

ARCS

ЗАРАЖЕНИЕ ДОПОЛНЕНИЕ

ПРЕДЕЛ

СОДЕРЖАНИЕ

Введение	2	Кризисы	18
Состав игры	2	Заражение	19
Подготовка акта I	4	Указы	20
Подготовка актов II и III	7	Имперский фонд	21
Кампания	8	Флагманы	22
Империя	10	Новые правила и понятия	26
События	12	Антракт	28
Совет Империи	14	Сохранение игры	30
Свободные государства	15	Создатели	31
Саммиты	16	Указатель	32

ВВЕДЕНИЕ

Галактику охватил кризис. **Империя** на грани. **Заражение** растекается по Пределу, уничтожая всё на своём пути. Что это такое? В чём его цель?

«Это конец», — уверены одни. Другие говорят: «Нет, всё только начинается». В эти смутные времена ярко, подобно розам среди пустыни, расцветают новые движения, сулящие безопасность, свободу, общность или просто славную гибель в борьбе. А что пообещаете вы? Какова ваша **судьба**?

Мы настоятельно рекомендуем сыграть хотя бы одну партию в базовую версию игры «Предел», прежде чем начинать кампанию. Все участники должны освоиться с правилами игры. В противном случае будьте готовы к медленной и затянутой первой партии.

СОСТАВ ИГРЫ

КАРТЫ И КОМПОНЕНТЫ СУДЬБЫ



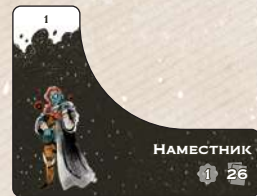
СУДЬБА (24)
(по 8 карт А, Б и В)

На этих больших картах показана ваша судьба, которая со временем может меняться.



НАБОРЫ СУДЬБЫ

У каждой судьбы свой набор карт и компонентов, которые вы будете использовать в игре (разложите их, как описано ниже).



**РАЗДЕЛИТЕЛИ
ДЛЯ НАБОРОВ СУДЬБЫ**

Каждый набор судьбы отмечен своим разделителем с нужным номером, как описано ниже.

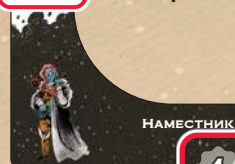
СТОП!

Выдавите **24** разделителя для наборов судьбы и поместите в средние отсеки коробки.

Поместите маленькие карты **24** наборов судьбы за разделители с нужными номерами. Храните их компоненты в пакетах рядом с картами или в отдельном отсеке. Большие карты судьбы отложите в маленький приподнятый отсек.

Карты отмечены буквой «С» с номером набора судьбы в левом нижнем углу. **Компоненты** для выдавливания расположены на листах в цветных областях, отмеченных символом разделителя и номером набора судьбы, к которому они относятся.

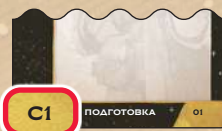
1 Номер набора судьбы



Разделитель



Число
компонентов
и карт



Карта из набора
судьбы 1



Компонент из
набора судьбы 1

КОМПОНЕНТЫ ИГРОКА

У каждого участника есть следующий набор компонентов. В этой коробке 4 таких набора.



МАРКЕР МИССИИ

Он показывает, насколько вы близки к выполнению миссии, уготованной вам судьбой.



ФИГУРКА ФЛАГМАНА

Некоторые судьбы велят вам играть за флагман и добавляют эту фигурку на поле.



ПЛАНШЕТ ФЛАГМАНА

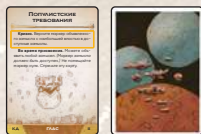
Некоторые судьбы велят вам играть за флагман и приносят этот планшет.

ДРУГИЕ КАРТЫ И ЛИСТЫ



ГИЛЬДИИ (10)

Используйте в кампании новую колоду двора. Карты отмечены буквами «КД».



ГЛАС (5)

Используйте в кампании новую колоду двора. Карты отмечены буквами «КД».



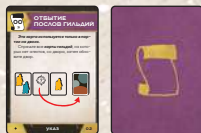
СОБЫТИЯ (3)

При подготовке добавьте две или три из этих новых карт действий в колоду действий.



СОВЕТ ИМПЕРИИ

Воспользуйтесь имперской политикой с помощью этой карты. Карта отмечена числом ♦01.



УКАЗЫ (4)

Помещайте их в буклет для карт и активируйте во время событий. Карты указов отмечены числами ♦02–05.



ТИТУЛ РЕГЕНТА/ОТСТУПНИКА (4)

Начните партию имперским регентом, позже вы можете стать отступником. Карты титулов отмечены числами ♦06–09.



УЛУЧШЕНИЯ ФЛАГМАНА (4)

На этих картах-памятках приведены правила улучшения для флагмана. Эти карты отмечены числами ♦10–13.



ПАМЯТКИ (2)

На этих памятках приведены правила игры, конца партии и подготовки к дальнейшим.



ЖУРНАЛ КАМПАНИИ

Используйте для сохранения игрового прогресса между партиями.

ДРУГИЕ КОМПОНЕНТЫ



ЖЕТОНЫ ЗАРАЖЕНИЯ (24)

Заражение – загадочная сущность, распространяющаяся в Пределе.



СВОБОДНЫЕ ГОРОДА И КОСМОПОРТЫ

(28 городов, 14 космопортов)
Можете использовать свободные здания, которыми вы правите.



ИМПЕРСКИЕ КОРАБЛИ (15)

Эти корабли правят системами от имени Империи. Регенты могут использовать имперские корабли.



КУБИКИ ЧИСЕЛ И СОБЫТИЙ

Бросайте их при подготовке и во время некоторых событий в игре.



ЖЕТОН ШКАЛЫ ГЛАВ

Накройте этим двусторонним жетоном шкалу глав на поле.



ЖЕТОН ПЕРВОГО РЕГЕНТА

Показывает, кто сейчас Первый регент и у кого имперский фонд.



БУКЛЕТ ДЛЯ КАРТ

Помещайте сюда различные карты, добавляемые в игру.



МАРКЕРЫ ПЕРЕПОЛНЕНИЯ (4)

Между партиями отмечайте ими компоненты из переполненных областей поля.



ДРУГИЕ РАЗДЕЛИТЕЛИ (6)

Можете хранить карты и компоненты за этими разделителями (см. с. 30).



ПОДГОТОВКА АКТА I

Если начинаете кампанию, прочтите этот раздел. В противном случае перейдите к разделу «Подготовка актов II и III» на с. 7.

Подготовка кампании очень отличается от подготовки к обычной партии. Важные изменения таковы:

- ♦ Не используйте **карты подготовки**. Регионов вне игры не будет, и все игроки размещают начальные компоненты по другим правилам.
- ♦ Используйте **карты гильдий и гласа** из кампании (обозначены «КД»). Не используйте карты двора из базовой версии игры (обозначены «БД»).
- ♦ Используйте ту же колоду **карт обычаев**, что и в базовой игре (обозначены «О»), но замешайте обычаи в колоду двора, после того как выложили ряд двора.

1. ОБЩАЯ ПОДГОТОВКА

А. Поместите на стол **поле**, возьмите **18 кубиков сражения** и **25 жетонов ресурсов**, **24 жетона заражения**, **28 свободных городов** и **14 свободных космопортов**.

- Б. Выдайте **маркер инициативы** случайному игроку.
- В. Перемешайте **20 карт действий** с номерами от 2 до 6, соберите их в **колоду действий**.
- Г. **Только в партии на четверых.** Замешайте **8 карт действий** с номерами **1 и 7** в колоду действий.
- Д. Замешайте **2 карты событий** (2–3 игрока) или **3 карты событий** (4 игрока) в колоду действий.
- Е. Поместите **3 маркера замыслов** синей стороной с меньшими номерами вверх в ячейки области поля «Доступные маркеры».
- Ж. Поместите **жетон шкалы глав** стороной «Акты I и II» вверх, накрывая шкалу глав на поле, и поместите **маркер главы** на его деление «1».
- З. Поместите **маркер нуля** в ячейку объявленных замыслов на поле.
- И. Перемешайте все **15 карт гласа и гильдий из кампании** (обозначены «КД») и соберите в колоду двора. Возьмите из неё **3 карты** (2 игрока) или **4 карты** (3–4 игрока) и выложите их лицевой стороной вверх в **ряд двора**.



К. Замешайте **по 1 случайной карте обычая на игрока** из колоды обычаев в колоду двора. Используйте ту же колоду обычаев, что и в базовой игре. Можете добавить в эту колоду какие угодно карты обычаев из наборов дополнений.

Л. Поместите **карту Совета Империи** (♦01) стороной **заседания** вверх в качестве крайней левой карты двора.

М. **Только в партии на двоих.** Поместите **указ «Отбытие послов гильдий»** (♦02) в первую ячейку буклета для карт.

Н. Перемешайте 3 **указа «Власть над имперским Пределом»** (♦03–05) лицевой стороной вниз, переверните их все и поместите лицевой стороной вверх в первую доступную ячейку буклета для карт.

О. Бросьте **кубик чисел**, затем подготовьте **2 имперских региона**: поместите **по 1 имперскому кораблю** в каждую систему региона с выпавшим номером и региона, следующего по часовой стрелке. (Всего 8.)

П. Бросьте **кубик событий**. Поместите **по 1 свободному городу** на каждую планету выпавшего символа-идентификатора **вне имперских регионов**.

Р. Поместите **по 1 повреждённому заражению** (затмнённой стороной вверх) в каждую систему **вне имперских регионов**.

С. **Только в партии на двоих.** Поместите **6 жетонов ресурсов**, совпадающих с планетами в имперских регионах, на клетки замыслов:

- ♦ Материалы и топливо — на клетку «Магнат».
- ♦ Оружие — на клетку «Полководец».
- ♦ Реликвии — на клетку «Хранитель».
- ♦ Психотехники — на клетку «Эмпат».





2. ПОДГОТОВКА ИГРОКОВ

- А. Каждый игрок выбирает цвет, берёт **планшет игрока**, **15 кораблей**, **5 городов**, **5 космопортов**, **10 агентов** этого цвета и помещает города в 5 треугольных ячеек наверху своего планшета.
- Б. Каждый игрок берёт **2 карты судьбы «А»** («А» на обороте карты) и тайно выбирает одну. Когда все сделают выбор, раскройте их и возьмите нужные **наборы судьбы** (см. с. 2).
- В. Каждый игрок проводит подготовку, описанную на **карте миссии** — первой карте в наборе судьбы, и затем переворачивает её стороной миссии вверх.
- Г. Каждый игрок помещает свой **маркер миссии** на деление шкалы власти, отмеченное большими часами на карте миссии.
- Д. Каждый игрок помещает свой **маркер власти** на деление «0» шкалы власти на поле.
- Е. Каждый игрок берёт карту **титула регента/отступника** (♦06–09) и подкладывает её под свою карту судьбы стороной регента вверх так, чтобы титул был виден. Если никто не получил **жетон Первого регента** при подготовке, его берёт игрок с жетоном инициативы.
- Ж. В порядке хода каждый игрок помещает **3 корабля** в систему планеты с **имперским кораблём**, а также **1 здание** в пустую ячейку строительства на этой планете и получает **1 жетон ресурса** типа этой планеты. (На планете могут быть компоненты соперника.)
- З. Повторите предыдущий шаг, но **в обратном порядке хода** — начните с последнего игрока и продвигайтесь против часовой стрелки.
- И. Поместите **свободные города** во все пустые ячейки строительства на планетах с имперскими кораблями. (Если играете вчетвером, этого может не потребоваться.)
- К. Каждый игрок берёт **6 карт действий** в руку. **Только в партии на двоих.** Игрок без жетона инициативы может сбросить карты действий из руки, **кроме событий**, и взять такое же число новых карт действий из колоды.
- Л. Сбросьте все невзятые **карты действий** в стопку сброса действий на поле лицевой стороной вниз, затем перемешайте эту стопку.



Б



В



Г



Д



Е



Только для 2 игроков

Ж



3



ПОДГОТОВКА АКТОВ II и III

Подготовьтесь к акту II или III так же, как описано выше, включая власть, и внесите следующие изменения:

- В акте II переверните **маркер замысла** с наименьшим значением власти стороной с большим значением вверх. В акте III переверните два маркера с наименьшими значениями власти сторонами с большими значениями вверх. Остальные маркеры поместите стороной с меньшим значением власти вверх.
- Перемешайте колоду двора и поместите **3 карты** (2 игрока) или **4 карты** (3–4 игрока) из неё в ряд двора. Поместите **карту Совета Империи** стороной **заседания** вверх.
- Поместите по **1 повреждённому заражению** на каждые ворота без заражения и кораблей.
- Бросьте **кубик событий**. Поместите по **1 повреждённому заражению** в каждый регион на планету выпавшего символа-идентификатора, если на ней нет заражения. Если заражение там **есть**, поместите по 1 повреждённому заражению на **каждую планету** этого региона без заражения.
- Только в партии на двоих.** Бросьте **кубик чисел** дважды.

Поместите на клетки замыслов **6 жетонов ресурсов**, совпадающих с планетами в двух выпавших регионах, как на шаге «С» общей подготовки акта I. (Если запас ресурсов иссяк, поместите сколько можете.)

- Каждый игрок проводит подготовку в соответствии со стороной подготовки своей карты миссии и затем переворачивает её стороной миссии вверх. Каждый игрок также может перераспределить свои **жетоны ресурсов**. Если игроки должны что-то выбрать при подготовке, они делают это в порядке хода. (Чтобы ускориться, можете выбирать одновременно!)
- Каждый игрок помещает свой **маркер миссии** на деление шкалы власти, указанное наверху его карты миссии. В акте III это делают только игроки с судьбой «В».
- Поместите **жетон шкалы глав** стороной текущего акта вверх. Поместите **маркер главы** на его деление «1». Возьмите и сбросьте **карты действий** точно так же, как в шагах К–Л подготовки игроков акта I.

КАМПАНИЯ

Кампания «Предела» длится три партии, которые называются **актами**. Акты кампании завершаются не так, как партия в базовой игре.

- ♦ **Акты в этом дополнении не делятся 5 глав.** Акты I и II завершаются после **3 глав**, акт III — после **4 глав**.
- ♦ **Не завершайте акт раньше, если какой-либо игрок набрал достаточно власти для этого.** Игнорируйте метки на шкале власти.

При подготовке к акту I вы выбираете **судьбу «А»**. Можете играть с ней все три акта или поменять её на новую.

- ♦ Если вы меняете судьбу после акта I, выбирайте **судьбу «Б»**.
- ♦ Если вы меняете судьбу после акта II, выбирайте **судьбу «В»**.

В конце акта III победителем становится игрок, **набравший больше всего очков власти суммарно за все три акта**. Ничья между игроком с судьбой «А» и игроком с судьбой «Б» разрешается в пользу игрока с судьбой «А», ничья между игроком с судьбой «Б» и игроком с судьбой «В» разрешается в пользу игрока с судьбой «Б». Если ничья сохраняется, используйте для её разрешения порядок хода.

Вы также можете победить, выполнив финальную миссию (см. с. 9).

Миссия

В актах I и II ваша судьба приносит вам **миссию**.

При подготовке помещайте свой **маркер миссии** на **начальное деление** шкалы власти, показанное наверху вашей карты миссии. Иногда начальное деление меняется в зависимости от количества игроков, показанного символами .

На карте миссии перечислены способы **продвинуть** ваш маркер миссии к «0» по шкале власти. Когда маркер достигнет «0», вы выполните свою миссию!

Выигранные замыслы. Некоторые миссии требуют **выиграть** замысел. Это значит, что вам необходимо занять первое место **без ничьей**.

ГЛАВА

1

2

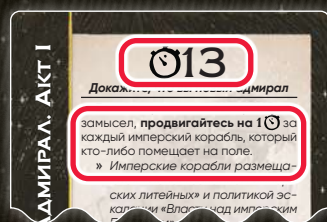
3

АКТЫ I и II

Жетоном шкалы глав накройте шкалу глав, используемую в базовой версии игры. Используйте лицевую сторону жетона для актов I и II и обратную — для акта III.

В актах II и III вам, возможно, придётся начислять большое количество очков власти. Используйте второй маркер власти из базовой версии игры: кладите его в ячейки «+50» или «+100» при достижении соответствующего количества очков власти.

Начальное деление



Миссия

Пробудите веру в ваше дело

Если вы отступник, **продвигайтесь на 3** за каждый выигранный вами замысел.

Отриньте власть императора

Отриньте власть императора

В конце главы, если вы отступник, **продвигайтесь на 1** за каждую систему, где вы правите.

» Можете стать отступником,



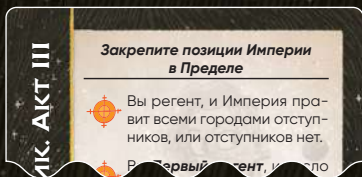
Наступил конец главы. Лина является отступником, она выиграла 2 замысла и правит 3 системами, поэтому она продвигает свой маркер миссии на 9 делений!

АНТРАКТ

После актов I и II наступает антракт. Во время антракта вы получаете бонус за выполнение своей миссии, можете выбрать новую судьбу, а многие повреждённые компоненты разрушаются.

Если вы провалили свою миссию, вы теряете столько очков власти, сколько указано на делении шкалы власти, на котором находится ваш маркер миссии.

Антракт подробно описан на с. 28.



Великий замысел

Настал конец главы 3. Даниил исполнил один великий замысел, поэтому получает 4 очка власти за него.

Штрафа за проваленную финальную миссию нет. Это всего лишь ещё один путь к победе!



Каждая ячейка вмещает от 1 до 3 карт без протекторов. Если карты в протекторах, сначала достаньте их.

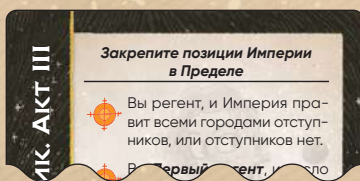
ВЕЛИКИЕ ЗАМЫСЛЫ

В акте III судьбы «А» или «Б» приносят два **великих замысла**, отмеченных золотым символом прицела. Великие замыслы дают вам больше способов получить очки власти и не используют маркер миссии.

В конце главы вы получите очки за свои великие замыслы одновременно с объявленными.

Если вы исполнили один великий замысел, получите меньшее значение власти, указанное под делением текущей главы на шкале глав. Если вы выполнили оба — получите большее значение.

Ваши великие замыслы действуют всегда, вам не нужно объявлять их. Соперники не могут получить власть за них.



ФИНАЛЬНАЯ МИССИЯ

У судеб «В», появляющихся в акте III, есть **финальная миссия**.

В конце главы, получив очки за замыслы, **вы победите в кампании**, если ваша финальная миссия выполнена: ваш маркер миссии на «О» **и у вас есть хотя бы 1 очко власти!**

- ♦ Победа при выполнении финальной миссии ценнее, чем победа по наибольшему количеству очков власти.
- ♦ Если у вас есть финальная миссия, вы всё равно можете победить в конце главы 4, просто набрав больше всего очков власти.
- ♦ Если несколько игроков должны победить, потому что выполнили финальную миссию, победителем становится тот, у кого больше очков власти.

БУКЛЕТ ДЛЯ КАРТ

Во время игры ваша судьба укажет добавить множество карт в **буклет для карт**.

Он двусторонний. Можете использовать одну сторону для карт указов, а другую — для карт законов и саммитов.

В редких случаях, если место на одной стороне для определённых карт кончилось, можете использовать другую.

Добавляя карты в буклет, обязательно зачитывайте текст с них вслух, ведь их правила действуют на всех.



ИМПЕРИЯ

Все начинают игру **регентами** распадающейся галактической **Империи**, на что указывают карты титула регента, подложенные под карты судьбы.

Один регент становится **Первым** — он повелевает Империей (см. с. 20) и распоряжается **имперским фондом** (см. с. 21) — ресурсами, которые собирает с регентов в качестве дани для далёкого императора.

Регент может стать **отступником**, созвав саммит (см. с. 16). Империя может атаковать отступников, но и они могут сражаться против регентов и не платить в имперский фонд.

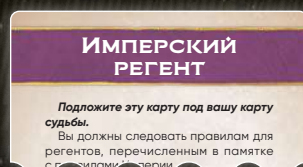
ПРАВЛЕНИЕ И КОМАНДОВАНИЕ

Империя правит всеми системами с **любым количеством неповреждённых имперских кораблей**, при этом все верные корабли игроков не учитываются.

Первый регент правит всеми имперскими системами для замыслов, миссий и во время событий (см. с. 12).

В свой ход регент **командует имперским флотом**, следуя **закону присутствия**: он правит системами с **верными компонентами**, где правит Империя, и может выполнять в них действия имперским флотом — **перемещать** и **чинить** корабли, использовать корабли Империи в **сражении**, **строить**, **собирать налоги** с городов, которыми правит.

Если правило позволяет вам игнорировать закон присутствия, вы командуете имперским флотом во всех системах, даже если в них нет верных компонентов.



Карта титула регента



Империя правит системами хотя бы с **одним имперским кораблём**.



Закон присутствия. Чтобы командовать имперским флотом, у регента должны быть **верные компоненты в системе**, то есть фигурки его цвета.



ОТСТУПНИК



РЕГЕНТ



ИМПЕРИЯ

У отступника 4 неповреждённых верных корабля в системе. У регента в ней 2 неповреждённых верных корабля.

Несмотря на это, там же есть 1 неповреждённый имперский корабль, поэтому системой правит Империя.

В ход регента он правит системой. В ход отступника системой правит Империя, поэтому отступник строит компоненты в этой системе уже повреждёнными.

ПЕРЕМЕЩЕНИЕ

Регенты также следуют **закону перемещения**: они могут **перемещать** по 1 имперскому кораблю за каждый верный, который перемещают вместе с ним в то же время и в ту же систему.

- ♦ **Если Империя правит** вратами, в них завершаются гиперпрыжки компонентов отступников, но не регентов или Империи.
- ♦ **Если регент правит** вратами, в них завершаются гиперпрыжки компонентов соперников, перемещающихся без имперских компонентов.
- ♦ **Если отступник правит** вратами, в них завершаются гиперпрыжки компонентов соперников и Империи.



Закон перемещения. Имперские корабли не перемещаются в одиночку. Каждому из них нужен перемещающийся верный корабль.

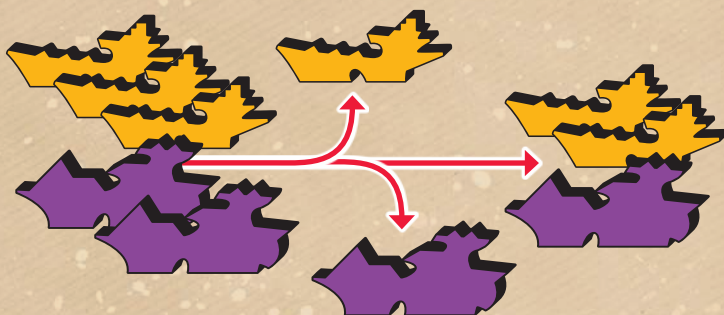
Компоненты соперника — это компоненты, окрашенные в цвет другого игрока.

Чаще всего вы будете **совершать гиперпрыжок**, если начнёте перемещение из системы с верным космопортом.

Регент совершает гиперпрыжок 2 имперскими и 3 верными кораблями, оставив по пути 1 верный.

Затем он продолжает гиперпрыжок 2 имперскими и 2 верными кораблями, оставив по пути 1 имперский.

Он заканчивает гиперпрыжок, перемещая 1 имперский и 2 верных корабля.



Закон вражды. Имперские корабли не позволяют регентам наносить друг другу ущерб, а также собирать налоги друг с друга.

Ущерб — это сражение, удар, повреждение или разрушение (см. с. 27).

Закон вражды никаким образом не ограничивает кризисы (см. с. 18).

Чтобы нанести удар по зданиям регента с помощью , отступник должен разрушить все защищающиеся корабли, даже имперские.

СРАЖЕНИЕ, УЩЕРБ И СБОР НАЛОГОВ

И наконец, регенты следуют **закону вражды**: они не могут **нанести ущерб** имперским кораблям, кроме случаев, когда те получают удары в качестве атакующих в сражении, и они не могут **нанести ущерб** другим регентам или **собирать налоги** с них в системах с имперскими кораблями.

Когда регент **атакует** в сражении, он **может** добавить имперские корабли в систему сражения к своим атакующим.

Когда регент **защищается** в сражении, он **должен** добавить имперские корабли в систему сражения к своим защищающимся.

СРАЖЕНИЯ ОТСТУПНИКОВ

Отступники могут выбрать защищающимися и регента, и Империю.

Если защищается Империя, то защищающиеся компоненты — имперские корабли в системе сражения, и Первый регент берёт любые разрушенные компоненты отступников в качестве трофеев. Если Первого регента нет, они возвращаются к отступнику.

Если отступник сражается с регентом, регент добавляет имперский корабль, поэтому у того теперь 3 защищающихся корабля.

Если отступник сражается с Империей, у неё 1 защищающийся корабль.

Если регент сражается с отступником, регент может добавить имперский корабль к своим 2 верным.



ОТСТУПНИК



РЕГЕНТ + ИМПЕРИЯ...



...ИЛИ ТОЛЬКО ИМПЕРИЯ



СОБЫТИЯ

В игре есть события трёх типов: саммиты, кризисы и указы.



Во время **саммита** игроки могут свободно заключать сделки по обмену компонентами и услугами



Во время **кризисов** заражение атакует корабли на поле и некоторые карты гильдий и гласа создают хаос



Во время активации **указов** Первый регент повелевает Империей. Со временем количество указов растёт

Игроки провоцируют события, разыгрывая **карту события** или присваивая **карту Совета Империи** со двора (см. с. 14).

КАРТЫ СОБЫТИЙ

Карты событий — это новый тип карт действий, добавляемый при подготовке. Их нельзя удалить из игры.

В свой ход вы можете разыграть карту события. **Вы не можете сделать её главной, использовать для копирования или перехвата инициативы.**

Разыгрывая эту карту, можете выполнить все действия с главной карты.

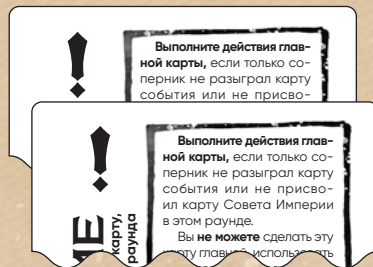
Однако ваша карта события не приносит вам действий, если ранее в этом раунде кто-либо разыграл **другую карту события** или присвоил карту **Совета Империи** (см. с. 14).

Обновление карт при игре вдвоём. Когда в партии на двоих в начале главы вы решаете сбросить и добрать карты, вы должны оставить в руке все карты событий и взять ровно столько карт действий, сколько вы сбросили.



Если вы владелец инициативы и у вас в руке только карты событий, вы должны передать инициативу.

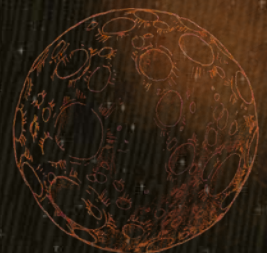
Если вы разыграли карту события, которая не приносит вам действий, вы всё равно можете выполнять действия пролога.



Лина разыгрывает карту проектирования 2 в качестве главной.

Даниил разыгрывает событие, поэтому он может выполнить 4 действия проектирования.

Затем Мария также разыгрывает событие, но не получает за него действий.



Если было разыграно несколько карт событий, активируйте только одну.

Бросьте кубики чисел и событий, даже если саммит не был создан.

Пока игнорируйте кубик чисел и символы-идентификаторы планет (▲, ●, ○) на кубике событий. Они используются при кризисах (см. с. 18).

АКТИВАЦИЯ СОБЫТИЯ

В конце раунда, в котором была разыграна хотя бы одна карта события, сразу после определения нового обладателя инициативы сделайте следующее.

Игрок с инициативой может созвать саммит (см. с. 16).

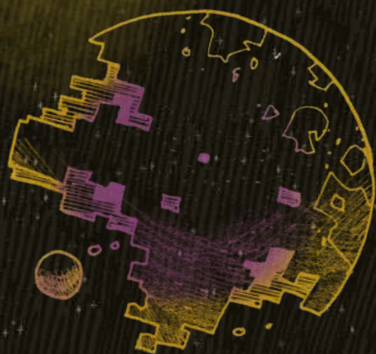
Затем он бросает кубики событий и чисел и применяет результат, выпавший на кубике событий:

- ♦ Если выпал , активируйте **кризисы** (см. с. 18).
- ♦ Если выпал , активируйте **указы** (см. с. 20).

Совет Империи. Если карта Совета Империи (см. с. 14) присвоена в тот же раунд, что и разыграны карты событий, активируйте карту Совета и не активируйте карту события.

Даниил и Мария разыграли карты событий и не перехватывали инициативу, поэтому инициатива остаётся у Лины.

Лина созывает саммит. После этого она бросает кубики событий и чисел, провоцируя кризисы.



СОВЕТ ИМПЕРИИ

Совет Империи — это карта при дворе с двумя сторонами, «Совет Империи на заседании» и «Совет Империи принятия решения». В начале каждого акта она лежит стороной **заседания** вверх.

Если Совет Империи лежит стороной заседания вверх, игроки могут оказывать влияние на эту карту или присвоить её.

Совет Империи нельзя спрятать, удалить из игры или сбросить.

ПРИСВОЕНИЕ КАРТЫ СОВЕТА

Присваивая карту Совета, переверните её стороной **решения** вверх и подложите под свою разыгранную карту как напоминание активировать её позже.

В конце этого раунда верните карту Совета Империи стороной решения вверх в ряд двора, затем сделайте следующее:

1. Можете созвать саммит (см. с. 16).
2. Если вы **регент**, возьмите жетон Первого регента вместе с ресурсами имперского фонда, лежащими на нём (см. с. 21).
3. Если вы **отступник**, украдите столько ресурсов из имперского фонда на жетоне Первого регента, сколько у вас пустых ячеек ресурсов. Первый регент теряет 1 очко власти за каждый украденный ресурс.
4. Вы должны выбрать: активировать **кризисы** (см. с. 18) или **указы** (см. с. 20).

Карты событий. Если карта Совета Империи присвоена в тот же раунд, когда были разыграны карты событий (см. с. 12), активируйте карту Совета и игнорируйте карты событий.



Карты можно прикрепить (см. с. 26) к карте Совета, даже если она перевернута стороной решения вверх. Также некоторые карты, например «Блукстители двора», взаимодействуют с ней.

В отличие от активации карты события:

Вы, а не игрок с инициативой, решаете, созывать ли саммит.

Вы решаете, кризисы активировать или указы, не ориентируясь на кубик событий.



Вы Первый регент и присвоили карту Совета. Когда раунд заканчивается, вы созываете саммит и становитесь отступником, теряя свой титул.

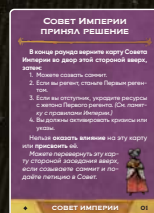
Затем вы крадёте 3 ресурса из имперского фонда, заставляя нового Первого регента потерять 3 очка власти. Такое продвижение по карьерной лестнице вряд ли кто-то мог предвидеть!

РЕШЕНИЕ СОВЕТА ИМПЕРИИ

После присвоения карты Совета Империи переверните её стороной **решения** вверх. Пока она лежит этой стороной вверх, игроки не могут **оказывать влияние** на карту Совета или **присвоить** её.

Переверните её стороной заседания вверх в начале акта (см. с. 7). Также вы можете сделать это, если созовёте саммит и подадите петицию в Совет (см. с. 16).

Если вы должны перевернуть карту Совета, когда она находится под другой картой, верните её в ряд двора.



Если вы перевернёте карту Совета обратно стороной заседания вверх, не активируйте её в конце раунда, даже если должны были!



Сбор налогов со свободного города не позволяет вам захватывать агентов.

Разрушение свободного города также накладывает запрет.



СВОБОДНЫЕ ГОСУДАРСТВА

Империя распадается, и некоторые народы бежали от её железной хватки, объявили независимость и образовали **свободные государства**.

Вы можете выполнять действия со свободными зданиями, **которыми правите**, — **сбирать налоги** со свободных городов, **строить** корабли в свободных космопортах и **совершать гиперпрыжки** оттуда, **чинить** свободные города и космопорты.

Ущерб и трофеи. Как и зданиям игроков, свободным зданиям можно **нанести ущерб** — выбрать в качестве защищающихся в сражении, нанести им удар, повредить их и разрушить. Берите разрушенные свободные здания в качестве трофеев.

Сражения. Если вы выбрали свободные государства защищающимися в сражении, все свободные здания в системе сражения становятся защищающимися компонентами. Они получают удары в соответствии с выпавшими на кубиках значениями, как и здания игроков.

Налёты. Вы можете совершить налёты на свободные государства. Получите ровно 1 ресурс, совпадающий с типом планеты, потратив **ОП**. Это действие рассматривается как кража. Нельзя получить несколько ресурсов со свободных государств в одном сражении.

Пустой запас. В редком случае, если вы должны поместить свободное здание, но запас иссяк, используйте любую замену.



САММИТЫ

Карты событий и Совета Империи позволяют игрокам созвать саммит. Он делится на два этапа: **призыв к порядку** и затем **переговоры**.

Сначала, во время призыва к порядку, вы можете вернуть **услуги** — агентов соперников со своей карты судьбы — соперникам, чтобы заставить их выполнить действия переговоров. Вы также можете участвовать в имперской политике.

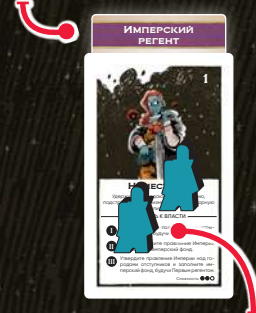
Затем, во время переговоров, все могут свободно выполнять действия переговоров, включая обмен услугами, которые можно будет вернуть во время следующих саммитов.

ПРИЗЫВ К ПОРЯДКУ

Игрок, создавший саммит, может выполнить сколько угодно действий призыва к порядку, указанных ниже:

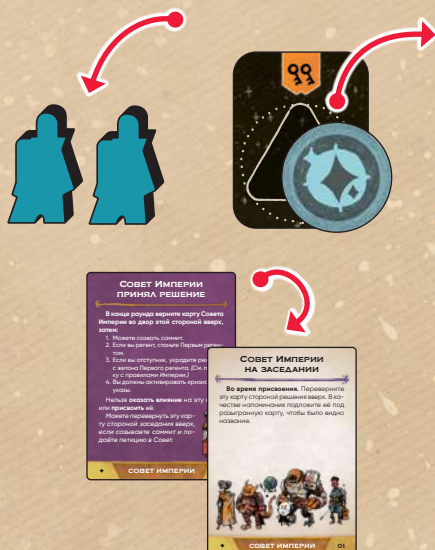
- ♦ **Вернуть услуги.** Верните услуги соперникам в их запасы, чтобы заставить их выполнить действия переговоров (см. с. 17) по вашему выбору и **объявить вас их целью**. По умолчанию каждое действие переговоров стоит для вас 1 услугу.
- ♦ **Подать петицию в Совет.** Переверните карту Совета Империи стороной заседания вверх.
- ♦ **Покинуть Империю.** Переверните свою карту титула стороной отступника вверх. Если при этом вы Первый регент, передайте жетон Первого регента игроку, у которого больше всего очков власти. Ресурсы остаются в имперском фонде. **Если регентов нет**, верните все ресурсы из имперского фонда в запас, потеряйте 1 очко власти за каждый возвращённый ресурс и поместите жетон Первого регента в запас.
- ♦ **Возродить Империю.** Если регентов нет, переверните свою карту титула стороной регента вверх и возьмите жетон Первого регента.

Переверните свою карту титула стороной отступника вверх, если покидаете Империю.



Агенты соперника на вашей карте судьбы — это **услуги**.

Обычно вы получаете услуги в результате переговоров (см. с. 17) и имперских требований (см. с. 20).



Лина призывает саммит к порядку. Она возвращает две услуги Даниилу, заставляя того отдать ей реликвию (передать ценность), потому что стоимость налёта ячейки, в которой находится реликвия, равна 2!

Затем она подаёт петицию в Совет и переворачивает карту Совета стороной заседания вверх. Она может сделать это, несмотря на то что созвала саммит, присвоив карту Совета.

Если вы **заменяете** компонент, верните его в запас и поместите другой вместо него. Если изначальный компонент повреждён, новый компонент поместите также повреждённым.

Передача ценностей не позволяет вам отдавать карты. Но с некоторыми судьбами это сделать можно...

ПЕРЕГОВОРЫ

После призыва к порядку **все игроки** могут свободно выполнить сколько угодно действий переговоров, описанных ниже.

Каждое действие переговоров влияет на соперника. Чтобы выполнить действие переговоров, вам нужно согласие соперника, на которого оно повлияет.

- ♦ **Уступить правление.** Замените 1 верный компонент на поле компонентом того же типа, принадлежащим сопернику. Вы можете заменить верное здание, только если в его системе нет верных кораблей, и вы не можете заменить свой последний город, космопорт или корабль на поле.
- ♦ **Делегировать полномочия.** Замените 1 верного агента на карте при дворе агентом соперника.
- ♦ **Пообещать услугу.** Отдайте сопернику 1 верного агента из своего запаса, поместив его на карту судьбы соперника. Агенты соперника на карте судьбы называются **услугами**.
- ♦ **Передать ценности.** Отдайте 1 пленника, 1 трофей, 1 услугу или 1 ресурс сопернику. Если это верный компонент для соперника, верните этот компонент в его запас. Если вас заставляют отдать ресурс действием возврата услуг (см. с. 16), то вам должны вернуть количество услуг, равное стоимости налёта на этот ресурс.
- ♦ **Пригласить в Империю.** Если вы **Первый регент**, переверните карту титула отступника стороной регента вверх.

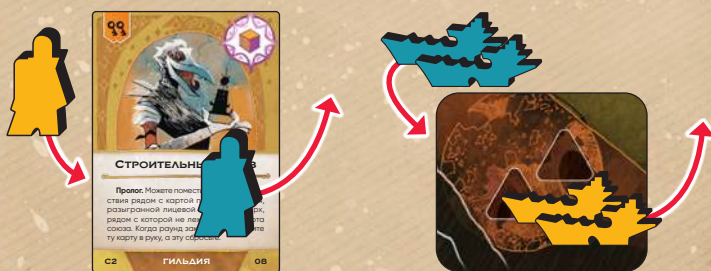
МНОГОСТОРОННИЕ ПЕРЕГОВОРЫ

Вы можете условиться с любыми игроками об одновременном выполнении любого числа действий переговоров, которые можно выполнить немедленно.

Мария хочет, чтобы Даниил заменил 1 своего верного агента на её (делегировал полномочия) на карте «Строительный союз» при дворе.

Даниил хочет, чтобы Мария заменила 2 своих верных корабля на поле на его (уступила правление).

Они договорились и выполняют эти действия одновременно! Все нужные компоненты берутся из соответствующих запасов и возвращаются туда же.



ЗАВЕРШЕНИЕ ПЕРЕГОВОРОВ

Если никто не проводит переговоры, игрок, создавший саммит, может призвать участников к переговорам, немного подождать и затем отсчитать 5 секунд. Если никто не начинает переговоры, саммит заканчивается.



КРИЗИСЫ

Карты событий и Совета Империи могут провоцировать кризисы. Когда это произошло, сначала активируйте **кризисы заражения**, затем **кризисы судьбы** и, наконец, **кризисы двора**.

КРИЗИСЫ ЗАРАЖЕНИЯ

В каждой системе с заражением происходит **кризис заражения**: каждое неповреждённое заражение в них наносит 3 удара, а каждое повреждённое — 1 удар.

Заражение наносит удары сначала по имперским кораблям. Если имперских кораблей не осталось, оно наносит каждый оставшийся удар по верным кораблям **каждого игрока в этой системе**. В обоих случаях неповреждённые корабли получают удары до повреждённых.



О флагманах при кризисах заражения читайте в разделе «Флагманы и события» на с. 24.

Заражение наносит удары по зданиям только во время антракта (см. с. 28).



Неповреждённое заражение наносит удар!

Оно дважды наносит удар по неповреждённому имперскому кораблю, разрушая тот.

Затем оно наносит удары по 1 верному кораблю **каждого игрока в системе**.

КРИЗИСЫ СУДЬБЫ

Некоторые судьбы добавляют в игру карты с текстом **кризисов**. Активируйте все эти карты в порядке хода.

КРИЗИСЫ ДВОРА

Бросьте кубики событий и чисел, если не бросали их только что для розыгрыша карты события.

Активируйте текст с описанием **кризиса** на каждой карте гласа при дворе слева направо.

Прикреплённые карты. Если к карте гласа прикреплена другая карта гласа (см. с. 26), сначала активируйте прикреплённую карту.

Кубики событий и чисел. Некоторые кризисы активируются согласно символу и числу на кубиках событий и чисел. С результатами броска этих кубиков связаны следующие ключевые фразы:

- ♦ **Выпавший регион.** Регион с номером, выпавшим на кубике чисел.
- ♦ **Планеты выпавшего символа.** Каждая планета, чей символ-идентификатор (▲/●/○) выпал на кубике событий.
- ♦ **Выпавшая планета.** Планета из региона, выпавшего на кубике чисел, и с символом (▲/●/○), выпавшим на кубике событий.
- ♦ **Если выпал (▲/●/○).** Проверьте, выпал ли этот символ на кубике событий.

Убрать карты со двора. Если по кризису нужно убрать карту со двора, верните всех агентов с неё в соответствующие запасы игроков и возьмите новую карту из колоды двора, чтобы обновить двор.

ДИПЛОМАТИЧЕСКОЕ ФИАСКО

Кризис.

В начале хода каждый игрок, у которого есть карты гильдий, чем агентов в его запасе, должен сбрасывать карты гильдий, пока их и агентов в запасе не останется поровну. Спрячьте эту карту. (Минусуйте)

Когда вы проверяете, выпали ли на кубике определённые символы-идентификаторы, не обращайте внимания на символы кризиса или указа, выпавшие вместе с ними.

Многие карты нужно **спрятать** после их кризисов. «Спрятать» означает поместить под низ колоды двора.

Неповреждённое заражение



Заражение завершает гиперпрыжки!

Вы выбрали заражение защищающимся в сражении. Вы бросаете два кубика, и выпадает ○☀☀.

Вы не получаете удары и повреждаете заражение, переворачивая его повреждённой стороной вверх.



ЗАРАЖЕНИЕ

Заражение — загадочная сущность, распространяющаяся по Пределу. Никто не знает его мотивов и как с ним контактировать.

При кризисах (см. с. 18) заражение наносит удары по кораблям. В антракте (см. с. 28) оно разрушает здания в системах без кораблей.

- ♦ **Ущерб и трофеи.** Заражению можно **нанести ущерб** — сразиться с ним, нанести ему удар, повредить его и разрушить. Однако заражение **стойкое** — нужно нанести 2 удара, чтобы повредить или разрушить его. Один удар не оказывает никакого эффекта. Берите разрушенное заражение в качестве трофея.
- ♦ **Сражение.** Если вы выбираете заражение в качестве защищающегося в сражении, все компоненты заражения в системе сражения становятся защищающимися компонентами. Заражение получает удар от ☀, но не от ☀. Заражение не обороняется.
- ♦ **Гиперпрыжок.** Игроки, совершающие **гиперпрыжок**, должны закончить перемещение, если попали во врата с заражением (даже с повреждённым), как если бы вратами правил соперник.
- ♦ **Пустой запас.** Если вы должны поместить на поле заражения, но запас иссяк, возьмите его из трофеев игрока, обладающего большим количеством трофеев заражения.



УКАЗЫ

Карты событий и Совета Империи могут спровоцировать активацию указов. Активируйте их в порядке от указа с наименьшим номером к наибольшему.

Игра начинается с указом «Власть над Имперским Пределом» (указ 03) (и «Отбытие послов гильдий» (указ 00) в партии на двоих).

ВЛАСТЬ НАД ИМПЕРСКИМ ПРЕДЕЛОМ

Первый регент должен или укрепить, или изменить имперскую **политику**, отражённую на этой карте указа.

- ♦ **Укрепляя** политику, он собирает то, что перечислено в **имперских требованиях**, и затем выполняет **имперское действие**, как описано далее в этом разделе.
- ♦ **Меняя политику**, он выбирает новую карту указа «Власть над имперским Пределом» и помещает поверх других двух карт.

ВЫПОЛНЕНИЕ ИМПЕРСКИХ ТРЕБОВАНИЙ

Первый регент должен взять у **каждого регента** 1 компонент, указанный в требованиях имперской политики:

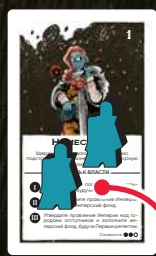
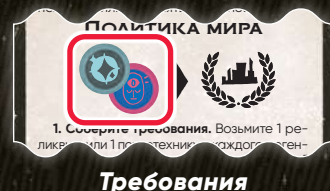
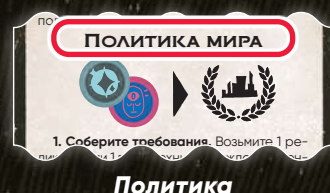
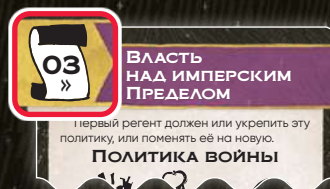
- ♦ **Мир.** Реликвии или психотехники.
- ♦ **Эскалация.** Материалы, топливо или оружие.
- ♦ **Война.** Трофеи или пленников, но не компоненты регентов или Империи.

Он помещает **ресурсы** на жетон Первого регента, добавляя их в имперский фонд (см. с. 21). Первый регент **также должен** добавить 1 ресурс, указанный в требованиях, если он у него есть.

Первый регент помещает **трофеи и пленников** на свои клетки трофеев и пленников соответственно. Первому регенту не нужно брать трофей или пленника у самого себя.

Если у другого регента нет требуемых компонентов, Первый регент должен взять 1 агента из его запаса в качестве **услуги**. Если у того **нет и агентов**, Первый регент может сделать его отступником.

Указ 03



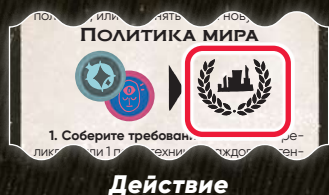
Агенты соперников, взятые в качестве **услуг**, помещаются на вашу карту судьбы. Они используются на саммитах (см. с. 16).



В Империи политика мира, что требует реликвий и психотехник.

Лина, Первый регент, берёт соответствующий требованиям ресурс с каждого регента – реликвию у Марии, психотехнику у Бориса и агента в качестве услуги у Даниила, у которого нет ни реликвии, ни психотехники.

Лина добавляет оба ресурса в имперский фонд на своём жетоне Первого регента. У Лины нет ни реликвий, ни психотехники, поэтому сама она не добавляет ресурс.



Во время **войны**, если оружия не хватает, вы выбираете, кто из регентов получит его.

Первый регент укрепляет имперскую политику и выполняет имперское действие. У одного регента построены все 5 городов, поэтому он получает 5 очков власти. Больше никто не построил хотя бы 4 города, поэтому далее бонусные очки власти не присуждаются.

Таким образом можно спрятать только карты **гильдий**, но не карты **гласа** или других типов!



Нельзя потратить, сбросить или отдать **замороженные ресурсы** из имперского фонда, даже если вы наложили запрет. Но они всё равно учитываются в ваших замыслах!

ВЫПОЛНЕНИЕ ИМПЕРСКОГО ДЕЙСТВИЯ

После имперских требований Первый регент должен выполнить **имперское действие**, как описано ниже:



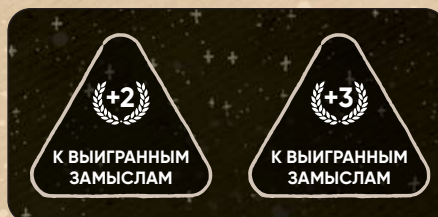
Во время мира восславьте регентство. Каждый регент получает бонус власти из каждой открытой ячейки города на своём планшете игрока



Во время эскалации запросите корабли. Поместите 2 неповреждённых имперских корабля в систему, где правит Империя. Если таких систем нет, поместите их в верный космопорт



Во время войны раздайте оружие. Раздайте по 1 оружию из запаса каждому регенту. Если в запасе пусто, возьмите оружие из имперского фонда



ОТБЫТИЕ ПОСЛОВ ГИЛЬДИЙ

Эта карта используется только в партии на двоих.

Спрячьте все карты гильдий без агентов при дворе, затем обновите двор.



ИМПЕРСКИЙ ФОНД

Укрепляя имперскую политику, Первый регент добавляет ресурсы в **имперский фонд** на своём жетоне Первого регента.

Ресурсы в имперском фонде **заморожены** (см. с. 27), только если не используются для выполнения имперских действий.

Кража. У этих ресурсов нет стоимости налёта, поэтому их нельзя украсть в сражении. Однако их можно украсть при помощи таких карт, как «Искусные ораторы»; отступники также могут украсть их, присвоив карту Совета Империи (см. с. 14).

Антракт. Ресурсы из имперского фонда возвращаются в запас во время антракта (см. с. 28).



ФЛАГМАНЫ

При выборе некоторых судеб вы берёте фигурку флагмана, его планшет и памятку. Получив флагман, вы также заменяете все свои верные здания на поле свободными того же типа.

Подготовка флагмана описана на оборотной стороне его планшета.

Ваш флагман — неповреждённый верный корабль, который нельзя убрать с поля. Игра с флагманом проходит по некоторым новым правилам:

- ♦ Нельзя **строить** верные города или космопорты на поле. Вместо этого вы строите их на своём планшете флагмана в качестве улучшений и брони. (См. «Улучшения и броня» далее.)
- ♦ Вы можете **строить** на своём флагмане не более 1 корабля в ход, независимо от числа космопортов на вашем планшете флагмана.
- ♦ В **сражениях** ваш флагман получает разное количество кубиков, и по умолчанию он не обороняется. (См. «Защита», с. 23.)

УЛУЧШЕНИЯ И БРОНЯ

На вашем планшете флагмана 6 ячеек **улучшений**, над каждой из которых есть ячейка **брони**, в этих ячейках вы можете строить верные здания.

- ♦ Улучшения дают вам преимущества (см. с. 25).
- ♦ Удары сначала приходятся по ячейке брони, а не по улучшению, связанному с ней.

Чтобы **построить** улучшение или броню, ваш флагман должен быть на планете того же типа, что и эта ячейка. Вы можете построить броню только над уже построенным неповреждённым улучшением.

При **починке** флагмана чините его улучшение или броню. Улучшения и броня **отличаются** от зданий на поле:

- ♦ Игроки не могут **собирать налоги** с этих городов и использовать космопорты, чтобы **строить** корабли или совершать **гиперпрыжок**.
- ♦ При разрушении этих городов не **налагаются запреты** и не **разграбляется двор**.



Фигурка флагмана

Некоторые **обычаи** позволяют вам снова строить на поле (см «Карты и флагманы», с. 24).

Вы можете строить корабли в свободных космопортах, которыми правите (см. с. 15), вдобавок к кораблям, которые вы можете строить на вашем флагмане.



Броня

Улучшение

Улучшения и броня дают вам преимущества независимо от того, повреждены они или нет.



Ваш флагман на планете материалов, поэтому вы можете построить город или космопорт в ячейке улучшения «Подъёмный кран».

Вы строите космопорт в этой ячейке улучшения. Соперник правит системой, поэтому космопорт помещается повреждённым.

Починив своё улучшение «Подъёмный кран», вы сможете построить броню для подъёмного крана, когда будете на планете топлива.



Сначала броня,
затем улучшения



Неповреждённые космопорты
добавляют кубики

Ваш флагман не получает кубиков, если у вас нет неповреждённых космопортов в ваших ячейках улучшений и брони!

На вашем флагмане 2 неповреждённых космопорта. Вы получаете 2 кубика тарана в дополнение к кубикам, полученным за ваши другие атакующие корабли.

Вам выпадает 🔥, поэтому вы выбираете получить удар по подъёмному крану, хотя у вас есть атакующие корабли, которые могли бы получить удар.

Можно вернуть верные здания на поле, если у вас есть подходящий обычай (см. с. 24).

Другие защищающиеся корабли обороняются, даже если ваш флагман не может.

Помните, что при разрушении городов, находящихся в ячейках улучшений и брони, не налагается запрет и не разграбляется двор (см. с. 22).

СРАЖЕНИЯ ФЛАГМАНОВ

Сражения флагманов регулируются несколькими ключевыми правилами:

- ♦ При атаке флагмана его броня и улучшения получают удары, как если бы это были **корабли**.
- ♦ При защите флагмана его броня и улучшения получают удары, как если бы это были **здания**.
- ♦ Броня всегда получает удары **прежде, чем** её улучшение.

АТАКА

При атаке ваш флагман получает кубики по числу ваших **неповреждённых космопортов** в ячейках улучшений и брони.

При атаке улучшения и броня принимают удары так же, как **корабли**:

- ♦ Вы должны получать удары от 🔥 и ○ по улучшениям и броне, если атакующих кораблей не осталось.
- ♦ Можете получать удары по улучшениям и броне, а не по другим атакующим кораблям.



ЗАЩИТА

Пока у вас есть флагман, на соперников, сражающихся с вами, действует другое правило получения кубиков налёта: соперники могут получить их, если в системе сражения есть **защищающиеся здания или защищающийся флагман**.

Если атакующему выпадает ○, ваш флагман **не обороняется**, если только у вас нет защитной панели (см. с. 25).

При защите улучшения и броня получают удары так же, как **здания**:

- ♦ Атакующий наносит удар по вашим улучшениям и броне с помощью ☀️.
- ♦ Если флагман — единственный защищающийся корабль, атакующий наносит удар по улучшениям и броне с помощью ☀️.





Атакующему выпадает



Вы защищаетесь неповреждённым кораблём и флагманом без защитной панели, поэтому атакующий получает 1 удар.

Разрушают неповреждённый корабль.

Третий и наносят удар по ячейке брони корпуса дважды, разрушая её.

ФЛАГМАНЫ И СОБЫТИЯ

Когда вы получаете удары при кризисе, ваш флагман получает удары, только если в системе не остаётся других неповреждённых верных кораблей.

Все удары по вашему флагману получает ваша крайняя правая ячейка брони. Если брони не осталось, удар получает крайняя правая ячейка улучшения.

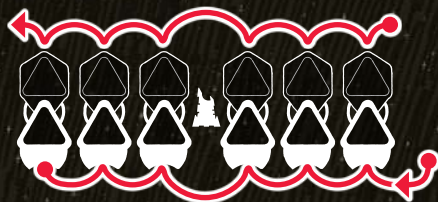
На саммитах вы не можете уступить правление, чтобы заменить верные здания на вашем планшете флагмана компонентами соперника.

КАРТЫ И ФЛАГМАНЫ

Карты взаимодействуют с флагманами следующим образом:

- ♦ **Наличие зданий.** Карты, которые проверяют наличие верных зданий в системе, например «Силовые лучи», «Порты у врат» или «Тайные гавани», учитывают улучшения и броню вашего флагмана, только если в тексте карты не сказано «на поле».
- ♦ **Здания на поле.** Карты, позволяющие строить верные здания вне ячеек строительства, например «Порты у врат» и «Города в облаках», позволяют вам снова помещать верные здания на поле.
- ♦ **Усовершенствования кораблей.** Карты, совершенствующие ваши верные корабли, например «Скоростные двигатели» и «Зеркальное покрытие», взаимодействуют с вашим флагманом, потому что он неповреждённый верный корабль.
- ♦ **Получение кубиков.** Карты, приносящие кубики за верные корабли, как при сражении, например «Галактические пушки», позволяют вашему флагману получить по 1 кубик за каждый неповреждённый космопорт на вашем планшете флагмана.

Сначала в верхнем ряду
справа налево.



Затем в нижнем ряду
справа налево.

В основном только карты обычаев и указов каким-то образом влияют на флагманы.

Если вы используете карту, чтобы вновь построить верные здания на поле, соперники могут устраивать налёты на них как обычно.



Подъёмный кран не позволяет вам строить 2 корабля 1 действием.

Вам не нужен вихревой двигатель, чтобы перемещаться гиперпрыжком из свободных космопортов (см. с. 15).

Не захватывайте агентов, если используете панель управления.

В этом случае «убрать» означает, что вы возвращаете космопорты с вашего планшета флагмана в свой запас, а города — на планшет игрока.

ПРЕИМУЩЕСТВА УЛУЧШЕНИЙ ФЛАГМАНА

Здесь перечислены улучшения флагмана. Типы ресурсов в скобках — это типы планет, где на вашем флагмане можно построить улучшение и броню соответственно.

Подъёмный кран (материал → топливо). Вы можете за один ход **построить** 2 корабля или меньше в системе флагмана.

Защитная панель (оружие → психотехника). Когда флагман защищается в **сражении**, он наносит количество оборонительных ударов, равное числу **неповреждённых космопортов** на его планшете.

Вихревой двигатель (топливо → реликвия). Раз в ход во время вашего пролога можете переместить гиперпрыжком свой флагман без других кораблей **или** другие свои корабли с него.

Панель управления (психотехника → материал). Пока ваш флагман находится на вратах, вы можете **собирать налоги** с любых городов в регионе флагмана, будто они верные.

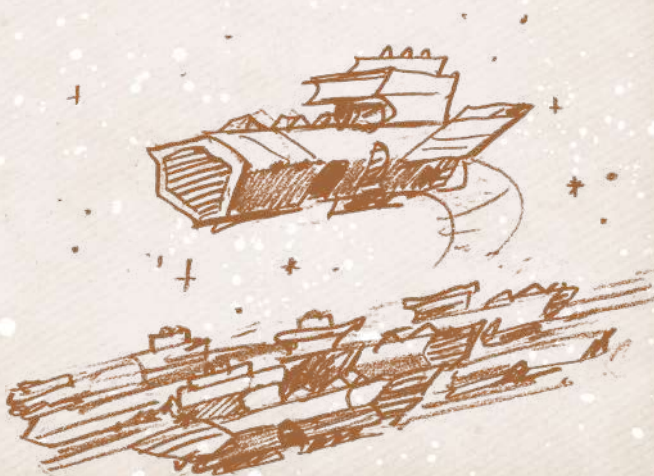
Луч захвата (реликвия → оружие). Когда ваш флагман защищается в **сражении**, атакующий не может получить кубики налёта.

Корпус (любая планета → любая планета). Это улучшение само по себе не даёт преимуществ, но строительство городов откроет ячейки ресурсов, а строительство космопортов позволит получить больше кубиков в сражении.

ДЕМОНТАЖ ФЛАГМАНОВ

Судьбы «В» позволяют вам **демонтировать** флагман, если он у вас есть:

1. Уберите все компоненты с планшета флагмана и верните его в коробку. Замените свою фигурку верного флагмана на верный корабль.
2. Поместите 1 город и 1 космопорт в пустые ячейки строительства на поле. Если их нет, замените свободные здания.
3. Если у вас меньше 8 верных кораблей на поле, помещайте корабли в системы с верными компонентами, пока на поле не будет 8 ваших верных кораблей.



НОВЫЕ ПРАВИЛА И ПОНЯТИЯ

ЗАЩИЩЁННЫЕ КАРТЫ ГИЛЬДИИ

Некоторые карты гильдии **защищены**, что показано символом «X» вместо стоимости налёта.

Защищённые карты гильдии нельзя убрать из игровой области владельца, **если только он не налагает запрет** на эту масть или название этой карты не будет упомянуто.

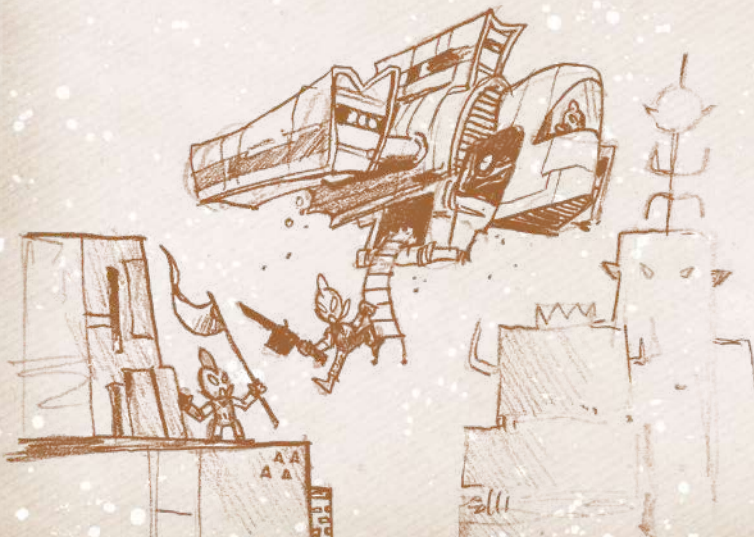
ПРИКРЕПЛЕНИЕ КАРТ

Если вы получаете указание **прикрепить** карту, помещайте её над картой при дворе, без прикреплённой карты.

Присваивая карту, присваивайте прикреплённую вместе с ней. Если на обеих картах есть текст «во время присвоения», активируйте их в любом порядке.

Принудительно прикрепить. Если вам приходится прикрепить карту, но вы не можете выполнить все требования, чтобы прикрепить её, вы всё равно делаете это, игнорируя минимум требований к прикреплению.

Убрать со двора. Если карту убирают со двора по любой причине и у неё есть прикреплённая карта, обновите двор, сместив вниз прикреплённую карту. Поместите всех агентов с убранный карты на ранее прикреплённую карту. Если убирается **прикреплённая карта**, то с той, к которой она была прикреплена, ничего не происходит.



Всё ещё
сбрасывается
при запрете
на топливо!

Защищена



Чаще всего вы **налагаете запрет**, когда разрушаете город.

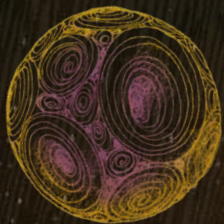
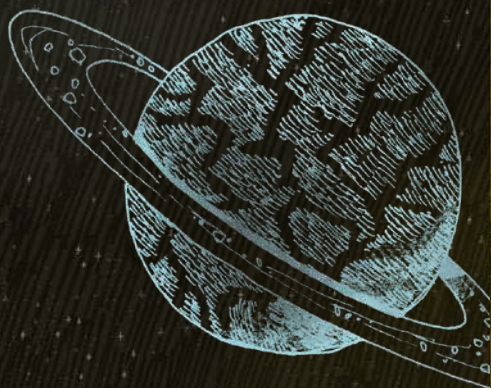
Прикрепите



Сместите



Замороженные ресурсы всё ещё учитываются в ваших за-
мыслах!



РЕСУРСЫ

Иногда ресурсы оказываются **заморожены**. Игрок, обладающий замороженными ресурсами, не может убрать их с компонента, на котором они находятся, кроме случаев, когда на это указывает сам компонент с замороженными ресурсами или какой-либо компонент, упоминаящий его; или игрок **удаляет из игры** эти ресурсы. Например, карта «Власть над имперским Пределом» позволяет Первому регенту раздать оружие из имперского фонда.

Подсчёт. Когда вы получаете указание посчитать, сколько у вас ресурсов, считайте **всё, что у вас есть в игровой области**, включая ресурсы на картах и жетонах, например на жетоне Первого регента.

УЩЕРБ

В некоторых правилах упомянут **ущерб**. Это означает выбор компонентов в качестве защищающихся в сражении, повреждение, разрушение или нанесение ударов.

ЖЕТОНЫ

Многие судьбы добавляют в игру новые **жетоны**. Обычно жетонам, которые приносят судьбы, нельзя нанести ущерб. На некоторых жетонах указано, что им можно **нанести ущерб**, и это правило для них не работает.

Обычно добавленные судьбами жетоны не являются **верными**. Но на некоторых указано обратное: считайте, что они окрашены в ваш цвет и соперники считают их компонентами соперника. Вы можете **строить** здания в системах с верными жетонами, **чинить** повреждённые верные жетоны, и они учитываются в требованиях к верным компонентам в некоторых правилах, например в законе присутствия Империи (см. с. 10).



АНТРАКТ

Антракт наступает после актов I и II. Пройдите все следующие этапы по порядку.

А. РАЗЫГРАЙТЕ КАРТУ СУДЬБЫ

Каждый игрок разыгрывает карту исхода из своего набора судьбы для текущего акта.

В зависимости от того, выполнили вы миссию или провалили её, вы будете получать или сбрасывать карты, добавлять карты в колоду двора или буклет для карт.

Каждый игрок, проваливший миссию, **теряет столько очков во власти**, сколько указано на делении, где находится его маркер миссии на шкале власти.

Б. УБЕРИТЕ КОМПОНЕНТЫ СО ДВОРА

1. Верните все карты со двора, кроме карты Совета Империи, в колоду двора.
2. Верните всех агентов со двора игрокам.
3. Удалите из игры стопку сброса двора.

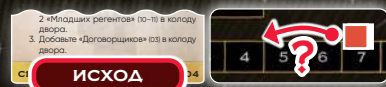


В. УБЕРИТЕ КОМПОНЕНТЫ

1. Верните все трофеи и пленников их владельцам.
2. Верните в запас все замороженные ресурсы (см. с. 27), включая лежащие в имперском фонде на жетоне Первого регента.
3. **Только в партии на двоих.** Верните все ресурсы с клеток замыслов в запас.

Г. ПОЧИНИТЕ И РАЗРУШЬТЕ КОМПОНЕНТЫ

1. Почините всё повреждённое заражение.
2. Разрушьте все повреждённые корабли, здания, улучшения и броню флагманов.
3. Разрушьте все здания в системах с заражением, где нет кораблей.



Если у вас 0 или меньше очков во власти, вы не можете победить по финальной миссии в акте III (см. с. 9).

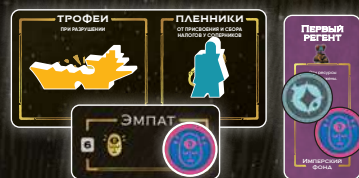


Не забудьте вернуть и прикрепленные карты (см. с. 26) в колоду двора.

«Удалить из игры» значит убрать компонент до конца кампании. Поместите его за разделитель «Удалено» в коробке.

Даниил провалил свою миссию. Его маркер миссии на делении «5», поэтому он уменьшает свою власть с 2 до -3.

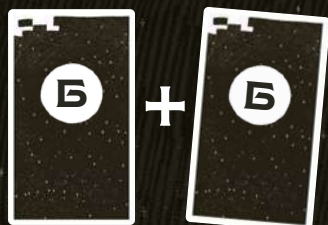
Он помещает свой маркер во власти на деление «3» и свой дополнительный маркер во власти на деление «(-)» шкалы власти, чтобы показать, что значение отрицательное.



В редких случаях, когда у вас нет ни кораблей, ни космопортов на поле, поместите 3 неповреждённых корабля на любые ворота, следуя условию утраты компонентов из базовой игры.



У Лины 7 очков власти, а у Даниила — -3 очка власти. Лина уменьшает наполовину свою власть до 4, и у Даниила всё ещё -3.



Если вы провалили миссию

Если выбираете между вашей текущей судьбой и новой, не показывайте обратную сторону карты вашей выбранной судьбы.

Услуги — это агенты соперника на вашей карте судьбы.

Д. ПЕРЕДАЙТЕ ИНИЦИАТИВУ И ПОТЕРЯЙТЕ ВЛАСТЬ

1. Передайте маркер инициативы игроку с **наибольшей властью**.
2. Каждый игрок, у которого больше 1 очка власти, **теряет половину власти**, округляя таким образом, чтобы потерять меньше.

Признание поражения. В партии на двоих, если соперник опережает вас хотя бы на **15 очков власти** после уменьшения наполовину, советуем признать поражение, если вы не чувствуете, что сможете вырвать победу в последний момент.



Е. ВЫБЕРИТЕ СУДЬБУ

Каждый игрок, который выполнил свою миссию, берёт 1 карту судьбы. Каждый игрок, проваливший свою миссию, возвращает свою карту судьбы в коробку и берёт 2 карты судьбы.

- ♦ Если вы завершаете **акт I**, берите **карты судьбы «Б»**.
- ♦ Если вы завершаете **акт II**, берите **карты судьбы «В»**.

Каждый игрок тайно выбирает из двух имеющихся одну карту судьбы, которую будет разыгрывать в следующем акте. Затем все одновременно открывают свои выбранные карты судьбы.

Если вы выбрали **новую карту судьбы**, сделайте следующее:

- ♦ **Верните свою текущую карту судьбы** в коробку.
- ♦ **Удалите из игры все остальные компоненты своего набора судьбы.** Не удаляйте то, что находится в игре, включая свой флагман, если он у вас есть!
- ♦ **Верните все услуги** со своей карты судьбы соперникам.
- ♦ **Возьмите новый набор судьбы** из коробки.

ЕЩЁ ОДИН АКТ?

Сейчас обсудите все вместе, хотите вы начать следующий акт или сохранить игру, чтобы вернуться к ней позже.

Если начинаете следующий акт, подготовьте его, как описано в разделе «Подготовка актов II и III» на с. 7.

Если вы сохраняете игру, прочтите раздел «Сохранение игры» на следующей странице. Учтите, что вы не сможете сыграть партию в базовую версию игры «Предел», пока не завершите кампанию или не решите бросить её!



== СОХРАНЕНИЕ ИГРЫ ==

Для следующего акта сохраните **всё**, что есть на поле, в общем запасе и в игровых областях участников следующим образом:

- ♦ В **журнале кампании** запишите свои имена, цвета, судьбы, количество очков власти, запреты, улучшения и броню флагманов. Если в судьбе сказано записать что-то ещё, используйте оборотную сторону листа журнала.
- ♦ Храните компоненты с поля в **2 органайзерах для них**. В них есть отсеки для каждой планеты (отмечены символами-идентификаторами) и каждых врат (отмечены буквой «G»).
- ♦ Если в системе слишком много компонентов, поместите **маркер переполнения** в соответствующий отсек органайзера и сложите компоненты системы в пакет с таким же маркером переполнения.
- ♦ Сохраните содержимое игровых областей в **4 органайзерах игроков**. Поместите карты в игре в большой отсек вашего органайзера поверх карт, оставшихся в вашем наборе судьбы. В маленьком отсеке храните всё остальное из своей игровой области, кроме планшетов игрока и флагмана. Вам необязательно следить за порядком ресурсов.
- ♦ Не вынимайте карты из **буклета для карт**.

ХРАНЕНИЕ КОМПОНЕНТОВ

В коробку дополнения помещаются все компоненты базовой игры. **В ней 6 отсеков:** 1 маленький, 4 средних и 1 глубокий.

В **маленький отсек** помещаются большие карты судьбы, журнал кампании и карты лидеров из базовой игры.

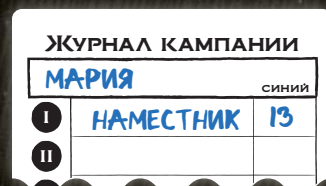
В **4 средних отсеках** располагаются маленькие карты и неиспользуемые наборы судьбы.

- ♦ Используйте разделители в этих отсеках, чтобы сложить ненужные наборы судьбы, колоду действий, колоды двора из кампании и базовой игры, колоду обычаев, маленькие карты из базовой игры и удалённые из игры карты.
- ♦ Можете хранить пакеты с компонентами для наборов судьбы вместе с картами за их разделителем или в отдельном отсеке. Если у вас карты в протекторах, поместите пакеты в отдельный отсек.
- ♦ Поместите поле, планшеты игроков и флагманов поверх средних отсеков.

В **глубоком отсеке** расположено **8 убираемых органайзеров:** 4 органайзера игроков, 2 органайзера поля, 1 органайзер базовой игры и 1 органайзер кампании.

- ♦ Вы можете по-разному сложить компоненты в органайзеры базовой игры и кампании, но мы советуем распределить их так, как показано справа, и пользоваться органайзерами во время партий, чтобы содержать стол в порядке.
- ♦ Поместите органайзеры базовой игры и кампании в глубокий отсек, а 4 органайзера игроков – поверх них. Сверху положите один из буклетов правил. Ещё 2 органайзера поля поставьте на него. Все другие буклеты и памятки разместите сверху.

Имя игрока и цвет



Судьба и власть в акте I



Запрет

Компоненты флагмана

Пользуйтесь аббревиатурами: М для материалов, Г для городов, К для космопортов и так далее.

Органайзер базовой игры



Органайзер кампании



Дополнительные имперские корабли можно поместить в один отсек со свободными космопортами.



Эксклюзивный дистрибьютор на территории РФ — компания Crowd Games. Информацию о приобретении наших игр вы можете узнать, посетив сайт www.crowdgames.ru.

Если у вас есть вопросы по правилам игры, комплектности или качеству её компонентов, напишите нам на электронную почту cg@crowdgames.ru.



СОЗДАТЕЛИ

Разработка игры: Коул Верль.

Художник: Кайл Феррин.

Редактор: Джошуа Йирсли.

Графический дизайн: Пэти Хьюн (руководитель), Кайл Феррин, Коул Верль и Джошуа Йирсли.

Развитие: Коул Верль и Джошуа Йирсли (руководители), Ник Брахманн.

Разработка дополнения «Предел. Заражение»: Коул Верль и Джошуа Йирсли.

Работа над тиражом: Патрик Ледер, Кайл Феррин, Кэрил Тан, Коул Верль, Ник Брахманн, Клэй Капра, Пэти Хьюн, Брук Нельсон, Джошуа Йирсли, Тед Кайя, Клэр Донахью, Андреа Франциско и Энн Киннер.

РУССКОЕ ИЗДАНИЕ ИГРЫ

Издатель: Crowd Games.

Руководители проекта: Максим Истомин и Евгений Масловский.

Главный редактор: Иван Реморов.

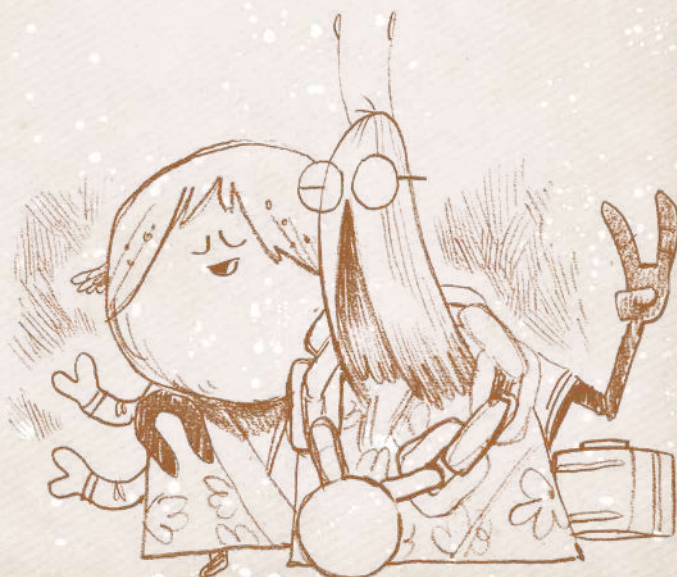
Выпускающий редактор: Ксения Хацкалёва.

Редактор: Илья Клеванов.

Переводчик: Полина Ли.

Корректор: Полина Сикацкая.

Верстальщик: Вероника Романова.



УКАЗАТЕЛЬ

- Броня 22
- Буклет для карт 9
- Великие замыслы 9
- Власть над имперским Пределом 20–21
- Выигранные замыслы 8
- Главы, количество глав 8
- Действия переговоров 17
- Демонтаж флагманов 25
- Жетоны, их ограничения 27
- Замороженные ресурсы 27
- Заражение 19
 - И гиперпрыжки 19
 - При кризисах 18 (*кризисы заражения*)
 - Во время антракта 28
 - Подготовка 5, 7
- Защищённые карты гильдий 26
- Империя 10
 - Вступить 17
 - Покинуть 16
- Имперские законы 10–11
- Имперские корабли 10–11
- Имперские требования 20
 - И замороженные ресурсы 27
- Имперский фонд 21
 - Добавить компоненты 20
 - Украсть компоненты 14
 - Вернуть компоненты 28
- Имперское действие 21
- Карты исхода 28 (*этап А*)
- Карты обычаев
 - И флагманы 24
 - При подготовке 5 (*этап К*)
- Карты событий 12
 - При подготовке 4 (*этап Д*)
- Командование имперским флотом 10
- Кризисы 18
 - И флагманы 24
- Кубик событий
 - При кризисах 13
 - При подготовке 5 (*этап П*), 7 (*этап Г*)
- Кубик чисел
 - При кризисах 13
 - При подготовке 5 (*этап О*), 7 (*этап Д*)
- Листы для записей 30
- Миссии 8
- Обновление карт при игре вдвоём 12
- Призыв к порядку 16
- Прикреплённые карты 26
 - При кризисах 18 (*кризисы двора*)
- Ресурсы, подсчёт 27
- Саммит 16–17
- Свободные государства 15
- Совет Империи 14
 - Перевернуть на саммите 16
- Стойкость 19
- Структура акта 8
- Указы 20
- Улучшения 22
 - Их список 25
- Услуги
 - За имперские требования 20
 - На саммитах 16–17
 - Вернуть 29 (*этап Е*)
- Ущерб 27
- Финальные миссии 9
- Флагманы 22
 - В событиях 24
 - Демонтаж 25
 - Список улучшений 25
- Хранение компонентов 30

