



ПРОМОЖЕТОНЫ СПОСОБНОСТЕЙ КАПИТАНОВ

Эти проможетоны способностей капитанов можно добавить к другим способностям базовой игры «Космобюро».

! Обратите внимание: проможетоны способностей капитанов более сложные в использовании, чем жетоны базовой игры — об этом напоминает красный цвет номера проможетона. Рекомендуем не использовать проможетоны способностей капитана в первых партиях.



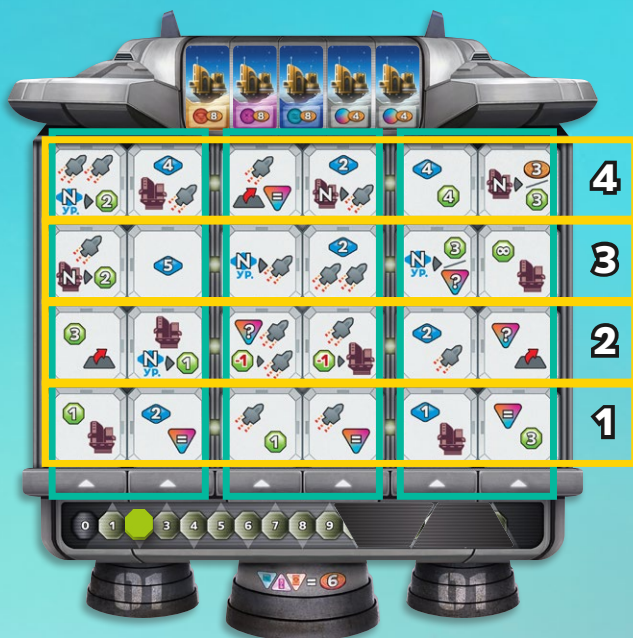
Все способности капитанов используются **до** выполнения действия отсека (то есть сразу после размещения жетона торгового агента в отсек). Игроки не обязаны применять способность капитана или могут получить бонус способности лишь частично.

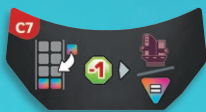
Все проможетоны способностей капитанов связаны с понятием области корабля. Каждый корабль состоит из 3 визуально разделённых областей (в каждой 2 столбца). Также некоторые проможетоны используют понятие ряда корабля — в каждом из них 4 ряда (горизонтальных линий отсеков).

ПРИМЕР **Бирюзовыми**

линиями обозначены области, визуально разделяющие планшет корабля на 3 части (каждая из 2 столбцов).

Жёлтыми линиями обозначены ряды — они также важны для использования некоторых способностей капитанов.





Всякий раз после размещения **третьего** жетона торгового агента **в одной области корабля** можете сбросить **1**, чтобы разово разместить офис или получить **1**.

Пояснение

- ♦ Жетоны торговых агентов в этой области необязательно должны быть соединены между собой.
- ♦ Любое число жетонов торговых агентов в области может быть перевёрнуто — способность в этом случае всё равно срабатывает.
- ♦ Вы должны разместить офис на жетоне космоса, на котором находится ваш корабль во время размещения жетона агента в отсек, по общим правилам.
- ♦ Вы не можете получить образец на жетоне космоса, где находится только червоточина (без планеты или мегамолла). В остальных случаях получите образец по общим правилам.



ПРИМЕР **Жёлтый игрок** размещает розового торгового агента в отсек **1**. Это третий жетон торгового агента в области, и игрок может потратить 1 топливо, чтобы разместить офис на планете жетона, где находится его корабль, или потратить 1 топливо, чтобы получить образец.

Игрок выбирает получение образца и тратит для выполнения этого действия 1 топливо: его корабль находится на жетоне с оранжевой планетой **2**, и он берёт к себе на склад оранжевый образец **3**.



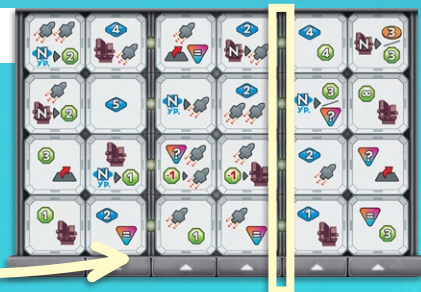
Всякий раз, когда контакты жетонов торговых агентов соединяются на границе областей корабля:

в 1-м или 2-м ряду — получаете 2;

в 3-м или в 4-м ряду — получаете или 2.

Пояснение

- Каждый корабль имеет три области и всего две границы областей, каждая из которых соединяет две области корабля.



Границы областей на планшете корабля игрока.



ПРИМЕР Игрок размещает оранжевый жетон торгового агента в отсек, таким образом соединяя контакты торговых агентов на границе областей корабля в 1-м ряду. Срабатывает способность капитана, и игрок получает 2.

- Никакие соединения, которые образуются непосредственно при перевороте жетонов, не позволяют использовать способность капитана.



В начале игры получите **2 особых жетона** с бонусами и разместите их в **разных областях корабля** — один во **2-м**, другой в **3-м ряду**.

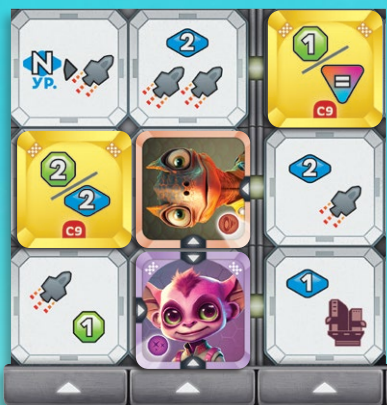
Всякий раз, когда вы размещаете жетон торгового агента рядом с особым жетоном с бонусами, получайте один из указанных бонусов на этом жетоне.

Пояснение

- ♦ Действия отсеков, в которые в начале партии будут помещены особые жетоны с бонусами, не смогут быть выполнены в этой партии — сделайте взвешенный выбор по размещению жетонов с бонусами в начале игры.
- ♦ Так как у особых жетонов с бонусами нет контактов, вы не можете присоединять жетоны торговых агентов к особым жетонам — вы можете разместить жетоны торговых агентов рядом только при помощи других контактов.
- ♦ Чтобы получить бонус особого жетона, достаточно разместить жетон торгового агента любой стороной рядом с ним.
- ♦ Рядом с каждым особым жетоном с бонусами можно разместить максимум 4 жетона торговых агентов — а значит, эту способность капитана можно использовать за партию не более 8 раз.



ПРИМЕР Игрок размещает особые жетоны с бонусами в разных областях корабля: один во 2-м, другой в 3-м ряду.



ПРИМЕР Игрок размещает оранжевый жетон торгового агента, и он оказывается рядом с особым жетоном с бонусами. Несмотря на то, что контакты оранжевого жетона не соединяются с особым жетоном с бонусами, способность капитана срабатывает: игрок может получить либо 2 топлива, либо пройти 2 кабинета по треку бюро.