

ARCS



ПРЕДЕЛ

СОДЕРЖАНИЕ

Введение	2	Завершение главы	18
Состав игры	2	Другие действия	20
Подготовка	4	Лидеры и обычаи	21
Ключевые понятия	6	Пояснения	22
Розыгрыш главы	8	Глоссарий	23
Обычные действия	12	Указатель	24
Ресурсы	17	Создатели	24
Карты гильдий	17		

ВВЕДЕНИЕ

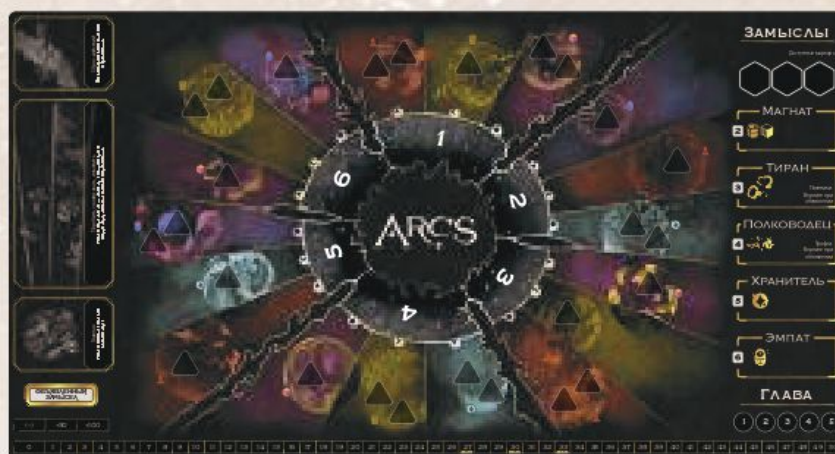
В игре «Предел» вы возглавите космическое общество и станете персонажами эпической саги, пытающимися выжить в суровом и опасном Пределе на рубежах галактики. Партия длится, пока кто-то не сосредоточит в своих руках достаточно **власти** — победных очков. В партии на четверых один из игроков должен накопить хотя бы **27 очков власти**, на троих — **30 очков власти**, на двоих — **33 очка власти**. Когда партия заканчивается, побеждает игрок с наибольшей властью.

Вы получаете власть, реализуя **замыслы** — цели, объявленные вами в процессе игры. Очки за них начисляются в конце **главы**, когда у всех участников закончатся карты действий. Игра продолжается разное число глав (обычно от трёх до пяти).

Первая партия в «Предел» займёт примерно 45 минут на игрока. После нескольких первых игр ваши партии станут занимать по 30 минут на игрока.

СОСТАВ ИГРЫ

ПОЛЕ



Поле Предела — это главное место действия. Вы можете перемещать по нему корабли, сражаться с соперниками за контроль над системами и собирать ресурсы с городов, построенных на планетах.

КОМПОНЕНТЫ ИГРОКА

У каждого участника есть следующий набор компонентов. В этой коробке есть четыре таких набора.



ПЛАНШЕТ ИГРОКА

Храните на этом планшете свои ресурсы, непостроенные города и компоненты соперников — трофеи и пленников.



КОСМОПОРТЫ (5)

Стройте космопорты на планетах. Они нужны для строительства кораблей.



ГОРОДА (5)

Стройте города на планетах. С них можно собирать налоги, чтобы получать жетоны ресурсов и помещать на ваш планшет игрока.



КОРАБЛИ (15)

Перемещайте корабли по полю и вступайте в сражения.



АГЕНТЫ (10)

Помещайте агентов на карты при дворе — в ряду около поля. Если у вас больше всего агентов на карте при дворе, вы можете взять её.



МАРКЕР ВЛАСТИ (2)

Отмечайте этим маркером свою текущую власть на шкале в нижней части поля. Второй маркер используйте при игре с дополнениями, чтобы отмечать отрицательную и очень высокую власть.

КАРТЫ



ДЕЙСТВИЙ (28)

Разыгрывайте эти карты, чтобы выполнять действия и объявлять замыслы. При игре с 2–3 участниками не используйте карты действий с 1 и 7.



ПОДГОТОВКИ (12)

(по 4 для каждого состава от 2 до 4 игроков)
Используйте одну из этих карт, чтобы подготовить начальные компоненты игроков и закрыть часть поля.



ЛИДЕРОВ (8)

Это карты с особыми свойствами; на них также указаны начальные компоненты и ресурсы. Используйте их при игре в режиме «Лидеры и обычаи» (см. с. 21).



ГИЛЬДИЙ (25)

Эти карты отражают поддержку глав гильдий и рабочих групп. Получайте их со двора. Эти карты часто приносят новые действия, их можно украсть.



ГЛАСА (6)

На этих картах показаны происшествия в Пределе, которые вы можете обернуть себе на пользу. Получайте их со двора и применяйте немедленно.



ОБЫЧАЕВ (14)

На этих картах представлены уникальные технологии и нематериальные качества — лидерство, обаяние и статус. Используйте их в режиме «Лидеры и обычаи» (см. с. 21).

ДРУГИЕ КОМПОНЕНТЫ



ЖЕТОНЫ РЕСУРСОВ (25)

(по 5 материалов, топлива, оружия, реликвий и психотехник)

Ресурсы — это одновременно и активы, и умельцы — те, кто их использует. Учитывайте их для исполнения замыслов и тратьте на особые действия.



КУБИКИ СРАЖЕНИЯ (18)

(по 6 тарана, перестрелки, налёта)
Используйте их в сражениях.



МАРКЕРЫ ЗАМЫСЛОВ (3)

Отмечайте ими, какие замыслы объявлены на текущий момент. В начале игры они лежат синими сторонами с меньшими числами вверх.



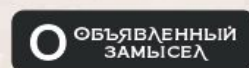
МАРКЕР ГЛАВЫ

Отмечайте им на поле текущую главу партии.



МАРКЕР ИНИЦИАТИВЫ

Показывает, какой игрок сделает первый ход раунда.



МАРКЕР НУЛЯ

Накрывайте им номер главной карты, превращая тот в 0, когда объявляется замысел.



МАРКЕРЫ «ВНЕ ИГРЫ» (6)

Добавьте их на поле при подготовке. Они накрывают планеты, убирая их из игры на всю партию.



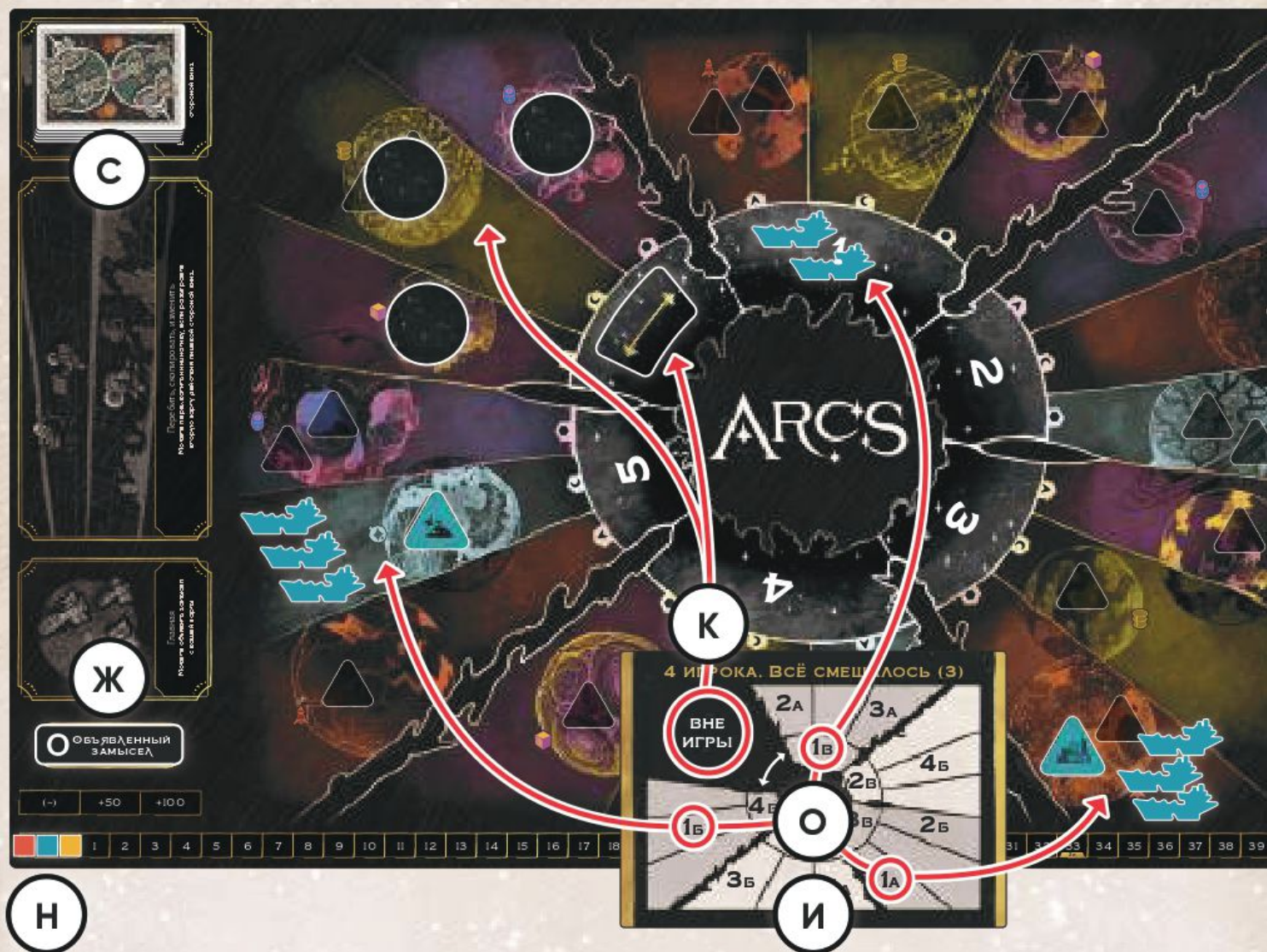
МАРКЕРЫ ПУТИ (4)

(по 2 длинных и коротких)
Добавьте их на поле при подготовке. Они накрывают врата, убирая их из игры, и соединяют врата соседних регионов.



ПАМЯТКИ (4)

На них коротко описано, как играть и какие действия вы можете выполнять.



ПОДГОТОВКА

1. ОБЩАЯ ПОДГОТОВКА

- А. Поместите на стол **поле**, возьмите **18 кубиков сражения** и **25 жетонов ресурсов**.
- Б. Выдайте **маркер инициативы** случайному игроку — теперь он владелец инициативы.
- В. Перемешайте **20 карт действий** с номерами от 2 до 6, соберите их в **колоду действий** и положите её справа от поля.
- Г. **Только в партии на четверых.** Замешайте **8 карт действий с номерами 1 и 7** в колоду действий. (В противном случае верните их в коробку.)
- Д. Поместите **3 маркера замыслов** синей стороной с меньшими номерами вверх в ячейки в области поля «Доступные маркеры».
- Е. Поместите **маркер главы** на деление «1» шкалы глав на поле.
- Ж. Поместите **маркер нуля** в ячейку объявленных замыслов на поле.
- З. Перемешайте все **6 карт гласа** и **25 карт гильдий**, соберите их в **колоду двора** и положите её рядом с полем.

Возьмите из неё 3 карты (2 игрока) или 4 карты (3–4 игрока) и выложите их лицом вверх в **ряд двора**.

- И. Перемешайте **карты подготовки** для вашего количества игроков. Возьмите 1 случайную карту подготовки.
- К. В 2 региона (2–3 игрока) или 1 регион (4 игрока) на поле, отмеченные «вне игры» на карте подготовки, поместите **маркер пути** на врата с соответствующим номером и **3 маркера «вне игры»** на планеты, граничащие с этими вратами.
- Л. **Только в партии на двоих.** Поместите 6 жетонов ресурсов, совпадающих с 6 планетами, накрытыми маркерами «вне игры», на клетки замыслов.
 - ♦ Материалы и топливо — на клетку «Магнат».
 - ♦ Оружие — на клетку «Полководец».
 - ♦ Реликвии — на клетку «Хранитель».
 - ♦ Психотехники — на клетку «Эмпат».



2. ПОДГОТОВКА ИГРОКОВ

- М. Каждый игрок выбирает цвет, берёт нужный **планшет игрока**, **5 городов**, **5 космопортов**, **15 кораблей**, **10 агентов** и помещает города в треугольные ячейки в верхней части своего планшета.
- Н. Каждый игрок помещает свой **маркер власти** на деление «0» шкалы власти на поле.
- О. Игроки одновременно помещают свои **начальные компоненты** на поле, как указано ниже. Если вы владелец инициативы, сделайте следующее:
- ♦ Поместите **3 корабля** и **1 город** в систему, отмеченную **1А** на карте подготовки. Берите крайний слева город со своего планшета.
 - ♦ Поместите **3 корабля** и **1 космопорт** в систему, отмеченную **1Б**.
 - ♦ Поместите **2 корабля** в систему (3–4 игрока) или в 2 системы (2 игрока), отмеченные **1В**.

- В порядке по часовой стрелке от владельца инициативы 2, 3 и 4-й игроки подготавливаются тем же образом, но в системах **2А–В**, **3А–В** и **4А–В** с карты подготовки, соответственно.
- П. Каждый игрок получает **2 жетона ресурсов** с тем же символом, что и на планетах в его системах А и Б, и помещает эти жетоны в две крайние слева круглые ячейки на своём планшете, соответственно.
- Р. Каждый игрок берёт **6 карт действий** из колоды в руку.
- Только в партии на двоих.** Игрок без жетона инициативы может сбросить все 6 карт действий из руки и взять 6 новых.
- С. Сбросьте все не взятые **карты действий** в стопку сброса действий, лежащую на поле лицевой стороной вниз, затем перемешайте эту стопку.

= КЛЮЧЕВЫЕ ПОНЯТИЯ =

СТРУКТУРА ИГРЫ

В ходе партии в «Предел» вы разыгрываете некоторое количество **глав**, обычно от трёх до пяти. Каждая состоит из нескольких **раундов**.

Обычно во время раунда каждый игрок, начиная с владельца инициативы, делает 1 **ход** — разыгрывает карту действия. Завершив ходы, участники определяют, у кого будет инициатива в следующем раунде. Об этом вы узнаете больше в разделе «**Розыгрыш главы**» (см. с. 8).

Проводите раунды, пока у всех в руках не кончатся карты действий. На этом глава завершается, игроки получают власть согласно исполненным замыслам, и все берут новые карты в руку. Подробнее в разделе «**Завершение главы**» (см. с. 18).

ВЛАСТЬ И ЗАМЫСЛЫ

Игроки получают власть, исполняя **замыслы**. Владелец инициативы может объявить замысел с карты действия, разыгрываемой в этот ход, и отметить нужную клетку замысла на правом краю поля.

В конце главы игроки получают власть согласно наиболее полно исполненным замыслам. Неважно, кто из игроков объявляет замысел, — все могут его исполнить.

ПОЛЕ

Поле состоит из 6 **регионов**. В каждом из них 4 **системы**: 3 **планеты** и 1 **врата** с номером региона.

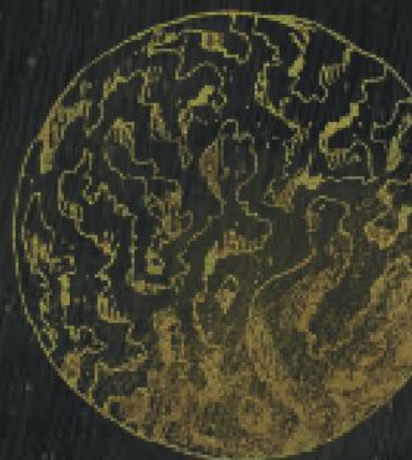
Система считается соседней с другими, если у них общая граница в виде тонкой линии. Соседство особенно важно при перемещении (см. с. 13).

- ♦ Каждые врата являются соседними с 3 планетами этого региона и с вратами 2 ближайших регионов.
- ♦ Каждая планета является соседней с вратами своего региона, а также с одной или двумя другими планетами. Планеты, разделённые толстой кривой линией, не являются соседними.

Центр поля, где написано название, не участвует в игре.

При подготовке планеты одного или двух регионов накрывают **маркерами «Вне игры»**, а врата — **маркером пути**. Эти регионы полностью находятся вне игры. Маркер пути соединяет врата двух ближайших регионов, позволяя попасть из одних в другие за 1 перемещение.

У каждой **планеты** есть **тип**, а также 1 или 2 **ячейки строительства**, где вы можете строить города или космопорты. (Кроме того, у каждой планеты есть **символ-идентификатор** ▲, ●, ◐, который используется в дополнениях к игре.)



Объявление замысла



Типы планет



Ячейка строительства



Ресурсы



Открытие ячеек ресурсов



Влияние при дворе



Положите корабль набок или переверните здание



Красный правит



Получение трофея



РЕСУРСЫ И ГОРОДА

В игре 5 типов **ресурсов**, они совпадают с 5 типами планет. Обычно вы получаете их, собирая налоги с городов (см. с. 12) и проводя налёты на соперников при сражении (см. с. 16).

Ресурсы можно тратить на разные действия (см. с. 17), а некоторые из ресурсов учитываются для исполнения замыслов «**Магнат**», «**Хранитель**» и «**Эмпат**» (см. с. 18).

Ваши жетоны ресурсов хранятся в **ячейках ресурсов** на вашем планшете. Строя **города**, вы открываете ячейки ресурсов и бонусы с очками власти за выигранные замыслы.

АГЕНТЫ И ДВОР

Ваши агенты – это бюрократы и дипломаты, руководящие вашими городами и оказывающие влияние на принятие решений в Пределе.

Во время партии вы можете помещать агентов на карты при **дворе** – в ряд карт на краю поля (см. «**Влияние**» на с. 13). Если у вас больше всего агентов на карте при дворе, можете взять её (см. «**Присвоение**» на с. 13).

ПОВРЕЖДЕНИЕ И ПРАВЛЕНИЕ

Изначально все компоненты являются **неповреждёнными** – корабли стоят прямо, а здания лежат цветными сторонами вверх.

В ходе сражений неповреждённые компоненты могут стать **повреждёнными**. Отметьте это, положив компонент набок или перевернув. Если повреждённый компонент повреждают снова, он **разрушен**, и его убирают с поля.

Вы **правите** системой и всем, что в ней, если у вас в ней **больше неповреждённых кораблей**, чем у каждого **соперника** (другого игрока). При ничьей никто не правит системой.

Правление системой позволяет собирать налоги с городов соперника, захватывать агентов, ограничивать перемещение кораблей и повреждать построенное (см. с. 12–13).

ТРОФЕИ И ПЛЕННИКИ

Если вы **разрушили** компоненты соперника, поместите их на **клетку трофеев** на своём планшете. Трофеи учитываются для исполнения замысла «**Полководец**». Такие действия, как сражение (см. с. 14), позволяют вам разрушать компоненты соперников.

Если вы **захватили** агентов соперника, поместите их на **клетку пленников** на вашем планшете. Пленники учитываются для исполнения замысла «**Тиран**». Такие действия, как налоги (см. с. 12) и присвоение (см. с. 13), позволяют вам захватывать агентов соперника.



== РОЗЫГРЫШ ГЛАВЫ ==

Партия в «Предел» длится до **5 глав**. В каждой из них вы проведёте несколько **раундов**. Во время раунда все игроки, начиная с владельца инициативы, делают по одному **ходу**.

В общем случае вы должны разыграть **1 карту действия** в свой ход, что позволит вам выполнить одно или несколько действий.

В конце раунда маркер инициативы может перейти к другому игроку в зависимости от разыгранных карт.

Проводите раунды, пока у всех не кончатся карты действий. На этом глава завершится (см. с. 18).

ЭТАП 1. ХОД ДЕЛАЕТ ВЛАДЕЛЕЦ ИНИЦИАТИВЫ

Если вы владелец инициативы, вы должны разыграть одну карту действия лицевой стороной вверх в качестве **главной**. Вы выполняете одно действие (см. с. 12–16) за каждый символ действия на главной карте в зависимости от её масти:

- ♦ Символы **руководства** — это **сбор налогов, починка** или **влияние**.
- ♦ Символы **агрессии** — это **сражение, перемещение** или **присвоение**.
- ♦ Символы **проектирования** — это **строительство** или **починка**.
- ♦ Символы **мобилизации** — это **перемещение** или **влияние**.

Поместите карту в ячейку «Главная» на левом краю поля, чтобы игроки могли видеть её во время раунда.



У Марии есть маркер инициативы, поэтому она разыгрывает главную карту. Она выбирает карту проектирования, что позволяет ей строить или чинить.

На этой карте 3 символа. Она тратит один на строительство, один на починку и решает не выполнять третье действие.

ПЕРЕДАЧА ИНИЦИАТИВЫ

Если у вас маркер инициативы, но нет карт в руке или вы хотите просто пропустить ход, вы должны **передать инициативу**.

Её получит следующий по часовой стрелке игрок, у которого есть карты в руке. Затем немедленно закончите раунд. Этот же игрок разыграет главную карту нового раунда.

Если все игроки с картами в руке пропускают ход, сбросьте все карты действий и завершите главу (см. с. 18).



Вы даже можете объявить замысел, уже объявленный в одном из прошлых раундов! Для этого поместите ещё один маркер замысла на его клетку.

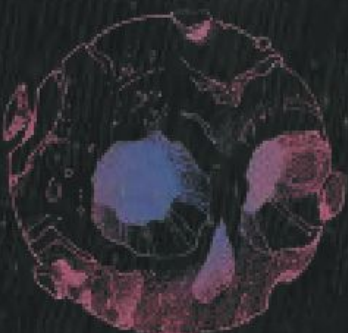
Нельзя объявлять замысел несколько раз, используя одну и ту же карту.

Объявление замысла не меняет количество символов действий на вашей карте.

Перед выполнением действий Мария объявляет замысел «Полководец» со своей карты.

Она помещает доступный маркер замысла с наибольшей властью на клетку замысла «Полководец» на поле.

Затем она накрывает номер карты маркером нуля, делая тот равным 0. У неё по-прежнему есть 3 символа действий!



Структура хода:

1. Розыгрыш карты действия.
2. Объявление замысла или перехват инициативы.
3. Пролог.
4. Выполнение действий за символы с разыгранной карты.

ОБЪЯВЛЕНИЕ ЗАМЫСЛА

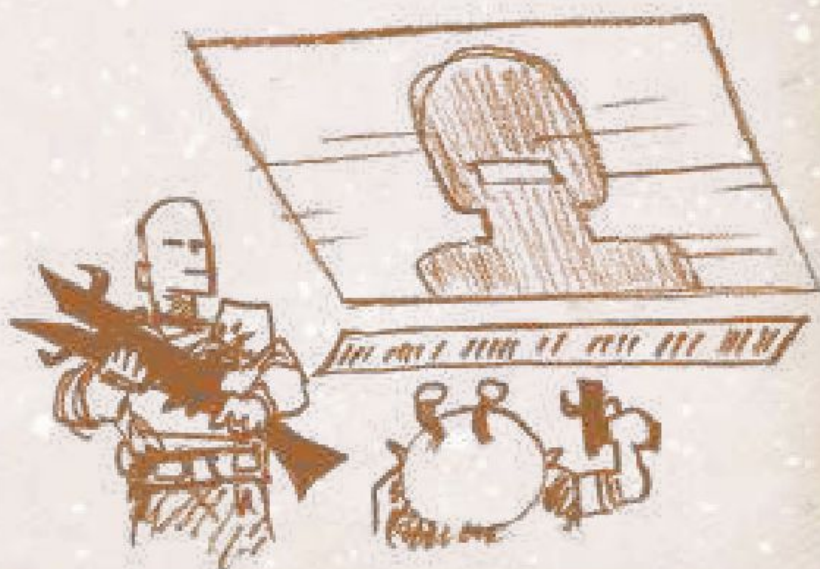
Если вы владелец инициативы, можете **объявить замысел** с вашей главной карты, прежде чем выполнять **какие бы то ни было** действия:

- ♦ На картах с номером 1 **нет** замыслов. (Только в партиях на четверых.)
- ♦ Карты с номерами от 2 до 6 позволяют вам объявить **соответствующий** замысел. (Они перечислены на с. 18.)
- ♦ Карты с номером 7 позволяют вам объявить **любой** замысел. (Только в партиях на четверых.)

Возьмите маркер замысла с наибольшим номером из области «Доступные маркеры» возле правого края поля и поместите на клетку объявленного замысла.

Поместите маркер нуля на главную карту, накрывая её **номер** в верхнем левом углу — теперь он равен 0.

Нельзя объявить замысел, если все маркеры замыслов уже помещены на клетки.



ЭТАП 2. ДРУГИЕ ИГРОКИ ДЕЛАЮТ ХОДЫ

После того как владелец инициативы сделал ход, каждый оставшийся игрок делает ход в порядке по часовой стрелке. Те, у кого нет карт в руке, пропускают ход.

В свой ход вы должны разыграть карту действия одним из трёх способов:

- ♦ **Перебить.** Лицевой стороной вверх разыграйте карту действия той же масти, что и главная. Её номер должен быть больше, чем номер главной. Ваш максимум выполняемых действий равен количеству символов действий **на вашей карте**.
- ♦ **Скопировать.** Разыграйте любую карту действия лицевой стороной вниз. Вы можете выполнить только одно действие **с главной карты**.
- ♦ **Изменить.** Лицевой стороной вверх разыграйте карту действия, масть которой отличается от главной. Её номер может быть любым. Вы можете выполнить только одно действие **с вашей карты**.

Поместите свою карту в ячейку «Перебить, скопировать, изменить» на левом краю поля, чтобы игроки могли видеть её во время раунда.

Изменить – 1 действие!



Перебить – 2 действия!



Чтобы перебить, нужна карта с бóльшим номером, чем на главной, а не на всех разыгранных!

При изменении масть главной карты остаётся той же.

После того как Мария разыграла свою карту проектирования в качестве главной на этот раунд, Даниил делает ход. Он разыгрывает карту агрессии, чтобы изменить масть, и решает переместиться.

Лина делает следующий ход – разыгрывает карту проектирования с 5. Масть совпадает с главной, а номер больше 0, поэтому она перебила карту и выполняет строительство дважды.

ПЕРЕХВАТ ИНИЦИАТИВЫ

Разыграв карту, прежде чем выполнять **какие бы то ни было** действия, можете **перехватить инициативу** у текущего владельца. Сделать это можно двумя способами:

- ♦ **Разыграйте дополнительную карту действия.** Поместите её лицевой стороной вниз под разыгранную карту в качестве напоминания. Вы **не получаете** действий с неё.
- ♦ **Перебейте главную карту картой с 7.** Вы всё равно можете выполнять действия с неё. (Карты с 7 есть только в партиях на четверых.)

Возьмите маркер инициативы и поместите на виду, чтобы обозначить его перехват. До конца раунда игроки не могут перехватывать инициативу.

Владелец инициативы не может перехватывать её.



Чтобы перебить главную карту, масть вашей карты должна совпадать!

Перебивая картой с 7, вы обязаны перехватить инициативу, если она ещё не была перехвачена.

ЭТАП 3. ОПРЕДЕЛИТЕ ИНИЦИАТИВУ

Когда все игроки сделали по ходу, определите, переходит ли маркер инициативы к другому участнику.

Если в этом раунде никто не перехватывал инициативу, передайте её маркер игроку, который **перебил картой с наибольшим номером**. Если никто не перебивал, инициатива остаётся у текущего владельца.

Если кто-то из игроков перехватывал инициативу в этом раунде, он оставляет инициативу у себя.

Лина разыграла карту проектирования с наибольшим номером, чтобы перебить главную в этом раунде.

Никто не перехватывал инициативу, поэтому Лина берёт маркер инициативы себе.

Номер карты



ЭТАП 4. СБРОСЬТЕ КАРТЫ И ОПРЕДЕЛИТЕ, НАЧНЁТСЯ ЛИ НОВЫЙ РАУНД

Сбросьте все разыгранные и использованные для перехвата инициативы карты действий в стопку сброса действий на поле **лицевой стороной вниз**.

Если у игроков остались карты действий в руке, начните новый раунд. В противном случае завершите главу (см. с. 18).



= ОБЫЧНЫЕ ДЕЙСТВИЯ =

СБОР НАЛОГОВ (РУКОВОДСТВО)

Выберите верный город либо выберите город соперника, где вы правите. Получите из запаса 1 ресурс того же типа, что и планета с этим городом.

Если вы собираете налог с города соперника, вы также захватываете 1 его агента из запаса, даже если не получили ресурс.

Ограничение на сбор налогов. Нельзя собрать налог с одного города больше 1 раза в ход.

Пленники. Поместите захваченных агентов на клетку пленников на своём планшете. Они учитываются для исполнения замысла «Тиран» (см. с. 18).

Верные компоненты — вашего цвета.

Компоненты соперников — других цветов.

Системой правит игрок, у которого в ней больше всего неповреждённых кораблей.

Получаемые ресурсы помещайте в пустые ячейки ресурсов на своём планшете (см. «Ресурсы» на с. 17).



Мария собирает налоги дважды: один раз со своего города материалов и один — с города психотехник Даниила, где она правит.

Она получает 1 материал и 1 психотехнику. Так как она собрала налог с города Даниила, она помещает 1 агента из его запаса на свою клетку пленников.

СТРОИТЕЛЬСТВО (ПРОЕКТИРОВАНИЕ)

Можете построить **здание** или **корабль**.

♦ **Здание.** Поместите 1 космопорт или 1 город в пустую ячейку строительства в системе с верным компонентом. Строя город, берите крайний слева со своего планшета.

♦ **Корабль.** Поместите 1 корабль в верный космопорт. В каждом космопорте можно построить лишь один корабль в ход.

Строя что-либо в системе, где правит соперник, вы помещаете этот компонент уже повреждённым.

Повреждённые корабли кладите набок, а здания поворачивайте тёмной стороной вверх.



Даниил строит дважды. Сначала он строит космопорт на планете, где есть его корабль.

Затем он строит корабль. Даниил может поместить корабль в любой из своих космопортов, поэтому помещает его в только что построенный.

Система может состоять из врат или планеты (см. с. 6).

Системы с общей границей в виде тонкой линии являются **соседними**.

При **гиперпрыжке** проверяйте, кто правит, до этого перемещения, а не после.

Нельзя совершать гиперпрыжок из космопорта соперника, где вы правите.

Лина перемещает 2 верных корабля из верного космопорта, поэтому совершает **гиперпрыжок**.

Она перемещает их с планеты во врата 4. По обычным правилам корабли остановились бы тут, но гиперпрыжок позволяет переместиться снова.

Корабли перемещаются по пути к вратам 5, но этими вратами правит Мария, поэтому корабли останавливаются. Лине придётся выполнить ещё одно действие перемещения, чтобы попасть дальше.



Нельзя немедленно выполнить действие пролога на присвоенной карте (см. с. 20).

ПЕРЕМЕЩЕНИЕ (МОБИЛИЗАЦИЯ И АГРЕССИЯ)

Переместите сколько угодно верных кораблей из одной системы в соседнюю.

Если вы перемещаетесь из системы с верным космопортом, можете **совершить гиперпрыжок** — продолжить перемещать корабли настолько далеко, насколько хотите (но вы обязаны остановиться, когда достигнете врат, где правит соперник, или **любой** планеты). Вы можете оставлять часть кораблей по пути.

Регионы вне игры. Нельзя переместиться ни в какую систему регионов вне игры. Маркер пути, помещённый поверх врат вне игры, делает ближайшие врата соседними.



ПОЧИНКА (ПРОЕКТИРОВАНИЕ И РУКОВОДСТВО)

Поднимите 1 повреждённый верный корабль или переверните 1 повреждённое верное здание. (В любой части поля!)

ВЛИЯНИЕ (МОБИЛИЗАЦИЯ И РУКОВОДСТВО)

Поместите 1 агента на любую карту при дворе. (Двор — это ряд карт на краю поля.)

ПРИСВОЕНИЕ (АГРЕССИЯ)

Возьмите 1 карту со двора, если у вас на ней больше верных агентов, чем у любого соперника. Верните всех своих верных агентов в свой запас и захватите всех агентов соперников с присвоенной карты.

Выполните её действие **«Во время присвоения»**, если есть. Если указано сбросить карту, поместите её лицевой стороной вверх в стопку сброса двора рядом с колодой двора. Наконец, возьмите карту с верха колоды двора и поместите лицевой стороной вверх во двор на то же место, чтобы обновить двор.

Пленники. Поместите захваченных агентов на клетку пленников на своём планшете. Они учитываются для исполнения замысла **«Тиран»** (см. с. 18).



СРАЖЕНИЕ (АГРЕССИЯ)

1. **Выберите систему сражения.** Выберите 1 систему, где есть сколько угодно ваших верных кораблей. Это система сражения и ваши **атакующие корабли**.
2. **Выберите защищающегося.** Выберите 1 соперника, чьи компоненты есть в системе сражения. Это его **защищающиеся компоненты**.
3. **Получите кубики.** Вы можете получить за каждый атакующий корабль 1 кубик тарана, перестрелки или налёта.
 - ♦ **Кубики тарана** быстро повреждают компоненты защищающегося и могут быть опасны для вас.
 - ♦ **Кубики перестрелки** повреждают медленнее, но обеспечивают вам безопасность.
 - ♦ **Кубики налёта** позволяют украсть что-либо у защищающегося (с вероятностью повреждения его компонентов), но несут больше всего риска для вас.

Ограничение на кубики налёта. Вы можете получить кубики налёта, только если в системе есть **защищающиеся здания** или у защищающегося нет верных зданий ни в одной системе на поле.

4. **Бросьте кубики и примените результат.** Бросьте полученные кубики. Вы должны применить все выпавшие результаты в таком порядке:
 - 1) Нанесите один удар по одному из ваших **атакующих кораблей** за каждый .
 - 2) Если вам выпало сколько угодно , защищающийся **обороняется** — нанесите один удар по одному из ваших **атакующих кораблей** за каждый неповреждённый защищающийся корабль. (Это может произойти только раз за сражение!)
 - 3) Нанесите один удар по одному из **защищающихся кораблей** за каждый . Когда защищающихся кораблей не осталось, нанесите удар по одному из защищающихся зданий.
 - 4) Нанесите один удар по одному из **защищающихся зданий** за каждый .
 - 5) Налётом заберите **ресурсы и карты** защищающегося, потратив , если у вас остались атакующие корабли (см. «Налёт» на с. 16).

Если вы нанесли удар по неповреждённому компоненту, он **повреждён** — положите его набок, если это корабль, или переверните, если здание.

Если вы нанесли удар по повреждённому компоненту, он **разрушен** — уберите его. Атакующий получает разрушенные компоненты защищающегося в качестве трофеев, а защищающийся — разрушенные компоненты атакующего.

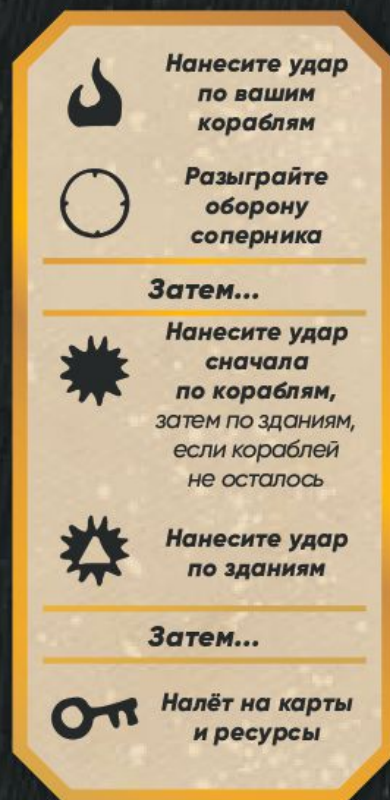
Трофей. Поместите компоненты, взятые в качестве трофеев, на клетку трофеев на планшете нового владельца. Они учитываются для исполнения замысла «Полководец» (см. с. 18).



Система может состоять из врат или планеты (см. с. 6).



Вы можете получить меньше кубиков, чем максимум, и сочетать разные их типы, но нельзя получить больше 6 кубиков одного типа.



Обратите внимание! Именно атакующий бросает кубики и применяет все результаты. Защищающийся в эти моменты обычно не принимает никаких решений.

Мария сражается с Линой на планете реликвий. У Марии 4 неповреждённых корабля. У Лины 1 неповреждённый корабль, 2 повреждённых корабля и 1 повреждённый город.



Мария может получить до 4 кубиков. Она получает 2 кубика тарана и 2 кубика налёта.

Она бросает их с результатом




Сначала Мария должна получить удар. Она получает 2 удара — 1 из-за  и 1 из-за , потому что у Лины 1 неповреждённый корабль. Мария решает повредить два своих корабля вместо разрушения одного.



Затем Мария наносит удары. За выпавший  Мария решает повредить последний неповреждённый корабль Лины.

За выпавший  Мария должна повредить город Лины и тем самым его разрушить. Он попадает на клетку трофеев Марии.



РАЗРУШЕНИЕ ГОРОДОВ

Если вы разрушаете город, в том числе не в сражении, делайте следующее:

1. **Наложите запрет.** Сбросьте все свои ресурсы и карты гильдий того же типа, что и планета этого города, поместите сбрасываемые карты лицевой стороной вверх в стопку сброса двора рядом с его колодой. Поместите агента на свой планшет, накрывая символ запрета, соответствующий планете этого города. Теперь для вас этот ресурс **под запретом** (см. ниже).
2. **Разграбьте двор.** Присвойте любую карту с **любым количеством** (не менее 1) агентов защищающегося. Возьмите всех агентов соперников с карты в качестве **трофеев**, а не пленников.

Запрет. Нельзя тратить ресурсы под запретом на соответствующие обычные действия пролога (см. с. 17).

Если у вас нет верных агентов, используйте любой компонент для замены, пока агент не станет доступен.

Если у вас уже есть запрет этого типа, пройдите оба этапа, но не помещайте агента.

Вы всё ещё можете собирать налог в ресурсах под запретом и учитывать их для исполнения замыслов.



Так как Мария разрушила город реликвий, она сбрасывает все свои реликвии и карты гильдий реликвий, затем накрывает символ реликвии своим агентом.

Затем Мария берёт карту со двора, где есть 1 агент Лины, берёт всех 3 агентов соперников с этой карты и помещает их на свою клетку трофеев. Наконец, она берёт карту из колоды двора и обновляет двор.

НАЛЁТЫ

Если после обмена ударами остались какие-либо атакующие корабли, можете потратить выпавшие , чтобы украсть ресурсы и карты гильдий у защищающегося по одной единице за раз. Для этого потратьте столько , сколько указано в стоимости налёта над ячейкой ресурса на планшете игрока или в верхнем левом углу карты гильдии (см. с. 17).



Мария тратит свои  , чтобы украсть 1 материал и 1 оружие с планшета Лины.

Если бы ей выпало на 1  больше, она смогла бы украсть реликвию.

Ваш **пролог** начинается, когда вы разыгрываете карту действия, и заканчивается, когда вы тратите любой символ действия с карты.

Нельзя тратить ресурсы, если вы передаёте инициативу или у вас нет карт.

Для оружия считайте, что вы добавляете «или начать сражение» к соответствующей разыгранной карте.

Оружие не может превратить действия с остальных ресурсов в действия сражения.



Вы можете открывать ячейки ресурсов, строя города!

Стоимость налёта

Масть



РЕСУРСЫ

В прологе своего хода (см. с. 20) вы можете потратить сколько угодно своих жетонов ресурсов в любом сочетании, чтобы выполнить соответствующие действия.

	Материал. Выполните действие строительства или починки.
	Топливо. Выполните действие перемещения.
	Оружие. В этот ход можете потратить любые символы действий с вашей карты, чтобы выполнить действия сражения.
	Реликвия. Выполните действие присвоения.
	Психотехника. Выполните действие, указанное на главной карте.

Ресурсы хранятся в ячейках ресурсов. Когда вы берёте или получаете ресурс, поместите его в свою пустую ячейку ресурса. При этом вы можете перераспределить ресурсы в ячейках, но вы должны сбросить те, для которых нет места.

Если город возвращается на ваш планшет и накрывает ячейку ресурса, перераспределите и сбросьте ресурсы, как указано выше.

У каждой ячейки ресурса есть **стоимость налёта**: количество , которые атакующий должен потратить в сражении, чтобы украсть ресурс.

На некоторых картах указано, что на них могут храниться ресурсы. Такие ресурсы можно тратить, они учитываются для исполнения замыслов. Эти ресурсы нельзя украсть, если на карте не сказано иного. Если карту с ресурсами украли, они остаются на карте. Если её спрятали, сбросили или удалили из игры, ресурсы возвращаются в запас.

КАРТЫ ГИЛЬДИЙ

Вы можете получить карты гильдий, оказывая влияние на них при дворе и затем присваивая (см. с. 13).

Карты гильдий состоят из 3 частей: **масти, правил** и **стоимости налёта**.

Масть. Символ масти совпадает с одним из пяти ресурсов и учитывается для исполнения замыслов наравне с ресурсами: карты материалов и топлива учитываются для «Магната», реликвий — для «Хранителя», психотехник — для «Эмпата». Карты оружия не учитываются для исполнения замыслов.

Правила. Карты гильдий приносят новые действия и усилители (см. с. 20).

Стоимость налёта. Здесь указано, сколько  в сражении должен потратить атакующий, чтобы украсть эту карту.

= ЗАВЕРШЕНИЕ ГЛАВЫ =

Глава завершается, когда у всех кончились карты действий или когда все, у кого остались карты, передали инициативу.

Когда глава завершается, пройдите следующие этапы.

ЭТАП 1. НАЧИСЛИТЕ ОЧКИ ЗА ЗАМЫСЛЫ

Подсчитайте очки за все замыслы, у которых есть любое (но не меньше 1) количество маркеров замыслов на их клетках на поле:

- ♦ **Магнат.** У вас на ресурсах и картах гильдий суммарно символов топлива и материалов больше, чем у любого соперника.
- ♦ **Тиран.** У вас на планшете больше пленников (от сбора налогов и присвоения), чем у любого соперника.
- ♦ **Полководец.** У вас на планшете больше трофеев (полученных при сражении), чем у любого соперника.
- ♦ **Хранитель.** У вас на ресурсах и картах гильдий больше символов реликвий, чем у любого соперника.
- ♦ **Эмпат.** У вас на ресурсах и картах гильдий больше символов психотехник, чем у любого соперника.

Игрок, занявший **первое место** по замыслу, получает большее значение власти с каждого маркера на нём.

Игрок, занявший **второе место** по замыслу, получает меньшее значение власти с каждого маркера на нём.

Отмечайте полученную власть, продвигая вперёд свой маркер власти по соответствующей шкале на нижнем краю поля.

Ничьи. При ничьей за первое место все претендующие игроки занимают второе. При ничьей за второе место никто из претендентов не получает власть.

Минимальное количество. Нельзя получить власть за замысел, если у вас нет того, что учитывается при его исполнении. (Например, если объявлен «Полководец» и ни у кого нет трофеев, никто не получает власть.)

Бонус власти за город. Каждый раз, получая первое место по замыслу (не при ничьей), получите дополнительно 2 очка власти, если на вашем планшете открыта ячейка города «+2 к выигранным замыслам», или 5 очков власти, если обе — «+2» и «+3» — открыты.



Клетка замыслов «Магнат»



Клетки трофеев и пленников

Первое место



Второе место или ничья за первое



Бонус власти за город

Вы можете получить этот бонус власти только 1 раз за замысел, и неважно, сколько на нём маркеров.



«Магнат» приносит 7 очков власти. У Марии 1 топливо и 1 карта гильдии материала, а у Даниила 2 материала.

У них ничья, и оба получают по 3 очка власти. Мария могла бы получить на 2 очка власти больше по ячейке «+2 к выигранным замыслам», но не получает из-за ничьей.



Космопорты и корабли возвращаются в запасы игроков.

Города возвращаются в крайнюю справа пустую ячейку на своих изначальных планшетах.



Шесть карт!



НАЧИСЛЕНИЕ ОЧКОВ В ПАРТИИ НА ДВОИХ

При подготовке для 2 игроков вы помещаете на клетки замыслов 6 ресурсов, совпадающих с типами планет, которые отмечены маркерами «вне игры».

При начислении очков учитывайте эти ресурсы, как если бы они были у третьего игрока. Оружие на клетке «Полководца» считается трофеями. В иных случаях эти ресурсы не участвуют в игре.

ЭТАП 2. ОБНОВИТЕ И ПЕРЕВЕРНИТЕ ЗАМЫСЛЫ

Начислив очки за «Полководца», верните все трофеи. Начислив очки за «Тирана», верните всех пленников.

Верните все маркеры замыслов в ячейки доступных маркеров на поле.

Переверните ещё не перевёрнутый маркер замыслов с **наименьшей властью** на сторону с большей властью.

ЭТАП 3. ЗАКОНЧИТЕ ИГРУ ИЛИ ПЕРЕЙДИТЕ К СЛЕДУЮЩЕЙ ГЛАВЕ

Партия заканчивается, когда хотя бы один участник наберёт **27 очков власти** (4 игрока), **30 очков власти** (3 игрока) или **33 очка власти** (2 игрока) либо если маркер главы находится на главе 5.

Если партия закончилась, побеждает участник с наибольшей властью. При ничьей побеждает игрок, стоящий раньше в порядке хода.

Если партия не закончена, продвиньте маркер главы на следующее деление.

ЭТАП 4. ПОЛУЧИТЕ КАРТЫ

Перемешайте все карты действий. Каждый игрок берёт в руку **6 карт действий**.

Сбросьте все карты действий не в руках игроков в стопку сброса действий, лежащую на поле **лицевой стороной вниз**, затем перемешайте её.

Владелец инициативы начинает следующую главу!

ОБНОВЛЕНИЕ КАРТ ПРИ ИГРЕ ВДВОЁМ

В партии на двоих после получения карт игрок **без** инициативы может сбросить все 6 карт действий из руки, чтобы взять 6 новых. Он должен оставить эти новые карты в руке.



== ДРУГИЕ ДЕЙСТВИЯ ==

ДЕЙСТВИЯ ПРОЛОГА

Многие карты и все ресурсы (см. с. 17) позволяют выполнять **действия пролога**. На картах эти действия обозначены словом «Пролог».

Ваш пролог начинается, когда вы разыгрываете карту действия, и заканчивается, когда вы тратите любой символ действия с карты. Можете выполнить сколько угодно действий пролога, но есть два ограничения:

- ♦ ресурсы, потраченные в прологе, возвращаются в запас в **конце** пролога, поэтому их нельзя получить вновь до этого момента;
- ♦ нельзя выполнять действия пролога с карт, присвоенных вами со двора в том же прологе.

Некоторые действия пролога на картах заставляют вас сбросить карту. Поместите её лицевой стороной вверх в стопку сброса двора рядом с колодой двора.

НОВЫЕ ДЕЙСТВИЯ

Карты могут принести вам **новое действие**. Рядом с ним в скобках приведено название обычного действия, например «Убийство (сражение)».

Когда вы собираетесь выполнить обычное действие, тратя для этого символ действия или ресурс не под запретом, можете вместо обычного выполнить это новое действие.

УСИЛИТЕЛИ

Карты могут принести вам **усилители** обычных действий, которые выделены **полужирным**, например «В **сражении** получите 1 дополнительный кубик». Усилители не влияют на новые действия, однако они влияют на обычные действия в рамках новых.

Усилители могут также влиять на основные этапы игры, такие как **подготовка** (см. с. 4–5), **начисление очков** (см. с. 18), **объявление замыслов** (см. с. 9) и **перехват инициативы** (см. с. 10).



Пролог. Можете поместить эту карту рядом с картой руководства, разыгранной лицевой стороной вверх. Когда раунд закончится, возьмите ту карту в руку, а эту сбросьте.

БД

ГИЛЬДИЯ

04

Перед действиями пролога вы должны решить, объявляете ли вы о замыслах или перехватываете ли инициативу.

Например, если вы тратите символ действия, чтобы выполнить действие сражения, можете вместо этого выполнить действие убийства. Можете выполнить его, даже если потратили на это оружие в прологе.

Например, на карте обычая «Живые постройки» сказано: «Питание (строительство). Соберите налог с верного города». В этом случае усилители строительства не влияют на действие питания, но усилители налогов влияют на содержащееся в нём действие сбора налогов.





Карта обычая



Начальные ресурсы и компоненты лидера

Мистик начинает игру с психотехникой и реликвией.

У него инициатива, поэтому он помещает 3 корабля и город в 1А, 3 корабля и космопорт в 1Б и 2 корабля в 1В.

Добавляйте сколько угодно карт обычаев, но большое количество может всех запутать. Будьте осторожны!

ЛИДЕРЫ И ОБЫЧАИ

Проведя одну-две партии, можете добавить в игру «Лидеров и обычаи»! В этом режиме вы получите потрясающие уникальные свойства, но новичкам может быть сложно с ними справиться. **Мы правда не советуем играть первую партию с «Лидерами и обычаями».**

- ♦ Ваша **карта лидера** даёт вам уникальные свойства, начальные компоненты и ресурсы.
- ♦ **Карты обычаев** дают постоянные свойства. На них нет символа гильдии или стоимости налёта, поэтому они не учитываются для исполнения замыслов и их нельзя украсть.

ПОДГОТОВКА

Замените шаги О–П подготовки (с. 5) на следующие:

Выложите **карты обычаев** и **лидеров** лицевой стороной вверх в ряды так, чтобы в каждом из них было **на 1 карту больше, чем число игроков.**

В обратном порядке хода, начиная с игрока справа от владельца инициативы и против часовой стрелки, каждый участник может взять 1 карту лидера или обычая.

Продолжайте, пока все игроки не возьмут по 1 карте лидера и 1 карте обычая. Нельзя взять карту лидера или обычая, если одна соответствующая карта у вас уже есть.

Каждый игрок помещает свои начальные компоненты на поле — в системы, указанные на карте подготовки, как изображено на клетках **А, Б и В на карте лидера**. Символы под кораблём указывают, сколько кораблей поместить.

Каждый игрок получает **2 жетона ресурсов, изображённых на его карте лидера**, и помещает в 2 крайние слева ячейки в указанном порядке.

Наконец, если карты лидеров требуют дополнительной подготовки, игроки выполняют её в порядке хода.



Если вы хотите добавить больше случайности и уникальности, можете разрешить игрокам выбрать ещё по одной карте обычая. Для этого добавьте по 1 дополнительной карте обычая на каждого в начальный ряд и выбирайте, пока у каждого игрока не будет по 1 карте лидера и по 2 карты обычая.