

ЦИРКАДИАНЦЫ

ВЛАСТЬ ХАОСА



АВТОРЫ ИГРЫ: ЭС ДЖЕЙ МАКДОНАЛЬД И ЗАКАРИ СМИТ
ИЛЛЮСТРАЦИИ И ГРАФИЧЕСКИЙ ДИЗАЙН: СЭМ ФИЛЛИПС
РАЗВИТИЕ: ШЕМ ФИЛЛИПС

© 2023 GARPILL GAMES
WWW.GARPILL.COM



ВВЕДЕНИЕ

ВЛАСТЬ ХАОСА

Первые подземные толчки были очень слабыми, но, когда земля начала проваливаться, нами овладел страх. На наших глазах скалы Хайтаска обрушились в море. Могучие древние деревья исчезли в провалах. Когда вода поднялась, по равнинам разнёсся оглушительный рёв. В нём не было ни боли, ни отчаяния. Это был крик торжества. Воздух наполнился песнями: наши некогда миролюбивые хозяева теперь готовились к битве. Горизонт начали озарять мощные вспышки энергетических разрядов.

Прямо на нас направлялась ударная волна, встреча с которой была неизбежна, но, несмотря на это, местные кланы продолжали ликовать, спеша к источнику вспышки. Что же вызвало их восторг? Почему вместо осторожности они выбрали хаос? Неужели мы упустили что-то важное в понимании этой планеты и её обитателей?

Добравшись до места, мы сразу вступили в бой. Над сражающимися возвышались шесть огромных сооружений, которые, казалось, пульсировали и мерцали золотой дымкой. Может, это те самые древние реликвии, о которых говорили оксатая? Мы ещё многого не понимаем, но не можем позволить себе стоять в нерешительности. Останемся ли мы здесь и сразимся или же отступим обратно в Мунтайд?

ОБЗОР ИГРЫ

«Циркадианцы: власть хаоса» — конфликтная соревновательная настольная игра на контроль территорий с асимметричными фракциями. У каждой фракции уникальные лидеры и качества, которые вы будете улучшать в ходе игры, а также уникальные здания и личное условие победы. Общее условие победы — контролировать все оставшиеся на поле реликвии. На протяжении не более чем 6 раундов вы будете заниматься исследованиями, строительством зданий и производством ресурсов. Кроме того, вы будете вербовать и перемещать подразделения, стараясь захватить древние реликвии, установить контроль над регионами, необходимыми для реализации стратегии, и получить достаточно славы, чтобы стать победителем.

БУКЛЕТ С ПРАВИЛАМИ ИГРЫ, ПАМЯТКИ ФРАКЦИЙ И КОРОБОЧКИ

Мы решили не перегружать этот буклет всеми нюансами игры и вынесли правила, относящиеся к конкретным фракциям, отдельно — на 6 памяток фракций. В ходе партии все участники могут свободно обращаться к ним и знакомиться с советами относительно особенностей игры за ту или иную фракцию или против неё.

Кроме того, в состав игры входят 6 коробочек для фракций. В них хранятся все компоненты каждой фракции, кроме планшета, памятки фракции и фрагмента базы. На обратной стороне каждой коробочки приведён список хранящихся в ней компонентов. Используйте эти списки, а также памятки фракций при сортировке компонентов фракций.

Перед первой партией вставьте фишки лидеров и рай-зу в пластиковые подставки. Выдавите все картонные жетоны и разложите их, а также деревянные компоненты по соответствующим коробочкам для фракций.

СБОРКА БОЕВОГО ДИСКА

Оба боевых диска совершенно одинаковые. Каждый из них состоит из рамки, колеса и клипсы. Собранные диски разбирать не нужно.



СБОРКА КОРОБОЧКИ

- 1 Согните и разогните коробочку с каждой стороны, чтобы сделать чёткие линии сгиба.
- 2 Сгибайте по одной стороне за раз так, чтобы небольшие выступы загибались по внутренним углам, закрепляя сторону на месте. Треугольные секции должны оказаться под длинными сторонами коробочки.
- 3 После того как все стороны коробочки будут согнуты и закреплены, она готова к использованию.



СОСТАВ ИГРЫ

ОБЩИЕ КОМПОНЕНТЫ



1 игровое поле



3 фрагмента суши с жёлтой обратной стороной



3 фрагмента суши с синей обратной стороной



3 фрагмента суши с красной обратной стороной



2 боевых диска



50 карт тактики



2 кубика



6 жетонов добычи



4 нейтральных жетона цен



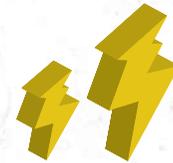
9 нейтральных фундаментов



1 ракетница



6 реликвий



50 фишек энергии:
40 малых (номиналом «1»),
10 больших (номиналом «5»)



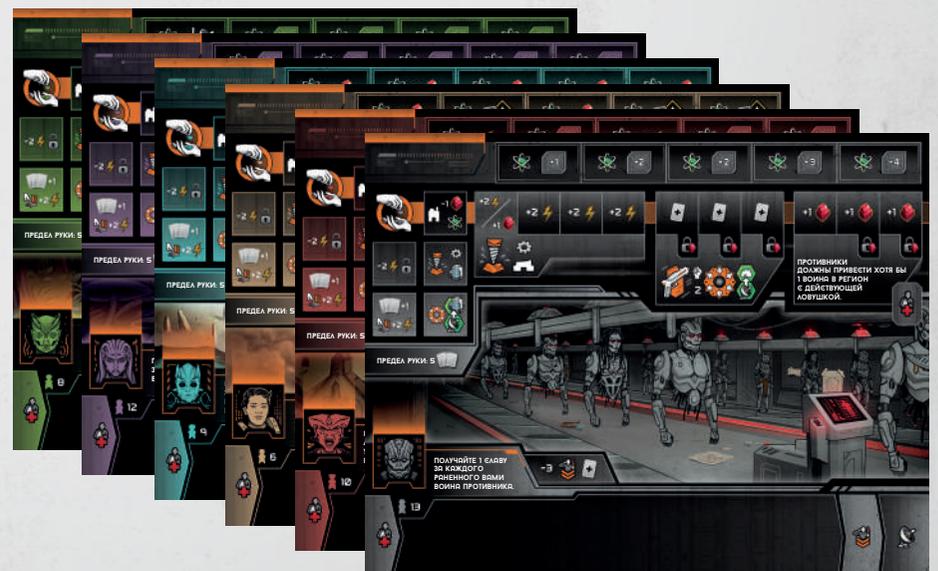
30 фишек самоцветов



10 фишек гор

КОМПОНЕНТЫ ФРАКЦИЙ

Список компонентов каждой фракции приведён на обратной стороне её коробочки, а также на памятке этой фракции. Кроме того, в состав игры входят 6 планшетов фракций:



ИГРОВОЕ ПОЛЕ

ИГРОВОЕ ПОЛЕ

Хранилище

Поле с 26 шестиугольными регионами

Шкалы исследований

Структура раунда



Шкала славы
(своя для каждой фракции)

Карты тактики
(колода и стопка сброса)

РЕГИОНЫ НА ПОЛЕ

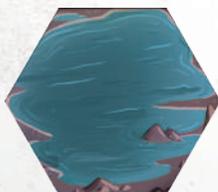
На поле встречаются регионы 6 типов:



Регион базирования или фрагмента



База фракции



Озеро



Болото



Скала



Равнина

Только эти три типа считаются регионами суши.

СОСЕДСТВО

При подготовке к игре соседними считаются регионы, которые соприкасаются друг с другом одной стороной и между которыми нет горы. Более подробно правила соседства будут описаны далее.

ЖЕТОНЫ ДОБЫЧИ

На всех фрагментах баз и регионах суши есть символы жетонов добычи. Они показывают, какой ресурс или бонус приносит регион.

КАРТЫ

КАРТЫ ЛИДЕРОВ И РАЙ-ЗУ



Базовая сторона

Имя и боевые характеристики/
символы боя
Стоимость дислокации
(в самоцветах)

Стоимость улучшения
(в самоцветах)

Свойство, действующее
в указанной фазе



Улучшенная сторона

КАРТЫ ТАКТИКИ



Замок

Боевые характеристики

Свойство при использовании
в фазе боя

Свойство при розыгрыше
в указанной фазе

КАРТЫ КАЧЕСТВ

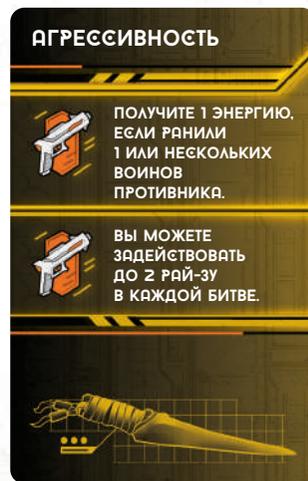


Базовая сторона

Название

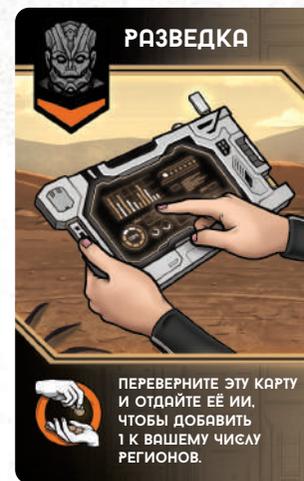
Свойства, действующие
в указанных фазах

Стоимость улучшения
(в самоцветах)



Улучшенная сторона

КАРТЫ РАЗВЕДКИ



Сторона циркадианцев

Символ фракции

Свойства, действующие
в указанной фазе



Сторона другой фракции

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Положите игровое поле в центр стола. Затем каждый игрок выбирает фракцию и берёт соответствующий планшет, памятку, фрагмент базы и коробочку. Все игроки проводят личную подготовку согласно указаниям на их памятках фракций. Завершив личную подготовку, можете убрать коробочки в коробку с игрой. Далее в этом буклете игроки будут называться фракциями.

Завершив подготовку фракций, выполните следующее:

- 1 Перемешайте все карты тактики и положите колоду лицевой стороной вниз в обозначенную ячейку на игровом поле.
- 2 Положите оба кубика, оба боевых диска, а также все фишки энергии и самоцветов в общий запас рядом с игровым полем. Каждая фракция получает из общего запаса 6 энергии и 1 самоцвет.
- 3 Положите 6 жетонов добычи в левый верхний угол поля.
- 4 Все фракции помещают по 1 маркеру исследования своего цвета в крайнее левое деление каждой шкалы исследований.
- 5 Все фракции помещают маркеры славы на деления «0» своих шкал славы.
- 6 Сложите в стопки лицевой стороной вниз все жетоны цен с серой обратной стороной и поместите их в ячейки хранилища каждой фракции. Четыре жетона цен с оранжевой обратной стороной остаются у фракций в личном запасе.

- 7 Выдайте ракетницу фракции, участвующей в игре и изображённой крайней слева в хранилище (в примере на рисунке ниже это циркадианцы).

- 8 Уберите в коробку все нейтральные жетоны цен, не используемые в партиях с текущим количеством фракций (см. числа, указанные на обратной стороне жетонов). Нейтральные жетоны цен парные. Переверните каждую используемую пару жетонов лицевой стороной вверх и положите жетон с пронумерованной реликвией поверх другого. Поместите эти жетоны рядом со шкалами исследований.



- 9 В партиях с определённым количеством фракций необходимо подготовить следующие наборы фрагментов суши:



3 и более фракции



4 и более фракции



5 фракций

Перемешайте все три фрагмента из каждого используемого набора и положите их случайным образом лицевой стороной вверх в регионы игрового поля с соответствующими символами (фрагменты суши с синими обратными сторонами — в регионы с синим шестиугольником и т. д.). Уберите все неиспользованные фрагменты суши в коробку.



ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Фракции в порядке очерёдности своего расположения в хранилище справа налево проходят этапы 1–3:

- 1 Разместите свой фрагмент базы в одном из регионов базирования, доступных на поле. Регион базирования считается доступным, если он ещё не был выбран другой фракцией и если в нём указано число, соответствующее количеству фракций, участвующих в партии.



Изображённый на рисунке справа регион базирования доступен только в партиях с 2 фракциями. В партиях с 3 и более фракциями он будет закрыт фрагментом суши с жёлтой обратной стороной.

- 2 При необходимости поставьте фишки гор на соседние границы. База может соседствовать только с 2 регионами суши (болота, скалы, равнины). Эти 2 региона суши должны соседствовать друг с другом и с базой. Если база соседствует с 3 и более регионами суши, фракция должна поставить на границы своей базы фишки гор так, чтобы по соседству с базой осталось только 2 региона суши. Куда именно ставить фишки гор, решают сами фракции.
- 3 Случайным образом разместите по 1 начальному фундаменту своей фракции лицевой стороной вверх в каждом регионе суши, соседнем с вашей базой. Размещённые фундаменты считаются нейтральными (ни одна фракция не владеет ими).

После размещения всех необходимых баз, гор и начальных фундаментов пройдите следующие этапы:

- 4 Из 9 нейтральных фундаментов отложите в сторону 6 фундаментов с пронумерованными реликвиями. В партиях менее чем с 5 фракциями случайным образом уберите в коробку от 1 до 3 оставшихся нейтральных фундаментов:



4 фракции — уберите 1 3 фракции — уберите 2 2 фракции — уберите 3

Перемешайте все оставшиеся в игре нейтральные фундаменты и случайным образом положите по 1 из них лицевой стороной вверх в регионы суши без фундамента.

- 5 Для каждого нейтрального фундамента с пронумерованной реликвией возьмите соответствующую реликвию и поставьте её на этот фундамент.
- 6 Начиная с фракции, владеющей ракетницей, и далее по часовой стрелке, каждая фракция выбирает 1 своего лидера и размещает его фишку в одном из двух регионов, соседних со своей базой. Если в левом верхнем углу карты лидера указана стоимость в самоцветах, фракция должна оплатить её, сбросив самоцветы в общий запас. Затем фракция должна разместить всех воинов, не находящихся на её планшете, в 2 своих соседних регионах. Воинов можно распределять как угодно, но в каждом регионе должен быть хотя бы 1 воин.

- 7 Наконец, разместите по 1 фишке горы в 3 местах, изображённых на поле (между регионами, разделёнными 2 параллельными линиями). Уберите все неиспользованные фишки гор в коробку.



ПРИМЕР ПОДГОТОВКИ К ИГРЕ С 4 ФРАКЦИЯМИ

Джрайеки — крайняя правая из участвующих фракций в хранилище, поэтому они первыми выбирают регион базирования и решают расположить базу в правом верхнем углу поля. Поскольку по соседству с их базой находится 3 региона суши, джрайеки ставят фишку горы между своей базой и болотом справа. Затем скаро размещают свою базу справа и тоже ставят рядом с ней фишку горы. После этого ИИ размещают свою базу в самом низу поля и ставят фишку горы между своей базой и равниной справа. Наконец, циркадианцы из двух оставшихся вариантов выбирают нижний и размещают там свой корабль, а по соседству с ним кладут два фундамента.

Всего на поле было выложено 8 нейтральных фундаментов, а на соответствующих фундаментах было размещено 6 реликвий.

Каждая фракция по очереди размещает своего начального лидера и воинов в 2 регионах, соседних с её базой.

СТРУКТУРА РАУНДА

УСТАНОВЛЕНИЕ ЦЕН

ОТКРЫТИЯ

СТРОИТЕЛЬСТВО

ПРОИЗВОДСТВО

ВЕРБОВКА

ПЕРЕМЕЩЕНИЕ

БОЙ

ДОХОД

ПРОВЕРКА РЕЛИКВИЙ

ЕСЛИ ФРАКЦИЯ КОНТРОЛИРУЕТ ВСЕ ОСТАВШИЕСЯ НА ПОЛЕ РЕЛИКВИИ, ОНА ПОБЕЖДАЕТ. ЕСЛИ НЕТ, ТО ФРАКЦИЯ, КОНТРОЛИРУЮЩАЯ ТЕКУЩУЮ РЕЛИКВИЮ, ЗАБИРАЕТ ЕЁ И ВОЗВРАЩАЕТ ВСЕ ПОДРАЗДЕЛЕНИЯ ИЗ ЭТОГО РЕГИОНА НА СВОЮ БАЗУ.

Партия в игру «Власть хаоса» длится несколько раундов (не более 6). Каждый раунд состоит из 9 фаз, схематично изображённых в левой части игрового поля:

УСТАНОВЛЕНИЕ ЦЕН

У каждой фракции будет возможность установить цену на действие в 1 (или в 2 при игре вдвоём) из 5 следующих фаз (фаз действий). Фракция устанавливает цену, которую должны заплатить противники, чтобы выполнить действие в этой фазе. Фракция, установившая цену на действие в какой-либо фазе, не должна платить за действие в этой фазе и будет ходить в ней первой (или при желании последней, если это фаза перемещения). Фракции устанавливают цены по очереди, начиная с фракции, владеющей ракетницей, и далее по часовой стрелке.

ФАЗЫ ДЕЙСТВИЙ (ОТКРЫТИЯ, СТРОИТЕЛЬСТВО, ПРОИЗВОДСТВО, ВЕРБОВКА И ПЕРЕМЕЩЕНИЕ)

В каждой из этих фаз фракции могут выполнить действие или пропустить ход. Фракции ходят по очереди, начиная с фракции, установившей цену на действие в этой фазе (исключением может быть фаза перемещения), и далее по часовой стрелке. После того как все фракции сделают свой ход, начинается следующая фаза (первой снова ходит фракция, установившая цену на действие в этой фазе).

БОЙ

В фазе боя фракции выбирают и отыгрывают все битвы на поле. Битвы происходят во всех регионах, где присутствуют хотя бы 2 фракции (их подразделения или здания). Начиная с фракции, владеющей ракетницей, и далее по часовой стрелке, фракции по очереди выбирают и отыгрывают битвы (1 битва за раз). Так продолжается, пока не будут отыграны все битвы. Ходы фракций, не вовлечённых в оставшиеся битвы, пропускаются.

ДОХОД

Все фракции получают доход одновременно. В зависимости от числа контролируемых ими регионов фракции получают ресурсы, передислоцируют подразделения или улучшают качества. Напоминание об этих бонусах находится в левом нижнем углу игрового поля. Доход фракциям может также приносить их планшет, лидеры, качества и разыгранные карты тактики со свойствами, действующими в фазе дохода.

ПРОВЕРКА РЕЛИКВИЙ

Если какая-нибудь фракция контролирует все оставшиеся на поле реликвии, она одерживает победу. Если нет, то фракция, контролирующая текущую реликвию, забирает её и возвращает все подразделения из этого региона на свою базу, после чего начинается следующий раунд (с фазы установления цен).

УСТАНОВЛЕНИЕ ЦЕН

УСТАНОВЛЕНИЕ ЦЕН НА ДЕЙСТВИЕ

Начиная с фракции, владеющей ракетницей, и далее по часовой стрелке, каждая фракция устанавливает цену на действие в 1 из 5 фаз действий. В партиях ровно с 2 фракциями каждая из них устанавливает цену на действие в 2 фазах действий (по очереди, по одной за раз).

Для установления цены на действие фракция выбирает один из находящихся в личном запасе жетонов цен и размещает его лицевой стороной вверх на выбранной фазе. На каждой фазе может находиться только 1 жетон цены. Это называется установлением цены на действие.

После этого могут сработать мгновенные эффекты как выбранной фазы действий, так и размещённого жетона цены. Установление цены на действие в фазе строительства немедленно приносит 1 самоцвет. Установление цены на действие в фазе вербовки немедленно приносит 2 энергии.

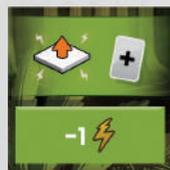


При установлении цены на действие в фазе перемещения есть два варианта: 1) перемещаться первым и получить 1 карту тактики, 2) перемещаться последним. Несмотря на наличие сразу двух вариантов, на фазу перемещения можно выложить только 1 жетон цены, другой вариант следует проигнорировать.

ЖЕТОНЫ ЦЕН ФРАКЦИЙ

У всех фракций одинаковые наборы жетонов цен, отличающиеся только цветом (исключение: джрайеки).

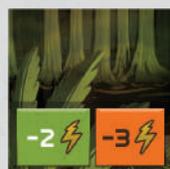
Выполняя действие в каждой из фаз действий, фракции должны тратить энергию в количестве, указанном на жетоне цены в этой фазе. Стоимость, указанная на фоне цвета фракции, оплачивается непосредственно этой фракции. Стоимость, указанная на оранжевом фоне, оплачивается в общий запас.



После размещения этот жетон цены позволяет фракции немедленно забрать все свои жетоны цен из хранилища и получить 1 карту тактики. Взятые из хранилища жетоны цен нельзя использовать в этом же раунде (это правило касается только партий ровно с 2 фракциями).



После размещения этот жетон цены немедленно приносит продвижение на 1 деление по той шкале исследований, куда он был выложен. Стоимость продвижения мимо замков оплачивается как обычно. Если фракция не может оплатить стоимость или уже находится в конце этой шкалы исследований, данный эффект игнорируется.



У этого жетона цены нет мгновенного эффекта.

НЕЙТРАЛЬНЫЕ ЖЕТОНЫ ЦЕН

При подготовке к игре рядом с игровым полем могут быть размещены несколько нейтральных жетонов цен. Их количество зависит от числа участвующих в игре фракций (при игре с 5 фракциями эти жетоны не размещаются). После того как фракции закончат размещение жетонов цен, положите нейтральные жетоны цен на все фазы действий, где ещё нет жетона цены.

Сперва нейтральные жетоны цен кладутся парами, при этом верхним жетоном в каждой паре является жетон с пронумерованной реликвией. Убирайте верхние жетоны в коробку в фазе проверки реликвий в указанных раундах. Благодаря этому в ходе партии возрастает стоимость на жетонах.



Эти жетоны используются в партиях ровно с 3 фракциями. Исходная стоимость — 2 энергии (1 энергия уплачивается фракции слева и ещё 1 энергия — фракции справа). После 2-го раунда фракции также должны уплачивать дополнительно 2 энергии в общий запас.



Эти жетоны используются в партиях с 2–4 фракциями. Исходная стоимость — 3 энергии (уплачивается в общий запас). После 4-го раунда она составляет 5 энергии.

В партиях ровно с 3 фракциями используются обе пары нейтральных жетонов цен. При размещении обеих пар жетон с более низкой общей стоимостью кладётся на самую верхнюю доступную фазу, а другой жетон — на оставшуюся фазу. Таким образом, каждые два раунда меняется порядок их размещения.

РАКЕТНИЦА

Сразу после установления цены на действие в фазе перемещения необходимо определить, кому передаётся ракетница.

Если какая-либо фракция установила цену на действие в фазе перемещения, ракетница передаётся сидящей слева от неё фракции. Если у этой фракции уже есть ракетница или если цена на действие в фазе перемещения была установлена нейтральным жетоном цены, ракетницу нужно передать фракции, следующей по часовой стрелке от фракции, владеющей ракетницей в текущий момент.



При установлении цены на действие в фазе перемещения нейтральным жетоном цены кладите его в ячейку «Перемещение первым».

ФАЗЫ ДЕЙСТВИЙ

Все фазы действий проходят схожим образом, несмотря на то что у них разные функции. В каждой фазе фракции по очереди делают ходы, начиная с фракции, установившей цену на действие в текущей фазе, и далее по часовой стрелке (в фазе перемещения фракция, установившая цену, может делать ход последней). Если цена была установлена нейтральным жетоном цены, первой делает ход фракция, владеющая ракетницей. В свой ход фракция может выполнить действие или пропустить ход.

Чтобы выполнить действие, фракция должна оплатить стоимость (в энергии), указанную на жетоне цены в этой фазе. Если фракция не может или не желает платить, она обязана пропустить ход. Фракция, установившая цену на действие, никогда не оплачивает указанную на своём жетоне цены стоимость в энергии. Пропуск хода бесплатный и ничего не приносит. Однако при пропуске хода срабатывают эффекты некоторых карт тактики.

ШКАЛЫ ИССЛЕДОВАНИЙ

У каждой фазы действий есть шкала исследований. От положения маркеров на этих шкалах зависит, что фракция может делать в каждой фазе действий. Шкала исследований состоит из трёх рядов:



ОСНОВНОЕ ДЕЙСТВИЕ

Чтобы выполнить основное действие, фракция применяет эффект, указанный в верхнем ряду столбца с её маркером исследования. Основное действие можно выполнить лишь раз в ход, и оно не является обязательным. Однако выгоднее получать от основных действий как можно больше, если это возможно.

МГНОВЕННЫЕ ЭФФЕКТЫ И ЗАМКИ

Каждый раз, когда фракция продвигает свой маркер исследования в столбец, содержащий какие-либо символы в этом ряду, она может немедленно применить его эффект. Некоторые столбцы отделены друг от друга замками. Чтобы продвинуть свой маркер мимо замка, фракция должна заплатить 1 самоцвет в общий запас. Если фракция не в состоянии оплатить эту стоимость, она не может продвигать маркер исследования.

ВСПОМОГАТЕЛЬНОЕ ДЕЙСТВИЕ

Чтобы выполнить вспомогательное действие, фракция применяет эффект, указанный в нижнем ряду столбца с её маркером исследования. Вспомогательное действие можно выполнить лишь раз в ход и только после основного действия. Вспомогательные действия приносят бонусы, но у них есть стоимость (в энергии или самоцветах), которую нужно целиком оплатить до получения бонуса.

ОТКРЫТИЯ

Основное действие в этой фазе позволяет получить исследование в любой из 5 фаз действий. Получив исследование, фракция продвигает свой маркер исследования на 1 деление вправо по выбранной шкале. Вспомогательное действие позволяет за самоцветы получить ещё 1 исследование или карту тактики.



В этом примере ИИ установили цену на действие в фазе открытий. На выполнение действия они не тратят энергию. В свой ход ИИ получают 1 исследование и используют его, чтобы продвинуть свой маркер исследования по шкале открытий в пятый столбец. ИИ платят 1 самоцвет, чтобы пройти мимо замка, и немедленно получают 1 карту тактики. Несмотря на новое положение на шкале (возможность получить основным действием 2 исследования), ИИ не могут воспользоваться им до следующего раунда. Однако продвижение по этой шкале влияет на вспомогательное действие. Поскольку теперь маркер находится в пятом столбце, ИИ стало доступно вспомогательное действие, позволяющее получить 1 карту тактики за 1 самоцвет.

После хода ИИ циркадианцы, скарро и джрайеки могут выполнить действие или пропустить ход. Каждая фракция, которая решит выполнить действие, должна будет заплатить 2 энергии ИИ и 3 энергии в общий запас. Например, если джрайеки решат выполнить действие, они заплатят указанное количество энергии и получат 1 исследование в качестве основного действия. Затем они могут заплатить 1 самоцвет, чтобы получить ещё 1 исследование в качестве вспомогательного действия. Второе исследование можно выполнить на той же самой шкале исследований или на другой.

СТРОИТЕЛЬСТВО

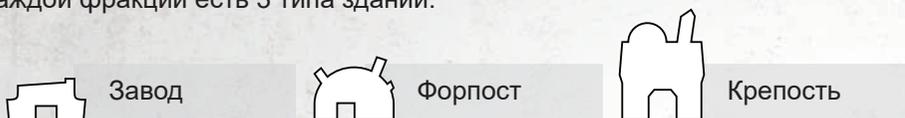
Основное действие в этой фазе позволяет строить фундаменты и здания (каждый объект за 1 очко строительства). Количество доступных очков строительства зависит от положения маркера исследования на шкале. Продвинув маркер исследования во второй и в четвёртый столбец, фракция может немедленно построить фундамент или получить 1 карту тактики. Вспомогательное действие позволяет за энергию получить 1 дополнительное очко строительства или 1 карту тактики.

Тратя очко строительства на строительство фундамента, фракция берёт 1 любой фундамент со своего планшета, переворачивает его и размещает в контролируемом ею регионе суши. Размещённые на поле фундаменты считаются нейтральными (ни одна фракция ими не владеет). Это относится и к начальным фундаментам. В каждом регионе может находиться не более 3 фундаментов. На некоторых личных фундаментах изображён замок, требующий от фракции потратить 1 самоцвет на строительство. Фундаменты, взятые с планшета фракции, открывают для неё новые свойства (см. с. 20).

ФАЗЫ ДЕЙСТВИЙ

Тратя очко строительства на строительство здания, фракция берёт 1 здание со своего планшета и размещает его на фундаменте в контролируемом ею регионе. Зданиям всегда нужен фундамент (если только в эффекте не сказано иного).

У каждой фракции есть 3 типа зданий:



Фракция всегда должна строить крайнее левое здание выбранного типа. Под некоторыми зданиями изображён замок, требующий от фракции потратить 1 самоцвет на строительство. Здания, взятые с планшета фракции, открывают дополнительные ресурсы, которые она будет получать в фазе дохода. Кроме того, здания приносят различные бонусы в регионе, где они построены (см. с. 20). На некоторых фундаментах изображены бонусы за расположение. Каждый раз, когда фракция строит здание, она получает все закрываемые им бонусы.

Важное правило! В каждом регионе может находиться только 1 здание каждого типа (исключение: форпосты скаро).

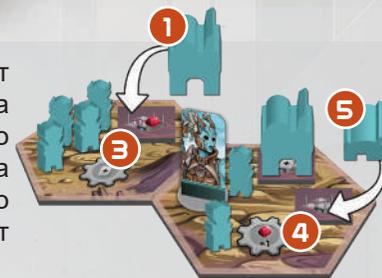


В этом примере скаро установили цену на действие в фазе строительства. На выполнение действия скаро не тратят энергию. Другие фракции для выполнения действия должны заплатить скаро 1 энергию. В свой ход скаро могут потратить до 3 очков строительства, а затем могут потратить 2 энергии, чтобы получить 1 карту тактики.

Имея в распоряжении изображённый ниже планшет, скаро сначала строят свою вторую крепость 1. Под этой крепостью изображён замок. В обычных условиях это обошлось бы скаро в 1 самоцвет, но ранее построенный ими фундамент 2 позволяет потратить вместо самоцвета 2 энергии. Оплатив стоимость, скаро размещают крепость на фундаменте 3 в контролируемом ими регионе и немедленно получают 1 самоцвет в качестве бонуса за расположение.



Своё второе очко строительства скаро тратят на строительство левого нижнего фундамента 4, увеличивая предел руки и немедленно получая 2 энергии. За третье очко строительства скаро строят свой второй форпост 5 на только что построенном фундаменте. Скаро решают не выполнять вспомогательное действие.



ПРОИЗВОДСТВО

Основное действие в этой фазе позволяет получать энергию и дополнительные ресурсы в контролируемых регионах. Количество получаемой энергии и доступных очков производства зависит от положения маркера исследования на шкале.



Продвинув маркер исследования в третий столбец, фракция может немедленно взять 1 жетон добычи из левого верхнего угла поля и закрыть им изображённый жетон добычи в любом контролируемом ею регионе (включая её базу).



Продвинув маркер исследования в пятый столбец, фракция может немедленно улучшить 1 жетон добычи в контролируемом ею регионе (включая её базу). Бонусы улучшенных жетонов добычи всегда выгоднее бонусов, изображённых на базовой стороне жетонов.

Вспомогательное действие позволяет получить самоцветы за энергию.

По умолчанию фракция может выполнять производство по жетонам добычи на своей базе или в регионах со своим заводом. Однако есть личный фундамент, который, после того как будет построен, позволяет фракции выполнять производство в регионах с любыми её зданиями. За каждое имеющееся очко производства фракция может выбрать 1 регион, в котором она в состоянии выполнить производство, и получить ресурсы или другие бонусы, изображённые на находящемся там жетоне добычи. Фракция не может выполнить производство по одному и тому же жетону добычи больше одного раза за раунд. Фракция может выполнять производство по своим доступным жетонам добычи в любом порядке.



В этом примере на фазе производства лежит нейтральный жетон цены. Стоимость выполнения действия — 3 энергии в общий запас. Маркер исследования джрайеков находится во втором столбце. После оплаты действия они немедленно получают 5 энергии из общего запаса и у них есть 2 очка производства. Также они могут при желании потратить 2 энергии, чтобы получить 1 самоцвет.

ФАЗЫ ДЕЙСТВИЙ

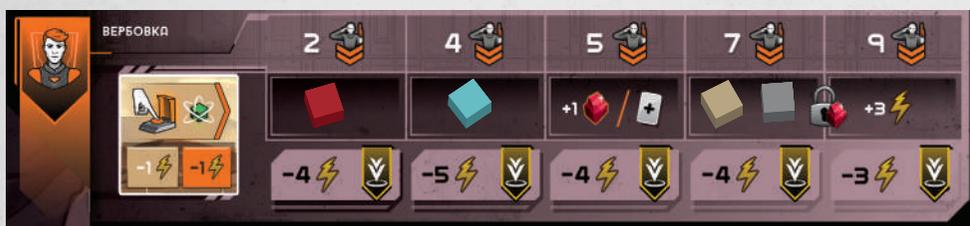
ВЕРБОВКА

Основное действие в этой фазе позволяет тратить очки вербовки, чтобы выставлять новых воинов на поле. Количество доступных очков вербовки зависит от положения маркера исследования на шкале. Каждый планшет фракции позволяет тратить очки вербовки также на самоцветы или карты тактики. Вспомогательное действие позволяет дислоцировать лидера за энергию.

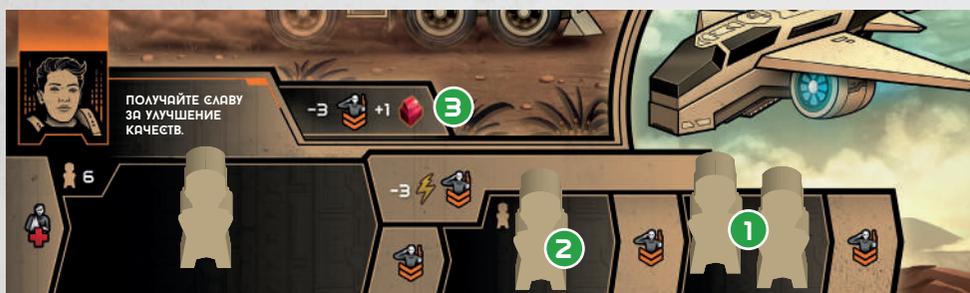
Тратя очки вербовки, фракция продвигает воинов слева направо по шкале вербовки, расположенной в нижней части личного планшета, чтобы в итоге продвинуть воинов из последней области шкалы на свою базу. Шкалы вербовки у фракций немного различаются. Например, у циркадианцев три области, а у ИИ всего одна. Продвижение каждого воина в следующую область (или на базу) стоит 1 очко вербовки. Это схематично изображено на самой шкале символами, находящимися между областями.

Всем фракциям, кроме ИИ, доступен также вариант быстрого продвижения воинов из первой области прямо на базу (на корабль у циркадианцев). Это схематично изображено в виде прямого пути в верхней части шкалы вербовки. Продвижение каждого воина таким путём стоит не только 1 очко вербовки, но и указанное количество энергии.

За дислокацию лидера вспомогательным действием фракция должна заплатить указанное количество энергии, а также количество самоцветов, изображённое на выбранной карте лидера. Дислоцировать можно любого 1 лидера, ещё не находящегося на поле. После оплаты всей требуемой стоимости фракция размещает фишку лидера на своей базе.

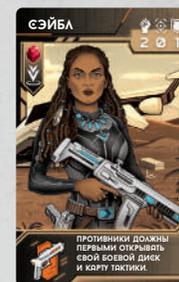


В этом примере у циркадианцев 7 очков вербовки. Они тратят 2 очка на продвижение 2 воинов из третьей области **1** на корабль (у них он считается базой). Затем циркадианцы тратят ещё 2 очка на продвижение воина из второй области в третью **2**, а оттуда на корабль. Они могли бы воспользоваться быстрым продвижением оставшегося воина или трижды продвинуть его, но вместо этого тратят 3 очка вербовки, чтобы получить 1 самоцвет **3**.



Помимо этого, циркадианцы тратят 4 энергии на дислокацию Сэйбл. Как показано в левой верхней части этой карты лидера, дислокация Сэйбл стоит ещё 1 самоцвет. Циркадианцы берут её фишку и выставляют на своём корабле вместе с новыми завербованными воинами.

Циркадианцы закончили свой ход, и теперь ИИ, скаро и джрайеки могут выполнить действие или пропустить ход. Каждая фракция, которая решит выполнить действие, должна будет заплатить 1 энергию циркадианцам и 1 энергию в общий запас.



ПЕРЕМЕЩЕНИЕ

Основное действие в этой фазе позволяет тратить очки перемещения на перемещение подразделений по полю. Количество доступных очков перемещения зависит от положения маркера исследования на шкале. Продвинув маркер исследования в четвёртый столбец, фракция может немедленно получить 2 очка вербовки или 1 карту тактики. Получаемые таким способом очки вербовки тратятся аналогично тем, которые фракция получает в фазе вербовки. Вспомогательное действие позволяет улучшить лидера за энергию. В пятом столбце частью основного действия является получение 1 карты тактики.

Каждое очко перемещения позволяет переместить любое число подразделений из одного региона в любой другой соседний регион. Регионы считаются соседними, если они соприкасаются одной стороной и между ними нет горы. Регионы с форпостами считаются соседними с базой своей фракции. Кроме того, есть особые свойства фракций и эффекты, благодаря которым образуется соседство (например, свойство лерьенов позволяет считать все болота соседними друг с другом регионами).

Фракция не может завершить своё перемещение (или передислокацию) так, чтобы в одном регионе (за исключением её базы) оказалось более 1 её лидера. Несколько лидеров фракции могут находиться в одном регионе во время перемещения, но никогда по завершении перемещения (исключение: оксатайя).

Подразделения можно перемещать с базы, но нельзя перемещать на неё. Существуют другие способы вернуть подразделение на базу, но это никогда не делается по собственному желанию перемещением или передислокацией.

Подразделения нельзя перемещать на озёра (исключение: оксатайя).

Подразделения нельзя перемещать в регионы базирования и фрагментов, не используемые в игре при текущем числе фракций.

В одном регионе могут находиться подразделения нескольких фракций. Это приводит к битвам, отыгрываемым в фазе боя.

Каждое очко перемещения тратится отдельно от всех других очков перемещения, которые были или будут потрачены. Это означает, что фракция может переместить любое число подразделений из одного региона в другой, а затем переместить любые подразделения из этого региона в другой, включая только что перемещённые туда подразделения или любые другие подразделения, которые там уже находились.

ФАЗЫ ДЕЙСТВИЙ

За улучшение лидера вспомогательным действием фракция должна заплатить указанное количество энергии, а также количество самоцветов, изображённое на выбранной карте лидера. Можно улучшать любого своего лидера, даже того, который не находится на поле. После оплаты всей требуемой стоимости фракция переворачивает карту лидера улучшенной стороной вверх.

ТОННЕЛИ

В партиях с 4 или 5 фракциями два региона, каждый из которых граничит с 1 концом синего тоннеля, считаются соседними. В партиях с 5 фракциями два региона, каждый из которых граничит с 1 концом красного тоннеля, считаются соседними.



ПЕРЕДИСЛОКАЦИЯ



Передислокация — это ещё один способ перемещения. Фракция может получить право на передислокацию различными способами. Передислокация стоит 1 очко перемещения, но у неё есть ограничение по сравнению с обычным перемещением: фракция может перемещать подразделения только в соседний регион, где у неё уже есть подразделения или здания. Это сдерживает развязывание новых битв и захват тех регионов, где не присутствует ни одна фракция. При перемещении подразделений путём передислокации всегда игнорируются правила удержания (см. ниже).

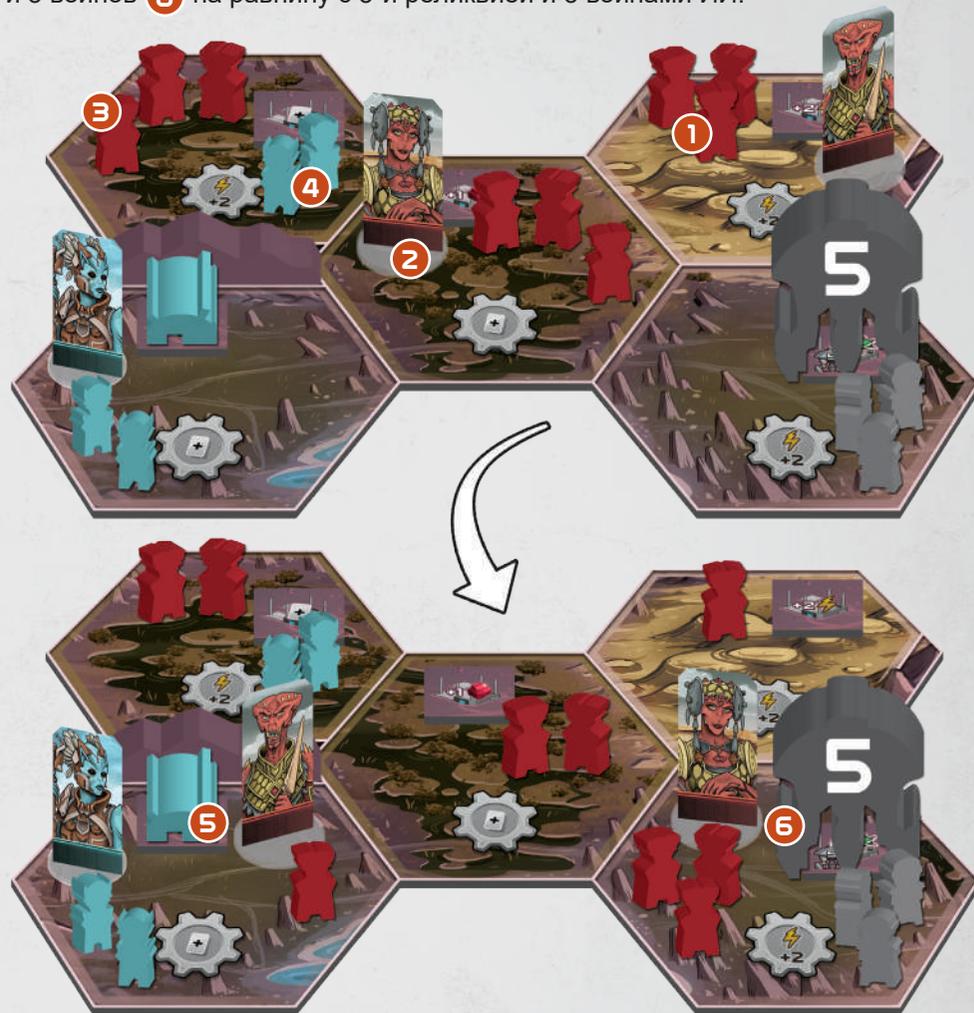
УДЕРЖАНИЕ

Подразделения фракции удерживаются подразделениями противника в том же регионе. Чтобы выйти из региона, где находятся подразделения противника, фракции нужно оставить там хотя бы столько подразделений, сколько есть у противника в данном регионе. Фракция сама решает, какие подразделения оставлять. Если в регионе присутствуют подразделения сразу нескольких противников, подразделения фракции удерживаются противником, имеющим там наибольшее число подразделений (подразделения всех остальных фракций при этом игнорируются). Например, если в регионе присутствуют 4 подразделения скаро и 7 подразделений ИИ, скаро не могут вывести из этого региона ни одного подразделения. В то же время ИИ могут вывести до 3 своих подразделений, но оставшиеся 4 подразделения удерживаются скаро.



В этом примере джрайеки установили цену на действие в фазе перемещения и решили перемещаться последними. Фракции ходят по очереди, начиная с фракции, сидящей слева от джрайеков, и далее по часовой стрелке вплоть до джрайеков. Поскольку цену установили джрайеки, они не платят энергию за выполнение действия. Другие фракции должны заплатить за выполнение действия 3 энергии джрайекам и ещё 3 энергии в общий запас.

В свой ход джрайеки могут потратить до 4 очков перемещения. Они тратят 1 очко на перемещение Линка и 2 воинов **1** со скалы на центральное болото **2**. Ещё 1 очко они тратят на перемещение 1 воина **3** из соседнего болота в тот же центральный регион с их 2 лидерами. Джрайеки переместили бы ещё воинов, но скаро удерживают их своими 2 воинами **4**. У джрайеков осталось 2 очка перемещения. Одно они тратят на перемещение Линка и воина в регион с подразделениями скаро **5**. И наконец, перемещают Икрилу и 3 воинов **6** на равнину с 5-й реликвией и 3 воинами ИИ.



Завершив перемещение, джрайеки тратят 4 энергии и 1 самоцвет и улучшают Линка, делая его заметно сильнее в преддверии битвы со скаро.

БОЙ

В фазе боя отыгрываются все битвы на поле. Они происходят в тех регионах, где присутствуют хотя бы 2 фракции. Начиная с фракции, владеющей ракетницей, и далее по часовой стрелке, фракции по очереди выбирают битву, в которую они вовлечены и которую хотят отыграть. Если у фракции на поле не осталось битв, в которые она вовлечена, она пропускает все последующие ходы.

Каждая битва состоит из следующих 4 этапов:

1. ВЫБОР БИТВЫ

В свой ход фракция должна выбрать на поле регион, где она вовлечена в битву. Если там присутствует сразу несколько её противников, фракция решает, с кем из них сражаться. Обе фракции, вовлечённые в битву, должны объявить свои текущие показатели силы, атаки, защиты, а также все имеющиеся особые свойства и количество самоцветов и карт тактики в личном запасе.

В этом примере очередь джрайеков выбирать битву. Они выбрали регион, где присутствует сразу два их противника, поэтому джрайеки должны решить, с кем из них сражаться. Джрайеки решают сражаться со скаро. Если после битвы в этом регионе останутся подразделения джрайеков или скаро, циркадианцам придётся позднее сразиться с ними.



СЕКТОРЫ БОЕВОГО ДИСКА



Отступление. Выбрав этот сектор, фракция передислоцирует всех своих оставшихся воинов. Все её лидеры, участвовавшие в битве, возвращаются на свою базу.

Использование каждого из этих двух секторов стоит 1 самоцвет и позволяет выбравшей их фракции бросить кубик. Кубик добавляет силу (и иногда защиту) к боевым характеристикам фракции. Если у фракции нет самоцветов, она не может выбрать этот сектор боевого диска.

Этот сектор можно выбрать, только если у фракции есть хотя бы 4 воина и нет лидера. Это единственный сектор, на котором атака находится и с левой, и с правой стороны.

У обоих этих секторов нет дополнительных бонусов. С левой или с правой стороны на этих секторах находится сила, а с другой стороны — атака или защита.

2. ПЛАНИРОВАНИЕ

Каждая из двух фракций берёт боевой диск и любую карту тактики из своей руки. Одновременно и втайне друг от друга фракции устанавливают на боевых дисках желаемые секторы, а в центр диска при желании кладут карту тактики лицевой стороной вверх.

При выборе сектора боевого диска фракция должна установить чёрные полосы так, чтобы над каждой боевой характеристикой с карты тактики находился символ боя.

На боевых дисках напечатана карта тактики, позволяющая сражаться, не тратя карту. Разрешается блеф: можно положить карту тактики на боевой диск лицевой стороной вниз, чтобы противник решил, что вы используете карту. Сделав так, после открытия боевого диска фракция должна вернуть лежащую лицевой стороной вниз карту тактики в руку (не показывая её противникам).



СРАЖЕНИЕ БЕЗ КАРТЫ ТАКТИКИ

При сражении без карты тактики (или при блефе) и с левой, и с правой стороны боевого диска находится боевая характеристика 1. Однако, как показано внизу диска, у фракции, которая решит отступить без использования карты тактики, будет на 2 защиты меньше. При отступлении лучше использовать карту тактики (если только у фракции нет достаточного количества защиты из других источников).

СРАЖЕНИЕ С КАРТОЙ ТАКТИКИ

При сражении с картой тактики ею нужно закрыть карту, напечатанную на диске. В этом примере карта тактики и выбранный сектор диска приносят 1 атаку и 3 силы. У большинства карт тактики также есть свойства, приносящие дополнительные бонусы или эффекты. Карта тактики, изображённая на рисунке справа, приносит дополнительно 2 атаки. Используя карту тактики в битве, игнорируйте все её эффекты, относящиеся к другим фазам.

Дополнительные правила, относящиеся к картам тактики, см. на с. 20. Терминология приведена в глоссарии на с. 22–23.



3. РАСКРЫТИЕ ПЛАНОВ

После того как обе фракции завершили планирование, они одновременно открывают свои боевые диски и карты тактики (если есть). Если фракция выбрала сектор с броском кубика, она обязана заплатить 1 самоцвет и бросить кубик. Все возможные значения на гранях кубика изображены с правой стороны боевого диска.

4. ОПРЕДЕЛЕНИЕ ИСХОДА

Для определения исхода битвы следует выполнить 3 шага. Порядок их выполнения очень важен. Напоминание об этих шагах находится с обеих сторон боевого диска.



Обе фракции определяют итоговое значение своей силы. Её источниками могут быть:

- боевой диск, карта тактики и кубик;
- лидеры;
- здания;
- воины (каждый приносит 1 силу);
- особые свойства фракций.

Фракция с большей силой объявляется победителем. В случае ничьей побеждает фракция, начавшая битву. Перед тем как перейти к следующему шагу, необходимо применить все эффекты, срабатывающие при победе или поражении. В редком случае, когда фракция с большей силой решила отступить, она всё равно считается проигравшей битву и отступает.



Обе фракции определяют итоговое значение своей атаки, а затем вычитают из него значение защиты противника. Источниками атаки и защиты могут быть:

- боевой диск, карта тактики и кубик;
- лидеры;
- здания;
- особые свойства фракций.

Каждая неотражённая атака ранит 1 воина противника (но не более 4 за битву). Например, если у ИИ 6 атаки, а у джрайеков 4 защиты, будут ранены 2 воина джрайеков. Если при этом у джрайеков 6 атаки, а у ИИ нет защиты, будут ранены 4 воина ИИ, так как предел равен 4.

Раненые воины отправляются в первую область шкалы вербовки на планшете своей фракции. В дальнейшем их снова можно будет завербовать. Перед тем как перейти к следующему шагу, необходимо применить все эффекты, относящиеся к раненым воинам. Если фракция решила отступить, её отступление также отыгрывается именно сейчас.



Если проигравшая фракция всё ещё присутствует в регионе, она должна выполнить следующее:

- Вернуть всех оставшихся в регионе воинов на свою базу.
- Вернуть всех лидеров из региона в личный запас. Улучшенные карты лидеров при этом не переворачиваются на базовую сторону (лидеры всегда остаются улучшенными).
- Вернуть все здания из региона на планшет фракции. Разрушенные здания всегда возвращаются в крайнюю правую пустую ячейку соответствующего типа здания на планшете фракции. В качестве компенсации фракция немедленно получает все ресурсы и бонусы, которые закрываются возвращаемым на планшет зданием. Например, крепость при возврате всегда приносит 1 самоцвет из общего запаса. Фундаменты никогда не убираются с поля.

После того как был решён исход битвы, все использованные в ней карты тактики отправляются в стопку сброса, а боевые диски возвращаются в общий запас. Лишь после того, как был решён исход всех битв, наступает фаза дохода.

ОТСТУПЛЕНИЕ

После получения ранений фракция, выбравшая на боевом диске сектор «Отступление», должна передислоцировать всех оставшихся воинов в соседний регион со своим присутствием (но не на базу). Это может быть даже регион с ещё не отыгранной битвой, в которую вовлечена фракция. Если региона, подходящего для передислокации, нет, эти воины возвращаются на свою базу. При отступлении фракция также отправляет на базу всех своих лидеров из региона, где проходила битва.



Есть несколько правил, о которых следует помнить при отступлении:

- Для эффектов карт и любых других свойств отступление считается поражением, даже если у отступившей фракции было больше силы.
- Лидеры не считаются разгромленными. Они вынуждены отступить на базу.
- Если отступить решили обе фракции, отступает только фракция с большей силой. Другая фракция остаётся в регионе и становится победителем.

ПОБЕДА БЕЗ УЦЕЛЕВШИХ ПОДРАЗДЕЛЕНИЙ И ЗДАНИЙ

Возможна ситуация, когда фракция одерживает победу в битве, но не присутствует в регионе после получения ранений. Это не влияет на проигравшего битву (он всё равно выполняет третий шаг). Фракция, одержавшая победу, не получает контроль над регионом.

ПРИМЕР БИТВЫ 1



ИИ



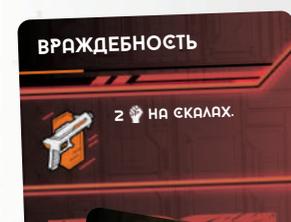
ДЖРАЙЕКИ

Идёт третий раунд, и джрайеки начинают битву против ИИ. У джрайеков 4 силы от воинов, 2 от качества «Враждебность», 2 от Икрилы и 3 от Урика — итого 11 силы. Однако у джрайеков нет самоцветов, а значит, в этой битве они не могут выбрать сектор с броском кубика. У ИИ есть 5 силы от воинов, а также несколько самоцветов и карт тактики в личном запасе.

Фракции тайно определяют планы на битву и одновременно открывают свои боевые диски с картами тактики. ИИ выбрали сектор с броском кубика. Они платят самоцвет и выбрасывают дополнительно 4 силы. Ещё 3 силы они получают с карты тактики. Итого в этой битве у ИИ 12 силы. Джрайеки решили отступить, но перед тем, как они отступят, фракции должны определить значение атаки и защиты.

У ИИ 4 атаки согласно свойству карты тактики (выпавшее на кубике значение силы также считается атакой). К счастью для джрайеков, их карта тактики приносит 3 защиты, а значит, ранен лишь один их воин. Раненый воин возвращается на планшет джрайеков, а ИИ получают 1 славу (согласно особому свойству фракции). У джрайеков 3 атаки от Урика. У ИИ нет защиты, поэтому 3 их воина ранены. Джрайеки получают 1 энергию от качества «Агрессивность», а ИИ возвращают раненых воинов на планшет фракции.

Теперь джрайеки должны отступить. Икрила отправляется обратно на базу джрайеков. Урик остаётся в регионе, и командование им передаётся ИИ (см. подробнее о подразделениях рай-зу на памятке фракции джрайеков). Джрайеки должны передислоцировать оставшихся 3 воинов в соседний регион со своим присутствием. Джрайеки перемещают их в соседний регион с реликвией, где у них состоится битва против циркадианцев или скаро (см. с. 17). Также джрайеки получают 1 самоцвет согласно свойству карты тактики (за отступление).



Битва завершается тем, что ИИ контролируют регион при помощи Урика и 2 воинов.

ПРИМЕР БИТВЫ 2



ДЖРАЙЕКИ

Наступил черёд циркадианцев выбирать битву. Они выбирают регион с 3-й реликвией, а противником — джрайеков.

У циркадианцев 6 силы от 3 воинов (благодаря качеству «Военизированность»). У джрайеков 4 силы от воинов и 2 от форпоста.

Фракции тайно определяют планы на битву и одновременно открывают свои боевые диски с картами тактики. И циркадианцы, и джрайеки выбрали сектор с броском кубика. После того как фракции заплатили самоцветы и бросили кубики, итоговая сила у каждой из них составила 13. Поскольку битву начали циркадианцы, они становятся победителями.

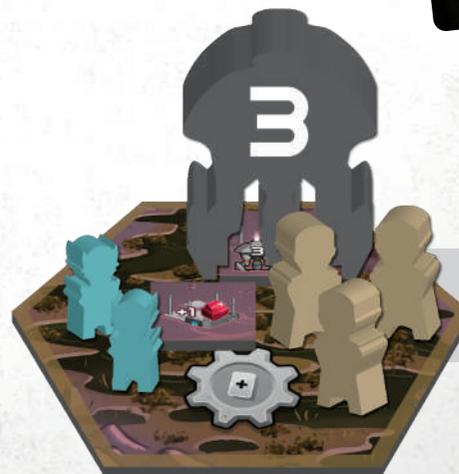
У джрайеков 2 атаки согласно свойству карты тактики (за присутствие здания), но они не ранят ни одного воина циркадианцев из-за свойства их карты тактики (2 защиты при меньшем числе подразделений, чем у противника). У циркадианцев 0 атаки.

Поскольку джрайеки проиграли битву, они отправляют своих воинов на базу. Их форпост возвращается на планшет фракции и немедленно приносит 1 карту тактики. Фундамент, на котором был построен форпост, остаётся на месте.

Циркадианцы, благодаря своему качеству «Скрытность», получают карту разведки джрайеков из личного запаса. Три воина циркадианцев остаются в регионе в ожидании предстоящей битвы со скаро.



ЦИРКАДИАНЦЫ



Битва завершается тем, что циркадианцы и скаро сохраняют присутствие в регионе.

ДОХОД

В этой фазе фракции одновременно получают ресурсы и другие бонусы из различных источников (в любом порядке). Если возникает спор относительно очередности получения дохода (например, если сразу две фракции должны получить жетон добычи), фракции получают доход по очереди, начиная с фракции, владеющей ракетницей, и далее по часовой стрелке.

ЧИСЛО РЕГИОНОВ

В зависимости от числа контролируемых регионов фракция получает один из изображённых на игровом поле бонусов:



Из четырёх вариантов фракция определяет подходящий, она не может по своей воле выбрать вариант с меньшим числом регионов. Однако есть карты тактики и свойства фракций, позволяющие увеличить или уменьшить число регионов. Помните, что база также считается регионом. У циркадианцев нет базы как таковой, но есть другие способы увеличить число регионов.

0–2 региона	Получите 3 энергии и 1 карту тактики.
3–5 регионов	Выполните 1 передислокацию любого числа подразделений из одного региона в соседний регион с присутствием вашей фракции. В этой фазе фракции не могут передислоцировать подразделения из региона с текущей реликвией.
6–7 регионов	Улучшите 1 качество или получите 1 самоцвет. Чтобы улучшить качество, фракция должна оплатить указанную на выбранной карте стоимость в самоцветах. После оплаты стоимости фракция переворачивает карту качества улучшенной стороной вверх. У некоторых качеств есть эффекты, которые нужно применить сразу после их улучшения.
8 и более регионов	То же, что и при 6–7 регионах, но дважды: можно улучшить 2 качества, или получить 2 самоцвета, или получить 1 самоцвет и улучшить 1 качество.

ОГРАНИЧЕНИЯ НА ЧИСЛО РЕСУРСОВ

У фракции может быть неограниченное число самоцветов и энергии. Если они закончились в общем запасе, возьмите что-нибудь им на замену. Ресурсы фракции переходят из раунда в раунд.

ОСОБЫЕ СВОЙСТВА ФРАКЦИЙ

- У джрайеков есть рай-зу, которые приносят и отнимают ресурсы.
- У лерьенов есть боевой дух для получения славы.
- Циркадианцы могут давать противникам карты разведки из личного запаса для увеличения числа регионов. Кроме того, они могут считать каждую крепость дополнительным регионом.

КАРТЫ ЛИДЕРОВ, КАЧЕСТВ И ТАКТИКИ

У некоторых лидеров и качеств есть свойства и эффекты, активируемые в фазе дохода. У некоторых карт тактики есть свойства, позволяющие разыграть их в фазе дохода. Карты тактики, полученные в этой фазе, нельзя разыгрывать до следующего раунда.



ЗДАНИЯ

Под зданиями изображены ресурсы, которые фракция получает в каждой фазе дохода. У самого верхнего фундамента также есть свойство, относящееся к этой фазе. Фракция получает бонусы только от видимых эффектов (не закрытых фундаментом или зданием).



В примере выше ИИ получают 2 энергии или 1 самоцвет, а также 2 энергии от своих заводов. Форпосты приносят 2 карты тактики, а крепости — 3 самоцвета, но построенный фундамент разрешает обменивать любое число этих самоцветов на исследования (один к одному).



ПРОВЕРКА РЕЛИКВИЙ

Если какая-нибудь фракция контролирует все оставшиеся на поле реликвии, она одерживает победу. Если нет, то фракция, контролирующая текущую реликвию, должна выполнить следующее:

- Забрать с поля текущую реликвию, поместить её в крайнюю левую пустую ячейку вверху своего планшета фракции и немедленно получить закрываемые ею бонусы.
- Отправить все подразделения из этого региона на свою базу.

В этом примере идёт 4-й раунд и джрайеки контролируют текущую реликвию. Они забирают реликвию и помещают её на свой планшет, немедленно получая 1 исследование и 1 славу. Затем они отправляют все свои подразделения из этого региона на базу.



Если ни одна фракция не контролирует текущую реликвию, уберите эту реликвию из игры.

Затем положите все использованные в текущем раунде жетоны цен лицевой стороной вниз в соответствующие ячейки хранилища, а все нейтральные жетоны цен — сбоку от игрового поля. Если на нейтральном жетоне цены изображена пронумерованная реликвия, соответствующая текущему раунду, верните его в коробку. Таким образом, стоимость на жетоне в следующих раундах возрастёт. Убирать жетоны цены не обязательно сейчас — это можно делать и после каждой фазы действий. После этого начинается новый раунд игры (с фазы установления цен).



НИЧЬИ

В случае если в 6-м раунде ни одна фракция не контролирует последнюю реликвию на поле, победителем становится фракция, контролирующая больше всех регионов суши на поле. В случае ничьей выигрывает претендент с большим числом реликвий на своём планшете. Если по-прежнему ничья, претенденты делят победу.

ПОБЕДА ПО СЛАВЕ

Фракция может одержать победу, не контролируя все оставшиеся на поле реликвии, если её маркер славы достиг последнего деления шкалы. Для большинства фракций это приводит к немедленной победе и окончанию игры. Есть только одно исключение для скаро: они выигрывают, набрав 20 славы, только в конце фазы проверки реликвий. Для победы в 6-м раунде они должны либо контролировать последнюю реликвию, либо набрать 20 славы при условии, что ни одна из остальных фракций не контролирует последнюю реликвию.

Внимательно выполняйте все шаги при определении исхода битвы. Например, может случиться так, что джрайеки получат своё последнее очко славы во время первого шага, до того как ИИ получат своё во время второго шага. В этом случае выигрывают джрайеки.

Может быть такое, что циркадианцы и лерьены достигнут последнего деления на шкалах славы в одной фазе дохода. Это будет считаться ничьей, и тогда победитель определяется по правилам разрешения ничьих, приведённым на этой странице.



Для победы циркадианцам требуется 4 славы. Они получают славу, улучшая качества.



Для победы ИИ требуется 10010 (то есть 18) славы. Они получают славу за ранения воинов противника.



Для победы скаро требуется 20 славы. Они получают славу за полученные исследования.



Для победы лерьенам требуется 14 славы. Они получают славу в качестве дохода с открытых бонусов боевого духа.



Для победы джрайекам требуется 5 славы. Они получают славу за победы в битвах против лидеров и рай-зу противника.



Для победы оксатайя требуется 9 славы. Они получают славу за победы в битвах.

У большинства фракций есть и другие способы получения славы: лидеры, качества, реликвии. Все они перечислены на памятках фракций.

ПРОЧИЕ ПРАВИЛА

СВОЙСТВА ФУНДАМЕНТОВ

Есть некоторые отличия в том, на каких фундаментах фракций изображены замки, однако после строительства все фундаменты наделяют фракции одинаковыми свойствами:



В фазе дохода фракция может обменять самоцветы, получаемые от каждой крепости, на исследования (один к одному).



За замки можно платить 2 энергии, а не 1 самоцвет.



Фракция может тратить очки производства на выполнение производства по жетонам добычи в регионах с любыми её зданиями (обычно это относится только к заводам).



Предел руки увеличивается с 5 до 6 карт тактики. Также фракция немедленно получает 2 энергии.



При перемещении подразделений с базы фракции в регион с её зданиями эти регионы считаются соседними (обычно это относится только к форпостам).

ТИПЫ ФУНДАМЕНТОВ



Нейтральные фундаменты. Символы пронумерованных реликвий важны только при подготовке к игре. Игнорируйте их при строительстве зданий на таких фундаментах.



Начальные фундаменты. При подготовке к игре каждая фракция размещает два таких фундамента по соседству со своей базой. После подготовки они действуют так же, как нейтральные.



Личные фундаменты. При размещении на поле их нужно переворачивать. Они действуют так же, как нейтральные, но у них нет бонусов за расположение.

ЖЕТОНЫ ОТРЯДОВ

В любой момент фракция может заменить 5 или 10 воинов на поле своими жетонами отрядов. Воинов, убранных с поля таким образом, нужно отложить в сторону, пока они снова не понадобятся (когда будете убирать жетон отряда). На поле отряды считаются 5 или 10 воинами. Они служат только для освобождения места на поле и не приносят воинов в дополнение к тем, что принадлежат фракции.



СВОЙСТВА ЗДАНИЙ

Заводы и форпосты наделяют фракции одинаковыми свойствами (исключение: скар), а вот крепости уникальны: одни приносят боевые характеристики, а другие наделяют фракции особыми свойствами. Подробно они описываются на памятках фракций (там, где это требуется).



Фракции могут тратить очки производства на выполнение производства по жетонам добычи в регионах со своими заводами.



Форпосты приносят региону 2 силы в каждой битве. При перемещении подразделений фракции с базы в регион с её форпостом эти регионы считаются соседними.

ШКАЛЫ СЛАВЫ

На некоторых делениях каждой шкалы славы есть мгновенные эффекты. Каждый раз, когда маркер славы останавливается на символе, изображённом на шкале, или проходит мимо него, фракция немедленно получает указанный бонус (энергия, самоцвет, исследование, карта тактики, очко вербовки или передислокация).

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ И РОЗЫГРЫШ КАРТ ТАКТИКИ

Использование карт тактики в битве и их розыгрыш в других фазах — это две разные функции. В первом случае карты используются, а во втором — разыгрываются. Как бы то ни было, есть несколько постоянно действующих правил:

- В битве можно использовать лишь 1 карту тактики. Её нужно положить на боевой диск во время этапа планирования, а затем сбросить после определения исхода битвы.
- В каждой фазе можно разыграть неограниченное число карт тактики. Разыгранные карты тактики всегда кладутся в стопку сброса.
- У фракции есть предел карт тактики в руке — 5. Фракция может набирать карты сверх этого предела, но затем обязана сбросить лишние карты по своему выбору, пока у неё в руке не останется 5 карт.
- На некоторых картах тактики рядом с символом фазы, в которой их можно разыграть, изображён замок. Он обозначает стоимость в самоцветах, которую нужно оплатить до применения эффекта карты.
- Если в колоде тактики закончатся карты, перемешайте стопку сброса и сформируйте новую колоду.
- Карты тактики нельзя разыграть в той фазе, в которой они были получены.

ПАМЯТКА ПО СИМВОЛАМ

	Фаза установления цен		Забрать все жетоны цен из хранилища		Лидер		Сила
	Фаза открытий		Исследование		Улучшение лидера		Атака
	Фаза строительства		Здание или фундамент		Улучшение качества		Защита
	Фаза производства		Фундамент		Дислокация лидера		Победитель битвы
	Фаза вербовки		Разместить жетон добычи в регионе суши или на базе		Воин		Проигравший в битве
	Фаза перемещения		Разместить жетон добычи на озере		Ранение/раненый		Получение контроля над регионом
	Фаза боя		Улучшить жетон добычи на поле		Карта тактики		Потеря контроля над регионом
	Фаза дохода		Очко производства		Предел руки		Убрать жетон
	Фаза проверки реликвий		Очко вербовки		Пронумерованная реликвия		Перезарядить ловушку
	Мгновенный эффект		Очко перемещения		Замок		Боевой дух
	Слава		Передислокация		Открытый замок		Завод
	Самоцвет		Отступление		База		Форпост
	Энергия		Число регионов		Тоннель		Крепость
	Кубик						Корабль

ГЛОССАРИЙ

АТАКА	Каждая не отражённая в битве атака наносит ранение 1 воину противника (см. с. 15).	ЗАМО́К	Личный фундамент, здание, карта тактики или продвижение по шкале исследований, требующие оплаты стоимости самоцветом. Самоцвет, изображённый без замка, не считается замком, и фракции, на планшетах которых есть соответствующее свойство фундамента, не могут платить 2 энергии вместо самоцвета. Если не заплатить за замок, он останется закрытым, а любой компонент или эффект, которые он закрывает, — недоступными.
БАЗА	Регион, в который фракция вербует свои подразделения. Фракция не может по собственному желанию перемещать подразделения ни на чью базу (даже на свою). Фракция всегда может выполнять производство по жетону добычи на своей базе (завод не требуется).	ЗАЩИТА	Каждая единица защиты предотвращает ранение 1 воина в битве (см. с. 15).
БЕСПЛАТНОЕ ДЕЙСТВИЕ	Действие с игнорированием его обычной стоимости (не распространяется на замки).	ЗДАНИЕ	Заводы, форпосты и крепости.
БЕСПЛАТНОЕ ПЕРЕМЕЩЕНИЕ	Перемещение, не требующее траты очков перемещения.	ИССЛЕДОВАНИЯ	Отмечаются фракциями с помощью маркеров исследований на пяти шкалах исследований. Получив исследование, фракция должна продвинуть свой маркер исследования на 1 деление вправо по любой шкале (см. с. 10).
БИТВА	Сражение между двумя фракциями, присутствующими в одном регионе.	КОМАНДОВАНИЕ	Термин, относящийся к лидерам, воинам, рай-зу и зданиям, принадлежащим фракции.
БОЕВЫЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ	Значения силы, атаки и защиты в битве, соответствующие символам боя.	КОНТРОЛЬ	Регионы, в которых присутствует только одна фракция, находятся под её контролем. Если в регионе присутствует несколько фракций, он никем не контролируется.
БОНУС ЗА РАСПОЛОЖЕНИЕ	Бонус, изображённый на большинстве фундаментов, находящихся на поле. Фракция немедленно получает его, когда строит здание на таком фундаменте.	ЛИДЕР	Уникальное подразделение с определёнными боевыми характеристиками и особыми свойствами, доступное фракции. Лидера нельзя ранить.
БЫСТРОЕ ПРОДВИЖЕНИЕ	Продвижение воинов из первой области шкалы вербовки прямо на базу (у циркадианцев — на корабль) за энергию и очки вербовки (см. с. 12).	МЕНЬШЕЕ ЧИСЛО ПОДРАЗДЕЛЕНИЙ	Наличие меньшего числа подразделений (равенство не считается).
ВОИНЫ	Маленькие деревянные подразделения фракции. У каждого воина 1 сила в битве (исключение: циркадианцы).	НЕУДЕРЖИВАЕМЫЕ ПОДРАЗДЕЛЕНИЯ	Подразделения, которые не удерживаются подразделениями противника в том же регионе (см. с. 13).
ВРЕМЕННОЕ УЛУЧШЕНИЕ	Термин, относящийся к маркеру исследования фракции на определённой шкале исследований. Фракция может считать, будто её маркер находится на 1 столбец правее от текущего деления.	ОЗЕРО	Один из двух водных регионов на поле. (Вода, изображённая в правой части поля, не считается регионом.)
ВСПОМОГАТЕЛЬНЫЕ ДЕЙСТВИЯ	Бонусные действия, доступные в различных фазах действий и изображённые в нижних рядах этих фаз.	ОТСТУПЛЕНИЕ	Один из шести вариантов, доступных на боевом диске. При отступлении фракция передислоцирует своих воинов, а лидера отправляет на базу (см. с. 15).
ВЫПОЛНЕНИЕ ДЕЙСТВИЯ	Делать ход в фазе действий (противоположность пропуску хода).	ОЧКИ ВЕРБОВКИ	Очки, доступные в фазе вербовки (см. с. 12).
ГРАНИЦА	Край региона. У каждого региона 6 границ.	ОЧКИ ПЕРЕМЕЩЕНИЯ	Очки, доступные в фазе перемещения (см. с. 12–13).
ДИСЛОКАЦИЯ	Выставление лидера на поле.	ОЧКИ ПРОИЗВОДСТВА	Очки, доступные в фазе производства (см. с. 11).
ЖЕТОН ДОБЫЧИ	Символ шестерёнки, изображённый на всех регионах суши и базах. Он обозначает, какой ресурс или бонус производит регион в фазе производства. Есть также 6 отдельных жетонов добычи, которыми можно закрывать изображённые символы шестерёнок, меняя то, что они производят.		

ГЛОССАРИЙ

ОЧКИ СТРОИТЕЛЬСТВА	Очки, доступные в фазе строительства и используемые для строительства фундаментов и зданий (см. с. 10–11).	СОСЕДНИЙ	Регион, находящийся на расстоянии 1 очка перемещения. Регионы считаются соседними, если они соприкасаются одной стороной и между ними нет горы. Также регионы могут становиться соседними благодаря тоннелям, свойствам фракций и другим эффектам.
ПЕРЕДИСЛОКАЦИЯ	Особый тип перемещения между двумя регионами, где присутствует фракция (см. с. 13).	СОЮЗНЫЕ ПОДРАЗДЕЛЕНИЯ	Подразделения фракции или рай-зу, которыми она командует.
ПОБЕДА	Выигрыш в битве (при наибольшей силе или при отступлении фракции противника).	СРАЖЕНИЕ	Участие в битве.
ПОДРАЗДЕЛЕНИЕ	Воин, лидер или рай-зу.	СУША	Болота, скалы и равнины.
ПОЛЕ	Область игрового поля, в которой находятся все регионы.	ТЕКУЩАЯ РЕЛИКВИЯ	Реликвия с номером текущего раунда.
ПОРАЖЕНИЕ	Проигрыш в битве (противоположность победе). Отступление также считается поражением.	УДВОЕНИЕ	Повторное получение исходного бонуса (применительно к бонусу за расположение).
ПРИСУТСТВИЕ	Наличие одного или нескольких зданий или подразделений в регионе.	УДЕРЖИВАЕМЫЕ ПОДРАЗДЕЛЕНИЯ	Подразделения, которые нельзя перемещать из-за присутствия подразделений противника в том же регионе (см. с. 13).
ПРОПУСК ХОДА	Решение не делать ход в фазе действий (противоположность выполнению действия).	УСТАНОВЛЕНИЕ ЦЕНЫ НА ДЕЙСТВИЕ	Процесс размещения фракциями жетонов цен на фазах действий.
ПРОТИВНИК	Другая фракция и все её здания и подразделения.	ФАЗА	Один из девяти этапов каждого раунда (начиная с установления цен и заканчивая проверкой реликвий).
РАЗРУШЕНИЕ	Здание, убираемое с поля в фазе боя, считается разрушенным.	ФАЗА ДЕЙСТВИЙ	Пять фаз (открытие, строительство, производство, вербовка и перемещение), на действие в которых устанавливаются цены в каждом раунде.
РАЗГРОМ	Потеря лидера при определении исхода битвы. Отступившие лидеры не считаются разгромленными.	ФУНДАМЕНТ	Требуется для строительства зданий на поле. При подготовке к игре в каждом регионе суши размещается 1 фундамент. Фракция может строить фундаменты, доступные ей на планшете (см. с. 10).
РАНЕНИЕ	Эффект, приводящий к тому, что воин убирается с поля и помещается в первую область шкалы вербовки на планшете своей фракции.	ХРАНИЛИЩЕ	Левая верхняя область игрового поля, где при подготовке к игре размещаются жетоны цен с серой обратной стороной, а в фазе проверки реликвий — все использованные жетоны цен.
РЕГИОН С РЕЛИКВИЕЙ	Регион, в котором находится реликвия.	ЧИСЛО РЕГИОНОВ	Количество регионов, которые контролирует фракция (см. с. 18).
СИЛА	Параметр, используемый для определения победителя в битве (см. с. 15).	Х	На некоторых картах тактики значение боевой характеристики указано как Х. Значение Х определяется броском кубика. Если кубик не бросается, Х всегда равен 1.
СИМВОЛ БОЯ	Белые символы в правой верхней части карт лидеров, обозначающие силу, атаку и защиту.		
СЛАВА	Мера определения прогресса фракций в игре. Славу нельзя потерять, её можно только получить. Получение славы отражается продвижением маркера славы фракции по её шкале славы.		



УСТАНОВЛЕНИЕ ЦЕН

- Фракции делают ходы по очереди, начиная с фракции, владеющей ракетницей, и далее по часовой стрелке.
- Каждая фракция устанавливает цену на действие в 1 фазе действий (или в 2 при игре вдвоём).
- При размещении жетонов цен срабатывают все мгновенные эффекты.
- Ракетница всегда передаётся при установлении цены на действие в фазе перемещения.



ОТКРЫТИЯ

- Фракции делают ходы по очереди, начиная с фракции, установившей цену на действие в фазе открытий, и далее по часовой стрелке.
- Каждое полученное исследование продвигает маркер исследования на 1 деление вправо по выбранной шкале.



СТРОИТЕЛЬСТВО

- Фракции делают ходы по очереди, начиная с фракции, установившей цену на действие в фазе строительства, и далее по часовой стрелке.
- Каждое очко строительства можно потратить на строительство 1 фундамента или 1 здания.
- Фракция может строить только в контролируемых ею регионах (не на базах).
- В одном регионе может находиться не более 3 фундаментов.
- В одном регионе может находиться не более 1 здания каждого типа.



ПРОИЗВОДСТВО

- Фракции делают ходы по очереди, начиная с фракции, установившей цену на действие в фазе производства, и далее по часовой стрелке.
- Каждое очко производства можно потратить на выполнение производства по 1 жетону добычи на базе фракции, в регионе с её заводом или там, где ей доступно выполнение производства благодаря другим свойствам.
- Фракция не может выполнить производство в одном и том же регионе более 1 раза за раунд.
- Фракция может выполнять производство по доступным ей жетонам добычи в любом порядке.



ВЕРБОВКА

- Фракции делают ходы по очереди, начиная с фракции, установившей цену на действие в фазе вербовки, и далее по часовой стрелке.
- Каждое очко вербовки можно потратить на продвижение 1 воина в следующую область шкалы вербовки.
- Продвижение воина из крайней правой области шкалы вербовки позволяет отправить его на базу.
- Быстрое продвижение воина позволяет отправить его из крайней левой области шкалы вербовки на базу, но это стóит указанное количество энергии.
- Фракция может тратить очки вербовки на самоцветы или на карты тактики, как указано прямо над её шкалой вербовки.
- Вспомогательное действие позволяет фракции дислоцировать 1 лидера на базе.



ПЕРЕМЕЩЕНИЕ

- Фракции делают ходы по очереди, начиная с фракции, установившей цену на действие в фазе перемещения, или с фракции, сидящей слева от установившей цену (в зависимости от выбранного варианта), и далее по часовой стрелке.
- Каждое очко перемещения можно потратить на перемещение любого числа неудерживаемых подразделений из одного региона в соседний регион.
- Фракция не может заканчивать ход в фазе перемещения так, чтобы в одном регионе оказалось более 1 её лидера.
- Подразделения противника могут удерживать подразделения фракции, не позволяя им выйти из региона.
- Тоннели доступны подразделениям для перемещения в партиях с 4 и более фракциями.
- Вспомогательное действие позволяет улучшить 1 лидера.



БОЙ

- Фракции делают ходы по очереди, начиная с фракции, владеющей ракетницей, и далее по часовой стрелке.
- Фракции, не вовлечённые в предстоящие битвы, пропускают ход.
- В свой ход фракция должна выбрать битву, в которую она вовлечена и которую хочет отыграть.
- Обе фракции тайно определяют планы на битву, выбирая сектор на боевом диске и при желании используя 1 карту тактики.
- Фракции одновременно раскрывают планы и выполняют 3 шага определения исхода битвы, указанные с обеих сторон боевого диска.
- Ничьи разрешаются в пользу фракции, начавшей битву.
- Фаза боя заканчивается, только когда будет определён исход всех битв.



ДОХОД

- Фракции делают ходы одновременно. Все разногласия решаются в порядке очерёдности по часовой стрелке, начиная с фракции, владеющей ракетницей.
- Источники дохода: число регионов, свойства фракций, лидеры, качества, разыгранные карты тактики и здания.
- Фракция не может выполнять передислокацию из региона с текущей реликвией.
- Карты тактики, полученные в фазе дохода, нельзя разыгрывать в том же раунде.



ПРОВЕРКА РЕЛИКВИЙ

- Если какая-нибудь фракция контролирует все оставшиеся на поле реликвии, она становится победителем.
- Если победитель не выявлен, фракция, контролирующая текущую реликвию, забирает её с поля и помещает в крайнюю левую пустую ячейку вверху своего планшета, получая все закрываемые ею бонусы.
- Все подразделения из этого региона возвращаются на свою базу.

Русская версия игры подготовлена компанией «Лавка Геймз».

Редакция благодарит Татьяну Олейник, Кирилла Егорова, Дениса Карпенко, Всеволода Чернова, Елену Даценко, Романа Дженбаза, Анастасию Ефремову, Светлану Жолобову, Владислава Пржигощкого, Тамару Чудновскую за помощь в подготовке игры к изданию.

