



РУКОВОДСТВО ДЛЯ ОХОТНИКОВ ЗА ГОЛОВАМИ

INTER SOLAR SYSTEM POLICE
AUTHORIZATION N°: FS_JB_6528
ED. 2071



ЭТО РУКОВОДСТВО
БЫЛО
ПРЕДОСТАВЛЕНО ВАМ
ШОУ

BIG SHOT



«В былые времена, в Нью-Йорке, в 1941 году...
В Гарлеме, в открытом для всех клубе "Minstons Play house",
собирались на джазовые сессии музыканты,
желающие померяться своим мастерством.

Молодые джазмены, уставшие от традиционного
стиля джаза, хотели привнести в костенеющий жанр
дух свободы и своего чувства музыки.

Они хотели играть так, как им хотелось и...

они создавали новый жанр...

Шло время и в 2071 году где-то во Вселенной

судьба сведет в одном космическом корабле под названием "Вебор" четырех охотников за головами преступников.

Их жизнь и судьба сродни импровизации в джазе, они постоянно делают отчаянные вещи, не боясь рисковать.

Они ломают традиционные устои, создают новые мечты и вдохновляют остальных на новые свершения.

Их работа превращается в новый жанр и называется...

COWBOY WEBOR

Персонажи: СПАЙК ШПИГЕЛЬ / ДЖЕТ БЛЭК / ФЭЙ ВАЛЕНТАЙН / ЭДВАРД ВОНГ ХАУЛ ПЕПЕЛЛО ТЕВРУСКИ ЧЕТВЕРТЫЙ/ АЙН

Машины: Бибоп / Рыба-меч II / Рыба-молот / Краснохвост

ОПИСАНИЕ

«Cowboy Bebop – космическая серенада» – это соревновательная колодостроительная игра, в которой вы будете играть за одного из известных членов экипажа космического корабля Бибоп. С помощью ваших карт и других членов экипажа вы должны участвовать в поимке Преступников, разыскиваемых Полицией Департаментом Солнечной Системы. Награды за Преступников принесут вам очки славы, вплоть до финального противостояния со смертельно опасным Вишезом! В конце игры тот, кто наберет больше очков славы, выиграет игру и докажет своим товарищам по команде, что он является лучшим охотником за головами в Солнечной системе. Ты готов, Космический ковбой?

СОСТАВ ИГРЫ

- 1 правила
- 3 планшета Планет ⁽¹⁾
- 1 планшет Бибоба
- 4 планшета Персонажей
- 1 планшет Колоды Повреждений
- 1 планшет Общей Колоды
- 5 пластиковых фигурок (неокрашенных)
- 5 картонных фигурок ⁽²⁾
- 7 кубиков Топлива
- 40 жетонов Славы со значениями 1, 2 или 3
- 50 жетонов Захвата (30 жетонов Планет + 20 жетонов Вишеза)
- 1 стенд Big Shot (требуется сборка)
- 188 карточек
 - 92 карточек Общей Колоды
 - 21 карточка Преступников
 - 1 карточка Вишеза
 - 30 карточек Повреждений
 - 40 карточек Базовой Колоды (по 10 на игрока)

(1) для простоты мы используем термин «Планета» при описании Земли, Марса и Ганимеда, хотя последний на самом деле является спутником.

Спасибо вам за понимание!

(2) картонные фигурки персонажей находятся в игре в качестве альтернативы пластиковым фигуркам. Они понадобятся, если вы не хотите играть пластиковыми фигурками.

ХОД ИГРЫ

Игроки начинают игру со своей Базовой Колодой из 10 карточек, часть из которых будут разыгрывать в течение своего хода. Игроки будут накапливать ресурсы и с их помощью смогут: покупать новые карточки, перемещаться, активировать способности и ловить Преступников. Игра делится на две основные фазы: подготовка колоды, захват Преступников и финальный конфликт с Вишезом. Как только Вишез будет пойман или сбежит, игра закончится, а тот, кто наберет больше очков славы, станет победителем.





ПРАВИЛА СОСТАВЛЕНИЯ КОЛОДЫ

«Cowboy Bebop – космическая серенада» – это **колодостроительная** игра. Если вы не знакомы с этой игровой механикой, этот раздел научит вас основам.

Каждый игрок начинает игру с **Базовой Колодой** персонажа, состоящей из 10 карточек (из которых 4 цветные и 6 нейтральных). Перемешайте свою колоду и положите лицевой стороной вниз слева от планшета Персонажа. Оставьте немного места рядом со своей колодой для будущей **стопки сброса**. Перед началом игры каждый игрок **берет на руку 5 верхних карточек** со своей колоды, за исключением первого игрока, который берет только 4.

Затем возьмите карточки **Общей Колоды**, перемешайте их и положите лицом вниз на **планшет Общей Колоды**. **Откройте 5 верхних карточек** этой колоды и положите их лицевой стороной вверх в линию, в легкой доступности для всех игроков, чтобы сформировать **Зону Покупки**.

Игроки **совершают ходы по очереди**. В свой ход активный игрок разыгрывает карточки со своей руки, помещая их лицом вверх перед собой и разыгрывая их эффекты. **В конце хода игрока** все сыгранные им карточки, а также оставшиеся на руке карточки **сбрасываются**, то есть они помещаются лицевой стороной вверх в стопку сброса рядом с его колодой. Затем игрок **берет 5 новых карточек** себе на руку из своей колоды, после чего его ход заканчивается. Затем наступает очередь хода следующего игрока (по часовой стрелке).

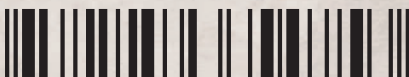
Когда игрок должен взять новые карточки, но его колода закончилась, он **перемешивает карточки из стопки сброса**, формирует новую колоду и кладет ее лицом вниз. После чего он может добрать необходимое количество карточек.

В свой ход игрок может купить новые карточки из Зоны Покупки при условии, что у него достаточно необходимых ресурсов. Каждая купленная карточка кладется **наверх стопки сброса**. На место купленной карточки в Зоне Покупки **тут же выкладывается** новая карточка, взятая с верха Общей Колоды. Купленная карточка сможет прийти игроку на руку, только после того как его колода опустеет и он **перемешивает свою стопку сброса**.

У игрока есть возможность навсегда **удалить** карточку из собственной колоды за счет эффекта некоторых карточек. Так игрок может освободить свою колоду от слабых карточек (например, базовых) и увеличить шансы на получение мощных и полезных. **Взятие** карточек вовремя своего хода также увеличивает шансы получить нужные карточки.

Если во время чужого хода игрок должен **сбросить** несколько своих карточек, он не вытягивает новые карточки, чтобы заменить их, и должен будет начать свой ход только с оставшимися на руке карточками.

Цель каждого игрока состоит в том, чтобы приобретать новые карточки, с более мощными эффектами, и **создавать интересные комбинации карточек**, чтобы максимизировать эффекты. Чем больше вы купите новых карточек и чем больше удалите неэффективных карточек, тем больше вы **оптимизируете** свою колоду и увеличите шансы вытянуть нужные карточки в свой ход. Тщательно выбирайте из доступных вариантов для безусловной победы!



ОПИСАНИЕ КОМПОНЕНТОВ ИГРЫ

_/: КАРТОЧКИ ДЕЙСТВИЙ




Карточки Общей Колоды и Базовые карточки игрока (Базовые карточки обозначаются буквой **Б** в правом верхнем углу) называются карточками действий и образуют колоды игроков. Эти карточки разыгрываются игроками в свой ход для получения ресурсов и различных эффектов. Эти карточки можно приобрести в Зоне Покупки, оплатив их стоимость, указанную в правом верхнем углу каждой карточки. Базовые карточки **Б** образуют стартовую колоду каждого игрока и не покупаются (на самом деле они даже не включены в Общую Колоду).



У большинства карточек действий есть главный цвет, связанный с одним из персонажей в верхнем левом углу. Есть 4 разных цвета, по одному для каждого игрового персонажа. Некоторые из Базовых карточек игроков серые. Они не связаны с кем-то из персонажей и называются нейтральными. У некоторых карточек область внизу соответствует цвету другого персонажа и активирует командные эффекты, которые более подробно будут описаны ниже.



_/: КАРТОЧКИ ПРЕСТУПНИКОВ И ЖЕТОНЫ ЗАХВАТА

Карточки Преступников приносят очки славы , которые необходимы для победы в игре. Чтобы получить эти очки, игрокам нужно будет участвовать в поимке этих Преступников, приобретая указанные на карточке жетоны Захвата. На каждой карточке есть две стопки жетонов Захвата: стопка Сопrotивления  и стопка Расследования . Жетоны Захвата, размещенные на карточках Преступников, должны соответствовать Планете, указанной на карточке.



ЖЕТОНЫ ЗАХВАТА



У некоторых карточек Преступников также есть эффект появления, который срабатывает, когда карточка помещается на соответствующую Планету. Этот эффект приводит к обновлению Зоны Покупки, удаляя все карточки в этой области и заменяя их новыми карточками из Общей Колоды.



_/: КАРТОЧКИ ПОВРЕЖДЕНИЙ

Карточки повреждений показывают травмы и материальный ущерб, нанесенный игрокам, когда они вступают в физический бой с Преступниками. За каждый жетон из стопки Сопротивления, взятый с карточки Преступника, игрок, участвующий в бою, получает 1 карточку повреждений и применяет эффект, указанный в красной текстовой области. В зависимости от эффекта, карточка может быть, как немедленно удалена, так и добавлена в стопку сброса игрока или помещена наверх колоды игрока. В последних двух случаях эта карточка будет считаться карточкой действия и, если игрок впоследствии разыграет эту карточку с руки, сработает ее эффект действия.



У большинства карточек Повреждений есть эффект, позволяющий удалить эту карточку из вашей колоды, заплатив указанную стоимость. Этот эффект не является обязательным. Если игрок не желает платить, он может оставить карточку и положить ее в стопку сброса в конце своего хода вместе с другими карточками, сыгранными в этот ход.

Карточки повреждений могут быть сброшены или удалены так же, как и любая другая карточка действий. Но при удалении карточка повреждений будет отправляться в стопку сброса карточек Повреждений. Когда Колода Повреждений опустеет, перемешайте стопку сброса карточек Повреждений и сформируйте из них новую колоду.

_/: РЕСУРСЫ



ВУЛОНГИ

Вулонги являются денежной единицей игры и в основном используются для приобретения карточек из Зоны Покупок. Когда разыгрывается карточка с этим значком, активный игрок получает указанную сумму в свой виртуальный запас Вулонгов на этот ход. В любой момент своего хода игрок может использовать этот запас для покупки новых карточек или для активации эффектов на карточке, которую он сыграл. Когда ход игрока заканчивается, запас Вулонгов игрока становится равен нулю. Все неиспользованные Вулонги сгорают.



ТОПЛИВО

Запас топлива каждого игрока указан на его планшете Персонажа. Каждый игрок начинает с 1 Топливом и перемещает жетон Топлива каждый раз, когда он получает Топливо или использует его для передвижения, активации эффектов или способностей. Этот ресурс можно хранить, его запас переходит от одного хода к другому, в отличие от Вулонгов. Однако хранить больше 10 единиц топлива нельзя, и любое топливо, полученное сверх этого максимума, сгорает.



СИЛА

Сила используется для участия в бою с Преступником, чтобы забрать его жетон из стопки Сопrotивления и ослабить его, а потом захватить (см. захват, далее). Как и Вулонги, запас Силы надо потратить до конца хода. На следующий ход Сила не передается. Количество очков Силы, необходимых для получения 1 жетона из стопки Сопrotивления, указано на карточке Преступника. Это соотношение варьируется от Преступника к Преступнику. Преступники же в свою очередь весьма активно отбиваются, поэтому каждый раз, когда игрок получает жетон из стопки Сопrotивления, он должен взять карточку Повреждений.



УЛИКИ

Точно так же, как Вулонги и Сила, Улики, которые были получены в течение хода, но не были использованы, в конце хода сгорают. Улики используются для получения жетонов Расследования, которые помогут поймать Преступника, используя хитрость или застав его врасплох, без необходимости сражаться с ним и получать повреждения!

Количество Улик, необходимых для получения 1 жетона из стопки Расследования указано на карточке Преступника. Это соотношение варьируется от Преступника к Преступнику.







ПОДГОТОВКА

A _/: **РАСПОЛОЖЕНИЕ ПЛАНШЕТОВ:** положите 3 планшета Планет и планшет Бибопа в центре игрового стола. Поставьте кубик Топлива на клетку с цифрой «1» на каждом из 3 планшетов Планет.

B _/: **ФИГУРКИ:** независимо от количества игроков, поставьте 4 фигурки: Спайка, Джета, Фэй и Эда на планшет Бибопа.

C _/: **ЗОНА ПОКУПКИ:** положите планшет Общей Колоды в пределах досягаемости всех игроков. Тщательно перемешайте карточки Общей Колоды и положите их лицом вниз на планшет Общей Колоды. Откройте верхние 5 карточек из Общей Колоды и положите их в линию рядом с Общей Колодой, чтобы сформировать Зону Покупки.

D _/: **ПРЕСТУПНИКИ [ПЛАНШЕТЫ ПЛАНЕТ]:** случайным образом выберите 1 Преступника с каждой Планеты из 6 стартовых Преступников (у которых на значке звезды шерифа написано 0) и поместите их на соответствующие планшеты Планет. На 2 клетки на каждой карточке Преступника  и , положите указанное количество жетонов Захвата (см. «Преступники» далее).

E _/: **ПРЕСТУПНИКИ [КОЛОДА]:** отсортируйте оставшиеся карточки Преступников по Планетам (включая оставшихся стартовых Преступников) и перемешайте колоду для каждой Планеты отдельно. Затем, в зависимости от количества игроков, случайным образом возьмите из каждой колоды указанное количество карточек Преступников (см. таблицу ниже), перемешайте их и сформируйте из нее Колоду Преступников. В получившуюся Колоду Преступников замешайте карточку Вишеза в качестве одной из 3 последних карточек. Положите колоду на подставку шоу Big Shot.

Количество игроков	Количество Преступников с каждой Планеты	Замешивается в качестве одной из 3 последних карточек	Общее количество карточек в Колоде Преступников
2	3	Вишез	10
3	4	Вишез	13
4	5	Вишез	16

F _/: **ПЛАНШЕТЫ ПЕРСОНАЖЕЙ И КОЛОДА:** каждый игрок выбирает одного из персонажей и кладет перед собой соответствующий планшет Персонажа и 10 карточек Базовой Колоды этого Персонажа, состоящей из 6 нейтральных и 4 цветных карточек своего персонажа. Игрок также берет кубик Топлива и помещает его на клетку с цифрой «1» на счетчике Топлива планшета Персонажа.



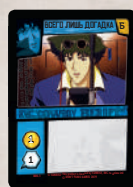
**6 НЕЙТРАЛЬНЫХ
КАРТОЧЕК ВУЛОНГОВ**



**1 КАРТОЧКА
ТОПЛИВА**



**1 КАРТОЧКА
АТАКИ**



**1 КАРТОЧКА
РАССЛЕДОВАНИЯ**



**1 КАРТОЧКА
ТРАНСПОРТА**



В _/: КОЛОДА ПОВРЕЖДЕНИЙ: перетасуйте карточки повреждений и положите их лицевой стороной вниз на планшет Колоды Повреждений в пределах досягаемости всех игроков. Оставьте немного места для стопки сброса, куда будут отправляться удаленные карточки Повреждений.

Н _/: ПЕРВЫЙ ИГРОК: самый джазовый игрок начинает игру. Следующим будет игрок слева от него (по часовой стрелке) и т.д.

І _/: ПЕРВЫЕ КАРТОЧКИ: каждый игрок перемешивает свою Базовую Колоду из 10 карточек и кладет ее лицевой стороной вниз рядом со своим планшетом Персонажа. Первый игрок берет 4 верхние карточки из своей колоды, остальные игроки берут по 5 карточек из своих колод.

Погнали!





ХОД ИГРЫ

1_ /:

Игроки совершают свои ходы по очереди. Обычно активный игрок начинает свой ход с 5 карточками на руке, которые он взял из своей колоды в конце предыдущего хода. Но, если какие-либо эффекты заставили сбросить карточки или вытянуть новые карточки до начала своего хода, игрок может начать свой ход с большим или меньшим количеством карточек.

2_ /:

Активный игрок может выполнить следующие действия любое количество раз и в любом порядке:

_ /: Розыгрыш карточки (и немедленное использование ее эффекта)

_ /: Покупка карточек

_ /: Передвижение

_ /: Использование способностей персонажей

_ /: Сражение и захват Преступника

3_ /:

Когда игрок решает, что он закончил свои действия, он объявляет конец своего хода и отправляет все разыгранные карточки и карточки, оставшиеся на руке, в свою стопку сброса.

4_ /:

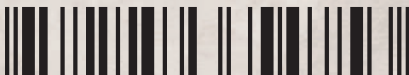
Игрок берет 5 новых верхних карточек из своей колоды. Если карточки в колоде закончились, а игроку необходимо взять еще карточек, он перемешивает стопку сброса, формирует из нее новую колоду и добирает карточки до 5 уже из нее.

5_ /:

Игроки передвигают Вишеза, если это необходимо.

6_ /:

Следующий игрок по часовой стрелке начинает свой ход.





РОЗЫГРЫШ КАРТОЧЕК

Активный игрок может разыгрывать карточки со своей руки, помещая их перед собой. Карточки разыгрываются бесплатно.

Когда карточка сыграна, активный игрок немедленно получает указанные на ней ресурсы, а затем применяет ее эффекты. Если в тексте эффекта написано «Вы можете...», игрок может не использовать этот эффект, но отложить его применение и использовать его позже в этот ход он не сможет. Каждый эффект может быть использован только один раз, если не указано иное.

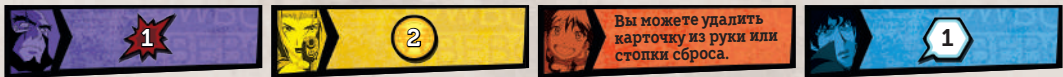
Эффект используется сразу, как только карточка была сыграна, если не указано иное. Когда эффект используется, он должен быть выполнен полностью, прежде чем будут совершаться другие действия.

Пример: Константин разыгрывает карточку с надписью «Вы можете передвинуть до двух персонажей куда угодно бесплатно». Ему не разрешено переместить сначала 1 персонажа, затем использовать способность, а потом переместить другого персонажа. Эффект карточки должен использоваться полностью и одним действием.



— /: КОМАНДНЫЙ ЭФФЕКТ

У некоторых карточек есть Командный эффект, он изображен в нижней части карточек и выделен цветом персонажа, с которым он связан.



Командный эффект, указанный в цветной области в нижней части карточки, можно использовать тогда когда среди сыгранных карточек присутствует карточка Персонажа соответствующего цвета (главный цвет одной сыгранной карточки соответствует цвету Командного эффекта другой сыгранной карточки). Порядок, в котором разыгрываются эти карточки, не имеет значения. Если сначала была сыграна карточка Персонажа, то Командный эффект сработает сразу после того, как будет разыграна карточка с Командным эффектом для соответствующего персонажа. И наоборот если сначала была сыграна карточка с Командным эффектом, то командный эффект сработает сразу, как только будет сыграна карточка соответствующего персонажа.

Одна карточка Персонажа может активировать Командные эффекты нескольких карточек. Но Командный эффект каждой карточки может быть разыгран только один раз, даже если было разыграно несколько карточек Персонажа соответствующего цвета.




Пример: сыграв эти 3 карточки в таком порядке, активный игрок использует каждый командный эффект по одному разу.




/: УДАЛЕНИЕ КАРТОЧЕК

Некоторые из эффектов карточек позволяют вам удалять карточки из вашего сброса и/или из вашей руки. Выбранные карточки будут навсегда удалены из вашей колоды. Положите удаленные карточки в отдельную стопку или положите их обратно в коробку. Удаление карточек полезно для очистки колоды, таким образом, вы сможете увеличить шанс и скорость получения нужных карточек на руку.

★ ПОКУПКА КАРТОЧЕК

У каждой карточки действия из Общей Колоды есть стоимость покупки  в правом верхнем углу. Когда игрок хочет купить карточку из Зоны Покупки во время своего хода, он должен потратить необходимое количество Вулонгов, которые он накопил во время своего хода, и немедленно положить купленную Карточку лицевой стороной вверх в свою стопку сброса.

После этого сразу откройте одну верхнюю карточку из Общей Колоды и положите ее на место купленной карточки в Зоне Покупки лицом вверх. В свой ход игрок может совершить действие покупки карточек неограниченное число раз и купить столько карточек, сколько он захочет.

Как указано на планшете Общей Колоды, можно полностью обновить Зону Покупки, потратив 2 топлива во время вашего хода. В этом случае удалите все 5 открытых карточек из Зоны Покупки и замените их новыми карточками из Общей Колоды. 

Некоторые Преступники также обновляют Зону Покупки, когда они впервые появляются на Планете (но не тогда, когда они сбрасываются).

★ ПЕРЕДВИЖЕНИЕ

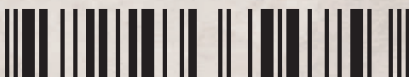
Игрок может перемещать фигурку своего персонажа несколько раз в течение своего хода, если у него достаточно топлива для этого. Есть 4 места, куда он может переместиться: Марс, Земля, Ганимед и корабль Бибоп. Для того чтобы переместиться с одной Планеты на другую Персонаж должен сначала вернуться на Бибоп, и только потом переместиться на нужную ему Планету.



Для перемещения, игрок должен потратить столько Топлива, сколько указано на шкале движения того места, куда он хочет переместить своего Персонажа. Этот показатель отражает сложность нахождения Преступника в этом месте.

Стоимость перемещения при возвращении на Бибоп всегда равна 1 и варьируется от 1 до 3 для посещения Планет. В начале игры стоимость перемещения составляет 1 для каждой Планеты.

Некоторые эффекты карточек позволяют передвигать **неигровых** персонажей. Неигровыми персонажами являются персонажи, которые не управляются ни одним из игроков.




— /: ОБНОВЛЕНИЕ ШКАЛЫ ДВИЖЕНИЯ

Шкала движения может быть изменена различными способами:

› Если при открытии карточки Преступника, на ней указана планета, на которой уже есть Преступник, то открытая карточка Преступника отправляется в сброс, а кубик Топлива на шкале движения перемещается вперед на 1 значение. Но если кубик Топлива на такой планете уже находится на значении 3, то карточка Преступника на этой Планете отправляется в сброс, а ее место занимает открытая карточка Преступника (см. ниже) .

› Когда Преступник убегает или он был Захвачен: кубик Топлива на этой Планете перемещается на значение «1» по шкале движения.

› Когда игрок играет карточку, которая меняет значение шкалы движения на +1 или -1.



› Когда карточка Преступника открывается для того, чтобы переместить Вишеза, а он уже находится на указанном планшете Планеты: +1 на соответствующей шкале движения. 




› При передвижении Вишеза значения на шкалах Планет не меняются.






СРАЖЕНИЕ С ПРЕСТУПНИКОМ

— /: ОСЛАБЛЕНИЕ ПРЕСТУПНИКА

Когда персонаж игрока находится на той же Планете, что и Преступник, он может потратить Силу  или Улики , чтобы ослабить Преступника и в конечном итоге захватить его. На каждой карточке Преступника указано количество очков Силы или Улик, необходимых для получения 1 жетона Захвата из соответствующей стопки (см. карточки Преступников и жетоны Захвата выше).

Активный игрок берет 1 карточку Повреждений  за каждый жетон из стопки Сопrotивления, полученный с карточки Преступника. Если жетон из стопки Сопrotивления получен с карточки Вишеза, игрок берет 2 карточки Повреждений   вместо 1. При получении жетона из стопки Расследования карточки Повреждений игрок не получает.





Пример: на карточке этого Преступника изначально лежат 3 жетона в стопке Сопrotивления и 2 жетона в стопке Расследования. Чтобы получить один жетон из его стопки Сопrotивления, игрок должен потратить 1 Силу  и взять 1 карточку Повреждений . Чтобы получить жетон из стопки Расследования, игрок должен потратить 2 Улики , но при этом он не будет брать карточку Повреждений.

Игрок сам определяет порядок, в котором он будет брать жетоны, и он не обязан тратить все свои ресурсы при Сражении с Преступником. Игрок может ослабить или захватить несколько Преступников за один ход или даже на нескольких Планетах, если у игроков есть достаточное количество ресурсов для перемещения, схватки и/или расследования.




_ /: ЗАХВАТ ПРЕСТУПНИКА

Как только одна из стопок жетонов на карточке Преступника (Сопrotивления  или Расследования ) закончится, считается, что Преступника поймал активный игрок. После этого происходит следующее:

1_ /: РАСПРЕДЕЛЕНИЕ ОЧКОВ СЛАВЫ

Активный игрок берет карточку Преступника и кладет ее лицевой стороной вниз справа от своего планшета Персонажа.

Каждый игрок, у которого есть жетоны Захвата Планеты, на которой был схвачен Преступник, сбрасывают их и берут такое же количество очков Славы в виде жетонов Славы . Эти жетоны Славы игрок кладет лицом вниз рядом со своим планшетом Персонажа. Жетоны Захвата для других Планет (соответствующие еще не пойманым Преступникам) остаются лежать у игроков.

2_ /: ОЧИСТКА ПЛАНЕТЫ

Персонажи, находящиеся на Планете, где произошел захват, возвращаются на Бибop не тратя никакого топлива. Вишез не считается персонажем, и поэтому остается на Планете, если он там есть.

Кубик Топлива на шкале Движения на Планете перемещается на значение «1».

3_ /: ОТКРЫТЬ НОВОГО ПРЕСТУПНИКА

!/\ Когда Вишез находится в игре, новая карточка Преступника не открывается. В этом случае игнорируйте этот пункт.



Если открывается карточка Вишеза, больше никаких карточек Преступников не открывается. Переходите к разделу «Появление Вишеза».

Откройте 2 новые карточки из Колоды Преступников, одну за другой. Для каждой карточки, раскрытой таким образом, проверьте доступность Планеты, указанной на этой карточке:

_ /: Если на планшете Планеты уже находится карточка Преступника, то переместите кубик Топлива на одну клетку вперед на шкале движения вперед (+1) и сбросьте только что открытую карточку Преступника в стопку, расположенную рядом с подставкой Big Shot. Если кубик Топлива на шкале движения был уже на значении «3», то Преступнику, который был на Планете, удастся скрыться (см. ниже), а его место занимает только что открытый Преступник. При этом кубик Топлива на шкале движения перемещается на значение «1».

_ /: Если Планета свободна, поместите туда открытую карточку Преступника.

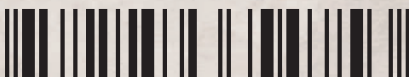
Если новая карточка Преступника была положена на один из планшетов Планеты, необходимо выполнить эффект обновления Зоны Покупки, если он указан у этого Преступника.

Положите указанное количество жетонов Захвата (Сопrotивления  и Расследования ) для соответствующей Планеты на только что выложенную карточку Преступника.

_ /: СБЕЖАВШИЙ ПРЕСТУПНИК



Когда кубик Топлива на шкале движения на планшете Планеты достиг значения «3» и только что открытая карточка Преступника вызывает еще одно увеличение значения на шкале движения, находящемся на Планете Преступнику удастся сбежать. После этого происходит следующее:



1_ /: Сбросьте находящуюся в данный момент на планшете Планеты карточку Преступника и замените ее новой карточкой Преступника.

2_ /: Поставьте кубик Топлива на шкале движения на значение «1» для этой Планеты.

3_ /: Переместите всех Персонажей с этой Планеты на Бибоп.

4_ /: Каждый игрок сбрасывает все свои жетоны Захвата соответствующей Планеты (не получая никаких очков Славы).

Некоторые эффекты карточек вызывают изменения на шкале движения Планеты. Но это не позволяет Преступнику сбежать, даже если кубик Топлива стоит на значении «3» шкалы движения.



Если Преступник убегает, пока Вишез находится на той же Планете, Вишез остается на этой Планете.

★ ВИШЕЗ

Появление Вишеза запускает вторую часть игры. Преступники, уже находящиеся в игре, остаются на месте и все еще могут быть пойманы, но с этого момента новые Преступники не открываются.

Помните, что Вишез не считается Персонажем и поэтому он не может быть перемещен при помощи эффекта карточки.

_ /: ПОЯВЛЕНИЕ ВИШЕЗА

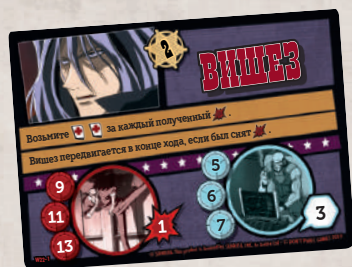
Когда открывается карточка Вишеза, его фигурка вводится в игру. Для того чтобы определить, на какой Планете он появляется, вы должны создать его Колоду Передвижения:

_ /: Возьмите все сброшенные карточки Преступников добавьте к ним карточки, оставшиеся в Колоде Преступников, и перемешайте их вместе. Схваченные Преступники остаются у игроков рядом с планшетами их Персонажей. Положите новую Колоду Передвижения на стенд Big Shot. Теперь это Колода Передвижений для Вишеза.

_ /: Откройте первую карточку из Колоды Передвижения, чтобы определить, на какой Планете появляется Вишез. Поместите на эту Планету фигурку Вишеза и сбросьте только что открытую карточку Преступника.



_ /: Положите карточку Вишеза между планшетами Планет.

_ /: Положите жетоны Вишеза его карточку, в количестве, зависящем от количества игроков (см. ниже).



— /: СРАЖЕНИЕ С ВИШЕЗОМ

Чтобы сражаться с Вишезом, персонаж должен находиться на той же Планете, что и он. Если на Планете также есть карточка Преступника, игрок может выбрать, с кем он будет сражаться.

Получение жетонов Захвата Вишеза работает также, как и при захвате других Преступников. Однако взятие одного из его жетонов из стопки Сопротивления заставляет игрока вытянуть 2 карточки Повреждений   вместо 1. А также для получения 1 жетона из стопки Расследования необходимы 3 Улики (но все также без получения карточек Повреждений).

— /: ПЕРЕДВИЖЕНИЕ ВИШЕЗА

В конце хода каждого игрока, если Вишез потерял хотя бы 1 жетон из стопки Сопротивления во время этого хода, Вишез передвигается (если он не потерял ни одного жетона или потерял только жетоны из стопки Расследования, Вишез остается на месте). Откройте верхнюю карточку Колоды Передвижения Вишеза и выполните следующее:

» Если на открытой карточке указана Планета, отличная от его текущего местоположения, переместите Вишеза на указанную Планету, не изменяя значение на шкале движения на планшете Планеты.

» Если на открытой карточке указана Планета, совпадающая с его текущим местоположения, подвиньте кубик Топлива на шкале движения на планшете этой Планеты на 1 значение вперед. Если кубик Топлива на шкале движения уже находится на значении 3 и на этой Планете есть карточка Преступника, то этот Преступник сбегает, следуя обычным правилам, описанным ранее. Если карточки Преступника на планшете Планеты нет, оставьте кубик Топлива на шкале движения на значении 3. Вишез не может убежать таким образом.

Карточки Преступников, открытые из Колоды Передвижения, не кладутся на планшет Планеты, даже если эта Планета доступна. Точно также не срабатывают эффекты обновления Зоны Покупки указанные на карточке Преступника взятой из Колоды Передвижения.

— /: ЗАХВАТ ВИШЕЗА

Как и любой другой Преступник, Вишез может быть пойман. Это произойдет сразу, как только опустеет одна из его стопок жетонов Захвата. После этого игра немедленно заканчивается.

— /: ПОБЕГ ВИШЕЗА

Если открывается последняя карточка в Колоде Передвижения Вишеза, каждый игрок получает один последний ход, после чего игра закончится. Если Вишез остается не схваченным к концу хода последнего игрока, ему удастся сбежать, и все игроки теряют полученные до этого жетоны Вишеза.



СПОСОБНОСТИ ПЕРСОНАЖЕЙ

Каждый персонаж обладает двумя уникальными способностями, которые он может использовать в свой ход, потратив указанное количество Топлива. Игрок также может использовать первую способность другого персонажа, если их фигурки Персонажей находятся в одной и той же локации, будь то Планета или Бибоп. Способности, доступные игроку, указаны на его планшете Персонажа.



Именно поэтому важно играть со всеми фигурками Персонажей при игре вдвоем или втроем. Фигурки неиспользуемых игроками Персонажей могут быть перемещены с помощью определенных карточек действий, в том числе и той карточки, которая есть в Базовой колоде каждого игрока.

Игрок может использовать Способность персонажа любое количество раз во время своего хода, при условии, что стоимость Способностей может быть полностью оплачена.



⟨ ЭД_А ⟩ : потратьте 3 Топлива, чтобы получить 1 Улику, которая будет немедленно использована на Планете, на которой находится Эд.

⟨ ЭД_Б ⟩ : потратьте 6 Топлива, чтобы выбрать карточку из своей стопки сброса и взять ее в руку.



⟨ ДЖЕТ_А ⟩ : потратьте 2 Топлива, чтобы удалить 2 карточки Повреждений из вашей руки и/или вашей стопки сброса.

⟨ ДЖЕТ_Б ⟩ : Потратьте 5 Топлива, чтобы получить 1 Силу, которая будет немедленно использована на Планете, где в настоящее время находится Джет. Не получайте карточек Повреждений при получении жетона из стопки Сопротивления, при применении этой способности.



⟨ СПАЙК_А ⟩ : потратьте 3 Топлива, чтобы взять верхнюю карточку своей колоды. Вы можете сбросить ее, чтобы взять еще одну.

⟨ СПАЙК_Б ⟩ : Потратьте 5 топлива, чтобы купить карточку на 2 Вулонга дешевле и положить ее наверх своей колоды (например, если карта стоит 5 Вулонгов, вы можете купить ее за 3 Вулонга).



⟨ ФЭЙ_А ⟩ : потратьте 2 топлива, чтобы получить 1 Вулонг.


⟨ ФЭЙ_Б ⟩ : потратьте X топлива, чтобы купить карточку стоимостью X Вулонгов. Вы не можете добавлять Вулонги для покупки карточки с помощью этой способности.




КОНЕЦ ИГРЫ


Игра заканчивается, когда:

› Все игроки сыграли один последний ход после последней карточки в Колоде Передвижения Вишеза, и он не был захвачен. В этом случае Вишезу удастся сбежать, и игроки должны сбросить все свои жетоны Захвата.

› Одна из стопок жетонов Захвата Вишеза закончилась. Вишез немедленно захватывается активным игроком, и игра заканчивается. Игроки переводят полученные ими жетоны Захвата Вишеза в жетоны Славы  и сбрасывают остальные жетоны Захвата.

Независимо от того, пойман ли Вишез или ему удалось сбежать, в игре все равно есть победитель. Однако в последнем случае это всего лишь незначительная победа... и вам придется попробовать еще раз! Любому оставшемуся на Планетах Преступнику удастся сбежать, и все оставшиеся в игре жетоны Захвата сбрасываются, не принося никаких очков Славы в конце игры.

Игроки подсчитывают очки Славы , которые они собрали во время игры, не забывая прибавить очки, указанные на карточках пойманных ими Преступников.

Игрок с наибольшим количеством очков Славы  выигрывает! В случае ничьей выигрывает игрок, захвативший наибольшее количество Преступников. Если и после этого остается ничья игроки делят победу!

Авторы игры: Флориан Сириэкс & Йохан Бенвенуто
Благодарности:


/ Спасибо DPG, Нико и Фло за их доверие. Спасибо всем тем, кто нашел время протестировать игру и посоветовал нам, чтобы игра стала такой, какая она есть сегодня, и личное сообщение для Саймона: "Я не знаю, как я это сделал" – Йохан

/ Спасибо нашим приятелям за разработку и спасибо всем моим друзьям за тестирование (подмигивание Жюльену). До скорой встречи! – Флориан.

Увидимся, Космический ковбой

Don't panic



Генеральный директор и основатель : Седрик Литтарди
Художественный И Редакционный Директор : Себастьян Рост
Руководитель проекта и разработка игр: Николас Обри 
Производственный менеджер: Николя Обри
Графический Дизайн: Винсент Диц
Миниатюры от Geniuscast

© SUNRISE. This product is licensed by SUNRISE, INC. to Anime Ltd – © DON'T PANIC GAMES 2019



8969





ОДИН ИГРОК

Режим для одного игрока позволит вам попробовать поймать Вишеза в одиночку! Не говоря уже о других Преступниках, конечно!

Основные правила игры не меняются, за некоторыми исключениями:

› При составлении Колоды Преступников сначала положите стартовых Преступников, как в обычной игре, а затем создайте **Колоду Преступников как при игре на 3 игроков** (см. таблицу стр. 4).

› **Каждый раз, когда вы перемешиваете свою стопку сброса**, когда вам необходимо взять карточку, а ваша колода пуста, сразу открывайте карточку Преступника из Колоды Преступников и применяйте те же правила, что и при обычной игре.

› После поимки Преступника **вы по-прежнему открываете 2 новые карточки** из Колоды Преступников.

› Когда Вишез входит в игру, возьмите карточки Преступников из стопки сброса и те, что остались на стойке Big Shot, чтобы создать свою Колоду Передвижения Вишеза (как и в обычной игре).

› Поместите на карточку Вишеза **столько жетонов Захвата, сколько необходимо при игре на 4 игроков**.

› Когда Вишез в игре, он передвигается **в конце каждого хода** (а не только тогда, когда он теряет жетон из стопки Сопротивления). Откройте верхнюю карточку из Колоды Передвижения Вишеза и следуйте правилам, как и при обычной игре.

› Когда Вишез находится в игре, **больше не открывайте новые карточки Преступников**, когда вы перемешиваете свою стопку сброса.

› Когда последняя карточка Колоды Передвижения будет открыта, у вас останется только один ход, чтобы захватить Вишеза! **Иначе он сбежит, и вы проиграете!**

Ваша цель состоит в том, чтобы захватить Вишеза, при этом набирая как можно больше очков славы. Запишите свой счет и сравните его с другими игроками прошедшими режим игры для одного игрока!

Имя игрока	Персонаж	Счет

Имя игрока	Персонаж	Счет






ВОЗМОЖНЫЕ ДЕЙСТВИЯ

- › Розыгрыш карточки и применение ее эффекта
- › Использование способностей персонажей
- › Сражение и захват Преступника
- › Передвижение
- › Покупка карточек

КОНЕЦ ХОДА

- › Сбросьте карточки, которые вы сыграли и те которые остались на руке, после чего возьмите 5 новых карточек из своей колоды
- › Переместите Вишеза, если это необходимо

ЗАХВАТ ПРЕСТУПНИКА

- › Если  или  закончились на карточке Преступника, захватите его
- › Все игроки обменивают свои соответствующие жетоны Захвата в очки Славы 
- › Очистка Планеты:
 - Персонажи, присутствующие на Планете перемещаются на Бибоп бесплатно
 - Кубик Топлива на шкале движения перемещается на значение «1»
- › Откройте 2 новые карточки Преступников

ОТКРЫТИЕ ПРЕСТУПНИКА

- › Свободная Планета: появляется Преступник
- › Планета занята:

- › Шкала движения показывает «1» или «2»:
 - +1 к значению
 - Открытый Преступник отправляется в сброс



- › Шкала движения показывает «3»:
 - Преступник на Планете сбегает
 - Очистка Планеты
 - Открытый Преступник появляется на Планете



ВИШЕЗ

- › Колода Передвижения: состоит из сброшенных карточек Преступники + оставшиеся карточки в Колоде Преступники
- › Передвижение Вишеза:
 - › В конце каждого хода, в котором Вишез теряет жетон из стопки Сопротивления
 - › При помощи открытия карточки из Колоды Передвижения:
 - если та же Планета: +1 на шкале движения (Вишез не может сбежать)
 - если другая Планета: перемещение на Планету (шкала движения не изменяется)

УВИДИМСЯ, КОСМИЧЕСКИЙ КОВБОЙ!

BIG SHOT®

ALL RIGHTS RESERVED ACROSS THE GALAXY WITH PERMISSION FROM ISSF