

# **Венерианский Купец (Merchant of Venus)**

## **(Правила Стандартной Игры)**

**НАЧАЛО ПЕРЕДАЧИ.**

**АВТОРИЗАЦИЯ: A1JDK-5632**

**СООБЩЕНИЕ:** Кластер 5632 требует санкционирования протоколов уничтожения *Растурцев* и немедленного строительства Галактической Базы. Восстановление связей секторов, разорванных из-за войны, началось. Обнаружено местонахождение неизвестных дружественных нам цивилизаций. Нуждаюсь в помощи для установления торговых маршрутов между изолированными Культурами. Повторяю: Вторжение *Растурцев* было подавлено. Кластер готов к торговле.

**КОНЕЦ ПЕРЕДАЧИ.**

*Жи'Ранок* закончил читать коммюнике, скрестил руки за спиной и повернулся к Надзирателю Торговой Гильдии, разместившемуся на наблюдательной палубе с другой стороны порта. Он молчал до тех пор, пока соседний Телепорт внезапно не активировался и делийский крейсер не показался в нём, готовый к пространственному гиперпрыжку к Центру Галактической Торговли.

Сделав небольшой вздох Надзиратель, повернулся и произнёс:

“*Жи'Ранок*, Вы немедленно выдвигаетесь. Галактическая База 1013 уполномочивается повторно. Возьмите её под свой контроль и начинайте восстанавливать разрушения, причинённые *Растурром*, в Кластере 5632. У нас нет больших торговых поставок там, поэтому Вы должны будете обеспечить их туда самостоятельно. Люди приспособливаются ко всему. Для успешного быстрого строительства Вы будете нуждаться в Виномцах (*Whynoms*), а для борьбы с технологическими проблемами Вам потребуются Истийцы (*Eeereep*). Наконец, Квоссаты (*Qossuth*) могут пригодиться Вам в случае всплеска повторной активности *Растурцев*. Пригласите по одному торговцу от каждой расы и предложите им, развить торговую деятельность в Кластере 5632. Скажите им, они смогут сделать там хорошие Кредиты!”

### **Краткий Обзор Игры (Game Overview)**

*Венерианский Торговец* - игра о межзвездной торговле и исследовании космоса для одного - четырех игроков. Каждый игрок представляет начидающего торговца, стремящегося сделать себе имя, путём исследования недавно открытого для торговли галактического Кластера, разрушенного атакой инопланетной формы жизни.

Каждый игрок начинает игру с Торговым Судна и Пилотом энтузиастом только что вышедшим из стен Академии. Для этого каждый игрок должен найти самые выгодные торговые маршруты, с целью поставки Товаров, транспортировки Пассажиров, строительства Космодромов и Шахт на Астероидах, а приобретения Известности за счёт Завершения Миссий и Модернизации своего Судна.

Да, победит лучший купец!

### **Цель Игры (Object of the Game)**

Цель игры состоит в том, чтобы стать игроком, с наибольшим количеством Кредитов (Денег) в Конце Игры.

### **Две Игры в Одной коробке!**

Этот выпуск *Венерианского Торговца* содержит две разные игры. Первая игра, в дальнейшем именуемая СТАНДАРТНОЙ ИГРОЙ (STANDARD GAME), переделанная и повторно предлагаемая версия оригинального *Венерианского Торговца*.

Вторая игра, в дальнейшем именуемая КЛАССИЧЕСКОЙ ИГРОЙ (CLASSIC GAME), представляет собой переиздание оригинального игровой концепции Ричарда Хэмбленса.

Эта Книга Правил содержит правила для Стандартной Игры.

### **Краткий Обзор Компонентов (Component Overview)**

Следующий раздел описывает компоненты, используемые в Стандартной Игре *Венерианский Купец*. Здесь нет описания компонентов, используемых только в Классической Игре - оно есть в книге правил для Классической Игры.

#### **Торговые Суда (Merchant Ships)**

Эти пластмассовые корабли представляют Торговое Судно каждого игрока, которым он управляет на Игровом Поле.

#### **Игровое Поле (Game Board)**

Двухстороннее Игровое Поле изображает неизведанный Галактический Кластер, готовый к Торговле. Одна сторона используется для Стандартной Игры, а другая для Классической Игры.

#### **Листы Приборных Панелей (Листы Панелей Управления) (ЛПП) (ЛПУ) (Dashboard Sheets)**

Эти Листы представляют собой средства управления Торговым Судном для каждого игрока.

#### **Карты Первого Контакта (КПК) (First Contact Cards)**

Эти карты представляют Культуры Галактического Кластера.

#### **Карта Первого Игрока (КПИ) (First Player Card)**

Эта карта указывает, кто является Первым Игроком (ПИ).

#### **Карты Столкновений (Encounter Cards)**

Эти карты представляют собой различные Везения (Fortunes) и Неудачи (Follies), с которыми может столкнуться игрок во время своего путешествия по Кластеру.

## Карты Миссий (Mission Cards)

Эти карты представляют различные Миссии, которые игрок может обязаться исполнить, за получение Карт Наград и увеличение своей Известности (Fame).

## Карты Пилотов (Pilot Cards)

Эти карты представляют Навыки (Skills) и Способности (Abilities) каждого Судового Пилота.

## Карты Наград (Reward Cards)

Игроки получают эти карты за Завершение Миссий и уничтожение Пиратов.

## Карты Испытаний (Challenge Cards)

Эти карты представляют Задачи (Goal) и Испытания (Challenge), с которыми сталкивается игрок в варианте Испытания Одиночной Игры (Solo Challenge Game).

## Жетоны Индикаторов Грузового Трюма (Cargo Hold Indicator Tokens)

Эти жетоны показывают, что игрок имеет дополнительные Грузовые Трюмы для Покупок.

## Жетоны Синих Точек / Астероидов (Blue Dot / Asteroid Tokens)

Игроки помещают эти жетоны на Игровое Поле после разрешения определенных Столкновений (Encounters).

## Жетоны Кредитов (Credit Tokens)

Эти жетоны – валюта Венерианского Купца.

## Жетоны Двигателей (Drive Tokens)

Эти жетоны представляют собой достижения высоких технологий для космического полета, разрешающих Судам перемещаться быстрее.

## Жетоны Известности/Позора (Fame/Infamy Tokens)

Эти двусторонние жетоны представляют Престиж (Prestige) и Дурную Славу (Notoriety) Купца.

## Жетоны Товаров (Goods Tokens)

Эти жетоны представляют собой предметы потребления, которые продаются повсюду в Кластере.

## Жетоны Пассажиров (Passenger Tokens)

Жетоны Пассажиров представляют собой Очень Важных Иностранцев (ОВИ), которые нуждаются в транспортировке из одной локации в другую.

## Жетоны Рынка (Market Tokens)

Эти жетоны представляют рыночные условия данной Культуры и Оборудование (Equipment), продающееся этой Культурой.

## Жетоны Миссий (Mission Tokens)

Эти жетоны отмечают Место Назначения (Destination) Миссий игрока.

## Жетоны Пиратов (Pirate Tokens)

Эти жетоны представляют космических Пиратов, стремящихся отобрать у игроков их с трудом заработанные Кредиты.

## Жетоны Производства (Production Tokens)

Эти жетоны используются для отметки Производственных Раундов (Production Rounds) на Треке Раундов (Round Track) во время Эпического Варианта Игры (Epic Game Variant).

## Жетоны Расовых Технологий (Racial Technology Tokens)

Эти жетоны представляют варианты судовых усовершенствований и технологий, которые игроки могут купить, для увеличения своих способностей.

## Жетоны Торговых Космодромов/Буровых Вышек (Merchant Spaceport/Drill Tokens)

Эти двусторонние Жетоны представляют, построенные игроком Космодромы или разработанные в текущий момент под добычу Астероиды.

## Маркер Раунда (Round Marker)

Этот жетон отмечает текущий Игровой Раунд (Game Round) на Треке Раундов (TP).

## Жетоны Телепортов (Telegate Tokens)

Эти жетоны представляют искусственные червоточины, которые могут обеспечить экономию времени при перемещении через Кластер по наикратчайшим путям, но время от времени они могут быть непредсказуемыми.

## Кубик (Dice)

Есть четыре белых КУБИКА СКОРОСТИ (SPEED DICE) и один фиолетовый КУБИК ЭФФЕКТОВ (EFFECT DICE). Игроки бросают Кубики Скорости, чтобы перемещать свои Суда и Назначают их на Способности своих кораблей; для определения других эффектов, они бросают фиолетовый Кубик Эффектов.

## Сборка Панели Управления

У каждого Листа Приборной Панели (ЛПП) есть два Диска Ресурсов (Resource Dials), которые необходимо собрать. Прикрепите стрелки ресурсов к Листу Приборной Панели, выполняя нижеследующие шаги.

1. Протолкните одну сторону пластмассового соединителя через заднюю часть одного из отверстий в ЛПП.

2. Прикрепите одну из стрелок Дисков соответствующего цвета к этому соединителю на лицевой стороне ЛПП.

3. Прикрепите одну из дисковых шайб соответствующего цвета сверху стрелки ресурсов.

4. Прижмите другой половиной пластмассового соединителя стрелку и дисковую шайбу к первой части соединителя так плотно, на сколько, это возможно.

Повторите этот процесс для обоих дисков на каждом ЛПП.



## Сборка Торгового Судна

Каждое торговое Судно должно быть вставлено в свою подставку, как это показано на рисунке справа.

## Галактический Кластер (The Galactic Cluster)

Игровое Поле изображает большой и разнообразный Галактический Кластер 5632, в котором игроки будут стремиться нажить своё состояние. Эта секция описывает подробно различные элементы Игрового Поля.

### Клетки (Spaces)

Основные единицы Игрового Поля – соединённые между собой КЛЕТКИ (SPACES), по которым перемещаются космические корабли игроков в Галактическом Кластере. Каждый тип Клетки иллюстрирован ниже (их отдельные эффекты будут описаны позднее):

- Голубая Клетка (Blue Space).
- Жёлтая Клетка (Yellow Space).
- Красная Клетка (Red Space).
- Опасность Лазера (Laser Hazard).
- Опасность Защиты (Shield Hazard).
- Опасность Пилотирования (Piloting Hazard).
- Астероид (Asteroid).
- Столкновение (Encounter).
- Навигационная Клетка (Navigation Space).
- Телепорт (Teleport).
- Орбитальная Клетка (Orbit Space).
- Поверхностный Город (Surface City).
- Нейтральный Космодром (Neutral Spaceport).
- Галактическая База (Galactic Base).

### Системы и Маршруты (Systems and Routes)

Галактический Кластер состоит из 14 СИСТЕМ (SYSTEM), каждая из которых связана с одним или более ТОРГОВЫМИ МАРШРУТАМИ (TRADING ROUTES).

СИСТЕМА (SYSTEM) включает все Клетки, соединённые непрерывной линией (серой или зелёной) и РЫНОК (MARKET).

1. Система
2. Название Системы
3. Рынок

ТОРГОВЫЕ МАРШРУТЫ – Клетки последовательно связанные пунктирной линией. Они являются теми путями, которые используют игроки, чтобы перемещаться из одной Системы в другую.

Если Клетка связана и с непрерывной, и с пунктирной линией, данную Клетку считают связанной с Системой частью.



### Система Астероида (The Asteroid System)

Система Астероида образует из связанных Клеток сеть, а не эллипс. Эти Клетки, будучи последовательно соединёнными непрерывными линиями, все считаются частью Системы Астероида, включая две Орбитальные Клетки на равнодалёных концах этой Системы.

### Аномалии (Anomalies)

Аномалии Сверхновая Звезда (Supernova) и Супергигант (Supergiant) не Системы, но Клетки, окружающие их (связанные пунктирными линиями), являются Торговыми Маршрутами. Поскольку эти аномалии являются Местом Назначения для двух Миссий, у них обоих есть названия и Область для Жетона Миссии (Mission Token Area).



### Рынки (Markets)

Каждая Система содержит РЫНОК, состоящий из нескольких различных областей, обозначенных ниже:

1. Область Жетона Рынка.
2. Область Ресовой Технологии.
3. Область Жетонов Товаров.
4. Область Жетонов Миссий.

### Галактическая База (Galactic Base)

Галактическая База не Система, но действует как Нейтральный Космодром, где игроки могут Модернизировать своих Пилотов (Upgrading Pilots), Покупать **ненужные (unwanted)** Карты Наград, Покупать Вторые Миссии и Доставлять/Принимать (Deliver/Pick Up) на борт определённых Пассажиров (правила для Пилотов, Наград и Пассажиров описаны ниже). Галактическая База также действует, как Стартовая Клетка для игроков в начале игры.



# Расстановка (Setup)

Чтобы подготовить Стандартную Игру *Венерианский Купец*, тщательно выполните следующие шаги:

**1. Удалите Компоненты Классической Игры:** Верните в коробку следующие игровые компоненты: Жетоны Столкновений (Encounter Tokens), Жетоны Культур (Culture Tokens), Жетоны Спроса (Demand Tokens), Маркеры Дел Фабричных и Космодромов (Spaceport and Factory Deed Markers), Жетоны Фабричный Товаров (Factory Goods Tokens), Жетоны Щитов (Shield Tokens) и Листы Классов Судна (Ship Class Sheets). Эти компоненты не используются в Стандартной Игре (см. “Удалённые Компоненты Классической Игры” на странице 36 для визуального ознакомления).

**2. Разместите Игровое Поле:** Разверните поле и поместите его посередине стола, стороной “Стандартной Игры” (см. левый нижний угол), вверх.

**3. Подготовьте Кластер:** Перемешайте Карты Первых Контактов (КПК). Затем поместите одну КПК лицом вниз в каждую Систему на игровом поле.

**4. Подготовьте Области Поставки Культур:** Отделите друг от друга Жетоны Рынка, Жетоны Товаров и Жетоны Рабочих Технологий. Затем сгруппируйте Жетоны для данной Культуры рядом с Областью Поставки каждой Культуры с левой стороны игрового поля.

## Идентификация Культур

Каждая Культура идентифицирована символом и числом. Например, рисунок справа представляет Культуру Зам (Zum).



**5. Подготовьте Колоды:** Размешайте Колоды Столкновений, Наград и Миссий. Затем положите эти Колоды отдельно друг от друга лицом вниз рядом с игровым полем.

**6. Подготовьте Запасы Жетонов:** Отсортируйте Жетоны Синих Точек/Астероидов, Жетоны Двигателей, Жетоны Грузовых Трюмов, Жетоны Известности/Позора, Жетоны Пиратов и Жетоны Телепортов по типам и разместите их запасы рядом с игровым полем. Помешайте все Жетоны Пассажиров и положите их запас лицом вниз рядом с игровым полем.

**7. Выбор Игрового Цвета:** Каждый игрок выбирает один доступный цвет и берёт Лист Панели Управления (ЛПУ), Жетоны Миссий, Жетоны Космодромов/Буров и пластиковые Торговые Суда соответствующие этому цвету.

**8. Выбор Пилота:** *Венерианский Купец* включает четырёх Пилотов, каждый из которых ассоциирован с Культурой: Людей (Humans), Иепийцев (Eeereep) (или сокращенно Иипов (Eeep)) (Eeereep), Виномцев (Whynoms) и Квоссатов (Qossuth) (они также имеют отношение к ДОМАШНИМ КУЛЬТУРАМ ПИЛОТОВ (PILOT HOME CULTURES)). Каждый игрок выбирает одного Пилота (если игроки не могут договориться, выберите их наугад), берёт две соответствующие Карты Пилотов и кладёт Пилота 1 Уровня (см. «Анатомия Карты Пилота» на странице 26) лицом вверх в Пространство Карты Пилота своего ЛПУ (см. «Анатомия Листа Панели Управления» на странице 9).

**9. Распределите Карты Миссий:** Раздайте по одной карте Миссии лицом вверх каждому игроку. Если у карты Миссии игрока есть Место Назначения (Destination), он помещает свой Жетон Миссии в указанную Систему на игровом поле (см. “Миссии” на странице 27).

**10. Определите Первого Игрока:** Выберите игрока Наугад. Этот игрок получает Карту Первого Игрока (КПИ) и после этого именуется ПЕРВЫМ ИГРОКОМ (FIRST PLAYER).

**11. Подготовьте Банк и Стартовые Фонды:** Отсортируйте Жетоны Кредитов в стопки по их номиналам и разместите их рядом с игровым полем. Дайте каждому игроку Кредитов в количестве равном числу игроков, умноженному на 20. Затем, следуя направлению часовой стрелки, начиная с Первого Игрока, дайте третьему игроку дополнительные с20, а четвёртому игроку дополнительные с40.

**12. Набор Величин Лазера и Защиты:** Каждый игрок выбирает себе значение Диска Лазера или Защиты. Он устанавливает выбранный диск в позиции “2”, затем устанавливает оставшийся диск на “1”.

**13. Разместите Маркер Раундов:** Поместите Маркер Раундов на деление “1” Трека Раундов..



**14. Разместите Первого Пассажира:** Возьмите Жетон одного Пассажира из запаса Пассажиров и поместите его в, указанную на нём, Стартовую Локацию (Starting Location) (см. “Анатомия Жетона Пассажира” на странице 17).

**15. Разместите Торговые Суда:** Каждый игрок помещает свое Торговое Судно на Клетку Галактической Базы на игровом поле.

Теперь игроки готовы начать их деловое предприятие!

# Игровой Процесс (Playing the Game)

*Венерианский Купец* играется сериями Игровых Раундов (Game Rounds). В каждый Игровой Раунд (ИР), игроки могут исследовать Галактический Кластер, Покупать и Продавать Товары, а также Модернизировать свои Суда. Игра идёт 30 Игровых Раундов, после чего каждый игрок подсчитывает свой Актив (Assets) и игрок с наибольшей суммой Кредитов объявляется Победителем.

## Начало Нового Раунда (Beginning a New Round)

Каждый новый ИР (за исключением Первого Раунда) начинается с ПИ, который продвигает Маркер Раундов на одно деление по Треку Игровых Раундов и разрешает эффект соответствующий иконке ИР:

**Символ Пассажира:** ПИ случайным образом вытягивает Пассажирский Жетон из запаса и размещает его на его Стартовую Культуру (Starting Culture), указанную на данном Жетоне Пассажира (см. “Анатомия Жетона Пассажира” на странице 17). Если Стартовая Культура Пассажира еще не Обнаружена (Discovered), он помещает его Жетон в Область Поставки соответствующей Культуры слева от игрового поля.



**Символ Бура:** Каждый игрок отыскивает (retrieves) любые Жетоны Буровых Вышек, которые он разместил на игровом поле и получает (redeems) по ним Кредиты (см. “Буровые Вышки” на странице 25).

# Игровые Ходы (Player Turns)

После того, как ПИ продвинул Маркер Раунда, игра продолжается Ходами Игроков (Player Turns). В течение каждого ИР, каждый игрок делает один Ход, начиная с ПИ и продолжая по часовой стрелке.

Ход Игрока (ХИ) состоит из трех фаз, выполняемых в следующем порядке:

1. Фаза Движения (Movement Phase)
2. Фаза Первого Контакта (First Contact Phase)
3. Фаза Операций (Transaction Phase)
4. Фаза Торгового Космодрома (Merchant Spaceport Phase)

После того, как игрок заканчивает свою Фазу Торгового Космодрома, его Ход заканчивается, и начинается Ход следующего игрока. После того, как последний игрок закончит свой Ход, игроки начинают новый ИР.

## Фаза Движения (Movement Phase)

Фаза Движения игрока состоит из четырех шагов, выполняемых в следующем порядке:

1. Объявление Курса (Declare Heading)
2. Набор Скорости (Set Speed)
3. Перемещение (Move)
4. Конец Движения (End Movement)

Игрок может пропустить свою фазу Движения, чтобы оставить своё Судно на текущей Клетке и закончить свой Ход. Если игрок пропускает свою фазу Движения, в то время как он находится в Поверхностном Городе или на Космодроме, его Ход продолжается непосредственно фазой Операций (см. "Операционная Фаза" на странице 12).

### Анатомия ЛПУ (Dashboard Sheet Anatomy)

1. Диск Величины Лазера (Laser Value Dial).
2. Диск Величины Защиты (Shield Value Dial).
3. Пространство Карты Пилота (Pilot Card Space).
4. Пространство Жетона Двигателя (Drive Token Space).
5. Секция Навигационного Кубика (Navigation Die Box).
6. Слот Модернизации Судна (Ship Upgrade Slot).
7. Секция Кубика Дросселя (Throttle Die Box).
8. Секция Кубика Модернизации Судна (Ship Upgrade Die Box).
9. Индикатор Грузового Трюма (Cargo Hold Indicator).
10. Грузовые Трюмы (Cargo Holds).
11. Индикатор Неясного Кубика (Fuzzy Dice Indicator).



### 1 . Объявление Курса (Declare Heading)

Если, в начале фазы Движения, Судно действующего игрока находится на любой Клетке кроме Поверхностного Города или Космодрома, он должен Объявить свой Курс, указав направление, в котором он хочет пропутешествовать своим Судном (вдоль пути, соединяющимся с его текущей Клеткой). Если он не Объявил Курса прежде, чем бросил свои Кубики Скорости, он должен переместиться тем путём в направлении которого, стоит его Судно (фронтальным указателем вперёд) в настоящее время.

Если действующий игрок начинает свою фазу Движения в Поверхностном Городе или Космодроме, он может пропустить этот шаг и перейти к своему шагу Набора Скорости.

### 2 . Набор Скорости (Set Speed)

После того, как текущий игрок Объявил свой Курс, он бросает три Кубика Скорости и подсчитывает их общий результат. Эта сумма - его ВЕЛИЧИНА ДВИЖЕНИЯ (MOVEMENT VALUE), представляющая максимальное количество ОЧКОВ ДВИЖЕНИЯ (MOVEMENT POINTS), которое он может потратить, на перемещение своего Судна во время своего шага Перемещения.

После броска, действующий игрок может Назначить (Ассигновать), один из выброшенных им Кубиков, подходящий для его Судового Дросселя, чтобы бросить дополнительный Кубик Скорости (см. "Назначение Кубика" на странице 10).

После того, как игрок бросил свои Кубики Скорости, он начинает заниматься передвижением своего Судна и должен продолжить его на шаге Перемещения.

### 3 . Перемещение (Move)

После того, как действующий игрок Набрал свою Скорость, он тратит свою Величину Движения, чтобы переместиться через Галактический Кластер вдоль его текущего пути (в направлении, которое он выбрал на шаге Объявления Курса). Перемещение от одной Клетки до следующей вдоль серой (сплошной или пунктирной) линии стоит ему одного Очука Движения; перемещение вдоль сплошной зелёной линии, стоит ему два Очука Движения.

Во время этого шага действующий игрок может столкнуться с Телепортами, Навигационными Клетками, Опасностями, Пиратами и другими неожиданностями, которые могут отклонить, прервать или даже закончить его фазу Движения. Тонкости перемещения через Галактику Вы найдёте в разделе "Встречи в Пути" на странице 20.

### 4 . Конец Движения (End Movement)

Действующий игрок также заканчивает свою фазу Движения, когда его Судно ПРИЗЕМЛЯЕТСЯ (LANDING) или полностью расходует всю свою Величину Движения.

Игрок может Приземлиться только на Поверхностный Город, Космодром или Астероид. Если игрок сажает свое Судно на Поверхностный Город или Космодром, его фаза Движения заканчивается и его Ход продолжается фазой Первого Контакта (см. "Фаза Первого Контакта" на странице 11). Если он сажает свое судно на Астероид, его Ход немедленно заканчивается.

Если игрок принимает решение не Сажать своё Судно, или если его не останавливают другие игровые эффекты, он **должен** потратить всю свою Величину Движения полностью. После того, как он тратит свою последнее Очко Движения, его Ход немедленно заканчивается.

## Дополнительные Правила Движения (Additional Movement Rules)

Игроки должны соблюдать следующие дополнительные правила во время фазы Движения:

- Игрок никогда не может бросать больше, чем четыре Кубика Скорости во время своего Хода, даже если определённая комбинация способностей позволяет ему сделать это.
- Суда могут перемещаться мимо друг друга без каких-либо штрафов для такого движения.
- Несколько Судов могут занимать одну и ту же Клетку.
- После того, как Судно покидает Клетку, оно не может сразу развернуться обратно и вернуться на ту же самую Клетку. Таким образом, игроки не могут возвращаться назад во время шага Перемещения.

## Компонентные Ограничения (Component Limitations)

Если игроки исчерпывают Жетоны Кредитов, Жетоны Синих Точек/Астероидов или Жетоны Известности/Позора, пожалуйста, используйте подходящие для их замены элементы (такие как монетки, бусинки и т. д.), которые бы обеспечили их дальнейшее хождение. **Все остальные типы компонентов для Стандартной Игры строго ограничены количеством, включенным в коробку.**

## Назначение Кубика (Assigning Dice)

Чтобы использовать определенные Способности, игрок должен НАЗНАЧАТЬ (ASSIGN) Кубик в Секцию на своём ЛПУ. Чтобы сделать так, он просто берет любой из выброшенных им Кубиков Скорости и размещает его в соответствующее место своего ЛПУ. Игрок может Назначить Кубик только во время своей фазы Движения, и только Кубик, выброшенный во время своего шага Набора Скорости.

Кубик Скорости, **всегда** вносит свой результат в Величину Движения игрока, даже тогда, когда он Назначается на какую-либо Способность. Игроки не могут менять Величину Назначенного Кубика.

Число Кубиков Скорости, которое может Назначить игрок, равно Уровню его Пилота (см. “[Анатомию Карты Пилота](#)” на странице 26). Например, игрок с Пилотом 1-ого Уровня может Назначить, один Кубик, а игрок с Пилотом 3-его Уровня может Назначить три Кубика в каждую фазу Движения.

После того, как игрок назначает Кубик на свой ЛПУ, этот Кубик не может быть повторно Назначен на другую Способность или удален, до конца Хода Игрока.

**Ни в коем случае игрок не может Назначать больше, чем один Кубик в одну Секцию для Кубиков на своём ЛПУ.**

Все Суда начинают с двумя Способностями, на которые можно Назначить Кубик во время фазы Движения: НАВИГАЦИЯ (NAVIGATION) и ДРОССЕЛЬ (THROTTLE). Кроме того, много Ракетных Технологий требуют для своего функционирования, Назначенного на них Кубика.

## Навигация (Navigation)

Кубик, Назначенный на Навигацию, определяет то, как будем перемещаться Судно игрока через Навигационную Клетку (см. “[Навигационные Клетки](#)” на странице 20) или Телепорт (см. “[Телепорты](#)” на странице 21).

Назначая Кубик на Навигацию, действующий игрок помещает один из своих выпавших Кубиков Скорости в Секцию Кубика на Навигацию его ЛПУ. Величина Назначенного Кубика, является НАВИГАЦИОННОЙ ВЕЛИЧИНОЙ (NAVIGATION VALUE) для данного ХИ.



Чтобы пройти через Навигационные Клетки и Телепорты, игрок должен НАЗНАЧИТЬ (ASSIGN) Кубик на свою Навигацию. Делая это, игрок просто берет любой из своих выпавших Кубиков Скорости и помещает его в секцию Навигационного Кубика своего ЛПУ. Величина Ассигнованного Кубика, есть его НАВИГАЦИОННАЯ ВЕЛИЧИНА (NAVIGATION VALUE) для данного Хода.

## Пример Движения (Movement Example)

Оранжевый игрок хочет переместиться в *Мир Джунглей (Jungle World)*, но хочет избежать Опасностей пилотирования.

1. В начале своей фазы Движения он Объявляет Курс, поворачивая своё Судно передом, в том направлении, в котором он хочет двигаться.

2. Затем он бросает три Кубика Скорости с результатами 6, 3 и 2 и Величиной Движения 11 — что достаточно для достижения *Мира Джунглей*.

3. Чтобы пройти через Навигационную Клетку, он Назначает Кубик на Навигацию, помещая Кубик с результатом 2, в Секцию для Навигационного Кубика своего ЛПУ (см. “[Навигационные Клетки](#)” на странице 20).

**Напоминание:** Прохождение по зеленой линии стоит два Очка Движения (такой как между Орбитальной Клеткой и Поверхностным Городом, в данном примере).

## Дроссель (Throttle)



Если какой-либо Кубик Скорости, выброшенный действующим игроком, показывает результат 1, текущий игрок может Назначить этот Кубик в свою Секцию Дросселя, чтобы бросить один дополнительный Кубик. В таком случае, сумма четырех выброшенных Кубиков Скорости определяет Величину Движения для данного ХИ.

## Пример Дросселя (Throttling Example)

1. Зелёный игрок хочет достигнуть *Колониального Мира (Colony World)* от Галактической Базы. Как показано на рисунке выше, он нуждается в Величине Движения, равной минимум 9, чтобы достигнуть одного из Поверхностных Городов.

Он бросает свои Кубики Скорости с результатами 4, 2 и 1, получая свою Величину Движения 7.

2. Так как один из Кубиков показывает результат 1, игрок может Назначить его в Секцию Кубика Дресселя на своём ЛПУ.

3. Назначение Кубика на Дрессель, позволяет игроку бросить четвертый Кубик Скорости. Броском этого Кубика становится результат 5, давая игроку общую Величину Движения 12, достаточную чтобы достигнуть любого Поверхностного Города в *Колониальном Мире*.

### Модернизации Судна (Ship Upgrades)



Некоторые Расовые Технологии нуждаются в Назначенном Кубике Скорости, для своего функционирования. Они обуславливают МОДЕРНИЗАЦИЮ СУДНА (см. «Модернизации Судна» на странице 15) и их Жетоны отличаются наличием иконки, показанной слева.

Чтобы Назначить Кубик на Модернизацию Судна, текущий игрок помещает один из своих выпавших Кубиков Скорости в Секцию для Кубика рядом с Модернизацией, которую он хочет использовать.

### Фаза Первого Контакта (First Contact Phase)

В начале каждой партии *Венерианского Купца*, каждая Система является неизвестной и местоположение каждой Культуры в Кластере неизвестно. Необнаруженные Культуры представлены лицом вниз лежащими Картами Первого Контакта.

Если действующий игрок заканчивает свою фазу Движения в Поверхностном Городе или в Нейтральном Космодроме Системы, содержащей Карту Первого Контакта, он выполняет следующие шаги:

1. Он переворачивает КПК лицом вверх, демонстрируя, какая Культура населяет данную Систему.

2. Он берет Жетоны Рынка данной Культуры (для каждой Культуры есть три Жетона Рынка) перемешивает их лицом вниз и кладёт их в лицом вверх лежащий стек в Пространство Жетонов Рынка данной Системы (System's Market Token Space). Если в Области Поставки данной Культуры (Culture's Supply Area) есть Жетоны каких-либо Пассажиров, он размещает их около Области Жетонов Рынка данной Системы (System's Market Token Area).



3. Он помещает Жетоны Товаров и Жетоны Расовых Технологий, раскрытой Культуры, в соответствующие им пространства стороной с их Величиной Стоимости (Chest Value) вверх.

4. Он берет КПК, также как и сумму (amount) в Кредитах равную Величине IOU (долговой расписки) данной Культуры из банка, помещая Кредиты сверху КПК (см. «Использование Кредитов Первого Контакта» на странице 15).

5. Затем он может сразу взять до 3 ДЕЙСТВИЙ ПОКУПКИ (BUY ACTIONS) и до 3 ДЕЙСТВИЙ ПРОДАЖИ (SELL ACTIONS), взаимодействуя с этой Культурой (см. «Действия Покупки» на странице 12).

Теперь Культура открыта для Торговли с любым игроком, который Приземлится в её Системе, включая игрока, который обнаружил её.

### Пример Первого Контакта (First Contact Example)

1. Зелёный игрок первым Приземляется в Поверхностный Город *Планеты Коварных Жуликов (Trapped Rogue Planet)*. Он переворачивает её КПК лицом вверх, раскрывая Культуру *Волосов (Volois)*.

2. Затем он берет Жетоны Рынка *Волосов (Volois)* из Области Поставки *Волосов (Volois)*, перемешивает их и кладёт лицом вверх стеком в Область Жетонов Рынка.

3. Затем он берет все Жетоны Товаров *Волосов (Volois)* и помещает их в Пространство Жетонов Товаров.

4. Затем он берет Жетоны Расовых Технологий *Волосов (Volois)* и помещает их в Пространство Расовых Технологий.

5. Наконец, он берёт КПК *Волосов (Volois)* и кладёт на неё с120. Теперь он может сразу взять до 3 Действий Покупки и 3 Действий Продажи.

### Фаза Операций (Transaction Phase)

Игрок в Поверхностном Городе или Космодроме может Торговать с Культурой данной Системы во время своей Операционной фазы. Торговля включает: Покупку Товаров, Оборудования и Расовых Технологий этой Культуры, так же, как и Продажу Товаров данной Культуре и Транспортировку Пассажиров в и из этой Системы.

Игрок может взять следующие Действия во время своей Операционной фазы:

- Покупка (Buy)
- Продажа (Sell)
- Принять (Посадить) Пассажира (Pick Up a Passenger)
- Высадить Пассажира (Drop Off a Passenger)

Нет никакого ограничения в количестве данных Действий игрока, которые он может взять в течение своей Операционной фазы, при этом он может выполнять эти Действия в любом порядке.

**Важное Исключение:** Если действующий игрок Приземлился на Поверхностный Город Системы в течение фазы Движения данного Хода, он может осуществить на этом же Ходу только одно Действие Покупки и одно Действие Продажи в процессе своей Операционной фазы. Он все еще может Принимать или Высаживать неограниченное количество Пассажиров. Это ограничение не распространяется на Космодромы.

**Важно:** *Место Распространения Туманности (MPT) (Nebula Habitat)*, *Система Астероида (Asteroid System)* и *Станция Нескольких Поколений (СНП) (Multi-Generational Ship)* не имеют Поверхностных Городов. Вместо этого, эти Системы имеют Космодромы, на которые должен Приземлиться игрок, чтобы провести свою Операционную фазу.

### Действия Покупки (Buy Actions)

Торгуя с Культурой, действующий игрок может выполнить Действие Покупки, чтобы купить одну из следующих вещей данной Культуры:

- Товары (Goods)
- Элемент Оборудования (Piece of Equipment)

## • Расовую Технологию (Racial Technology)

Каждый тип Покупки описан подробно ниже.

### Покупка Товаров (Buying Goods)

Каждая Культура продает на Рынке своей Системы один тип Товара, представленный Жетонами Товаров.

Чтобы Купить Товар, игрок платит сумму Кредитов в банк, равную Стоимости Товара (Good's Cost) (см. “Анатомию Жетона Товаров” справа). Затем он берет Жетон Товара с Рынка данной Культуры, помещая его в подходящий (eligible) Грузовой Трюм (Cargo Hold) внизу его ЛПУ (см. “Вместимость” на странице 24).



Если действующий игрок не имеет пространства Грузового Трюма, он не может Покупать Товары, до тех пор, пока он не Создаст Свободное Пространство на своём Судне (см. «Создание Свободного Пространства на Судне» на странице 25).

#### Сорта (цвета) Товаров (Grades (color) of Goods)

СОРТ (GRADE) Товара или Расовой Технологии обозначен цветом его/её жетона. Есть три Сорта Товаров и Расовых Технологий: Основной (Basic), Высший (Premium) и Роскошь (Luxury). Товар более высокого Сорта, соответственно и стоит дороже.



**Пример:** Красный игрок Приземляется в Поверхностный Город Мира Джунглей, где проживают Ниллы (Nillis). Как только он Приземлился, он может сделать только одно Действие Покупки и одно Действие Продажи. У него нет достаточного количества Кредитов, чтобы сделать Покупку, таким образом, он решает взять сначала Действие Продажи, чтобы немного увеличить свои фонды.

Сначала он Продает один Жетон Искусственных Генов (Designer Genes) за с120, что составляет его Действие Продажи в эту Операционную фазу.

Затем он Покупает Жетон Товара Бионические Духи (Bionic Perfume) за с80, что составляет его Действие Покупки для этой Операционной фазы. Он помещает Жетон Бионических Духов в пустой Грузовой Трюм своего Судна.

Если Красный игрок пропустит свою следующую фазу Движения, оставаясь в Поверхностном Городе, он сможет осуществить любое количество Действий Покупки и Продажи с Ниллами в течение своей следующей Операционной фазы.

#### Жетоны Товаров и Технологий (Goods and Technology Tokens)

Когда у Культуры Покупаются Товары и Расовые Технологии, игроки не ограничены теми Жетонами, что лежат на вершинах соответствующих стеков, и могут Покупать Жетоны любых Товаров и Технологий в данной Системе (игрок может посмотреть обратную сторону Жетона любого Товара или Технологии в любое время).

#### Покупка Оборудования (Buying Equipment)

Каждая Культура предлагает на Продажу 2 элемента Оборудования, которые обозначены на Жетоне её Рынка. Есть 4 типа Оборудования: ЛАЗЕРЫ (LASERS), ЗАЩИТА (SHIELDS), ГРУЗОВЫЕ ТРЮМЫ (CARGO HOLD) и ДВИГАТЕЛИ (DRIVES)



Покупая элемент Оборудования, действующий игрок платит количество Кредитов в банк, равное Стоимости Оборудования (Equipment's Cost) (которая указана на Жетоне Рынка данной Культуры).

Ниже описываются различные типы Оборудования.

#### Лазеры и Защиты (Lasers and Shields)

Лазеры и Защиты помогают игроку в случае его столкновения с Опасностями (см. «Опасности» на странице 22) и Пиратами (см. «Пираты» на странице 22).

Когда игрок Покупает элемент Оборудования Лазер или Защиту, он увеличивает значения соответствующих Дисков на один пункт на своём ЛПУ.



**Пример:** Игрок, Покупая один Лазер, увеличивает значение своего Диска Лазера на один пункт.

#### Грузовой Трюм (Cargo Hold)

Грузовые Трюмы, хранят Товары игрока, Пассажиров и определённые Расовые Технологии. Каждый игрок начинает игру с двумя Грузовыми Трюмами (нарисованные зелеными Индикаторами Грузовых Трюмов (ИГТ) на его ЛПУ), и может купить два дополнительных Грузовых Трюма в течение игры.



После того, как игрок покупает дополнительный Грузовой Трюм, он помещает Жетон Индикатора Грузового Трюма, сверху крайнего левого доступного пространства Грузового Трюма на своём ЛПУ. Этот Индикатор показывает, что теперь этот Грузовой Трюм доступен, для загрузки.

**Пример:** Зеленый игрок Покупает Грузовой Трюм во время своей Операционной фазы. Иллюстрируя своё приобретение, он помещает Жетон Индикатора Грузового Трюма сверху третьего Грузового Трюма (самого крайнего левого из доступных Грузовых Трюмов).

#### Двигатели (Drives)

Двигатели помогают Судам перемещаться более стремительно по Кластеру, разрешая им перескакивать (skip) через определенные Клетки на игровом поле.



После того, как игрок покупает Двигатель, он помещает его в Пространство Жетона Двигателя на своём ЛПУ, сбрасывая любые предыдущие Двигатели из этого Пространства.

Есть три вида Двигателей: Желтый, Красный и Комбинированный.

• ЖЁЛТЫЙ ДВИГАТЕЛЬ (YELLOW DRIVE) позволяет игроку перескакивать все Желтые Клетки на игровом поле.

• КРАСНЫЙ ДВИГАТЕЛЬ (RED DRIVE) позволяет игроку перескакивать через все Красные Клетки на игровом поле.

• КОМБИНИРОВАННЫЙ ДВИГАТЕЛЬ (COMBO DRIVE) позволяет игроку перескакивать все Красные и Жёлтые Клетки на игровом поле.

Если игрок не хочет использовать свой Двигатель во время своего шага Перемещения, он должен объявить об этом во время шага Объявление Курса своей фазы Движения.

#### Пример Движения посредством Двигателя (Drive Movement Example)

Путешествуя из Клетки в Системе *Mir Колоний* (*Colony World*) в Поверхностный Город Системы *Mира Джуналей* (*Jungle World*), Красный Двигатель Оранжевого игрока позволяет ему пропустить три Красные Клетки вдоль его пути движения, которое будет стоить ему в общей сложности 8 Очков Движения вместо 11.

#### Покупка Расовых Технологий (Buying Racial Technologies)

Каждая Культура Продает один тип Расовой Технологии, представленной соответствующим Жетоном Расовой Технологии. Правила и описание каждой Расовой Технологии можно найти в **“Приложении В: Расовые Технологии”** на странице 31.

Чтобы Купить Расовую Технологию, действующий игрок платит количество Кредитов в банк равное Стоимости данной Расовой Технологии (Cost of the Racial Technology).

После того, как игрок приобретает Расовую Технологию, он может использовать её Способность, как описано на обратной стороне её Жетона, за исключением Технологий Модернизации Судна, которые требуют Назначения Кубика Скорости (см. **“Модернизации Судна”** на странице 15).

У игрока не может быть одновременно двух или больше одинаковых Жетонов Расовой Технологии (за исключением *Исследование Данных* (*Data Probe*)).

Есть четыре типа Расовых Технологий: МОДЕРНИЗАЦИИ СУДНА, УТИЛИТЫ, СТРУКТУРНЫЕ ТЕХНОЛОГИИ и СПЕЦИАЛЬНЫЕ ТЕХНОЛОГИИ. Нижеследующие разделы подробно описывают различные типы Расовых Технологий.

#### Модернизации Судна (Ship Upgrades)

Когда игрок Покупает Технологию Модернизации Судна, он помещает её Жетон справа на ЛПУ в самый верхний доступный Слот Модернизаций Судна.



Чтобы использовать Способность данной Модернизации Судна, игрок должен Назначить, выброшенный Кубик Скорости, в соответствующую Секцию Кубика Модернизации Судна во время своей фазы Движения (см. **“Назначение Кубика”** на странице 10).

Если у игрока нет доступных Слотов Модернизации Судна на его ЛПУ, он не может купить новую Модернизацию Судна, пока не Создаст Свободное Пространство на своём Судне (см. **“Создание Свободного Пространства на Судне”** на странице 25).

#### Структурные Технологии (Structural Techs)

Когда игрок Покупает Структурную Технологию, он помещает её Жетон в доступный Грузовой Трюм.



Символ на Жетоне Структурной Технологии указывает, сколько требуется Вместимости (одна Точка) игроку, чтобы установить данную Технологию на его Судне (см. **“Вместимость”** на странице 24).

Если у игрока нет доступного Свободного Пространства в его Грузовых Трюмах, он не может Купить Структурную Технологию, пока не Создает Свободное Пространство на своём Судне (см. **“Создание Свободного Пространства на Судне”** на странице 25).

#### Специальные Технологии (Special Techs)

Есть две Специальные Технологии, каждая, из которых размещается в определенной области ЛПУ игрока:

**Форсаж Дресселя:** Когда игрок Покупает *Форсаж Дресселя*, он помещает его Жетон лицом вниз в Секцию Кубика Дресселя.



**Неясный Кубик:** Когда игрок Покупает Неясный Кубик, он помещает его Жетон лицом вниз в сверху своего ЛПУ.



#### Полезные Технологии (Утилиты) (UtilityTechs)

Когда игрок Покупает Полезную Технологию, он помещает её Жетон слева от своего ЛПУ.



**Полезные Технологии не могут быть Выброшены за Борт (ВзБ) (Jettisoned) или Сгружены (Offloaded)** (см. **“Создание Свободного Пространства на Судне”** на странице 25).

#### Использование Кредитов Первого Контакта (Using First Contact Credits)

Покупая у Культуры, с которой игрок установил ранее Первый Контакт, он может использовать Кредиты IOU, размещенные на КПК данной Культуры. Эти Кредиты функционируют как обычные Кредиты игрока, но могут быть потрачены только в сделках с указанной Культурой.

Кредиты, оставшиеся на КПК данной Культуры, в Конце Игры не учитываются при Финальном Подсчёте Активов игрока.

#### Действия Продажи (Sell Actions)

Чтобы игроку Продать Товар, его Судно должно быть в Поверхностном Городе или в Космодроме Культуры, которая покупает именно этот тип Товара. Культуры, которым может быть Продан данный Товар, перечислены на каждом Жетоне Товаров (см. **“Анатомию Жетона Товаров”** на странице 13).

**Пример:** Бионические Духи (*Bionic Perfume*), Купленные у Культуры Ниллов (*Nillis*) (1), могут быть Проданы Культурой Волосов (*Volois*) (2), Гравом (*Graw*) (3), Ником *Niks* (4) и Деллов (*Dell*) (5).



Продавая Товары Культуре, игрок должен сначала определить Состояние (Condition) Рынка данной Культуры, посмотрев на Жетон, находящийся в данный момент на вершине стека её Жетонов Рынка. Состояние

Рынка определяет, какую цену игрок получает за Продажу, подходящего Жетона Товара, данной Культуре, как описано ниже.



**Низкий Рынок:** Жетон Товара Продаётся по его самом низкой Величине Реализации (Resale Value).



**Высокий Рынок:** Жетон Товара Продаётся по его самом высокой Величине Реализации (Resale Value).



**Активный Рынок:** Жетон Товара продаётся по его центральной Величине Реализации (Resale Value).

Величины Реализации данного Товара перечислены на обратной стороне его Жетона (см. “[Анатомия Жетона Товаров](#)” на странице 13).

Когда игрок Продает Товар, он получает его Величину Реализации (Resale Value) в Кредитах из банка. **Затем он возвращает Жетон Проданного Товара в Область Поставки данной Культуры с левой стороны игрового поля. Каждая Продажа Жетона Товаров считается, за одно Действие Продажи.**

#### Изменение Рынка (Market Shift)

ИЗМЕНЕНИЕ РЫНКА (MARKET SHIFT) происходит всякий раз, когда игрок выполняет, **хотя бы одно, Действие Продажи** на Рынке данной Культуры. После того, как действующий игрок заканчивает **все** свои Действия Продажи, он берет верхний Жетон Рынка данной Культуры и помещает его в основание стека Жетонов Рынка этой Культуры, открывая следующий, лицом вверх лежащий, Жетон Рынка.

Если в процессе Изменения Рынка открывается Активный Рынок (с изображением иконки шестерёнки, расположенной на Жетоне Рынка справа), данная Культура Производит один Жетон Товара (см. “[Рыночное Производство](#)” на странице 24).

#### Расход Кредитов (Spending Credits)

Когда игрок тратит или его просят заплатить Кредиты, он просто берет необходимое количество доступных Жетонов Кредитов из своей игровой зоны и возвращает их в банк (если он не должен их заплатить другому игроку). Размен может быть произведен в банке в любое время (то есть игроки могут разбивать Кредиты большего номинала до меньших номиналов).

#### Пример Продажи Товаров (Selling Goods Example)

1. Зелёный игрок решил пропустить фазу Движения своего текущего хода, чтобы иметь возможность получения неограниченного количества Действий Покупки и Продажи в Поверхностном Городе.

2. Жетон Рынка данной Культуры показывает Высокий Рынок, разрешая Зелёному игроку Продать трое своих *Бионических Духов* (*Bionic Perfume*), по верхней Величине Реализации, указанной на Жетоне данного Товара.

3. Он получает с160 за каждый Жетон, в общей сложности зарабатывая с480.

4. Поскольку он Продал, по крайней мере, один Жетон Товара, во время своего Хода, Зеленый игрок (после того, как выполнил любые, оставшиеся Действия Продажи), Изменяет Рынок, помещая верхний Жетон Рынка в основание стека Жетонов Рынка, открывая при этом нижележащий Жетон Рынка – в данном случае им оказывается Жетон Низкого Рынка.

#### Принятие (Посадка) Пассажиров (Picking Up Passengers)

Принятие Пассажиров и Высадка их в их Местах Назначения (Destinations) есть ещё один путь зарабатывания игроками Кредитов.

Чтобы Принять Пассажира, действующий игрок должен быть в Поверхностном Городе или Космодроме Системы, содержащей, по крайней мере, один Пассажирский Жетон. Во время своей Операционной фазы игрок может Принять на борт любое количество Пассажиров в данной Культуре, помещая Жетоны таких Пассажиров в подходящие Грузовые Трюмы снизу своего ЛПУ.



**Примечание:** У Большинства Жетонов Пассажиров есть величина Необходимой Вместимости (Capacity Requirement) состоящая из одной Точки. Однако, Жетоны Пассажиров “Примадонна” (*«Diva»*) и “Поставщик Провизии” (*«Caterer»*) имеют Необходимую Вместимость равную двум Точкам (см. “[Вместимость](#)” на странице 24).

#### Высадка Пассажиров (Dropping Off Passengers)

Чтобы Высадить Пассажира, действующий игрок должен быть в Поверхностном Город или Космодроме Системы, определяемой как Место Назначения (Destination) данного Пассажира.

Сначала действующий игрок получает Плату за Проезд (*ПзП*) (Fare) Пассажира в Кредитах из банка, наряду с любыми Жетонами Известности или Позора, указанными на данном Пассажирском Жетоне. Затем он убирает этот Пассажирский Жетон из игры и помещает его в коробку от игры.

**Примечание:** Иконка справа представляет Галактическую Базу. Если она находится в позиции Стартовой Локации (Starting Location) или в позиции Места Назначения (Destination) Пассажирского Жетона, данный Пассажир или Садится или должен быть Высажен на Галактической Базе.



#### Конец Операционной Фазы (End of Transaction Phase)

После того, как действующий игрок закончил все Действия своей Операционной фазы, он переходит к фазе Торгового Космодрома.

#### Фаза Торгового Космодрома (Merchant Spaceport Phase)

Несколько Систем имеют напечатанные на игровом поле Космодромы, функционирующие от начала игры. Их называют НЕЙТРАЛЬНЫМИ КОСМОДРОМАМИ (NEUTRAL SPACEPORT).

Игрок может Строить на пустых Орбитальных Клетках в Системах свои собственные Космодромы. Эти, построенные игроками Космодромы, называются ТОРГОВЫМИ КОСМОДРОМАМИ (MERCHANT SPACEPORT).

**Важно:** Если игрок выполнил одно или больше Действий Покупки во время своей фазы Первого Контакта или в своей Операционной фазе, он **не может** Строить Торговый Космодром во время того же Хода.

Чтобы Построить Торговый Космодром в данной Системе, действующий игрок должен находиться на одном из её Поверхностных Городов и при этом должен заплатить с200 в банк. После этого, он размещает Жетон Торгового Космодрома своего цвета на **пустой** Орбитальной Клетке, соединённой единственной зеленой линией с Поверхностным Городом, в котором игрок находится в данный момент (см. “[Пример Строительства Торгового Космодрома](#)” на странице 18). Наконец он перемещает свое Судно на Жетон нового Торгового Космодрома и на этом заканчивает свой Ход.

Если нет ни одной пустой Орбитальной Клетки, смежной с Поверхностным Городом, там не может быть построен ни один Торговый Космодром.

**Примечание:** Торговые Космодромы стоят с200 в конце игры, даже если они были Куплены со Скидкой (см. “[Скидки Домашних Культур Пилотов](#)” на странице 26).

### **Торговля на Торговых Космодромах (Trading on Merchant Spaceports)**

После того, как в Орбитальной Клетке был построен Торговый Космодром, игроки больше не могут передвигаться из Клетки, содержащей Торговый Космодром в связанный с ней Поверхностный Город. Если все Орбитальные Клетки Системы содержат Торговые Космодромы, игроки больше не могут получить доступ к Поверхностным Городам данной Системы и вместо этого должны проводить свою Операционную фазу в Торговых Космодромах данной Системы.

В дополнение к обычным правилам для Действий Покупки и Продажи, игрок, который проводит Действие Покупки или Продажи в Торговом Космодроме должен заплатить, **владельцу** данного Космодрома с10 за каждое Действие Покупки или Продажи. Если действующий игрок неспособен заплатить с10 Сбора (Fee) после конкретной сделки, он не может провести это Действие Покупки или Продажи.

За каждое Действие Покупки или Продажи проведённое текущим игроком в его **собственном** Торговом Космодроме, он получает с10 из банка, вместо того, чтобы вносить полагающийся Сбор.

**Пример:** Красный игрок проводит Действие Продажи с Культурой Квоссатов (Qossuth) в Торговом Космодроме, принадлежащем Зеленому игроку. Красный игрок передвигает Жетон Товара Элитные Болты (Pedigree Bolts) со своего Грузового Трюма в Область Поставки Культуры Квоссатов. Он получает с300 из банка, после чего платит с10 Зеленому игроку.

### **Торговые Космодромы в Системе Астероида (Merchant Spaceports in the Asteroid System)**

Чтобы построить Торговый Космодром в Системе Астероида, действующий игрок должен находиться на одном из Нейтральных Космодромов этой Системы. После уплаты в банк с200, он помещает один из своих Жетонов Торговых Космодромов на Орбитальную Клетку, **соединённую с Нейтральным Космодромом тремя смежными зелеными линиями**. Затем он перемещает свое Судно в Орбитальную Клетку, содержащую его новый Торговый Космодром, и на этом заканчивает свой Ход.

После того, как в Системе Астероида был построен Торговый Космодром, это разоряет связанный с ним Нейтральный Космодром. Чтобы обозначить это, поместите Жетон Астероида сверху обанкротившегося Нейтрального Космодрома.

### **Пример Строительства Торгового Космодрома (Building a Merchant Spaceport Example)**

Зелёный игрок Приземлился на Планете Коварных Жуликов (Trapped Rogue Planet). Так как он не брал никаких Действий Покупки в своей Операционной фазе, он может построить Торговый Космодром во время фазы Торгового Космодрома.

1. Сначала, он платит с200 в банк.

2. Затем он помещает один свой Жетон Торгового Космодрома на Орбитальную Клетку, соединённую с Поверхностным Городом, на котором находится его Судно.

3. Наконец, он перемещает своё Судно на Клетку, содержащую новый Торговый Космодром, и на этом заканчивает свой Ход.

### **Конец Фазы Торгового Космодрома (End of the Merchant Spaceport Phase)**

После того, как действующий игрок построил Торговый Космодром, или не выбрал данное Действие, его Ход заканчивается. Игрок не может построить больше чем один Торговый Космодром в течение одного своего Хода.

### **Конец Хода (Ending a Turn)**

Ход Игрока заканчивается, когда происходит любое из следующих событий:

- Он закончил свою фазу Торгового Космодрома.
- Он проваливает проверку Опасности.
- Эффект Карты Столкновения заканчивает его Ход.
- Он заканчивает свой шаг Перемещения (или пропускает свою фазу Движения) на любой Клетке кроме Космодрома или Поверхностного Города.

Когда ХИ закончен, игрок с левой стороны от него начинает свой Ход. Когда последний игрок заканчивает свой Ход, начинается новый Игровой Раунд.

### **Конец Игры (End of the Game)**

Когда последний игрок заканчивает свой Ход в Раунде 30, игра заканчивается. Тогда каждый игрок определяет свой Финальный Счёт, проделывая следующие шаги:

1. **Продажа Торговых Космодромов:** Каждый игрок удаляет все свои Торговые Космодромы с игрового поля, получая с200 из банка за каждый удалённый Космодром.

2. **Подсчёт Известности:** Каждый игрок выполняет следующие три шага, чтобы определить свою Общую Известность (Total Fame) (см. "Известность" на странице 26).

- Каждый игрок складывает все свои Жетоны Известности в его игровой зоне; добавляет Известность со своими карт Наград; Известность, полученную за **Завершённые** карты Миссий и Известность со своего ЛПУ (за Модернизации Судна, дополнительные Грузовые Трюмы и уровни своего Лазера и своей Защиты).

**Примечание:** В отличие от Модернизаций Судна и Грузовых Трюмов, которые обеспечивают Очки Известности, суммарно складывая значения, получаемые за каждую отдельную Модернизацию, Лазеры и Защита обеспечиваются только количеством Известности, обусловленным текущим положением стрелок своих Дисков (см. "Известность за Улучшения Судна" на странице 26).

- Если у игрока есть Расовая Технология *Неясный Кубик*, он бросает 2 Кубика и получает количество Известности равное сумме результатов обоих Кубиков.

- Затем каждый игрок теряет одно очко Известности за каждое очко Позора (Infame), которое он накопил в течение всей игры. Игрок меньше чем с 0 Известностью **не может выиграть игру** и дисквалифицируется на этом этапе.

Сумма вышеупомянутого – есть ОБЩАЯ ИЗВЕСТНОСТЬ (TOTAL FAME) игрока.

3. **Премии Бонусных Кредитов:** Каждый игрок теперь получает количество Кредитов, равное своей Общей Известности, умноженное на 10. Если на броске *Неясного Кубика* игрока был дубль (то есть он выбросил пару), он **вместо этого получает количество Кредитов, равное его Общей Известности умноженной на 20**.

4. Определение Финального Счёта: Каждый игрок прибавляет величину всех Жетонов Кредитов в своей игровой зоне, которая результирует его Финальный Счет. Не потраченные Кредиты на КПК не учитываются при вычислении Финального Счёта игрока.

### Победа в Игре (Winning the Game)

Игрок с самым высоким Счетом в Конце Игры, объявляется Победителем. В случае равенства, игрок-спорщик с самой высокой Общей Известностью (вычисленной на шаге Подсчёта его Известности), побеждает. Если ничья сохраняется, игроки-спорщики делят между собой славу Победы.

### Пример Подсчёта (Scoring Example)

Рисунок демонстрирует игровую зону Зелёного игрока в Конце Игры. Чтобы определить свой Финальный Счёт, он делает следующее:

Он удаляет 5 своих Торговых Космодромов с игрового поля, получая с200 за каждый, в общей сложности – с1000.

Далее, он насчитывает себе 29 Известности, включая:

- 4 одноочковых Жетона Известности (1)
- 6 Известности за 2 карты Награды Реликтов (2)
- 6 Известности за 3 Завершённые карты Миссии (3)
- 6 Известности за 2 дополнительных Грузовых Трюма (4)
- 2 Известности за его вторую Модернизацию Судна (5)
- 4 Известности за его значение на Диске Лазера (6)
- 1 Известность за его Пилота 2-ого Уровня (7)

Так как, он имеет Расовую Технологию *Неясный Кубик* (8), он бросает 2 Кубика, получая Результат 4+4.

Он добавляет общий результат двух Кубиков (восемь) к накопленной им Известности, получая в общей сложности 37 Известности. Затем он вычитает из этого значения 2, потому что он имеет два одноочковых Жетона Позора (9). В итоге у него остаётся 35 Известности.

Так как у него был двойной результат 4 на броске Неясных Кубиков (т. е. дубль), он получает с20 за каждое очко Известности (вместо обычных с10), получая в общей сложности с700.

Наконец, он добавляет все Жетоны Кредитов в его игровой зоне к полученной сумме, получая Финальный Счёт в с2540.

### Встречи в Пути (Bumps Along the Way)

В процессе исследования Галактики, игроков могут подстерегать многие Опасности (Hazard), Пираты (Pirates) и Столкновения (Encounter). Некоторые из них дадут действующему игроку драгоценный груз; другие стремительно отправят его на противоположный конец Галактики. Нижеследующие разделы описывают различные неожиданности, которые поджидают игроков на их пути.

### Навигационные Клетки (Navigation Spaces)

Навигационные Клетки отмечают межгалактические туманные маршруты, на которых небрежные пилоты часто могут совершить ошибочный Ход.

Судно игрока должно выйти из Навигационной Клетки, используя путь, который соответствует его Навигационной Величине (Navigation Value) (см. "Назначение Кубика" на страница 10).



Судно **никогда** не может выйти из Навигационной Клетки в направлении, по которому оно вошло в неё во время **того же самого Хода**. Поэтому, если игрок Назначил свой Кубик на Навигацию, который вынуждает его выйти из данной Навигационной Клетки в направлении, по которому он вошёл в неё на данном Ходу, вместо этого он должен закончить свой Ход на этой Навигационной Клетке. Если игрок **начинает** свой Ход из Навигационной Клетки это ограничение не действует.

### Пример Навигации (Navigation Example)

1. Оранжевый игрок начинает свой ход на Галактической Базе и Объявляет свой Курс на Систему *Распространения Туманности* (*Nebula Habitat*).

2. Он бросает свой Кубик Скорости, получая 4, 2 и 1.

3. Во время своей фазы Движения он входит в Навигационную Клетку. Перед выходом из Навигационной Клетки, он Назначает Кубик с результатом 4 на Навигацию, помещая его в соответствующую Секцию на своём ЛПУ, затем он выходит из Навигационной Клетки по маршруту к соседней Клетке Столкновения.

Если действующий игрок не может или не хочет Назначить Кубик на Навигацию перед выходом из Навигационной Клетки, игрок слева от действующего игрока выбирает путь по которому, выходит действующий игрок (согласно вышеупомянутому правилу, путь по которому действующий игрок вошел в Навигационную Клетку **на этом Ходу**, не может быть выбран).

Помните, что позже Кубик Скорости Назначенный на Навигацию уже не сможет быть изменён во время текущего Хода Игрока. Поэтому, если действующий игрок путешествует через несколько Навигационных Клеток в течение своей фазы Движения, он должен придерживаться одного и того же Навигационного Результата в каждой Навигационной Клетке.

## Телепорты (Telegates)

Телепорты (Telegates) – это червоточины, которые могут немедленно транспортировать игрока через свою Клетку в пределах Галактического Кластера.



Если действующий игрок выходит из Клетки Телепорта своим нормальным (т. е. не телепортационным) передвижением во время своего шага Перемещения, он немедленно должен сделать следующее:

1. Он может выбрать Кубик Скорости для Назначения, в Секцию для Навигационного Кубика своего ЛПУ, если он этого ещё не делал на данном Ходу.

2. Если он уже имеет в Секции для Навигационного Кубика своего ЛПУ Назначенный Кубик Скорости, он сразу перемещает своё Судно в Телепорт с номером, который соответствует его Навигационной Величине.

Если его Навигационная Величина соответствует номеру Клетки его текущего Телепорта или если нет Телепорта на игровом поле с таким номером, его Судно остаётся на текущей Клетке и он продолжает свой шаг Перемещения (пропуская оставшиеся этапы изложенные ниже).

3. Если он не имеет Назначенного Кубика в Секции для Навигационного Кубика его ЛПУ, он бросает фиолетовый Кубик Эффектов и немедленно помещает своё Судно на Телепорт с номером выпавшим, как результат данного броска.

Если результат фиолетового Кубика Эффектов соответствует номеру Телепорта его текущей Клетки или если Телепорта с таким номером нет в данный момент на игровом поле, его Судно остаётся на текущей Клетке и он продолжает свой шаг Перемещения (пропуская нижеследующий этап).

4. После использования Телепорта действующий игрок Объявляет свой новый Курс и продолжает свой шаг Перемещения от Телепорта Места Назначения. **Транспортирование между Телепортами не стоит Очков Движения.**

Только игрок, который **входит** в Клетку Телепорта в течение своего шага Перемещения затрагивается эффектом данного Телепорта (другими словами, игрок, который начинает свой Ход из Клетки с Телепортом, просто перемещается в соседнюю Клетку во время своего шага Перемещения).

## Примеры Телепортации (Telegate Examples)

**Пример 1:** Зелёный игрок входит в Клетку Телепорта «2» и принимает решение Назначить свой Кубик Скорости с результатом 2 в Секцию Кубика на Навигацию. Так как эта Навигационная Величина соответствует номеру Телепорта в его текущей Клетке, его Судно не Телепортируется, и он продолжает свой шаг Перемещения движением на соседнюю Навигационную Клетку.

**Пример 2:** Зелёный игрок пока ещё только должен на этом Ходу Назначить Кубик Скорости в Секцию Кубика на Навигацию своего ЛПУ. После входа в Клетку Телепорта «2», он решает бросить фиолетовый Кубик Эффектов. Он выбрасывает результат 5, и должен: переместить своё Судно в Клетку Телепорта «5», находящегося на игровом поле, выбрать новый Курс и продолжить свой шаг Перемещения.

## Ветвящиеся Пути (Branching Paths)

По мере Перемещения текущего игрока вперёд путём Объявленного Курса, он может столкнуться с его Разветвлением (Вилкой), таким, какое изображено на рисунке справа.



Когда действующий игрок **выходит** из Клетки Вилки на том же шаге Перемещения, на котором он вошел в неё, он должен Объявить свой новый Курс, выбирая одну из Ветвей Вилки (он не может повернуть обратно). Затем он продолжает свой шаг Перемещения.

## Опасности (Hazards)

Опасности проверяют Лазер игрока, Защиту или Навык его Пилота.

Когда игрок входит в Клетку Опасности, он должен бросить фиолетовый Кубик Эффектов и сравнить выпавший результат с соответствующим атрибутом на своём ЛПУ или Карте Пилота. Это называется ПРОВЕРКА ОПАСНОСТИ (HAZARD CHECK).

Следующие разделы описывают каждую Проверку Опасности подробно.

### Проверки Лазера (Laser Check)



Если результат Кубика Эффектов действующего игрока меньше, чем его текущая Величина Лазера, он проходит Проверку Опасности и продолжает свой шаг Перемещения как обычно.

Если результат его Кубика Эффектов равен или больше, чем его текущая Величина Лазера, он проваливает Проверку и может или закончить свой Ход на этой Клетке Опасности или уменьшить свою Величину Лазера на один и продолжить свой шаг Перемещения как обычно. Если он выбирает последнее, он игнорирует любые другие Опасности Лазера в осталвшейся части своего Хода, рассматривая их вместо этого как Синие Клетки.

## Проверки Защиты (Shield Check)

Если результат Кубика Эффектов действующего игрока меньше, чем его текущая Величина Защиты, он проходит Проверку Опасности и продолжает свой шаг Перемещения как обычно.



Если результат его Кубика Эффектов равен или больше, чем его текущая Величина Защиты, он проваливает Проверку и может или закончить свой Ход на этой Клетке Опасности или уменьшить свою Величину Защиты на один и продолжить свой шаг Перемещения как обычно. Если он выбирает последнее, он игнорирует любые другие Опасности Защиты в оставшейся части своего Хода, рассматривая их вместо этого как Синие Клетки.

## Проверки Пилотирования (Piloting Check)

Если результат Кубика Эффектов действующего игрока меньше, чем Величина Навыка Пилотирования Карты его текущего Пилота, он проходит Проверку Опасности и продолжает свой шаг Перемещения как обычно.



Если результат его Кубика Эффектов равен или больше, чем Величина Навыка Пилотирования Карты его текущего Пилота, он немедленно заканчивает свой Ход в данной Клетке Опасности.

## Пираты (Pirates)

Сражения, которые бушевали когда-то в Кластере остались давно позади, но многочисленные группы повстанцев, лишенных гражданских прав, и банды дезертиров, многие из которых, от отчаяния или от жадности, обратились к пиратству, стали бичом торговли.



Жетоны Пиратов, как правило, входят в игру через эффекты карт Столкновений (см. "Столкновения" на странице 23).

Как только действующий игрок во время своего шага Перемещения входит в Клетку, содержащую Жетон Пиратов, он должен взаимодействовать с ним следующим образом:

1. Если он вошел в область, содержащую Жетон Пиратов, **используя своё последнее Очко Движения**, он заманен Пиратами в засаду; он автоматически проигрывает Битву, пропуская, оставшиеся шаги (см. "Проигрыш в Битве с Пиратами").
2. Он выбирает атрибут (Лазеры, Защита или Навык Пилота).
3. Затем он бросает фиолетовый Кубик Эффектов, и модифицирует его результат Величиной напечатанной на Жетоне Пирата.
4. Если результат - меньше, чем Величина выбранного им атрибута, он **выигрывает** Битву. Если результат равен или больше Величины выбранного атрибута - он **проигрывает** Битву. См. эффекты Проигрыша или Победы в Битве с Пиратами ниже.

## Победа в Битве с Пиратами (Winning a Pirate Engagement)

Результат Победы в Битве с Пиратами зависит от атрибута, выбранного на шаге 2 выше.

### Битва Выиграна, при броске на атрибут Пилота:

Действующий игрок может добавить количество Очков Движения в пределах показателя Уровня Пилота к своей Величине Движения. Затем он продолжает свой шаг Перемещения, оставляя Жетон Пиратов в его Клетке.

### Битва Выиграна, при броске на атрибут Защиты:

Действующий игрок получает две Известности. Затем он продолжает свой шаг Перемещения, оставляя Жетон Пирата в его Клетке.

### Битва Выиграна, при броске на атрибут Лазера:

Пират уничтожен. Действующий игрок получает с20 за каждый Жетон Позора, который накопился под Жетоном Пирата. Затем он берет эти Жетоны Позора и преобразовывает их в Известность, переворачивая эти Жетоны стороной Известности вверх. Наконец он переворачивает Жетон Пирата стороной Астероида вверх, вытягивает Карту Награды и заканчивает свой шаг Перемещения.

## Проигрыш в Битве с Пиратами (Losing a Pirate Engagement)

Если действующий игрок Проигрывает Битву с Пиратами, это влечёт следующие последствия:

1. Транспортируя один или более Жетонов Товаров с цветом (то есть Сортом) соответствующим Жетону данного Пирата, он должен вернуть один Жетон такого Товара (по своему выбору) в Область Поставки его (Жетона Товара) Культуры.

Если у него нет Жетона Товара соответствующего цвету Жетона Пирата, он платит с20 в банк. Если он не может заплатить с20, вместо этого, он платит все свои оставшиеся Кредиты в банк.

2. Он заканчивает свой шаг Перемещения и помещает Жетон Позора под Жетон Пирата.

## Пример Битвы с Пиратом (Pirate Engagement Example)

1. Зелёный игрок держит путь в Систему Загрязнённой Планеты (*Polluted Planet*), когда он входит в Клетку, содержащую Жетон Пирата.

2. Текущие атрибуты Зелёного игрока: Лазер = 4, Защита = 2, Пилотирование = 3.

3. Так как Жетон Пирата модифицирует бросок его Кубика на +2, игрок имеет шансы только на броске против своего атрибута Лазеров.

4. Он бросает фиолетовый Кубик с результатом 1 и, модифицируя этот бросок Жетоном Пирата +2, получает в итоге результат 3.

5. Так как этот результат меньше, чем Величина Лазера данного игрока, равная 4, он Побеждает Битву.

6. Он получает с60 из банка (по с20 за каждый из трёх Жетонов Позора, накопленных данным Пиратом). Затем он переворачивает Жетон Пирата на сторону Астероида.

7. Наконец, он берёт три Жетона Позора в качестве Известности (перевернув эти Жетоны), вытягивает карту Награды и заканчивает свой Ход.

## Столкновения (Encounters)

Когда игрок входит в Клетку Столкновения, он немедленно тянет карту Столкновения и разрешает её текст. После разрешения карты Столкновения, он сбрасывает её и возобновляет свой шаг Перемещения, если на данной карте не указано иначе.



Некоторые карты обязывают действующего игрока поместить Жетон в Клетку Столкновения (например, такой как Жетон Пиратов). Этот Жетон остается на данной Клетке до конца игры, заменяя Клетку Столкновения.

## Производственные Карты Столкновений (Encounter Card Production)

Некоторые карты Столкновений содержат иконку Производства и идентификатор Культуры возле своего нижнего края. Когда такая карта вытягивается, в дополнение к другим эффектам карты, текущий игрок берет **все** Жетоны Товаров из Области Поставки обозначенной Культуры и возвращает их на Рынок Системы этой Культуры (если Культура еще не Обнаружена, ничего не происходит).



## Поименованные Карты (Title Cards)

У некоторых карт Столкновения есть характерная черта – НАИМЕНОВАНИЕ (TITLE). Такие карты называются ПОИМЕНОВАННЫМИ КАРТАМИ (TITLE CARDS).

Вместо того, чтобы быть разрешенными и сброшенными, Поименованные карты остаются в игре и могут перейти к другому владельцу в течение игры.

Эффекты и условия Поименованных карт полностью описаны в их текстах.

## Карты Интеллекта (Intel Cards)

У некоторых карт в колоде Столкновения есть характеристика – ИНТЕЛЛЕКТ (INTEL). Такие карты называются КАРТАМИ ИНТЕЛЛЕКТА (INTEL CARDS).

Когда вытягивается Интеллектуальная карта, она, как правило, помещается около Трека Раундов, где игрок может купить её, заплатив цену и удовлетворив условиям, детализированным на данной карте.

Когда игрок использует карты Интеллекта, они обычно возвращаются на сторону Трека Раундов, после чего их снова можно купить.

Эффекты и условия карт Интеллекта подробно описаны в текстах самих этих карт.

## Астероиды (Asteroids)



Астероиды – куски скал, настолько большие, что игроки могут Сажать свои Суда на них. Вступая в Клетку Астероида, действующий игрок может закончить свой Ход на этой Клетке, даже если он имеет не потраченные Очки Движения.

Кроме того, игрок, Судно которого оборудовано Расовой Технологией *Лицензия на Бурение* (*License to Drill*), может поместить один из своих Жетонов Бура на Клетку Астероида, когда его Судно проходит эту Клетку или Приземляется на ней (см. "Бурение" на странице 25).

## Другие Правила (Other Rules)

Следующие разделы описывают другие важные правила Венерианского Купца.

## Рыночное Производство (Market Production)

Когда на Рынке Культуры вскрывается Жетон Рынка с иконкой Производства (также известный как Активный Рынок), Культура немедленно Производит дополнительный Жетон Товаров, если способна на это.

Если есть какие-либо Жетоны Товаров, принадлежащие такой Культуре в Области Поставки данной Культуры (размещенные там, например, по причине Продажи игроком одного из Жетонов Товаров этой Культуры), действующий игрок берет один Жетон такого Товара из Области Поставки данной Культуры и помещает его в Область Жетонов Товаров Системы этой Культуры.

Если нет никаких Жетонов Товаров в Области Поставки Культуры, Активный Рынок ничего не Производит.

Товары также Производятся, когда разрешаются определенные карты Столкновений (см. "Производственные Карты Столкновений" на странице 23).

## Вместимость (Capacity)

Фрахтовочная Вместимость в Венерианском Купце символизируется иконками Вместимости с несколькими Точками Вместимости (Capacity Dots).

Необходимая Вместимость (Capacity Requirement) Жетонов Товаров, Жетонов Пассажиров и некоторых Жетонов Расовых Технологий указана на каждом из перечисленных Жетонов символом Вместимости с одной или двумя Точками. Для примера, у Жетона Товара *Искусственные Гены* (*Designer Genes*) есть Необходимая Вместимость из двух Точек.



Каждый Грузовой Трюм игрока, имеет вместимость до двух Точек. Таким образом, один Грузовой Трюм может вмещать: а) один жетон с Необходимой Вместимостью с двумя Точками или б) один или два Жетона с Необходимой Вместимостью с одной Точкой каждый.

## Пример Вместимости (Capacity Example)

Красный игрок пропускает свой шаг Перемещения, чтобы остаться в Поверхностном Городе в Системе Водного Мира (*Water World*). Делая так, он получает возможность совершить неограниченное количество Действий во время своей Операционной фазы.

Рынок Системы *Водного Мира* предлагает Жетон Товара *Бионические Духи (Bionic Perfume)* и Расовую Технологию *Необычный Спойлер (Fancy Spoiler)*. Кроме того, для Принятия на борт в данной Системе, доступен Пассажир "Ученый" («Scientist»).

Во время своей Операционной фазы, Красный игрок совершает следующие Действия.

1. Действием Покупки он покупает Жетон Товара *Бионические Духи*. У этого Жетона есть символ Необходимой Вместимости с двумя Точками, что означает, что он полностью заполнит один Грузовой Трюм. Он платит с80 банку и помещает Жетон Товара *Бионические Духи* в один из своих пустых Грузовых Трюмов.

2. Другим Действием Покупки, он покупает Жетон Расовой Технологии *Необычный Спойлер*. Он платит с60 банку и помещает *Необычный Спойлер*, у которого Необходимая Вместимость состоит из одной Точки, в пустой Грузовой Трюм.

3. Затем, выбрав Действие Посадка Пассажира, Красный игрок Сажает Пассажира "Ученого" на борт своего Судна. У Пассажира есть Необходимая Вместимость с одной Точкой, таким образом, он помещает Жетон Пассажира "Ученого" в Грузовой Трюм, уже содержащий Жетон Расовой Технологии *Необычный Спойлер*. Двумя Жетонами, Необходимая Вместимость каждого из которых равна одной Точке, Красный игрок заполнил полностью свой второй Грузовой Трюм.

## **Создание Свободного Пространства на Судне (Making Room in a Ship)**

Иногда, игроку может понадобиться освободить пространство на его Судне, для более прибыльного Груза, Пассажиров или Модернизаций. Это можно сделать тремя путями, нежели просто Продажей Товара: РЕОРГАНИЗАЦИЕЙ (REORGANIZING), ВЫГРУЗКОЙ (OFFLOADING) и ВЫБРАСЫВАНИЕМ ЗА БОРТ (JETTISONING).

Ниже следующие разделы подробно описывают каждый из этих способов:

### **Реорганизация (Reorganizing)**

Игрок может перемещать Груз между различными Грузовыми Трюмами в любое время, не превышая при этом Вместимость ни одного из, используемых в процессе Реорганизации, Грузовых Трюмов.

### **Разгрузка (Offloading)**

В любое время в течение Операционной фазы игрока, если он находится в Поверхностном Городе или Космодроме, он может Сгрузить любое количество Товаров, Расовых Технологий или Пассажиров.

Делая так, просто удалите желаемые Жетоны из своих Грузовых Трюмов и положите их на Рынок своей текущей Системы. Сгруженные Жетоны Товаров, Расовых Технологий или Пассажиров, немедленно становятся доступными для Покупки или Принятия на борт в данной Системе.

Обычно на Рынке доступны Жетоны Товаров, Технологий и Пассажиров, оригинальные для Культуры данной Системы. Однако Выгрузка (и эффекты некоторых карт), делают возможным содержание для данного Рынка Товаров, Технологий и Пассажиров, свойственных другим Системам.

Подобная Разгрузка не считается Действием, и игроки не получают Кредитов за Сгруженные таким образом Жетоны.

### **Разгрузка на Галактической Базе (Offloading at Galactic Base)**

Товары и Расовые Технологии не могут быть Сгружены на Галактической Базе, но Пассажиры могут Сгружаться там.

### **Выброс за Борт (Jettisoning)**

Когда действующий игрок заканчивает свой шаг Перемещения на любой Клетке, кроме Поверхностного Города или Космодрома, он может ВЫБРОСИТЬ ЗА БОРТ (JETTISON) любое количество Товаров, Расовых Технологий или Пассажиров.

Когда происходит Выброс за Борт (ВзБ) Жетонов Товаров или Расовых Технологий, игрок просто удаляет желаемые Жетоны из своих Грузовых Трюмов и кладёт их в оригинальные Области Поставок их Культур возле игрового поля.

Если происходит Выброс за Борт Жетона Пассажира, игрок удаляет его из игры, возвращая последний в игровую коробку. Затем он бросает 2 Кубика и берёт такое количество Жетонов Позора, которое равно наибольшему, из выпавших результатов.

### **Усовершенствование Судна (Ship Improvements)**

Когда игрок Сгружает или Выбрасывает за Борт Модернизирующие Судно Технологии, он немедленно изменяет, сдвигая вверх, позицию, оставшихся Технологий Модернизации, на своём ЛПУ, так, чтобы доступное место для Технологий Модернизации было всегда в основании столбца таких мест.

### **Буровые Вышки (Drills)**

Если игрок приобрел Расовую Технологию *Лицензия на Бурение*, он может поместить Жетон Бура на Клетке Астероида, когда его Судно проходит мимо этого Астероида или Приземляется на него. На любой конкретной Клетке Астероида одновременно может присутствовать только один Жетон Бура.

В начале каждого четного Игрового Раунда, каждый игрок получает с10 за каждый Жетон Бура, который он разместил на игровом поле. После получения любых Кредитов за Бурение, каждый игрок забирает свои Жетоны Буров с игрового поля (см. "Начало Нового Раунда" на странице 8).

Буровые Вышки находятся на обратной стороне Жетонов Торговых Космодромов. Если игрок разместил все свои Жетоны Буров на Астероиды, он не может Купить Торговый Космодром пока последний не возвратится к нему в виде использованного Бура. Аналогично, если игрок использовал все Жетоны своих Торговых Космодромов, он не может размещать Жетоны Буровых Вышек.

### **Пилоты (Pilots)**

Все игроки начинают игру с Пилотом 1-ого Уровня на своём ЛПУ. Уровень Пилота обозначен иконкой Уровня на карте Пилота игрока (см. "Анатомию Карты Пилота" на странице 26).



### **Модернизация Пилотов (Upgrading Pilots)**

Повсюду в течение игровой партии игрок может Модернизировать Уровень своего Пилота, улучшив (enhance) Навыки и Способности своего Пилота:

- **Модернизация Уровня 2:** Во время своего шага Перемещения, текущий игрок может Модернизировать своего Пилота с 1-ого до 2-ого Уровня, Посадив своё Судно на Галактической Базе и заплатив с60 в банк. Затем он переворачивает карту своего Пилота стороной его 2-ого Уровня вверху.
- **Модернизация Уровня 3:** Во время своего шага Перемещения, текущий игрок может Модернизировать своего Пилота с 2-ого до 3-его Уровня, Посадив своё Судно на Поверхностный Город или Космодром в Системе, содержащей **Домашнюю Культуру данного Пилота** и заплатив с60 в банк. Стоимость такой Модернизации **не** уменьшается Скидкой Домашней Культуры Пилота (см. “**Скидки Домашних Культур Пилотов**” на странице 26).

После выполнения такого действия, текущий игрок выбирает Способность Пилота 3-его Уровня, которую он хотел бы использовать (то есть ту сторону карты Пилота 3-его Уровня, которую он будет использовать), и помещает карту Пилота 3-его Уровня соответствующей стороной лицом вверх в Пространство карты Пилота своего ЛПУ, сбрасывая карту предыдущего Пилота.

После выбора Модернизации Пилота 3-его Уровня, для своего использования, игрок не может больше использовать другую Модернизацию 3-его Уровня (то есть другую сторону карты Пилота 3-его Уровня) до конца игры.

Если игрок расположен на Галактической Базе, Поверхностном Городе или Космодроме Домашней Культуры своего Пилота, но принимает решение пропустить свою фазу Движения, он всё же может Модернизировать своего Пилота перед самым началом своей Операционной фазы.

### **Скидки Домашних Культур Пилотов (Pilots Home Culture Discounts)**

Игроки получают Скидку для всех своих Действий Покупки, совершаемых в Системе, содержащей **Домашнюю Культуру их Пилота**. На каждом Действии Покупки, сделанном в такой Системе, Пилот 1-ого Уровня получает Скидку в с10; Пилот 2-ого Уровня получает скидку в с20; а пилот 3-его Уровня получает Скидку в с30. Эта Скидка никогда не может заставить цену опуститься до отрицательных значений (то есть минимальная цена любой Покупки, всегда будет ноль Кредитов).

Скидка для Пилотов относится ко всем Действиям Покупки, выполненным игроком в Системе Домашней Культуры своего Пилота, включая Действия Покупки Товаров, Оборудования и Ресурсов Технологий. Данная Скидка также относится и к Торговым Космодромам.

*Пример: Зеленый игрок находится на Планете Коварных Жуликов (Trapped Rogue Planet), где проживает Культура Итипов (Eeereeeer). Во время Операционной фазы Зеленого игрока, он проводит Действие Покупки, чтобы Купить один Жетон Товара Эталонные Болты (Pedigree Bolts).*

*Обычно, Эталонные Болты стоят для него с200; однако, у Зеленого игрока есть Пилот Итипец 2-ого Уровня, который предоставляет ему Скидку своей Домашней Культуры (то есть Культуры Итипов) в с20. Поэтому цена Товара Эталонные Болты для Зеленого игрока будет с180.*

### **Известность (Fame)**

Известность представляет собой степень уважение к игроку в переделах Галактики; чем больше Известности он зарабатывает, тем более знаменитым он становится.



Известность игрока непосредственно способствует Победе в игре.

В Конце Игры каждый игрок получает с10 за каждое Очко Известности, которое он накопил (см. “**Конец Игры**” на странице 18).

Игрок может заработать Известность различными способами, включая Модернизацию своего Судна и Пилота, Завершение Миссий, Победу над Пиратами, доставку определенных Пассажиров и получение карты Наград.

### **Известность за Улучшения Судна (Fame for Ship Enhancements)**

Как обозначено на ЛПУ игрока, Улучшение определенных областей его Судна, предоставляет ему дополнительную Известность в Конце Игры:

- **Грузовые Трюмы:** Игрок, который Покупает один дополнительный Грузовой Трюм, получает две Известности в Конце Игры. Игрок, который Покупает два дополнительных Грузовых Трюма (возможный максимум), получает шесть Известности в Конце Игры (два за первый купленный Грузовой Трюм и четыре за второй).

- **Модернизации Судна:** Игрок, который владеет двумя Модернизациями Судна, получает две Известности в Конце Игры. Игрок, который владеет тремя Модернизациями Судна, получает шесть Известности в Конце Игры (два для второй Модернизации Судна и четыре для третьей).

- **Уровень Лазера:** В Конце Игры каждый игрок получает количество Известности равное числу Известности, определяемому текущим положением индикатора на циферблате Лазера данного игрока. Например, игрок с Уровнем Лазера четыре получает две Известности в Конце Игры.

- **Уровень Защиты:** В Конце Игры, каждый игрок получает количество Известности, равное числу Известности, определяемому текущим положением индикатора на циферблате Защиты данного игрока. Для примера, игрок с Уровнем Защиты пять получит четыре Известности в Конце Игры.

**Примечание:** Как обозначено на ЛПУ, Лазер или Защита 1-ого - 3-его Уровней никак премий Известности не приносят.

### **Позор (Infamy)**



Наряду с тем, что некоторые Действия улучшают репутацию игрока, зарабатывая для него Известность, менее благородные дела могут заработать ему ПОЗОР (INFAMY). Каждое Очко Позора уменьшает Известность игрока на одно Очко в Конце Игры (см. “**Конец Игры**” на странице 18).

### **Миссии (Missions)**



Во время Расстановки игры каждый игрок получает одну карту Миссии и помещает её лицом вверх слева от своего ЛПУ.

Если карта Миссии игрока содержит Систему Назначения (Destination System), он помещает один из своих Жетонов Миссий в данную Систему (нет ограничения тому, сколько Жетонов Миссий может быть в Системе). Это помогает визуально идентифицировать Цель (Objective) Миссии игрока.



Чтобы Завершить Миссию, игрок должен Приземлиться в Поверхностный Город, Космодром или другую обозначенную Клетку в определённой Системе и выполнить требования, указанные в разделе «Цель» («Objective») данной карты Миссии. Если Место Назначения "Не указано" («None»), тогда должна быть выполнена только Цель карты Миссии.

После Завершения Миссии действующий игрок кладёт карту Миссии лицом вниз в свою игровую зоне (что указывает на то, что данная Миссия Завершена, и наградит его Известностью в Конце Игры), и вытягивает карту Награды. Затем он вытягивает карту другой Миссии из колоды Миссий, перемещая свой Жетон Миссии на новую Систему Назначения, определяемую новой картой Миссии (если таковая на ней имеется).

### Вторая Миссия (Second Mission)

Игрок может Купить Вторую Миссию, Посадив своё Судно на Галактической Базе и заплатив с60 в банк во время своей фазы Движения.

После Покупки Второй Миссии, действующий игрок тянет карту Миссии и помещает её слева от своего ЛПУ ниже своей карты Первой Миссии. Кроме того, он получает пять Известности.

Он может Завершать любую из своих двух Миссий в любом порядке. После того, как он Завершает любую из своих Миссий и получает карту Награды, он немедленно тянет новую карту Миссии на замену выполненной.

Другими словами, игрок, который Покупает Вторую Миссию на Галактической Базе будет иметь две Активные Миссии до конца данной игровой партии.

Если игрок находится на Галактической Базе, но принимает решение пропустить свою фазу Движения, он всё же может Купить Вторую Миссию непосредственно перед началом своей Операционной фазы.

### Награды (Rewards)



Игроки зарабатывают карты Наград, побеждая Пиратов и Завершая Миссии. Когда игрок тянет карту Награды, он помещает её лицом вверх в свою игровую зону и может использовать ее способность пока карта остается там.

У некоторых карт Наград есть СИМВОЛ РЕЛИКТА (RELIC ICON), такой, как изображён справа. Эти карты обеспечивают Известность в Конце Игры и взаимодействуют с картой Столкновения "Археолог".



У некоторых карт Наград есть СИМВОЛ ВСТРЕЧНОЙ ПРОДАЖИ (TRADE-IN ICON), изображённый справа. Когда игрок вытягивает карту Награды с такой иконкой, вместо того, чтобы взять карту, он может немедленно обменять её на с50 (это решение должно быть принято, как только карта вытянута – после того, как игрок решит сохранить её у себя, он больше не сможет обменять её на с50).

Обменянные карты Наград, за их Величину Встречной Продажи, помещаются около игрового поля и немедленно становятся доступными для Покупки на Галактической Базе за с60. Покупка такой карты Награды на Галактической Базе считается за одно Действие Покупки.

### Дополнительные Правила (Optional Rules)

Когда игроки достаточно хорошо познакомятся с Венерианским Купцом, они могут пожелать попробовать сыграть в игру со следующими опциями.

#### Поименованные и Интеллектуальные Карты в Игре (Title & Intel Cards in Play)

Игроки, которые хотят увеличить взаимодействие игроков между собой, могут отделить следующие карты из колоды Столкновений во время Расстановки:

- Археолог (Archeologist)
- Подтверждённое Местоположение (Confirmed Location)
- Буровой Барон (Drill Baron)
- Позорный (Infamous)
- Работорговля (Slaver)
- Карты Звездного Неба (Star Maps)

Затем поместите эти карты лицом вверх около Трека Раунда прежде, чем начать игру. Они находятся в игре с начала партии.

#### Телепорт Системы Астероида (Asteroid System Telegate)

Чтобы облегчить движение через Систему Астероида, игроки могут начать игру с Жетоном Телепорта "1" в крайней левой Клетке Столкновения Системы Астероида, как показано на данном изображении (см. оригинальные правила).

Используя эту опцию, карта Столкновения "Телепорт 1" не размещает Телепорт "1". Если она вытянута, сбросьте её без эффекта.

#### Максимальное Производство (Maximum Production)

Игроки, которые хотят предотвратить недостаток Товаров, могут решить максимизировать Производство. Когда Изменение Рынка приводит к открытию Активного Рынка (то есть данный Жетон Рынка содержит иконку Шестерёнки), этот Рынок Производит **все** свои доступные ему Жетоны Товаров из Области Поставки своей Культуры (в противоположность всего одному Жетону).

#### Спрос (Demand)

Эта опция использует Жетоны Спроса из Классической Игры, представляющие особый Спрос на определенные Товары. При этом замены нормальных правил для Покупки и Продажи Товаров не происходит, однако предоставляются Бонусные Кредиты игрокам,



которые Продают тип Товара, указанный на Жетоне Спроса, который содержит данный Рынок.

Во время Расстановки, перетасуйте и поместите все Жетоны Спроса лицом вниз рядом с Жетонами Пассажиров. В начале каждого нечетного Игрового Раунда (включая Первый Раунд), разместите случайный Пассажирский Жетон как обычно; затем вытяните случайный Жетон Спроса, откройте его и поместите его лицом вверх на Рынок Культуры обозначенный на данном Жетоне.

Если Культура, указанная на Жетоне Спроса еще не была Обнаружена, поместите этот Жетон Спроса в Область Поставки данной Культуры рядом с игровым полем. Когда данная Культура позже будет открыта, Жетон Спроса переместиться на Рынок обнаруженной Системы вместе с остальной частью Жетонов из Области Поставки этой Культуры.

Когда игрок Продает Жетоны Товара в Системе, которая содержит Жетон Спроса того же самого типа, что указан на Жетоне Спроса, он получает количество Кредитов из банка равное нормальной Величине Реализации данного Товара (цена Продажи, соответствующая Нижнему, Высокому или Активному Состоянию Рынка) **плюс** Бонусные Кредиты, указанные на Жетоне Спроса. После сделки, Жетон Товара помещается, как обычно, в Область Поставки Культуры, а Жетон Спроса удаляется из игры.

### Высокий Спрос (High Demand)

Если есть несколько Жетонов Спроса для одного и того же Товара на Рынке данной Культуры, игрок, который Продает данный Жетон Товара там, получает Бонусные Кредиты, равные Бонусной Величине **суммы** **всех Жетонов Спроса**. Независимо от того, сколько Жетонов Спроса образуют данный Бонус, только один из них удаляется за каждый Жетон Товара данного типа, Проданный здесь.

## Варианты Игры (Game Variants)

Опытные игроки, заинтересованные в поиске абсолютно новых путей игры в *Венерианского Купца*, могут изучить следующие три варианта правил.

### Игра со Скоростью Света (Light Speed Game)

Игроки, которые хотят сыграть в быстро развивающуюся версию *Венерианского Купца* должны Расставить игру как проинструктировано в шагах 1-9 на странице 6. Затем начиная с шага 10, выполнить следующие шаги по порядку:

10. **Подготовка Банка и Стартовых Фондов:** Отсортируйте Жетоны Кредитов в стопки по их номиналу и поместите последние рядом с игровым полем. Дайте каждому игроку количество Кредитов равное числу игроков, умноженному на 100.

11. **Определение Первого Игрока:** Наугад выберите Первого Игрока. Этот игрок получает карту Первого Игрока после чего становится Первым Игроком.

12. **Модернизация Пилотов и Оборудования:** Каждый игрок Модернизирует карту своего Пилота до 2-ого Уровня (т. е. переворачивает карту Пилота), а значения обоих своих Дисков (и Лазера, и Защиты), устанавливает на "3".

13. **Вскрытие КПК:** Начиная с игрока, находящегося справа от Первого Игрока, и продолжая против часовой стрелки, каждый игрок выбирает и вскрывает одну КПК на игровом поле. После этого, игрок помещает, вскрытую КПК, в свою игровую зону, добавляя Жетоны Кредитов IOU, на эту карту, и размещает Жетоны Товара, Ресурсов Технологии и Рынка данной Культуры на Рынок выбранной Системы. Продолжайте делать этот шаг до тех пор, пока каждый игрок не выберет две КПК.

14. **Товары Стартовой Покупки:** Начиная с игрока, находящегося справа от Первого Игрока, и продолжая против часовой стрелки, каждый игрок выполняет неограниченное количество Действий Покупки, Покупая Товары у одной или обеих Культур, КПК которых он вскрыл (следуя нормальным правилам Покупки Жетонов Товара). Игроки не могут использовать свои Кредиты IOU или Скидки Пилотов во время этого шага.

15. **Размещение Маркера Раундов:** Поместите Маркер Раундов в пространство "16" Трека Раундов, чтобы указать на Раунд начала игры.

16. **Размещение Пассажиров:** Выберите наугад пять Жетонов Пассажиров, и разместите их лицом вверх в их Стартовых Культурах (следуя нормальным правилам размещения Пассажиров).

17. **Выбор Стартовых Клеток:** Начиная с Первого Игрока, и продолжая по часовой стрелке, каждый игрок выбирает Стартовую Клетку для своего Судна, чтобы начать игру или с Галактической Базы, или в Поверхностном Городе, или на Космодроме в Системе одной из Культур, КПК которой, они имеют.

Затем игра продолжается как обычно.

### Испытания Соло Игры (Solo Challenge Game)

Хотя игрок может играть в Сольную игру *Венерианского Купца*, просто, пытаясь максимизировать свою прибыль в течение 30 Раундов, Сольный вариант игры с Испытаниями, обеспечивает дополнительный набор Испытаний для соло игры, которые необходимо преодолеть по ходу достижения Победы в игре.

### Расстановка Соло Испытаний (Solo Challenge Setup)

Чтобы совершить Расстановку для Сольной игры с Испытаниями, удалите Поименованные и Интеллектуальные карты из колоды Столкновений. Затем следуйте нормальному процессу Расстановки, описанному на странице 6 правил, со следующим изменением шага 10:

10. **Подготовка Банка и Стартовых Фондов:** Игрок выбирает две опции из таблицы, указанной ниже. Колонка "Максимум" указывает максимальное количество раз, которое может быть выбрана данная опция.

#### Максимум

2  
1  
2  
2  
1  
1

#### Опции

c50  
c30 и Тяжёлый Прожиг (Hard Burn)  
c30 и Исследование Данных (Data Probe)  
c30 и Менее Необычный Спойлер (Less Fancy Spoiler) \*  
Поле Уловки (Stealth Field)  
+2 Лазера \*\*

\* Если эта опция выбирается дважды, игрок заменяет *Менее Необычный Спойлер* просто *Необычным Спойлером* (*Fancy Spoiler*).

\*\* Бонус, обеспечиваемый данной опцией, прибавляется к Стартовой Величине, получаемой на шаге 12 Расстановки.

Затем скомпонуйте карты Испытаний следующим образом:

**1. Сортировка Карт Испытаний:** Отсортируйте карты Испытаний по цветам в пять отдельных стопок, лежащих лицом вниз. Затем перетасуйте каждую стопку и вытяните верхнюю карту из каждой стопки. Возвратите, оставшиеся карты Испытаний, в игровую коробку.

**2. Размещение Карт Испытаний:** Поместите каждую карту Испытаний лицом вверх рядом с Треком Раундов так, чтобы Указатель Раунда (Round Indicator) на карте совпадал с соответствующим Игровым Раундом.

Затем игрок продолжает проходить, оставшиеся шаги Расстановки.

После того, как Расстановка будет выполнена, можно начинать игру.

### Испытания (Challenges)

Карта Испытания становится АКТИВНОЙ (ACTIVE) в начале Игрового Раунда, указанного на карте и остается Активной до Завершения Испытания. Как только Активируется карта Испытания, ЭФФЕКТ (EFFECT) на карте (обычно отрицательный эффект для игрока) также Активируется.

Кроме того, непосредственно перед каждым шагом Перемещения, игрок должен заплатить Сбор (fee), указанный на Активной карте, в банк. Если Активировано несколько карт Испытаний, игрок должен заплатить суммарное количество всех Сборов банку. Если, в начале какого-либо Раунда, игрок не может заплатить Сбор карты Испытания, он немедленно проигрывает игру.

Чтобы Завершить карту Испытания, игрок должен выполнить условия её «Вызыва» («Challenge»). Он может Завершать карты Испытаний в любом порядке, независимо от того Активна данная карта или нет. После того, как игрок Завершает карту Испытания, он удаляет её из игры и возвращает её в игровую коробку; Эффект карты и её Сбор больше не Активны.

### Необратимый Эффект (Irreversible Effect)

После своей Активации, некоторые карты Испытаний характеризуются НЕОБРАТИМЫМ ЭФФЕКТОМ (IRREVERSIBLE EFFECT), который воздействует на игру даже после того, как данная карта удаляется из неё. Сбор такой карты Испытаний продолжает уплачиваться как обычно и после того, как данная карта будет возвращена в игровую коробку, но последствия ее Эффекта больше не работают.

### Победа в Игре Соло Испытаний (Winning the Solo Challenge Game)

Чтобы Победить, игрок должен Завершить все карты Испытаний к концу Раунда 30. Если игрок не Завершает все карты Испытаний к концу 30-ого Раунда, он проигрывает игру. Если он Побеждает, игрок может вычислить свой Финальный Счёт (см. «Конец Игры» на странице 18), и стремиться побить этот результат в будущих Сольных играх.

### Эпическая Игра (Epic Game)

Игроки, желающие максимизировать прибыль путём прохождения Эпической игровой сессии *Венерианского Купца*, могут играть в этот вариант игры, длящийся гораздо больше 30 Раундов.

Прежде, чем начать Эпическую Игру, игроки должны вместе решить, сколько времени будет идти игра (к примеру, 40, 50 или даже 60 Раундов). Если игроки не могут договориться, просто бросьте пять Кубиков и добавьте 30 к выпавшему суммарному результату, чтобы определить число Игровых Раундов. Мы не рекомендуем играть больше, чем 60 Раундов.

После Завершения 30-ого Раунда, но прежде, чем продолжить игру в 31-ом Раунде, игроки должны выполнить по порядку следующие шаги:

**1. Продвижение Маркера Раундов:** Переверните Маркер Раундов стороной “30” вверху и положите его на деление “1” Трека Раундов. Он будет указывать на текущий номер Раунда выше 30-ого (то есть когда Маркер будет находиться на делении “4”, номер текущего Раунда будет 34-ым).



**2. Производство Товаров:** Возьмите все Жетоны Товаров из Областей Поставки Культур и разместите их в соответствующие им Рынки на игровом поле (даже если Культура еще не была Обнаружена).

**3. Размещение Маркеров Производственных Раундов:** Играя 41 Раунд или больше, поместите данный Маркер Производственных Раундов на деление “10” Трека Раундов (показывающее 40-ой Ход). Играя 51 Раунд или больше, поместите дополнительный Маркер Производственных Раундов на деление “20” Трека Раундов (показывающее 50-ый Ход).



**4. Обновление Пула Пассажирских Жетонов:** Возьмите все Жетоны Пассажиров, вышедшие из игры (то есть Пассажиры, которые были Доставлены в предыдущих Раундах и возвращены в игровую коробку), и перемешайте их лицом вниз с оставшимися неиспользованными Пассажирами, чтобы сформировать новый Пул. В зависимости от числа сыгранных Раундов, Пул Пассажиров, возможно, понадобится Обновить несколько раз. Обновляйте его тогда, когда игрок вытаскивает последнего из оставшихся Пассажиров.

Далее игра продолжается как обычно. Когда последний игрок заканчивает свой Ход в Финальном Раунде, игра заканчивается и игроки подсчитывают свои Финальные Очки (см. «Конец Игры» на странице 18).

**Примечание:** В Эпической Игре, возможно, что банк исчерпает свои Кредиты до того, как игра будет закончена. Если это происходит, игроки должны отслеживать состояние своих Кредитов на бумаге.

### Производственные Раунды (Production Rounds)

Когда Маркер Раунда достигает одного из Маркеров Производственных Раундов на Треке Раундов, возьмите все Жетоны Товаров из Областей Поставок Культур и разместите их в соответствующих им Рынках на игровом поле. Если Культура еще не была Обнаружена, оставьте Жетоны её Товаров в Области Поставки такой Культуры.

## Колода Столкновений (Encounters Deck)

Когда игра выходит за пределы 30-ого Раунда, возможно, будет необходимо создать заново колоду Столкновений, после того, как последняя карта из неё будет вытянута. Перед переустановкой колоды удалите все карты Столкновений без символа “30” (находится в нижнем правом углу карты) из игры. Затем перетасуйте остальную часть карт Столкновений, чтобы сформировать из неё новую колоду Столкновений.



## Приложение А: Товары (Appendix A: Goods)

Следующие разделы описывают Товары Венерианского Купца.

**Бионические Духи:** Деликатны для всех типов ноздрей! Эти долгоиграющие Духи имеют букет из множества редких веществ, которые придают им целую гамму ароматов.

**Консервированные Черты:** Нуждается в новой индивидуальности? У Волосов (Volois) есть то, что Вам нужно! Эти Консервированные Черты характера помогут Вам стать человеком, которым Вы всегда хотели быть.

**Великолепное Барахло:** Только что из самых захламлённых и позабытых богом ям Гравов (Graw's), это Барахло состоит из инструментов, которые могут еще быть отремонтированы и старых устройств, которые когда-то использовались, для обнаружения самых таинственных секретов Галактики.



**Живые Игрушки:** Эти восхитительные небольшие животные были разработаны в противовес тиранническим капризам любого мальчика. Некоторые могут даже шатить!

**Великолепная Пыль:** Это то, что Вы получаете, когда размалываете ничего не стоящие скалы максимально тщательно? Является подходящей заменой простой воды!

**Рок Видео:** Эти энергичные звуки и сюрреалистичные иллюзии воздействуют на зрителя с хорошим воображением, и изучаются теми, у кого оно не так богато.



**Шкуры Мелфов:** Мышеподобные Мелфы с виду маленькие существа, но их Шкура так пышна, что является роскошью, которую Вы так хотите иметь. Добываемые Шеннами (Shenna), эти небольшие меховые мячики будут приносить Вам истинное удовольствие.

**Вечная Смазка:** Эта самовозобновляемая смазка была спроектирована известным Yxklyh биохимиком, Uqzxr Wnnptn Xclyz.

**Ликер из Жевательной Резинки:** Алкогольный напиток, который “сваривается жуя!”. Природа этого мощного напитка подобна природе жевательной резинки, из чего следует тот факт, что Вы не должны будете заказывать его ещё раз.

**Эталонные Болты:** Эти высококачественные Болты способны к самопроизвольному автоматическому мультилипцированию, пока они пытаются надлежасцим сырьём.



**Невозможная Мебель:** Разработанная умным нравом Виномцев (Whynoms), эти уникальные мебельные гарнитуры гарантируют любому динозавру, растению, улитке, гигантскому слизняку со щупальцами или бактерии удобное расположение при их размещении в них при визитах к ним гостей.

**Искусственные Гены:** Это переработанные Гены латиноамериканских индейцев - созданные вручную, чтобы сделать Ваши хромосомы более симпатичными.

**Пресс-папье Мегалита:** Вырезанные Воллоисами (Wollows), в процессе тренировки их разумов, эти чудовищные штуки могут использоваться как предметы архитектуры, кашпо или в качестве украшения Вашей собственной оранжереи монолитов.



**Психотическая Скульптура:** Расширьте своё воображение с этими искривлёнными произведениями искусства! Используйте их для художественного оформления, вероисповедания или для создания неформальной обстановки.

## Приложение В: Расовые Технологии (Appendix B: Racial Technologies)

Следующие разделы описывают различные Расовые Технологии Венерианского Купца.

### Необычный / Менее Необычный Спойлер (Fancy / Less Fancy Spoiler)

Это роскошное устройство обеспечивает совсем небольшой импульсный форсаж, обращая на себя внимание потенциальных клиентов. Однако, такая вещь занимает много пространства.



**Культура:** 1

**Стоимость:** с60/с30

**Сорт:** Роскошь/Основной

**Тип:** Структурная Технология

Необычный Спойлер добавляет одно Очко к Величине Движения действующего игрока, если общий результат его Кубиков Скорости нечётен; эта Технология добавляет два Очка к Величине Движения, если общий результат его Кубиков Скорости чётен.

Менее Необычный Спойлер добавляет только одно Очко к Величине Движения действующего игрока, если общий результат его Кубиков Скорости нечётен.

У Спойлеров есть показатель Необходимой Вместимости равный одной Точке. В Конце Игры Спойлер дает своему владельцу количество Известности равное результату одного броска Кубика.

У игрока не может быть одновременно оба Жетона Расовых Технологий: и *Необычный Спойлер*, и *Менее Необычный Спойлер* (они рассматриваются, как одна и та же Технология).

## Плавающий Рынок (Market Flux)

Технология Плавающего Рынка задумывалась как пароль для ленивых брокеров, чтобы получать доступ к своим Системам. Теперь же она позволяет недобросовестным хакерам влиять на Рыночную Торговлю.

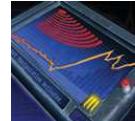
**Культура:** 2

**Стоимость:** с90

**Сорт:** Редкость

**Тип:** Модернизация Судна

Когда игрок Назначает Кубик на эту Модернизацию, он выбирает одну Обнаруженную Систему и выполняет Изменение Рынка на её Рынке (см. “Изменение Рынка” на странице 15).



## Тяжёлый Прожиг (Hard Burn)

Это примитивное сырьё увеличивает импульс, придаваемый ракете ракетоносителем, обеспечивая повышенную мощность любого Судна.

**Культура:** 3

**Стоимость:** с30

**Сорт:** Основной

**Тип:** Утилита



Игрок может использовать Жетон Тяжёлого Прожига после броска своих Кубиков Скорости, чтобы добавить 10 Очков к своей Величине Движения. После того, как игрок использовал Тяжёлый Прожиг, он немедленно возвращает его Жетон оригинальной Культуре.

## Поле Уловки (Stealth Field)

В надежде сохранить драгоценные Кредиты на Космодромах при межгалактической Торговле, контрабандист может безопасно ускользнуть оттуда, при взаимодействии с Черным Рынком данного Космодрома.

**Культура:** 4

**Стоимость:** с60

**Сорт:** Роскошь

**Тип:** Модернизация Судна



Когда Кубик Назначен на Поле Уловки, у данной Технологии работает две следующие функции:

**Хитрость:** Посещая Торговый Космодром противника, действующий игрок не платит с10 Сбора владельцу Торгового Космодрома за каждое Действие Покупки и Продажи.

**Черный рынок:** Игрок может исследовать Черный Рынок, с целью Продажи Жетона Товара Культуре, которая будет следующей в последовательности списка Культур, Покупающих этот Товар\*. Текущий игрок получает два Жетона Позора за каждый Жетон Товара, который он Продает таким образом.

\* На каждом Жетоне Товара указаны Культуры, которые Покупают данный Товар. Это представлено в виде строки идентификатором Культур, расположенных в порядке возрастания их номеров. Используя Черный Рынок, Культура 1 следует за Культурой 14.

**Пример:** Шкура Мелфов может обычно Продаваться Культурам 8, 9, 10 и 11. Используя Черный рынок, действующий игрок может также продать Шкуру Мелфов Культуре 12. Он получит два Жетона Позора за каждый Жетон Товара Шкура Мелфов, который он продаст Культуре 12.

## Лицензия на Бурение (License to Drill)

После разрушения сотен Астероидов во время войны Растируцев, богатые ресурсами Астероиды стали распространённым явлением в галактике. К сожалению, чрезвычайно сложно получить право на добычу на таких Астероидах.

**Культура:** 5

**Стоимость:** с60

**Сорт:** Роскошь

**Тип:** Утилита



Лицензия на Бурение позволяет игроку, Судно которого проходит мимо или Приземляется на Клетку Астероида, поместить там один из своих Жетонов Бура. Если Жетон Бура уже имеется на Клетке данного Астероида, другой Жетон Бура не может быть помещен туда, пока существующий Жетон не будет удален.

В начале каждого четного Раунда, каждый игрок получает с10 за каждый Жетон Бура, который он имеет на Астероиде. Затем каждый игрок находит Жетоны своих Буров и возвращает их в свою игровую зону.

## Шаттл (Shuttle)

Так как война Растируцев закончилась, спрос на пассажирский транспорт в Кластере сильно увеличился.

**Культура:** 6

**Стоимость:** с60

**Сорт:** Роскошь

**Тип:** Модернизация Судна



Если действующий игрок Назначил Кубик на Шаттл, он может Погрузить любое количество Пассажиров в Системах с Космодромом или Поверхностным Городом в пределах количества Клеток равного или меньшего, Величине/ны Кубика Назначенного на Шаттл (см. “Принятие Пассажиров” на странице 16).

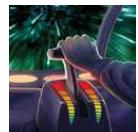
Дополнительно, он может Высаживать Пассажиров с Системах с Поверхностным Городом или Космодром в пределах количества Клеток равного или меньшего, Величине/ны Кубика Назначенного на Шаттл (используйте нормальные правила Высадки Пассажиров, размещенные на странице 16).

Шаттл (то есть подсчет Клеток между Судном игрока и Космодромом или Поверхностным Городом), игнорирует все Опасности, а зеленые линии стоят Шаттлу одного Очка Движения, вместо обычных двух.

Действующий игрок может использовать *Шаттл* только во время шагов Набора Скорости и Конца Движения своей фазы Движения.

### **Форсаж Дросселя (Throttle Boost)**

*Мощный Форсаж Дросселя может увеличить ускорение до 400 процентов! Но поспешите, лучшие Дроссели имеют тенденцию уходить на руки первым торговцам, которые осуществляют сделку по ним.*



**Культура:** 7

**Стоимость:** с30

**Сорт:** Основной

**Тип:** Специальная Технология

После покупки *Форсажа Дросселя*, текущий игрок помещает Жетон *Форсажа Дросселя* в Секцию Кубика Дросселя своего ЛПУ.

На обратной стороне каждого Жетона *Форсажа Дросселя* указано новое значение Величины Кубика, которую действующий игрок может Назначить на свой Дроссель. Оно отличается на каждом Жетоне *Форсажа Дросселя*.

### **Отсек Стазиса (Stasis Tanks)**

*Хотя имеется большой спрос на межзвездные перевозки, пассажиры могут сильно утомляться, когда такие перелёты занимают слишком много времени. Недавний прорыв в открытиях Технологий жизнеобеспечения внедрил удобные резервуары для отдыха органических форм жизни, позволяя пассажирам, эффективно замораживаться на время их поездки.*

**Культура:** 8

**Стоимость:** с60

**Сорт:** Роскошь

**Тип:** Структурная Технология



У каждого Жетона *Отсека Стазиса* есть значение Необходимой Вместимости равное одной Точке. Любое количество Пассажиров может быть помещено на этот Жетон, не занимая дополнительное грузовое пространство, включая Пассажиров, которые обычно занимают весь Грузовой Трюм.

### **Эмитент Волны (Wave Emitter)**

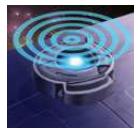
*В то время как основная цель купца - торговля, многие понимают что, выполняя услуги для Галактической Базы, можно хорошо поднять свой престиж.*

**Культура:** 9

**Стоимость:** с30

**Сорт:** Основной

**Тип:** Утилита



После того, как игрок, который владеет Эмитентом Волны, заканчивает свою фазу Движения, он может вынудить любого другого игрока, Судно которого находится в той же самой Клетке, что и его собственное Судно, обменять одну его карту Миссии на свою. Игрок может использовать эту способность только один раз за Ход.

Игрок, который владеет Эмитентом Волны в Конце Игры, получает три дополнительные Известности за каждую Завершённую Миссию.

### **Исследование Данных (Data Probe)**

*Большинство хитрых торговцев верит тому, что знание - сила. Так как данный Галактический Кластер в основном неизведен, Исследование Данных может быть полезным инструментом для получения информации о нём.*

**Культура:** 10

**Стоимость:** с30

**Сорт:** Основной

**Тип:** Утилита



Во время шага Набора Скорости фазы Движения игрока, он может использовать *Исследование Данных*, чтобы воспользоваться следующей способностью:

Разведка: Игрок может тайно посмотреть две лицом вниз лежащие КПК. После выполнения такого действия, он может поменять местоположения из этих двух карт. Наконец, он может тайно посмотреть верхнюю карту Столкновения, после чего возвратить её в колоду Столкновения лицом вниз или в её основание (по своему выбору).

После того, как игрок использует *Исследование Данных*, он немедленно возвращает данный Жетон его оригинальной Культуре.

У игрока может быть одновременно любое количество *Исследований Данных*, но он может использовать только одно *Исследование Данных* за Ход.

### **Неясный Кубик (Fuzzy Dice)**

*Этот на вид бесполезный экспонат древней цивилизации приобрел статус символа среди купеческого сословия. Любой торговец, который вешает эти кубики на своей Приборной Панели, гарантируют себе пятнадцать минут славы.*

**Культура:** 11

**Стоимость:** с30

**Сорт:** Основной



### **Тип:** Специальная Технология

После того, как игрок покупает Специальную Технологию *Неясный Кубик*, он помещает её Жетон сверху своего ЛПУ.

В Конце Игры, игрок с *Неясным Кубиком* бросает два кубика и получает сумму Известности равную их общему результату. Если он выбросил один и тот же результат на обоих Кубиках (то есть дубль), он получает с20 за каждое Очко Известности, вместо с10, во время Финального Подсчёта.

### **Переменная Защита (Variable Shield)**

*В то время как она не столь роскошна как обычная Защита, Переменная Защита выполняет свою функцию ограждения места по его форме.*

**Культура:** 12

**Стоимость:** с90

**Сорт:** Редкость

**Тип:** Модернизация Судна



Когда действующий игрок Назначает Кубик на *Переменную Защиту*, он добавляет Величину Назначенного Кубика к Величине своей текущей Защиты до конца оставшейся части своего Хода.

Бонус, получаемый от *Переменной Защиты*, не может быть уменьшен, для автоматического прохождения Опасностей Защиты на игровом поле.

### **Работа Красок Дзэн (Zen Paint Job)**

*Каждый Пассажир хочет полетать на крутом рэйдере и он готов заплатить дополнительные Кредиты, чтобы осуществить свою мечту. Однако, как эра дискотек на Старой Земле, эта причуда скоро исчезнет.*



**Культура:** 13

**Стоимость:** с30

**Сорт:** Основной

**Тип:** Утилита

После того, как игрок с *Работой Красок Дзэн* Доставляет Пассажира, в дополнение к получению обычной Платы за Проезд, он бросает два кубика, умножает их суммарный результат на 10 и получает такое количество Бонусных Кредитов.

В Конце Игры, перед Финальным Подсчётом, игрок, имеющий Жетон Технологии *Работа Красок Дзэн*, теряет три Известности.

### **Переменный Лазер (Variable Laser)**

*Брат Переменной Защиты, Переменный Лазер - отвечать сильно вооруженному противнику надо быстро.*



**Культура:** 14

**Стоимость:** с90

**Сорт:** Редкость

**Тип:** Модернизация Судна

Когда игрок Назначает Кубик на *Переменный Лазер*, он добавляет Величину Назначенного Кубика к текущей Величине своего Лазера на всю оставшуюся часть своего Хода.

Бонус, получаемый от *Переменного Лазера*, не может быть уменьшен, для автоматического прохождения Опасностей Лазера на игровом поле.

## **Используемые Символы (Icon Reference)**

**Символ Производства:** Когда эта иконка находится на Жетоне Рынка, соответствующая Культура Производит один Товар. Если она встречается на карте Столкновения, соответствующая Культура Производит все свои Товары из Области Поставки данной Культуры.



**Символ Галактической Базы:** Пассажиры с этой иконкой, должны быть Посажены или Высажены на Галактической Базе.



**Символ Модернизации Судна:** Обозначение Расовой Технологии, которая должна быть помещена справа от ЛПУ в Слот Модернизации Судна.



**Символы Вместимости:** Жетоны с двумя Точками занимают весь Грузовой Трюм. Жетоны с одной Точкой занимают половину Грузового Трюма.



**Символ Релита:** Обозначает карты Наград, которые обеспечивают Известность и взаимодействуют с картой Столкновения «Археолог».



**Символ Встречной Продажи:** Карта Награды с этой иконкой может быть немедленно поменяна на с50. Если карта обменивается таким образом, она помещается около игрового поля и доступна для Покупки на Галактической Базе за с60.



**Символ Дросселя:** Указывает пространство на ЛПУ, куда игрок может Назначить Кубик для своего Дросселя.



**Символ Навигации:** Обозначает пространство на ЛПУ, куда игрок может Назначить Кубик на свою Навигацию.



**Символ Неясного Кубика:** Обозначает пространство на ЛПУ, над которым игрок помещает свой Жетон Неясного Кубика.

