



# LEGENDARY<sup>®</sup>

## *Encounters*

### *Rule Book*

*A firefly<sup>™</sup> Deck Building Game*





*У тебя есть работа. Мы можем её выполнить, без лишних вопросов.*

Капитан Малкольм Рейнольдс

## Об игре

Добро пожаловать в *Legendary® Encounters: A Firefly™ Deck Building Game*. В этой полностью кооперативной игре для 1-5 игроков вы будете играть за Мэла, Зои или других членов экипажа.

Вы начинаете с колодой базовых карт и специальной картой Таланта. В начале вашего хода возьмите карту из колоды эпизода и положите её лицом вниз на игровое поле. Это может быть преступник-головорез, корабль Альянса или даже рейдеры Потрошителей. Вы будете разыгрывать карты с руки, генерируя очки Атаки и Найма, а также активируя специальные способности. Очки Атаки используются для уничтожения врагов и сканирования скрытых карт. Очки Найма используются, чтобы получить карты новых персонажей для вашей колоды. В конце вашего хода, если в Боевой зоне есть Враги, они атакуют вас или "Серенити". Каждый раз, когда в вашей колоде заканчиваются карты, перемешайте ваш сброс, чтобы создать новую колоду, вместе с нанятыми персонажами. Таким образом, ваша колода будет постепенно становиться сильнее. Но учтите, что сила врагов и сложность препятствий тоже будет расти.

## Как победить

В каждой игре вы будете проходить три эпизода сериала "Светлячок". Игроки должны действовать сообща, чтобы выполнить набор Целей для каждого эпизода, например, "Победить Пэйшнс", "Произвести впечатление на Уорвика Харроу" или "Похитить Лекарства". Чем лучше результат вы покажете, тем больше заработаете кредитов, что позволит вам отремонтировать или усовершенствовать "Серенити". Если вы завершили финальный эпизод, то выигрываете игру.

В ходе игры враги будут атаковать и ранить

игроков. Если вы получаете урон равный или больше, чем ваше здоровье, вы убиты. Но не отчаивайтесь – другой игрок может вылечить вас и вернуть обратно в игру. Если же все игроки оказываются погибшими одновременно, тогда они проигрывают.

Некоторые враги атакуют саму "Серенити". Если она получает слишком много урона, то игроки проигрывают.

## Ваша первая игра

Если вы играете впервые, следуйте правилам подготовки на с. 3, используя указанные там стопки карт. Это позволит вам сыграть пилотную серию "Серенити" и "Ограбление поезда". (Обратите внимание: пилотная серия представлена двумя колодами эпизодов).

После первой игры вы можете играть все 14 эпизодов сериала или смешивать эпизоды, чтобы сыграть их в другом порядке.

## Сортировка карт

В коробке находятся 500 карт и игровое поле. Вот некоторые рекомендации о том, как рассортировать карты.

Обратите внимание: карты в приведённых ниже группах имеют схожий дизайн.

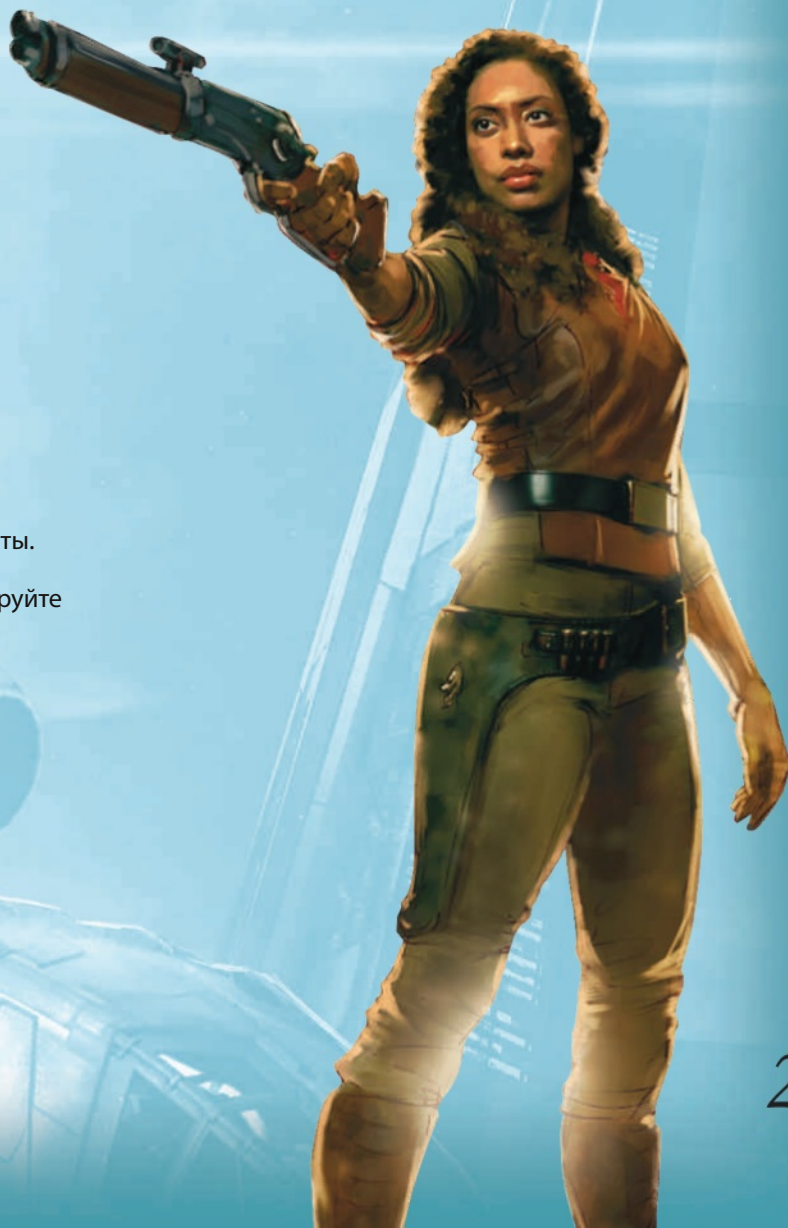
- 35 Шикарных карт
- 25 Хулиганских карт
- 5 Коричневых
- 9 Аватаров
- 12 Подработок
- 40 Ран
- 20 Повреждений (у 6 Повреждений имеется надпись слева. Положите их отдельно от остальных 20)
- 10 Улучшений
- 15 Талантов
- 20 Изъянов
- 3 Неотвратимые карты
- 15 карт Целей (сверху у каждой есть надпись с номером Эпизода).

**Обратите внимание:** каждая из следующих групп карт состоит из карт разных типов. (У каждой карты есть надпись внизу. Сюда же добавьте 6 отложенных ранее Повреждений).

- 10 Серенити (Часть 1) – А
- 11 Серенити (Часть 2) – В
- 12 Ограбление поезда – С
- 10 Нападение – А
- 11 Вечеринка – В
- 12 Вызволнение – С
- 10 Наша миссис Рейнольдс – А
- 11 Каменный Джейн – В
- 12 Авария – С
- 10 Ариэль – А
- 11 Военные байки – В
- 12 Помойка – С
- 10 Послание – А
- 11 Золотое сердце – В
- 12 Объекты в пространстве – С

Наконец, рассортируйте оставшиеся карты. Под названием каждой из них указано имя одного из девяти членов экипажа. Отсортируйте их по именам персонажей:

- 14 Бук
- 14 Джейн
- 14 Зои
- 14 Инара
- 14 Кейли
- 14 Мэл
- 14 Ривер
- 14 Саймон
- 14 Уош





Для вашей первой игры используйте эти карты

Цель и колода эпизода А: "Серенити (Часть 1)"

Цель и колода эпизода В: "Серенити (Часть 2)"

Цель и колода эпизода С: "Ограбление поезда"

Игроки: Мэл, Кейли, Зои, Джейн, Бук (при игре вчетвером удалите Бука, при игре втроём удалите Джейна и Бука и т.д.)

Колода экипажа: Уош, Инара, Ривер, Саймон







## Подготовка к игре

### Стартовые колоды игроков

Дайте каждому игроку его личную колоду, составленную из 13 карт:

- 7 Шикарных карт
- 5 Хулиганских карт
- 1 Таланта.

### Главные и вспомогательные персонажи

В каждой игре участвуют 5 главных и 4 вспомогательных персонажа, так что все 9 членов экипажа всегда задействованы. Множество игровых карт имеют различные эффекты в зависимости от того, какие персонажи являются главными.

Возьмите 9 Аватаров и выполните следующие шаги:

1. Каждый игрок выбирает Аватара и кладёт его перед собой. Каждый игрок считается "главным персонажем". (Игроки могут выбирать Аватаров по своему вкусу или случайным образом).
2. Если в игре меньше 5 игроков, выберите дополнительных Аватаров, чтобы вместе с игроками их было 5. Положите этих дополнительных Аватаров на поле под Мостиком. Эти карты тоже являются главными персонажами (но не считаются игроками).
3. Остаётся 4 Аватара. Они определяют, какие 4 члена экипажа станут вспомогательными персонажами. Возьмите стопку из 14 карт каждого из этих персонажей, перемешайте их вместе и положите 56-карточную колоду в зону "Колода экипажа" на игровом поле. (Эти карты Аватаров уберите в коробку).



### Аватары

Карта Аватара остаётся лежать перед вами на протяжении всей игры.

- Ваше здоровье определяет, сколько урона нужно, чтобы убить вас.
- Уровень вашей брони используется в эффектах некоторых карт. (Также пригодится, если вы захотите смешать карты с другими играми серии *Legendary Encounters*, где игроки могут атаковать друг друга).
- Ваш Аватар обладает также способностями Таланта и Изъяна, о которых мы расскажем позднее.
- Ваш ранг определяет очерёдность хода. (И некоторые эффекты учитывают ранг).

### Карта Аватара



## Стопки карт

Перетасуйте отдельно 10 карт Улучшений, 5 Коричневых, 20 Повреждений и 40 Ран и положите эти стопки лицом вниз на соответствующие зоны игрового поля. Положите стопки Талантов и Изъянов лицом вверх над полем.

## Цели

Цели обозначаются буквами "А", "В" или "С". В каждой игре используется ровно одна цель каждого типа. Игроки стараются завершить Цели по порядку: А, В, С.

Возьмите Цель "А" и положите её в ячейку Цели. Возьмите Цели "В" и "С" и отложите их пока в сторону. Вы можете выбрать, какие три цели будете использовать, или выбрать случайные А, В, С. Каждая карта цели пронумерована и имеет название одного из эпизодов телесериала, так что вы можете сыграть все серии по порядку, если хотите. (Обратите внимание, что пилотная серия "Серенити" поделена на две части – А и В).

## Колода эпизода, Подработки и Неотвратимые карты

Каждая из выбранных карт Целей имеет соответствующую "мини-колоду", в которой есть враги, задачи для выполнения и т.д.

Сначала вы должны пройти мини-колоду Эпизода А, потом Эпизодов В и С.

Также имеются 12 карт Подработок, которые случайным образом замешиваются в мини-колоды в зависимости от числа игроков (см. таблицу Подработок).

Наконец, в игре есть 3 Неотвратимые карты, которые помещаются под низ каждой мини-колоды и ограничивают время, за которое вы

должны завершить каждый Эпизод.

Вот как нужно собрать каждую мини-колоду:

- Возьмите **10**-карточную мини-колоду Цель А. Замешайте в неё не глядя соответствующее количество Подработок. Выберите не глядя случайную Неотвратимую карту и положите её под низ мини-колоды. Затем положите мини-колоду на соответствующее место на игровом поле.
- Возьмите **11**-карточную мини-колоду Цели В. Как и раньше, замешайте туда карты Подработок и положите вниз Неотвратимую карту. Положите эту колоду эпизода рядом с игровым полем вместе с картой цели лицом вверх поверх этой колоды.
- Возьмите **12**-карточную мини-колоду Цели С. Аналогично, замешайте туда карты Подработок и положите вниз Неотвратимую карту. Положите колоду эпизода С рядом с игровым полем вместе с картой цели лицом вверх поверх этой колоды.

ТАБЛИЦА ПОДРАБОТОК

| Количество игроков | Подработок в каждой мини-колоде | Специальные правила          |
|--------------------|---------------------------------|------------------------------|
| 1                  | 0                               |                              |
| 2                  | 1                               |                              |
| 3                  | 2                               |                              |
| 4                  | 3                               | Один подготовительный раунд* |
| 5                  | 4                               | Два подготовительных раунда* |

\* Если играют 4 или 5 игроков, то каждый из них получает 1 или 2 "подготовительных" хода в начале Эпизода А. Эти ходы разыгрываются как обычно, но пропускается фаза Эпизода.

Некоторым игрокам нравится играть в одиночку, управляя двумя Аватарами. В этом случае используйте строчку таблицы для двух игроков.



## Начало игры

- Положите 5 верхних карт колоды экипажа лицом вверх на 5 ячеек Мостика.
- Каждый игрок перемешивает свою личную колоду из 13 карт и набирает в руку 6 карт.
- Игрок с наивысшим рангом начинает первым. (Пример: у Мэла ранг 1, это наивысший ранг). Затем ходит следующий по часовой стрелке игрок.

## Ваш ход

Во время вашего хода выполните по порядку следующие фазы:

1. **Фаза эпизода:** наберите карту эпизода (не переворачивая её) и добавьте её во Вселенную.
2. **Фаза действия:** играйте карты с руки, используя их для найма, сканирования и атаки.
3. **Фаза атаки:** каждый Враг в Боевой зоне атакует.
4. **Фаза очистки:** сбросьте сыгранные карты и все карты с руки. Затем доберите 6 новых карт.

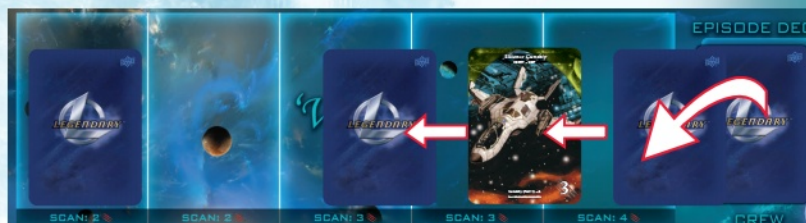
### Фаза эпизода: добавьте карту эпизода во Вселенную

В начале вашего хода положите не глядя верхнюю карту колоды эпизода лицом вниз в ближайший участок Вселенной.

## Протолкните другие карты, если необходимо

Каждый из 5 участков Вселенной может содержать лишь 1 карту. Каждый раз, когда карта входит в участок, который уже занят другой картой, то последнюю карту нужно протолкнуть на один участок влево, чтобы освободить место для новоприбывшей карты. Таким образом, карта, которая входит во Вселенную, иногда может вызвать проталкивание нескольких карт.

- **Помните:** проталкивайте карту, только если нужно освободить место для другой карты, перемещающейся на этот участок.
- Карты двигаются одинаково, лежат ли они вниз или вверх лицом.



## Карта может быть вытолкнута в Боевую зону

Если нужно протолкнуть карту, которая лежит на самом левом участке, то она покидает Вселенную и входит в Боевую зону. Если карта лежит лицом вниз, она немедленно раскрывается. (См. с. 10-12 о том, что происходит, когда карта переворачивается лицом вверх). В Боевой зоне может находиться любое число карт. Когда добавляется новая карта, сдвиньте вправо остальные карты в зоне.



## Фаза действия: играйте карты с руки, используя их для найма, сканирования и атаки

В вашей колоде множество карт персонажей. Вот различные компоненты карты персонажа:

### Карта персонажа

Символ класса

Очки Найма: используйте, чтобы нанять новых персонажей

Особая способность



Название карты

Имя персонажа

Стоимость: сколько очков Найма нужно, чтобы нанять этого персонажа

Символ класса

Особая способность

Очки Атаки: используйте, чтобы сканировать участки и атаковать врагов



Название карты

Имя персонажа

Стоимость: сколько очков Найма нужно, чтобы нанять этого персонажа

Некоторые из ваших карт генерируют "очки Найма", которые позволяют вам нанимать больше персонажей или оплачивать различные эффекты. Другие карты производят "очки Атаки", которые позволяют вам сканировать участки и побеждать врагов. Некоторые карты дают вам особые способности, например, добор карт или лечение.

- Играйте карты с руки в любом порядке, по одной.
  - Каждый раз, когда вы играете карту, немедленно выполните инструкции на ней. (Часть карт имеют слово "Активировать", означающее, что вы можете выполнить указанный эффект позднее в вашей фазе действия).
  - Вы получаете все очки Найма, указанные на символе Найма сыгранной карты, но не обязаны тратить их немедленно.
  - Вы получаете все очки Атаки, указанные на символе Атаки сыгранной карты, но не обязаны тратить их немедленно.
  - Некоторые карты имеют, например, "2+" внутри символа Найма или Атаки. "2" означает, что вы всегда получите как минимум 2 очка с этой карты. "+" означает, что вы можете получить дополнительные очки Найма или Атаки, согласно особой способности карты.
- Сыгранные карты остаются лежать перед вами до конца вашего хода.
- Вы не обязаны играть все карты с руки. Некоторые карты персонажей очень сильны в определённых обстоятельствах, но могут навредить в других случаях.

## Классовые "комбо"

Некоторые персонажи имеют способность со значком класса и двоеточием, например, 🍷: Вы получаете +2 🍷.

- Вы можете использовать способность классового комбо, только если вы уже сыграли карту этого класса ранее на этом ходу.
- Класс карты указан значком в левом верхнем углу карты. (См. список всех классов персонажей на с. 22).
- Вы можете использовать способность конкретной карты не более одного раза за ход, даже если вы сыграли две или более карт требуемого класса.

### Пример способности Класса:

- Карта "Ничто во Вселенной меня не остановит" всегда дает 2 🍷, когда вы разыгрываете её.
- Если вы уже играли ещё одну 🍷 карту до неё в этот ход, то можете использовать способность класса на карту "Ничто во Вселенной меня не остановит", чтобы получить ещё +2 🍷.
- Если вы играете две копии "Ничто во Вселенной меня не остановит", как ваши первые две карты в свой ход, вы можете использовать способность лишь на второй карте за счёт первой.

## Таланты и Изъяны

Таланты и Изъяны – это специальные карты, которые игроки получают в течение игры. (Кроме того, вы начинаете игру с 1 Талантом в колоде).

Вы можете сыграть карту Таланта так же, как обычную карту. В этом случае выполните инструкции на вашем Аватаре (как если бы текст на Аватаре был указан на карте Таланта). Каждый Талант позволяет немедленно набрать карту. Затем в любой момент Фазы действия вы можете активировать Талант, чтобы использовать

Талант



Изъян



специальную способность (Талант при этом уничтожается).

Например, если вы – Уош и играете карту Таланта, вы немедленно набираете карту. Затем, если вы решили активировать Талант, вы получаете возможность бесплатно сканировать участок (и после этого Талант будет уничтожен и вернётся в стопку Талантов). Если вы решили не активировать Талант, он уходит в сброс, как обычная карта.

Изъяны работают по-другому. В начале вашей Фазы действия, если у вас есть Изъяны в руке, вы обязаны сыграть их все, по одному. Кроме того, если вы набираете Изъян во время Фазы действия, вы должны немедленно сыграть его до выполнения других действий.

Разыгрывая Изъян, выполните его инструкции. Затем верните его в стопку Изъянов.

## Найм персонажей, сканирование участков и сражение с Врагами

С помощью карт в руке, или после того, как вы сыграли все ваши карты, вы можете нанять любое количество персонажей, просканировать любое количество участков и сразиться с любым количеством врагов. Вы можете сделать что-то или всё из перечисленного столько раз, сколько вы в состоянии и в любом порядке.



## Как нанимать персонажей

Мостик на поле содержит 5 ячеек, в каждой из которых лежит по одному персонажу лицом вверх из колоды Экипажа. Чтобы нанять персонажа с Мостика, потратьте очки Найма в количестве, равном стоимости персонажа (указана в нижнем правом углу карты), а затем положите его в свой сброс. Когда ваша колода заканчивается и вы перетасовываете колоду сброса, чтобы сформировать новую, то вы вскоре наберете нового персонажа в руку.

Всякий раз, когда ячейка на Мостике по той или иной причине освобождается, сразу выложите в неё лицом вверх верхнюю карту из колоды Экипажа. Например, вы можете нанять персонажа, посмотреть на нового, вышедшего на замену, и нанять его, если у вас достаточно очков Найма.

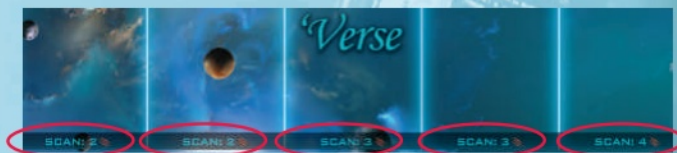
Также вы можете нанять Монти из стопки Коричневых: потратьте 3 очка Найма и положите верхнюю карту из этой стопки в свой сброс. Коричневые всегда стоят 3 очка Найма; в наличии по одной карте каждого из пяти Классов, но в остальном они идентичны.

Некоторые особые способности предписывают вам "получить" персонажа. Всякий раз, когда вы получаете персонажа, он уходит в ваш сброс, если в эффекте не говорится иначе.

## Как просканировать участок

Во время игры карты во Вселенной скрыты (лежат лицом вниз). Как правило, полезно просканировать эти карты (перевернуть их лицом вверх). Если вы таким образом откроете Врага, то сможете попробовать убить его прежде, чем он окажется в Боевой зоне и начнет атаковать вас.

Каждый из пяти участков во Вселенной обладает стоимостью сканирования. Чтобы просканировать участок со скрытой картой, потратьте очки Атаки в размере стоимости сканирования этого участка. Затем переверните скрытую карту лицом вверх.



В игре есть особые способности, которые позволяют сканировать участок. В этих случаях вам не нужно платить стоимость сканирования, чтобы перевернуть карту.

## Переворот скрытых карт лицом вверх

Скрытая карта переворачивается, когда вы сканируете её участок или когда карта попадает в Боевую зону. В зависимости от типа карты, при её перевороте могут происходить различные вещи.



## Раскрытие Врага

Врагами являются большинство карт во Вселенной. Это могут быть преступники, солдаты Альянса и даже корабли. Вот различные элементы карт Врагов:

### Карта Врага



### Карта Вражеского корабля



Когда Враг раскрывается, его карта остаётся на участке и продолжает движение во Вселенной, как если бы была скрыта. Некоторые враги обладают способностью "Раскрытие", которая срабатывает лишь единожды при перевороте этой карты.

## Раскрытие Подработки

Когда вы раскрываете Подработку, оставьте её на участке. Она перемещается во Вселенной, как обычно. Каждая Подработка содержит небольшую миссию, которую игроки могут выполнить. Как только Подработка завершена, команда получает награду из строчки "**Успех**". (Если это кредиты, положите Подработку рядом с "Серенити", для того чтобы получить кредиты в конце Эпизода).

Но если Подработка входит в Боевую зону, вы должны завершить её к концу этого хода. Иначе вы автоматически проваливаете её. Выполните инструкции из строчки "**Неудача**" и положите Подработку в зону "Побеждённые карты". (Таким образом, если Подработка раскрывается в Боевой зоне, у вас есть лишь один ход, чтобы завершить её).

Если Эпизод заканчивается с незавершёнными Подработками в игре, они сбрасываются без эффектов успеха/неудачи.

## Раскрытие События

Когда вскрывается Событие, выполните его инструкции, а затем положите эту карту в зону "Побеждённые карты".

## Раскрытие Повреждения

Когда вскрывается Повреждение, оно срабатывает, как если бы вы набрали его из колоды Повреждений. Положите его в самый нижний слот "Серенити", в котором нет Повреждения. (См. описание Повреждений на с. 13). Сбросьте Улучшение, если оно присутствует в этом слоте.

Обратите внимание: когда вы ремонтируете Повреждение, которое пришло из колоды эпизода, положите его в зону "Побеждённые карты".



## Раскрытие задачи, персонажа или специальной карты

Иногда вы можете обнаружить задачу, персонажа или специальную карту. У этих карт всегда есть способность Раскрытия, поясняющая, что надо сделать. Задачи необходимы для выполнения Целей. Специальные карты имеют различные эффекты, но не обязательны для выполнения Целей. Персонажи замешиваются в колоды игроков.

## Как сражаться с Врагами

После того, как враг был раскрыт, вы можете сражаться с ним. Вы можете атаковать любое количество врагов, по одному за раз, во Вселенной или в Боевой зоне. Потратьте очки Атаки в размере силы Атака врага, чтобы убить его. Затем положите эту карту в зону Уничтоженных карт на игровом поле.

Вы можете сражаться с врагом, только если у вас есть достаточно очков Атаки, чтобы убить его. Если, так или иначе, враг имеет 0 Атаки, он умрёт сразу же, когда вы решитесь атаковать его. Некоторые враги обладают способностью "Побеждён", которая срабатывает после его гибели.

Если вы убили врага и у вас остались очки Атаки, вы можете использовать их для сканирования участка и/или атаковать других врагов.

Обратите внимание: часто атака означает перестрелку, драку с врагом, но иногда подразумевается, что вы переиграли, обезвредили или обманули врага. (Довольно сложно было бы атаковать крейсер Альянса с помощью ружей).

## Фаза атаки: каждый Враг в Боевой зоне атакует

Справа налево каждый враг в Боевой зоне атакует один раз. Есть два типа врагов: Враги экипажа и Враги-корабли. (Если на карте не написано "Корабль", тогда это Враг экипажа).



## Враги экипажа и Раны

Когда Враг экипажа атакует, активный игрок берёт карту Раны, кладёт её на своего Аватара и выполняет инструкции на карте Раны. Большинство Ран имеют показатель урона. Как только количество урона равно или больше, чем здоровье вашего Аватара, вы умираете. Но не волнуйтесь – может случиться, что один из ваших напарников вернёт вас в строй.

Когда вы умираете, немедленно сделайте следующее:

1. Если вы были в Фазе действия, она заканчивается.
2. Вы избегаете всех Ран, которые должны получить до конца этого хода. (Вы продолжаете набирать Повреждения, если необходимо).
3. Переверните вашего Аватара лицом вниз, но оставьте все Раны на нём.
4. Перемешайте все ваши карты (включая карты, сыгранные на этом ходу, карты в руке, сбросе и колоде), но не набирайте карты в руку.

Пока вы убиты, вы вне игры. Ваш ход пропускается, вы не можете набирать Раны и игнорируете любые игровые эффекты. Ваш Аватар НЕ считается главным персонажем и не имеет ранга, кроме одного случая: вас можно вылечить с помощью эффекта, который предписывает вылечить главного персонажа.

Некоторые игровые эффекты гласят: "Вылечите Рану любого главного персонажа". Это означает, что вы берёте любую карту Раны у этого персонажа и кладёте её в зону "Сброшенные раны".

Если вы убиты и другой игрок лечит одну из ваших ран и опускает ваш урон ниже уровня вашего здоровья, вы немедленно возвращаетесь в игру. Наберите 6 карт в руку и продолжайте играть, как обычно.

Когда вас убивают, вы не получаете никаких штрафов (кроме того, что оказываетесь вне игры). Однако, **если все игроки одновременно оказываются убитыми, то команда проигрывает игру.**

## Враги-корабли и Повреждения

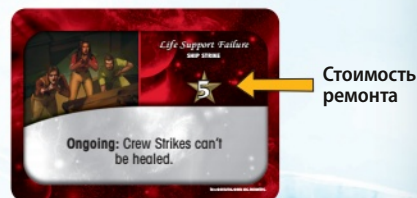
Когда Враг-корабль атакует, он наносит урон непосредственно "Серенити", а не игроку. Активный игрок берёт карту Повреждения, кладёт её в самый нижний слот "Серенити", на котором нет Повреждения, и выполняет инструкции на карте. Если текст карты имеет свойство "Постоянно", то он вступает в силу немедленно и действует, пока это Повреждение находится на "Серенити". В других случаях просто выполните инструкции по порядку, когда берёте Повреждение.

Сбросьте Улучшение, если оно находилось в слоте этого Повреждения.

**Если все слоты "Серенити" заняты Повреждениями и вы набираете ещё одно Повреждение, то "Серенити" взрывается и игроки проигрывают игру.** Это делает Врагов-кораблей особенно опасными. Враг экипажа наносит урон только активному игроку, т.е. урон фактически распределяется между игроками. А Враг-корабль будет атаковать "Серенити" каждый ход и в конце концов уничтожит её.

Есть и хорошая новость – у каждого Повреждения есть стоимость ремонта. Вы можете заплатить указанное количество ★, чтобы отремонтировать Повреждение. Вы можете отремонтировать любое из имеющихся Повреждений, независимо от порядка, в котором вы их получили. Положите отремонтированное Повреждение лицом вверх под низ колоды Повреждений. (Когда все карты в колоде Повреждений оказываются лицом вверх, перемешайте эту колоду).

Также вы можете отремонтировать Повреждения между Эпизодами (см. с. 17).



## Способность "Рана/Повреждение"

Некоторые Враги обладают способностью "Рана/Повреждение". Когда этот Враг атакует, после того, как вы набираете Рану/Повреждение, выполните инструкции этой способности.



## Как избежать Ран и Повреждений

Некоторые эффекты позволяют вам "избежать" Раны/Повреждения. В этом случае вы вовсе не берёте карту Раны/Повреждения, а также игнорируете способность "Рана/Повреждение".

## Главные персонажи-неигроки и Раны

Обычно только игроки набирают Раны. Однако некоторые эффекты (например, "Зои получает Рану") предписывают определённому главному персонажу взять Рану, будь то игрок или неигрок. Когда главный персонаж-неигрок получает Рану, игнорируйте её текст, но если Рана наносит хотя бы 1 урон, то неигрок погибает. (Если у Раны нет урона, просто сбросьте её).

Когда неигрок погибает, переверните его Аватар лицом вниз и положите на него Рану. Главный персонаж-неигрок теперь вне игры (не считается главным персонажем и не имеет ранга). Однако его можно вылечить и вернуть в игру, как и обычного игрока.

## Фаза очистки: сбросьте карты с руки и доберите 6 новых карт

1. В конце вашего хода положите все разыгранные вами в этот ход карты в свой сброс. Кроме того, сбросьте все оставшиеся карты с руки. Вы можете просматривать свой сброс в любое время.
2. Затем доберите 6 новых карт из колоды.
3. Если у вас нет достаточно карт в колоде, а вам ещё надо добрать, перетасуйте ваш сброс, чтобы сформировать новую колоду. Затем доберите необходимое количество карт.
4. Перетасовывайте ваш сброс только тогда, когда ваша колода полностью исчерпана И вам нужно добрать карты. (Это означает, что иногда ваша колода будет совершенно пустой).



## Цели

Существует много разных типов Целей. Одни предписывают вам найти и раскрыть определённые карты. Другие требуют использовать специальные способности карт Задач. Третьи будут выполнены после победы над конкретным Врагом. Поначалу может быть не сразу понятно, как выполнить Цель, но понимание придёт по мере развития Эпизода.

Вы можете выполнять Цели в любом порядке. Как только вы выполняете Цель в течение Эпизода, вы немедленно получаете награду, указанную на её карте. Некоторые Цели дают вам карты Талантов для вашей колоды, другие дают команде кредиты, которые можно потратить после окончания Эпизода. Некоторые Цели предписывают положить карту рядом с "Серенити", чтобы помочь вам подсчитать кредиты, заработанные в течение Эпизода.

У некоторых Целей в тексте есть абзац "Подготовка". Выполните эти инструкции в самом начале соответствующего Эпизода. Часть Целей имеют специальные свойства, которые оказывают влияние на Эпизод. Как только все Цели Эпизода выполнены или провалены, он немедленно завершается (см. с. 16).

Некоторые Цели являются обязательными. Если игроки проваливают такую цель, то они проигрывают игру.

## Неотвратимые карты

Последняя карта колоды Эпизода – это всегда "неотвратимая" карта. Неотвратимые карты служат таймером для Эпизода. Существует три различных карты, и каждая из них делает игрокам что-то плохое, когда входит в Боевую зону. Вот как работают Неотвратимые карты:

- Неотвратимую карту нельзя сканировать, атаковать и вообще взаимодействовать с ней любым способом и эффектами. (Неотвратимые карты имеют другой цвет рубашки).
- Когда Неотвратимая карта появляется во Вселенной, любой эффект, который говорит: "Добавьте карту Эпизода во Вселенную" (включая Фазу эпизода), вместо этого перемещает Неотвратимую карту на один участок.
- Участки справа от Неотвратимой карты больше не участвуют в игре.
- Как только Неотвратимая карта входит в Боевую зону, раскройте её.
- Карта атакует в Фазу атаки, как обычно. Однако после того, как Неотвратимая карта выполняет Фазу атаки для хода каждого из игроков, Эпизод автоматически завершается, и все невыполненные Цели провалены. (Если среди них есть обязательные Цели, то игра проиграна).



## Окончание Эпизода

Как только все Цели Эпизода выполнены или провалены, он немедленно завершается. Если это был Эпизод С, то вся игра заканчивается. (См. Окончание игры на с. 17). Если это был Эпизод А или В, выполните следующие действия:

- Активный игрок немедленно переходит к Фазе очистки (сбрасывает свои карты и набирает новую руку). Затем заметьте, кто должен ходить следующим – этот игрок начнёт следующий Эпизод. (В качестве напоминания можно повернуть его Аватар набок).
- Переложите все карты во Вселенной, Боевой зоне и Операциях в стопку Победённых карт.
- Если в колоде Эпизода остались карты, тоже положите их лицом вверх в стопку Победённых карт, за исключением Неотвратимой карты. Отложите её в сторону рядом с полем, не меняя ориентации.
- Теперь команда разыгрывает Фазу антракта, перед тем, как начать следующий Эпизод.

## Антракт

Во время игры будет две Фазы антракта – одна после Эпизода 1, а другая после Эпизода 2.

Во время этой Фазы выполните по порядку следующие действия:

- Разыграйте эффект "Конец эпизода" на карте Цели.
- Откройте 3 верхних Улучшения.
- Подсчитайте, сколько всего кредитов заработала команда во время Эпизода.
- Вы можете потратить кредиты одним или несколькими способами:
  - Купить Улучшения.
  - Отремонтировать Повреждения.
  - Вылечить Раны.
  - Набрать дополнительные карты для следующего Эпизода.

Обратите внимание: игроки сообща решают, как потратить кредиты. Если они не могут договориться, решение принимает игрок с наивысшим рангом (включая игроков, которые в данный момент убиты).

## Купить Улучшения

Вы можете купить одно или несколько Улучшений, уплатив их стоимость. Когда вы покупаете Улучшение, положите его в самый верхний пустой слот "Серенити". Если пустых слотов не осталось, вы можете сбросить существующее Улучшение, чтобы заменить его новым. Положите сброшенное Улучшение (и все, которые вы не купили) под низ стопки Улучшений.



## Отремонтировать Повреждения

Вы можете отремонтировать Повреждение, уплатив стоимость в кредитах, указанную на поле напротив слота этого Повреждения. Вы можете отремонтировать любое из имеющихся Повреждений, независимо от порядка, в котором вы их получили. Положите отремонтированное Повреждение лицом вверх под низ колоды Повреждений. (Когда все карты в колоде Повреждений оказываются лицом вверх, перемешайте эту колоду).

## Вылечить Раны

Вы можете потратить любое количество кредитов, чтобы вылечить такое же количество урона с карт Ран каждого из главных персонажей.

Например, если команда потратит 3 кредита на лечение Ран, каждый игрок может сбросить у себя карты Ран суммарно до 3 очков урона. Таким образом, каждый игрок может вылечить 3 Раны с 1 уроном, Рану с 1 уроном и Рану с 2 уронами, или Рану с 3 уронами. Каждый главный персонаж-неигрок излечивает свои Раны аналогично.

## Набрать карты для следующего Эпизода

Один раз за Фазу антракта вы можете потратить любое количество кредитов, чтобы каждый игрок немедленно набрал дополнительные карты в руку. За то, чтобы все игроки набрали по одной карте из своих колоды, нужно заплатить 2 кредита.

**Обратите внимание:** все непотраченные в Фазе антракта кредиты теряются.

## Подготовка к следующему Эпизоду

- Положите колоду следующего Эпизода в зону "Колода Эпизода", а его карту Цели – в зону Цели. (Сбросьте предыдущую Цель).
- Если это Эпизод 2, положите **две** верхние карты колоды эпизода лицом вниз на два самых правых участка Вселенной.
- Если это эпизод 3, положите **четыре** верхние карты колоды Эпизода лицом вниз на четыре самых правых участка Вселенной.
- Следующий игрок ходит первым в этом Эпизоде, и игра продолжается, как обычно.

## Окончание игры

В конце третьего Эпизода, если вы выполнили его обязательные Цели, то вы выиграли игру! (Вы выигрываете, даже если провалили Цели А и В).

Если хотите подсчитать очки, то команда получает Победные очки так:

- 1 ПО, если Цель А полностью выполнена.
- 2 ПО, если Цель В полностью выполнена.
- 3 ПО за выигранную игру (Цель С выполнена).

Таким образом, если вы полностью выполнили Цели всех трёх Эпизодов, вы получаете 6 ПО. Если же вы провалили первые 2 Цели, но всё-таки выиграли игру, вы получаете 3 ПО.

Обратите внимание: некоторые из третьих Эпизодов имеют свойство "Конец эпизода", которое влияет на следующую игру. Если вы не играете кампанию, просто игнорируйте это свойство. (См. с. 24 о том, как играть кампанию).



## Ключевые слова-способности

Многие карты персонажей и врагов имеют ключевые слова-способности.

### Согласование

Согласование позволяет другому игроку "позаимствовать" одну из ваших карт. Это один из важных способов помочь напарникам победить сильных врагов. Многие карты колоды Экипажа, а также все Коричневые, обладают Согласованием.

Во время хода другого игрока вы можете Согласовать с ним свои действия:

- Отложите в сторону карту Согласования (она считается "вне игры") из своей руки лицом вверх, а затем сразу же доберите новую карту в руку.
- Активный игрок может сыграть копию карты, которую вы с ним согласовали. (Копия карты означает розыгрыш такой же самой карты, включая её текст, параметры и символ класса).
- В конце хода этого игрока положите карту, которую вы согласовывали, в СВОЙ сброс.

Вы можете Согласовывать лишь по одной карте каждому игроку в его ход. Тем не менее, каждый из игроков в ход другого может отправить на Согласование по одной карте, что даст этому игроку огромное преимущество.

Когда вы отправляете карту на Согласование игроку, он может отказаться копировать её. В любом случае, вы добываете новую карту.



## Дальний бой

Эта способность даёт Врагу возможность атаковать, даже когда он находится во Вселенной и ещё не вошёл в Боевую зону. Во время Фазы атаки каждый Враг в Боевой зоне атакует. После этого, слева направо, каждый раскрытый Враг со способностью Дальнего боя атакует. (Обратите внимание: Дальний бой не влияет на поведение Врага в Боевой зоне).

## Неподвижный

Карта со способностью "Неподвижный" перемещается не так, как другие. Если другая карта пытается сдвинуться на участок с этой картой, то Неподвижная карта остаётся на месте, а другая карта перепрыгивает через неё на следующий участок.

Неподвижные карты всё ещё могут быть перемещены другими эффектами, а также Неотвратимыми картами (они же всё-таки Неотвратимые).

## Побег

Если в Боевой зоне оказывается карта Врага со способностью "Побег", выполните инструкции после этого ключевого слова, а затем карта сразу же покидает игру (в стопку Победённых карт).

## Двойной удар

Враг со способностью "Двойной удар" атакует дважды во время Фазы атаки. Каждая атака разыгрывается отдельно, так что если эффект позволяет вам игнорировать Рану, вы всё ещё получите Рану от второй атаки.

## Время действия способностей

Большинство способностей указывают вам, когда они становятся активными. Некоторые имеют способность "Раскрытие", которая срабатывает, когда карта впервые переворачивается лицом вверх. Некоторые имеют способность "Вселенная", которая активна, только когда карта находится во Вселенной. Некоторые имеют способность "Боевая зона", которая активна, только когда карта находится в Боевой зоне.

Несколько карт имеют способность "Реакция", которая означает, что вы можете выполнить её инструкции, чтобы сделать что-то полезное в ход другого игрока.

Если несколько карт способностей во Вселенной и Боевой зоне срабатывают одновременно, разыгрывайте их в следующем порядке: справа налево в Боевой зоне, затем слева направо во Вселенной. (Обычно это порядок от самой старой карты до самой новой).

Если карта предписывает нескольким главным персонажам сделать что-либо одновременно, активный игрок делает это первым, затем игрок по часовой стрелке и т.д.

Если несколько карт одновременно входят в Боевую зону, переверните первую из них лицом вверх (если необходимо) и разыграйте все соответствующие эффекты. Затем переверните лицом вверх следующую карту, и т.д.

Если несколько эффектов происходят одновременно, и неясно, в каком порядке их разыгрывать, то активный игрок определяет этот порядок.

## Дополнительные правила и разъяснения

### Упоминание персонажей по имени

Множество эффектов относится к определённым членам экипажа. Эти эффекты срабатывают только для главных персонажей, а большинство из них – только если этот член экипажа является игроком. Например, "Мэл получает талант" срабатывает, только если Мэл является игроком.

Помните, что любой главный персонаж может получить Рану, даже если это неигрок. Например, эффект "Главный персонаж с наивысшим рангом получает Рану" заставляет этого персонажа набрать Рану, будь то игрок или неигрок.

### "Ваши персонажи"

Карты персонажей – это Шикарные, Хулиганские и Коричневые карты, а также любые карты, которые вы получаете из колоды Экипажа или колоды эпизода. Таланты и Изъяны не являются персонажами.

Если в эффекте упоминаются "ваши персонажи", это означает все карты вспомогательных персонажей у вас в руке, а также все карты, сыгранные вами на этом ходу. Персонажи в колоде и сбросе здесь не учитываются.

### Уничтожить/Убить/Победить/Обезвредить карту

Кроме использования очков Атаки для сражения с Врагами, существует много эффектов, которые предписывают вам уничтожить/убить/победить/обезвредить определённые карты. Уничтоженные персонажи отправляются в зону Мёртвых персонажей, уничтоженные Таланты и Изъяны возвращаются в соответствующие стопки, а все остальные карты отправляются в



зону Побеждённых карт.

Если эффект гласит "убейте одного из ваших персонажей", вы можете убить персонажа в вашей руке или уже сыгранного на этом ходу. В последнем случае вы всё равно сохраняете с этой карты очки Найма, Атаки и специальные способности, которые уже активировала эта карта. Кроме того, она по-прежнему может считаться иницилирующей способностью Класа других карт. (Вы не можете убить виртуальную копию карты, которую другой игрок согласовал с вами).

Убийство ваших стартовых карт может быть выгодно для вас, так как это означает, что более мощные персонажи будут чаще добираться вами в руку, вместо слабых стартовых.

### **Получить карту**

Когда вы получаете карту, положите её в свой сброс. Вы сможете добрать её в руку, лишь перетасовав сброс.

### **Закончились карты в колоде Экипажа**

Если иссякнут карты в Казармах, играйте, как обычно, просто Мостик больше не будет пополняться. Когда закончатся карты на Мостике, вы не сможете больше нанимать персонажей (кроме Коричневых).

### **Закончились Коричневые карты**

Если иссякнет эта стопка, вы больше не сможете нанимать Коричневых.

### **Закончились Таланты или Изъяны**

Если в стопках больше не осталось Талантов или Изъянов, игнорируйте любые эффекты, которые предписывают вам получить их.

### **Закончились карты в стопках Ран или Повреждений**

Когда колода Ран заканчивается, немедленно перемешайте все сброшенные раны, чтобы сформировать новую колоду Ран.

Когда вы ремонтируете Повреждение, вы кладёте его лицом вверх под низ колоды Повреждений. Когда все карты в колоде Повреждений оказываются лицом вверх, вы перемешиваете эту колоду.

### **Особые Способности на Картах**

- Текст карты сильнее правил игры.
- Если одна карта говорит, что вы не можете сделать что-то, а другая говорит вам сделать это, "не можете" в этом случае сильнее.
- Если карта говорит вам что-то сделать, но вы не можете сделать всё, то сделайте столько, сколько можете. Например, если карта требует, чтобы вы сбросили две карты с руки, а у вас есть только одна, просто сбросьте одну карту.
- Если карта требует выбора и не ясно, кто должен сделать выбор, то активный игрок делает выбор.
- Если карта инструктирует "вас" что-то сделать и не ясно, кто имеется в виду, то это относится к активному игроку.

### **"Показать" карту**

Это просто означает, что вы должны показать другим игрокам, что у вас есть конкретная карта в руке или уже в игре перед вами. Вы не должны играть или сбрасывать эту карту.

## "Активировать"

Когда вы играете карту, то немедленно получаете указанные на ней очки Найма и Атаки и обязаны выполнить все её инструкции. Однако, если у карты есть способность "Активировать", вы можете отложить активацию карты на более поздний момент в течение вашей Фазы действий. Когда вы готовы активировать карту, сообщите об этом игрокам и выполните инструкции активации.

Вы можете активировать способность не более 1 раза за ход. Для напоминания можно повернуть активированную карту набок.

## "Избежать одной любой Раны/Повреждения"

Некоторые эффекты позволяют вам "Избежать одной любой Раны/Повреждения". В этом случае вы можете пропустить набор Раны или Повреждения один раз за этот ход. Это может быть Рана/Повреждение от Врага, атакующего в Фазе атаки, или от другого эффекта, например, события. Если вы решили избежать Раны/Повреждения от Врага со способностью "Рана/Повреждение", то эта способность не срабатывает. Вы не обязаны избегать ближайшей Раны/Повреждения. Например, вы можете повременить, чтобы избежать Раны/Повреждения от Врага со способностью "Рана/Повреждение".

## "Отменить Рану/Повреждение"

Некоторые эффекты позволяют вам "Отменить Рану/Повреждение". В этом случае карта Раны/Повреждения уже раскрыта и известна вам, и если вы в состоянии отменить её, то немедленно сбрасываете эту Рану/Повреждение без нанесения урона и выполнения инструкций карты.

## "Следующий игрок"

Некоторые эффекты действуют на следующего игрока. Обычно это игрок слева. Однако, если в игре остался один игрок (вы играете в одиночку или все остальные игроки убиты), то "следующий игрок" – это вы.

## Просмотр колоды игрока

Если вам нужно просмотреть карты в колоде игрока (например, для Таланта Бука – "Сила веры"), то после этого владелец перемешивает свою колоду.

## Враг получает -1 Атаки

Некоторые эффекты уменьшают значение Атаки Врага. Оно никогда не может стать меньше нуля. Когда вы атакуете Врага со нулевым значением Атаки, вы побеждаете его, не потратив очков Атаки.

## "Прикрепить" к участку

Иногда карта предписывает вам "прикрепить" её к участку. В этом случае положите её в этот участок Вселенной, но сдвиньте карту немного вверх. Другие карты смогут по-прежнему входить на этот участок поверх этой карты, но название прикрепленной карты остаётся видимым. Прикреплённая карта не перемещается со своего участка, если только игровой эффект не скажет иначе.





## "Зачистить" участок

Участок считается "защищенным", если на нем нет карты. Участок, в котором находится прикрепленная карта, тоже считается защищенным, если на нем нет других карт.

## Способности с оплатой

Некоторые карты позволяют вам "заплатить" ★ или , чтобы получить эффект. В этом случае просто потратьте указанное и следуйте инструкциям. Потраченные ★ и  исчезают и не могут больше быть использованы.

## Неотвратимые карты и убитые игроки

Как только Неотвратимая карта проводит Фазу атаки для каждого из игроков, Эпизод автоматически завершается. Даже если игровой эффект позволяет вам избежать Повреждения от Неотвратимой карты, этот ход всё равно засчитывается в число разыгранных Фаз атаки.

Пример:

- Мэл, Зои и Уош сидят за столом в этом порядке. Зои убита.
- Неотвратимая карта входит в Боевую зону в ход Мэла. В Фазу атаки она атакует его.
- Ход Зои пропускается, так как она убита.
- Уош играет карту, которая позволяет ему избежать Повреждения от Неотвратимой карты. В конце этого хода Эпизод автоматически завершается, так как Неотвратимая карта провела по одному ходу в Боевой зоне для каждого из игроков (включая пропущенный ход Зои).

Если эффект перемещает Неотвратимую карту (одна из игровых карт сейчас это делает), то таймер сбрасывается, как если бы Неотвратимая карта вовсе не входила в Боевую зону.

## Классы персонажей

- 🕵️ Разведчики лучшие в получении информации и доборе карт.
- 👤 Лидеры помогают команде и хороши для найма персонажей.
- 👊 Силовики блистательны в атаке и убийстве ваших собственных слабых карт.
- 🩹 Экстремалы могут избегать ран и исцелять игроков.
- 🔧 Технари хороши для избежания и ремонта Повреждений.



## Регулировка сложности игры

Игра может быть очень трудна, особенно для новичков. Некоторые Цели труднее, чем другие, а некоторые комбинации персонажей и ролей работают лучше против определённых Целей. В дополнение к испытанию различных комбинаций мы предлагаем несколько способов, которые делают игру проще или сложнее.

**Чтобы сделать игру проще, выполните одну или несколько из перечисленных опций:**

- Во время подготовки к игре замешайте дополнительные карты Подработок в каждую колоду Эпизода.
- Дайте каждому игроку один (или два) подготовительных хода, с пропуском Фазы эпизода.
- Когда начинаете Эпизод 2, положите во Вселенную меньше 2 карт. Когда начинаете Эпизод 3, положите во Вселенную меньше 4 карт.
- Дайте каждому игроку ещё одну карту Таланта в стартовую колоду. (Кроме того, можно давать дополнительный Талант в начале второго и/или третьего Эпизода).
- Дайте команде 1 или больше бонусных кредитов между Эпизодами.
- Расценивайте показатель Защиты каждого игрока как дополнительное Здоровье.

**Чтобы сделать игру сложнее, выполните одну или несколько из перечисленных опций:**

- Во время подготовки к игре, замешайте меньше Подработок в колоду Эпизода.
- Когда начинаете Эпизод 1, положите во Вселенную 1 или больше карт. Когда начинаете Эпизод 2, положите во Вселенную больше, чем 2 карты. Когда начинаете Эпизод 3, положите во Вселенную 5 карт.
- Не давайте игрокам карту Таланта на старте.

- Дайте каждому игроку по Изъёму в начале одного или нескольких Эпизодов.
- Не пропускайте ход убитого игрока. Когда наступает его ход, разыгрывайте Фазу эпизода и Фазу атаки, как обычно. (Убитый игрок не получает Раны, но "Серенити" сможет получить Повреждение от Врага-корабля).
- Безумный уровень сложности: игра немедленно заканчивается, если один из игроков убит.

## Согласование в одиночной игре

Если вы играете в одиночную игру одним Аватаром, то один раз за ход вы можете сбросить карту с Согласованием, чтобы набрать новую.

## Рекомендации по главным персонажам

Вы можете использовать любых главных персонажей, чтобы играть любые комбинации Эпизодов, но если вы играете Эпизоды по порядку и хотите выбрать главных персонажей, которые играли большую роль в этих эпизодах сериала, то вот некоторые рекомендации:

**Серенити и Ограбление поезда:** Мэл, Кейли, Зои, Джейн, Бук

**Нападение, Вечеринка, Вызволнение:** Саймон, Уош, Инара, Бук, Ривер

**Наша миссис Рейнольдс, Джейнбург, Авария:** Джейн, Инара, Зои, Мэл, Саймон

**Ариэль, Военные байки, Помойка:** Ривер, Джейн, Кейли, Бук, Саймон

**Послание, Золотое сердце, Объекты в пространстве:** Уош, Мэл, Инара, Ривер, Зои



## Кампания

Помимо "одиночных" игр вы можете играть целую серию игр в виде кампании. Кампания состоит из пяти игр подряд (все 14 серий сериала), и некоторые игровые компоненты (Аватары, Раны, Повреждения, Улучшения) сохраняются между играми. Вот как это работает:

- Пять главных и четыре вспомогательных персонажа остаются постоянными на протяжении всех пяти игр. Игроки не меняются Аватарами.
- Эпизоды играют по порядку. (Первая игра использует первые три колоды эпизодов, вторая – следующие три, и т.д.)
- Каждый раз, когда вы выигрываете игру, происходят две вещи перед тем, как вы начнёте следующую игру:
  - Во-первых, появляется специальная Фаза антракта после Эпизода С. Вы зарабатываете кредиты и тратите их на улучшения, ремонт и лечение. (Вы не можете потратить их на набор дополнительных карт для следующего Эпизода).
  - Во-вторых, при подготовке к следующей игре сохраняются все Улучшения и Повреждения на "Серенити" и все Раны у главных персонажей. (Все остальные колоды создаются как обычно, включая колоды игроков).
- Каждый раз, когда вы проигрываете игру, проведите стандартную процедуру подготовки к следующей игре. (Обратите внимание: проигрыш в игре влияет на общий счёт кампании).
- Независимо от того, выиграли вы или проиграли, выполните инструкции "Конец эпизода" для Эпизода С.

## Выигрыш в кампании

Главная цель кампании – выиграть все пять игр. Но вы можете играть ради счёта. Вот как работает подсчёт очков:

Записывайте ваши ПО после каждой игры (см. Окончание игры на с. 17)

- После пятой игры сложите ПО всех игр. (Вы можете получить до 6 очков за игру).
- Начиная со второй игры, вы также получаете бонусные ПО за выигрыш:
  - 5 ПО за выигрыш во 2-й игре
  - 10 ПО за выигрыш в 3-й игре
  - 15 ПО за выигрыш в 4-й игре
  - 20 ПО за выигрыш в 5-й игре
- Наконец, если вы выиграли все пять игр, вы получаете дополнительно 20 ПО.

### Пример 1:

- Вы выиграли все пять игр. Счёт по отдельным играм: 6, 4, 3, 6, 5 (в сумме 24).
- За выигрыш в играх 2-5 вы получаете 5, 10, 15 и 20 ПО (вместе 50).
- Вы получаете дополнительные 20 ПО за то, что выиграли все пять игр.
- Ваш финальный счёт 94 очка.

### Пример 2:

- Вы выиграли игры 1, 4 и 5. Счёт по отдельным играм: 6, 3, 1, 6, 5 (в сумме 21).
- За выигрыш в играх 4 и 5 вы получаете 15 и 20 ПО (вместе 35).
- Ваш финальный счёт 56 очков.

ТАБЛИЦА ФИНАЛЬНОГО СЧЁТА

|             |                       |
|-------------|-----------------------|
| 100 очков   | Нефиговые такие герои |
| 85-99 очков | Всё шикарно, кэп      |
| 51-84 очка  | Полёт продолжается    |
| 0-50 очков  | Пора идти на покой    |

**Обратите внимание:** если вы собираетесь использовать варианты правил, чтобы сделать игру проще или сложнее, то для всех пяти игр должны быть применяться одинаковые правила.

**Вариант для кампании:** вместо того, чтобы играть 15 колод эпизодов по порядку, вы можете смешивать Эпизоды, как вам угодно, при этом соблюдая порядок А-В-С в пределах каждой игры.

## Комплектация игры

Книга правил, игровое поле и 500 карт:

- 35 Шикарных карт
- 25 Хулиганских карт
- 5 Коричневых
- 9 Аватаров
- 126 карт персонажей (9 персонажей, у каждого по 14 карт)
- 15 карт Целей
- 165 карт Эпизода (15 различных мини-колод)
- 12 Подработок
- 40 Ран
- 20 Повреждений
- 10 Улучшений
- 15 Талантов
- 20 Изъянов
- 3 Неотвратимые карты







## Credits

### Game Design:

Ben Cichoski and Danny Mandel (Super Awesome Games)

**Brand Manager:** Jason Brenner

**Product Manager:** Bubby Johanson

**Development Team:** Jason Brenner, Daniel Eues, Rob Ford, Bubby Johanson, Matt Rogers, Mark Shaunessy, Jennifer Wu

**Graphic Design:** Krista Timberlake

**Art Direction:** Jennifer Wu

**Project Manager:** Louise Bateman

**President, Upper Deck Company:** Jason Masherah

**Director of Creative Services:** Mike Eggleston

**Original *Legendary*® Game Engine Design:** Devin Low

**Playtesters:** Jason Brenner, Chris Dotson, Daniel Eues, Rob Ford, Bubby Johanson, Travis Rhea, Matt Rogers, Mark Shaunessy, Jennifer Wu and many more

**Super Awesome Playtesters:** Drew Clark, Mike D'Amico

**Box Art:** Adam Burn

**Playmat Art:** Ali Ries, Adam Burn

**Card Art:** Zazo Aguiar, Jacob Anderson, Caio Cacau, Ceci de la Cruz, Daniel Dahl, Cassy Dale, Kevin Enhart, Marcio Freire, Michele Giorgi, Jason Kemp, Ted Kim, Daniel Landerman, Chris Meeks, Georgi Minkov, Anthony Moravian, Aditya Nugraha, DJ Parnell, Bob Petrecca, Bill Pulkovski, Leonardo Rodrigues, Vincenzo Salvo, Brian Steward, Preston Stone

### ТАБЛИЦА ПОДРАБОТОК

| Количество игроков | Подработок в каждой мини-колоде | Специальные правила          |
|--------------------|---------------------------------|------------------------------|
| 1                  | 0                               |                              |
| 2                  | 1                               |                              |
| 3                  | 2                               |                              |
| 4                  | 3                               | Один подготовительный раунд* |
| 5                  | 4                               | Два подготовительных раунда* |

\* Если играют 4 или 5 игроков, то каждый из них получает 1 или 2 "подготовительных" хода в начале Эпизода А. Эти ходы разыгрываются как обычно, но пропускается фаза Эпизода.



©2016 UDC, 2251 Rotherford Road, Carlsbad, CA 92008. All rights reserved. Printed in Canada.  
Firefly™ & © 2016 Twentieth Century Fox Film Corporation. All Rights Reserved.



Перевод и верстка:  
wil\_low