

The cover features a dark blue space background with a faint, large-scale grid of white lines. In the upper right, a circular inset shows a green-skinned alien with a large head and a forested planet. In the lower center, a larger circular inset shows a green-skinned alien with a crown and jewelry, set against a reddish planet. The title is written in large, glowing orange letters, and the subtitle is in smaller white letters below it.

СУМЕРКИ ИМПЕРИИ[®]

ЧЕТВЁРТАЯ РЕДАКЦИЯ

СПРАВОЧНИК

ДЛЯ ЧЕГО НУЖЕН ЭТОТ СПРАВОЧНИК

В этом буклете вы найдёте исчерпывающее описание всех правил игры «Сумерки империи: Четвёртая редакция». Перед тем как обращаться к справочнику, игрокам необходимо прочитать и понять буклет «Правила игры». Если во время игры у вас возникнут какие-либо вопросы, ответы следует искать в этом справочнике.

Справочник состоит из двух разделов: «Подготовка к полноценной игре» и «Глоссарий». Первый содержит правила, которые игрокам следует изучить после первой партии в «Сумерки империи».

Глоссарий содержит подробные правила и разъяснения, упорядоченные по темам в алфавитном порядке. Чтобы быстро найти нужное правило, используйте алфавитный указатель в конце буклета.

ПОЛНОЦЕННАЯ ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

В этом разделе описана подготовка к партии со всеми дополнительными правилами. Обратите внимание, что некоторые шаги немного отличаются от правил «Подготовки к первой партии».

ШАГ 1. ОПРЕДЕЛИТЕ ПРЕДСЕДАТЕЛЯ. Случайным образом определите игрока, который получит жетон председателя.

ШАГ 2. ВЫБЕРИТЕ ФРАКЦИИ. Каждый игрок выбирает себе один планшет фракции. Он будет играть за выбранную фракцию в этой партии.

ШАГ 3. ВОЗЬМИТЕ ФРАКЦИОННЫЕ КОМПОНЕНТЫ. Каждый игрок кладёт перед собой планшет фракции и все свои фракционные компоненты:

- 1 фрагмент поля с родной системой
- 17 жетонов контроля
- 16 жетонов приказов
- 1 фракционная карта обещания
- 2 фракционные карты технологий
- Фракционные жетоны

Все неиспользуемые фракционные компоненты уберите в коробку.

ВНИМАНИЕ: фракционные жетоны есть только у Клубка Налу, Некровируса и призраков Креусса.

ШАГ 4. ВЫБЕРИТЕ ЦВЕТ. Каждый игрок выбирает себе один из шести цветов и берёт компоненты этого цвета:

- 59 пластиковых фигурок отрядов.
- 1 планшет приказов.
- 25 карт технологий.
- 4 карты обещаний.

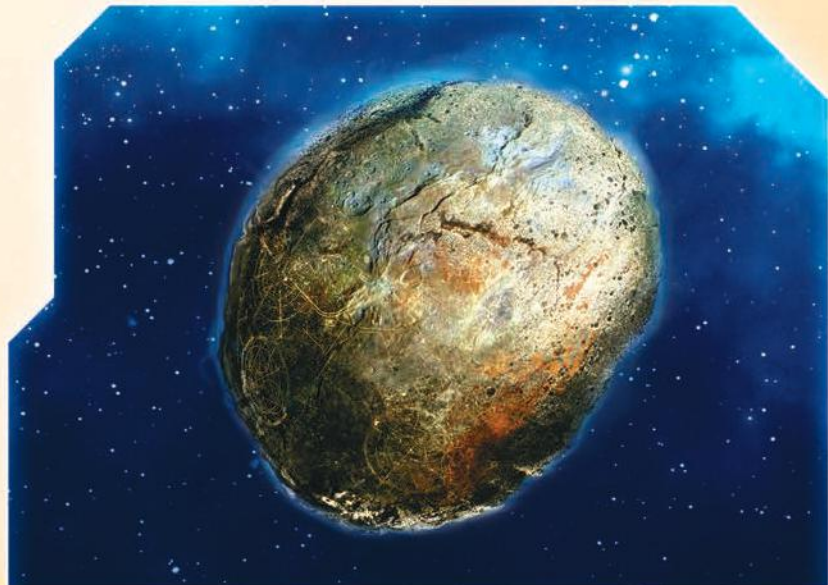
Каждый игрок кладёт пластиковые фигурки и планшет приказов перед собой. Затем он складывает свои фракционные

карты технологий и карты технологий выбранного цвета в одну колоду, а свою фракционную карту обещания и карты обещаний выбранного цвета — в другую. Затем он кладёт эти колоды перед собой.

ШАГ 5. ВОЗЬМИТЕ НАЧАЛЬНЫЕ КАРТЫ ПЛАНЕТ. Каждый игрок берёт карты планет его родной системы и выкладывает их лицевой стороной вверх рядом со своим планшетом фракции.

ШАГ 6. СОЗДАЙТЕ ИГРОВОЕ ПОЛЕ. Выложите систему с Мекатол-Рексом в середине общей игровой зоны — это центр галактики. Галактика будет состоять из трёх колец вокруг Мекатол-Рекса. Для родных систем игроков предусмотрены места в третьем кольце. С помощью схемы «Подготовка игрового поля» определите, где будет находиться родная система каждого игрока, ориентируясь на положение игроков за столом. Затем создайте игровое поле, выполнив следующие шаги:

- а) ОТСОРТИРУЙТЕ СИСТЕМЫ.** Разделите системы на две стопки в зависимости от цвета оборотной стороны каждого фрагмента поля: одна стопка с синим оборотом, вторая — с красным. Фрагменты поля с зелёным оборотом — родные системы, они в данном шаге не используются.
- б) РАЗДАЙТЕ ФРАГМЕНТЫ ПОЛЯ.** Вскрытую перетасуйте каждую стопку с фрагментами поля. Затем вскрытую раздайте фрагменты поля каждому игроку согласно количеству участников в партии:
 - **ТРИ ИГРОКА:** каждый игрок получает 6 синих и 2 красных фрагмента поля.
 - **ЧЕТЫРЕ ИГРОКА:** каждый игрок получает 5 синих и 3 красных фрагмента поля.
 - **ПЯТЬ ИГРОКОВ:** каждый игрок получает 4 синих и 2 красных фрагмента поля.
 - **ШЕСТЬ ИГРОКОВ:** каждый игрок получает 3 синих и 2 красных фрагмента поля.



ВНИМАНИЕ: для игры впятером понадобится один дополнительный фрагмент поля. Перед тем как игроки начнут выкладывать фрагменты поля, председатель берёт один случайный фрагмент с красным оборотом и выкладывает его лицевой стороной вверх рядом с Мекатол-Рексом, с любой стороны от него.

в) ВЫЛОЖИТЕ ФРАГМЕНТЫ ПОЛЯ. Сначала игроки выкладывают свои родные системы на отведённые для них места, где они будут соединяться с остальной галактикой. Затем, начиная с председателя и далее по часовой стрелке, каждый игрок выкладывает по одному фрагменту поля в первое кольцо вокруг Мекатол-Рекса. Как только последний игрок выложил свой первый фрагмент поля, он же выкладывает второй фрагмент поля. Затем игроки продолжают выкладывать фрагменты в обратном порядке (т. е. против часовой стрелки), пока очередь вновь не дойдёт до председателя, который выкладывает два фрагмента поля подряд. Затем порядок вновь меняется и выкладка продолжается по часовой стрелке. Этот процесс повторяется, пока игроки не выложат все свои фрагменты поля.

Игроки должны замкнуть каждое кольцо вокруг Мекатол-Рекса, прежде чем начнут следующее. Игроки **не могут** выкладывать фрагменты поля с аномалиями рядом друг с другом, если только нет иной возможности. Кроме того, игроки **не могут** выкладывать фрагменты поля с червоточинами одного типа рядом друг с другом, если только нет иной возможности. Выложив все полученные фрагменты поля, игроки присоединяют свои родные системы к галактике.

ВНИМАНИЕ: при игре впятером трое игроков изначально оказываются в невыгодной ситуации из-за начального расположения их родных систем. После создания игрового поля эти игроки получают несколько товаров. Используйте схему справа, чтобы определить, сколько товаров получит каждый игрок.

ШАГ 7. ПОЛОЖИТЕ ЖЕТОН ХРАНИТЕЛЕЙ. Положите жетон хранителей в середине игрового поля на планету Мекатол-Рекс.

ШАГ 8. ПЕРЕТАСУЙТЕ ОБЩИЕ КОЛОДЫ. Перетасуйте по отдельности колоды действий, политики, целей этапа I, целей этапа II и секретных целей и положите их рядом с игровым полем.

ШАГ 9. СОЗДАЙТЕ ОБЩИЙ ЗАПАС. Соберите и сложите в отдельные стопки рядом с полем жетоны товаров, пехоты и истребителей.

ШАГ 10. ПРИГОТОВЬТЕ КАРТЫ СТРАТЕГИЙ. Положите все 8 карт стратегий лицевой стороной вверх в общей игровой зоне в досягаемости председателя.

ШАГ 11. ВОЗЬМИТЕ НАЧАЛЬНЫЕ КОМПОНЕНТЫ. Каждый игрок берёт карты начальных технологий и фигурки начальных отрядов, указанные на оборотной стороне его планшета фракции. Затем он выкладывает карты технологий лицевой стороной вверх рядом со своим планшетом фракции, а фигурки начальных отрядов размещает в своей родной системе.

ПОДГОТОВКА ИГРОВОГО ПОЛЯ



Для шести игроков



Для пяти игроков



Для четырёх игроков



Для трёх игроков



Затем каждый игрок кладёт 3 жетона приказов в тактический резерв, 3 жетона приказов в резерв флота и 2 жетона приказов в стратегический резерв. Эти резервы находятся на планшете приказов.

ШАГ 12. ПРИГОТОВЬТЕ ЦЕЛИ:

- Каждый игрок берёт 2 карты секретных целей и выбирает из них одну, которую хочет оставить. Невостребованные карты, не раскрывая, замешайте обратно в колоду секретных целей.
- Положите счётчик победных очков рядом с игровым полем. Игроки решают, какую сторону хотят использовать — на 10 или на 14 очков. Затем каждый игрок кладёт свой жетон контроля на деление «0».
- Председатель выкладывает 5 карт целей этапа I в ряд выше счётчика победных очков лицевой стороной вниз. Затем он выкладывает 5 карт целей этапа II в ряд ниже счётчика победных очков лицевой стороной вниз.
- Председатель раскрывает первые 2 карты целей этапа I.

ГЛОССАРИЙ

Этот глоссарий содержит подробные правила игры «Сумерки империи: Четвёртая редакция», упорядоченные по темам. Чтобы найти правило по определённой теме, воспользуйтесь алфавитным указателем на стр. 34.

1 АКТИВНАЯ СИСТЕМА

Активная система — это система, которую активировали во время тактического действия.

- 1.1 Когда игрок совершает тактическое действие, он активирует систему, положив жетон приказа из своего тактического резерва в эту систему. Эта система становится активной системой.
- 1.2 Игрок **не может** активировать систему, в которой уже есть его жетон приказа.
- 1.3 Игрок **может** активировать систему, в которой есть жетоны приказов других игроков.
- 1.4 Система остаётся активной на протяжении всего тактического действия, во время которого она была активирована.

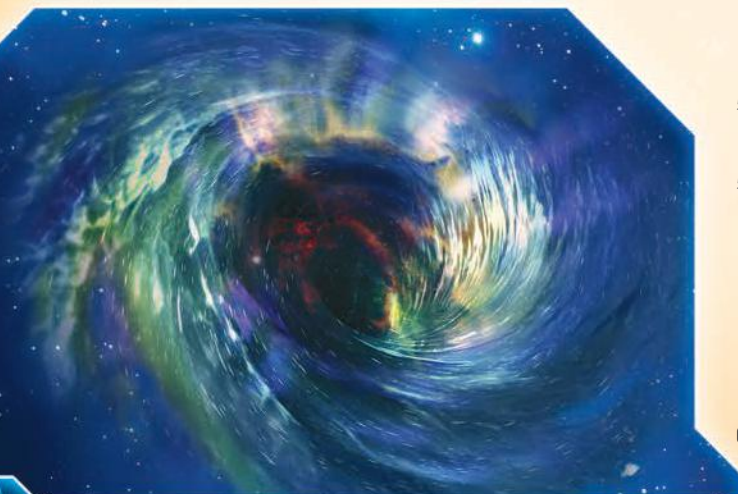
СМОТРИТЕ ТАКЖЕ: Передвижение, Тактическое действие

2 АКТИВНЫЙ ИГРОК

Активный игрок — это игрок, совершающий ход во время фазы действий.

- 2.1 Во время фазы действий игрок, первый по порядку инициативы, становится первым активным игроком.
- 2.2 После того как активный игрок сделал ход, активным игроком становится следующий по порядку инициативы игрок.
- 2.3 После того как последний по порядку инициативы игрок сделал ход, активным игроком снова становится первый по порядку инициативы игрок и игроки снова ходят по очереди в порядке инициативы, за исключением тех, кто пропустил ход.

СМОТРИТЕ ТАКЖЕ: Порядок инициативы, Фаза действий

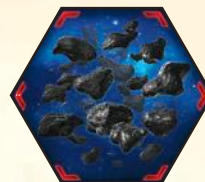


3 АНОМАЛИИ

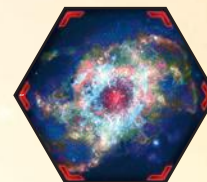
Аномалии — это системы, подчиняющиеся особым правилам.

- 3.1 Систему с аномалией можно опознать по красным углам по краям фрагмента поля.
- 3.2 Аномалии бывают четырёх видов: поля астероидов, туманности, сверхновые и гравитационные разломы.
- 3.3 Вид аномалии можно определить по её иллюстрации.

СМОТРИТЕ ТАКЖЕ: Гравитационный разлом, Передвижение, Поле астероидов, Сверхновая, Туманность, Фрагменты поля



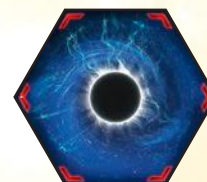
Поле астероидов



Туманность



Сверхновая



Гравитационный разлом

4 АТАКУЮЩИЙ

Во время боя активный игрок считается атакующим.

СМОТРИТЕ ТАКЖЕ: Вторжение, Защищающийся, Космический бой

5 БАЗА

База — это сооружение, которое позволяет игрокам производить отряды.

- 5.1 У каждой базы есть способность «Производство», обозначающая количество отрядов, которое она способна произвести.
- 5.2 Основной способ получить базу — применить основную или второстепенную способность карты стратегии «Строительство».
- 5.3 Игроки размещают базы на планетах. На одной планете не может быть больше **одной** базы.
- 5.4 Если в любой момент игры на планете с базой игрока оказываются отряды другого игрока и нет ни одного отряда его собственных наземных войск, эта база уничтожается.
 - «Летающая фабрика» (база Клана сааров) уничтожается, когда оказывается в блокаде, то есть когда она находится в системе, где нет кораблей Клана сааров, но есть корабли другого игрока.

СМОТРИТЕ ТАКЖЕ: Производство отрядов, Сооружения, Строительство (карта стратегии)

6 БЛОКАДА

Отряд игрока со способностью «**Производство**» оказывается в блокаде, если он находится в системе, в которой нет кораблей этого игрока, но есть корабли другого игрока.

- 6.1 Игрок не может производить корабли с помощью отряда, который находится в блокаде; при этом с помощью этого отряда можно производить наземные войска.

СМОТРИТЕ ТАКЖЕ: Корабли, Производство (способность)

7 БОЙ (ХАРАКТЕРИСТИКА)

Бой — это характеристика некоторых отрядов, отмеченная на планшетах фракций и на картах улучшений.

- 7.1 Если во время боевой проверки отряда на кубике выпадает результат, который равен или больше, чем его значение боя, отряд наносит попадание.
- 7.2 Если рядом со значением боя отряда есть 2 (или больше) символа взрыва, то игрок вместо одного кубика бросает по одному кубику за каждый символ взрыва.

СМОТРИТЕ ТАКЖЕ: Вторжение, Космический бой, Наземные войска

8 БОМБАРДИРОВКА (СПОСОБНОСТЬ)

Отряд со способностью «**Бомбардировка**» способен уничтожить наземные войска другого игрока во время вторжения. Для этого во время шага вторжения «Бомбардировка» игроки выполняют следующие шаги:

- 8.1 **ШАГ 1.** Активный игрок выбирает, какую планету каждый его отряд со способностью «**Бомбардировка**» будет бомбить. Затем он бросает кубик за каждый из этих отрядов; это действие называется проверкой бомбардировки. За каждый бросок, результат которого равен или больше его значения бомбардировки, отряд наносит 1 попадание.
- Если у отряда есть способность «**Бомбардировка**», это отмечено на планшете фракции и на карте улучшения.
 - Способность «**Бомбардировка**» описывается на компонентах следующим образом: «Бомбардировка X (×Y)», где X — минимальное значение, которое должно выпасть на кубике для нанесения попадания, а Y — количество кубиков, которое игрок бросает за этот отряд. Значение (×Y) есть далеко не во всех случаях; такие отряды проходят проверку бомбардировки с помощью одного кубика.
 - Игровые эффекты, которые позволяют перебро- сить кубики, изменить результат броска или иным способом влияют на боевые проверки, не влияют на проверку бомбардировки.
 - Игрок может бомбить несколько планет в системе, но он должен объявить, какую из планет будет бомбить его отряд до проверки этой бомбардировки.

- Способность Л131КС «**Ковровая бомбардировка**» не действует на наземные войска играющего за Л131КС.
- Планеты, на которых есть отряды со способностью «**Планетарный щит**», нельзя бомбить.

- 8.2 **ШАГ 2.** Игрок, контролирующий планету, которая подверглась бомбардировке, выбирает и уничтожает по одному своему отряду наземных войск на этой планете за каждое попадание, которое нанёс противник при проверке бомбардировки.

- Если игрок должен присвоить больше попаданий, чем у него наземных войск, то лишние попадания пропадают.

СМОТРИТЕ ТАКЖЕ: Вторжение, Планетарный щит (способность)

9 ВЛИЯНИЕ

Влияние олицетворяет политический вес планеты. Игроки тратят очки влияния, чтобы получать жетоны приказов с помощью карты стратегии «Лидерство», а также при голосовании во время фазы политики.

- 9.1 Значение влияния планеты — это правое число (в синей рамке) на фрагменте поля рядом с планетой и на карте планеты.
- 9.2 Чтобы потратить очки влияния планеты, игрок переворачивает карту этой планеты.
- 9.3 Игрок может потратить 1 товар в качестве 1 очка влияния.
- Игроки не могут тратить товары, чтобы получать дополнительные голоса во время фазы политики.

СМОТРИТЕ ТАКЖЕ: Лидерство (карта стратегии), Перевёрнутая карта, Фаза политики

10 ВОЙНА (КАРТА СТРАТЕГИИ)

Карта стратегии «Война» позволяет игрокам убирать жетоны приказов с поля и перераспределять жетоны приказов между резервами на планшете приказов. Значение инициативы этой карты: «6».

- 10.1 Если у активного игрока есть карта стратегии «Война», он может во время фазы действий совершить стратегическое действие, чтобы применить основную способность этой карты.
- 10.2 Чтобы применить основную способность карты стратегии «Война», активный игрок выполняет следующие шаги:
- 10.3 **ШАГ 1.** Активный игрок убирает один любой свой жетон приказа с игрового поля. Затем он помещает его в один из резервов на своём планшете приказов.
- 10.4 **ШАГ 2.** Активный игрок может перераспределить жетоны приказов между резервами на своём планшете приказов.

10.5 После того как активный игрок применил основную способность карты стратегии «Война», каждый другой игрок, начиная с сидящего слева от активного игрока и далее по часовой стрелке, может потратить 1 жетон приказа из своего стратегического резерва, чтобы применить способность «Производство» одной своей базы в своей родной системе.

- Жетон приказа в родную систему выкладывать при этом **не нужно**.

СМОТРИТЕ ТАКЖЕ: Жетоны приказов, Карты стратегий, Порядок инициативы, Стратегическое действие, Фаза действий

11 ВТОРЖЕНИЕ

Вторжение — один из шагов тактического действия, во время которого активный игрок может высаживать наземные войска на планеты, чтобы получить над ними контроль.

Чтобы провести вторжение, игроки выполняют следующие шаги:

11.1 **ШАГ 1. БОМБАРДИРОВКА.** Активный игрок может использовать способность «Бомбардировка» любых своих отрядов, находящихся в активной системе.

11.2 **ШАГ 2. ВЫСАДКА НАЗЕМНЫХ ВОЙСК.** Если у активного игрока есть наземные войска в космосе активной системы, он может высадить любое количество этих отрядов на любые планеты в этой системе.

- Чтобы высадить наземные войска на планету, активный игрок перемещает фигурки или жетоны наземных войск на эту планету.
- На планете могут находиться наземные войска другого игрока.
- Если активный игрок не хочет высаживать наземные войска, он переходит к шагу тактического действия «Производство».

11.3 **ШАГ 3. КОСМИЧЕСКАЯ ПУШКА: ЗАЩИТА.** Если на планете, на которую активный игрок высаживает наземные войска, есть отряды со способностью «Космическая пушка», они могут применить эту способность против высаживающихся наземных войск.

- Если активный игрок высаживает наземные войска на несколько планет, где есть отряды со способностью «Космическая пушка», они применяют способность поочерёдно, в порядке, который определяет активный игрок.

11.4 **ШАГ 4. НАЗЕМНЫЙ БОЙ.** Если у активного игрока в активной системе есть наземные войска на планете, где находятся наземные войска другого игрока, эти игроки проводят наземный бой.

- Если игроки должны провести наземные бои на нескольких планетах, они проводят их поочерёдно, в порядке, который определяет активный игрок.

11.5 **ШАГ 5. УСТАНОВЛЕНИЕ КОНТРОЛЯ.** Активный игрок получает контроль над каждой планетой, на которую он вторгся, если на ней остался хотя бы один отряд его наземных войск.

- Когда игрок получает контроль над планетой, на которой есть сооружения, принадлежащие другому игроку, эти сооружения немедленно уничтожаются.
- Когда игрок получает контроль над планетой, он получает карту этой планеты и выкладывает её перед собой перевёрнутой (серой стороной вверх).
- Игрок не может получить контроль над планетой, которую он уже контролирует.
- Если во время боя все отряды обоих игроков на планете были уничтожены, защищающийся игрок сохраняет контроль над планетой. Он кладёт свой жетон контроля на эту планету, отмечая, что контролирует её.

СМОТРИТЕ ТАКЖЕ: Бой (характеристика), Бомбардировка (способность), Контроль, Наземные войска, Наземный бой, Планеты, Противник, ПСО

12 ГРАВИТАЦИОННЫЙ РАЗЛОМ

Гравитационный разлом — это аномалия, влияющая на движение.

12.1 Корабли, которые передвигаются через гравитационный разлом или покидают его, добавляют +1 к своему значению полёта.

- Это может позволить кораблю добраться до активной системы из точки, из которой он в обычных условиях не смог бы этого сделать.

12.2 За каждый корабль, который передвигается через гравитационный разлом или покидает его, игрок должен бросить один кубик непосредственно перед тем, как корабль покинет систему с гравитационным разломом; если результат броска 1–3, игрок убирает этот корабль с поля.

- Не нужно бросать кубики за отряды, которые корабль перевозит на борту.
- Если по результатам броска корабль убирается с поля, все отряды, которые он перевозил на борту, также убираются с поля.
- Отряды, убранные с поля, возвращаются в снабжение игрока.

12.3 Гравитационный разлом может влиять на движение одного и того же корабля несколько раз во время одного и того же передвижения.

СМОТРИТЕ ТАКЖЕ: Аномалии, Передвижение

13 ДИПЛОМАТИЯ (КАРТА СТРАТЕГИИ)

Карта стратегии «Дипломатия» позволяет помешать соперникам активировать определённую систему. Значение инициативы этой карты: «2».

- 13.1 Если у активного игрока есть карта стратегии «Дипломатия», он может во время фазы действий совершить стратегическое действие, чтобы применить основную способность этой карты.
- 13.2 Чтобы применить основную способность карты стратегии «Дипломатия», активный игрок выбирает систему с подконтрольной ему планетой (за исключением Мекатол-Рекса) и подготавливает не более 2 перевёрнутых карт подконтрольных ему планет в этой системе. Затем все остальные игроки кладут в эту систему по 1 жетону приказа из своего снабжения.
 - Если в снабжении игрока нет жетонов приказов, он кладёт в систему жетон из любого резерва на своём планшете приказов.
 - Если в выбранной системе уже есть жетон приказа игрока, он не кладёт жетон в эту систему.
- 13.3 После того как активный игрок применил основную способность карты стратегии «Дипломатия», каждый другой игрок, начиная с сидящего слева от активного игрока и далее по часовой стрелке, может потратить 1 жетон приказа из своего стратегического резерва, чтобы подготовить 2 перевёрнутые карты подконтрольных ему планет или меньше.

СМОТРИТЕ ТАКЖЕ: Активная система, Жетоны приказов, Карты стратегий, Планеты, Подготовленная карта, Порядок инициативы, Стратегическое действие

14 ДОГОВОРЁННОСТИ

Договорённость — это соглашение между двумя игроками, которое может как включать, так и не включать обмен физическими компонентами.

- 14.1 Игроки могут заключать договорённости друг с другом в любой момент игры, даже если они не соседи. Однако договорённость, которая включает сделку, должна подчиняться правилам сделок, которые в том числе требуют, чтобы игроки были соседями.
- 14.2 Договорённости, в зависимости от их условий, бывают обязательными и необязательными.
- 14.3 Если все условия договорённости могут быть выполнены немедленно, это обязательная договорённость. Игрок обязан выполнить все условия такой договорённости, в том числе условия по обмену компонентами.
 - Эффект от розыгрыша карты действия, включая само успешное применение такой карты, не может гарантироваться, поэтому его нельзя включать в условия обязательной договорённости.

- 14.4 Если все условия договорённости не могут быть выполнены немедленно, это необязательная договорённость. Игрок не обязан выполнять свою часть такой договорённости, если решит этого не делать.

СМОТРИТЕ ТАКЖЕ: Карты обещаний, Товары

15 ЖЕТОНЫ ИСТРЕБИТЕЛЕЙ

Жетоны истребителей идентичны пластиковым фигуркам истребителей с точки зрения правил.



- 15.1 Когда игрок производит истребители, он может взять жетоны истребителей из общего запаса вместо пластиковых фигурок.
- 15.2 Игроки могут заменять свои пластиковые фигурки истребителей жетонами в любой момент.
- 15.3 Если в любой момент партии у игрока не останется пластиковых фигурок истребителей в системе, где есть его жетон истребителя, он должен заменить его пластиковой фигуркой из своего снабжения.
 - Если он не может заменить жетон фигуркой, этот отряд уничтожен.
- 15.4 В игре есть жетоны истребителей номиналом 1 и 3 отряда. Игрок может разменивать эти жетоны при необходимости.

СМОТРИТЕ ТАКЖЕ: Жетоны пехоты, Производство отрядов

16 ЖЕТОН ХРАНИТЕЛЕЙ

В начале каждой партии жетон хранителей лежит на Мекатол-Рексе. Этот жетон олицетворяет виннранских хранителей, которые присматривают за сердцем империи до тех пор, пока представитель одной из великих рас не займёт трон.



- 16.1 Отряды могут заканчивать движение в системе Мекатол-Рекса согласно обычным правилам; при этом игроки не могут высаживать наземные войска на Мекатол-Рекс, пока на ней лежит жетон хранителей.
- 16.2 Перед шагом вторжения «Высадка наземных войск» активный игрок может потратить 6 очков влияния, чтобы убрать жетон хранителей с Мекатол-Рекса. Затем он должен выбрать как минимум один отряд наземных войск, который высадится на планету.
 - Если игрок не может высадить наземные войска на Мекатол-Рекс, он не может убрать жетон хранителей.
- 16.3 Когда игрок убирает жетон хранителей с Мекатол-Рекса, он убирает его с игрового поля и кладёт перед собой. Затем он получает 1 победное очко.
- 16.4 После того как игрок убрал жетон хранителей с Мекатол-Рекса, в каждом раунде игры добавляется фаза политики — в том числе и в раунде, в котором с Мекатол-Рекса убрали жетон хранителей.

СМОТРИТЕ ТАКЖЕ: Влияние, Победные очки, Фаза политики

17 ЖЕТОНЫ ПЕХОТЫ

Жетоны пехоты идентичны пластиковым фигуркам пехоты с точки зрения правил.



- 17.1 Когда игрок производит отряды пехоты, он может взять жетоны пехоты из общего запаса вместо пластиковых фигурок.
- 17.2 Игроки могут заменять свои пластиковые фигурки пехоты жетонами в любой момент.
- 17.3 Если в любой момент партии у игрока не останется пластиковых фигурок пехоты в космосе системы, где есть его жетон пехоты, или на планете, где есть его жетон пехоты, он должен заменить его пластиковой фигуркой из своего снабжения.
 - Если он не может заменить жетон фигуркой, этот отряд уничтожен.
- 17.4 В игре есть жетоны пехоты номиналом 1 и 3 отряда. Игрок может разменивать эти жетоны при необходимости.

СМОТРИТЕ ТАКЖЕ: Жетоны истребителей, Производство отрядов

18 ЖЕТОНЫ ПРИКАЗОВ

Жетоны приказов — это валюта, которую игроки тратят на выполнение действий и для увеличения размера флота.



- 18.1 Игроки начинают партию с 8 жетонами приказов на своих планшетах приказов: 3 в тактическом резерве, 3 в резерве флота и 2 в стратегическом резерве.
 - Игроки помещают жетоны приказов в стратегический и тактический резервы стороной со значком фракции вверх.
 - Игроки помещают жетоны приказов в резерв флота стороной с космическим кораблём вверх.
- 18.2 Когда игрок получает жетон приказа, он выбирает, в какой из трёх резервов на своём планшете приказов его поместить.
- 18.3 Максимальное количество доступных игроку жетонов приказов ограничено жетонами в его снабжении.
 - Если игрок должен получить жетон приказа, но в его снабжении больше нет жетонов, он не может получить этот жетон.
 - Если какой-либо игровой эффект требует у игрока поместить жетон приказа из его снабжения на поле, но в его снабжении больше нет жетонов, он должен поместить на поле жетон из одного из своих резервов. Исключение: игрок не должен помещать жетон приказа в систему, если в ней уже содержится его жетон приказа.

- 18.4 Во время фазы действий игрок может совершить тактическое действие, потратив жетон приказа из своего тактического резерва; он помещает этот жетон приказа в систему.
- 18.5 После того как игрок совершил стратегическое действие во время фазы действий, каждый другой игрок может применить второстепенную способность его карты стратегии, потратив жетон приказа из своего стратегического резерва.
 - Игроки не тратят жетоны приказов, чтобы применить второстепенную способность карты стратегии «Лидерство».
- 18.6 Если какой-либо игровой эффект требует от игрока поместить жетон приказа в систему, где уже есть его жетон, вместо этого жетон приказа кладётся в снабжение. При этом все эффекты, которые должны сработать при помещении этого жетона, срабатывают без изменений.

СМОТРИТЕ ТАКЖЕ: Лидерство (карта стратегии), Резерв флота, Снабжение, Стратегическое действие, Тактическое действие

19 ЗАГРАДИТЕЛЬНЫЙ ОГОНЬ (способность)

Отряд со способностью «Заградительный огонь» способен уничтожить истребители противника на раннем этапе космического боя. Для этого во время шага «Заградительный огонь» первого раунда космического боя игроки выполняют следующие шаги:

- 19.1 **ШАГ 1.** Каждый игрок бросает кубик за каждый отряд в бою, у которого есть способность «Заградительный огонь»; это действие называется проверкой заградительного огня. За каждый бросок, результат которого равен или больше его значения заградительного огня, отряд наносит 1 попадание.
 - Если у отряда есть способность «Заградительный огонь», это отмечено на планшете фракции и на карте улучшения.
 - Способность «Заградительный огонь» описывается на компонентах следующим образом: «Заградительный огонь X (×Y)», где X — минимальное значение, которое должно выпасть на кубике для нанесения попадания, а Y — количество кубиков, которое игрок бросает за этот отряд.
 - Игровые эффекты, которые позволяют перебросить кубики, изменить результат броска или иным способом влияют на боевые проверки, не влияют на проверку заградительного огня.
- 19.2 **ШАГ 2.** Каждый игрок должен выбрать и уничтожить по одному своему истребителю в активной системе за каждое попадание, которое нанёс противник при проверке заградительного огня.
 - Если игрок должен присвоить больше попаданий, чем у него истребителей в активной системе, то лишние попадания пропадают.

СМОТРИТЕ ТАКЖЕ: Космический бой, Уничтожение

20 ЗАЩИЩАЮЩИЙСЯ

Во время как наземного, так и космического боя игрок, который не является активным игроком, считается защищающимся.

СМОТРИТЕ ТАКЖЕ: Атакующий, Вторжение, Космический бой, Туманность

21 ИГРОВОЕ ПОЛЕ

Игровое поле состоит из всех фрагментов поля, используемых в игре.

21.1 Игровое поле состоит из всех фрагментов, выложенных во время подготовки к партии, даже если края этих фрагментов не касаются других фрагментов поля (как, например, родная система призраков Креусса).

СМОТРИТЕ ТАКЖЕ: Фрагменты поля

22 ИГРОВОЙ РАУНД

Игровой раунд состоит из четырёх фаз:

1. Фаза стратегии.
2. Фаза действий.
3. Фаза статуса.
4. Фаза политики.

22.1 Игроки пропускают фазу политики на ранних этапах игры. После того как один из игроков уберёт с Мекатол-Рекса жетон хранителей, в каждом раунде игры добавляется фаза политики.

22.2 Игроки совершают ходы во время фазы действий.

22.3 Эффект способности, который длится до конца хода игрока, не распространяется на весь игровой раунд или на остальные фазы этого игрового раунда. Этот эффект заканчивается в конце хода игрока, до того как следующий игрок начнёт свой ход.

22.4 **СМОТРИТЕ ТАКЖЕ:** Жетон хранителей, Фаза действий, Фаза политики, Фаза статуса, Фаза стратегии

23 ИССЛЕДОВАНИЯ (КАРТА СТРАТЕГИИ)

Карта стратегии «Исследования» позволяет игрокам исследовать новые технологии. Значение инициативы этой карты: «7».

23.1 Если у активного игрока есть карта стратегии «Исследования», он может во время фазы действий совершить стратегическое действие, чтобы применить основную способность этой карты.

23.2 Чтобы применить основную способность карты стратегии «Исследования», активный игрок исследует одну технологию по своему выбору. Затем он может потратить 6 очков ресурсов, чтобы исследовать ещё одну технологию по своему выбору.

23.3 После того как активный игрок применил основную способность карты стратегии «Исследования», каждый другой игрок, начиная с сидящего слева от активного игрока и далее по часовой стрелке, может потратить 1 жетон приказа из своего стратегического резерва и 4 очка ресурсов, чтобы исследовать одну технологию по своему выбору.

СМОТРИТЕ ТАКЖЕ: Карты стратегий, Карты технологий, Порядок инициативы, Ресурсы, Стратегическое действие

24 КАРТЫ ДЕЙСТВИЙ

С помощью карт действий игроки применяют различные способности согласно тексту на этих картах.



24.1 Каждый игрок берёт 1 карту действия во время каждой фазы статуса.

24.2 Игроки могут брать карты действий, применяя основную или второстепенную способность карты стратегии «Политика».

24.3 Когда игрок берёт карту действия, он берёт верхнюю карту из колоды действий и добавляет её к картам действий у себя на руке.

24.4 У каждого игрока в любой момент игры на руке может быть не более **7 карт действий**. Если у игрока оказывается больше 7 карт, он должен выбрать 7 карт, которые хочет оставить, а остальные сбросить.

- Различные игровые эффекты могут увеличивать или уменьшать максимальное количество карт, которое может быть у игрока на руке.

24.5 Карты действий остаются скрытыми до тех пор, пока игроки их не сыграют.

24.6 Начальный абзац каждой карты действия выделен полужирным шрифтом и описывает, когда игрок может применить способность этой карты.

- Если на карте есть слово «Действие», игрок должен совершить компонентное действие во время фазы действий, чтобы применить эту способность. Игрок не может совершить компонентное действие, если не может полностью применить эффект этой способности.
- Нельзя разыгрывать несколько карт действий с **одинаковым** названием в один и тот же момент, чтобы воздействовать на один и тот же отряд или игровой эффект. При применении этого правила отменённая карта не считается сыгранной.

24.7 Чтобы сыграть карту действия, игрок читает описание способности на карте и применяет её, принимая решения, предусмотренные в тексте. Затем он кладёт карту в стопку сброса колоды действий.

24.8 Если карта действия отменена, её эффект не применяется, а карта сбрасывается.

СМОТРИТЕ ТАКЖЕ: Компонентное действие, Политика (карта стратегии), Способности, Фаза статуса

25 КАРТЫ ОБЕЩАНИЙ

Каждый игрок начинает игру с 1 уникальной и 4 обычными картами обещаний. Игрок может передавать эти карты другим игрокам.

25.1 Каждая карта обещания содержит текст, описывающий её способность, и момент, в который её можно применить. Игрок может применить способность любой карты обещания, которой он обладает, следуя описанию на карте.



- Способности карт обещаний необязательны, если не указано иное.
- 25.2 Игрок не может разыгрывать собственные карты обещаний. Поскольку данные карты имеют ценность только для других игроков, он может предлагать их на обмен в рамках сделок.
- 25.3 Карта обещания возвращается к изначальному игроку после того, как другой игрок полностью применил её способность.
- 25.4 Если карта обещания вернулась к игроку, он может снова передать её другому игроку в рамках сделки.
- Эффект карты обещания, требующий вернуть её изначальному игроку, не применяется, если карта не была разыграна, даже если выполняются все условия её возврата. Например, игрок не возвращает карту «Обещание защиты», которую он **не выложил** перед собой, даже если он активировал систему, в которой есть отряды Коалиции Ментака.
- 25.5 Когда игрок заключает сделку, он может отдать не более 1 карты обещания со своей руки, даже если эта карта изначально принадлежала другому игроку.
- Игрок не может в рамках сделки отдавать карты обещаний, лежащие перед ним.
- 25.6 Игрок должен держать карты обещаний, находящиеся у него на руке, взакрытую.
- 25.7 Если игрок разгромлен, все карты обещаний, относящиеся к его фракции или выбранному им цвету, возвращаются в коробку, даже если они находятся у других игроков на руках или перед ними.

- Карты обещаний других игроков возвращаются первоначальному владельцам.

СМОТРИТЕ ТАКЖЕ: Разгром, Сделки, Соседи, Способности

26 КАРТЫ ПОЛИТИКИ

Карты политики позволяют принимать законы и распоряжения. Во время каждой фазы политики игроки голосуют за желаемые варианты решения по двум картам политики.



- 26.1 Все карты политики делятся на два типа: законы и распоряжения.
- 26.2 Законы способны изменить правила игры до конца текущей партии.
- 26.3 Когда игроки голосуют за закон, если большинство голосов получил вариант «за» или если закон требует выбрать игрока или планету, то эффект, указанный на карте закона, становится постоянным правилом игры. Игроки принимают решение и выкладывают карту закона либо в общую игровую зону, либо перед одним из игроков (в зависимости от того, что указано в тексте карты).
- 26.4 Если карта закона выложена перед игроком, а не в общей игровой зоне, он владеет этим законом.
- 26.5 Если карта закона сбрасывается, её эффект больше не действует. Положите карту сброшенного закона на верх стопки сброса колоды политики.
- 26.6 Если большинство голосов получил вариант «против», игроки применяют эффект, указанный в карте закона для этого варианта, и сбрасывают её.
- 26.7 Распоряжения позволяют применять одноразовые игровые эффекты.
- 26.8 Когда игроки голосуют за распоряжение, они принимают решение, набравшее большинство голосов, применяют его эффект и сбрасывают эту карту политики.

СМОТРИТЕ ТАКЖЕ: Победные очки, Прикрепление, Фаза политики

27 КАРТЫ СТРАТЕГИЙ

Карты стратегий определяют порядок инициативы и позволяют игрокам во время фазы действий однократно применять мощные способности.

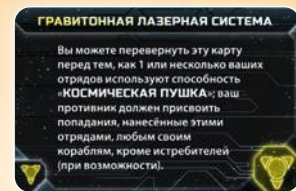


- 27.1 Во время фазы стратегии каждый игрок выбирает из общей игровой зоны карту стратегии и выкладывает её перед собой лицевой стороной вверх.
- 27.2 У каждой карты стратегии есть подготовленная и перевернутая стороны.
- На подготовленной стороне находятся название карты стратегии, её значение инициативы и описание её способностей.
 - На перевернутой стороне карты стратегии находится её значение инициативы.
- 27.3 Игрок может применять **основные** способности только **своих** карт стратегий.
- 27.4 Игрок может применять **второстепенные** способности только тех карт стратегий, которые выбрали **другие** игроки.
- 27.5 В комплекте игры всего восемь карт стратегий, у каждой из которых есть название и значение инициативы.
- 27.6 Значение инициативы на карте стратегии игрока определяет его место в порядке инициативы во время фазы действий и статуса.
- 27.7 У каждой карты стратегии есть основная и второстепенная способности. Игроки применяют эти способности во время стратегического действия.
- 27.8 Каждая карта стратегии находится либо в общей игровой зоне, либо перед игроком.
- Карты стратегий, лежащие в общей игровой зоне, доступны для выбора игроками во время фазы стратегии.
 - Карта стратегии, лежащая перед игроком, принадлежит этому игроку до тех пор, пока он не вернёт её в общую игровую зону во время фазы статуса.

СМОТРИТЕ ТАКЖЕ: Война (карта стратегии), Дипломатия (карта стратегии), Исследования (карта стратегии), Лидерство (карта стратегии), Политика (карта стратегии), Порядок инициативы, Строительство (карта стратегии), Торговля (карта стратегии), Фаза стратегии, Экспансия (карта стратегии)

28 КАРТЫ ТЕХНОЛОГИЙ

Карты технологий позволяют игрокам улучшать отряды и получать мощные способности.



- 28.1 Получив технологию, игрок выкладывает её карту рядом со своим планшетом фракции лицевой стороной вверх. Он **владеет** этой технологией на протяжении партии и может использовать её способности.
- 28.2 Игрок не владеет технологиями, карты которых находятся в его колоде технологий.
- 28.3 Чтобы получить карту из своей колоды технологий, игрок исследует технологию.
- И основная, и второстепенная способность карты стратегии «Исследования» позволяет игроку исследовать технологии.
- 28.4 Карты технологий, которые игрок не исследовал, остаются в его колоде технологий. Игрок может в любой момент посмотреть карты в своей колоде технологий.
- 28.5 Если в тексте способности говорится, что игрок **получает** технологию, ему не нужно исследовать её; игрок берёт карту технологии из колоды, игнорируя её требования, и выкладывает перед собой.
- 28.6 Некоторые технологии позволяют улучшать отряды. Названия карт улучшений совпадают с названиями отрядов, напечатанными на планшете фракции игрока.
- Игрок кладёт полученную карту улучшения лицевой стороной вверх на свой планшет фракции поверх изображения улучшенного отряда.



28.7 У всех карт технологий (кроме улучшений) в правом нижнем углу есть символ, обозначающий цвет этой технологии. Этот же символ изображён на оборотной стороне карты.

- Цвет технологии сам по себе не влияет на игровой процесс, однако цвета технологий, которыми владеет игрок, используются, чтобы удовлетворять требованиям на соответствующий цвет, когда игрок исследует новую технологию.
- Технологии улучшений не имеют цветов и не могут удовлетворять требованиям других технологий.
- Технологии бывают четырёх цветов:



Биотехнологии
(зелёные)



Военные технологии
(красные)



Двигательные технологии
(синие)



Кибернетические технологии
(жёлтые)

28.8 У большинства карт технологий в левом нижнем углу есть ряд цветных символов — это и есть требования.

- Требования карты технологии обозначают количество и цвета технологий, которыми игрок должен владеть, чтобы исследовать эту технологию.

28.9 ИССЛЕДОВАНИЕ ТЕХНОЛОГИЙ

Игрок может исследовать технологию, применив основную или второстепенную способность карты стратегии «Исследования» во время фазы действий. В игре есть и другие эффекты, позволяющие игроку исследовать технологию.

28.10 Чтобы исследовать технологию, игрок берёт её карту из своей колоды технологий и выкладывает её рядом со своим планшетом фракции.

- Игрок кладёт полученную карту улучшения лицевой стороной вверх на свой планшет фракции поверх изображения улучшенного отряда.

28.11 Игрок не может исследовать фракционную технологию чужой фракции.

28.12 Когда игрок исследует технологию, он должен удовлетворять всем требованиям, указанным на её карте. Для этого игрок должен владеть одной технологией соответствующего цвета за каждый символ требования, указанный на карте технологии, которую он хочет исследовать.

- Символы требований находятся в левом нижнем углу карты технологии.
- Технологии улучшений не имеют цветов и не могут удовлетворять требованиям.
- Игроки могут игнорировать некоторые требования, используя определённые способности или технологические специализации планет.

28.13 ТЕХНОЛОГИЧЕСКИЕ СПЕЦИАЛИЗАЦИИ

У некоторых планет есть технологическая специализация. Она обозначена символом технологии в левом верхнем углу карты планеты, а также на фрагменте поля.

28.14 Когда игрок исследует технологию, он может перевернуть карту подконтрольной ему планеты с технологической специализацией, чтобы проигнорировать одно требование исследуемой технологии, совпадающее по цвету с технологической специализацией этой планеты.

28.15 Если карта планеты уже перевернута, игрок не может использовать её, чтобы проигнорировать требование.

28.16 АССИМИЛЯТОР ВАЛЕФАРА

Играющий за Некровирус может получать фракционные технологии, исследованные другими игроками (включая технологии улучшений), с помощью своих фракционных способностей и фракционной технологии «Ассимилятор Валефара».

28.17 Отряды, изображения которых напечатаны на планшетах фракций, не считаются технологиями и поэтому не могут быть целью эффекта технологии «Ассимилятор Валефара».

28.18 Если игрок, на карте фракционной технологии которого лежит жетон ассимиляции, разгромлен, играющий за Некровирус получает эту карту и выкладывает её перед собой. Карта остаётся в игре.

28.19 Если играющий за Некровирус убирает жетон ассимиляции с карты технологии Клана сааров «Летающая фабрика», он должен вернуть все свои базы из космоса на подходящие планеты под его контролем в той же системе, где находилась база. Если играющий за Некровирус не может этого сделать, он возвращает базу в своё снабжение.

28.20 Если играющий за Некровирус убирает жетон ассимиляции с карты улучшения солнца войны и у него нет собственной технологии солнца войны, он возвращает все свои солнца войны в снабжение.

28.21 Играющий за Некровирус может улучшать свои отряды с помощью карт улучшений того же типа, даже если они не совпадают по названию (например, «дредноут» и «Экзотрирема II»). Если играющий за Некровирус получает технологию улучшения, совпадающую по типу с технологией улучшения, на которой уже лежит его жетон ассимиляции, он должен переложить этот жетон ассимиляции на карту новой технологии улучшения.

28.22 Пока на карте технологии лежит жетон ассимиляции, цвет и тип этой технологии учитываются при удовлетворении требований карт целей.

СМОТРИТЕ ТАКЖЕ: Жетоны приказов, Исследования (карта стратегии), Карты стратегий, Карты улучшений, Перевернутая карта, Порядок инициативы, Ресурсы, Стратегическое действие

29 КАРТЫ УЛУЧШЕНИЙ

Карты улучшений — это тип карт технологий.

- 29.1 Карта улучшения имеет такое же название, как и напечатанное на планшете фракции название отряда, который можно улучшить с её помощью; единственное отличие — на карте улучшения римская цифра выше по номиналу. Например, отряд «Транспортник I» можно улучшить с помощью карты улучшения «Транспортник II».
- Играющий за Некровирус может улучшать свои отряды с помощью карт улучшений того же типа, даже если они не совпадают по названию (например, «дредноут» и «Экзотрирема II»). Если играющий за Некровирус получает технологию улучшения, совпадающую по типу с технологией улучшения, на которой уже лежит его жетон ассимиляции, он должен переложить этот жетон ассимиляции на карту новой технологии улучшения.
- 29.2 Игрок кладёт полученную карту улучшения лицевой стороной вверх на свой планшет фракции поверх изображения улучшенного отряда.
- 29.3 Белая стрелка рядом со значением характеристики, напечатанной на планшете фракции, обозначает, что эта характеристика изменится при улучшении отряда.
- 29.4 После того как игрок получил технологию улучшения, все отряды игрока соответствующего типа получают характеристики, указанные на карте улучшения. Предыдущие характеристики этого отряда, напечатанные на планшете фракции, игнорируются.

СМОТРИТЕ ТАКЖЕ: Карты технологий

30 КАРТЫ ЦЕЛЕЙ

Игроки получают победные очки за выполнение целей.

- 30.1 Есть два типа карт целей: карты общих целей и карты секретных целей.
- Карты с цифрой «I» или «II» на обороте — карты общих целей; остальные карты — карты секретных целей.
- 30.2 На каждой карте цели указано, сколько победных очков получит игрок, выполнив эту цель.
- 30.3 На каждой карте цели указано, во время какой фазы игрового раунда игрок может выполнить эту цель. Это может быть фаза статуса или фаза действий.
- 30.4 На каждой карте цели указано, каким условиям должен удовлетворять игрок, чтобы выполнить эту цель.
- 30.5 Если игрок удовлетворяет условиям, указанным на карте цели, он может выполнить эту цель в момент, указанный на карте: либо во время фазы действий, либо во время фазы статуса.

- Когда игрок выполняет цель во время фазы статуса, он должен удовлетворять её условиям во время шага «Выполните цели».
 - Когда игрок выполняет цель во время фазы действий, он может сделать это в любой момент фазы действий.
- 30.6 Игрок может выполнить только 1 общую цель и 1 секретную цель во время каждой фазы статуса.
- 30.7 Игрок может выполнить любое количество целей во время своего хода в фазе действий; однако он может выполнить только 1 цель во время одного боя или после него.
- Игрок может выполнить по одной цели и во время космического боя, и во время наземного боя в рамках одного и того же тактического действия.
- 30.8 Игрок может выполнить каждую цель только один раз за партию.
- 30.9 Если условия цели требуют от игрока уничтожить один или несколько отрядов, он может сделать это с помощью нанесения попаданий, карт действий, технологий или любых других способностей, в описании которых присутствует термин «уничтожить».
- Когда игрок вынужден убрать отряд с поля из-за того, что в его резерве флота недостаточно жетонов, это не считается уничтожением отряда.
- 30.10 Условия некоторых целей требуют, чтобы игрок потратил очки ресурсов, очки влияния или жетоны. Чтобы выполнить такую цель, игрок должен заплатить нужную цену в момент, указанный на карте.



30.11 ОБЩИЕ ЦЕЛИ

Общие цели — это цели, доступные для всех игроков.

- 30.12 Когда игрок выполняет общую цель, он кладёт свой жетон контроля на карту этой цели. Затем он передвигает свой жетон контроля, расположенный на счётчике победных очков, на количество делений, равное количеству полученных победных очков.
- 30.13 В каждой партии используются 5 карт общих целей этапа I и 5 карт общих целей этапа II. Председатель выкладывает их вскрытую рядом с счётчиком победных очков во время подготовки к игре.
- Председатель раскрывает 2 карты общих целей этапа I во время подготовки к игре. Остальные карты общих целей остаются закрытыми.
- 30.14 Во время каждой фазы статуса председатель раскрывает 1 закрытую карту общей цели.
- Председатель не раскрывает карты общих целей этапа II до тех пор, пока не будут раскрыты все карты общих целей этапа I.
- 30.15 Если председатель должен раскрыть карту общей цели, но все карты общих целей уже раскрыты, игра немедленно завершается.
- Побеждает игрок, набравший наибольшее количество победных очков. Если несколько игроков набрали одинаковое количество очков, побеждает претендент с наименьшим значением в порядке инициативы.
- 30.16 Игрок не может выполнять общие цели, если он не контролирует все планеты в своей родной системе.

30.17 СЕКРЕТНЫЕ ЦЕЛИ

Секретные цели — это цели, карты которых могут принадлежать только одному игроку и скрыты от остальных игроков, пока владелец не выполнит их.

- 30.18 Когда игрок выполняет секретную цель, он выкладывает её карту перед собой лицевой стороной вверх и кладёт на неё свой жетон контроля. Затем он передвигает свой жетон контроля, расположенный на счётчике победных очков, на количество делений, равное количеству полученных победных очков.
- 30.19 Игрок может выполнять только те секретные цели, карты которых принадлежат ему; он не может выполнять чужие секретные цели.
- 30.20 Каждый игрок начинает игру с 1 картой секретной цели.



30.21 У игрока не может быть больше 3 карт секретных целей (считаются как выполненные, так и невыполненные цели).

- Если игрок берёт карту секретной цели и их общее количество у него на руке превышает 3, он должен выбрать 1 карту **невыполненной** секретной цели и вернуть её в колоду. Затем он перетасовывает колоду секретных целей.

30.22 Игроки получают карты секретных целей, применяя основную или второстепенную способность карты стратегии «Экспансия».

СМОТРИТЕ ТАКЖЕ: Победные очки, Фаза статуса, Экспансия (карта стратегии)

31 КОМПОНЕНТНОЕ ДЕЙСТВИЕ

Компонентное действие — одно из действий, которое игрок может совершить во время своего хода в фазе действий.

- 31.1 Компонентные действия встречаются на различных игровых компонентах, в том числе на картах действий, картах технологий и планшетах фракций. Текст всех компонентных действий начинается со слова «Действие».
- 31.2 Чтобы совершить компонентное действие, игрок читает описание действия и следует его указаниям.
- 31.3 Игрок не может совершить компонентное действие, если он не может применить его эффект полностью.
- 31.4 Если компонентное действие отменено, считается, что игрок не совершил действие.

СМОТРИТЕ ТАКЖЕ: Карты действий, Карты технологий, Способности, Фаза действий

32 КОНТРОЛЬ

Каждый игрок начинает партию, контролируя планеты в своей родной системе. В ходе игры игроки смогут получать контроль над новыми планетами.

- 32.1 Когда игрок получает контроль над планетой, он получает карту этой планеты и выкладывает её перед собой перевёрнутой (серой стороной вверх).
- Если игрок — первый, кто получил контроль над планетой, он берёт карту этой планеты из колоды планет.
 - Если игрок получил контроль над планетой, которую ранее контролировал другой игрок, он забирает у него карту этой планеты.
- 32.2 Игрок не может получить контроль над планетой, которую он уже контролирует.
- 32.3 Пока игрок контролирует планету, карта этой планеты остаётся лежать перед ним до тех пор, пока он не потеряет контроль над планетой.

- 32.4 Игрок способен контролировать планету, даже если на ней нет его отрядов; в этом случае он кладёт свой жетон контроля на планету, отмечая, что контролирует её.
- 32.5 В любой момент, кроме шага тактического действия «Вторжение», игрок теряет контроль над планетой, если у него больше нет отрядов на ней, а у другого игрока — есть.
- Игрок, разместивший свои отряды на планете, получает контроль над этой планетой.
 - Игрок, контролирующий планету, определяется во время шага вторжения «Установление контроля».
- 32.6 Игрок также может потерять контроль над планетой из-за действия некоторых игровых эффектов.
- 32.7 Если игрок теряет контроль над планетой, на которой лежит его жетон контроля, он убирает жетон контроля с этой планеты.

СМОТРИТЕ ТАКЖЕ: Вторжение, Перевернутая карта, Планеты, Прикрепление

33 КОРАБЛИ

Корабли — это вид отрядов, включающий в себя транспортники, крейсера, дредноуты, эсминцы, истребители и солнца войны. Кроме того, у каждой расы есть уникальный корабль-флагман.

- 33.1 Корабли всегда размещаются в космосе.
- 33.2 Количество кораблей, которое может быть у игрока в системе, должно быть меньше или равно количеству жетонов приказов в его резерве флота.
- Истребители не учитываются в максимальном размере флота. Вместо этого они учитываются при подсчёте занятых мест на борту кораблей.
- 33.3 У кораблей могут быть следующие характеристики: цена, бой, полёт и места. Эти характеристики указаны на планшетах фракций и на картах улучшений соответствующего корабля.

СМОТРИТЕ ТАКЖЕ: Бой (характеристика), Космический бой, Места (характеристика), Отряды, Передвижение, Резерв флота, Цена (характеристика)

34 КОСМИЧЕСКАЯ ПУШКА (СПОСОБНОСТЬ)

Отряд со способностью «Космическая пушка» может использовать её во время двух разных шагов тактического действия: после «Передвижения кораблей» («Космическая пушка: атака») и во время «Вторжения» («Космическая пушка: защита»).

- 34.1 Игрок не обязан быть активным игроком, чтобы использовать способность «Космическая пушка» своих отрядов.

34.2 КОСМИЧЕСКАЯ ПУШКА: АТАКА

После шага тактического действия «Передвижение кораблей» каждый игрок, начиная с активного игрока и далее по часовой стрелке, может применить способность «Космическая пушка» каждого своего отряда в активной системе, выполнив следующие шаги:

- 34.3 **ШАГ 1.** Игрок бросает кубики за каждый свой отряд со способностью «Космическая пушка» в активной системе; это действие называется проверкой космической пушки. За каждый бросок, результат которого равен или больше его значения космической пушки, отряд наносит 1 попадание.

- Если у отряда есть способность «Космическая пушка», это отмечено на планшете фракции или на карте улучшения.
- Способность «Космическая пушка» описывается на компонентах следующим образом: «Космическая пушка X (xY)», где X — минимальное значение, которое должно выпасть на кубике для нанесения попадания, а Y — количество кубиков, которое игрок бросает за этот отряд. Значение (xY) есть далеко не во всех случаях; такие отряды проходят проверку космической пушки с помощью одного кубика.
- Если у игрока есть технология улучшения ПСО, он может использовать способность «Космическая пушка» своих ПСО, находящихся в системах, смежных с активной системой. Нанесённые попадания по-прежнему присваиваются отрядам, находящимся в активной системе.
- Игровые эффекты, которые позволяют перебросить кубики, изменить результат броска или иным способом влияют на боевые проверки, не влияют на проверку космической пушки.

- 34.4 Игроки могут использовать эту способность, даже если никакие корабли не передвигались во время шага «Передвижение кораблей».

- 34.5 **ШАГ 2.** Игрок, чьи отряды стали целью «Космической пушки», должен выбрать и уничтожить по одному своему кораблю в активной системе за каждое попадание, нанесённое его отрядам проверками космической пушки.

- Все игроки, кроме активного игрока, должны выбирать целью «Космической пушки» только отряды активного игрока.
- Если способность «Космическая пушка» использует активный игрок, он выбирает игрока, корабли которого находятся в активной системе. Этот игрок должен выбрать и уничтожить по одному своему кораблю в активной системе за каждое попадание, нанесённое его отрядам проверками космической пушки.

34.6 КОСМИЧЕСКАЯ ПУШКА: ЗАЩИТА

Во время шага тактического действия «Вторжение», после того как активный игрок решил высадить наземные войска на планеты, все остальные игроки могут применить способность «Космическая пушка» своих отрядов, находящихся на этих планетах. Для этого они выполняют следующие шаги:

34.7 **ШАГ 1.** Каждый игрок может использовать способность «Космическая пушка» каждого своего отряда, находящегося на планете, подвергшейся вторжению. Для этого он бросает определённое количество кубиков за каждый такой отряд; это действие называется проверкой космической пушки. За каждый бросок, результат которого равен или больше его значения космической пушки, отряд наносит 1 попадание.

- Игровые эффекты, которые позволяют использовать способность «Космическая пушка» против кораблей в смежных системах, не действуют во время шага «Космическая пушка: защита».

34.8 **ШАГ 2.** Активный игрок должен выбрать и уничтожить по одному своему отряду наземных войск за каждое попадание, нанесённое его отрядам проверкой космической пушки.

- Игрок должен присвоить попадания отрядам, высаживаемым на ту же планету, на которой находятся отряды, которые нанесли эти попадания проверкой космической пушки.

СМОТРИТЕ ТАКЖЕ: Активная система, Атакующий, Вторжение, Защищающийся, Передвижение, Поглощение урона (способность), Тактическое действие, Уничтожение

35 КОСМИЧЕСКИЙ БОЙ

Если после завершения шага тактического действия «Космическая пушка: атака» в активной системе находятся корабли нескольких игроков, они должны провести космический бой.

35.1 Если в системе есть только корабли активного игрока, он пропускает шаг тактического действия «Космический бой» и переходит к шагу «Вторжение».

35.2 Если способность срабатывает «перед боем», она срабатывает непосредственно перед шагом «Заградительный огонь».

- В первом раунде у эффектов «в начале боя» и «в начале раунда боя» момент срабатывания одинаковый.
- В последнем раунде у эффектов «в конце боя» и «в конце раунда боя» момент срабатывания одинаковый.

Чтобы провести космический бой, игроки выполняют следующие шаги:

35.3 **ШАГ 1. ЗАГРАДИТЕЛЬНЫЙ ОГОНЬ.** Если это первый раунд космического боя, игроки могут одновременно использовать способность «Заградительный огонь» любых своих отрядов в активной системе.

- Если у одного или обоих игроков после этого шага больше не осталось кораблей в активной системе, космический бой немедленно завершается.

- Игроки не могут использовать способность «Заградительный огонь» во время последующих раундов космического боя.

- Этот шаг всё равно происходит, даже если в бою нет истребителей.

35.4 **ШАГ 2. ОБЪЯВИТЬ ОБ ОТСТУПЛЕНИИ.** Каждый игрок может объявить об отступлении. Первым это может сделать защищающийся.

- Отступление не происходит мгновенно; отряды смогут отступить во время шага «Отступление».
- Если защищающийся объявил об отступлении, атакующий не может объявить об отступлении во время этого раунда боя.
- Игрок не может объявить об отступлении, если поблизости нет ни одной системы, в которую можно отступить.

35.5 **ШАГ 3. БОЕВЫЕ ПРОВЕРКИ.** Каждый игрок бросает 1 кубик за каждый свой корабль в активной системе. Это действие называется боевой проверкой. За каждый бросок, результат которого равен или больше его значения боя, корабль наносит 1 попадание.

- Если рядом со значением боя отряда есть 2 (или больше) символа взрыва, игрок бросает 2 (или больше) кубика за этот отряд вместо одного.

- Если у игрока в активной системе находятся корабли с разными значениями боя, они проходят боевые проверки по отдельности:

- Сначала игрок бросает кубики за все свои отряды со значением боя «1». Затем он бросает кубики за все свои отряды со значением боя «2», потом — за отряды со значением боя «3» и далее по возрастанию до тех пор, пока не бросит кубики за каждый свой корабль.
- Игрок считает количество попаданий, нанесённых его боевыми проверками. Общее количество попаданий, нанесённых его отрядами, уничтожит отряды противника во время шага «Присвоение попаданий».
- Если у игрока есть способности, позволяющие перебросить кубик или влияющие на результат броска, он должен применить их немедленно после того, как бросит все свои кубики.
- Атакующий проходит все свои боевые проверки до защищающегося во время этого шага. Этот порядок важен для способностей, который позволяют игроку перебросить кубики противника.

35.6 **ШАГ 4. ПРИСВОЕНИЕ ПОПАДАНИЙ.** Каждый игрок должен выбрать и уничтожить один свой корабль в активной системе за каждое попадание, которое нанёс ему противник.

- Перед тем как присвоить попадания, игроки могут использовать способности «Поглощение урона» своих отрядов, чтобы отменить попадания.
- Когда отряд уничтожен, игрок, контролирующий его, убирает фигурку или жетон этого отряда с игрового поля в своё снабжение.

35.7 **ШАГ 5. ОТСТУПЛЕНИЕ.** Если игрок объявил об отступлении во время шага 2 космического боя и поблизости есть хотя бы одна подходящая система, он должен отступить.

- Если игрок объявил об отступлении во время шага «Объявить об отступлении», но у его противника не осталось кораблей в системе, бой немедленно завершается; отступления не происходит.
- Чтобы отступить, игрок выводит из боя все свои корабли со значением полёта и передвигает их все в одну систему, смежную с активной системой. Истребители и наземные войска игрока, неспособные передвигаться (самостоятельно или на борту других кораблей), убираются с поля.
- В системе, куда отступают отряды игрока, должна быть хотя бы 1 планета под контролем отступающего игрока или хотя бы 1 его отряд. Также в этой системе не должно быть кораблей, контролируемых другим игроком.
- Если отряды игрока успешно отступили, игрок должен положить жетон приказа из своего снабжения в систему, в которую отступили его отряды. Если в этой системе уже есть его жетон приказа, дополнительный жетон выкладывать не нужно. Если в снабжении игрока нет жетонов приказов, он должен положить в систему жетон из любого резерва на своём планшете приказов.

35.8 Если после завершения шага «Отступление» у обоих игроков остались отряды в активной системе, они проводят ещё один раунд космического боя, начиная с шага «Объявить об отступлении».

35.9 Когда в космосе активной системы остались корабли только одного из игроков (либо не осталось кораблей вообще), космический бой завершается.

- В последнем раунде у эффектов «в конце боя» и «в конце раунда боя» момент срабатывания одинаковый.

35.10 Игрок, у которого после завершения боя остался хотя бы один корабль в системе, — победитель боя; другой игрок — проигравший. Если кораблей не осталось ни у одного игрока, бой завершается вничью — никто не признаётся победителем.

- Если у победителя после боя остались истребители и/или наземные войска в космосе и их количество превышает суммарное количество мест на борту всех его кораблей в активной системе, он должен убрать с поля лишние отряды по своему выбору.

СМОТРИТЕ ТАКЖЕ: Места на борту (характеристика), Перевозка, Поглощение урона (способность), Противник, Резерв флота, Тактическое действие

36 ЛИДЕРСТВО (КАРТА СТРАТЕГИИ)

Карта стратегии «Лидерство» позволяет игрокам получать жетоны приказов. Значение инициативы этой карты: «1».

- 36.1 Если у активного игрока есть карта стратегии «Лидерство», он может во время фазы действий совершить стратегическое действие, чтобы применить основную способность этой карты.
- 36.2 Применяя основную способность карты стратегии «Лидерство», активный игрок получает 3 жетона приказов. Затем он может потратить любое количество очков влияния, чтобы получить 1 жетон приказа за каждые 3 потраченных очка влияния.
- 36.3 После того как активный игрок применил основную способность карты стратегии «Лидерство», каждый другой игрок, начиная с сидящего слева от активного игрока и далее по часовой стрелке, может потратить любое количество очков влияния, чтобы получить 1 жетон приказа за каждые 3 потраченных очка влияния.
- 36.4 Когда игрок получает жетоны приказов, он кладёт их на свой планшет приказов. Игрок выбирает, в какой из резервов положить каждый жетон.

СМОТРИТЕ ТАКЖЕ: Жетоны приказов, Карты стратегий, Планшет приказов, Порядок инициативы, Стратегическое действие

37 МЕКАТОЛ-РЕКС

Мекатол Рекс — это планета, которую игроки размещают в центре игрового поля во время подготовки к игре.

37.1 Во время подготовки к игре игроки кладут жетон хранителей на Мекатол-Рекс. Игрок не может высадить наземные войска на эту планету, пока не потратит 6 очков влияния, чтобы убрать с неё жетон хранителей.

СМОТРИТЕ ТАКЖЕ: Жетон хранителей

38 МЕСТА НА БОРТУ (ХАРАКТЕРИСТИКА)

Места на борту — это характеристика некоторых отрядов, отмеченная на планшетах фракций и на картах улучшений.

38.1 Количество мест на борту отряда обозначает максимальное количество истребителей и наземных войск (в любых сочетаниях), которое он может перевезти.

38.2 Суммарное значение мест на всех кораблях игрока в системе определяет максимальное количество истребителей и наземных войск этого игрока, которое может находиться в космосе этой системы.

38.3 Если количество истребителей и/или наземных войск игрока, находящихся в космосе системы, больше, чем суммарное количество мест на всех его кораблях в этой системе, он должен убрать с поля лишние отряды в снабжение.

- Игрок может выбрать, какие отряды убрать в снабжение.
- Наземные войска на планетах не занимают места на кораблях, поэтому их не нужно учитывать в данном случае.
- Во время боя количество истребителей и наземных войск не учитывается в максимальном количестве мест на борту кораблей. В конце боя игрок должен убрать все лишние отряды с поля в снабжение.

38.4 Истребители и наземные войска не считаются находящимися на каком-то конкретном корабле, за исключением момента, когда корабль непосредственно перевозит их.

СМОТРИТЕ ТАКЖЕ: Перевозка, Передвижение

39 МОДИФИКАТОРЫ

Модификаторы — это эффекты, которые могут увеличивать или уменьшать значение характеристики отряда или результат броска кубика.

39.1 Модификатор всегда отмечен словом «добавьте» («добавляйте») с последующим числовым значением.

39.2 Если перед значением модификатора стоит знак «+», прибавьте это значение к значению характеристики или результату броска; если же перед значением модификатора стоит знак «-», вычтите это значение из значения характеристики или результата броска.

СМОТРИТЕ ТАКЖЕ: Бой (характеристика), Полёт (характеристика), Цена (характеристика)

40 НАЗЕМНЫЕ ВОЙСКА

Наземные войска — это вид отрядов. Все фигурки и жетоны пехоты считаются наземными войсками. У некоторых фракций есть свои уникальные отряды пехоты.

40.1 Наземные войска всегда находятся или на планете, или на корабле, имеющем характеристику мест на борту.

40.2 Если наземные войска перевозятся на борту корабля, игроки помещают их фигурки или жетоны в космос системы рядом с кораблём, который их перевозит.

40.3 Количество наземных войск, которое может быть у игрока на планете, не ограничено.

СМОТРИТЕ ТАКЖЕ: Жетоны пехоты, Контроль, Места на борту (характеристика), Отряды, Перевозка

41 НАЗЕМНЫЙ БОЙ

Если во время шага тактического действия «Вторжения» активный игрок высаживает наземные войска на планету, на которой уже есть наземные войска другого игрока, игроки проводят на этой планете наземный бой. Чтобы провести наземный бой, игроки выполняют следующие шаги:

41.1 **ШАГ 1. БОЕВЫЕ ПРОВЕРКИ.** Каждый игрок бросает 1 кубик за каждый свой отряд наземных войск на этой планете. За каждый бросок, результат которого равен или больше его значения боя, отряд наносит 1 попадание.

- Если рядом со значением боя отряда есть 2 (или больше) символа взрыва, игрок бросает 2 (или больше) кубика за этот отряд вместо одного.

41.2 **ШАГ 2. ПРИСВОЕНИЕ ПОПАДАНИЙ.** Каждый игрок должен выбрать и уничтожить 1 свой отряд наземных войск за каждое попадание, которое нанёс противник.

- Когда отряд уничтожен, игрок, контролирующий его, убирает фигурку или жетон этого отряда с игрового поля в своё снабжение.

41.3 Если после присвоения попаданий у обоих игроков на планете остались отряды, они проводят ещё один раунд наземного боя, начиная с шага «Боевые проверки».

41.4 Когда на планете остались наземные войска только одного из игроков (либо войск на планете не осталось вообще), бой немедленно завершается.

- В первом раунде у эффектов «в начале боя» и «в начале раунда боя» момент срабатывания одинаковый.
- В последнем раунде у эффектов «в конце боя» и «в конце раунда боя» момент срабатывания одинаковый.
- Игрок, у которого после завершения боя остался хотя бы один отряд наземных войск на планете, — победитель; другой игрок — проигравший.
- Если на планете не осталось наземных войск, победителя нет; бой завершился вничью.

СМОТРИТЕ ТАКЖЕ: Вторжение, Планеты

42 ОГРАНИЧЕНИЕ НА КОМПОНЕНТЫ

Если какие-либо компоненты заканчиваются во время партии, игроки придерживаются следующих правил:

42.1 **КУБИКИ:** количество кубиков неограниченно. Если игроку нужно бросить больше кубиков, чем есть в игровой комплектации, он бросает все доступные кубики, записывает полученный результат, а затем перебрасывает столько кубиков, сколько необходимо.

42.2 **ЖЕТОНЫ:** количество жетонов ограничено жетонами, доступными в игровой комплектации, за исключением жетонов контроля, жетонов истребителей, жетонов товаров и жетонов пехоты. Если какие-либо из перечисленных

жетонов закончатся, игроки вправе использовать любую подходящую замену, например монеты или бусины.

- 42.3 **ОТРЯДЫ:** количество отрядов ограничено фигурками, доступными в игровой комплектации, за исключением истребителей и наземных войск.
- Когда игрок размещает отряды на поле, но в снабжении не хватает нужных фигурок, он может вернуть их в снабжение из любых систем, в которых нет его жетонов приказов. Игрок может убрать таким способом с поля любое количество отрядов, но он должен тут же разместить их все на поле. Эффекты способностей не могут заставить игрока убирать и размещать отряды таким способом.
 - Когда игрок производит истребители или отряды пехоты, он может вместо пластиковых фигурок использовать жетоны истребителей или пехоты (соответственно) из общего запаса. Эти жетоны должны находиться вместе с хотя бы одной пластиковой фигуркой того же типа; игроки могут менять местами жетоны пехоты или истребителей с соответствующими пластиковыми фигурками в любой момент игры.
- 42.4 **КАРТЫ:** когда заканчивается какая-либо колода, игроки перетасовывают её сброс и кладут его лицевой стороной вниз, формируя, таким образом, новую колоду.

СМОТРИТЕ ТАКЖЕ: Отряды, Производство отрядов

43 ОТРЯДЫ

Отряды в игре представлены пластиковыми фигурками.

- 43.1 Всего в игре три вида отрядов: корабли, наземные войска и сооружения.
- 43.2 Пластиковые фигурки одного цвета идут в следующей комплектации:
- | | | |
|---------------|---------------------|-------------------|
| • 3 базы | • 2 солнца войны | • 4 транспортника |
| • 6 ПСО | • 12 отрядов пехоты | • 5 дредноутов |
| • 8 эсминцев | • 10 истребителей | • 1 флагман |
| • 8 крейсеров | | |
- 43.3 Отряды в игре находятся либо на игровом поле, либо в снабжении игрока.

СМОТРИТЕ ТАКЖЕ: Корабли, Наземные войска, Сооружения

44 ПЕРЕБРОС КУБИКОВ

Некоторые игровые эффекты требуют, чтобы игрок перебросил кубики.

- 44.1 Когда игрок перебрасывает кубик, он использует новый результат броска вместо предыдущего результата.
- 44.2 Нельзя использовать одну и ту же способность, чтобы перебросить один и тот же кубик несколько раз, но можно использовать несколько разных способностей, чтобы перебросить один и тот же кубик.
- 44.3 Игрок должен перебросить кубик после броска кубиков, перед применением других способностей.

СМОТРИТЕ ТАКЖЕ: Карты действий, Космический бой, Наземный бой, Способности

45 ПЕРЕВЁРНУТАЯ КАРТА

Некоторые карты переворачиваются в процессе игры. Игрок не может применять способности или тратить очки ресурсов и очки влияния перевёрнутых карт.

- 45.1 Чтобы перевернуть карту, игрок переворачивает её лицевой стороной вниз.
- 45.2 Во время шага фазы статуса «Подготовьте карты» каждый игрок подготавливает все свои перевёрнутые карты, перевернув их лицевой стороной вверх.
- 45.3 Игрок переворачивает свою карту планеты, чтобы потратить **или** очки ресурсов, **или** очки влияния этой карты.
- 45.4 Некоторые способности, включая способности карт технологий, требуют перевернуть карту, чтобы применить их. Если карта уже перевёрнута, её нельзя перевернуть ещё раз для того, чтобы применить способность.
- Пассивные способности с перевёрнутой карты продолжают действовать.
- 45.5 После того как игрок совершил стратегическое действие, он переворачивает карту стратегии, относящуюся к этому действию.

СМОТРИТЕ ТАКЖЕ: Влияние, Планеты, Ресурсы, Фаза статуса

46 ПЕРЕВОЗКА

Когда корабль передвигается, он может перевозить на борту истребители и наземные войска (в любых сочетаниях) в количестве, не превышающем количество мест на борту этого корабля.

- 46.1 Корабль может брать на борт и перевозить истребители и наземные войска во время передвижения. Во время тактического действия он может брать на борт и перевозить отряды из активной системы, из системы, в которой он начал движение, а также из каждой системы, через которую он передвигается.
- Перевозимые отряды остаются на борту перевозящего их корабля, пока он не завершит передвижение.
 - Если корабль, перевозивший отряды, убирается с поля в результате эффекта гравитационного разлома, отряды, которые он перевозил, также убираются с поля.
- 46.2 Любые истребители и наземные войска, которые корабль перевозит, должны передвигаться вместе с этим кораблём и оставаться в космосе.
- 46.3 Истребители и наземные войска **нельзя** перевозить из систем, в которых есть жетон приказа их фракции, если только это не активная система.
- 46.4 Игрок может высадить войска на планету в системе во время шага тактического действия «Вторжение».

СМОТРИТЕ ТАКЖЕ: Вторжение, Места на борту (характеристика), Передвижение, Тактическое действие

47 ПЕРЕДВИЖЕНИЕ

Игрок может передвигать свои корабли, совершая тактическое действие во время фазы действий. Кроме того, некоторые способности позволяют передвигать отряды и вне тактического действия.

47.1 ПЕРЕДВИЖЕНИЕ ВО ВРЕМЯ ТАКТИЧЕСКОГО ДЕЙСТВИЯ

47.2 У большинства кораблей есть значение полёта, отмеченное на планшетах фракций и на картах улучшений. Оно обозначает число систем, которое корабль может преодолеть, начав движение из системы, в которой находится.

Чтобы выполнить передвижение, игроки выполняют следующие шаги:

47.3 **ШАГ 1. ПЕРЕДВИЖЕНИЕ КОРАБЛЕЙ.** Игрок может передвинуть любое количество своих кораблей в активную систему, придерживаясь следующих правил:

- Корабль должен закончить движение в активной системе.
- Корабль **не может** передвигаться через системы, в которых есть корабли других игроков, в том числе истребители.
- Корабль **не может** начать движение из системы, в которой есть жетон приказа его фракции.
- Корабль **может** передвигаться через системы, в которых есть жетоны приказов его фракции.
- Корабль **может** начать движение из **активной** системы и вернуться в неё обратно, если у него достаточное значение полёта.
- Корабль должен передвигаться через смежные системы, а количество систем, которое он проходит, не может превышать его значение полёта.

47.4 Когда передвигается корабль, у которого есть места на борту, он может перевозить с собой истребители и наземные войска.

47.5 Активный игрок объявляет о том, какие из его кораблей передвигаются, до того как передвинет любой из кораблей. Эти корабли прибывают в активную систему одновременно.

47.6 **ШАГ 2. КОСМИЧЕСКАЯ ПУШКА: АТАКА.** После шага «Передвижение кораблей» игроки могут использовать способность «Космическая пушка» своих отрядов в активной системе.

47.7 ПЕРЕДВИЖЕНИЕ С ПОМОЩЬЮ СПОСОБНОСТИ

47.8 Если эффект способности передвигает отряд вне шага тактического действия «Передвижение», игроки следуют правилам, указанным в описании этой способности;

ни значение полёта отряда, ни правила, описанные выше, не применяются.

СМОТРИТЕ ТАКЖЕ: Активная система, Космическая пушка (способность), Места на борту (характеристика), Перевозка, Тактическое действие, Фаза действий

48 ПЛАНЕТАРНЫЙ ЩИТ (СПОСОБНОСТЬ)

Нельзя использовать способность «Бомбардировка» против планет, на которых есть отряды со способностью «Планетарный щит».

- 48.1 Способность «Планетарный щит» не защищает планету от эффекта технологии «Бактериологическое оружие X-89».
- 48.2 Способность «Планетарный щит» не позволяет Л131КС использовать свою фракционную способность «Ковровая бомбардировка».
- 48.3 Если солнце войны находится в системе, в которой есть отряды других игроков со способностью «Планетарный щит», считается, что у всех этих отрядов нет этой способности.
- Если считается, что у отряда нет способности «Планетарный щит», этот отряд не может использовать эффект технологии «Защитная сеть «Маген».
 - Солнце войны может использовать свою способность «Бомбардировка» против планет, на которых есть отряды со способностью «Планетарный щит».

СМОТРИТЕ ТАКЖЕ: Бомбардировка (способность)

49 ПЛАНЕТЫ

Планеты обеспечивают игроков очками ресурсов и влияния. Планеты располагаются на фрагментах поля. У каждой планеты есть название, значение ресурсов и значение влияния. Некоторые планеты также относятся к одному из трёх типов.

49.1 Значение ресурсов планеты — это левое число в жёлтой рамке.

49.2 Значение влияния планеты — это правое число в синей рамке.

49.3 Типы планет сами по себе не влияют на игровой процесс, но учитываются в некоторых способностях. Есть 3 типа планет: культурные, опасные и промышленные.



Культурная планета



Опасная планета



Промышленная планета

49.4 У некоторых планет есть технологические специализации, которые позволяют переворачивать карту такой планеты, чтобы удовлетворить определённому требованию при исследовании технологии.

49.5 КАРТЫ ПЛАНЕТ

У каждой планеты есть своя карта, на которой указаны её название, значение ресурсов, значение влияния и тип (при наличии). Если игрок контролирует планету, карта этой планеты лежит перед ним.

49.6 У карт планет есть два состояния: подготовленное и перевёрнутое. Когда карта планеты в подготовленном состоянии, она лежит лицевой стороной вверх (с текстом). Когда карта планеты перевёрнутая, она лежит лицевой стороной вниз.

49.7 Игрок может тратить очки ресурсов или влияния подготовленных карт планет.

49.8 Игрок не может тратить очки ресурсов или влияния перевёрнутых карт планет.

СМОТРИТЕ ТАКЖЕ: Влияние, Контроль, Перевёрнутая карта, Подготовленная карта, Ресурсы, Карты технологий, Фрагменты поля

50 ПЛАНШЕТ ПРИКАЗОВ

У каждого игрока есть планшет приказов, на котором находятся его стратегический резерв, тактический резерв, резерв флота, область для товаров, а также справка.



50.1 Игрок помещает жетоны приказов в резервы на своём планшете приказов. Игроки используют эти жетоны приказов, чтобы совершать стратегические и тактические действия, а также чтобы увеличивать максимальное количество своих кораблей, которое может находиться в одной системе.

50.2 Игрок помещает жетоны товаров в область для товаров на своём планшете приказов. Игроки используют эти жетоны товаров вместо очков ресурсов, очков влияния или чтобы применять определённые игровые эффекты.

50.3 Игроки, уже знакомые с правилами игры, могут скрыть часть планшета со справкой, подложив его под свой планшет фракции.

СМОТРИТЕ ТАКЖЕ: Жетоны приказов, Резерв флота, Стратегическое действие, Тактическое действие, Товары

51 ПОБЕДНЫЕ ОЧКИ

Первый игрок, набравший 10 победных очков, побеждает в игре.

51.1 Игроки получают победные очки разными способами, в основном выполняя цели.

51.2 Игроки отмечают полученные ими победные очки на счётчике победных очков.

- Если игроки используют сторону счётчика победных очков с 14 делениями, игра завершается, когда один из игроков набирает 14 победных очков, а не 10. Этот игрок побеждает.

51.3 Во время подготовки к игре каждый игрок кладёт один из своих жетонов контроля на деление «0» счётчика победных очков.

51.4 Когда игрок получает победные очки, он передвигает свой жетон контроля на счётчике победных очков на столько делений, сколько очков он получил.

- Жетон контроля игрока должен всегда находиться на том делении счётчика победных очков, которое соответствует количеству полученных им победных очков в этой партии. Игрок не может набрать больше 10 (или 14) победных очков.

51.5 Если в тексте способности говорится об игроке с наибольшим или наименьшим количеством победных очков, а таких игроков несколько, эффект этой способности применяется ко всем игрокам с наибольшим или наименьшим количеством победных очков.

51.6 Если игрок получил победное очко благодаря закону, он не теряет победное очко, когда этот закон сбрасывается.

51.7 Когда один из игроков набрал 10 победных очков, игра немедленно завершается. Если несколько игроков одновременно получают 10-е победное очко, побеждает претендент с наименьшим значением инициативы. Если в этот момент у игроков нет карт стратегий, побеждает игрок, который ближе всего к председателю (включая его самого), если двигаться от председателя по часовой стрелке.

51.8 Если игра завершается из-за того, что председатель не может раскрыть следующую карту цели, побеждает игрок с наибольшим количеством победных очков. Если таких игроков несколько, побеждает игрок с наименьшим значением в порядке инициативы.

СМОТРИТЕ ТАКЖЕ: Карты политики, Карты целей, Экспансия (карта стратегии)

52 ПОГЛОЩЕНИЕ УРОНА (СПОСОБНОСТЬ)

У некоторых отрядов есть способность «Поглощение урона». Игрок может использовать способность «Поглощение урона» любых своих отрядов в активной системе непосредственно перед тем, как присвоить попадания своим отрядам.

52.1 Игрок отменяет 1 попадание, нанесённое отрядами другого игрока, за каждое использование способности «Поглощение урона» своих отрядов. Затем игрок кладёт набор фигурку каждого отряда, использовавшего эту способность, чтобы обозначить, что этот отряд — **повреждённый**.

52.2 Повреждённый отряд ничем не отличается по возможностям и характеристикам от неповреждённого, за исключением того, что не может использовать способность «Поглощение урона».

52.3 Повреждённый отряд не может использовать способность «**Поглощение урона**», пока его не отремонтируют во время фазы статуса или при помощи другого игрового эффекта.

52.4 Отряд может использовать свою способность «**Поглощение урона**» в любой момент, когда ему наносят попадание, в том числе во время боевых проверок, либо при помощи способностей отрядов, например способности «**Космическая пушка**».

- Отряд может использовать способность «**Поглощение урона**», только если он может быть целью для нанесённого попадания. Например, игрок не может использовать соответствующую способность дреднота, чтобы отменить попадание, нанесённое способностью «**Заградительный огонь**».

52.5 Игрок не может использовать способность «**Поглощение урона**», чтобы отменить эффект, который уничтожает отряд без нанесения и присвоения попаданий, например эффект карты действия «Удачное попадание».

52.6 Фракционная технология Бароната Летнев «Неевклидовое экранирование» позволяет отрядам Бароната со способностью «**Поглощение урона**» отменять 2 попадания вместо одного.

СМОТРИТЕ ТАКЖЕ: Космический бой, Наземный бой, Способности

53 ПОДГОТОВЛЕННАЯ КАРТА

Если карта находится в подготовленном состоянии, игрок может перевернуть её или применить способности этой карты.

53.1 Игроки выкладывают подготовленные карты лицевой стороной вверх перед собой; перевернутые карты игроки выкладывают лицевой стороной вниз перед собой.

53.2 Игрок может перевернуть подготовленную карту планеты, чтобы потратить её очки ресурсов или влияния.

53.3 Игроки могут переворачивать подготовленные карты некоторых технологий, чтобы применять способности этих технологий.

- На картах таких технологиях всегда указано, что игроку необходимо, помимо прочего, перевернуть карту, чтобы заплатить цену способности.

53.4 Если карта перевернута, игрок не может применять её способности или тратить её очки ресурсов и влияния, пока не подготовит её.

53.5 Во время шага фазы статуса «Подготовьте карты» каждый игрок подготавливает все свои перевернутые карты, перевернув их лицевой стороной вверх.

53.6 Когда игрок совершает стратегическое действие, он переворачивает свою карту стратегии.

- Игрок позже подготавливает эту карту стратегии во время шага фазы статуса «Подготовьте карты».

СМОТРИТЕ ТАКЖЕ: Перевернутая карта, Способности, Фаза статуса

54 ПОЛЕ АСТЕРОИДОВ

Поле астероидов — это аномалия, влияющая на движение.

54.1 Корабли не могут передвигаться через поле астероидов или заканчивать движение в нём.

СМОТРИТЕ ТАКЖЕ: Аномалии, Передвижение

55 ПОЛЁТ (ХАРАКТЕРИСТИКА)

Полёт — это характеристика некоторых отрядов, отмеченная на планшетах фракций и на картах улучшений.

55.1 Значение полёта отряда обозначает расстояние (число фрагментов поля), которое он может преодолеть во время этапа тактического действия «Передвижение», начав движение из системы, в которой находится.

СВЯЗАННЫЕ ТЕМЫ: Передвижение, Тактическое действие

56 ПОЛИТИКА (КАРТА СТРАТЕГИИ)

Карта стратегии «Политика» позволяет игрокам получать карты действий. Кроме того, активный игрок выбирает нового председателя и может посмотреть карты в колоде политики. Значение инициативы этой карты: «3».

56.1 Если у активного игрока есть карта стратегии «Политика», он может во время фазы действий совершить стратегическое действие, чтобы применить основную способность этой карты.

56.2 Чтобы применить основную способность карты стратегии «Политика», активный игрок последовательно применяет следующие эффекты:

- а) Активный игрок выбирает любого игрока (можно выбрать себя), у которого нет жетона председателя. Выбранный игрок кладёт жетон председателя перед собой. Теперь он председатель.
- б) Активный игрок берёт 2 карты действий.
- в) Активный игрок взакрытую просматривает 2 верхние карты колоды политики. Затем он кладёт каждую из этих карт либо на верх, либо под низ колоды. Если он кладёт обе карты на верх или под низ колоды, он может положить их в любом порядке.

56.3 После того как активный игрок применил основную способность карты стратегии «Политика», каждый другой игрок, начиная с сидящего слева от активного игрока и далее по часовой стрелке, может потратить 1 жетон приказа из своего стратегического резерва, чтобы взять 2 карты действий.

СМОТРИТЕ ТАКЖЕ: Карты действий, Карты политики, Карты стратегий, Порядок инициативы, Председатель, Стратегическое действие

57 ПОРЯДОК ИНИЦИАТИВЫ

Порядок инициативы определяет очередь, в которой игроки выполняют шаги фаз действий и статуса.

- 57.1 Порядок инициативы определяется значениями инициативы на картах стратегий.
- Игрок с жетоном «0» Клубка Наалу имеет значение инициативы 0.
- 57.2 Очередь в порядке инициативы начинается с игрока, который выбрал карту стратегии с наименьшим значением инициативы, и продолжается игроком, карта стратегии которого имеет следующее доступное число.
- Для определения порядка инициативы используются только те карты стратегии, которые игроки выбрали во время фазы стратегии. Карты стратегии, не выбранные во время фазы стратегии, игнорируются.
- 57.3 При игре вдвоём или четвером место игрока в порядке инициативы определяет карта стратегии с наименьшим значением инициативы.

СМОТРИТЕ ТАКЖЕ: Карты стратегий, Фаза действий, Фаза статуса

58 ПРЕДСЕДАТЕЛЬ

Председатель — это игрок с жетоном председателя.

- 58.1 Во время фазы стратегии председатель первым выбирает себе карту стратегии.
- 58.2 Во время фазы политики председатель берёт верхнюю карту из колоды политики перед каждым голосованием. Председатель всегда голосует последним; он выбирает, какой из вариантов решения будет принят, если за разные варианты отдано равное количество голосов.
- 58.3 Во время подготовки к игре председатель готовит колоды и карты целей.
- 58.4 Во время фазы статуса председатель раскрывает новую карту общей цели.
- 58.5 Во время подготовки к игре жетон председателя получает случайный игрок.
- 58.6 Если во время фазы действий игрок применяет основную способность карты стратегии «Политика», он выбирает любого игрока, кроме председателя, и передаёт ему жетон председателя.
- 58.7 Если председатель разгромлен и выбывает из партии, жетон председателя переходит к игроку слева от него.

СМОТРИТЕ ТАКЖЕ: Карты политики, Карты целей, Политика (карта стратегии), Фаза политики, Фаза стратегии

59 ПРИКРЕПЛЕНИЕ

Некоторые игровые эффекты предписывают игроку прикрепить карту со способностью к карте планеты.

- 59.1 Прикреплённая карта изменяет карту планеты, к которой её прикрепили.
- 59.2 Чтобы прикрепить карту с эффектом прикрепления к карте планеты, игрок подкладывает её под карту планеты, оставив выступать небольшую часть.
- 59.3 Если планета, к которой прикреплена карта, меняет владельца, эта карта остаётся с планетой. При этом прикреплённая карта сохраняет своё состояние (перевёрнутая или подготовленная).

СМОТРИТЕ ТАКЖЕ: Карты политики, Контроль, Планеты

60 ПРОДУКЦИЯ

Продукция — это товар, которого достаточно для собственных нужд фракции, но который крайне востребован остальными фракциями. У продукции нет самостоятельного игрового эффекта, но она становится товаром, если игрок отдаёт её другому игроку.



- 60.1 Продукция и товары представлены на разных сторонах одного и того же жетона.
- 60.2 Значение продукции на планшете фракции игрока обозначает максимальное количество продукции, которое может быть у этого игрока.
- 60.3 Когда какой-либо эффект предписывает игроку **пополнить продукцию**, игрок берёт столько жетонов продукции, чтобы их общий номинал у него сравнялся со значением продукции на его планшете фракции. Затем он помещает эти жетоны стороной с продукцией вверх в область для продукции на своём планшете фракции.
- 60.4 Когда игрок пополняет продукцию, он берёт жетоны продукции из общего запаса.
- 60.5 Игроки могут обмениваться жетонами продукции по правилам сделок. Когда игрок получает продукцию от другого игрока, он конвертирует её в товары; для этого он помещает полученные жетоны стороной с товаром вверх в область для товаров на своём планшете приказов.
- Этот жетон больше не считается жетоном продукции. Теперь это жетон товаров.
 - Игрок может обмениваться жетонами продукции до того, как применит эффект, позволяющий ему пополнить продукцию.
- 60.6 Любой игровой эффект, который предписывает игроку отдать свою продукцию другому игроку, автоматически конвертирует эту продукцию в товары.
- 60.7 Игроки не могут тратить продукцию. Они могут только обмениваться ей во время сделок.
- 60.8 В игре есть жетоны продукции номиналом 1 и 3. Игрок может разменивать эти жетоны при необходимости.

СМОТРИТЕ ТАКЖЕ: Договорённости, Сделки, Товары

61 ПРОИЗВОДСТВО (способность)

Во время шага тактического действия «Производство» активный игрок может использовать способность «**Производство**» каждого своего отряда, находящегося в активной системе, чтобы производить отряды.

- 61.1 У каждого отряда со способностью «**Производство**» после слова «Производство» на планшете фракции всегда указано значение производства. Это максимальное количество отрядов, которое может произвести этот отряд.
- Если у активного игрока в активной системе есть несколько отрядов со способностью «**Производство**», он может производить отряды в количестве, равном суммарному значению производства всех отрядов со способностью «**Производство**» в этой системе.
 - При производстве истребителей или отрядов пехоты каждый произведённый отряд учитывается отдельно в значении производства отряда, которых их производит.
 - При желании игрок может произвести только один отряд пехоты или истребитель; при этом он всё равно должен заплатить полную цену.
 - Значения производства баз арборексов нельзя учитывать при производстве отрядов пехоты, даже если у играющего за арборексов есть другой отряд со способностью «**Производство**» в той же системе. Например, если у играющего за арборексов в активной системе есть 2 воина Летани со значением производства 1 у каждого и 1 база со значением производства 4, он может произвести максимум 2 отряда пехоты, так как значение производства базы в данном случае не учитывается.
- 61.2 Когда игрок производит корабли с помощью способности «**Производство**», он должен размещать их в активной системе.
- 61.3 Когда игрок производит наземные войска, он должен размещать их на планете, где находится отряд, который использовал способность «**Производство**».
- 61.4 Если игрок производит наземные войска с помощью способности «**Производство**» отряда, находящегося в космосе системы, он может разместить их или в космосе той же системы, или на подконтрольной ему планете в той же системе.
- Если игрок размещает наземные войска в космосе системы, их количество не может превысить количество мест на борту его кораблей в этой системе.

СМОТРИТЕ ТАКЖЕ: База, Блокада, Производство отрядов

62 ПРОИЗВОДСТВО ОТРЯДОВ

Основной способ производства новых отрядов — использование способности «Производство» во время тактического действия. Впрочем, есть и другие игровые эффекты, которые позволяют игрокам производить отряды.

- 62.1 У всех отрядов, которые игрок может производить, есть цена, отмеченная на планшетах фракций и на картах улучшений. Чтобы произвести отряд, игрок должен потратить очки ресурсов с подконтрольных ему планет в количестве не меньшем, чем цена этого отряда.
- Если игрок потратил больше очков ресурсов, чем нужно, неиспользованные очки ресурсов будут потеряны.
 - Если игрок производит несколько отрядов одновременно, он должен сложить цены всех производимых отрядов и получить общую цену перед тем, как начнёт тратить очки ресурсов.
- 62.2 Если рядом с ценой отряда указаны 2 символа (обычно у истребителей и пехоты), игрок производит 2 отряда этого типа за эту цену.
- Каждый из двух отрядов учитывается отдельно при подсчёте максимального количества отрядов, которое игрок может произвести.
 - При желании игрок может произвести только один отряд этого типа; при этом он всё равно должен заплатить полную цену.
- 62.3 Когда игрок во время тактического действия производит отряды с помощью способности «Производство» своих отрядов, он следует правилам способности «Производство», чтобы определить, где именно в активной системе он может разместить новые отряды.
- 62.4 Когда игрок производит отряды при помощи какой-либо способности вне тактического действия, он следует описанию эффекта этой способности, чтобы определить, где именно он может разместить новые отряды и сколько он может их произвести.
- 62.5 Количество отрядов игрока ограничено количеством компонентов в его снабжении.
- Если у игрока нет нужных фигурок в снабжении, он может забрать их из любых систем, в которых нет его жетонов приказов, и вернуть в снабжение. Затем он может произвести любое количество отрядов, которые он вернул. Игрок не может подобным способом возвращать отряды в снабжение, если он после этого немедленно не произведёт отряд того же типа.
 - Когда игрок производит истребители или отряды пехоты, он может вместо пластиковых фигурок использовать жетоны истребителей или пехоты (соответственно) из общего запаса.

62.6 Игрок не может производить корабли в системе, в которой есть корабли других игроков, но он по-прежнему может производить наземные войска.

СМОТРИТЕ ТАКЖЕ: База, Блокада, Жетоны истребителей, Жетоны пехоты, Производство (способность), Тактическое действие, Цена (характеристика).

63 ПРОТИВНИК

Противником игрока во время боя считается другой игрок, чьи корабли в начале космического боя находятся в системе или чьи наземные войска в начале наземного боя находятся на планете.

63.1 Игрок, чьи отряды не участвуют в бою на одной из сторон, не считается противником. Он не может использовать способности, которые используются против противников, а также не может быть целью таких способностей.

СМОТРИТЕ ТАКЖЕ: Вторжение, Космический бой, Наземный бой

64 ПСО

ПСО (планетарная система обороны) — это сооружение, которое позволяет игроку защищать свои планеты при вторжении врагов.

64.1 У каждой ПСО есть способность «**Космическая пушка**».

64.2 Основной способ получить ПСО — применить основную или второстепенную способность карты стратегии «**Строительство**».

64.3 Игроки размещают ПСО на планетах. На одной планете не может быть больше двух ПСО.

64.4 Если в любой момент на планете с ПСО игрока оказываются отряды другого игрока и нет ни одного отряда его собственных наземных войск, эта ПСО уничтожена.

СМОТРИТЕ ТАКЖЕ: Космическая пушка (способность), Сооружения

65 РАЗГРОМ

Разгромленный игрок больше не участвует в партии.

65.1 Игрок считается разгромленным, когда он удовлетворяет **всем** следующим условиям:

- У игрока нет наземных войск на игровом поле.
- У игрока нет отрядов со способностью «**Производство**».
- Игрок не контролирует ни одной планеты.

65.2 Когда игрок разгромлен, все компоненты, которые относятся к его фракции и его цвету (отряды, жетоны приказов, жетоны контроля, карты обещаний, карты технологий, а также планшет фракции и планшет приказов), в том числе компоненты из его снабжения, возвращаются в коробку.

65.3 Когда игрок разгромлен, все его карты политики отправляются в сброс.

65.4 Когда игрок разгромлен, все его карты обещаний, которые относятся к другим фракциям и цветам, возвращаются к играющим за соответствующие фракции и цвета.

- Карты обещаний, которые относятся к фракции разгромленного игрока или совпадают с выбранным им цветом, возвращаются в коробку, даже если они находятся у другого игрока.

65.5 Когда игрок разгромлен, все карты действий с его руки отправляются в сброс.

65.6 Когда игрок разгромлен, его карты стратегии (как перевёрнутые, так и подготовленные) возвращаются в общую игровую зону.

65.7 Когда игрок разгромлен, все его карты секретных целей (как выполненных, так и невыполненных) замешиваются обратно в колоду секретных целей.

65.8 Если разгромленный игрок был председателем, жетон председателя переходит к игроку слева от него.

65.9 Если в начале партии было 5 игроков или больше, а в результате разгрома осталось 4 игрока или меньше, в фазе стратегии игроки продолжают выбирать по одной карте стратегии.

65.10 Если в партии, в которой был разгромлен игрок, участвует фракция с фракционными жетонами, применяются следующие правила:

- Если разгромлен игрок, на карте фракционной технологии которого лежит жетон ассимиляции Некровируса, эта карта технологии остаётся в игре.
- Если разгромлен играющий за Призраков Креусса, его фракционные жетоны червоточин остаются на поле до конца игры.
- Если разгромлен играющий за Клубок Наалу и у другого игрока есть жетон «0» Клубка Наалу, этот жетон остаётся у текущего игрока до конца фазы статуса, после чего убирается из игры.

СМОТРИТЕ ТАКЖЕ: Карты обещаний, Карты политики, Контроль, Наземные войска, Производство (способность)

66 РЕЗЕРВ ФЛОТА

Резерв флота — это область на планшете приказов игрока.

66.1 Количество жетонов приказов в резерве флота игрока определяет максимальное количество кораблей (не считая истребителей), которое может быть у него в каждой системе.

- Отряды, находящиеся на планетах, а также отряды, занимающие места на борту кораблей, не учитываются в максимальном размере флота.

- Отряды, которые перевозятся через систему, не учитываются в максимальном размере флота в этой системе.

- 66.2 Игрок помещает жетоны приказов в свой резерв флота стороной с космическим кораблём вверх.
- 66.3 Если в любой момент игры количество кораблей игрока в системе превысит количество жетонов в его резерве флота, он выбирает, какие корабли убрать из этой системы, после чего возвращает их в своё снабжение.
- 66.4 Игроки не тратят жетоны приказов из этого резерва.

СМОТРИТЕ ТАКЖЕ: Жетоны приказов, Корабли, Планшет приказов, Фрагменты поля

67 РЕСУРСЫ

Ресурсы олицетворяют ресурсную и промышленную ценность планеты. Многие игровые эффекты, например производство отрядов, требуют от игрока потратить очки ресурсов.

- 67.1 Значение ресурсов планеты — это левое число в жёлтой рамке, указанное на фрагменте поля и на карте планеты. Значение ресурсов обозначает количество очков ресурсов, которое игрок может потратить, перевернув карту этой планеты.
- 67.2 Чтобы потратить очки ресурсов планеты, игрок переворачивает её карту.
- 67.3 Игрок может потратить 1 товар в качестве 1 очка ресурсов.

СМОТРИТЕ ТАКЖЕ: Перевернутая карта, Планеты, Производство отрядов, Товары

68 СВЕРХНОВАЯ

Сверхновая — это аномалия, влияющая на движение.

- 68.1 Корабли не могут передвигаться через сверхновую или заканчивать движение в ней.

СМОТРИТЕ ТАКЖЕ: Аномалии, Передвижение

69 СДЕЛКИ

В рамках сделок игроки обмениваются продукцией, товарами и картами обещаний.

- 69.1 Во время своего хода активный игрок может заключить одну сделку с каждым из своих соседей.
- Игрок может заключить сделку в любой момент своего хода, даже во время боя.
- 69.2 Чтобы заключить сделку, игрок отдаёт любое количество товаров и продукции, а также максимум одну карту обещания соседу в обмен на любое количество товаров и продукции и максимум одну карту обещания.

- 69.3 Игроки могут обмениваться только продукцией, товарами и картами обещаний. Обмениваться другими видами карт и жетонов нельзя.

- Играющий за Хаканские Эмираты, помимо товаров, продукции и карт обещаний, может также обмениваться во время сделок с другими игроками картами действий.

- 69.4 Сделка необязательно должна быть симметричной. Игрок может обменять свои компоненты на неравные по ценности или даже отдать компоненты, ничего не получив взамен.

- Игроки договариваются об условиях сделки до того, как передадут друг другу компоненты. После того как игроки обменялись компонентами, сделку нельзя отменить.

- 69.5 Сделка может быть частью договорённости.

- 69.6 Во время каждого из двух голосований в фазу политики игрок может заключить 1 сделку с каждым другим игроком, даже если они не соседи.

СМОТРИТЕ ТАКЖЕ: Договорённости, Карты обещаний, Продукция, Соседи, Товары

70 СМЕЖНЫЕ СИСТЕМЫ

Две системы считаются смежными, если их фрагменты поля соприкасаются друг с другом любыми из краёв.

- 70.1 Система с червоточиной считается смежной с системой, в которой есть червоточина того же вида.
- 70.2 Отряд или планета считается смежными для всех систем, смежных с системой, в которой находится этот отряд или планета.

- Система не считается смежной сама с собой.

- 70.3 Планету допустимо считать смежной с системой, в которой находится эта планета.

СМОТРИТЕ ТАКЖЕ: Передвижение, Соседи, Червоточины

71 СНАБЖЕНИЕ

Снабжение игрока — это его личный запас жетонов приказов и фигурок, которые в данный момент не находятся на игровом поле или не используются где-либо ещё в игре.

- 71.1 Запасы компонентов в снабжении игрока ограничены.

СМОТРИТЕ ТАКЖЕ: Жетоны приказов, Ограничение на компоненты, Отряды

72 СООРУЖЕНИЯ

Сооружение — это вид отрядов, включающий в себя ПСО и базы.

- 72.1 Сооружения всегда размещаются на планетах.

- «Летающая фабрика» (база Клана сааров) размещается в космосе.

- 72.2 Игроки обычно размещают сооружения, применяя основную или второстепенную способность карты стратегии «Строительство».
- 72.3 Игроки не могут перемещать (в том числе перевозить на борту кораблей) сооружения.
- 72.4 У игрока не может быть больше одной базы на каждой планете.
- 72.5 У игрока не может быть больше двух ПСО на каждой планете.

СМОТРИТЕ ТАКЖЕ: База, Отряды, ПСО, Строительство (карта стратегии)

73 СОСЕДИ

Два игрока считаются соседями, если у них есть отряды или подконтрольные планеты в одной и той же системе или в смежных системах.

- 73.1 Игроки могут заключать сделки со своими соседями.
- 73.2 Игроки считаются соседями, если у них есть отряды или подконтрольные планеты в системах, смежных благодаря червоточинам.
- 73.3 Игроки считаются соседями с играющим за призраков Креусса, если у них есть отряды или подконтрольные планеты в системах, которые с точки зрения играющего за призраков Креусса считаются смежными благодаря его фракционной способности «Квантовая запутанность».

СМОТРИТЕ ТАКЖЕ: Карты обещаний, Сделки, Соседи

74 СПОСОБНОСТИ

На планшетах фракций и картах встречаются способности, которые игроки могут применять, чтобы запускать различные игровые эффекты.

- 74.1 Если текст этого справочника противоречит буклету «Правила игры», нужно следовать тексту справочника.
- 74.2 Если текст способности на карте противоречит справочнику, нужно следовать тексту на карте. Если правило на карте и правилу из справочника возможно следовать одновременно, нужно так и поступить.
- 74.3 В тексте каждой способности сказано, как и когда игроки могут её применить.
- Если эффект способности длится в течение определённого промежутка времени, он будет действовать в этот промежуток времени, даже если компонент, позволивший применить эту способность, убран.
- 74.4 Если у карты есть несколько способностей, каждая способность описана в отдельном абзаце.
- 74.5 Если текст способности начинается со слова «Действие», игрок должен совершить компонентное действие во время фазы действий, чтобы применить эту способность.

- 74.6 Если текст способности содержит слова «не можете», «не может», «не могут» или «нельзя», в этом запрете нет исключений. Вы не можете отменить его каким-либо игровым эффектом.
- 74.7 Когда игрок применяет способность, он должен применить её полностью. Эффект способности, описанный после слов «можете», «может» или «могут», — необязательный, и игрок, применяя способность, может по желанию не применять эту часть эффекта.
- 74.8 Способности на компонентах, которые остаются в игре, обязательны к применению, если только они не содержат слов «можете», «может» или «могут».

- 74.9 Если у способности есть несколько эффектов, разделённых союзом «и», игрок должен применить максимально возможное количество эффектов способности. При этом, если он не может применить все эффекты, он вправе применить только те, которые способен применить.

74.10 ЦЕНА

- 74.11 У некоторых способностей есть цена, после которой следует описание эффекта. Цена способности отделяется от эффекта словом «чтобы» или точкой с запятой. Игрок не может применить эффект такой способности, если он не может заплатить цену.
- 74.12 Вот некоторые примеры цены, которую нужно заплатить, чтобы применить способность: потратить очки ресурсов, потратить товары, потратить жетоны приказов, перевернуть карты или активировать определённые системы.

74.13 ПОСЛЕДОВАТЕЛЬНОСТЬ ПРИМЕНЕНИЯ СПОСОБНОСТЕЙ

- 74.14 Если в описании способности присутствуют слова «перед» или «после», эффект способности срабатывает немедленно до или после момента, описанного в тексте.
- Например, если способность применяется «после того как корабль уничтожен», игрок должен применить её сразу после уничтожения корабля, а не позже в этот ход или раунд.
- 74.15 Если в описании способности присутствует слово «когда», эффект способности срабатывает точно в момент, описанный в тексте способности.
- Подобные способности обычно изменяют или дополняют последовательность по умолчанию.
- 74.16 Эффекты, срабатывающие, «когда» происходит событие, имеют приоритет над эффектами, срабатывающими «после» описанного момента.
- 74.17 Если в описании способности есть слово «затем», игрок должен применить эффект, описанный до слова «затем», иначе он не сможет применить эффект, описанный после слова «затем».

74.18 Каждую способность можно применить единожды каждый раз в момент, доступный для её применения. Например, если способность применяется «в начале боя», её можно применять в начале каждого боя.

74.19 Если игроки хотят применить несколько способностей во время фазы действий в один и тот же момент, они применяют способности **в порядке инициативы, начиная с активного игрока**. Этот процесс продолжается до тех пор, пока каждый игрок не применит все способности, которые хотел применить в этот момент.

74.20 Если игроки хотят применить несколько способностей во время фазы стратегии или политики в один и тот же момент, они применяют способности по очереди, **начиная с председателя и далее по часовой стрелке**. Этот процесс продолжается до тех пор, пока каждый игрок не применит все способности, которые хотел применить в этот момент.

74.21 КОМПОНЕНТНЫЕ ПРАВИЛА

74.22 Начальный абзац текста каждой способности на картах действий описывает, когда игрок может применить способность этой карты.

74.23 Начальный абзац текста большинства способностей на картах обещаний описывает, когда игрок может применить способность этой карты.

- Некоторые карты обещаний содержат способности, которые срабатывают сразу же, как только игрок получает карту.

74.24 Эффект способности на карте политики зависит от итога голосования по данной карте. Игроки применяют эти способности во время фазы политики после того, как игроки проголосуют за какое-то определённое решение.

74.25 У каждой фракции есть фракционные способности — они указаны на планшете фракции. У флагамена каждой фракции есть как минимум одна уникальная способность. Применение некоторых способностей влечёт за собой постоянный эффект для игроков.

74.26 У некоторых отрядов есть свои способности — они указаны над характеристиками этих отрядов на планшете фракции игрока и на картах улучшений. У каждой способности есть особые условия применения. К способностям отрядов относятся:

- Заградительный огонь
- Производство
- Бомбардировка
- Космическая пушка
- Планетарный щит
- Поглощение урона

74.27 Если в описании способности отряда употребляется словосочетание «эта система» или «эта планета», подразумевается система или планета, где находится этот отряд.

СМОТРИТЕ ТАКЖЕ: Карты стратегий, Карты действий, Карты обещаний, Карты технологий

75 СТРАТЕГИЧЕСКОЕ ДЕЙСТВИЕ

Во время фазы действий активный игрок может совершить стратегическое действие, чтобы применить основную способность своей карты стратегии.



75.1 После того как активный игрок применил основную способность своей карты стратегии, каждый другой игрок, начиная с сидящего слева от активного игрока и далее по часовой стрелке, может применить второстепенную способность этой карты стратегии.

- Игроки не обязаны применять второстепенную способность карты стратегии активного игрока.

75.2 После того как каждый игрок получил возможность применить второстепенную способность карты стратегии, активный игрок переворачивает её лицевой стороной вниз. Перевернутая карта стратегии означает, что игрок не может использовать её в этом раунде снова, а также служит напоминанием, что теперь он может пропустить ход.

- В партии с тремя или четырьмя участниками игрок должен совершить стратегическое действие за обе свои карты стратегии перед тем, как получит возможность пропустить ход.

75.3 Когда игрок применяет основную или второстепенную способность карты стратегии, он применяет каждый из описанных в ней эффектов по порядку сверху вниз.

СМОТРИТЕ ТАКЖЕ: Карты стратегий, Карты целей, Победные очки, Фаза действий

76 СТРОИТЕЛЬСТВО (КАРТА СТРАТЕГИИ)

Карта стратегии «Строительство» позволяет игрокам строить сооружения на подконтрольных планетах. Значение инициативы этой карты: «4».

76.1 Если у активного игрока есть карта стратегии «Строительство», он может во время фазы действий совершить стратегическое действие, чтобы применить основную способность этой карты.

76.2 Чтобы применить основную способность карты стратегии «Строительство», активный игрок может разместить 1 ПСО или 1 базу на подконтрольной ему планете. Затем он может разместить 1 ПСО на подконтрольной ему планете.

- Сооружения можно размещать как на одной и той же планете, так и на разных.
- Сооружения можно размещать в любых системах, вне зависимости от того, есть ли в системе жетон приказа игрока или нет.

76.3 После того как активный игрок применил основную способность карты стратегии «Строительство», каждый другой игрок, начиная с сидящего слева от активного игрока и далее по часовой стрелке, может потратить жетон приказа из своего стратегического резерва и положить в любую систему. Если в этой системе уже есть жетон приказа этого игрока, он возвращает потраченный жетон из стратегического резерва в своё снабжение. Затем он размещает 1 ПСО либо 1 базу на подконтрольной ему планете в этой системе.

76.4 Когда игрок размещает ПСО или базу с помощью карты стратегии «Строительство», он берёт фигурку ПСО или базы из своего снабжения.

- Если у игрока в снабжении нет нужных фигурок, он может забрать их из любых систем, в которых нет его жетонов приказов, и вернуть в снабжение. Затем он должен разместить этот отряд на поле согласно эффекту способности карты «Строительство».

СМОТРИТЕ ТАКЖЕ: Карты стратегий, Порядок инициативы, Сооружения, Стратегическое действие

77 ТАКТИЧЕСКОЕ ДЕЙСТВИЕ

Тактическое действие — основной способ, которым игроки производят отряды, передвигают корабли и расширяют свои владения в галактике. Чтобы совершить тактическое действие, активный игрок выполняет следующие шаги:

77.1 **ШАГ 1. АКТИВАЦИЯ.** Активный игрок должен активировать систему, в которой нет его жетона приказа.

- Чтобы активировать систему, активный игрок выкладывает на её фрагмент поля жетон приказа из своего тактического резерва. Теперь это активная система.
- Игрок **может** активировать систему, в которой есть жетоны приказов других игроков.

77.2 **ШАГ 2. ПЕРЕДВИЖЕНИЕ.** Активный игрок, следуя правилам передвижения, может передвинуть в активную систему любое количество кораблей с достаточным значением полёта из любого количества систем, в которых нет его жетонов приказов.

- Корабли, у которых есть места на борту, могут перевозить с собой истребители и наземные войска при передвижении.
- Игроки могут по желанию не передвигать никакие корабли во время тактического действия.
- После шага «Передвижение кораблей» все игроки могут использовать способность «**Космическая пушка**» своих отрядов в активной системе.

77.3 **ШАГ 3. КОСМИЧЕСКИЙ БОЙ.** Если в активной системе находятся корабли двух игроков, эти игроки должны провести космический бой.

- Если в активной системе находятся корабли только одного игрока, он пропускает этот шаг.

77.4 **ШАГ 4. ВТОРЖЕНИЕ.** Активный игрок может использовать способность «**Бомбардировка**» своих отрядов, высадить наземные войска на планеты, а также провести наземный бой с наземными войсками другого игрока.

77.5 **ШАГ 5. ПРОИЗВОДСТВО.** Активный игрок может применить способность «**Производство**» своих отрядов в активной системе.

- Активный игрок может это сделать, даже если он не передвигал отряды и не высаживал наземные войска во время этого тактического действия.

СМОТРИТЕ ТАКЖЕ: Активная система, Бомбардировка (способность), Вторжение, Заградительный огонь (способность), Космическая пушка (способность), Космический бой, Наземный бой, Перевозка, Передвижение, Планшет приказов, Производство отрядов, Фаза действий

78 ТОВАРЫ

Жетоны товаров олицетворяют возможности империи игрока продавать и покупать нечто отличное от ресурсов, добываемых на планетах.



78.1 Товары и продукция представлены на разных сторонах одного и того же жетона.

78.2 Когда игрок получает товары, он берёт жетоны товаров из общего запаса и кладёт их стороной с товарами вверх в область для товаров на своём планшете приказов.

78.3 Игрок может тратить товары в любой момент игры.

78.4 Игрок может тратить товары:

- вместо 1 очка ресурсов;
- вместо 1 очка влияния. При этом игроки не могут тратить товары, чтобы получать дополнительные голоса во время фазы политики;
- чтобы применить эффект, который требует потратить некоторое количество товаров.

78.5 Игроки могут обмениваться товарами друг с другом в рамках сделок.

78.6 Когда игрок получает продукцию от другого игрока, он кладёт полученный жетон в область для товаров на своём планшете приказов стороной с товарами вверх.

- Этот жетон больше не считается жетоном продукции. Теперь это жетон товара.

78.7 В игре есть жетоны товаров номиналом 1 и 3. Игрок может разменивать эти жетоны при необходимости.

СМОТРИТЕ ТАКЖЕ: Влияние, Договорённости, Продукция, Ресурсы, Сделки

79 **ТОРГОВЛЯ** (КАРТА СТРАТЕГИИ)

Карта стратегии «Торговля» позволяет игрокам получать товары и пополнять продукцию. Значение инициативы этой карты: «5».

- 79.1 Если у активного игрока есть карта стратегии «Торговля», он может во время фазы действий совершить стратегическое действие, чтобы применить основную способность этой карты.
- 79.2 Чтобы применить основную способность карты стратегии «Торговля», активный игрок последовательно выполняет следующие шаги:
- 79.3 **ШАГ 1.** Активный игрок получает 3 товара.
- 79.4 **ШАГ 2.** Активный игрок пополняет продукцию. Для этого он берёт столько жетонов продукции, чтобы их общий номинал у него сравнялся со значением продукции на его планшете фракции. Затем он кладёт взятые жетоны продукции в область для продукции на своём планшете фракции.
- У игрока не может быть продукции больше, чем указано на его планшете фракции.
- 79.5 **ШАГ 3.** Активный игрок выбирает любое количество других игроков. Эти игроки применяют второстепенную способность карты «Торговля», не тратя жетонов приказов.
- Выбранные игроки **должны** применить второстепенную способность карты «Торговля», не тратя жетонов приказов, после того как активный игрок применил основную способность этой карты.
 - Выбранные игроки могут применить второстепенную способность карты только один раз. Они не могут применить её ещё раз, потратив жетоны приказов.
- 79.6 После того как активный игрок применил основную способность карты стратегии «Торговля», каждый другой игрок, начиная с сидящего слева от активного игрока и далее по часовой стрелке, может потратить 1 жетон приказа из своего стратегического резерва, чтобы пополнить продукцию.

СМОТРИТЕ ТАКЖЕ: Жетоны приказов, Карты стратегий, Порядок инициативы, Продукция, Стратегическое действие, Товары

80 **ТУМАННОСТЬ**

Туманность — это аномалия, влияющая на передвижение и боевые проверки.

- 80.1 Корабли могут заканчивать движение в туманности только в том случае, если это активная система.
- Корабли не могут передвигаться через туманность. Таким образом, корабль не может закончить движение в туманности и покинуть её во время одного и того же передвижения.

80.2 Значение полёта корабля, покидающего туманность во время шага тактического действия «Передвижение», считается равным «1».

- Различные способности и эффекты могут увеличить это значение.

80.3 Если в туманности проводится космический бой, защищающийся игрок добавляет +1 к результатам боевых проверок своих кораблей в этом бою.

СМОТРИТЕ ТАКЖЕ: Аномалии, Боевые проверки

81 **УНИЧТОЖЕНИЕ**

Различные игровые эффекты могут уничтожить отряд. Когда отряд игрока уничтожен, он убирает его фигурку или жетон с игрового поля в своё снабжение.

- 81.1 Когда игрок присваивает попадания, нанесённые его отрядам, он выбирает и уничтожает столько отрядов, сколько было нанесено попаданий его отрядам.
- 81.2 Когда игрок вынужден убрать отряд с поля из-за того, что в его резерве флота недостаточно жетонов, это не считается уничтожением отряда.

СМОТРИТЕ ТАКЖЕ: Бомбардировка, Заградительный огонь, Космическая пушка, Космический бой, Поглощение урона

82 **ФАЗА ДЕЙСТВИЙ**

Во время фазы действий игроки ходят по очереди в порядке инициативы. Во время своего хода игрок совершает одно действие. После того как все игроки совершили ход, игроки ходят ещё раз в порядке инициативы. Этот процесс продолжается до тех пор, пока все игроки не пропустят ход.

- 82.1 Во время своего хода игрок может совершить одно из следующих действий: стратегическое действие, тактическое действие или компонентное действие.
- 82.2 Если игрок не может совершить действие, он должен пропустить ход.
- 82.3 После того как игрок пропустил ход, он больше не совершает ходов и не может совершать дополнительные действия во время этой фазы действий.

- Игрок, пропустивший ход, способен заключать сделки, а также применять способности, которые срабатывают «в начале вашего хода», — но только в тот ход, в котором он объявил о пропуске.
- Игрок, пропустивший ход, по-прежнему может применять второстепенные способности карт стратегий других игроков.
- Игрок может совершить несколько последовательных действий во время фазы действий, если все остальные игроки пропустили ход в эту фазу действий.

82.4 Игрок не может пропустить ход до тех пор, пока не совершит стратегическое действие своей карты стратегии.

- При игре втроём или вчетвером игрок не может пропустить ход, пока не перевернёт обе свои карты стратегий.

82.5 После того как все игроки пропустили ход, игра переходит к фазе статуса.

СМОТРИТЕ ТАКЖЕ: Компонентное действие, Раунд игры, Стратегическое действие, Тактическое действие, Фаза статуса

83 ФАЗА ПОЛИТИКИ

Во время фазы политики игроки голосуют по двум картам политики и принимают решения, способные изменить правила игры.

83.1 Игроки пропускают фазу политики на ранних этапах игры. После того как один из игроков уберёт с Мекатол-Рекса жетон хранителей, в каждом раунде игры добавляется фаза политики. Чтобы завершить фазу политики, игроки выполняют следующие шаги:

83.2 **ШАГ 1. ПЕРВОЕ ГОЛОСОВАНИЕ.** Чтобы принять решение по первой карте политики, игроки выполняют по порядку следующие шаги:

- Раскройте карту политики.** Председатель берёт верхнюю карту из колоды политики и зачитывает вслух её текст, включая варианты решения.
- Проголосуйте за варианты решения.** Каждый игрок, начиная с сидящего слева от председателя и далее по часовой стрелке, может отдать голоса за один из вариантов решения текущей карты политики.
- Примите решение.** Игроки подсчитывают все отданные голоса и принимают решение, набравшее наибольшее количество голосов.

83.3 **ШАГ 2. ВТОРОЕ ГОЛОСОВАНИЕ.** Игроки повторяют все шаги первого голосования для ещё одной карты политики.

83.4 **ШАГ 3. ПОДГОТОВЬТЕ КАРТЫ ПЛАНЕТ.** Каждый игрок подготавливает все свои перевернутые карты планет. Затем следует фаза стратегии нового раунда.

83.5 ГОЛОСОВАНИЕ

Когда игрок голосует во время фазы политики, он может отдать свои голоса за один из вариантов решения.

83.6 Чтобы отдать голоса, игрок переворачивает любое количество своих карт планет. Игрок отдаёт за желаемое решение число голосов, равное суммарному значению влияния всех перевернутых им карт планет.

- Когда игрок переворачивает карту планеты, чтобы отдать голоса, он должен отдать все голоса, полученные от этой планеты.

83.7 Игрок не может отдавать голоса за несколько решений по одной карте политики. Он должен отдать все свои голоса за одно и то же решение.

83.8 У некоторых карт политики есть варианты решения «за» или «против». Когда игрок голосует по такой карте, он должен отдать свои голоса или «за», или «против».

83.9 Некоторые карты политики требуют выбрать игрока или планету. Когда игрок голосует по такой карте, он должен отдать свои голоса либо одному любому подходящему игроку, либо одной подходящей планете согласно описанию на карте политики.

83.10 Если карта политики предлагает выбрать игрока, игрок вправе отдать свои голоса за себя.

- После голосования по такой карте выбранным игроком считается игрок, за которого отдали больше всего голосов.

83.11 Когда игроки выбирают планету, они должны отдавать голоса только за планеты, подконтрольные кому-либо из них.

- После голосования по такой карте выбранной планетой считается планета, за которую отдали больше всего голосов.

83.12 При голосовании игрок должен вслух сообщить всем решение, за которое он отдаёт свои голоса.

83.13 Игроки не могут тратить товары, чтобы получать дополнительные голоса.

83.14 Игрок может по желанию отказаться голосовать по карте политики. В этом случае он не отдаёт свои голоса ни за какое решение.

83.15 Некоторые игровые эффекты позволяют игроку отдавать дополнительные голоса за решение. Игрок не может отдать эти голоса за другое решение — только за то, за которое он уже отдал основные голоса.

83.16 Если игрок не может голосовать по карте из-за каких-либо игровых эффектов, он не может голосовать по этой карте ни переворачивая карты планет, ни каким-либо иным способом.

83.17 ВАРИАНТЫ РЕШЕНИЙ

83.18 Чтобы применить эффект решения, председатель следует инструкциям на карте политики.

83.19 Если за разные варианты решения отдано одинаковое количество голосов или ни одного голоса, председатель выбирает, какое решение будет принято. Мнение председателя не считается голосом.

83.20 Когда игроки голосуют за закон, если большинство голосов получил вариант «за» или если закон требует выбрать игрока или планету, то эффект, указанный на карте закона, становится постоянным правилом игры, а карта закона остаётся в игре.

- 83.21 Когда игроки проголосовали за распоряжение или за закон, по которому большинство голосов получил вариант «против», они применяют эффект карты политики и отправляют её в сброс.
- 83.22 Некоторые игровые эффекты требуют, чтобы игрок предсказал результат голосования. Чтобы сделать это, игрок вслух называет вариант решения, который, по его мнению, получит большинство голосов. Он должен сделать это после того, как раскрыта карта политики, но до того, как игроки начнут отдавать голоса по ней.
- Предсказанное решение должно быть среди вариантов решений раскрытой карты политики.
 - После того как игроки применили решение по карте политики, они применяют эффекты, которые зависели от предсказания решения.

СМОТРИТЕ ТАКЖЕ: Влияние, Жетон хранителей, Раунд игры

84 ФАЗА СТАТУСА

Во время фазы статуса игроки выполняют цели и готовятся к следующему раунду игры. Чтобы завершить фазу статуса, игроки выполняют следующие шаги:

- 84.1 **ШАГ 1. ВЫПОЛНИТЕ ЦЕЛИ.** По очереди в порядке инициативы каждый игрок может выполнить 1 общую и 1 секретную цель, если он удовлетворяет их условиям во время этой фазы статуса. Чтобы выполнить цель, игрок должен удовлетворять условиям, указанным на её карте. Если он им удовлетворяет, он получает столько победных очков, сколько указано на карте этой цели.
- 84.2 **ШАГ 2. РАСКРОЙТЕ КАРТУ ОБЩЕЙ ЦЕЛИ.** Председатель раскрывает закрытую карту общей цели, переворачивая её лицевой стороной вверх.
- Председатель не может раскрывать карты целей этапа II до тех пор, пока не раскрыты все карты целей этапа I.
 - Если на момент начала этого шага в игре не осталось закрытых карт общих целей, игра завершается.
- 84.3 **ШАГ 3. ВОЗЬМИТЕ КАРТЫ ДЕЙСТВИЙ.** Игроки по очереди в порядке инициативы берут по 1 карте с верха колоды действий.
- 84.4 **ШАГ 4. ВЕРНИТЕ ЖЕТОНЫ ПРИКАЗОВ.** Каждый игрок убирает все свои жетоны приказов с игрового поля и возвращает в своё снабжение.
- 84.5 **ШАГ 5. ПОЛУЧИТЕ И РАСПРЕДЕЛИТЕ ЖЕТОНЫ ПРИКАЗОВ.** Каждый игрок получает 2 жетона приказов из своего снабжения. Затем он может перераспределить любое количество жетонов приказов (включая два полученных только что) на своём планшете приказов, перемещая их между резервом флота, тактическим и стратегическим резервами.
- Игрокам не следует забывать проверить количество своих кораблей в каждой системе после уменьшения количества жетонов в резерве флота.

- Обычно игроки берут и распределяют жетоны во время этого шага одновременно, но если есть необходимость совершить какие-либо действия последовательно, игроки совершают их в порядке инициативы.

- 84.6 **ШАГ 6. ПОДГОТОВЬТЕ КАРТЫ.** Каждый игрок подготавливает все свои перевёрнутые карты, включая карты стратегий.
- 84.7 **ШАГ 7. ОТРЕМОНТИРУЙТЕ ОТРЯДЫ.** Игроки ремонтируют все свои повреждённые отряды со способностью «Поглощение урона», возвращая их перевёрнутые фигурки в исходное положение.
- 84.8 **ШАГ 8. ВЕРНИТЕ КАРТЫ СТРАТЕГИЙ.** Каждый игрок возвращает свои карты стратегий в общую игровую зону. Затем, если на Мекатол-Рексе нет жетона хранителей, раунд продолжается — наступает фаза политики. В противном случае раунд завершается и следует фаза стратегии нового раунда.

СМОТРИТЕ ТАКЖЕ: Жетон хранителей, Жетоны приказов, Игровой раунд, Карты стратегий, Карты действий, Карты целей, Поглощение урона (способность), Подготовленная карта, Фаза политики, Фаза стратегии

85 ФАЗА СТРАТЕГИИ

Во время фазы стратегии каждый игрок выбирает карту стратегии, которую будет использовать во время раунда. Чтобы завершить фазу стратегии, игроки выполняют следующие шаги:

- 85.1 **ШАГ 1.** Каждый игрок, начиная с председателя и далее по часовой стрелке, выбирает себе 1 карту стратегии из общей игровой зоны и кладёт её перед собой лицевой стороной вверх.
- Если на выбранной карте стратегии лежит 1 или несколько жетонов товаров, игрок получает эти жетоны.
 - Игрок не может выбрать карту стратегии, которую уже выбрал другой игрок во время текущей фазы стратегии.
 - В партии с тремя или четырьмя участниками, после того как последний игрок выбрал карту стратегии, все игроки снова, начиная с председателя и далее по часовой стрелке, выбирают себе ещё одну карту стратегии из оставшихся.
- 85.2 **ШАГ 2.** Председатель кладёт 1 жетон товара из общего запаса на каждую оставшуюся карту стратегии. Затем игроки переходят к фазе действий.
- В партии с четырьмя участниками игроки получают все карты стратегий, следовательно, председателю не нужно выкладывать жетоны товаров.

СМОТРИТЕ ТАКЖЕ: Игровой раунд, Карты стратегий, Председатель, Товары

86 ФРАГМЕНТЫ ПОЛЯ

Фрагменты поля олицетворяют системы галактики. Игроки поочередно выкладывают фрагменты поля во время подготовки к игре, чтобы создать игровое поле.

- 86.1 Обратные стороны фрагментов поля бывают зелёного, синего или красного цвета.
- 86.2 Фрагменты с обратной стороной зелёного цвета — это родные системы. У каждой фракции есть своя уникальная родная система.
- 86.3 Фрагменты с обратной стороной синего цвета — это системы, в которых есть одна или несколько планет.
- 86.4 Фрагменты с обратной стороной красного цвета — это аномалии или системы без планет.
- 86.5 Планеты располагаются в системах. Наземные войска и сооружения всегда размещаются на планетах.
- 86.6 Вся область вне планет на фрагменте поля — это космос. Корабли всегда размещаются в космосе.

СМОТРИТЕ ТАКЖЕ: Аномалии, Корабли, Планеты, Смежные системы, Червоточины

87 ЦЕНА (ХАРАКТЕРИСТИКА)

Цена — это характеристика некоторых отрядов, отмеченная на планшетах фракций и на картах улучшений. Цена отряда определяет количество очков ресурсов, которое игрок должен потратить, чтобы произвести этот отряд.

- 87.1 Чтобы произвести отряд, игрок должен потратить не меньше очков ресурсов, чем цена этого отряда.
- 87.2 Если рядом с ценой отряда указаны 2 символа (обычно у истребителей и пехоты), игрок производит 2 отряда этого типа за эту цену.
- 87.3 Игрок не может производить отряд, у которого нет цены.
 - У сооружений нет цены. Обычно игроки размещают их на планетах с помощью карты стратегии «Строительство».

СМОТРИТЕ ТАКЖЕ: Производство отрядов, Ресурсы

88 ЧЕРВОТОЧИНЫ

В некоторых системах есть червоточины. Системы с червоточинами одного вида считаются смежными друг с другом.

- 88.1 В игре есть два основных вида червоточин: альфа и бета.
- 88.2 ПСО, улучшенные с помощью карт улучшения, могут использовать свою способность «Космическая пушка» через червоточину.
- 88.3 Игроки считаются соседями и могут заключать сделки, если у них есть отряды или подконтрольные планеты в системах, смежных благодаря червоточинам.

88.4 Есть ещё один особый вид червоточин: дельта. Дельта-червоточина следует всем правилам альфа- и бета-червоточин.

- Дельта-червоточина находится на фрагменте поля «Врата Креусса» и в родной системе призраков Креусса.

СМОТРИТЕ ТАКЖЕ: Передвижение, Смежные системы, Соседи, Фрагменты поля

89 ЭКСПАНСИЯ (КАРТА СТРАТЕГИИ)

Карта стратегии «Экспансия» позволяет игрокам получать победные очки и карты секретных целей. Значение инициативы этой карты: «8».

- 89.1 Если у активного игрока есть карта стратегии «Экспансия», он может во время фазы действий совершить стратегическое действие, чтобы применить основную способность этой карты.
- 89.2 Чтобы применить основную способность карты стратегии «Экспансия», активный игрок выполняет 1 любую общую цель, если удовлетворяет условиям, описанным в карте этой цели. Затем, если активный игрок контролирует Мекатол-Рекс, он получает 1 победное очко; если же он не контролирует Мекатол-Рекс, он берёт 1 карту секретной цели.
- 89.3 После того как активный игрок применил основную способность карты стратегии «Экспансия», каждый другой игрок, начиная с сидящего слева от активного игрока и далее по часовой стрелке, может потратить 1 жетон приказа из своего стратегического резерва, чтобы взять 1 карту секретной цели.
- 89.4 Если игрок берёт карту секретной цели и их общее количество у него на руке превышает 3 (считаются как выполненные, так и невыполненные цели), он должен выбрать 1 карту **невыполненной** секретной цели и вернуть её в колоду. Затем он перетасовывает колоду секретных целей.

СМОТРИТЕ ТАКЖЕ: Карты стратегий, Карты целей, Порядок инициативы, Стратегическое действие

АЛФАВИТНЫЙ УКАЗАТЕЛЬ

В этом указателе ссылки идут не на страницы, а на номера параграфов. Число, указанное после каждого пункта, обозначает номер параграфа в глоссарии. Нужная информация находится в самом параграфе с этим номером или в уточнениях, следующих за параграфом.

А

активация 77.1
активная система 1
активный игрок 2
аномалии 3
виды 3.2, 3.3
гравитационный разлом 12
поле астероидов 54
сверхновая 68
туманность 80
атакующий 4

Б

база 5
получение 5.2
ограничение 72.4
размещение 5.3
способность «производство» 5.1
белые стрелки 29.3
блокада 6
бой
атакующий 4
защищающийся 20
космический бой 35
наземный бой 41
противник 63
характеристика 7
символы взрыва 7.2
бомбардировка 8
значения 8.1
ковровая бомбардировка 8.1
несколько планет 8.1
применение 8.1, 8.2
присвоение попаданий 8.2
проверка бомбардировки 8.1

В

варианты решений 83.17
предсказание 83.22
равенство голосов 83.19
влияние 9
значение 9.1
трата очков влияния 9.2
голосование 83.6
жетон хранителей 16.2
цель 30.10
трата товаров 9.3
война (карта стратегии) 10
второстепенная способность 10.5
жетоны приказов 10.3
основная способность 10.2
перераспределение жетонов 10.4
вторжение 11
бомбардировка 11.1
проведение 11.1, 11.2
высадка наземных войск 11.2
космическая пушка: защита 34.6
наземный бой 41
установление контроля 11.5

Г

голосование 83.5
выборы 83.9–83.11
дополнительные голоса 83.15
невозможность голосовать 83.16
объявление решения 83.12
отказ от голосования 83.14
переворачивание карт планет 83.6
предсказание 83.22
проведение 83.6–83.16
равенство голосов 83.19
решения 83.7, 83.8
товары 83.13
гравитационный разлом 12

передвижение кораблей 12.1, 12.3
уничтожение кораблей 12.2

Д

действие
компонентное действие 31
стратегическое действие 75
тактическое действие 77
дипломатия (карта стратегии) 13
второстепенная способность 13.3
основная способность 13.1, 13.2
договорённости 14
момент 14.1
необязательные 14.4
обязательные 14.3
со сделкой 14.1

Ж

жетон хранителей 16
размещение 37.1
убрать 16.2
жетоны
жетон хранителей 16
жетоны истребителей 15
жетоны контроля
общие цели 30.12
планеты без отрядов 32.4
секретные цели 30.18
счётчик победных очков 51.3
жетоны пехоты 17
жетоны приказов 18
жетоны продукции 60
жетоны товаров 78
жетоны приказов 18
активация системы 1.1
возвращение 84.4
перераспределение 84.5
планшет приказов 50
получение 18.2, 18.3
размещение 18.1
трата 18.4, 18.5

З

заградительный огонь 19
значение 19.1
применение 19.1, 19.2
присвоение попаданий 19.2
проверка 19.1
законы 26.2–26.6
владение 26.4
прикрепление 59
применение варианта «за» 26.3
применение варианта «против» 26.6
сброс 26.5
защищающийся 20

И

игровое поле 21
игровой раунд 22
фаза действий 82
фаза политики 83
фаза статуса 84
фаза стратегии 85
игровой раунд 22
исследование технологий 28.9–28.12
исследования (карта стратегии) 23
второстепенная способность 23.3
основная способность 23.1, 23.2

К

карты планет 49.5
прикрепление 59.1, 59.2
контроль 49.5
состояние 49.6
карты

действий 24
обещаний 25
планет 49.5
политики 26
стратегий 27
технологий 28
улучшений 29
целей 30
карты действий 24
взять карту 24.1–24.3
отмена 24.8
предел руки 24.4
карты обещаний 25
возврат 25.3
сделки 25.4–25.6
карты политики 26
варианты решений 83.17
голосование 83.5
законы 26.2–26.6
владение 26.4
прикрепление 59
применение вариантов «за» 26.3
применение вариантов «против» 26.6
распоряжения 26.7, 26.8
типы 26.1
фаза политики 83
карты стратегий 27
«война» 10
«дипломатия» 13
«исследования» 23
«лидерство» 36
«политика» 56
«строительство» 76
«торговля» 79
«экспансия» 89
выбор 27.1
значение инициативы 27.5, 27.6
размещение 27.8
карты технологий 28
цвета 28.7
получение 28.3–28.5
владелец 28.1, 28.2
требования 28.8
исследование технологий 28.9
улучшение отрядов 28.6
карты улучшений 29
белые стрелки 29.3
некровирус 28.20–28.22
размещение 29.2
эффект 29.4
карты целей 30
выполнение
базовые правила 30.5–30.8
общие цели 30.12
секретные цели 30.18, 30.19
общие цели 30.11
все карты раскрыты 30.15
раскрытие 30.14
секретные цели 30.17
ограничение 89.4
получение 30.20, 30.21
условия 30.4
компонентное действие 31
конец игры 30.15, 51.7, 51.8
контроль 32
обозначение контроля 32.3
планеты 32.1
получение контроля 32.1
потеря контроля 32.5–32.7
установление контроля 11.5
корабли 33
количество в системе 33.2
размещение 33.1
характеристики 33.3

космическая пушка 34
космическая пушка: защита 34.6
применение 34.7, 34.8
присвоение попаданий 34.8
космическая пушка: атака 34.2
значение 34.3
применение 34.3, 34.4
присвоение попаданий 34.5
проверка космической пушки 34.3
ПСО 64.1
космический бой 35
атакующий 4
бросок кубиков 35.5
завершение 35.9
заградительный огонь 35.3
защищающийся 20
объявление об отступлении 35.4
отступление 35.7
присвоение попаданий 35.6
проведение 35.3–35.8
противник 63
кубики
боевая проверка 35.5, 41.1
ограничения на кубики 42.1
переброс кубиков 44
проверка бомбардировки 8.1
проверка заградительного огня 19.1
проверка космической пушки 34.3, 34.7
культурная планета 49.3

Л

лидерство (карта стратегии) 36
второстепенная способность 36.3
основная способность 36.1, 36.2
размещение жетонов приказов 36.4

М

Мекатол-Рекс 37
места на борту 38
максимальное количество 38.2
перевозка 46
превышение мест 38.3
модификаторы 39
гравитационный разлом 12.1
туманность 80.3

Н

наземные войска 40
высадка наземных войск 11.2
ограничения 40.3
размещение 40.1
наземный бой 41
боевые проверки 41.1
бросок кубиков 41.1
завершение 41.4
оставшиеся отряды
ни одного игрока 41.4
у обоих игроков 41.3
у одного игрока 41.4
присвоение попаданий 41.2
уничтожение отрядов 41.2

О

общие цели 30.11
все цели раскрыты 30.15
выполнение 30.12
нельзя выполнять 30.16
раскрытие 30.14
ограничение на компоненты 42
жетоны 42.2
карты 42.4
кубики 42.1
отряды 42.3
опасная планета 49.3
отряды 43

база 5
виды 43.1
корабли 33
наземные войска 40
повреждённый отряд 52.1
производство 62
ПСО 64
ремонт 84.7
отступление 35.7

П

переброс
несколько перебросов 44.2
последовательность 44.3
переброс кубиков 44
результаты 63.1
перевернутая карта 45
передвижение 45.3
трата очков ресурсов 45.3
перевозка 46
места на борту 38.1
передвижение 46.1
применение 46.1, 46.2
высадка 46.4
передвижение 47
во время тактического действия 47.1
значение полёта 47.2
перевозка 46.1
с помощью способности 47.7
планетарный щит 48
бактериологическое оружие X-89 48.1
ковровая бомбардировка 48.2
солнце войны 48.3
планеты 49
значение влияния 49.2
трата 49.7
значение ресурсов 49.1
трата 49.8
технологическая специализация 49.4
типы 49.3
планшет приказов 50
жетоны приказов 50.1
резерв флота 66
товары 50.2
планшеты фракций
белые стрелки 29.3
значение продукции 60.2
компонентное действие 31.1
победа в игре 51.7, 51.8, 30.15
победные очки 51
больше или меньше всего 51.5
жетон хранителей 16.3
карты целей 30.2
получение победных очков 51.4
счётчик победных очков 51.2
повреждённые отряды 52.1–52.2
поглощение урона 52
момент применения 52.4
отмена попаданий 52.1
повреждённый отряд 52.1–52.3
применение 52.1
подготовленная карта 53
подготовка карт 53.5
политика (карта стратегии) 56
второстепенная способность 56.3
основная способность 56.1, 56.2
пополнение продукции 60.3, 60.4
порядок инициативы 57
председатель 58
предсказание 83.22
прикрепление 59
проверки
боевые проверки
космический бой 35.5
наземный бой 41.1
проверка бомбардировки 8.1
проверка заградительного огня 19.1
проверка космической пушки
космическая пушка: атака 34.3
космическая пушка: защита 34.7
продукция 60

жетоны 60.1
карта стратегии «торговля» 79.3
конвертация 60.5, 60.6
планшет фракции 60.2
пополнение 60.3, 60.4
потратить 60.7
производство 61
под блокадой 6.1
размещение отрядов 61.2–61.4
значение 61.1
производство отрядов 62
база под блокадой 62.6
ограничение 62.5
цена 62.1
истребители 62.2
пехота 62.2
промышленная планета 49.3
пропуск хода 82.2
противник 63
ПСО 64
дальнобойная космическая пушка 88.2
карта стратегии «строительство» 76
ограничение 72.5
получение 64.2
размещение 64.3
уничтожение 64.4

Р

разгром 65
игрок с фракционными жетонами 65.10
карты действий 65.5
карты обещаний 65.4
карты политики 65.3
карты секретных целей 65.7
карты стратегии 65.6, 65.9
компоненты 65.2
условия 65.1
председатель 58.7, 65.8
распоряжения 26.7
применение 26.8
резерв флота 66
количество кораблей 66.1
трата жетонов приказов 66.4
превышение количества 66.3
ремонт 84.7
ресурсы 67
трата очков ресурсов 67.2, 67.3

С

сверхновая 68
сделки 69
договорённости 14
проведение 69.2–69.5
соседи 69.2
секретные цели 30.17
выполнение 30.18, 30.19
ограничение 89.4
получение 30.20
смежность 70
соседи 73
смежные отряды и планеты 70.2
смежность через червоточину 70.1
снабжение 71
сооружения 72
база 5
перемещение 72.3
ПСО 64
соседи 73
призраки Креусса 73.3
червоточины 73.2
способности 74
карты действий 24.6
карты обещаний 25.1, 25.3
карты политики 74.24
компонентное действие 74.5
последовательность применения 74.13
противник 63.1
способности отрядов 74.26
бомбардировка 8
заградительный огонь 19
космическая пушка 34

планетарный щит 48
поглощение урона 52
производство 61
фракционные способности 74.25
цена 74.10
частичное применение 74.9
способности отрядов
бомбардировка 8
заградительный огонь 19
космическая пушка 34
планетарный щит 48
поглощение урона 52
производство 61
стратегический резерв
планшет приказов 50
стратегическое действие 75
второстепенная способность 75.1
основная способность 75
применение способностей 75.2, 75.3
строительство (карта стратегии) 76
второстепенная способность 76.3
основная способность 76.2
размещение сооружения 76.4

Т

тактическое действие 77
вторжение 11
космическая пушка: атака 34.2
космический бой 35
передвижение 47.1
проведение 77.1–77.5
производство 61
типы планет 49.3
товары 78
конвертация 78.6
номинал 78.7
обмен 78.5
планшет приказов 50
получение 78.2
трата 78.3, 78.4
фаза стратегии 85.2
торговля (карта стратегии) 79
второстепенная способность 79.6
основная способность 79.1
получение товаров 79.3
пополнение продукции 79.4
требования 28.8
туманность 80

У

уничтожение 81
гравитационный разлом 12.2
наземный бой 41.2
присвоение попаданий 81.1
ПСО 64.4
сооружения 11.5

Ф

фаза действий 82
активный игрок 2
компонентное действие 31
передвижение 47
порядок инициативы 57
пропуск хода 82.2
стратегическое действие 75
тактическое действие 77
ход игрока 82
фаза политики 83
голосование 83.5
добавление в игру 16.4
раскрытие карты политики 83.2
фаза статуса 84
взять карты действий 84.3
получение жетонов приказов 84.5
подготовка карт 84.6
перераспределение жетонов
приказов 84.5
возвращение жетонов приказов 84.4
ремонт отрядов 84.7
раскрытие общей цели 84.2
выполнение целей 84.1

фаза стратегии 85
выбор карт стратегий 85.1
размещение жетонов товаров 85.2
фазы
фаза действий 82
фаза политики 83
фаза статуса 84
фаза стратегии 85
фрагменты поля 86
активация 77.1
аномалии 3
игровое поле 21
планеты 49
цвета 86.1–86.4

Х

характеристики
бой 7
места на борту 38
полёт 55
цена 87

Ц

цена
сооружения 87.3
способности 74.11
перевернутая карта 45.4
цели 30.10
характеристика 87

Ч

червоточины 88
виды 88.1
дальнобойная космическая пушка 88.2
Призраки Креусса
дельта-червоточина 88.4
соседи 73.3

Э

экспансия (карта стратегии) 89
второстепенная способность 89.3
ограничение по секретным целям 89.4
основная способность 89.2

СОЗДАТЕЛИ ИГРЫ

РАЗРАБОТКА ЧЕТВЁРТОЙ РЕДАКЦИИ: Дейн Бельтрами и Кори Коничка

АВТОР ИГРЫ: Кристиан Т. Петерсен

ТЕХНИЧЕСКИЕ ОПИСАНИЯ: Адам Бейкер

ПРОДЮСЕР: Джейсон Уолден

РЕДАКТОР И КОРРЕКТОР: Марк Поллард

МЕНЕДЖЕР РАЗРАБОТКИ: Джеймс Книффен

СЮЖЕТНАЯ КОМАНДА: Мэтт Ньюман, Катрина Острандер, Сэм Стюарт

ДИЗАЙНЕР: Кристофер Хош, при участии Уила Спрингера

МЕНЕДЖЕР ПО ДИЗАЙНУ: Брайан Шомбург

ИЛЛЮСТРАЦИЯ НА ОБЛОЖКЕ: Скотт Шомбург

ОФОРМЛЕНИЕ ФРАГМЕНТОВ ПОЛЯ: Стивен Сомерс

ИЛЛЮСТРАЦИИ: Кристи Баланеску, Андерс Финер, Томаш Едрушек, Алекс Ким, Дэвид Оден Нэш

АРТ-ДИРЕКТОР: Энди Кристерсен

СКУЛЬПТОРЫ: Нил Хэгр при участии Бэксли Андраджека и Экши Патака

КООРДИНАТОР СКУЛЬПТОРОВ: Никлас Норман

УПРАВЛЯЮЩИЙ АРТ-ДИРЕКТОР: Мелисса Шелтер

КОНТРОЛЬ КАЧЕСТВА: Зак Тевалтомас

СТАРШИЙ МЕНЕДЖЕР ПРОЕКТА: Джон Франц-Вихлац

СТАРШИЙ МЕНЕДЖЕР ПО РАЗВИТИЮ ПРОДУКЦИИ: Крис Гербер

КРЕАТИВНЫЙ ДИРЕКТОР: Эндриу Наваро

КООРДИНАТОР ПРОИЗВОДСТВА: Марсия Колби, Джейсон Гло, Лиза Лундгрэн и Джоанна Уайтинг

МЕНЕДЖЕРЫ ПРОИЗВОДСТВА: Меган Дуэн и Джейсон Бодуан

ИГРУ ТЕСТИРОВАЛИ: Джейсон Айкен, Максвелл Андерсен, Виктор Эндрейд, Майкл Бек, Тайлер Бекетт, Томас Блэк, Зак Бломм, Брендон Бокхолд, Майкл Бомхолт, Джей Си Брэгг, Бен Бёрч, Джонатан Буш, Стефано Карлино, Эндриу Карр, Мэтт Картер, Федерико Кастело, Кара Сентелл-Данк, Рой Шартье, Дэниель Ловат Кларк, Джон Кларк, Кевин Коллинз, Ребекка Корнер, Гленн Каллен, Хейден Канмингэм, Катерина Д'Агостини, Стюарт Дей, Крис Дж. Дэвис, Андреа Дель Агнес и Джулия Фета, Пабло Денсен, Ариэль Доминелли, Тони Фанчи, Эндриу Фишер, Саймон Форсбрук, Аликс Талбот Гагнер, Дэвид Гагнер, Ян Гиллингс, Молли Гловер, Тино Гуврас, Крис Хардин, Алекс Хартман,

Бен Ходжсон, Грейс Холдингхаус, Крис Хагер, Нейт Каплан, Дэниел Кит, Эрик Кемниц, Джейсон Керр, Джуэл Керр, Кис-Джан Клиф, Лоуренс Кеохан, Бен Клайн, Оли Лэн, Джейми Льюис, Джош Льюис, Скотт Льюис, Марк Ларсон, Тай Ланч, Кеннет Макиннон, Грэг Малум, Федерико Мартинес, Пим Мёв, Крис Мэйфилд, Майкл Макфэдьен, Сэм МакГрат, Макс Маклафлин-Каллан, Сойер Миган, Михай Жоржеску, Трой Миллер, Питер Лео Майнор, Гленн Мондро, Райли Маллинз, Уилл Манди, Нейтан Нисон, Кен Нельсон, Эли Ниннеманн, Киран О'Салливан, Спенсер Палмер, Роберт Паркинсон, Райан Пек, Брендон Пердю, Бен Плетчер, Алекс Портер, Джереми Рейнбоу, Кендра Рейнбоу, Скотт Рэндольф, Майк Рейнольдс, Дэниел Смит, Джошуа Стокс, Крамер Штраубе, Тейлор Свейн, Эй Джей Суонсон, Зак Тедфорд, Зеб Тедфорд, Джеймс Торн, Джейк Тайг, Реджин Муалла Тайг, Аарон Учитель, Ян-цис Вугд, Йорис Воогд, Марк Вилки, Брэндон Уильямс.

Огромное спасибо нашим бета-тестерам!

© 2021 Fantasy Flight Games. Fantasy Flight Games, Twilight Imperium, and the FFG logo are (R) of Fantasy Flight Games. Fantasy Flight Games is located at 1995 West County Road B2, Roseville, Minnesota, 55113, USA, 651-639-1905

РУССКОЕ ИЗДАНИЕ: ООО «МИР ХОББИ»

ОБЩЕЕ РУКОВОДСТВО: Михаил Акулов

РУКОВОДСТВО ПРОИЗВОДСТВОМ: Иван Попов

ГЛАВНЫЙ РЕДАКТОР: Валентин Матюша

ВЫПУСКАЮЩИЙ РЕДАКТОР: Сергей Серебрянский

РЕДАКТОР: Евгения Некрасова

ПЕРЕВОДЧИКИ: Иван Шелуханов, Сергей Серебрянский

СТАРШИЙ ДИЗАЙНЕР-ВЕРСТАЛЬЩИК: Иван Суховой

ДИЗАЙНЕРЫ-ВЕРСТАЛЬЩИКИ: Кристина Соозар, Дмитрий Ворон

КОРРЕКТОР: Ольга Португалова

ДИРЕКТОР ПО РАЗВИТИЮ БИЗНЕСА: Сергей Тягунов

ДИРЕКТОР ИЗДАТЕЛЬСКОГО ДЕПАРТАМЕНТА: Александр Киселев

Редакция благодарит Александра Петрова за помощь в подготовке игры к изданию.

Особая благодарность выражается Илье Карпинскому.

Если вы придумали настольную игру и желаете, чтобы она была издана, пишите на newgame@hobbyworld.ru.

Перепечатка и публикация правил, компонентов и иллюстраций игры без разрешения правообладателя запрещены.

© 2021 ООО «Мир Хобби». Все права защищены.

Версия правил 1.3

? *Остались вопросы по правилам? Мы с радостью вам поможем!*
Пишите свои вопросы на электронную почту vopros@hobbyworld.ru или задавайте нашему сотруднику в чате на hobbyworld.ru.



hobbyworld.ru

Играть интересно