

АВТОНОМНАЯ УРАНОДОБЫВАЮЩАЯ СТАНЦИЯ



СЕПТИКОН

БИТВА ЗА УРАН

ВЫБЕРИ СВОЕ БУДУЩЕЕ

РОМАНТИКА ДАЛЬНЕГО КОСМОСА • ПРЕСТИЖНАЯ РАБОТА • ВОЗМОЖНОСТЬ РАЗБОГАТЕТЬСЯ



ПОЗДРАВЛЯЕМ! ВЫ ПРИОБРЕЛИ «СЕПТИКОН» — ЛУЧШУЮ КОСМИЧЕСКУЮ СТАНЦИЮ ПО ДОБЫЧЕ И ОБРАБОТКЕ УРАНА. КОМПАНИЯ «КЛОНДАЙК ИНДАСТРИЗ» ОБОРУДОВАЛА ЕЁ НОВЕЙШИМИ СРЕДСТВАМИ ЗАЩИТЫ И НАПАДЕНИЯ, ПРЕВРАТИВ В НАСТОЯЩУЮ КОСМИЧЕСКУЮ КРЕПОСТЬ. И НЕСПРОСТА — КОНКУРЕНТЫ НЕ ДРЕМЛЮТ. ЗАЩИТИТЕ СВОИ УРАНОВЫЕ МЕСТОРОЖДЕНИЯ И КАК МОЖНО СКОРЕЕ УНИЧТОЖЬТЕ ВРАЖЕСКУЮ СТАНЦИЮ. ТОГДА НИКТО НЕ ПОСМЕЕТ ПРЕТЕНДОВАТЬ НА ВАШИ БОГАТЕЙШИЕ РАДИОАКТИВНЫЕ ЗАЛЕЖИ.

ПРЕДВАРИТЕЛЬНАЯ РАССТАНОВКА

Компания «КлонДайк Индастриз» заботится о своих клиентах. В начале игры все склады «Септикона» заполнены ресурсами на 50%, что позволяет владельцам станций ни в чем не нуждаться, по крайней мере первое время.

Таким образом, до начала игры каждый из соперников получает по 5 единиц кислорода, биомассы, ракет, биодронов, металла, урана, а также по 10 единиц энергии, которые распределяются по 5 единиц на каждый склад. Располагать ресурсы надо, начиная с максимально удалённых от входа отсеков.

Каждый обладатель «Септикона» также получает по 5 клонов, которых может расставить в любые доступные отсеки станции. На поверхности размещать клонов в начале игры не разрешается (а на складах они вообще никогда не могут находиться).

Право первого хода предоставляется тому из соперников, кто назовёт большее число созвездий.

СОСТАВ ИГРЫ

Игровое поле
 80 жетонов повреждений
 10 жетонов сателлитов
 10 жетонов энергощитов
 20 синих кубиков кислорода
 20 красных кубиков ракет
 20 белых кубиков металла
 20 зелёных кубиков биомассы
 20 фиолетовых кубиков биодронов
 20 оранжевых кубиков урана
 40 жёлтых кубиков энергии
 6 больших красных кубиков ядерных ракет
 28 фигурок клонов
 2 игровых кубика
 Правила игры

СТРУКТУРА ХОДА

1. Запустить генератор случайных чисел (бросить кубик). *Обязательно.*
2. Передвинуть одного клона или шпиона на соответствующее число отсеков (секторов поля). *Обязательно.*
3. Активировать отсек, в который пришёл клон или шпион (производственные — *обязательно*, боевые — *по желанию*).
4. Передвинуть биодронов, находящихся на станции противника. *По желанию.*
5. Передвинуть вперёд летящие ракеты и десантные капсулы с биодронами на соответствующее число секторов. *Обязательно.*
6. Проверить зоны огня (сателлитов, вооружённых клонов и биодронов). Убрать уничтоженные единицы, если таковые имеются. *Обязательно.*
7. Проверить, не выполняется ли условие победы (противник не может нанести повреждений, сколько бы ходов ни сделал). *Обязательно.*
8. Передать право хода противнику. *Обязательно.*

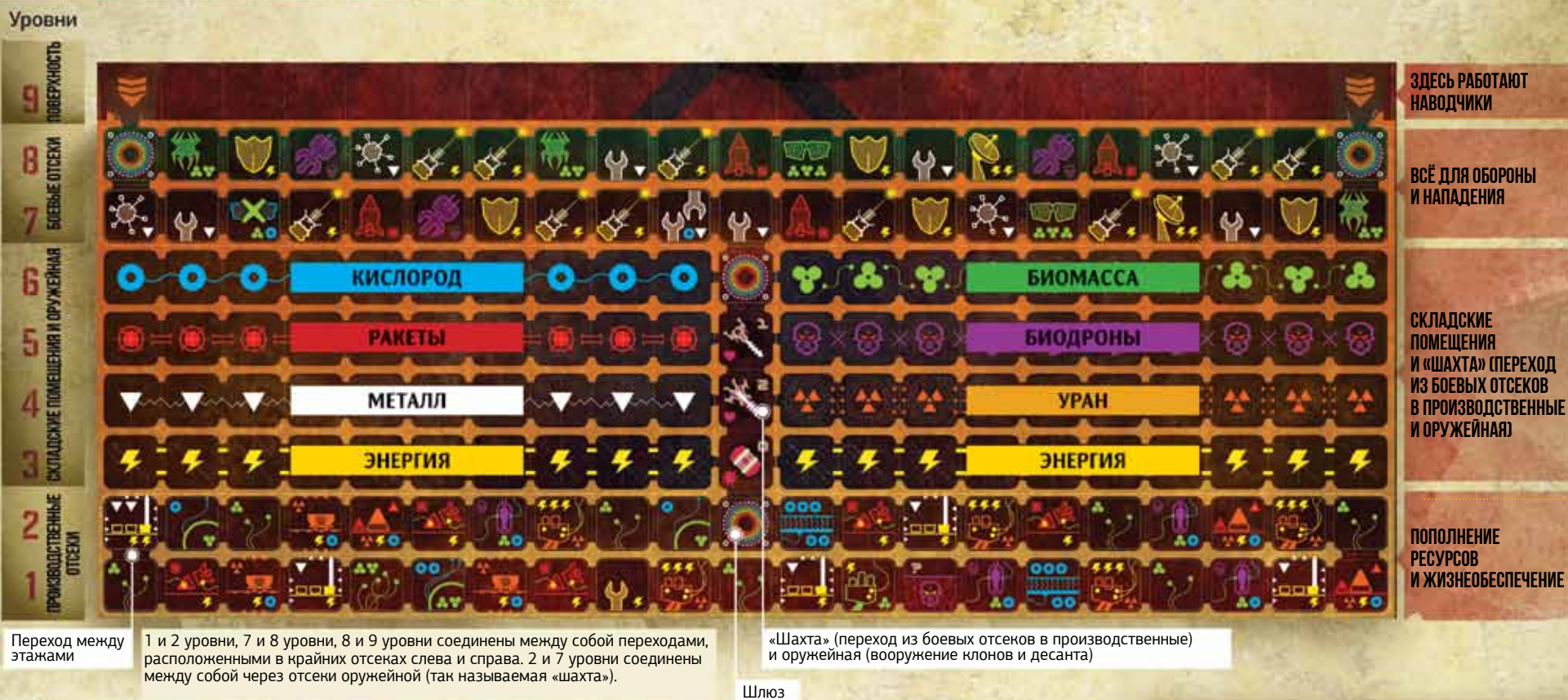


КОНСТРУКЦИЯ СТАНЦИИ



КОСМИЧЕСКАЯ СТАНЦИЯ «СЕПТИКОН» БАЗИРУЕТСЯ НА НАСЫЩЕННОМ УРАНОМ АСТЕРОИДЕ КЛАССА UR. У СТАНЦИИ ВОСЕМЬ ПОДЗЕМНЫХ УРОВНЕЙ, КАЖДЫЙ УРОВЕНЬ СОСТОИТ ИЗ 21 ОТСЕКА (СЕКТОРА ПОЛЯ). УРОВНИ СОЕДИНЕНЫ МЕЖДУ СОБОЙ ОДНИМ ИЛИ ДВУМЯ ПРОХОДАМИ.

ВНИМАТЕЛЬНО ИЗУЧИТЕ СХЕМУ «СЕПТИКОНА»



ОСНОВЫ УПРАВЛЕНИЯ СТАНЦИЕЙ

Поскольку станция рассчитана на полноценное функционирование в условиях атомной бомбардировки, все её системы имеют ручное управление. Это также делает станцию практически неуязвимой для хакерских атак и более доступной по цене. Для активации любого отсека требуется один член экипажа. Экипаж станции входит в стандартную поставку. Это адаптированные к космическим условиям клоны, послушно выполняющие ваши приказы. В каждый момент времени (свой ход) вы сверяетесь с генератором случайных чисел (брошаете шестигранный кубик) и обязаны задействовать одного

из своих клонов, переместив его на соответствующее число отсеков в доступном направлении (разворачиваться и идти обратно нельзя). Отсек, в котором останавливается клон, активируется.

- Сектора боевых отсеков активируются по вашему желанию в соответствии с необходимостью;
- Сектора производственных отсеков активируются в обязательном порядке (ресурсы тратятся или производятся);
- Сектора оружейной активируются в обязательном порядке, вооружая каждого клона и десантника соответствующим видом ручного оружия (см. «Приложение № 3»);
- Сектора на поверхности астероида не считаются отсеками станции, клон перемещается по ним, ничего не активируя, и используется в качестве наводчика (см. «Боевые действия»). На склады экипажу заходить не разрешается. Кроме того, клоны не могут проходить сквозь разрушенные или занятые десантом противника отсеки.

ВАЖНО

- Клоны могут проходить через отсеки, занятые другими членами экипажа, но не могут заканчивать в них свой ход.
- Нельзя перемещать клон на меньшее число отсеков, чем показал генератор случайных чисел.
- Нельзя пропускать свой ход, если хотя бы одному клону есть куда пойти. Ракеты и дроны движутся дальше в любом случае.

Если в начале хода клон находится на одном из шлюзов, вы можете заморозить его и тут же разморозить нового в любом другом свободном модуле шлюза, потратив единицу перемещения. Это даёт гораздо больше возможностей для доступа к самым удалённым отсекам и, не правда ли, выглядит как телепортация из научно-фантастической литературы?

После окончания хода генератор случайных чисел запускает противник.



ЗАБОТА ОБ ЭКИПАЖЕ

На «Септиконе» фактически бесконечный запас клонов, пребывающих в состоянии анабиоза. Если вы ставите на склад дополнительную единицу кислорода, и его количество в результате превышает количество клонов, то прямо в этот момент можно разморозить нового клона в отсеке любого незанятого шлюза. Если все шлюзы заняты и/или уничтожены, личный состав не увеличивается.

Поскольку в начале партии склад кислорода содержит всего пять ресурсов, именно столько клонов доступно перед боем. Постарайтесь расположить их оптимально в соответствии со стилем и стратегией вашей будущей победной кам-

пании. Однако помните, что клонов можно ставить только в специально отведённые отсеки (на поверхность астероида и на территорию складов их ставить нельзя).

Нас часто спрашивают, погибнет ли кто-то из клонов, если запасов кислорода станет меньше, чем членов экипажа? Спешим обрадовать: ничего подобного не произойдёт, но получить новых членов экипажа можно будет только тогда, когда кислорода станет больше, чем клонов.

Старайтесь равномерно распределять клонов по станции, чтобы они были в непосредственной близости от всех важных для жизнедеятельности отсеков.

РЕСУРСЫ И РАБОТА СКЛАДОВ СТАНЦИИ

В качестве ресурсов «Септикон» использует уран, энергию, металл, кислород, биомассу, а также ракеты и биодроны. Для каждого ресурса требуется склад соответствующего типа. Ресурсы хранятся в специальных отсеках — ячейках склада. Загрузка и отгрузка осуществляются автоматически.

Склад представляет собой длинную «трубу», просверленную в астероиде, через которую осуществляется погрузка и отгрузка ресурсов. Труба разделена на десять отсеков и может вместить до десяти единиц ресурса, при этом они заполняются и расходуются в следующем порядке: сначала используется та единица ресурса, которая находится ближе всего ко входу, а заполняется склад, начиная с самой удалённой от входа пустой ячейки.



Компания «КлонДайк Индастриз» заботится о клиентах и делает контейнеры с ресурсами герметичными, что позволяет использовать даже повреждённые склады.



Если между повреждённой ячейкой и входом на склад нет ни одной заполненной ресурсом ячейки, происходит разгерметизация. Во избежание гибели персонала совершенная система безопасности в течение долей секунды перекрывает и блокирует вход на склад. Все склады оборудованы этой системой, они не будут работать, пока причина разгерметизации не будет устранена.



Помните: разгерметизация склада приводит к его закрытию и, как следствие, невозможности потратить или произвести ресурс. Берегите свои склады и ремонтируйте их своевременно.

Кроме разгерметизации блокировку склада вызывает проникновение десантного биодрона противника. Если биодрон противника находится на ячейке склада, система безопасности реагирует аналогично ситуации, как если бы эта ячейка была повреждена.

ПРОИЗВОДСТВО, ПЕРЕРАБОТКА И ОБЕСПЕЧЕНИЕ

Производственные отсеки «Септикона» расположены в максимально защищённом от атак месте — на двух нижних уровнях станции. Если клон останавливается в одном из отсеков, он обязан его активировать. В правом нижнем углу отсека изображены символы ресурсов, которые отсек потребляет, в левом верхнем углу изображены символы ресурсов, которые он производит.

Система складского контроля «Септикона» отслеживает эффективность производства. Если на складе нет необходимого количества потребляемого ресурса или склад производимого ресурса полностью заполнен либо заблокирован, активации отсека не происходит. Во всех прочих случаях отсек активируется, указанные ресурсы потребляются и производятся.

Полный перечень производственных модулей приведён в «Приложении № 1».



БОЕВЫЕ ДЕЙСТВИЯ

Боевые отсеки «Септикона» сосредоточены на двух верхних уровнях станции. В отличие от производственных, они только потребляют ресурсы. Активация боевого отсека ведёт к нанесению урона противнику или способствует защите станции. Вторым важнейшим отличием данных отсеков является наличие «защиты от дурака», что позволяет выбирать, будет данный отсек активирован или нет, в том случае если клон на нём остановился.

Большинство боевых отсеков требует предварительного развёртывания или наведения на цель. Для этой задачи используются наводчики — клоны, которые находятся на поверхности астероида, на 9-м уровне.

Особенность таких боевых отсеков заключается в том, что отсек можно активировать столько раз, сколько выведено наводчиков (один раз напротив каждого из них). При каждой активации тратится указанное количество ресурсов и поражается соответствующее число целей, либо создаётся соответствующее количество объектов для защиты или нападения (спутники, щиты, десантные боты и т. п.). При этом все эффекты действуют строго напротив наводчиков, что требует вдумчивого их расположения и перемещения при необходимости.





Некоторые боевые отсеки не требуют наличия наводчиков («Контршпионаж», «Ремонт»).

Важно заметить, что генератор случайных чисел, кроме определения дистанции перемещения одного из клонов, одновременно рассчитывает расстояние, пройденные ракетами, десантными капсулами и биодронами, высоту установки спутников и энергетических щитов, глубину срабатывания термитных мин. Для перемещения и определения числовых параметров кубик за ход бросается всего один раз. В каком порядке будут двигаться единицы — решайте сами. Полный перечень боевых модулей приведён в «Приложении № 2».

УСЛОВИЯ ПОБЕДЫ

В ситуации боевого столкновения сторона, которая потеряла возможность к эффективному сопротивлению, должна немедленно сдаться. Лучше потерять только месторождение и уран, чем станцию, жизнь и возможность погасить кредиты, которые вам предоставили. **Игрок признаётся победителем, если противник не может нанести его станции повреждений, сколько бы ходов он ни сделал.**

Если оба игрока не могут нанести повреждения друг другу, игра заканчивается вничью.

ВОЗМОЖНЫЕ ИСХОДЫ

Аналитический отдел компании «КлонДайк Индастриз» исследовал многочисленные случаи боевых столкновений «Септиконов» и составил перечень наиболее вероятных исходов.

1. Противник потерял всех клонов — ему нечем ходить.
2. Противник потерял доступ ко всем ресурсам — ему нечем стрелять.
3. Противник потерял доступ в боевую зону и не может восстановить его.
4. Противник потерял доступ в производственную зону и не может восстановить его, при этом ресурсы у него закончились.
5. Противник потерял всех наводчиков и не может вывести новых.

Более сложные варианты представляют собой комбинацию простых. Например, некоторые склады могут оказаться недоступными из-за повреждений, а другие опустошены, при этом клоны противника не смогут добраться к отсекам, позволяющим их наполнить.

ПРИМЕР ПОБЕДЫ

Видно, что у игрока заблокированы все склады, кроме складов кислорода, урана и одного склада энергии. Склады урана и энергии пусты. Игрок не может произвести энергию, поскольку для её производства требуется уран (отсек «Атомный реактор») или биомасса (отсек «Теплогенератор»). А они недоступны из-за блокировки складов. Для производства урана требуются кислород и энергия, кислород доступен, но энергии нет, и произвести её нельзя. Таким образом, ресурсы игрока истощены и ему нечем обеспечивать работу боевых отсеков, он не может атаковать противника и не может изменить ситуацию, как бы ни перемещались его клоны.



КОМПАНИЯ «КЛОНДАЙК ИНДАСТРИЗ» ОТ ЛИЦА ВСЕХ СВОИХ РАБОТНИКОВ ЖЕЛАЕТ ВАМ УСПЕХОВ, УДАЧИ И МНОГОЧИСЛЕННЫХ ПОБЕД НА НЕЛЁГКОМ, НО БЛАГОРОДНОМ ПУТИ УРАНОВОГО СТАРАТЕЛЯ.

СОЗДАТЕЛИ ИГРЫ

АВТОР ИГРЫ:
КОНСТАНТИН СЕЛЕЗНЕВ
ПРОДЮСЕРЫ:
ТИМОФЕЙ БОКАРЕВ, ИВАН ПОПОВ
ДИЗАЙН:
АРТЕМ ЗУБОВ
ГЛАВНЫЙ РЕДАКТОР:
ПЕТР ТЮЛЕНЕВ
РЕДАКТОР:
АЛЕКСАНДР КИСЕЛЕВ
ВЁРСТКА:
СЕРГЕЙ КОВАЛЕВ



ИГРОЛОГИЯ

Разработка игры:
«Игрология»
www.igrology.ru



Тесера

Информационная
поддержка:
портал о настольных играх
«Тесера»
www.tesera.ru



Играть интересно

Производство:
ООО «Мир Хобби»
www.hobbyworld.ru

ПРИЛОЖЕНИЕ №1

ПРОИЗВОДСТВЕННЫЕ ОТСЕКИ СТАНЦИИ «СЕПТИКОН»



7 ОТСЕКОВ



1 ОТСЕК

ЛИШАЙНИК. Единственный отсек, который не потребляет ресурсов. Производит биомассу. «Двойной лишайник» производит сразу две единицы биомассы. Этот ресурс необходим для синтеза кислорода и выращивания биодронов. Также он используется для шпионажа и создания термитных мин. В крайних случаях используется как резервный источник энергии.



2 ОТСЕКА



1 ОТСЕК

ХИМРЕАКТОР. Производит кислород, расходуя биомассу. Как правило, игроками используется двойной химреактор, создающий сразу две единицы кислорода, что позволяет за один ход разморозить сразу два новых клона. Кроме того, кислород участвует в выращивании биодронов, а при производстве урана и атомных боеголовок он тратится вследствие загрязнения радиацией.



2 ОТСЕКА

ВОЗДУШНЫЕ ФИЛЬТРЫ. Альтернативный источник кислорода. Очищают воздух от радиоактивных и прочих загрязнений. Потребляют две единицы кислорода, производят три. Удобнее «Химреактора», так как не нужно тратить ходы на производство биомассы.



3 ОТСЕКА

БИОСБОРЩИК. Производит биодронов (космических десантников), расходует два ресурса: кислород и биомассу. Биодрон — вершина биоинжиниринга компании «КлонДайк Индастриз». Даже один биодрон может нанести станции врага критические повреждения.



3 ОТСЕКА

УРАНОВАЯ ШАХТА. Производит уран, расходует энергию и кислород. Уран — основной источник энергии. Неспособность игрока производить уран является одним из достаточных условий будущего поражения. Ещё уран используется для производства ядерных боеголовок.



3 ОТСЕКА

АТОМНЫЙ РЕАКТОР. Производит три единицы энергии, расходуя единицу урана. Энергия необходима для питания лазерных орудий, установки энергетических щитов, производства ракет и металла. Дефицит энергии очень быстро приводит к поражению.



1 ОТСЕК

ТЕПЛОГЕНЕРАТОР. Производит единицу энергии, расходуя биомассу. Резервный источник энергии, который позволяет спасти игровую ситуацию, если атомные станции недоступны, либо нет доступа к урану. Добытую единицу энергии можно потратить, чтобы осуществить ремонт.



4 ОТСЕКА



1 ОТСЕК

ЛИТЕЙНАЯ. Производит металл. Металл необходим для ремонта станции. Если противник повреждает склад металла, перекрывая доступ, отремонтировать его оказывается крайне затруднительно, а то и невозможно. Ещё из металла производятся спутники.



5 ОТСЕКОВ

РАКЕТНАЯ МАСТЕРСКАЯ. Производит ракеты, которые используются для разрушения отсеков станции противника. Могут сочетаться с ядерными боеголовками для нанесения критического ущерба. Ядерная угроза заставляет противника тратить ходы и ресурсы на противодействие ей, что может подорвать экономику.



1 ОТСЕК

СЕНСОРНАЯ РУБКА. Особый отсек, позволяющий избавиться от биодрона противника, переработав его в любой ресурс. Если на вашей станции (включая поверхность) находится биодрон противника, передвинув в этот отсек своего клона, вы можете снять фишку биодрона и поставить на любой доступный склад ресурс по собственному выбору.



3 ОТСЕКА

АТОМНАЯ ОРУЖЕЙНАЯ позволяет установить на любую вашу ракету, находящуюся на складе, ядерную боеголовку. Ракета с ядерной боеголовкой разрушает сразу 5 отсеков. Один жетон повреждения ставится на отсек, где ракета остановилась, четыре — слева, справа, снизу и сверху от него. Если ракет нет, произвести боеголовку нельзя. Сбитые атомные боеголовки не детонируют.

КОМПАНИЯ «КЛОНДАЙК ИНДАСТРИЗ» РАДА ПРОДЕМОНСТРИРОВАТЬ ВАМ ВСЕ БОЕВЫЕ ВОЗМОЖНОСТИ «СЕПТИКОНА». КАЖДЫЙ ВИД ВООРУЖЕНИЯ ПРОШЁЛ МНОГОЧИСЛЕННЫЕ ИСПЫТАНИЯ, А НАШИ СПЕЦИАЛИСТЫ СОСТАВИЛИ ИСЧЕРПЫВАЮЩИЕ ИНСТРУКЦИИ, С КОТОРЫМИ СЛЕДУЕТ НЕМЕДЛЕННО ОЗНАКОМИТЬСЯ.



10 ОТСЕКОВ

ЛАЗЕР. Наиболее простое и популярное оружие. Наносит урон (ставится соответствующий жетон) неповреждённому отсеку станции противника, который находится напротив наводчика на одной линии. Проходит сквозь повреждённые отсеки. Если клон, спутник, ракета, биодрон или энергощит противника находится вне отсеков астероида, но на траектории выстрела между наводчиком и станцией противника, — эта цель уничтожается лазером, но повреждений станции противника не наносится. Лазер потребляет единицу энергии.



4 ОТСЕКА

ПУСКОВАЯ ШАХТА. Предназначена для отправки в сторону противника ракет и ядерных боеголовок. Когда клон приходит в этот отсек, снимите кубик ресурса ракеты и переместите ракету от наводчика на столько секторов, сколько в этот ход показывает генератор случайных чисел. При каждом следующем ходе ракеты, находящиеся в полете, продолжают движение на соответствующее броскам кубика число секторов. Когда движение ракеты завершается столкновением с «Септиконом» противника, фишка ракеты снимается; если отсек на котором остановилась ракета, не повреждён, — на этом месте устанавливается жетон повреждения. Если до «приземления» ракета останавливается на секторе, где находится клон, спутник, ракета, биодрон, энергощит противника, — уничтожаются и эта цель, и сама ракета.



3 ОТСЕКА

ТЕРМИТНАЯ МИНА. Дорогое оружие для уничтожения складов и производственной зоны. Термитная мина наносит станции противника повреждение напротив вашего наводчика на 1, 2, 3, 4, 5 или 6 уровне, в соответствии с числом, которое показал генератор случайных чисел в этот ход. Термитная мина потребляет две единицы биомассы.



5 ОТСЕКОВ

ЭНЕРГОЩИТ. Оружие защиты ключевых направлений. Когда клон посещает этот отсек, игрок берёт жетон энергощита и перемещает от наводчика в направлении станции противника на столько секторов, сколько показывает генератор случайных чисел. Этот жетон больше не двигается.

Если жетон энергощита расположен на пути движения ракеты или биодрона противника, их движение заканчивается на этом секторе. При этом и энергощит, и ракета (или биодрон) уничтожаются. Аналогично энергощит останавливает выстрел из лазера, не допуская повреждения станции.

Во всех случаях при уничтожении энергощита, если у игрока есть доступные ресурсы энергии, он теряет один ресурс и восстанавливает энергощит на том же месте. Спутники обходят это правило — они уничтожают энергощиты окончательно.



3 ОТСЕКА

ДЕСАНТНАЯ КАПСУЛА. Универсальное оружие, предназначенное для десантирования биодронов на станцию противника и последующего уничтожения его клонов и инфраструктуры. Когда клон посещает десантную капсулу, нужно вывести биодрона со склада на число секторов, равное значению с генератора случайных чисел, направив в сторону станции противника. При каждом следующем ходе биодроны, аналогично ракетам, продолжают движение на соответствующее количество секторов. Когда полёт биодрона завершается внутри станции противника (либо на её поверхности), он выходит из капсулы и со следующего хода может двигаться по тем же отсекам, по которым могут передвигаться клоны противника. Если капсула с биодроном останавливается на секторе, где находится клон, спутник, ракета, биодрон, энергощит противника, — происходит столкновение: и эта цель, и биодрон взаимоуничтожаются.

Каждый биодрон в отсеках противника может (но не обязан) переместиться в свой ход на число, показанное генератором случайных чисел (дополнительно к перемещению клона у себя на станции). Биодроны не могут проходить через клонов противника (включая собственных шпионов), а клоны противника не могут проходить через биодроны. Биодрон, оказавшийся внутри склада противника в момент высадки, может ходить через ячейки, занятые фишками ресурсов, и если он останавливается на такой ячейке, ресурс уничтожается. Если он покинет склад, то вернуться на него или попасть на другой уже не сможет.

Биодрон не может ходить через повреждённые сектора, но может на них приземлиться, при этом его фишка ставится на жетон повреждения. Потом биодрон может уйти.



2 ОТСЕКА

ШПИОНАЖ. Если на траектории стрельбы вашего наводчика стоит клон противника (не важно, на каком уровне), из него можно сделать шпиона посредством захвата системы связи и направленной мутации. К шпиону применимы все правила, как к клону противника, за исключением того, что противник не может им ходить. В свой ход, вместо того, чтобы ходить своим клоном, вы можете ходить шпионом.

При этом шпион, совершая ход в отсек противника, активирует его обычным образом — производит и потребляет ресурсы на складах противника, производит выстрелы и запуски десантов от наводчиков противника. Подобным образом можно отправить его биодронов на ваши спутники или сжечь всю энергию, устанавливая энергощиты. Если в начале хода шпион стоит в отсеке оружейной или на шлюзе напротив складов противника, можно до броска кубика похитить один ресурс из этого склада, переместив его на свой склад. При этом склады с данным ресурсом у вас и у противника не должны быть заблокированы.

Шпион получает оружие вместе со всеми клонами противника, он обязан его использовать против клонов противника и сам может быть ими уничтожен. Шпион может проходить через клонов противника, а они могут проходить через него. Ваши биодроны не могут проходить через своего шпиона и наоборот. Если ваш шпион оказывается рядом с вашим вооружённым биодроном, то биодрон его уничтожает, и наоборот, вооружённый шпион уничтожает вашего биодрона. В случае, если вооружены оба, уничтожается шпион.

Если игрок завербовал в шпионы наводчика противника, противник может продолжать использовать его как наводчика, пока тот не покинет поверхность астероида. В качестве своего наводчика игрок использовать шпиона не может.

ДЛЯ ВСЕХ ВЫШЕОПИСАННЫХ ОТСЕКОВ: ЕСЛИ ВЫ НАНОСИТЕ ПОВРЕЖДЕНИЕ ОТСЕКУ ПРОТИВНИКА ИЛИ ЯЧЕЙКЕ ЕГО СКЛАДА, ТО ОДНОВРЕМЕННО УНИЧТОЖАЕТЕ ФИШКИ ПРОТИВНИКА, КОТОРЫЕ СТОЯТ НА ЭТИХ СЕКТОРАХ.

САТЕЛЛИТ. Боевой спутник, основная защита от десанта и ракет противника. Когда клон встаёт в этот отсек, игрок берёт жетон сателлита и перемещает от наводчика в направлении станции противника на столько секторов, сколько показывает генератор случайных чисел. Этот жетон больше не двигается.



4 ОТСЕКА



Сателлит уничтожает все фишки противника, которые оказываются на расстоянии трёх или менее клеток от него по вертикали, горизонтали или диагонали. Кроме ракет и десанта, он может уничтожить наводчиков противника, энергетические щиты и вражеские сателлиты. В поединке двух сателлитов побеждает сателлит того игрока, чей сейчас ход. В случае, если на клетке с сателлитом остановится вражеская ракета или капсула с биодроном, сателлит уничтожается.

ПЕРЕХВАТ. Оружие радиоэлектронной борьбы, позволяющее захватывать сателлиты противника. Если клон активирует этот отсек, можно потратить соответствующее количество ресурсов, и любой сателлит противника, напротив которого стоит ваш наводчик, перейдёт в вашу собственность. Поменяйте его жетон на свой.



5 ОТСЕКОВ

ВО ВСЕХ СЛУЧАЯХ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ ВЫШЕОПИСАННЫХ ОТСЕКОВ, ЕСЛИ В ВАШЕМ РАСПОРЯЖЕНИИ НАХОДЯТСЯ ДВА И БОЛЕЕ НАВОДЧИКА, КАЖДЫЙ ИЗ НИХ МОЖЕТ УКАЗАТЬ ЦЕЛЬ. ПРИ ЭТОМ ОТСЕК БУДЕТ АКТИВИРОВАН И ИЗРАСХОДУЕТ СТОЛЬКО РЕСУРСОВ, СКОЛЬКО ЦЕЛЕЙ БУДЕТ УКАЗАНО НАВОДЧИКАМИ. НАПРИМЕР, ПРИ АКТИВИРОВАНИИ ОТСЕКА «ДЕСАНТНАЯ КАПСУЛА» И НАЛИЧИИ ТРЁХ НАВОДЧИКОВ ВЫ МОЖЕТЕ ЗАПУСТИТЬ ТРИ, ДВА ИЛИ ОДНОГО ДЕСАНТНИКА ОТ ВЫБРАННЫХ НАВОДЧИКОВ, СНЯВ СО СКЛАДА СООТВЕТСТВУЮЩЕЕ КОЛИЧЕСТВО БИОДРОНОВ.



6 ОТСЕКОВ



1 ОТСЕК



1 ОТСЕК

РЕМОНТ. Позволяет снять один любой жетон повреждения. Как правило, ремонт потребляет единицу металла. Кроме обычного ремонта в игре есть отсек двойного ремонта, позволяющий снять сразу два жетона полученных повреждений, потратив единицу металла и единицу кислорода. Не требует наводчика.

Руководство «КлонДайк Индастриз» учло многочисленные случаи поражений «Септиконов» в космических баталиях и сделало беспрецедентный шаг навстречу клиентам. «Ремонт» — единственный из боевых модулей, который продублирован в производственной зоне на случай недоступности в боевой зоне. Этот отсек представляет собой огромный сварочный трансформатор и потребляет не металл, а энергию. Потеря всех ремонтных модулей делает поражение вопросом времени, берегите их.

КОНТРШПИОНАЖ. Единственное предназначение этого отсека — превратить вражеского шпиона, стоящего на любом секторе вашей станции, обратно в своего клона, заменив фишку. Не требует наличия наводчика.



1 ОТСЕК

ДЛЯ ЭФФЕКТИВНОГО ИСПОЛЬЗОВАНИЯ БИОДРОНОВ (А ТАКЖЕ ПРОТИВОДЕЙСТВИЯ ИМ) ИСПОЛЬЗУЕТСЯ «ОРУЖЕЙНАЯ» — ОСОБЫЕ ОТСЕКИ, КОТОРЫЕ НАХОДЯТСЯ МЕЖДУ БОЕВОЙ И ПРОИЗВОДСТВЕННОЙ ЗОНАМИ В ЦЕНТРАЛЬНОМ КОРИДОРЕ. В ОТЛИЧИЕ ОТ ОБЫЧНЫХ БОЕВЫХ ОТСЕКОВ, ОТСЕКИ ОРУЖЕЙНОЙ НЕ ПОТРЕБЛЯЮТ РЕСУРСОВ. ЭФФЕКТ АКТИВАЦИИ ОТСЕКА «ОРУЖЕЙНОЙ» СОХРАНЯЕТСЯ, ПОКА В ЭТОМ ОТСЕКЕ СТОИТ КЛОН, И ПРОПАДАЕТ, КОГДА КЛОН ПОКИДАЕТ ЕГО.



1 ОТСЕК

БУР. Оружие, которое автоматически получают все ваши биодроны и клоны, пока в этом отсеке стоит клон. Цифра 1 в правом верхнем углу показывает расстояние, на котором действует бур. Если в конце хода ваш биодрон стоит на поле, рядом с которым на расстоянии 1 по вертикали, горизонтали или диагонали находятся один или более клонов противника, — эти клоны противника уничтожаются в обязательном порядке. Аналогично, если фишка клона, вооружённого буром, в конце хода стоит рядом с биодронами или шпионами противника, — эти биодроны и шпионы уничтожаются.



1 ОТСЕК

ВИБРОПУШКА. Оружие, действующее аналогично буре, но строго на расстоянии двух отсеков. Поражает живые цели противника, если те находятся от вооружённого клона или биодрона через один сектор в любом направлении, в том числе по диагонали.



И БУР, И ВИБРОПУШКА ЯВЛЯЮТСЯ ИНСТРУМЕНТАМИ ПРОКЛАДКИ ШТОЛЕН, СООТВЕТСТВЕННО ИМИ МОЖНО ВЕСТИ ОГОНЬ МЕЖДУ ЭТАЖАМИ, НЕВЗИРАЯ НА СТЕНЫ. ЭТО, В ЧАСТНОСТИ, ПОЗВОЛЯЕТ УНИЧТОЖАТЬ БИОДРОНОВ ПРОТИВНИКА ВНУТРИ СКЛАДОВ. БУР И ВИБРОПУШКА НЕ МОГУТ СЛУЖИТЬ ДЛЯ УНИЧТОЖЕНИЯ НИКАКИХ ДРУГИХ ОБЪЕКТОВ, КРОМЕ КЛОНОВ, ШПИОНОВ И АКТИВНЫХ БИОДРОНОВ (НЕЛЬЗЯ РАССТРЕЛИВАТЬ ЕЩЁ НЕ АКТИВИРОВАННЫХ БИОДРОНОВ НА СКЛАДЕ ПРОТИВНИКА). ДО ПРИЗЕМЛЕНИЯ НА СТАНЦИЮ ОРУЖИЕ БЛИЖНЕГО БОЯ ИСПОЛЬЗОВАТЬ НЕЛЬЗЯ. ЕСЛИ В КОНЦЕ ХОДА И ВАШ БИОДРОН, И КЛОН-РАБОЧИЙ ПРОТИВНИКА ВООРУЖЕНЫ И ДОЛЖНЫ УНИЧТОЖИТЬ ДРУГ ДРУГА, СХВАТКУ ВЫИГРЫВАЕТ ИГРОК, КОТОРЫЙ ЗАКАНЧИВАЕТ ХОД.



1 ОТСЕК

ВЗРЫВЧАТКА. Наиболее страшное оружие биодронов. Вооружённый взрывчаткой биодрон при перемещении может оставить на секторе, где стоял в начале хода, жетон повреждения. Клоны игрока тоже могут использовать взрывчатку, но в самом крайнем случае, например, когда нужно изолировать десант противника, перекрыв ему проходы.

И БИОДРОНЫ, И КЛОНЫ МОГУТ ОДНОВРЕМЕННО ИМЕТЬ И ИСПОЛЬЗОВАТЬ ЛЮБОЕ КОЛИЧЕСТВО РУЧНОГО ОРУЖИЯ (БУР, ПНЕВМОПУШКА, ВЗРЫВЧАТКА).



4 ОТСЕКА

ШЛЮЗ. Особые отсеки, расположенные в ключевых точках станции. В шлюзовых камерах хранятся запасы замороженных клонов, которые размораживаются по мере того, как на станции увеличивается количество кислорода. Если все шлюзы повреждены, новые клоны появиться не смогут. Клон, который в начале хода стоит на шлюзе, может быть заморожен, вместо этого на любом другом шлюзе размораживается его копия. Таким образом клон перемещается с одного шлюза на другой, как если бы тот был для него соседним отсеком (тратит одну единицу перемещения), и продолжает своё движение уже с него. Биодроны не могут пользоваться вражескими шлюзами.