

# СУМЕРКИ

## РУКОВОДСТВО НОВИЧКА

Если вы предпочитаете учиться на практике, то можете изучить основы игры по указаниям из этого буклета. Не переживайте, если с самого начала вам не всё будет понятно, вы разберётесь по мере продвижения. Не торопитесь и читайте внимательно. Кроме того, если вы играете не один, показывайте другим игрокам иллюстрации с примерами.

### ПОДГОТОВКА К ПАРТИИ

- 1. Планшеты игроков:** на протяжении всей партии каждый игрок будет делать пометки на своих планшетах, отмечая тем самым развитие своей фракции.



У каждого игрока есть четыре разных планшета, каждый из которых мы рассмотрим отдельно. Для начала раздайте игрокам по одному маркеру и **планшету навигации**. Положите эти планшеты перед собой стороной «Б» вверх (эти стороны одинаковы на всех планшетах навигации). Встряхивайте маркеры в течение 20 секунд, чтобы подготовить их.



Указатель стороны планшета

- 2. Кубики:** положите в центр стола три чёрных кубика, а остальные кубики пока отложите в сторону. На некоторых гранях кубиков, а также на некоторых картах указаны особые символы, представляющие собой различные ресурсы. Игроки тратят ресурсы, чтобы делать пометки на своих планшетах.



3 чёрных кубика



Материалы



Влияние



Исследование

- 3. Карты событий:** возьмите эти 4 карты событий, а остальные верните в коробку:

- ◆ Зарождающаяся империя
- ◆ Эхо прошлого
- ◆ Первые шаги
- ◆ Путь к новому дому

Сформируйте из этих карт колоду, сложив их лицевыми сторонами вниз в указанном порядке («Зарождающаяся империя» сверху).



Колода событий

Карты событий определяют, как игроки будут разыгрывать каждый раунд партии. После подготовки колоды начните первый раунд!

# РАУНД 1 — ПЛАНШЕТ НАВИГАЦИИ

В начале каждого раунда раскрывайте верхнюю карту колоды событий. Все игроки **одновременно** разыгрывают указанные на карте шаги, которые подробно расписаны ниже.

## ШАГ 1:

Все игроки выбирают **активный планшет**, т. е. планшет, на котором они смогут сделать пометки в этом раунде. В данном случае все выбирают активным **планшет навигации**.

Теперь все игроки **тратят ресурсы с раскрытой карты события: 2** (влияния). В левом верхнем углу планшета навигации указано, что происходит при трате каждого ресурса. Изучите указанную ниже структуру планшета, после чего потратьте 2 с раскрытой карты.



Ресурсы на карте «Зарождающаяся империя»

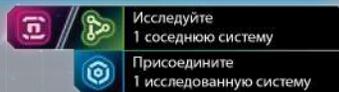
## ШАГ 2:

После того как все игроки потратили ресурсы с раскрытой карты события, **один из них бросает три чёрных кубика**. Теперь выберите председателя — он помогает вести игру, но не получает никаких преимуществ.

## ШАГ 3:

Каждый игрок тратит **все** выпавшие значения кубиков на своём активном планшете, после чего откладывает маркер в сторону, обозначая тем самым, что его ход закончен. Когда все игроки закончат ходы, завершается и раунд.

Это пояснения по символам. Здесь указано, на что можно потратить каждый ресурс.



Потратьте 1 (материал) или (исследование), чтобы исследовать соседнюю систему (провести к ней оранжевую линию).

Потратьте 1 (влияние), чтобы **присоединить исследованную систему** (обвести её маркером).

Символы внутри систем называется «**АКТИВАМИ**». На каждом планшете указано множество активов, но пока не задумывайтесь, как они работают, вы поймёте это чуть позже. Сейчас просто присоедините систему, в которой указан планетный актив (♁).

Это — червоточина. Вы не можете исследовать системы через неё, пока не изучите технологию «Гравитационный двигатель», указанную в нижней части планшета.

### ГРАВИТАЦИОННЫЙ ДВИГАТЕЛЬ

Можете исследовать системы через червоточины (⊗).



### ОБЪЕДИНЁННАЯ ЭКОНОМИКА

1 раз за активацию: присоедините 2 или меньше исследованные малые системы.



Потратьте 1 (материал), чтобы зачеркнуть символ (♁) рядом с технологией. Вы полностью изучите технологию, как только зачеркнёте все 3 (материал) символа.



## НАВИГАЦИЯ

+ = ♁  
ЦЕЛЬ ПЛАНШЕТ ИТОГ 16

# РАУНД 2 – ПЛАНШЕТ ЭКСПАНСИИ

Раскройте следующую карту события и раздайте каждому игроку **планшет экспансии** стороной «Б» вверх. Разыграйте шаги новой раскрытой карты событий, но на этот раз все должны выбрать своим активным планшетом планшет экспансии. Пока не обращайте внимания на то, что делают активы.

На этом планшете нет пояснений по символам. Вместо этого за каждый потраченный вами **ресурс** зачеркните один любой символ этого ресурса на планете.

**Однако** вы не можете тратить ресурсы на планете, которую вы ещё не разблокировали. Вы получили в прошлом раунде планетный актив (☞). Потратьте его (зачеркнув на планшете навигации), чтобы разблокировать любую планету на планшете экспансии (зачеркнув символ ☞ рядом с её названием).

Как только вы зачеркнули все символы ресурсов в одном ряду или столбце, получите (обведите) актив, указанный возле этого ряда или столбца.

Это база. Вы можете получить указанный здесь актив, потратив планетный актив (☞)...

...либо зачеркнув все символы ресурсов.

Вы также можете тратить ☞ на изучение технологий по аналогии с планшетом навигации.

## СОВЕТ

В начале партии старайтесь заполучить **особые активы** (указаны ниже). Как вы узнаете далее, есть множество различных способов потратить эти активы, например чтобы быстро изучить технологию.



# РАУНД 3 – ПЛАНШЕТ ПРОИЗВОДСТВА

Раскройте следующую карту события и раздайте каждому игроку **планшет производства** (по-прежнему используйте сторону «Б»). Структура этого раунда аналогична предыдущим, только теперь будет активным планшет производства.

**ЦЕЛЬ ПЛАНШЕТ ИТОГ**

**КАК И НА ПЛАНШЕТЕ НАВИГАЦИИ, НА ПЛАНШЕТЕ ПРОИЗВОДСТВА ТОЖЕ ЕСТЬ ПОЯСНЕНИЯ ПО СИМВОЛАМ.**

- Зачеркните 1 неотмеченную ячейку рядом с любой отмеченной ячейкой.
- Присоедините 1 неотмеченную ячейку рядом с любой зачёркнутой ячейкой.
- Потратьте 4  $\text{⚡}$  или меньше.
- Потратьте 3  $\text{⚡}$  или меньше.

**ПРОИЗВОДСТВЕННАЯ СЕТКА**

**АЛГОРИТМ РАЗВИТИЯ ИИ**  
Пока этот планшет активен, можете бесплатно присоединять ячейки рядом с уже отмеченной ячейкой. Центральная ячейка вашей сетки зачёркнута изначально.

**ПСИХОАРХЕОЛОГИЯ**  
1 раз за активацию: выберите ячейку, в которой есть  $\text{⚡}$ , и либо присоедините, либо зачеркните её.

**Потратьте 1  $\text{⚡}$ , чтобы зачеркнуть любую ячейку рядом с уже отмеченной ячейкой. Центральная ячейка вашей сетки зачёркнута изначально.**

**Потратьте 1  $\text{⚡}$  или  $\text{⚡}$ , чтобы присоединить (обвести) ячейку рядом с уже зачёркнутой ячейкой. Другими словами, вы можете нарисовать нолик только рядом с крестиком.**

**В этих разделах планшета отслеживаются ваши активы-голоса (✓) и товарные (⚡) активы, которые вы получите позже. Пока не обращайтесь на них внимания.**

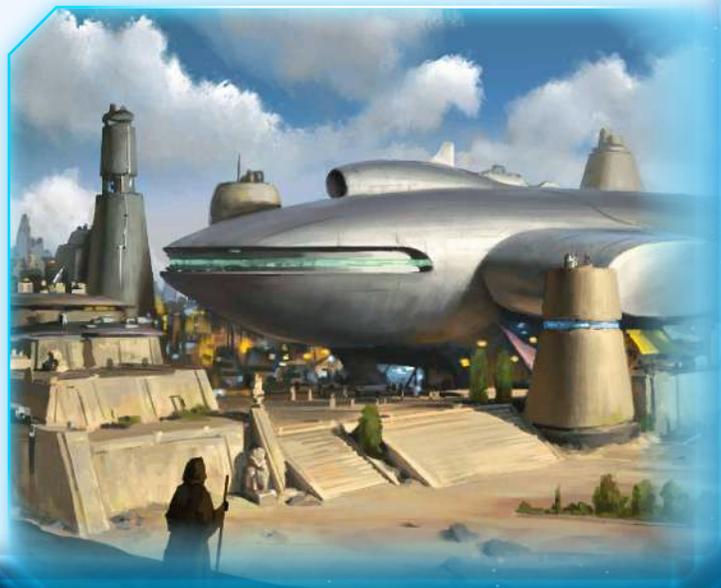
**Здесь расположена ваша производственная СХЕМА. Она понадобится, когда вы позже будете использовать активы. Пока не обращайтесь на неё внимания.**

**ПРОИЗВОДСТВЕННАЯ СХЕМА**

## СОВЕТ

Активы в зачёркнутых ячейках больше нельзя получить, так зачем же нужно зачёркивать ячейки? А затем, что вы расширите свои возможности на сетке, ведь вы не можете обходить ячейки, не находящиеся рядом с зачёркнутыми ячейками. Воспринимайте это как инвестиции в активы, которые получите позже!

В начале партии попытайтесь получить жёлтую продукцию. Она пригодится вам во время производственных событий, о которых мы расскажем дальше.



# РАУНД 4 – ПЛАНШЕТ ВОЙНЫ

Раскройте следующую карту события и раздайте каждому игроку **планшет войны** (по-прежнему используйте сторону «Б»). Этот планшет будет активным в этом раунде, структура которого аналогична структуре прошлого раунда.

На этом планшете нет пояснений по символам. Вместо этого за каждый потраченный вами ресурс зачеркните один любой символ этого ресурса на боевых отрядах. Таким образом вы создаёте боевые отряды, которые будут сражаться в грядущих войнах.

## ПРОДВИНУТАЯ ЛОГИСТИКА

Во время каждой войны добавляйте +3 к своей боевой силе, если хотя бы 2 отряда (кроме пехоты) полностью размещены внутри соответствующей секции вашей боевой сетки.

## ПРОЛЕТНЫЕ ДИОДЫ

1 раз за активацию: разместите 2 отряда пехоты. Каждый из них должен быть рядом с другим отрядом. Эти отряды можно размещать ниже линии размещения.

## ПЕХОТА



Создание отряда пехоты стоит 1 любой ресурс. Зачёркивать ресурс в их стоимости не нужно, просто сразу же разместите пехотинца (см. ниже).

## ПСО



## КРЕЙСЕР



Когда вы зачёркнёте все символы ресурсов, обведите победный актив (★).

Затем разместите этот отряд, нарисовав его схему на боевой сетке.

## ДРЕДНОУТ



Создание дредноута или солнца войны пока вам **недоступно**; для их разблокировки требуется **особый актив**.

## СОЛНЦЕ ВОЙНЫ



**Точка аномалии:** здесь нельзя размещать отряды.

**Точка актива:** если вы размещаете отряд поверх этой точки, обведите указанный здесь актив.

Вы должны разместить свой первый отряд непосредственно **над линией размещения** (оранжевая линия в нижней части сетки). Следующий отряд может быть размещён уже рядом с другим отрядом. Вы можете свободно поворачивать схему отряда при размещении на сетке, но они не должны пересекаться.

Каждая отмеченная вами точка в левой или правой секции сетки добавляет единицу **БОЕВОЙ СИЛЫ** против игрока, сидящего с той же стороны от вас (т. е. точки в левой половине сетки будут сражаться с игроком слева от вас).

## СОВЕТ

Старайтесь размещать отряды и в левых, и в правых секциях (размещаемые отряды могут пересекать разделительную линию посередине). Это поможет защититься от обоих ваших соседей.

По ходу игры линия размещения будет сдвигаться вверх, и вы не сможете размещать отряды ниже неё. Старайтесь размещать отряды поверх активов, чтобы не упустить их!

# РАУНД 5 И ДАЛЕЕ

Теперь, когда вы сыграли четыре раунда, вы готовы завершить подготовку и приступить к полноценной партии! Откройте правила игры на странице 4 и выполните следующие шаги для подготовки к партии, но с указанными ниже изменениями (не забудьте дочитать до конца эту страницу):

- ♦ **Шаг 1:** пропустите этот шаг, вы уже сделали всё, что здесь указано!
- ♦ **Шаг 2:** раздайте всем игрокам по 1 случайной карте фракции из следующего списка: Хаканские Эмираты, Сардак Н'орр, Арбореки, Кочевник, Винну, Коалиция Ментака, Братство Инь и Баронат Летнев.
- ♦ **Шаг 4:** не добавляйте карты событий, которые вы уже использовали в первых четырёх раундах. Таким образом, вам нужно разделить оставшиеся карты на восемь стопок (а не десять), и наверху колоды будет карта этапа II с синей рубашкой.
- ♦ **Шаг 5:** пропустите этот шаг.
- ♦ **Шаг 7:** пропустите этот шаг.



Карта фракции

## НОВЫЕ КОМПОНЕНТЫ

Кратко рассмотрим компоненты, которые вы только что добавили в игру. Все они также описаны на стр. 16 правил игры.

- ♦ **Планшет Мекатол-Рекса:** когда вы присоединяете систему с Мекатол-Рексом на своём планшете навигации, запишите название своей фракции в самую верхнюю строку этого планшета, чтобы получить указанные слева активы.



- ♦ **Цветные кубики:** теперь бросайте эти кубики вместе с чёрными кубиками. Однако вы не можете использовать выпавшие на них результаты, если не разблокировали эти кубики с помощью ресурсного актива (подробнее на стр. 15).



3 цветных кубика

- ♦ **Карты фракции:** эти карты обладают двумя свойствами. Первое всегда активно, а второе применяется, только когда вы получаете фракционный актив (♣).
- ♦ **Карты реликвий:** когда вы присоединяете систему с активом-реликвией (♣) на планшете навигации, то возьмите такую карту. Карты реликвий обладают сильными свойствами и дают победные очки!



Карты реликвий

## СОБЫТИЯ

Все карты событий, которые вы разыгрывали ранее, — это **стратегические события**. Тем не менее карты событий могут быть ещё трёх типов. Когда вы раскрываете такую карту, см. соответствующие пояснения в правилах игры:

- ♦ Военное: стр. 13
- ♦ Производственное: стр. 14
- ♦ Дипломатическое: стр. 14



Тип события

## АКТИВЫ

Пришло время рассмотреть активы, которые вы получили ранее. Активы делятся на два типа:



**Окружённые точками:** эти активы разыгрываются сразу же при их получении. Не зачёркивайте их после розыгрыша.



**Окружённые штрихами:** вы можете потратить эти активы во время **стратегического события**, чтобы сделать определённые отметки на активном планшете. Вы даже можете **тратить их с неактивных** планшетов (как вы это делали в раунде 2, открывая планету). Потратив такой актив, зачеркните его.

Перед началом пятого раунда каждый игрок **тратит полученные ранее активы, окружённые точками**, как если бы он только что получил их. На стр. 15 правил игры, а также на картах-памятках указано, что делают различные активы.

## ПЯТЫЙ РАУНД

После того как все игроки потратят свои активы, раскройте верхнюю карту колоды событий, чтобы начать пятый раунд. Обычно партия продолжается, пока не будет раскрыта карта события «Пустующий трон», которая завершает партию. Однако, если вы играете обучающую партию по данному руководству, вы можете завершить партию после розыгрыша последней карты этапа III. Этого хватит, чтобы увидеть все правила игры, и вы будете хорошо подготовлены к вашей следующей полноценной партии.

В конце игры посмотрите стр. 17 правил игры, чтобы узнать, как посчитать свои победные очки (♣). Побеждает игрок, набравший больше всех победных очков!

Если по ходу партии у вас появятся вопросы, ищите ответы в правилах игры. Все планшеты подробно рассмотрены на стр. 8, а в разделе дополнительных правил на стр. 15 описаны все остальные компоненты.

**Партия для одного и двух игроков:** если в партии участвует менее 3 игроков, вам нужно прочитать соответствующий раздел на стр. 17 правил игры, где описаны способы добавления в партию дополнительной фракции.