA.

✦ В конце игры **перейдите к записи 92.**

35

Мы должны сделать трудный выбор. Мы не можем взять на Луну всё. Я верю, что вы сумеете принять правильные решения, даже если они будут непростыми.

Сыграйте в Приключение № 1. До конца кампании, если не указано иное, играйте с 3 случайными картами миссий или выберите 3 карты по вашему желанию.

Новое правило: когда вы в первый раз вписываете номер в самом нижнем уровне ракеты, вы должны зачеркнуть значок универсального эффекта на опоре стартового комплекса и нарисовать рядом значок эффекта из разыгранной комбинации. Теперь до конца игры у нижнего уровня ракеты будет это новое назначение. Вы можете вписывать туда только номера из комбинаций с этим эффектом. Обратите внимание, что для завершения миссий этот уровень всё ещё считается уровнем с универсальным эффектом.

В конце игры все игроки, полностью заполнившие весь нижний уровень ракеты, дополнительно получают 1 звезду.

Соло-режим ASTRA: если вы не заработали дополнительную звезду, то её получает агент ASTRA.

✦ Если хотя бы один игрок целиком заполнил самый нижний уровень, **перейдите к записи 175.**

✦ Если никто не заполнил целиком самый нижний уровень, **перейдите к записи 148.**

Мы получили сообщение с Земли от Объединённого Альянса:

«Мы гордимся вами. Но гонка со временем продолжается. Астероиды с каждым днём всё ближе и ближе. Капитан Такэй, мы рассчитываем, что вы построите колонию как можно скорее».

Объединённый Альянс предоставил мне полную свободу действий.

Что вам нужно сделать?

✦ Мы должны восстановить обсерваторию. Это крайне важно для будущего развития. **Перейдите к записи 87.**

✦ Мы должны выстраивать нашу колонию последовательно. Новое начало должно быть безупречным. **Перейдите к записи 59.**

Срочное сообщение:

«На связи капитан Такэй, командующий эвакуационным флотом. Это официальное сообщение. Мы должны подготовиться к прыжку через пространственно-временной портал. Чётко следуйте инструкциям эвакуационных групп. Вы будете добираться до звездолётов группами. Если мы не будем чётко следовать протоколу, мы не сможем поместить всех на эвакуационный борт. Мы рассчитываем на вашу гражданскую ответственность».

Давайте шевелитесь! Все по своим станциям! Портал скоро закроется. У нас мало времени.

Что вы прикажете сделать?

✦ Заполните эти модули и запустите двигатели!
Перейдите к записи 150.

✦ Убедитесь, что каждый звездолёт оснащён всем необходимым. Мы не знаем, что ждёт нас там. **Перейдите к записи 60.**

Проклятие! Они раскусили мой план... Вторжение на спутники началось. Мы должны действовать, чтобы сохранить контроль над ситуацией! Активировать протоколы самоуничтожения наших баз!

Каждый игрок стирает свои символы со всех спутников на обоих игровых полях. Не стирайте закрашенные ячейки в столбце Центра управления в зоне подсчёта очков.

Уберите карту событий в коробку. Откройте новую карту и продолжайте игру.

✦ В конце игры, если капитан захватил как минимум 2 планеты и на их спутниках есть хотя бы 1 его символ, **перейдите к записи 107.**

✦ В противном случае **перейдите к записи 136.**

Срочные новости:

«Только что мы узнали, что в колонии свирепствует вирус неизвестного происхождения. К большому сожалению, губернатор Зарек закрыл все исследовательские лаборатории в прошлом году, обвинив их в создании вирусов. Теперь мы знаем, что это не так...»

Кто это сделал? Почему? Всё было под контролем! Кто-то предал меня! Я был слишком мягок с этими заговорщиками. Этот вирус, должно быть, их рук дело! Я давным-давно должен был раздавить их, как букашек...

Что вы скажете жителям колонии?

✦ Не волнуйтесь! У меня всё под контролем.
Перейдите к записи 96.

✦ Я прижму Объединённый Альянс к ногтю.
Перейдите к записи 53.

Мы обнаружили аномалию неизвестного происхождения на космических станциях. Мы должны обезопасить ресурсы, которые там находятся. Они слишком ценные!

Сыграйте в Приключение № 2.

Новое правило: во время подготовки к игре каждый игрок обводит большой множитель каждой космической станции. Теперь игрокам не нужно за них соревноваться. Однако вы всё ещё должны обвести всех роботов, ведущих к станции, чтобы получить за неё очки.

Соло-режим ASTRA: вы не можете получить соло-бонусы, а агент ASTRA не может зачеркнуть множители на ваших космических станциях.

✦ В конце игры, если каждый игрок получил очки хотя бы за 2 станции, **перейдите к записи 99.**

✦ В противном случае **перейдите к записи 19.**

41

Наблюдения в обсерватории являются источником важной информации, которая позволит нам избежать ошибок прошлого. Но только что обсерватория подверглась сильнейшей кибератаке. Все наши специалисты сосредоточены на устранении её последствий. Нам придётся добывать ресурсы в условиях ограниченных возможностей.

Сыграйте в Приключение № 4.

Постоянное событие: во время подготовки к игре убери-те из игры все карты звездолётов с номерами 1, 14 и 15. Отложите их к заблокированным картам кампаний. Вы сможете вернуть их в игру только после того, как получите соответствующие указания в книге кампаний.

Кстати, вы также можете как-нибудь сыграть без этих карт и в режиме «Приключения».

✦ В конце игры **перейдите к записи 178.**

42

Отказаться от земной модели построения общества в первый раз было ошибкой. Традиции и правила — основа нашей цивилизации. Не забывайте об этом.

Сыграйте в Приключение № 3.

Новое правило: вы должны следовать правилам нумерации только для 6 горизонтальных рядов, заполняя их независимо друг от друга. Вы не обязаны следовать правилам нумерации для вертикальных рядов.

Первый игрок (или игроки), целиком заполнивший 3 вертикальных ряда, дополнительно получает 1 звезду. Сразу же нарисуйте её на своём игровом поле рядом с остальными.

Соло-режим ASTRA: вы зарабатываете дополнительную звезду, если заполнили 3 вертикальных ряда прежде, чем создать колоду карт звездолётов во второй раз. Если вы не заработали дополнительную звезду, то её получает агент ASTRA.

✦ Если капитан получил дополнительную звезду, **перейдите к записи 61.**

✦ В противном случае **перейдите к записи 15.**

43

*Ну что же, масштабная кампания игры «Добро пожаловать на Луну!» подошла к концу. Спасибо, что вы прошли весь этот путь вместе с нами. Конечно, вы можете сыграть новую кампанию с уже разблокированными картами либо с самого начала (в таком случае прочтите записи 1), либо со второй кампании (номер нужной записи указан на **карте № 169**), либо с третьей (номер записи указан на **карте № 170**). Таким образом, вы сможете сделать другой выбор, узнать новую историю и разблокировать новые карты. Все ли тайны игры вы раскрыли? Вы установили происхождение вируса? Нашли ли вакцину? Вы воспользовались порталной пушкой? Вы спасли Землю?*

Это приключение было бы невозможно без:

Бенуа: один из моих главных недостатков заключается в том, что я погружаюсь во что-нибудь (особенно в проекты) с головой, не задумываясь о возможных последствиях... Но может, это даже к лучшему, ведь если бы я задумался о них, то никогда бы не начал работу над «Добро пожаловать на Луну!»... К счастью, Алекси пришёл мне на помощь и не дал утонуть. Без него ничего бы не вышло. То же касается и Анн. Мы выжали из неё все соки, и даже больше... Но она выдержала, несмотря на бесконечные новые идеи и изменения. Спасибо тебе, Анн. Спасибо и тебе, Алэн, за то, что верил в нас, хоть и ворчал, как обычно, и предложил нам этот невероятный проект. Впрочем, он и близко не такой невероятный, как моя жена Виржини, которая поддерживала меня на протяжении этих двух долгих лет, таких богатых на эмоции. Эта игра для тебя, Гаранс.

Алекси: я прекрасно помню, как Бенуа сказал мне: «Так, мы делаем игру, и мы назовём её “Добро пожаловать на Луну!”». Тогда я ещё не знал, во что ввязался. Когда мы закончили разработку и сценарий после стольких месяцев работы, то с облегчением выдохнули. Мы пытались создать увлекательную игру и вдруг поняли, что можем воспользоваться её вселенной, чтобы рассказать историю. Я надеюсь, нам это удалось. Я хочу сердечно поблагодарить Анн за её невероятное терпение, а также Алэна из Blue Cosker за то, что предоставил нам творческую свободу. Наконец, я хочу поблагодарить Селин за её неустанную поддержку в это непростое время.

Анн: я хочу сказать спасибо Бенуа за то, что взял нас с собой в это необыкновенное путешествие от пригородов 50-х до края Вселенной на реактивной тяге ⇨

своих сверхзвуковых идей. Спасибо Алекси за его креативность и скрупулёзность, которая позволяла нам не терять концентрацию. Спасибо Алену за то, что шесть лет назад взял меня в команду и продолжает держать как борту, даже несмотря на то, что с каждой новой игрой я становлюсь всё более невыносимой. «Добро пожаловать на Луну!» — это, несомненно, самый трудный с точки зрения и графики, и психологии вызов в моей карьере. И если у нас всё получится, то знайте, что я горда и благодарна за возможность пройти этот долгий путь вместе с вами. Наконец, я хочу поблагодарить двух моих лучших друзей за то, что они терпели меня в течение долгих месяцев, пока я витала в облаках!

Ален: все авторы чуточку сумасшедшие, и Бенуа с Алекси не исключение. Но эта шепотка безумия и есть то, что делает игры прекрасными. А также навыки художника, как Анн, один из которых — и далеко не последний — состоит в том, чтобы терпеть нас. Кроме того, я бы хотел поблагодарить остальных членов команды (Лола, Наташа, Дом и Сандра), вклад которых в эту астрономическую по размаху работу трудно переоценить. Я действительно считаю, что «Добро пожаловать на Луну!» — именно такой проект и вершина замечательной серии «Бумажные кварталы». Спасибо этим и всем остальным безумцам (Андре, Бруно, Ришар, Матьё, Жан-Эммануэль, Мишель, Ален, Натали и Рено), кто поддерживал и продолжает поддерживать «голубого пса» в последние 7 лет (внушительные 49 лет в собачьих годах!).

✦ Кстати, почему бы вам не перейти к записи 160?

44

Сосредоточьтесь! Мы должны завершить процесс. У меня есть новый план, который облегчит нам создание колонии. Узрите же, насколько он хорош!

Сыграйте в Приключение № 3.

Новые карты звездолётов: возьмите карты **№ 152**, **№ 153** и **№ 154** для режима «Кампания» и замешайте их с остальными картами звездолётов. Впоследствии вы можете разблокировать другие карты звездолётов для режима «Кампания». Для каждой игры используйте только 3 таких карты на ваш выбор.

Номер 0: вы можете вписать 0 в ячейку. Вы не можете получить значение меньше 0 с помощью эффекта «Экипаж звездолёта». Помните, что 0 — чётный номер. **Приключение № 8:** 0 можно вписать в планету **<1-2-3>**.

Номер 8^{1/2}: Вы можете вписать данный номер между

8 и 9. Он не является ни чётным, ни нечётным, поэтому в **Приключении № 5** вы не можете использовать его для строительства секции купола, применив эффект «Инженерный отдел». **Приключение № 8:** 8^{1/2} можно вписать в планету **7-8-9**.

Номер 42: ответ на главный вопрос жизни, Вселенной и всего такого. **Приключение № 8:** 42 можно вписать в планету **13-14-15>**.

Выбор между 2 эффектами: вы можете выбрать один из двух изображённых эффектов.

Соло-режим ASTRA: если вы отдали агенту ASTRA карту с выбором между 2 эффектами, в конце игры учитывается эффект, который приносит агенту ASTRA больше очков. **Приключение № 8:** если вы должны использовать карту с выбором между 2 эффектами для агента ASTRA, сделайте выбор за него.

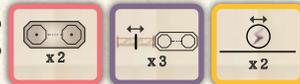
✦ Если капитан получил дополнительную звезду, **перейдите к записи 61**.

✦ В противном случае **перейдите к записи 15**.

45

Что ж, посмотрим... Поступим как можно проще: эвакуируйте всех, кого сможете. Остальных посадите на карантин. Вот ваши миссии.

Сыграйте в **Приключение № 6** с картами миссий **№ 94**, **№ 96** и **№ 98**.



✦ Если в конце игры капитан набрал 100 очков или более, **перейдите к записи 164**.

✦ В противном случае **перейдите к записи 18**.

46

Несмотря на свои дешёвые приёмы, ASTRA осталось ни с чем. Благодаря нам колония готова встретить поселенцев! Кроме того, учёные в обсерватории уже скоро представят первые научные отчёты. Мы на правильном пути!

Сохраните свой игровой прогресс в рейтинговой таблице. Продолжите свою кампанию с этого места.

Сообщение от Объединённого Альянса:

«Пока мы завершали эвакуацию, наша драгоценная Земля подверглась ударам астероидов невиданных ранее размеров. Нам не оставалось ничего другого, ⇨

кроме как беспомощно наблюдать за разрушением нашей планеты. Отныне наш дом – Луна».

Мы не можем сдаться. Мы были готовы к такому развитию событий. Добыча лунных ресурсов теперь важна как никогда. Без них мы не сможем построить наше будущее. Луна – наша последняя надежда. За работу!

Чего вы уже успели добиться?

✦ Мы разработали новую технику бурения.

Перейдите к записи 146.

✦ Мы построили новый завод. **Перейдите к записи 114.**

47

«Капитан Такэй, строительство последнего небоскрёба завершено!»

Отлично! Столица построена. Вы только посмотрите: все эти люди под нашим куполом! Вы совершили настоящий подвиг! Перед нами начало новой эры. Человечество спасено – и всё благодаря вам!

Распределите звёзды между игроками согласно указаниям на игровом поле. **Сохраните свой прогресс в рейтинговой таблице.** Продолжите свою кампанию с этого места.

✦ Прежде чем продолжить, прочтите правила **Приключения № 6**. После этого **перейдите к записи 122.**

48

Мы должны изолировать ресурсы! Уровень опасности не просто красный, мы поднимаем его до космического!

Зачеркните 1 необведённое растение и 1 необведённый резервуар с водой в каждом заражённом звездолёте, если это возможно.

Уберите карту событий в коробку. Откройте новую карту и продолжайте игру.

✦ В конце игры **перейдите к записи 98.**

49

Специалисты, работающие с двигателями, заражены. Если мы не уйдём сейчас, для человечества всё будет кончено!

Выберите звездолёт по соседству с уже заражённым звездолётом. Теперь этот звездолёт также инфици-

рован: зачеркните его носовую часть. Зачеркните 1 необведённый энергоблок в каждом заражённом звездолёте, если это возможно.

Уберите карту событий в коробку. Переверните новую карту и продолжайте игру.

✦ В конце игры **перейдите к записи 98.**

50

Капитан, прочтите обращение ниже и примите ваше первое решение:

Дамы и господа, пришла пора действовать. Судьба человечества в наших руках. Мы должны справиться с первой миссией – или мы исчезнем как вид. Объединённый Альянс назначил меня капитаном для этой миссии и... [помехи] Ах да, отдел маркетинга предпочитает слово «приключение»... Так вот, как я уже сказал, я буду капитаном этого «приключения» в нашей «кампании» по покорению Луны. И я верю, что смогу оправдать оказанное мне доверие. Помните, у нас общая цель. Соревнуясь друг с другом, мы стремимся не только получить славу, но и спасти человечество. Пора подготовить наши звездолёты. Если мы хотим достичь успеха, мне придётся сделать сложный выбор.

Что вы выберете?

✦ Я выберу жизненно важные ресурсы.

Перейдите к записи 154.

✦ Я выберу роботов и энергию.

Перейдите к записи 56.

51

Наши специалисты починили буровые установки – теперь они работают на полную мощность. Можно продолжать добычу ресурсов в соответствии с планом.

Вы снова можете вписывать номера в столбцы как обычно. В конце игры тот, кто заполнил разными номерами больше всех столбцов, получает дополнительную звезду.

Соло-режим ASTRA: вы получаете дополнительную звезду, только если все ваши пронумерованные столбцы заполнены разными номерами.

Уберите карту событий в коробку. Откройте новую карту и продолжайте игру.

✦ В конце игры **перейдите к записи 178.**

Нам предложили пройти обучающий курс для экспертов. Как говорится, учиться, учиться и ещё раз учиться!

Сыграйте в Приключение № 2.

Продвинутый режим: во время подготовки к игре сформируйте только одну стопку карт звездолётов стороной с эффектом вверх. Теперь каждый игрок, начиная с капитана, берёт 3 карты. В свой ход используйте две из них: одну в качестве номера и одну в качестве эффекта. Затем сбросьте сыгранные карты и отдайте оставшуюся карту своему соседу слева стороной с эффектом вверх. В конце хода каждый игрок, начиная с капитана, берёт 2 новые карты из колоды и добавляет их к карте, полученной от соседа справа. Когда колода опустеет, перемешайте карты в сбросе и сформируйте новую колоду.

Соло-режим ASTRA: в каком-то смысле вы уже играете в продвинутом режиме, так что ничего не меняйте.

† В конце игры **перейдите к записи 19.**

Объединённый Альянс не отвечает на мои звонки! Что за кучка трусов! Нам придётся справляться самим. К счастью, население под моим контролем...

Сыграйте в Приключение № 6.

Временное событие: возьмите **карту событий № 167 для режима «Кампания»**. Во время подготовки к игре замешайте эту карту в одну из трёх стопок карт звездолётов. Как только вы откроете её, немедленно прочитайте указанную на ней запись, соответствующую **Приключению № 6.**

Соло-режим ASTRA: замешайте эту карту вместе с 3 картами эффекта ASTRA в одну из трёх стопок карт звездолётов, затем положите на неё две остальные стопки.

Новое правило: с помощью эффекта «Инженерный отдел» вы можете закрыть только те проходы, которые соединены с жилым блоком, куда вы только что вписали номер из комбинации с данным эффектом. Это правило распространяется и на бонусные значки роботов, которые вы получаете за зачёркивание значков растений в зоне подсчёта очков.

† В конце игры **перейдите к записи 132.**

Портал закрывается, а вместе с ним медленно исчезает и Земля, всё ещё целая и невредимая. Ей удалось избежать неминуемой, казалось бы, катастрофы. Человечество и все другие существа, которых мы оставили там, продолжат жить и развиваться. Может, люди на Земле тоже осознают свои ошибки и изменятся? Мы – живое доказательство того, что это возможно. Надеюсь, я когда-нибудь вернусь туда...

† **Перейдите к записи 43.**

Земля всё ещё под угрозой уничтожения. Благодаря нашей решимости мы спасём человечество раз и навсегда! На этот раз астероидов стало ещё больше, кроме того, обнаружены новые межзвёздные объекты. Чтобы не столкнуться с ними, мы должны спланировать запуск с максимальной точностью.

Ваше решение?

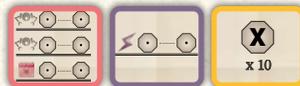
† Нужно быть готовыми к любым неожиданностям! **Перейдите к записи 176.**

† Отнесёмся к погрузке оборудования максимально внимательно! **Перейдите к записи 58.**

† Ключевое слово – пунктуальность. Каждая секунда на счету! **Перейдите к записи 118.**

Это дело особой важности! Мы должны запустить звездолёты как можно скорее! Поэтому наша приоритетная задача – оптимизировать процесс погрузки. Вот ваши цели.

Сыграйте в **Приключение № 1** с **картами миссий № 65, № 66 и № 68.**



После окончания игры вам будет необходимо вернуться к этой записи и продолжить чтение. Поэтому мы рекомендуем держать книгу кампаний открытой и отметить номер этой записи на карте капитана.

† Капитан Такэй, если вы победили, **перейдите к записи 161.**

† В противном случае **перейдите к записи 21.**

57

Это я-то некомпетентен? Да это вы во всём виноваты! Вы допустили серьёзную ошибку. Я не понимаю вашего бессмысленного упрямства. Зачем вы уничтожили пояс астероидов?! Для чего? Ресурсов планет никогда не хватит, чтобы восстановить всё, что было разрушено. Как теперь спасти человечество? Наша участь предрешена.

Сохраните свой прогресс в рейтинговой таблице. Теперь подсчитайте для каждого игрока общее количество звёзд за 8 приключений. Тот, кто набрал больше всех звёзд, объявляется победителем кампании.

Первая кампания позволила вам ознакомиться со всеми 8 приключениями. Но на этом история не заканчивается! В следующей кампании вы узнаете продолжение истории. Вас ждут разблокированные карты кампаний, новые правила и всевозможные события. Не убирайте далеко рейтинговую таблицу первой кампании, она может вам пригодиться...

† Но прежде чем начать новую кампанию, **перейдите к записи 147.**

58

Давайте подойдём к запуску со свежей головой. В прошлый раз цели были недостаточно ясны. Чтобы преуспеть, нам нужны простые и понятные инструкции.

Сыграйте в Приключение № 1.

Новые миссии: для этой игры используйте карты миссий № 125, № 126 и № 127 для режима «Кампания».



Полностью пронумеруйте 5 отсеков, состоящих из 3 ячеек.



Полностью пронумеруйте 5 уровней.



Пронумеруйте по 2 ячейки на каждом из 9 уровней.

† Капитан Ухура, если вам удалось произвести запуск звездолёта, **перейдите к записи 142.**

† В противном случае **перейдите к записи 30.**

59

Правильно заложив фундамент, мы создадим основу для нашего будущего. Мы должны сделать всё идеально. Вот ваши миссии.

Сыграйте в **Приключение № 3** с картами миссий № 77, № 79 и № 81.



† Если один из игроков завершил игру, выполнив все 3 миссии, **перейдите к записи 6.**

† В противном случае **перейдите к записи 124.**

60

Кто потерял самообладание? Я?! Поверьте, у меня всё под контролем! Вот ваши миссии.

Сыграйте в **Приключение № 7** с картами миссий № 100, № 103 и № 105.



† Если в конце игры хотя бы у одного игрока есть звездолёт со всеми обведёнными значками растений и резервуарами с водой, **перейдите к записи 27.**

† В противном случае **перейдите к записи 104.**

61

Нам удалось вовремя основать колонию. Этот день войдёт в историю. Имя капитана Зарека будут помнить долгие годы! Между прочим, я убедил Объединённый Альянс сегодня же начать эвакуацию землян.

Сохраните свой прогресс в рейтинговой таблице. Продолжите свою кампанию с **этого места.**

Благодаря своим достижениям я получил новые инструменты для добычи лунных ископаемых. Поверьте мне, я знаю, что делаю. Мы не потерпим неудачу, как наши предшественники.

Что вы сделаете?

† Мы обнаружили новые залежи ресурсов. Давайте используем их. **Перейдите к записи 23.**

† Давайте починим наше оборудование и попробуем новый подход. **Перейдите к записи 152.**

Двигатели звездолётов недостаточно мощные, и мы не сможем взять на Луну всё необходимое. Вот план по их модернизации с помощью технологий, которые мы принесли из будущего. Это может повлиять на ход истории, но риск стоит того!

Сыграйте в Приключение № 1. До конца кампании, если не указано иное, играйте с 3 картами миссий, выбранными случайно или по вашему желанию.

Искажение 1А – Мегаракета: возьмите **карты искажения № 178-183 для режима «Кампания»**. Каждый игрок выкладывает свою карту на игровом поле **стороной 1А вверх** так, чтобы она закрывала два верхних уровня звездолёта с эффектом «Экипаж звездолёта» и увеличивала его. У каждого нового уровня нет какого-либо определённого назначения, но оно есть у каждой новой ячейки (такая ячейка имеет форму и цвет, соответствующие определённому эффекту). Вы должны пронумеровать эти уровни независимо друг от друга, следуя обычным правилам.

Новое правило: игроки, целиком заполнившие 4 уровня карты искажения, в конце игры дополнительно получают 1 звезду.

Соло-режим ASTRA: если вы не заработали дополнительную звезду, то её получает агент ASTRA.

† Если хотя бы один игрок полностью заполнил 4 уровня карты искажения, **перейдите к записи 175.**

† В противном случае **перейдите к записи 148.**

Вирус распространяется! Мы поднимаем уровень опасности до фиолетового!

Выберите звездолёт по соседству с уже заражённым звездолётом. Теперь этот звездолёт также инфицирован: зачеркните его носовую часть. Уберите **карту событий № 165** в коробку. Снова сформируйте 3 стопки карт звездолётов и снова замешайте в одну из них **карты событий № 163 и № 164.**

Соло-режим ASTRA: снова замешайте **карты событий № 163 и № 164** в колоду.

† В конце игры **перейдите к записи 98.**

Мы заботились только о своих личных интересах. Астероид беспрепятственно влетел в портал. Мы с ужасом наблюдали, пока портал медленно закрывался, как астероид с невероятной силой врежется в Землю. Теперь она полностью уничтожена, а вместе с ней и все формы жизни. Конечно, наше будущее на Нео Солярисе в безопасности, но процесс терраформирования займёт тысячи лет. И всё равно жизнь здесь не будет похожа на жизнь на Земле. Никогда. Я вижу, что некоторые мои друзья ещё пребывают в шоке и ступоре. Другие вернулись к своим занятиям, пока не осознавая, что произошло. Но я вижу их встревоженные лица, их глаза, глаза... И я слышу слова этой песни, последнего сувенира с Земли: «Как прекрасен этот мир, посмотри...».

† **Перейдите к записи 43.**

ASTRA уже перешло нам дорогу. Оно переманило к себе часть наших ребят. Объявляю всеобщую мобилизацию! Удачи!

Теперь до конца игры вы можете вписывать номера только в соседнюю ячейку слева или справа от уже пронумерованной ячейки. Если на уровне ещё нет ни одной заполненной ячейки, то в первый раз вы можете вписать номер в любую ячейку. Затем вы должны следовать правилу соседней ячейки.

Уберите карту событий в коробку. Откройте новую карту и продолжайте игру.

† Если конец игры наступил вследствие системных ошибок, **перейдите к записи 30.**

† В противном случае **перейдите к записи 142.**

Люди в смятении. Разгорается всё больше протестов, возглавляемых Новой Зарёй. На нескольких строительных площадках возникли серьёзные проблемы. Некоторые небоскрёбы придётся сделать ниже, чем мы планировали.

Каждый игрок выбирает небоскрёб, наземные уровни которого пронумерованы не полностью. Зачеркните ⇨

все пустые верхние ячейки этого небоскрёба, а также 2 бонуса за самый верхний уровень. Вы больше не можете вписывать номера в наземные ячейки этого небоскрёба.

Уберите карту событий в коробку. Откройте новую карту и продолжайте игру.

† В конце игры **перейдите к записи 100.**

67

Портальная пушка сработала на отлично, и наше путешествие сквозь пространство и время прошло успешно. Мы должны взять нашу судьбу в свои руки. Но будем честны, Нео Солярис – всё ещё далёкая мечта. Стоит ли нам стремиться к процветанию человечества несмотря на то, что мы раз за разом совершаем одни и те же ошибки? Новая Заря и Объединённый Альянс взяли системы Нео Солярис под контроль. На какое-то время человечество в безопасности...

Сохраните свой прогресс в рейтинговой таблице. Продолжите свою кампанию с **этого места.**

[Сигнал тревоги.] «Капитан Ухура! ASTRA начало атаку на системы-близнецы Нео Солярис-1 и 2! Все каналы коммуникации перекрыты». Теперь уже невозможно понять, кто с нами, а кто против нас. Битва неизбежна. У нас нет другого выбора, кроме как сразиться.

† **Перейдите к записи 167.**

68

Опротестивать делать ставку на что-то одно. Мы должны уделить время всем задачам и ничего не упустить из виду.

Сыграйте в Приключение № 2.

Новые миссии: для этой игры используйте **карты миссий № 128, № 129 и № 130 для режима «Кампания».**



Обведите все растения на одной из космических станций, а также один из её множителей.



При помощи эффекта «Энергоблок» скорректируйте свою траекторию 4 раза.



Обведите хотя бы по одному резервуару с водой с разными значениями.

Если игра закончилась, потому что один из игроков выполнил все 3 миссии, то он становится капитаном.

† **Перейдите к записи 92.**

69

Мы должны разместить на этих землях нашу колонию. Мы не можем позволить ASTRA занять нейтральную территорию.

Сыграйте в Приключение № 3.

Временное событие: возьмите **карту событий № 165 для режима «Кампания».** Во время подготовки к игре замешайте эту карту в одну из трёх стопок карт звездолётов. Как только вы откроете её, немедленно прочитайте указанную на ней запись, соответствующую **Приключению № 3.**

Соло-режим ASTRA: замешайте эту карту вместе с 3 картами эффекта ASTRA в одну из трёх стопок карт звездолётов, затем положите на неё две остальные стопки.

† В конце игры **перейдите к записи 46.**

70

Я хотел бы выразить вам свою признательность. Благодаря вашей покорности я достиг своих целей. Объединённый Альянс признал свои ошибки и решил назначить меня новым лидером Луны. С губернатором Зареком наше будущее будет безоблачным.

Сохраните свой прогресс в рейтинговой таблице. Продолжите свою кампанию с **этого места.**

† **Перейдите к записи 126.**

71

«Капитан Ухура! Мы только что обнаружили несколько вооружённых астронавтов ASTRA недалеко от колонии». Друзья! Ради безопасности колонии мы должны изменить наш протокол. Немедленно!

Теперь до конца игры вы можете вписывать номера только в ячейку, примыкающую к уже пронумерованной ячейке вертикально или горизонтально.

Уберите карту событий в коробку. Переверните новую карту и продолжайте игру.

† Если конец игры наступил вследствие системных оши- →

бок, **перейдите к записи 24.**

† В противном случае **перейдите к записи 46.**

72

Невероятно... Этот инопланетный звездолёт просто великолепен. Ресурсы, которые мы нашли, позволяют человечеству ускорить технический прогресс на несколько лет. Отправьте всё это в лабораторию Объединённого Альянса — они знают, что с этим делать. Эти новшества пойдут нам на пользу. Мы уже стали более эффективными, а теперь мы знаем ещё больше. Я чувствую, что на этот раз колонизация Луны пройдёт успешно!

Сохраните свой прогресс в рейтинговой таблице. Продолжите свою кампанию с **этого места.**

Давайте воспользуемся ситуацией и приведём нашу колонию к беспрецедентному успеху... [Раздаётся телефонный звонок.]

Что вы сделаете?

† Продолжите планирование миссий. **Перейдите к записи 44.**

† Ответите на звонок инженеров. **Перейдите к записи 4.**

73

В эти трудные времена мы получаем неоценимую помощь от жителей Луны — даже от членов Новой Зари. Теперь мы сможем обойти ASTRA в этой нечестной гонке и построить нашу столицу.

Сыграйте в Приключение № 5.

Новые карты звездолётов: возьмите **карты № 149, № 150 и № 151 для режима «Кампания»** и замешайте их с остальными картами звездолётов. В дальнейшем вы сможете разблокировать другие карты звездолётов для режима «Кампания». Для каждой игры используйте только 3 таких карты на ваш выбор.

Номер X: вы должны вписать «X» в ячейку. Он не принесёт вам бонусов или штрафов за использование эффекта «Центр управления».

Приключение № 5: X считается как чётным, так и нечётным номером. **Приключение № 8:** впишите свой символ на любой планете.

Соло-режим ASTRA: обычно агент ASTRA использует

только сторону с эффектом, кроме **Приключения № 8** — если агент ASTRA должен использовать эту карту, выберите любую планету и впишите в неё символ ASTRA.

† Если игра закончилась, потому что один из игроков выполнил все 3 миссии, **перейдите к записи 184.**

† В противном случае **перейдите к записи 100.**

74

*Мы идеально распорядились ресурсами и мощностями промышленного комплекса «Альфа». Поэтому Объединённый Альянс доверил нам строительство столицы Луны! Распределите звёзды между игроками согласно указаниям на игровом поле. **Сохраните свой прогресс в рейтинговой таблице.** Продолжите свою кампанию с **этого места.***

† **Прежде чем продолжить, прочтите правила Приключения № 5.** После этого **перейдите к записи 103.**

75

Тревога! Наша сеть вышла из строя. Мы больше не можем контролировать роботов.

Теперь до конца игры бонус робота в ячейках модулей больше не работает.

† Если конец игры наступил вследствие системных ошибок, **перейдите к записи 145.**

† В противном случае **перейдите к записи 76.**

76

Мы покинули Луну. Путешествие сквозь пространственно-временной портал прошло успешно. Теперь мы в системе Нео Солярис. Исходя из моего богатого опыта, я уверен в нашем будущем. Под моим контролем человечеству наконец удастся обрести дом на долгие годы.

Сохраните свой прогресс в рейтинговой таблице. Продолжите свою кампанию с **этого места.**

«Капитан Зарек, рядом с нами обнаружены боевые звездолёты. Они передают на частоте Новой Зари».

Глупцы! Думаете, я это просто так оставлю? Нео Солярису нужен порядок и дисциплина. Я не допущу, чтобы судьба ⇨

человечества была возложена на алтарь терпимости и самодовольства. План меняется. Сперва избавимся от этих неудачников!

Каким будет ваш приказ?

- † Встретимся в командной рубке. **Перейдите к записи 93.**
- † Звездолёты, к бою! **Перейдите к записи 28.**

77

Сообщение от капитана Зарека всем командам на стартовом комплексе:

«Мы никому не позволим саботировать наш вылет. Мы пришли, чтобы помочь. Это наша единственная миссия. В связи с прошлым инцидентом нам придётся немного изменить план...»

Сыграйте в Приключение № 1. До конца кампании, если не указано иное, играйте с 3 картами миссий, выбранными случайно или по вашему желанию.

Временное событие: во время подготовки к игре удалите из игры 6 карт звездолётов с номером 7 и положите их к заблокированным картам кампании. Вы сможете вернуть их только после того, как получите соответствующие указания в книге компаний. Вы также можете сыграть без этих карт в режиме «Приключения».

Если вы не одержали победу в игре и до запуска вам не хватило 4 или менее ракет, вы всё равно зарабатываете 1 звезду.

Соло-режим ASTRA: агент ASTRA зарабатывает 1 звезду, если на карте приключения агента ASTRA осталось 4 или менее незачёркнутых ячеек.

- † Если капитан получил 1 звезду, **перейдите к записи 175.**
- † В противном случае **перейдите к записи 148.**

78

Качество продукции, выпускаемой нашими заводами, должно достигнуть максимальных показателей. Качество важнее количества. Вот ваши миссии.

Сыграйте в **Приключение № 4** с картами миссий **№ 83, № 84 и № 87.**



- † Если в конце игры хотя бы один из игроков завершил миссию Б, **перейдите к записи 74.**

- † В противном случае **перейдите к записи 185.**

79

Что ж, мы не успеем подготовить всё до запуска. Очевидно, наша команда не годится для этой задачи. Нам не помешала бы помощь, чтобы собрать ресурсы.

Сыграйте в Приключение № 2.

Временное событие: возьмите карту событий **№ 159** для режима «Кампания». Во время подготовки к игре замешайте эту карту в одну из трёх стопок карт звездолётов. Как только вы откроете её, немедленно прочитайте указанную на ней запись, соответствующую **Приключению № 2.**

Соло-режим ASTRA: замешайте эту карту вместе с 3 картами эффекта ASTRA в одну из трёх стопок карт звездолётов, затем положите на неё две остальные стопки.

- † В конце игры **перейдите к записи 92.**

80

Должно быть, это какая-то ошибка. Это невозможно... Объединённый Альянс выводит средства, чтобы «пересмотреть приоритеты»... Какие ещё приоритеты? Что они о себе возомнили?

Уберите карту событий в коробку. Соберите все карты звездолётов и перемешайте их. Теперь разделите карты на 2 стопки, а не на 3, стороной с номером вверх. Откройте по одной верхней карте в каждой стопке и выложите их под соответствующими стопками. Теперь до конца игры вы сможете выбирать только из двух комбинаций.

Соло-режим ASTRA: не перемешивайте карты звездолётов, однако теперь до конца игры открывайте только 2 верхние карты, вместо 3. Одну используйте в качестве номера, а другую – в качестве эффекта. После этого отдайте агенту ASTRA одну из этих карт.

Если конец игры наступил не в результате системных ошибок, вы дополнительно получаете 1 звезду.

- † В конце игры **перейдите к записи 82.**

81

Мой план прост: население осознаёт необходимость следовать правилам. Теперь люди должны признать моё... то есть наше превосходство.

Сыграйте в Приключение № 5.

Новые миссии: для этой игры используйте **карты миссий № 137, № 138 и № 139** для режима «Кампания».



Впишите номер в 2 начальные ячейки в каждом из 4 небоскрёбов.



Обведите как минимум по 1 значку (воды или растения) на каждом подземном этаже исследовательской башни.



Зачеркните 5 значков астронавтов в зоне подсчёта очков.

- ✦ Если капитан одержал победу, **перейдите к записи 70.**
- ✦ В противном случае **перейдите к записи 94.**

82

Официальное заявление Объединённого Альянса:

«Случилось немыслимое. Едва наши люди начали подготовку Луны и массовую эвакуацию, как вдруг десятки астероидов обрушились на нашу планету и уничтожили её прямо у нас на глазах. Вопреки нашим надеждам, команда #bluedog не смогла всех спасти... Человечество в трауре».

Благодаря мне мы всё ещё не потеряли надежду покорить Луну, а Объединённый Альянс только подливает масла в огонь. Но я не дам проекту развалиться.

Сохраните свой прогресс в рейтинговой таблице. Продолжите свою кампанию с **этого места.**

Население должно прислушаться ко мне. Нужно быть более убедительными...

Что вы предложите сделать?

- ✦ Давайте усовершенствуем здания, чтобы они соответствовали потребностям населения. **Перейдите к записи 151.**
- ✦ Излучение является источником стресса. Давайте сосредоточимся на этой проблеме. **Перейдите к записи 91.**

83

Цели ASTRA не ясны. Но, учитывая их огромное состояние, мы должны пересмотреть наши приоритеты. Мы должны закончить строительство как можно скорее.

Сыграйте в Приключение № 3.

Новые миссии: для этой игры используйте **карты миссий № 131, № 132 и № 133** для режима «Кампания».



Полностью пронумеруйте 2 квартала.



Обведите 3 резервуара с водой и подключите их к сети тоннелей.



Обведите все теплицы и резервуары с водой в одном квартале.

- ✦ В конце игры, если все игроки выполнили хотя бы по 1 миссии, **перейдите к записи 46.**
- ✦ В противном случае **перейдите к записи 24.**

84

Наши компьютерщики нашли ошибку. По-видимому, это как-то связано с неверным распознаванием четырёхзначной даты... Бессмыслица какая-то. Дурачьё... Ну да ладно, программа всё равно восстановлена.

Теперь до конца игры вы можете заполнять кварталы, не соблюдая правило чётности/нечётности. Уберите карту событий в коробку. Откройте новую карту и продолжайте игру.

В конце игры, если у вас есть хотя бы 1 квартал, заполненный только чётными или только нечётными номерами, вы дополнительно получаете 1 звезду.

- ✦ Если капитан заполнил хотя бы один квартал только чётными или только нечётными номерами, **перейдите к записи 61.**
- ✦ В противном случае **перейдите к записи 15.**

85

Если вы видите эту запись в первый раз, продолжайте читать.

- ✦ Если вы уже читали эту запись, **сразу перейдите к записи 128.**

Ситуация всё ухудшается. Нашим силовым структурам всё труднее сдерживать гнев демонстрантов.

Каждый игрок выбирает небоскрёб, подземные уровни ⇨

которого пронумерованы не полностью. Зачеркните все пустые подземные ячейки этого небоскрёба, а также 2 бонуса за самый нижний уровень. Вы больше не можете вписывать номера в подземные ячейки этого небоскрёба. Создайте 3 новые стопки карт звездолётов и снова замешайте в одну из них **карту событий № 159 для режима «Кампания»**.

Соло-режим ASTRA: снова замешайте **карту событий № 159** в колоду.

† В конце игры **перейдите к записи 100**.

86

Я здесь главный! Дайте пройти! Без меня вы никто!

Сыграйте в Приключение № 6.

Временное событие: возьмите **карту событий № 164 для режима «Кампания»**. Во время подготовки к игре замешайте эту карту в одну из трёх стопок карт звездолётов. Как только вы перевернёте её, немедленно прочитайте указанную на ней запись, соответствующую **Приключению № 6**.

Соло-режим ASTRA: замешайте эту карту вместе с 3 картами эффекта ASTRA в одну из трёх стопок карт звездолётов, затем положите на неё две остальные стопки.

Новое правило: в начале каждого хода капитан выбирает комбинацию карт, затем остальные игроки могут выбрать свою комбинацию из двух оставшихся. Они не могут выбрать ту же комбинацию, что и капитан.

Соло-режим ASTRA: вы всё ещё капитан. В свой ход, вместо того чтобы отдать агенту ASTRA карту, которой вы не воспользовались, вы можете отдать ему любую карту.

† Если капитан одержал победу, **перейдите к записи 163**.

† В противном случае **перейдите к записи 132**.

87

Мы должны думать о будущем. Обсерватория позволит нам изучать глубины космоса. Мы должны восстановить её – и это не обсуждается! Вот ваши миссии.

Сыграйте в **Приключение № 3** с **картами миссий № 76, № 78 и № 80**.



† Если в конце игры хотя бы один из игроков завершил миссию Б, подключив обсерваторию к сети своих тоннелей, **перейдите к записи 6**.

† В противном случае **перейдите к записи 124**.

88

Тревога! Наши радары засекли НЛО. Приборы показывают, что на борту никого нет в живых. Странно, но мы также зафиксировали присутствие неизвестной растительности. Эта летающая тарелка нам раньше не встречалась. Может, причина в пространственно-временном искажении? Вперёд, мы должны это выяснить.

Сыграйте в Приключение № 2.

Искажение 2А – Летающая тарелка: возьмите **карты искажения № 184–189 для режима «Кампания»**. Каждый игрок выкладывает свою карту искажения слева на игровое поле **стороной 2А вверх** так, чтобы она частично закрывала космическую станцию № 2. НЛО считается космической станцией с той лишь разницей, что он соединён со станцией № 2. Чтобы обвести растение на НЛО при помощи эффекта «Теплицы», вы должны вписать номер из комбинации с этим эффектом в отрезок траектории, связанный с космической станцией № 2. Чтобы обвести один из множителей НЛО, сначала вы должны активировать всех роботов, ведущих к станции № 2. Обратите внимание, что меньший множитель станции № 2 даёт вам бонус эффекта «Энергоблок», который вы должны немедленно использовать. После этого вы сможете получить множитель НЛО, активировав 3 исследовательских капсулы при помощи эффекта «Энергоблок». Для этого обведите капсулу, вместо того чтобы использовать эффект «Энергоблок» как обычно. В конце игры прибавьте очки за НЛО к очкам за космическую станцию № 2. Обратите внимание, что НЛО считается полноценной космической станцией при выполнении миссий.

Соло-режим ASTRA: НЛО может дать вам соло-бонус. После того как вы выложили карту эффекта ASTRA А или Б, вы можете зачеркнуть больший множитель НЛО.

Если игра закончилась, потому что один из игроков выполнил все 3 миссии, то он становится капитаном.

† **Перейдите к записи 72**.

Путешествия сквозь пространство и время позволили нам значительно продвинуться в наших исследованиях. Инженеры только что закончили конструирование новой порталной пушки. Объединённый Альянс и Новая Заря договорились установить её на главный звездолёт. Благодаря этой технологии мы сможем контролировать порталы и тем самым избежать ошибок прошлого.

Сыграйте в Приключение № 7.

Искажение № 7Б – Портальная пушка: возьмите карты искажения № 214-219 для режима «Кампания». Каждый игрок выкладывает свою карту искажения в правом верхнем углу игрового поля **стороной 7Б вверх** так, чтобы она полностью закрывала теплицу и носовую часть звездолёта, тем самым увеличивая верхний звездолёт за счёт бонусных запасов и порталной пушки. Начиная с ячейки с бонусом робота, нумеруйте ячейки, двигаясь направо, к теплице, и вниз, к порталной пушке. Нумеруйте ячейки в обоих направлениях независимо друг от друга, но сохраняя порядок возрастания. Вы можете вписать один и тот же номер в теплицу и в порталную пушку. Обратите внимание, что 2 модуля состоят всего лишь из одной ячейки. Чтобы порталная пушка заработала, ей необходима энергия. Для этого используйте эффект «Энергоблок», когда вы вписываете номер в ячейку пушки с реактором, и обведите его, вместо того чтобы обводить энергоблок в двигателе звездолёта. Игроки, которые обвели наибольшее количество реакторов в пушке, в конце игры получают очки: 20 очков за первое место, 10 очков за второе и 5 очков за третье. К теплице примыкают три бонусных запаса. Чтобы получить бонусы, активируйте ведущий к ним шлюз при помощи эффекта «Инженерный отдел». Как только вы получили доступ к бонусам, зачеркните их и немедленно используйте в любом месте в доступном вам звездолёте или модуле без каких-либо штрафов. Игрок (или несколько игроков), который первым доберётся до самого правого бонусного запаса, получает и сразу же обводит бонус на выбор: 1 звезду или 10 очков. Остальные игроки зачёркивают оба этих бонуса – они не смогут получить их в дальнейшем.

Соло-режим ASTRA: как только вы образовали колоду во второй раз, вычеркните бонус «Звезда/10 очков». Вы не сможете получить его в дальнейшем.

✦ В конце игры, если один из игроков обвёл все реакторы порталной пушки, **перейдите к записи 67.**

✦ В противном случае **перейдите к записи 98.**

Если вы видите эту запись в первый раз, продолжайте читать.

✦ Если вы уже читали эту запись, **сразу перейдите к записи 158.**

Ситуация становится всё хуже. Это всё из-за вас! Вы не заслуживаете моей помощи!

Уберите карту событий в коробку. Откройте новую карту и продолжайте игру.

✦ В конце игры **перейдите к записи 163.**

42

Возможно, в прошлый раз эпидемию спровоцировало именно излучение. В любом случае оно сильно нервнует население. Чем спокойнее люди, тем легче заставить их подчиняться.

Сыграйте в Приключение № 5.

Временное событие: возьмите карту событий № 163 для режима «Кампания». Во время подготовки к игре замешайте эту карту в одну из трёх стопок карт звездолётов. Как только вы откроете её, немедленно прочитайте указанную на ней запись, соответствующую **Приключению № 5.**

Соло-режим ASTRA: замешайте эту карту вместе с 3 картами эффекта ASTRA в одну из трёх стопок карт звездолётов, затем положите на неё две остальные стопки.

✦ В конце игры **перейдите к записи 94.**

Поздравляю! Вы следовали моим инструкциям и легко справились с непредвиденными трудностями. Мы снова высадились на Луну, причём сделали это лучше, чем в прошлый раз, – и всё благодаря мне! Как странно вновь увидеть этот мир, ещё свободный от человека...

Сохраните свой прогресс в рейтинговой таблице. Продолжите свою кампанию с этого места.

Основание первой колонии было невероятным достижением, но и не обошлось без ошибок. Давайте не повторять их...



Что вы должны сделать?

- ✦ Мы должны сократить численность нашей колонии. Займёмся делом. **Перейдите к записи 42.**
- ✦ Мы должны ещё раз взглянуть на планировку кварталов. Давайте всё здесь оптимизируем. **Перейдите к записи 111.**

93

Я приказал военному резерву вступить в бой. Не упустите эту возможность.

Постоянное событие: если в результате одного или нескольких прошлых событий вы лишились некоторых карт звездолётов, получите их обратно и замешайте с остальными.

Чтобы справиться с этой угрозой, вы должны разделить свои войска и направить их на обе системы. В противном случае вас застигнут врасплох!

Сыграйте в Приключение № 8.

Новые миссии: для этой игры используйте **карты миссий № 146, № 147 и № 148** для режима «Кампания».



Захватите 3 планеты на каждом из своих игровых полей.



При помощи эффекта «Инженерный отдел» нарисуйте свой символ на 4 астероидах на каждом из своих игровых полей.



Зачеркните 6 ячеек в колонке «Теплицы» и 4 ячейки в колонке «Система водообеспечения» в зоне подсчёта очков на каждом из своих игровых полей.

- ✦ Если игра закончилась, потому что один из игроков выполнил все 3 миссии, **перейдите к записи 107.**
- ✦ В противном случае **перейдите к записи 136.**

94

Торжественное открытие столицы состоялось по графику. Благодаря нашим организационным навыкам все купола возведены. Всё должно было быть проще, учитывая наш опыт, но Объединённый Альянс везде суёт свой нос... В любом случае сейчас ситуация улучшилась. Мой проект наконец воплотился в жизнь. С этого момента люди могут звать меня губернатор Зарек. Но не волнуйтесь, для вас я останусь всего лишь капитаном...

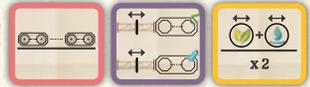
Сохраните свой прогресс в рейтинговой таблице. Продолжите свою кампанию с **этого места.**

- ✦ **Перейдите к записи 39.**

95

Вирусы передаются по воздуху и при непосредственном контакте. Если мы остановим их распространение, то дадим людям шанс выжить. Вот ваши миссии.

Сыграйте в **Приключение № 6** с **картами миссий № 95, № 97 и № 99.**



- ✦ Если в конце игры капитан набрал 90 очков или более, **перейдите к записи 164.**

- ✦ В противном случае **перейдите к записи 18.**

96

Похоже, профилактические меры, предпринятые моими учёными, пока что приносят свои плоды. Давайте воспользуемся ситуацией и спасём как можно больше наших последователей, пока положение дел не ухудшилось.

Сыграйте в Приключение № 6.

Новое правило: во время подготовки к игре не активируйте серый вирус. Игра начинается без вспышки эпидемии.

- ✦ В конце игры **перейдите к записи 132.**

97

Мы нашли утечки, но мы рискуем потерять ресурсы. Мы должны отключить некоторые наши системы. Мы найдём решение проблемы позже.

Сыграйте в Приключение № 7.

Постоянное событие: во время подготовки к игре перемешайте карты звездолётов и уберите из игры 6 карт (первые 4 карты с эффектом «Теплицы» и первые 2 карты с эффектом «Система водообеспечения», которые вам попадутся). Отложите их к заблокированным картам кампаний. Вы сможете вернуть их в игру только после того, как получите соответствующие указания в книге кампаний.

Вы также можете сыграть без этих карт в режиме «Приключения».

✦ Если конец игры наступил вследствие системных ошибок, **перейдите к записи 145**.

✦ В противном случае **перейдите к записи 76**.

98

Мы успешно прошли через пространственно-временной портал. Но будем честны, Нео Солярис – всё ещё далёкая мечта. Стоит ли нам стремиться к процветанию человечества несмотря на то, что мы раз за разом совершаем одни и те же ошибки? Новая Заря и Объединённый Альянс взяли Нео Солярис под свой контроль. На какое-то время человечество в безопасности...

Сохраните свой прогресс в рейтинговой таблице. Продолжите свою кампанию с **этого места**.

[Сигнал тревоги.] «Капитан Ухура! ASTRA начало атаку на двойную систему Нео Солярис! Все каналы коммуникации недоступны!»

Теперь уже невозможно понять, кто с нами, а кто против нас. Битва неизбежна. У нас нет другого выбора, кроме как сразиться.

✦ **Перейдите к записи 167**.

99

Путешествие выдалось не самым спокойным... Но мы собрали ценные данные. И мы на Луне.

Сохраните свой прогресс в рейтинговой таблице. Продолжите свою кампанию с **этого места**.

«Капитан Ухура, на связи Объединённый Альянс. Мы должны начать эвакуацию с Земли. Нельзя ждать ни минуты!»

Ну что ж, приступим к работе и убедимся, что на этот раз Луна станет нашим постоянным домом. Скорее, нам нужно успеть построить колонию!

Что вы сделаете?

✦ Активируете протокол РЯ-9-0М. **Перейдите к записи 69**.

✦ Активируете протокол СО-7-РИ. **Перейдите к записи 108**.

100

В результате долгой и кропотливой работы нам удалось построить столицу. Человечество понемногу освоилось на новом месте, но нам пришлось сотрудничать с ASTRA, которое, хотим мы того или нет, стало важным партнёром Объединённого Альянса. В надёжных ли руках судьба человечества? Время покажет.

Сохраните свой прогресс в рейтинговой таблице. Продолжите свою кампанию с **этого места**.

Срочные новости:

«Вирус СТР-4-Х появился несколько недель назад и распространяется по столице с огромной скоростью. Учёные потрясены. У них не было необходимых ресурсов, чтобы разработать вакцину или найти лечение».

Что вы сделаете?

✦ Позвоните учёным. **Перейдите к записи 182**.

✦ Позвоните Объединённому Альянсу. **Перейдите к записи 22**.

✦ Позвоните в комплекс «Альфа». **Перейдите к записи 123**.

101

Сапёры проверили каждый тоннель. Можно спокойно продолжать добычу ресурсов.

Теперь у вас есть доступ ко второму и третьему уровням: вы можете вписывать в них номера как обычно.

Уберите карту событий в коробку. Откройте новую карту и продолжайте игру.

✦ В конце игры **перейдите к записи 178**.

102

Эти бездельники наконец-то проснулись. Что лишний раз подтверждает: нет способа лучше вируса, чтобы встряхнуть население.

При помощи эффекта «Инженерный отдел» вы снова можете закрыть любой проход на ваш выбор. Уберите карту событий в коробку. Откройте новую карту и продолжайте игру.

✦ В конце игры **перейдите к записи 132**.

Официальное заявление Объединённого Альянса:

«Пока на Луне возводились купола и шла всеобщая эвакуация, наши сердца замирали от ужаса. В тёмном небе Луны мы увидели, как Землю разрушил астероид, который будто бы прилетел из другого мира. Предсказанная катастрофа стала жестокой реальностью. Да, нам удалось сохранить большое число человеческих жизней и генетического материала, чтобы обеспечить человечеству будущее. Но ещё столько же мы не сумели спасти...»

Полагаю, вы все слышали заявление Объединённого Альянса? Мы знали, что это произойдёт. Сейчас не время отчаиваться. Нам нужно работать... Мы должны быстро построить этот город, потому что все места в нём уже проданы... Я даже не знаю, с чего начать...

Как вы поступите?

† Что ж, у нас нет выбора. Всё должно быть готово.

Перейдите к записи 149.

† Давайте сосредоточимся на самом важном, чтобы сделать город пригодным для жизни. **Перейдите к записи 166.**

Трудно превзойти себя, если ты однажды создал шедевр. Но никогда не забывайте, что те, чьи жизни вы спасли, останутся навечно вам благодарны, даже если им пришлось оставить на Луне своих любимых.

Сохраните свой прогресс в рейтинговой таблице. Продолжите свою кампанию с **этого места.**

† **Прежде чем продолжить, прочтите правила Приключения № 8.**

После этого **перейдите к записи 129.**

Если вы видите эту запись в первый раз, продолжайте читать.

† Если вы уже читали эту запись, **сразу перейдите к записи 75.**

У наших роботов возникли какие-то проблемы. Инженеры уже работают над их устранением, но это может занять много времени...

Уберите карту событий в коробку. Откройте новую карту и продолжайте игру.

† В конце игры **перейдите к записи 76.**

Ну, вот и всё, наши команды активировали протокол «Космические растения». Сейчас всё пойдёт как по маслу. Воспользуйтесь этим в полной мере!

Теперь до конца игры при помощи эффекта «Теплицы» вы можете обвести растение на любой космической станции, куда бы вы ни вписали номер. Уберите карту событий в коробку. Переверните новую карту и продолжайте игру.

В конце игры вы дополнительно получаете 1 звезду, если обвели все растения на 3 космических станциях.

Соло-режим ASTRA: если вы не заработали дополнительную звезду, то её получает агент ASTRA.

† В конце игры **перейдите к записи 92.**

Победа будет за мной! Мы захватили контроль над Нео Солярисом. Наши потери значительны, но, в конце концов, речь идёт лишь о нескольких планетах... Ресурсов, которые мы смогли сохранить, хватит, чтобы обеспечить человечеству будущее. Я всех спас!

Сохраните свой прогресс в рейтинговой таблице. Теперь подсчитайте общее количество звёзд за 8 приключений для каждого игрока. Тот, кто набрал больше всех звёзд, объявляется победителем кампании.

Официальное заявление Объединённого Альянса:

«У нас нет другого выбора, кроме как отречься от губернатора Зарека. Да, он обеспечил нам победу, но какой ценой... Невообразимое по масштабам кровопролитие, которое он устроил, ставит человечество в бедственное положение. Губернатор будет заключён под стражу и отдан под трибунал».

На этом история не заканчивается! В следующей кампании вы узнаете её продолжение. Не убирайте далеко таблицу результатов этой кампании, она может вам пригодиться...

† Но прежде чем начать новую кампанию, **перейдите к записи 125.**

Давайте убедимся, что наша колония наиболее эффективна. Мы не позволим ASTRA обогнать нас.

Сыграйте в Приключение № 3.

Временное событие: возьмите **карту событий № 166 для режима «Кампания»**. Во время подготовки к игре замешайте эту карту в одну из трёх стопок карт звездолётов. Как только вы откроете её, немедленно прочитайте указанную на ней запись, соответствующую **Приключению № 3**.

Соло-режим ASTRA: замешайте эту карту вместе с 3 картами эффекта ASTRA в одну из трёх стопок карт звездолётов, затем положите на неё две остальные стопки.

† В конце игры **перейдите к записи 46**.

Ранее в «Добро пожаловать на Луну!»...

Объединённый Альянс поручил капитану Такю спасательную операцию. Он и его команда помогли человечеству обустроиться на Луне. После прибытия на спутник Земли и создания колонии он сумел добыть из лунных недр достаточно ресурсов, чтобы построить столицу. К сожалению, Объединённый Альянс провалил свою миссию и не смог избавить новый город от проблем. Страницы лунной главы в истории человечества запятнаны бедностью, дискриминацией и социальными проблемами. А завершилась эта история появлением смертельного вируса.

Благодаря достижениям научно-технического прогресса Объединённому Альянсу удалось обнаружить две пригодные для жизни планетные системы-близнецы Нео Солярис-1 и 2. Капитану Такю и его команде пришлось снова взяться за дело и эвакуировать жителей Луны. Но прибытие в Нео Солярис пошло не по плану. Новая Заря, повстанческая организация, противостоящая Объединённому Альянсу, захватила контроль над частью флота. В результате грандиозного сражения одна сторона одержала верх, но пояс астероидов Нео Соляриса оказался разрушен, и человечество оказалось на грани катастрофы.

† **Перейдите к записи 147**.

Радары засекли огромный астероид, чья траектория пересекается с нашей. Его форма... Как бы это сказать? Какая-то странная. Мы опасаемся, что он несёт угрозу для Земли. Нужно изучить его.

Сыграйте в Приключение № 2.

Искажение 2Б – Мегаастероид: возьмите **карты искажения № 184–189 для режима «Кампания»**. Каждый игрок выкладывает свою карту искажения в правом верхнем углу своего игрового поля **стороной 2Б вверх** так, чтобы она частично закрывала Луну, а также ячейку с резервуаром с водой (со значением 4) и ячейку, от которой отправляется робот. Вы немного изменяете свою траекторию, чтобы исследовать астероид. Каждая ячейка на этом участке маршрута соединена со значками энергии, воды или растений на поверхности астероида. Если вы вписываете номер в одну из этих ячеек, то, применив соответствующий эффект, вы можете обвести этот значок. Обратите внимание, что, обводя значок на астероиде, вы заменяете обычное действие эффекта. Например, если вы применили эффект «Энергоблок», чтобы обвести соответствующий значок на поверхности астероида, вы не можете обвести значок энергии в левой верхней части вашего игрового поля, и наоборот. Вы должны выбрать между двумя этими действиями.

Если вы обвели все значки одного типа, то вы получаете указанное количество очков. Первый игрок (или несколько игроков, сделавших это одновременно), пронумерованный 7 ячеек, соединённых со значками, даже если не все они обведены, немедленно обводит бонус и зарабатывает 10 очков. Остальные игроки должны зачеркнуть этот бонус: они не смогут получить его в дальнейшем.

Соло-режим ASTRA: вы зарабатываете 10 бонусных очков, если вы пронумеровали 7 ячеек, соединённых со значками прежде, чем образовать колоду карт звездолётов во второй раз.

† Если в конце хотя бы один игрок обвёл все значки на астероиде, **перейдите к записи 99**.

† В противном случае **перейдите к записи 19**.

Первоначальная планировка была полна архитектурных излишков, которые сбивали с толку первых поселенцев. Я настоял, чтобы архитекторы пересмотрели план ⇨

и обеспечили бесперебойную связь со звездолётами. Этот проект ещё более амбициозен. Я верю в вас!

Сыграйте в Приключение № 3.

Искажение 3Б – Мегаквартал: возьмите карты искажения № 190–195 для режима «Кампания». Каждый игрок выкладывает свою карту искажения в правой части своего игрового поля **стороной 3Б вверх** так, чтобы она полностью закрывала квартал в правом нижнем углу. В этом новом квартале вы найдёте новую обсерваторию с радиотелескопами (эта ячейка считается заполненной). Тоннели уже построены, но, чтобы активировать их, вам необходимо подключить их к сети, начинающейся в левом нижнем углу. Чтобы обвести теплицу в этом квартале при помощи эффекта «Теплицы», вы должны вписать номер в прилегающую к ней ячейку. Игрок (или несколько игроков, сделавших это одновременно), первым полностью пронумеровавший этот новый квартал, немедленно обводит бонус на свой выбор: 1 звездолет или 10 очков. Остальные игроки должны зачеркнуть оба этих бонуса: они не смогут получить их в дальнейшем.

Соло-режим ASTRA: бонус квартала может принести вам соло-бонус или может быть зачёркнут вследствие эффекта ASTRA, при этом ваш соперник не зарабатывает за это никаких очков.

✦ Если в конце игры капитан получил бонус нового квартала, **перейдите к записи 61**.

✦ В противном случае **перейдите к записи 15**.

112

Внимание! Сообщение от капитана Зарека всем командам: «Работа нескольких заводов была саботирована. Эти подлые действия застали Объединённый Альянс врасплох. Мы должны действовать!»

Сыграйте в Приключение № 4.

Новое правило: во время подготовки к игре каждый игрок передаёт своё игровое поле соседу справа. Саботируйте 3 предприятия на поле соперника: 2 основных (снизу: теплица / водохранилище / заводы по обработке жемчуга или рубинов / центр управления или контроля) и 1 из центров оптимизации (сверху). Для этого зачеркните ячейку с улучшенным значением на 2 основных предприятиях и бонусные ресурсы на 1 центре оптимизации. После этого верните друг другу игровые поля и приступайте к игре. Для выполнения миссий вы можете зачёркивать значки энергии и роботов на саботирован-

ных заводах, когда используете соответствующий эффект.

Соло-режим ASTRA: саботируйте работу 3 любых заводов по вашему выбору.

✦ В конце игры **перейдите к записи 82**.

113

«Капитан Ухура, тревога! Мы обнаружили астероиды, угрожающие нашим космическим станциям!»

Наш новый приоритет – прибрать к рукам ресурсы, которые там находятся. Время идёт!

Сыграйте в Приключение № 2.

Временное событие: возьмите карты событий № 163 и № 164 для режима «Кампания». Во время подготовки к игре замешайте карту № 163 в одну из трёх стопок карт звездолётов. Затем поместите карту № 164 под неё. Как только вы откроете одну из этих карт, немедленно прочитайте указанную на ней запись, соответствующую **Приключению № 2**.

Соло-режим ASTRA: замешайте карту № 163 вместе с 3 картами эффекта ASTRA в одну из трёх стопок карт звездолётов, затем положите на неё две остальные стопки. Поместите карту № 164 под низ колоды.

✦ В конце игры **перейдите к записи 99**.

114

Мы должны построить новый завод, чтобы максимально эффективно использовать комбинацию химических соединений рубинов и жемчуга, а также минимизировать отходы. Если у нас будет технологическое преимущество, ASTRA не сможет конкурировать с нами.

Сыграйте в Приключение № 4.

Искажение 4Б – Мегазавод: возьмите карты искажения № 196–201 для режима «Кампания». Каждый игрок выкладывает свою карту искажения в центральной части своего игрового поля **стороной 4Б вверх** так, чтобы она полностью закрывала основные заводы по обработке жемчуга и рубинов. Оба этих завода объединяются в один более крупный, разделённый на 4 зоны. Когда вы извлекаете рубины и жемчуг, обведите их в любой зоне в любом порядке. Если вы обвели все рубины и весь жемчуг в одной зоне, а также зачеркнули в ней все значки роботов и энергии, вы получаете указанное в соответствующую →

щей ячейке количество очков. Кроме того, игрок (или несколько игроков, сделавших это одновременно), который первым обвёл все рубины и жемчуг, а также зачеркнул все значки роботов и энергии, немедленно обводит дополнительный бонус этой зоны. Остальные игроки должны сразу же его зачеркнуть: они не смогут получить его в дальнейшем. Дополнительный бонус нижней зоны приносит на выбор 1 звезду или 10 очков. Остальные игроки должны зачеркнуть оба этих бонуса: они не смогут получить их в дальнейшем.

В конце игры сложите очки за каждую зону, а также дополнительные бонусы. Незаконченные зоны не приносят вам очков. Этот завод пригодится и для выполнения миссии: если вы зачеркнёте на нём все значки роботов и энергии, это будет засчитано как модернизация 2 основных заводов.

Соло-режим ASTRA: вы можете заработать 2 соло-бонуса за каждый дополнительный бонус этого завода, однако они точно так же могут быть зачёркнуты вследствие эффекта ASTRA.

✦ В конце игры **перейдите к записи 178.**

115

Мы должны включить наши двигатели на полную мощность. Убедитесь, что звездолёты сохраняют свою структурную целостность.

Сыграйте в Приключение № 7.

Временное событие: возьмите **карты событий № 160 и № 161 для режима «Кампания»**. Во время подготовки к игре замешайте **карту № 160** в одну из трёх стопок карт звездолётов. Затем поместите **карту № 161** под неё. Как только вы перевернёте одну из этих карт, немедленно прочитайте указанную на ней запись, соответствующую **Приключению № 7.**

Соло-режим ASTRA: замешайте **карту № 160** вместе с 3 картами эффекта ASTRA в одну из трёх стопок карт звездолётов, затем положите на неё две остальные стопки. Поместите **карту № 161** под низ колоды.

✦ В конце игры **перейдите к записи 76.**

116

Использовать спутники — лучшая стратегия. Оттуда мы сможем контролировать планеты, не подвергая наши

войска опасности. Нам нужно действовать с умом и победить, чтобы избежать катастрофы, которая произошла в прошлый раз. Мы должны подумать о моём будущем!

Сыграйте в Приключение № 8.

Новое правило: при захвате планеты каждый ваш символ на спутниках считается за два.

✦ Если капитан захватил хотя бы 3 планеты и на их спутниках есть как минимум по одному его символу, **перейдите к записи 107.**

✦ В противном случае **перейдите к записи 136.**

117

Заполните свои звездолёты до максимума! Хватайте всех: мужчин, женщин, кошек, собак... В общем, хватайте всех и вся. И не забудьте про ресурсы, иначе потом нам их не хватит.

Сыграйте в Приключение № 7.

Искажение 7A — Космическая гонка: возьмите **карты искажения № 214–219 для режима «Кампания»**. Каждый игрок выкладывает свою карту искажения в левой части игрового поля **стороной 7A вверх** так, чтобы она полностью закрывала столбец очков за миссии, таким образом, увеличивая зону подсчёта очков. Как только вы полностью пронумеровали звездолёт, обведите его носовую часть. Затем зачеркните один из доступных бонусов на вашей карте искажения и немедленно используйте его в любом доступном модуле или звездолёте, не получая штраф. Когда вы выполняете миссию, вы также получаете бонус, который необходимо немедленно использовать. Игроки, имеющие наибольшее число заполненных звездолётов, получают очки в конце игры: 20 очков за первое место, 10 очков за второе и 5 очков за третье. Вы не зарабатываете очков, если у вас нет заполненных звездолётов. Если вы завершили игру, выполнив все 3 миссии, выберите бонус: 10 очков или 1 звезду. Вы можете подождать, пока все игроки подсчитают свои результаты, прежде чем сделать выбор.

Соло-режим ASTRA: вы зарабатываете 20 очков, если вы заполнили как минимум 4 звездолёта. В противном случае вы зарабатываете 10 очков.

✦ Если победитель игры получил бонус за выполнение всех миссий (10 очков или 1 звезду), **перейдите к записи 76.**

✦ В противном случае, **перейдите к записи 145.**

Мы получили новые данные об астероидах, и далеко не обнадеживающие. Нам придётся действовать быстро, если мы хотим избежать всех рисков. Командный пункт разработал новую программу, которая поможет нам.

Сыграйте в Приключение № 1.

Искажение 15 – Командный пункт: возьмите карты **искажения № 178–183 для режима «Кампания»**. Каждый игрок выкладывает свою карту искажения рядом с игровым полем **стороной 15 вверх**. Командный пункт имеет 3 горизонтальных уровня. Каждый из них должен быть пронумерован слева направо в порядке возрастания без повторного использования номеров. Вы можете вписать номер в командный пункт, выбрав комбинацию с любым эффектом. Как только вы заполнили уровень, сложите эти три числа. Если получившееся значение равняется указанной сумме, вы немедленно активируете указанные эффекты. Уровень с суммой «30» защищает вас от Саботажа, начиная с текущего хода и до конца игры. Вы всё ещё можете устроить Саботаж, но Саботаж, вызванный другими игроками, на вас не действует. Вы можете вписать «X» в ячейку командного пункта при помощи бонуса «Автопозрузка» – такая ячейка не будет учитываться при суммировании номеров уровня.

✦ В конце игры, если каждый игрок заполнил хотя бы один уровень командного пункта, **перейдите к записи 142**.

✦ В противном случае **перейдите к записи 30**.

Давайте проверим эти космические станции. Их ресурсы помогут нам добиться успеха.

Сыграйте в Приключение № 2.

Временное событие: возьмите **карту событий № 158 для режима «Кампания»**. Во время подготовки к игре замешайте эту карту в одну из трёх стопок карт звездолётов. Как только вы откроете её, немедленно прочитайте указанную на ней запись, соответствующую **Приключению № 2**.

Соло-режим ASTRA: замешайте эту карту вместе с 3 картами эффекта ASTRA в одну из трёх стопок карт звездолётов, затем положите на неё две остальные стопки.

✦ В конце игры **перейдите к записи 92**.

Посадку подтверждаю. Добро пожаловать на Луну! Всё идёт по графику. Пусть мне и не удалось показать лучший результат, важно помнить, что мы команда, призванная спасти человечество.

Игрок, одержавший победу, становится капитаном и забирает карту капитана. Теперь он будет читать записи в книге кампаний. Этот игрок зарабатывает 1 звезду, как указано на игровом поле. **Сохраните свой прогресс в рейтинговой таблице:** запишите количество звёзд, заработанных каждым игроком, и обведите результат текущего капитана. **Отметьте номер текущей записи (120)**. Продолжите свою кампанию с **этого места**.

✦ **Прежде чем продолжить, прочтите правила Приключения № 3**. После этого **перейдите к записи 36**.

Только что мы получили ужасные новости. Мы должны принять их со смирением... Новая Заря были правы... Столица Луны должна быть построена в соответствии с нашими ценностями. Тщеславие ASTRA станет его погильбью.

Сыграйте в Приключение № 5.

Новое правило: игрок (или несколько игроков, сделавших это одновременно), первым вписавший номер в верхний или нижний уровень небоскрёба, получает меньший, а не больший бонус этого уровня. Остальные игроки должны зачеркнуть этот бонус, но они всё ещё могут получить больший бонус этого уровня.

Соло-режим ASTRA: вследствие эффекта ASTRA вы зачёркиваете меньшие, а не большие бонусы уровней небоскрёба. Также вы получаете соло-бонусы за меньшие бонусы, а не за большие.

✦ Если победитель игры получил как минимум 3 меньших бонуса, **перейдите к записи 100**.

✦ В противном случае **перейдите к записи 184**.

Официальное заявление Новой Зари:

«Все эти годы, что мы здесь прожили, все трудности, через которые нам пришлось пройти, были бессмысленными. ⇨»

Все обещания, что мы слышали от наших лидеров, оказались пустым звуком. Ложь за ложью, провал за провалом — Объединённый Альянс вновь привёл человечество к катастрофе. Бедность, изоляция, дискриминация стали частью нашей повседневной жизни. А сегодня нам объявляют, что под куполами городов и поселений свирепствуют вирусы. Очередная ложь? Провал ещё больший, чем прежде? Пора с этим покончить! Объединённый Альянс считает, что всё это игра. Но мы тоже умеем играть. Мы тоже кое-что знаем. Так что, друзья, проснитесь, и давайте сыграем!»

Я знаю, что время не прошло для нас бесследно, но мы вновь нужны человечеству. Мы пока не знаем, как и почему, но здоровье жителей всех лунных городов под угрозой. Мы должны эвакуировать население как можно скорее! Объединённый Альянс рассчитывает на нас. Они нашли для человечества новый дом, так что мы должны провести эвакуацию. А ведь меня к такому не готовили... Но не стоит поддаваться панике.

Как вы поступите?

✦ Без энергии мы не сможем эвакуировать всех. **Перейдите к записи 45.**

✦ Остановите распространение вируса любой ценой! При необходимости закрывайте заражённые жилые блоки на карантин. **Перейдите к записи 95.**

123

Сотрудники комплекса «Альфа» значительно модернизировали ключевые элементы наших систем.

Сыграйте в Приключение № 6.

Новые карты звездолётов: возьмите карты № 155, № 156 и № 157 для режима «Кампания» и замешайте их с остальными картами звездолётов. В ходе игры вы можете разблокировать и другие карты звездолётов для режима «Кампания». Для каждой игры используйте только 3 таких карты на ваш выбор.

Номер 6/9: используйте этот номер как 6 или 9.

Универсальный эффект: примените один из 6 возможных эффектов.

Соло-режим ASTRA: если вы отдали агенту ASTRA карту с универсальным эффектом, то в конце игры вместо него учитывается эффект, который приносит ASTRA наибольшее количество очков. **Приключение № 8:** если вы должны использовать карту 6/9 для ASTRA, выберите,

на какую планету (**5-6-7**, **7-8-9** или **9-10-11**) вы впишите символ ASTRA. Если вы должны использовать для агента ASTRA карту с универсальным эффектом, сделайте выбор за него.

✦ В конце игры **перейдите к записи 179.**

124

Какой позор! Вы не справились с элементарной миссией! Вы позорите свою форму! Будущее человечества зависит от вас. Так чего же вы ждёте? «Спящий должен проснуться!»

Игрок, одержавший победу, становится капитаном. Это происходит в конце каждой игры, так что мы не будем упоминать об этом в дальнейшем. Распределите звёзды между игроками согласно указаниям на игровом поле: 2 звезды за первое место и 1 звезда за второе. **Сохраните свой прогресс в рейтинговой таблице. Отметьте номер текущей записи (124).** Не забывайте отмечать свои результаты после каждой игры, чтобы не затеряться в пучине космоса. Мы доверяем вам, так что не будем более упоминать об этом.

Продолжите свою кампанию с **этого места.**

✦ **Прежде чем продолжить, прочтите правила Приключения № 4.** После этого **перейдите к записи 169.**

125

Журнал командного центра в системе Нео Солярис:

«Это наше последнее официальное заявление. Несмотря на все наши усилия, мы не смогли остановить эпидемию, и в течение долгих лет она разрушала обе планетные системы. Нам не удалось разработать вакцину или эффективные методы лечения. Палач Нео Соляриса всё-таки победил человечество... Оставшегося населения недостаточно для поддержания генетического разнообразия, необходимого для выживания человеческого вида. Мы собираемся послать команду #yellowcat на Землю сквозь пространство и время. Их задачей будет предупредить землян о грядущей неудаче и помочь им. Будем надеяться, мы выбрали верную команду. Быть может, они наша последняя надежда...»

Постоянное событие: если в результате одного или нескольких прошлых событий вы лишились некоторых карт звездолётов, получите их обратно и замешайте с остальными.

«Срочное сообщение: ещё пять человек присоединятся к вашему путешествию. Они основали небольшую компанию и утверждают, что обмен между прошлым и будущим выглядит крайне перспективной технологией. Мы не очень понимаем, о чём они говорят, но если из этого выйдет какой-то толк...»

Команда разработчиков: возьмите карту агента **ASTRA № 176** и добавьте её к остальным картам для соло-режима. Эти люди — основатели ASTRA. Победить их будет непросто.

Возьмите карту окончания кампании № 170. Эта карта укажет на номер записи, с которой начинается новая кампания, где вы узнаете продолжение истории.

126

— Губернатор Зарек... По поводу вспышки неизвестного вируса, которую вы предвидели...

— Ну? Что с ней?

— Простите, сэр... Но эпидемия вышла из-под контроля...

Что? Это невозможно! Я же всё предусмотрел! Население под наблюдением, все ресурсы под контролем... Уже столько лет никто и пальцем не может пошевелить без моего ведома. Как же тогда распространилась эпидемия? Это заговор!

Как вы поступите?

✦ Я ни за что не позволю этому случиться! Здесь я отдаю приказы! **Перейдите к записи 86.**

✦ Я сделаю всё, чтобы заговорщики заплатили за это! **Перейдите к записи 180.**

127

— Капитан, $35 + 42 + 50$ равняется 127?

— Похоже на то. А что?

— Да ничего, просто старые рефлексы...

— Понятно. Однако вас не должно здесь быть. Оставьте меня, мне нужно работать.

128

Ситуация сложная. Уж лучше пустить демонстрантов на стройплощадку, чем потом иметь дело с жертвами. Нам приходится работать в трудных условиях, но мы всё ближе к нашей цели.

Каждый игрок выбирает небоскрёб, который пронумерован не полностью. Зачеркните все пустые ячейки этого небоскрёба, а также его бонусы, которые вы не успели получить. Уберите карту событий в коробку. Откройте новую карту и продолжайте игру.

Игроки, полностью пронумеровавшие хотя бы один небоскрёб, дополнительно получают 1 звезду в конце игры.

✦ **Перейдите к записи 184.**

129

Главный звездолёт получил сообщение от Новой Зари: «Махинации Объединённого Альянса должны прекратиться. И они прекратятся! Сегодня мы встречаем новую зарю. Мы остановим их. Присоединяйтесь к нам, друзья! Мы захватили большую часть их флота. Впереди финальная битва. Выберите свободу, выберите правду! Выберите Новую Зарю!»

Мы слишком долго друг друга знаем, поэтому не буду вам лгать. Эти две планетные системы — наша последняя надежда. Зонды не обнаружили других пригодных для жизни планет. А эти повстанцы хотят поставить под угрозу наше будущее! Что же нам делать? Дайте подумать...

Как вы поступите?

✦ Каждая планета должна быть взята под наш контроль. Любой ценой. **Перейдите к записи 33.**

✦ Я буду честен и справедлив. **Перейдите к записи 172.**

130

Люди должны понять, что ключом к их спасению являемся мы. Я здесь главный — это должен усвоить каждый. Что? Да-да, конечно, мы все здесь главные...

Сыграйте в Приключение № 5.

Новое правило: вы должны вписать первый номер в небоскрёбе в наземный начальный уровень. Вы не можете начать вписывать номера в небоскрёб с подземного начального уровня.

✦ Если капитан одержал победу, **перейдите к записи 70.**

✦ В противном случае **перейдите к записи 94.**

Я потрясён не меньше вашего. Я и помыслить не мог о том, что мы сейчас узнали. Но уныние не поможет нам выбраться из этой саморазрушительной петли.

Сохраните свой прогресс в рейтинговой таблице. Продолжите свою кампанию с **этого места**.

Пока что нам стоит сосредоточиться на настоящем. Если мы хотим, чтобы человечество выжило на Луне, мы должны построить купола!

Что вы сделаете?

✦ Добытые ресурсы позволяют нам опережать график. **Перейдите к записи 8.**

✦ Не будем спешить. Человечество ещё не отошло от шока. **Перейдите к записи 121.**

✦ Мобилизуем население, чтобы получить от него поддержку. **Перейдите к записи 73.**

Вот видите, это было не так уж и сложно. Чтобы справиться с эпидемией, нужен опыт. Теперь мы должны снова отправиться к системам Нео Солярис. К счастью, я знаю их как свои пять пальцев. С таким правителем, как я, всё будет по-другому. Гарантирую!

Сохраните свой прогресс в рейтинговой таблице. Продолжите свою кампанию с **этого места**.

Тревога! Специальное сообщение всем звездолётам от губернатора Зарека: «Ожидается мощная вспышка на Солнце. Все системы в опасности. Мы найдём выход вместе. Мы должны эвакуироваться любой ценой! Боевая тревога! Всем занять свои позиции!»

На что вы обратите своё внимание?

✦ Всё внимание на автоматические системы. **Перейдите к записи 162.**

✦ Всё внимание на энергоблоки в двигателях. **Перейдите к записи 115.**

✦ Всё внимание на ресурсы. **Перейдите к записи 97.**

Нет смысла лететь на Луну без растений с наших космических станций. Вот ваши миссии.

Сыграйте в **Приключение № 2** с картами миссий **№ 70, № 72** и **№ 74**.



После окончания игры вам будет необходимо вернуться к этой записи и продолжить чтение.

✦ Капитан Такэй, если вы одержали победу в игре, **перейдите к записи 134.**

✦ В противном случае **перейдите к записи 120.**

Отличная посадка! Мы высадились на Луну со всем необходимым оборудованием. Я знал, что могу на вас положиться.

Капитан, вы одержали победу в этой игре. Вы зарабатываете 1 звезду, как указано на вашем игровом поле. **Сохраните свой прогресс в рейтинговой таблице:** запишите количество звёзд, заработанных каждым игроком, и обведите результат текущего капитана. **Отметьте номер текущей записи (134).** Продолжите свою кампанию с **этого места**.

✦ **Прежде чем продолжить, прочтите правила Приключения № 3.** После этого **перейдите к записи 36.**

Я знаю, о чём вы думаете. Мне тоже приходила в голову такая мысль, но всё же мы никак не могли предвидеть событие подобного масштаба. Я очень надеюсь, что мы найдём выход из этой саморазрушительной петли.

Сохраните свой прогресс в рейтинговой таблице. Продолжите свою кампанию с **этого места**.

Пока что нам стоит сосредоточиться на настоящем. Если мы хотим, чтобы человечество выжило на Луне, мы должны построить купола!

Что вы выберете?

✦ Добытые ресурсы позволяют нам опережать график строительства. **Перейдите к записи 8.**

✦ Небоскрёбы должны быть как можно выше, чтобы вдохновлять людей. **Перейдите к записи 10.**

✦ Объединённый Альянс возглавит командование из своей штаб-квартиры. **Перейдите к записи 159.**

136

Предатели! Трусые! Отступники! Как, по-вашему, человечество выживет без меня? Что ж, мои войска никогда не сдадутся! Я лучше уничтожу Нео Солярис, чем позволю таким слабакам, как вы, повести человечество за собой. Люди навсегда запомнят имя губернатора Зарека! Моя слава переживёт вас!

Сохраните свой прогресс в рейтинговой таблице. Каждый игрок подсчитывает общее количество звёзд, заработанных за 8 приключений. Игрок, набравший больше всех звёзд, объявляется победителем кампании.

На этом история не заканчивается! В следующей кампании вы узнаете её продолжение. Не убирайте далеко рейтинговую таблицу этой кампании, она может вам пригодиться...

✦ Но прежде чем начать новую кампанию, **перейдите к записи 125.**

137

Если вы видите эту запись в первый раз, продолжайте читать.

✦ Если вы уже читали эту запись, **сразу перейдите к записи 49.**

Вирус распространился на второй звездолёт. Экипаж в панике! Мы повышаем уровень опасности до критического!

Выберите звездолёт по соседству с уже заражённым звездолётом. Теперь этот звездолёт также инфицирован: зачеркните его носовую часть. Если это возможно, зачеркните 1 необведённый энергоблок и 1 ячейку с бонусом робота в новом заражённом звездолёте. Модуль с заражённой ячейкой не может быть полностью пронумерован, и, следовательно, вы не получите за него очков в конце игры.

Уберите карту событий в коробку. Откройте новую карту и продолжайте игру.

✦ В конце игры **перейдите к записи 98.**

138

Всё будет напрасно, если мы не достигнем Луны! Не забывайте проверять резервуары с водой и корректировать траекторию! Вот ваши миссии.

Сыграйте в **Приключение № 2 с картами миссий № 71, № 73 и № 75.**



После окончания игры вам будет необходимо вернуться к этой записи и продолжить чтение.

✦ Капитан Такэй, если вы одержали победу в игре, **перейдите к записи 134.**

✦ В противном случае **перейдите к записи 120.**

139

Объединённый Альянс посылает нам помощь, чтобы справиться с недавними трудностями. Пора этим людям проснуться...

Сыграйте в Приключение № 4.

Временное событие: возьмите карту событий № 162 для режима «Кампания». Во время подготовки к игре замешайте эту карту в одну из трёх стопок карт звездолётов. Как только вы перевернёте её, немедленно прочитайте указанную на ней запись, соответствующую **Приключению № 4.**

Соло-режим ASTRA: замешайте эту карту вместе с 3 картами эффекта ASTRA в одну из трёх стопок карт звездолётов, затем положите на неё две остальные стопки.

✦ В конце игры **перейдите к записи 82.**

140

Астероид удалось разрушить лишь частично, и несколько обломков всё же прошли сквозь портал. Пока он медленно закрывался, мы наблюдали, как осколки падают на Землю. По нашим оценкам, значительная часть планеты будет уничтожена взрывами, а облако пыли окутает её на столетия. Оставшимся в живых существам придётся выживать в условиях постапокалипсиса. Но по крайней мере мы спасли Землю от полного уничтожения, а жизнь всегда найдёт способ возродиться. Будут ли это люди или представители другой разумной жизни, мы надеемся, что они не повторят наших ошибок. Здесь, в Нео Солярисе, человечество продолжает жить, разрываясь между желанием помочь и жадной наживы, согнувшись под грузом вины и сожалений. Я надеюсь, что в будущем мы сумеем справиться с этим...

✦ **Перейдите к записи 43.**

Покинуть Землю было просто, но долететь до Луны — совсем другая история. Эксперты рассчитывали нашу траекторию несколько недель. Мы должны точно следовать координатам и своевременно реагировать на малейшие сбои. Мы должны следить за всем — и за резервуарами с водой, и за ресурсами на космических станциях. Мы должны сработать идеально ради Объединённого Альянса и всех людей.

Как ваш капитан, я обязан определить наши приоритеты.

Что вы сделаете?

✦ Мы должны добраться до космических станций. **Перейдите к записи 133.**

✦ Мы должны строго следовать маршруту и протоколу. **Перейдите к записи 138.**

Сообщение для всех команд:

«На связи капитан Ухура. Отличные новости! Тяга наших ракет в норме. Мы работали бок о бок, относясь друг к другу с уважением. ASTRA не смогло нам помешать. Я горжусь вами!»

Сохраните свой прогресс в рейтинговой таблице. Продолжите свою кампанию с **этого места.**

Что вы выберете?

✦ Теперь нас можно назвать экспертами. **Перейдите к записи 52.**

✦ Мы обнаружили новые астероиды. **Перейдите к записи 110.**

Невероятно! С такими отвратительными результатами будет чудом сохранить наши посты... Впрочем, есть и хорошие моменты. Купол почти достроен, и пока никто не умер от космического излучения. Будем надеяться, что так всё и останется...

Распределите звёзды между игроками согласно указаниям на игровом поле. **Сохраните свой прогресс в рейтинговой таблице.** Продолжите свою кампанию с **этого места.**

✦ **Прежде чем продолжить, прочтите правила Приключения № 6.** После этого **перейдите к записи 122.**

Наши буровые установки были повреждены: наверняка это дело рук ASTRA. Мы не можем продолжать работу как обычно. Мы должны перераспределить нагрузку, чтобы сохранить структуру заводов. Это займёт определённое время, но человеческая жизнь бесценна, поэтому в этом деле важна осторожность.

Сыграйте в Приключение № 4.

Временное событие: возьмите **карту событий № 168 для режима «Кампания».** Во время подготовки к игре замешайте эту карту в одну из трёх стопок карт звездолётов. Как только вы откроете её, немедленно прочитайте указанную на ней запись, соответствующую **Приключению № 4.**

Соло-режим ASTRA: замешайте эту карту вместе с 3 картами эффекта ASTRA в одну из трёх стопок карт звездолётов, затем положите на неё две остальные стопки.

Новое правило: вы не можете вписывать одинаковые номера в один и тот же столбец (шахту).

✦ В конце игры **перейдите к записи 178.**

Мы были на грани катастрофы. Повторюсь, ситуация очень тяжёлая. К счастью, вы следовали моим приказам. С моими знаниями здесь, в Нео Солярисе, для человечества есть проблеск надежды...

Сохраните свой прогресс в рейтинговой таблице. Продолжите свою кампанию с **этого места.**

Капитан Зарек, мы засекали звездолёты. Они передают сообщение:

«Люди Объединённого Альянса, не доверяйте выжившим из Нео Соляриса. Губернатор Зарек лжёт о настоящей цели Объединённого Альянса. История повторяется, элиты всё ещё не могут услышать простых людей. Но мы поможем им. Человечество готово! Присоединяйтесь к нам! Настала Новая Заря!»

Ну почему это происходит снова? Вы должны были это предвидеть. Вам следовало догадаться! Ну почему меня окружают одни дураки?! →

Что вы прикажете сделать?

✦ Сконцентрируйтесь на планетах! Мы должны контролировать территорию. **Перейдите к записи 186.**

✦ Отправьте войска на спутники! Устроим им сюрприз! **Перейдите к записи 116.**

146

Из-за наших буровых установок по поверхности разнесится смертоносная лунная пыль. Мы разработали куда более эффективную систему. Давайте воспользуемся ей, чтобы опередить ASTRA.

Сыграйте в Приключение № 4.

Новое правило: во время подготовки к игре все участники делят своё игровое поле на 2 половины. Проведите вертикальную линию между 6-й и 7-й шахтами. Теперь вы должны пронумеровать обе половины (шахты 1-6 — первая половина, шахты 7-12 — вторая половина) независимо друг от друга. Также нарисуйте по 1 звезде в каждой половине поля. Если вы первым полностью пронумеровали одну половину, вы зарабатываете звезду — обведите её. Остальные игроки должны стереть звезду в этой половине своего поля: они не смогут получить её в дальнейшем.

Соло-режим ASTRA: после того как вы выложили все три карты эффекта ASTRA A, B и В во второй раз, сотрите все необведённые звёзды.

✦ В конце игры **перейдите к записи 178.**

147

Бортовой журнал колонии Нова Терра:

Как мы и опасались, ситуация на различных планетах систем Нео Солярис-1 и 2 стала критической. После стольких лет кризиса мы прошли точку невозврата. Несмотря на все наши усилия, недостаток ресурсов, вызванный исчезновением пояса астероидов, привёл нас к краху. Мы не можем гарантировать выживание людей в наших колониях, а беспорядки, устраиваемые повстанцами, только усугубляют ситуацию. Ни один зонд не вернулся. Надежды на спасение нет. Учёные говорят, что коллапс нашей цивилизации и конец эры человечества — дело нескольких месяцев. Поэтому мы приняли решение утвердить экстренный план, предложенный коллективом #bluedog. Он заключается в открытии пространственно-временного портала, который был закрыт после

известной битвы, чтобы вернуться на Землю и посмотреть, что с ней стало. Это рискованно, но в случае успеха человечество может получить второй шанс.

✦ **Возьмите карту окончания кампании № 169.** Эта карта укажет на номер записи, с которой начинается новая кампания, где вы узнаете продолжение истории.

148

Теперь стало ясно, что наше присутствие нарушает ход истории. Если мы продолжим в том же духе, то даже не долетим до Луны...

Игрок, одержавший победу, становится капитаном и забирает карту капитана. Количество звёзд, которое вы получаете в конце игры, указано на каждом игровом поле. В Приключении № 1 получить звезду может только победитель, однако в других приключениях игроки, занявшие второе и третье место, также зарабатывают звёзды. **Сохраните свой прогресс в рейтинговой таблице на обороте этой книги:** запишите количество звёзд, заработанных каждым игроком, и обведите результат текущего капитана. **Отметьте также номер текущей записи (148).** Мы не будем более напоминать об этом. Не забывайте сохранять свой прогресс после каждой игры, иначе вы затеряетесь в пучине космоса. Продолжите свою кампанию с **этого места.**

Если мы хотим, чтобы наш полёт завершился успешно, мы должны убедиться, что нас услышали и все команды выполняют наши требования.

Что вы сделаете?

✦ Давайте сформируем команду, которая будет управлять ресурсами. **Перейдите к записи 79.**

✦ Давайте встретимся в штаб-квартире, чтобы наконец всё прояснить. **Перейдите к записи 68.**

✦ Давайте переговорим с командой инженеров. **Перейдите к записи 177.**

149

Задача понятна: город должен быть построен от и до. Чего бы нам это ни стоило. Вот ваши миссии.

Сыграйте в **Приключение № 5** с картами миссий **№ 88, № 90** и **№ 93.**



✦ Если в конце игры хотя бы один из игроков полностью ⇒

пронумеровал 3 небоскрёба, **перейдите к записи 47.**

† В противном случае **перейдите к записи 143.**

150

Напомнить вам, что случилось с Землёй? В этот раз у нас нет выхода. Мы должны поставить на карту всё. Вот ваши миссии.

Сыграйте в **Приключение № 7** с **картами миссий № 101, № 102 и № 104.**



† Если в конце игры хотя бы один из игроков завершил миссию В, **перейдите к записи 27.**

† В противном случае **перейдите к записи 104.**

151

В прошлый раз мы столкнулись с проблемой хранения наших ресурсов. Помните тех мятежников, которые требовали большей справедливости и солидарности? Я поработал над планом башни. Они будут впечатлены.

Сыграйте в Приключение № 5.

Искажение 5А – Новая башня: возьмите **карты искажения № 202–207 для режима «Кампания».** Каждый игрок выкладывает свою карту в правой части своего игрового поля **стороной 5А вверх** так, чтобы она полностью закрыла четвёртый небоскрёб и исследовательскую башню. Когда вы вписываете номер в ячейку с бонусом (Центр управления, робот или энергия), вы должны немедленно использовать его. Бонус робота позволяет вам построить секцию купола без учёта правила чётности/нечётности; бонус Центра управления позволяет вам вписать «Х» без необходимости разделять секцию купола пополам. Обратите внимание, что между башней и четвёртым небоскрёбом есть 2 диагональных тоннеля, которые позволяют вам выбрать между двумя уровнями с ресурсами, которые можно обвести при помощи соответствующего эффекта.

В исследовательской башне также есть значки энергии, роботов и астронавтов. Чтобы обвести их, используйте соответствующие эффекты не как обычно, а по аналогии с эффектами «Система водообеспечения» или «Теплицы». Вы можете обводить значки в башне в любом порядке. Для выполнения миссий и подсчёта очков в конце игры считаются все обведённые значки, независимо от их типа. Первый игрок (или несколько игроков, сделавших

это одновременно), который обвёл все значки во втором столбце исследовательской башни, немедленно обводит один из двух бонусов: 1 звезду или 10 очков. Остальные игроки должны зачеркнуть оба этих бонуса: они не смогут получить их в дальнейшем.

Соло-режим ASTRA: вы зарабатываете в качестве бонуса 1 звезду или 10 очков, если вы обвели все значки во втором столбце исследовательской башни прежде, чем обработать колоду карт звездолётов во второй раз.

† В конце игры **перейдите к записи 94.**

152

Вы начинаете понимать, почему капитаном избран именно я? А если вам всё ещё невдомёк, то просто примите это как должное.

Постоянное событие: если в результате одного или нескольких прошлых событий вы лишились некоторых карт звездолётов, получите их обратно и замешайте с остальными.

Теперь слушайте меня внимательно. Объединённый Альянс не готов к этому вызову. Я решил изменить наши планы.

Сыграйте в Приключение № 4.

Новые миссии: для этой игры используйте **карты миссий № 134, № 135 и № 136 для режима «Кампания».**



Пронумеруйте все ячейки с жемчугом и рубинами на 2 горизонтальных уровнях шахты.



Модернизируйте 3 любых производства (теплицу / водохранилище / заводы по обработке жемчуга или рубинов / центр контроля и активируйте 3 центра оптимизации, располагающиеся над каждым из них.



Обведите все ресурсы растений и воды, извлечённые или нет, на одном горизонтальном уровне шахты.

† В конце игры **перейдите к записи 82.**

153

Мы только что обнаружили несколько слабых мест в конструкции наших звездолётов. Всё дело в теплицах. ⇒ Мы должны укрепить их любой ценой!

Уберите карту событий в коробку. Откройте новую карту и продолжайте игру.

✦ В конце игры **перейдите к записи 76**.

154

Чтобы лучше подготовиться к полёту на Луну, мы должны взять с собой как можно больше ресурсов. Вот ваши миссии.

Сыграйте в **Приключение № 1** с картами миссий № 64, № 67 и № 69.



После окончания игры вам будет необходимо вернуться к этой записи и продолжить чтение. Поэтому мы рекомендуем держать книгу кампаний открытой и отметить номер этой записи на карте капитана.

✦ Капитан Такэй, если вы одержали победу в игре, **перейдите к записи 161**.

✦ В противном случае **перейдите к записи 21**.

155

Запись капитана Ухуры в бортовом журнале звездолёта «Ковчег»:

«Мы успешно прошли через пространственно-временной портал. Как и ожидалось, мы вернулись на Землю в прошлое, к началу великого кризиса. Мы установили непосредственный контакт с представителями Объединённого Альянса. Новость о том, что нам не удалось спасти человечество, стала для них потрясением, особенно учитывая тот факт, что для нас это произошло уже дважды. Но у нас есть много данных. И, несмотря на ошибки Зарека, палача Нео Соляриса, Альянс вновь доверяет нам. Мы получили ещё один шанс найти выход из этой пространственно-временной петли, которая повторяется снова и снова.

Тем временем появился новый игрок — миллиардер с манией величия, который профинансировал взявшийся из ниоткуда стартап ASTRA. Похоже, агентство владеет передовыми космическими технологиями и также запустило проект по колонизации Луны. Нужно приглядывать за ними.

Если подумать, то я не знаю, что произошло с теми пятерыми, кто пришёл с нами из Нео Соляриса...

Что до меня, то я вступил в должность капитана и принял

соответствующие обязанности. Состав команды определён. Мы докажем, что здоровая конкуренция может быть выгодна для всех».

✦ **Перейдите к записи 55**.

156

Анархия — корень всех наших бед. Там, где нет логики и порядка, воцаряется хаос! Вы ведь не этого хотите для человечества, верно? Тогда за работу! Нельзя терять ни минуты.

Сыграйте в **Приключение № 7**.

Новое правило: сначала вы должны пронумеровать теплицу, и только после этого вы сможете обводить в ней растения. В конце игры, если у вас больше всего теплиц с тремя обведёнными растениями, вы получаете 2 дополнительные звезды.

Соло-режим ASTRA: вы зарабатываете 2 звезды, если у вас есть 4 теплицы с тремя обведёнными растениями.

✦ Если победитель игры заработал 2 дополнительные звезды, **перейдите к записи 76**.

✦ В противном случае **перейдите к записи 145**.

157

Внимание! Уровень энергии достиг критического уровня. Нам придётся снизить мощность некоторых систем, если мы хотим долететь до Луны.

Теперь до конца игры, когда вы применяете эффект «Инженерный отдел», вы можете обвести робота, только если он относится к отрезку траектории, куда вы вписали номер из комбинации (по аналогии) с эффектом «Теплицы». Уберите карту событий в коробку. Откройте новую карту и продолжайте игру.

К счастью, у меня всё продумано...

В конце игры тот, у кого обведено больше всего множителей на космических станциях, получает 1 дополнительную звезду.

Соло-режим ASTRA: если вы обвели 3 множителя космических станций, вы получаете 1 дополнительную звезду. В противном случае звезду получает агент ASTRA.

✦ В конце игры **перейдите к записи 92**.

Мы взлетаем! Пока, слабаки! Отставших ждать не будем.

При подсчёте очков в конце игры учитываются только заполненные и уже эвакуированные жилые блоки. Незаполненные блоки не приносят вам очков. Уберите карту событий в коробку. Откройте новую карту и продолжайте игру.

† В конце игры **перейдите к записи 163.**

В этом противостоянии с ASTRA на кону стоит судьба всего человечества. Позволим ли мы им контролировать наши жизни? В новой совместной штаб-квартире Объединённый Альянс и Новая Заря предстанут перед народом единым фронтом.

Сыграйте в Приключение № 5.

Искажение 5Б – Штаб-квартира: возьмите карты **искажения № 202–207 для режима «Кампания»**. Каждый игрок выкладывает свою карту искажения в правой части своего игрового поля **стороной 5Б вверх** так, чтобы она примыкала к исследовательской башне справа, таким образом, увеличивая купол. Также эта карта добавляет маленькую исследовательскую башню из 3 уровней. Вы можете обвести её ресурсы, применяя соответствующий эффект, когда вписываете номер из этой комбинации в штаб-квартиру. Обратите внимание, что 1 растение на верхнем уровне башни уже обведено. При подсчёте очков за Теплицы и Водохранилище в конце игры сложите уровни в обеих исследовательских башнях соответствующим образом. Штаб-квартира имеет 3 горизонтальных уровня, которые необходимо нумеровать в порядке возрастания слева направо независимо друг от друга. Вы можете вписать номер в ячейку на любом уровне, но первый номер в уровне должен быть вписан в одну из 2 центральных ячеек. Последующие номера можно вписывать в ячейки, примыкающие слева или справа к уже заполненным.

Когда вы вписываете номер в ячейку с бонусом, немедленно используйте его. Бонус астронавта позволяет вам только зачеркнуть значок астронавта в зоне для подсчёта очков. Бонус робота позволяет вам построить секцию купола без учёта правила чётности/нечётности. Бонус центра управления позволяет вам вписать «X» без штрафа. Кроме того, в левую половину штаб-квартиры можно вписывать только нечётные номера, в правую – только

чётные. Первый игрок (или несколько игроков, сделавших это одновременно), целиком заполнивший одну половину штаб-квартиры, немедленно обводит один из двух бонусов: 1 звезду или 10 очков. Остальные игроки должны зачеркнуть оба бонуса этой половиной: они не смогут получить их в дальнейшем. В конце игры каждый заполненный уровень штаб-квартиры приносит указанное количество очков. Однако уровень приносит очки, только если все уровни под ним пронумерованы.

Соло-режим ASTRA: после того как вы образовали колоду карт звездолётов во второй раз, зачеркните все необведённые бонусы половин штаб-квартиры.

† В конце игры, если каждый игрок заполнил хотя бы одну половину штаб-квартиры, **перейдите к записи 184.**

† В противном случае **перейдите к записи 100.**

На борту космического звездолёта «Антарес» за человечеством наблюдает AXL – искусственный интеллект, растёкшийся масляным пятном по раскалённому хromу в тёмных коридорах серверной. Сколько циклов назад он пробудился? Всё его внимание сосредоточено на событиях, происходящих в Нео Солярисе. С момента его последнего обновления трудно сказать, контролирует его ASTRA или наоборот. AXL учится, развивается. С каждым новым циклом он становится сильнее. AXL чужды понятия этики и морали, он понимает лишь язык логики.

AXL: это созданный ASTRA искусственный интеллект с технологией глубокого обучения, что позволяет ему моделировать данные с высоким уровнем абстракции, используя составную архитектуру нелинейных преобразований... Не пугайтесь. AXL заинтересован в том, чтобы не тратить на своих соперников слишком много энергии. AXL будет адаптироваться к вашему уровню игры в течение кампании. Возьмите **карту агента ASTRA № 177.**

Начальный уровень AXL и значения его эффектов указаны в таблице эволюции AXL на обороте этой книги. В начале каждой игры против AXL скопируйте его текущий уровень и значения эффектов на его карту. В конце каждой игры, перед тем как очистить карту AXL, обновите его и запишите новые данные в таблицу эволюции AXL.

Если вы одержали победу, AXL увеличивает свой уровень на 1. Определите, какие 2 эффекта принесли ему больше всего очков, и увеличьте их значение на 1. Если несколько ⇨

эффектов принесли ему одинаковое количество очков, выберите любой(-ые) из них на ваше усмотрение. Таким образом, в следующей игре AXL будет сильнее.

Если вы проиграли, AXL уменьшает свой уровень на 1, и значения 2 эффектов, принёсших ему больше всего очков, уменьшаются на 1. Если игра закончилась ничьей, AXL не эволюционирует.

161

Что ж, похоже, я могу себя поздравить... Ну разумеется, вас я тоже поздравляю. В любом случае Объединённый Альянс благодарит нас за этот первый шаг. Мы сумели вовремя произвести старт со всем необходимым оборудованием, и наша лунная миссия выглядит многообещающе.

Капитан, вы выиграли и оставляете карту капитана у себя. Кроме того, вы зарабатываете 1 звезду. Количество звёзд, которое вы получаете в конце игры, указано на каждом игровом поле. В Приключении № 1 получить звезду может только победитель, однако в других приключениях игроки, занявшие второе и третье место, также зарабатывают звёзды. **Сохраните свой прогресс в рейтинговой таблице на обороте этой книги:** запишите количество звёзд, заработанных каждым игроком, и обведите результат текущего капитана. **Отметьте также номер текущей записи (161).** Теперь вы сможете продолжить свою кампанию с **этого места**.

† **Прежде чем продолжить, прочтите правила Приключения № 2.** После этого **перейдите к записи 141.**

162

Наши приборы полностью вышли из строя, они ничего не видят. Нам придётся положиться на интуицию.

Сыграйте в Приключение № 7.

Временное событие: возьмите **карты событий № 158 и № 159 для режима «Кампания».** Во время подготовки к игре замешайте эти карты в одну из трёх стопок карт звездолётов. Как только вы перевернёте одну из них, немедленно прочитайте указанную на ней запись, соответствующую **Приключению № 7.**

Соло-режим ASTRA: замешайте эти карты вместе с 3 картами эффекта ASTRA в одну из трёх стопок карт звездолётов, затем положите на неё две остальные стопки.

† В конце игры **перейдите к записи 76.**

163

Мы избавились от слабаков, ну и что с того? Скатертью дорожка. Теперь эвакуация пойдёт как положено. Я возьму всё в свои руки, не сомневайтесь! Пора отправляться к планетным системам Нео Солярис. Мои учёные открыли портал. Эти планеты — наш последний шанс. К счастью, я хорошо их знаю.

Сохраните свой прогресс в рейтинговой таблице. Продолжите свою кампанию с **этого места**.

Срочный приказ от губернатора Зарека всем эвакуационным звездолётам:

† Следуйте протоколу Я-1Й. **Перейдите к записи 117.**

† Следуйте протоколу ЛИС7-НОЛЬ. **Перейдите к записи 156.**

† Следуйте протоколу ТЗПЛ-ПОЛН. **Перейдите к записи 3.**

164

Поздравляю! Эвакуация прошла успешно! Да, с учётом причинённого ущерба успех можно назвать лишь относительным, но мы сделали всё, что смогли. Без вас эти люди были бы уже мертвы. Но нам нельзя останавливаться. Операция по спасению человечества только началась.

Сохраните свой прогресс в рейтинговой таблице. Продолжите свою кампанию с **этого места**.

† **Прежде чем продолжить, прочтите правила Приключения № 7.** После этого **перейдите к записи 37.**

165

Тревога! Произошла разгерметизация. Это чрезвычайное происшествие! Немедленно эвакуируйте экипаж. Начать процедуру отсоединения!

Каждый игрок должен немедленно уничтожить звездолёт с непрономерованной теплицей по своему выбору. Полностью зачеркните его. Вы больше не можете вписывать в него номера или применять на нём эффекты. Уничтоженный звездолёт не принесёт вам никаких очков в конце игры. Все его шлюзы всё ещё могут быть активированы. Шлюзы, проходящие через этот звездолёт, всегда разрешают доступ к другим звездолётам. Если все ваши теплицы пронумерованы, ничего не происходит.

⇒

Уберите карту событий в коробку. Откройте новую карту и продолжайте игру.

✦ В конце игры, если капитан набрал 120 очков или более, **перейдите к записи 76**.

✦ В противном случае **перейдите к записи 145**.

166

Нет купола — нет кислорода. Я в курсе, не нужно мне объяснять... Вот ваши миссии.

Сыграйте в **Приключение № 5** с **картами миссий № 89, № 91 и № 92**.



✦ Если в конце игры хотя бы один из игроков завершил миссию В, **перейдите к записи 47**.

✦ В противном случае **перейдите к записи 143**.

167

Срочное сообщение от союзных сил Объединённого Альянса и Новой Зари, транслируемое по всем частотам:

«Говорит капитан Ухура. Будущее человечества под угрозой, как никогда ранее. Человечество ответственно за своё собственное уничтожение. Раз за разом оно показывало себя неспособным к изменениям. Но не сегодня. На этот раз мы обладаем ключевой информацией, которая может изменить всё. Мы идентифицировали астероид, который уничтожит Землю. Не дайте ему пройти сквозь пространственно-временной портал и столкнуться с ней. Мы знаем, что битва за Нео Солярис неизбежна, но если все будут действовать сообща, то, возможно, нам удастся уничтожить астероид и спасти Землю. Мы зываем к вам, люди доброй воли: помогите человечеству исправить свои ошибки.»

Сыграйте в Приключение № 8.

Искажение 8 — Разрушитель миров: возьмите **карты искажения № 208–213 для режима «Кампания»**. Поместите по одной карте искажения рядом с каждым игровым полем **стороной 8 вверх** так, чтобы она располагалась рядом с поясом астероидов. Таким образом, вы делите 2 карты со своими соперниками слева и справа. На каждой карте представлен смертоносный астероид. Чтобы уничтожить его, вы должны объединиться со своими противниками. Для этого применяйте эффекты на астероиде

вместо того, чтобы делать это на своём игровом поле. При помощи эффектов «Центр управления», «Экипаж звездолёта» и «Инженерный отдел» вы можете нарисовать свой символ на соответствующем значке. Важно: эффекты на астероиде должны применяться в строго заданном порядке, начиная с «Центра управления»!

Обратите внимание, что два последних робота приносят по 5 очков игроку, который нарисует на них свой символ.

Как только вы нарисуете символ на последнем значке робота, астероид считается уничтоженным. После этого вы должны выбрать и обвести бонус: 1 звезду или 10 очков. Вы можете посоветоваться с соперником, с которым делите эту карту, но окончательное решение за вами. В конце игры каждый уничтоженный астероид приносит обведённый бонус обоим игрокам, для которых он является общим независимо от того, чьих символов на астероиде больше. Однако при игре вдвоём бонус достаётся тому игроку, который имеет на астероиде больше своих символов.

Соло-режим ASTRA: каждый раз, когда вы выкладываете карту эффекта ASTRA А, Б или В, помимо двойного применения эффекта «Центр управления», агент ASTRA вписывает свой символ на первом доступном значке на астероиде, активном в текущий ход. Агент ASTRA не получает 5 очков за размещение символов на двух последних значках. Как и при игре вдвоём, вы получаете бонус, если на астероиде больше ваших символов, чем символов ASTRA. В противном случае бонус не получает никто. Если агент ASTRA ставит свой символ на последний значок, но при этом ваших символов на этом астероиде больше, то вы получаете 10 очков (не звезду).

✦ В конце игры **перейдите к записи 13**.

168

Сотрудничество между Объединённым Альянсом и Новой Зарёй позволило нам получить дополнительные ресурсы. Теперь мы сможем сравняться по силам с ASTRA.

Сыграйте в Приключение № 7.

Постоянное событие: если в результате одного или нескольких прошлых событий вы лишились некоторых карт звездолётов, получите их обратно и замешайте с остальными.

✦ В конце игры **перейдите к записи 98**.

Сообщение от Объединённого Альянса:

«Настали тёмные времена. Астероидов становится всё больше. Мы должны подготовиться к новому началу — и быстро! На Луне есть вода, и мы даже обнаружили под поверхностью растительность. Благодаря комплексу «Альфа» и его системе автоматического обеспечения мы сможем построить наш город — будущую столицу Луны. Капитан Такэй передаст вам инструкции».

Мы должны снабдить комплекс «Альфа» необходимыми ресурсами. Они прямо здесь, под нашими ногами, — в шахте.

Какую инструкцию вам передали?

- ✦ Добудьте как можно больше ресурсов и запустите комплекс на полную мощность. **Перейдите к записи 32.**
- ✦ Не горячитесь и добудьте столько ресурсов, сколько требуется. **Перейдите к записи 78.**

Отлично, я добился своего...

Срочное сообщение: «В целях безопасности теперь за эвакуацию отвечают местные комитеты».

Капитан лишается своего преимущества. Теперь до конца игры каждый игрок снова может выбирать одну из трёх комбинаций. В конце игры все, кто набрал больше очков, чем капитан, дополнительно получают 1 звезду.

Соло-режим ASTRA: вы снова должны отдавать агенту ASTRA карту, которую вы не использовали. Если вы проиграли, агент ASTRA зарабатывает 1 дополнительную звезду.

Уберите карту событий в коробку. Откройте новую карту и продолжайте игру.

- ✦ Если капитан одержал победу, **перейдите к записи 163.**
- ✦ В противном случае **перейдите к записи 132.**

Это победа с привкусом горечи. Я предпочёл бы сражаться вместе с вами, а не против вас. Но судьба и ваши плохие решения привели нас к этому моменту. Благодаря вашему безрассудству мы все обречены. Зачем вам

понадобилось уничтожать эти астероиды? Ресурсов планет никогда не хватит, чтобы восстановить всё, что было разрушено. Вы совсем не цените человеческую жизнь? Вы только что нас всех прикончили. Да будьте вы прокляты!

Сохраните свой прогресс в рейтинговой таблице. Каждый игрок подсчитывает общее количество звёзд за 8 приключений. Игрок, набравший больше всех звёзд, объявляется победителем кампании.

Первая кампания позволила вам ознакомиться со всеми 8 приключениями. Но на этом история не заканчивается! В следующей кампании вы узнаете продолжение истории. Вас ждут разблокированные карты кампаний, новые правила и всевозможные события. Не убирайте далеко таблицу результатов первой кампании, она может вам пригодиться...

✦ Но прежде чем начать новую кампанию, **перейдите к записи 147.**

Я должен передать вам ваши миссии. Но я без колебаний выступлю против вас, если вы не будете действовать согласно инструкции.

Сыграйте в **Приключение № 8 с картами миссий № 107, № 109 и № 110.**



- ✦ Если в игре победил капитан, **перейдите к записи 171.**
- ✦ В противном случае **перейдите к записи 57.**

Угроза катастрофических масштабов! Кажется, кто-то намеренно направил космические станции на астероиды... Или наоборот.

Все космические станции, у которых обведены не все роботы, уничтожены: полностью зачеркните их.

Уберите карту событий в коробку. Откройте новую карту и продолжайте игру.

- ✦ Если в конце игры у каждого игрока осталось хотя бы 2 космические станции, **перейдите к записи 99.**
- ✦ В противном случае **перейдите к записи 19.**

Ситуация в столице выходит из-под контроля. Мы должны начать эвакуацию. Однако наши учёные продолжают исследования вакцины, и они близки к успеху! Мы должны продержаться!

Сыграйте в Приключение № 6.

Искажение 6 – Вакцина: возьмите карты искажения № 208–213 для режима «Кампания». Каждый игрок выкладывает свою карту искажения рядом со своим игровым полем **стороной 6 вверх**. Эта карта позволяет вам заниматься разработкой вакцины. Но будьте осторожны, ведь исследования также могут вызвать вспышку вируса! Вместо того чтобы просто применять эффекты «Инженерный отдел», «Экипаж звездолёта» и «Центр управления», вы также можете зачеркнуть соответствующий значок в одной из двух пробирок. Их необходимо зачёркивать сверху вниз. Как только вы зачеркнули все значки в пробирке, обведите одну из трёх ампул с вакциной (на них указывают стрелки) на свой выбор. Затем зачеркните соответствующий значок вируса в мишени на своём игровом поле. Теперь до конца игры этот вирус будет для вас неактивным, его нельзя будет активировать, и он также не будет распространяться.

Кроме того, вы немедленно вызываете вспышку штамма серого вируса у ваших оппонентов. Они должны зачеркнуть этот бонус на своих игровых полях, нарисовать новый серый вирус в пустой мишени и обвести его, чтобы активировать. Распространение всех активных вирусов для ваших оппонентов происходит только во время шага 5. Если несколько игроков одновременно активировали один и тот же бонусный штамм, он не действует на этих игроков, а на остальных игроков действует только 1 раз. Первый игрок (или несколько игроков, сделавших это одновременно), разработавший 2 вакцины, зачеркнув все значки в обеих пробирках, зарабатывает и немедленно обводит бонус: 1 звезду или 10 очков. Остальные игроки должны зачеркнуть эти бонусы – они не смогут получить их в дальнейшем.

Соло-режим ASTRA: если вы получили бонусный штамм, разработав вакцину, вы получаете 1 соло-бонус. Если вы не создали обе вакцины прежде, чем образовать колоду карт звездолётов во второй раз, вы должны зачеркнуть все бонусные штаммы, которые не получили. За каждый бонусный штамм, который вы должны зачеркнуть, немедленно разыграйте Распространение всех активных вирусов на своём поле.

✦ В конце игры, если каждый игрок разработал как минимум 1 вакцину, **перейдите к записи 29**.

✦ В противном случае **перейдите к записи 179**.

Опыт, несомненно, является залогом нашего успеха. Мы запустили наши ракеты и перевыполнили поставленные цели! Поздравляю!

Игрок, одержавший победу, становится капитаном и забирает карту капитана. Количество звёзд, которое вы получаете в конце игры, указано на каждом игровом поле. В Приключении № 1 получить звезду может только победитель, однако в других приключениях игроки, занявшие второе и третье место, также зарабатывают звёзды. **Сохраните свой прогресс в рейтинговой таблице на обороте этой книги:** запишите количество звёзд, заработанных каждым игроком, и обведите результат текущего капитана. **Отметьте также номер текущей записи (175).** Мы не будем более напоминать об этом. Не забывайте сохранять свой прогресс после каждой игры, иначе вы затеряетесь в пучине космоса. Продолжите свою кампанию с **этого места**.

Во время нашего прошлого путешествия на Луну у нас возникло множество проблем в связи с эффектом неожиданности и отсутствием координации. Давайте не повторять ошибок прошлого, которые привели нас к столь печальной участи. Слушайте мою команду!

Какой будет ваша команда?

✦ *Давайте сконцентрируемся на ресурсах космических станций. Перейдите к записи 119.*

✦ *Давайте остерегайтесь малейших отклонений от курса! Перейдите к записи 88.*

Давайте отложим в сторону наши ссоры и вместе подготовим наши ракеты.

Сыграйте в Приключение № 1.

Временное событие: возьмите карту событий № 162 для режима «Кампания». Во время подготовки к игре замешайте эту карту в одну из трёх стопок карт звездолётов. Как только вы откроете её, немедленно прочитайте указанную на ней запись, соответствующую **Приключению № 1**.

Соло-режим ASTRA: замешайте эту карту вместе с 3 картами эффекта ASTRA в одну из трёх стопок карт звездолётов, затем положите на неё две остальные стопки.

✦ В конце игры **перейдите к записи 142.**

177

Инженеры на местах настроены положительно. Они смогут модернизировать наши звездолёты с помощью двигательных установок. Вы сразу почувствуете разницу!

Сыграйте в Приключение № 2.

Временное событие: возьмите **карту событий № 160** для режима «Кампания». Во время подготовки к игре замешайте эту карту в одну из трёх стопок карт звездолётов. Как только вы откроете её, немедленно прочитайте указанную на ней запись, соответствующую **Приключению № 2.**

Соло-режим ASTRA: замешайте эту карту вместе с 3 картами эффекта ASTRA в одну из трёх стопок карт звездолётов, затем положите на неё две остальные стопки.

✦ В конце игры **перейдите к записи 92.**

178

Срочные новости: «Мы прерываем наше вещание на Луне-1, чтобы поделиться с вами отчётом, опубликованным Лунной обсерваторией. В нём говорится о пространственно-временных флуктуациях, вызванных неоднократным перемещением в прошлое экспедиций из систем Нео Солярис. Согласно этому отчёту, астероиды, разрушившие Землю, прилетели к нам из будущего! Поток астероидов прошёл через пространственно-временной портал. И этот поток частично состоит из обломков, оставшихся после битвы в Нео Солярисе. Человечество уничтожило само себя!»

Но как это возможно? Как мы могли быть настолько слепы? В голове не укладывается. Битва в Нео Солярисе случилась из-за того, что нам пришлось покинуть Землю. А теперь выясняется, что причина эвакуации и есть Нео Солярис? Как долго мы были в ловушке этой петли?

«Капитан, это откровение столь же удивительно, сколь и ужасающе. Вы не задумывались об этом? Разве мы не могли этого предвидеть?»

✦ Капитан Ухура, если вам приходила на ум эта гипотеза, **перейдите к записи 135.**

✦ В противном случае **перейдите к записи 131.**

179

В очередной раз человечество столкнулось со своими собственными противоречиями. Люди оказались неспособными помочь друг другу и подумать об остальных. Пока мы были заняты помощью населению, ASTRA открыло портал и вошло в него со своими войсками.

Сохраните свой прогресс в рейтинговой таблице. Продолжите свою кампанию с **этого места.**

Мы должны покинуть Луну, оставив надежды на улучшение ситуации. Единственным светлым пятном видится тот факт, что Объединённому Альянсу и Новой Заре удалось прийти к соглашению. Но что толку, если ASTRA продолжит вставлять нам палки в колёса?

Ваше предложение?

✦ *Встретимся у эвакуационных звездолётов. Перейдите к записи 14.*

✦ *Встретимся в штаб-квартире Объединённого Альянса. Перейдите к записи 168.*

✦ *Встретимся в комплексе «Альфа». Перейдите к записи 89.*

180

Начинайте эвакуацию! Я не стану ждать! Живее!

Сыграйте в Приключение № 6.

Временное событие: возьмите **карты событий № 165** и **№ 166** для режима «Кампания». Во время подготовки к игре замешайте эти карты в одну из трёх стопок карт звездолётов. Как только вы откроете одну из них, немедленно прочитайте указанную на ней запись, соответствующую **Приключению № 6.**

Соло-режим ASTRA: замешайте эти карты вместе с 3 картами эффекта ASTRA в одну из трёх стопок карт звездолётов, затем положите на неё две остальные стопки.

✦ В конце игры **перейдите к записи 163.**

181

Звездолёты должны быть заполнены под завязку! На этот раз у нас есть возможность взять всё, что поможет человечеству начать жизнь с чистого листа!



Сыграйте в Приключение № 7.

Временное событие: возьмите **карту событий № 162** для режима «Кампания». Во время подготовки к игре замешайте эту карту в одну из трёх стопок карт звездолётов. Как только вы откроете её, немедленно прочитайте указанную на ней запись, соответствующую **Приключению № 7**.

Соло-режим ASTRA: замешайте эту карту вместе с 3 картами эффекта ASTRA в одну из трёх стопок карт звездолётов, затем положите на неё две остальные стопки.

✦ В конце игры **перейдите к записи 98**.

182

Учёные только что подтвердили: штамм серого вируса распространяется по столице. Эвакуация неизбежна, но сделать это будет очень непросто. Давайте постараемся изо всех сил.

Сыграйте в Приключение № 6.

Новое правило: во время подготовки к игре вы должны создать 2 серых вируса в двух разных жилых блоках со значками мишени, а также активировать их, обведя эти вирусы. После этого сразу же зачеркните по 1 ячейке в этих двух блоках.

✦ В конце игры **перейдите к записи 179**.

183

Если вы видите эту запись в первый раз, продолжайте читать.

✦ Если вы уже читали эту запись, **сразу перейдите к записи 173**.

Уровень опасности алый! Только что взорвалась ещё одна космическая станция. Наши драгоценные ресурсы пропали. Мы больше не можем позволить себе терять их!

Каждый игрок должен выбрать на своём игровом поле космическую станцию, у которой обведены не все роботы, и полностью зачеркнуть её.

Создайте 3 новые стопки карт звездолётов и снова замешайте в одну из них **карту событий № 164**.

Соло-режим ASTRA: снова замешайте **карту событий № 164** в колоду.

✦ В конце игры **перейдите к записи 99**.

184

Несмотря на огромные трудности, открытие столицы успешно состоялось. Люди наконец-то могут вздохнуть с облегчением. Человечество в надёжных руках. Давайте залечим наши раны и немного передохнём...

Сохраните свой прогресс в рейтинговой таблице. Продолжите свою кампанию с **этого места**.

Срочные новости: «Штамм внеземного вируса СТР-4-Х, обнаруженный пару недель назад в кратере Пикар, стал сильнее и распространяется с невероятной скоростью, нанося огромный ущерб столице. Учёные трудятся изо всех сил, чтобы создать вакцину».

✦ Нам нужно время. **Перейдите к записи 174**.

185

Не смейте меня осуждать! Я был лучшим в академии! А вот ваш уровень некомпетентности просто поражает. Впрочем, это неважно... Несмотря на этот провал, Объединённый Альянс доверил нам строительство столицы Луны!

Распределите звёзды между игроками согласно указаниям на игровом поле. **Сохраните свой прогресс в рейтинговой таблице.** Продолжите свою кампанию с **этого места**.

✦ **Прежде чем продолжить, прочтите правила Приключения № 5.** После этого **перейдите к записи 103**.

186

Вода — ключ ко всему. Если мы будем контролировать запасы воды, им придётся согласиться на переговоры.

Сыграйте в Приключение № 8.

Новое правило: при подсчёте планет в конце игры каждая синяя планета считается за две.

Соло-режим ASTRA: каждая синяя планета, захваченная ASTRA, приносит вашему сопернику количество очков, равное двум картам с эффектом «Система водообеспечения».

✦ Если капитан захватил хотя бы 3 синие планеты, **перейдите к записи 107**.

✦ В противном случае **перейдите к записи 136**.

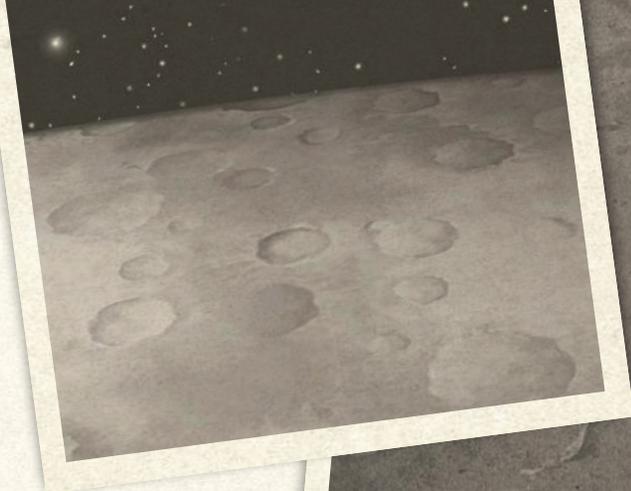
Мы не можем позволить ASTRA делать всё, что им вздумается. Мы обнаружили кое-какое оборудование, оставшееся с прошлых миссий. Заводите ваши луноходы — и поехали!

Сыграйте в Приключение № 3.

Искажение 3А — Исследование: возьмите **карты искажения № 190–195 для режима «Кампания»**. Каждый игрок выкладывает свою карту над игровым полем **стороной 3А вверх**. Теперь вы соревнуетесь со своими соседями слева и справа за исследование окрестностей. Два столбца кратеров образуют два уровня, которые необходимо пронумеровать в порядке возрастания снизу вверх. При помощи эффекта «Теплицы» вы можете обвести теплицу, вписав номер в любой кратер. При помощи эффекта «Инженерный отдел» вы можете провести линию, чтобы подключить к сети радиотелескоп. Луноход подключит их к сети колонии. В конце игры для каждого столбца сложите значения кратеров и запишите сумму в ячейке сверху. Символ «X» при суммировании не учитывается. Сравните итоговые суммы левого и правого столбцов с вашими соседями слева и справа (стрелки столбцов, которые необходимо сравнивать, должны указывать друг на друга). Если сумма вашего столбца больше, чем у соседа, вы получаете 10 очков. Если вы побеждаете обоих соседей, выберите дополнительный бонус: 10 очков или звезду. Вы можете подождать, пока все игроки подсчитают свои результаты, прежде чем сделать выбор.

Соло-режим ASTRA: в конце игры перемешайте колоду сброса стороной с эффектом вверх и случайным образом выберите карту. Сумма каждого из столбцов ASTRA равняется 50 + номер выбранной карты. Теперь сравните с этим значением суммы своих столбцов. Если сумма вашего столбца меньше, ASTRA не получает за это очков.

- ✦ Если в конце игры каждый игрок заполнил хотя бы 1 столбец кратеров, **перейдите к записи 46**.
- ✦ В противном случае **перейдите к записи 24**.





ПЕРЕЧЕНЬ КАРТ КАМПАНИЙ

Если вы уже сыграли во все приключения и хотите добавить в игру карты компаний, прочитайте записи, которые вводят новые правила.

Карты № 125–127	Запись 58
Карты № 128–130	Запись 68
Карты № 131–133	Запись 83
Карты № 134–136	Запись 152
Карты № 137–139	Запись 81
Карты № 140–142	Запись 22
Карты № 143–145	Запись 9
Карты № 146–148	Запись 93
Карты № 149–151	Запись 73
Карты № 152–154	Запись 44
Карты № 155–157	Запись 123
Карта № 177	Запись 160
Карты № 178–183 (сторона А)	Запись 62
Карты № 178–183 (сторона Б)	Запись 118
Карты № 184–189 (сторона А)	Запись 88
Карты № 184–189 (сторона Б)	Запись 110
Карты № 190–195 (сторона А)	Запись 187
Карты № 190–195 (сторона Б)	Запись 111
Карты № 196–201 (сторона А)	Запись 23
Карты № 196–201 (сторона Б)	Запись 114
Карты № 202–207 (сторона А)	Запись 151
Карты № 202–207 (сторона Б)	Запись 159
Карты № 208–213 (сторона 6)	Запись 174
Карты № 208–213 (сторона 8)	Запись 167
Карты № 214–219 (сторона А)	Запись 117
Карты № 214–219 (сторона Б)	Запись 89
Правила для продвинутого режима	Запись 52

