

ECLIPSE

ВТОРОЙ РАССВЕТ ГАЛАКТИКИ



ПРАВИЛА ИГРЫ

ВТОРОЙ РАССВЕТ ГАЛАКТИКИ

Многие годы галактика была абсолютно мирным местом. После кровопролитной Земляно-гегемонской войны (30.027—33.364) все главенствующие космические виды направили огромные усилия на предотвращение повторения подобных событий. Для сохранения драгоценного мира был сформирован Галактический совет, и он сделал всё возможное, чтобы не допустить увеличения числа преступлений.

Но, несмотря ни на что, напряжение и разногласия между семью крупнейшими видами и внутри самого Совета продолжают расти. Старые союзы расторгаются, в большой спешке и втайне от остальных заключаются новые дипломатические договоры. Кажется, столкновения наиболее влиятельных сил галактики уже не избежать, и остаётся лишь наблюдать и ждать результатов грядущего всегалактического конфликта. Какая сторона одержит верх в этой борьбе и встанет во главе галактики?

Тени величайших цивилизаций вот-вот затмят галактику, так что приготовьтесь привести свой народ к победе!



Игру тестировали:

Aapo Iho, Aarne Ekström, Aila Harmaajärvi, Albert Kaikkonen, Aleksi Ahtiainen, Aleksi Siirtola, Alex Powers, Alexis Desplats, Andy Anderson, Anselmi Helminen, Antero Kuusi, Antti Autio, Antti Koskinen, Antti Mentula, Antti Muhonen, Antti Tahvanainen, Antti Tamminen, Antti Uusitupa, Anttoni Huhtala, Arto Klami, Aser Mousli, Asmo Voutilainen, Atro Kajaste, Atte Moilanen, Atte Tamminen, Axel Stoesser, Becky Slawson, Benjamin Holt, Bjarne Boström, Boguslaw Kubacki, Brandon Streiff, Brent Lloyd, Brian Busha, Chisse Berg, Chris Litvin, Chris Rudram, Christoph Kiebler, Christopher Gilley, Claudio Tamburini, Dana Gilles, Daniel Hammond, Darren Ede, Dave Chandler, Dave Hayes, David Elliot, David Williams, Deryk Sinotte, Dustin Boggs, Eero Puurunen, Emily Rahn, Erno Nolvi, Everett Grimley, Filip Murmak, Freddy Reays, Gerrit Geens, Greg Hwang, Gregor MacDougall, Gursal Sinik, Hannele Kirjavainen, Hannu Sinisalo, Harald Arlander, Heikki Hyhkö, Heikki Laakkonen, Henrik Meurman, Iina Valkeisenmäki, Ilari Tahkokallio, Ilkka Rytönen, Ilkka Salminen, Ilkka Sirjonen, Irving Sirotin, Jaakko Uusitupa, Jack Barnard, Jani Koistiola, Janne Koskinen, Jason LaRoche, Jason Robinson, Jenny Nguyen, Jim Chao, Joe Chung, Johanna Louhesto, Johannes Hakala, Jonathan Cox, Jonathan Madison, Joni Kajander, Josh Aitken, Jouni Heinänen, Juha Julkunen, Juha Linnanen, Juha Luostarinen, Juhana Keskinen, Jussi Kurki, Juuso Mattila, Juuso Takalainen, Jyrki Salminen, Kalle Malmioja, Karthik Tiruthani, Katja Rauhala, Kim Alberto, Kimmo Leivo, Krzysztof Sikora, Larry Zafran, Lassi Remes, Lee Riekman, Lewis Wagner, Lloyd Young, Lonnie Heinke, Loren Cadelinia, Łukasz Łazarecki, Łukasz Orłowski, Maria Kivilaakso, Mark Creaghe, Mark Wignall, Markus Christopher, Markus Meurman, Martin Mayer, Mathue Faulkner, Matias Viitasalo, Matleena Muhonen, Matt и Mystie Winckler, Matti Leinonen, Michael Evans, Michael Thai, Michael Xuereb, Miika Kirjavainen, Miika Lemström, Mikaela Kumlander, Mike DeMers, Mike Erakat, Mikko Karvonen, Mikko Saari, Miro Kirjavainen, Nick Christie, Nicole Meyer, Olli Sandberg, Olli-Pekka Vaija, Oskari Tahkokallio, Oskari Westerholm, Ossi Lehtinen, Otso Tahkokallio, Otto Kataja, Otto Pyykkönen, Paul Grogan, Paul Laane, Paul Slawson, Peter Bierfeldt, Peter Olandt, Petri Kangassalo, Petri Savola, R. Ryan Driskel, Reko Nokkanen, Ricko Kong, Riku Malminiemi, Riku Riekinen, Risto Ruuponen, Roger Cliff, Ronny Vorbodt, Ryan Donnelly, Saku Sairanen, Sally Londesborough, Sami Harju, Sami Lyden, Sarah Herman, Scott DeMers, Scott Sims, Shannon Krumick, Shawn Macleod, Sonja Tolvanen, Sören Paukstadt, Stefan Engblom, Stefan Lindenberg, Stefan Wahoff, Steve Barrera, Susanna Louhesto, Tapani Honkanen, Tatu Pyykkönen, Teemu Salohalme, Tero Särkijärvi, Thúy Pham-Linko, Tiina Merikoski, Tiina Meurman, Tim Hueskin, Timo Aho, Timo Ollikainen, Toni Malinen, Toni Miinalainen, Toni Saastamoinen, Tony Vickery, Tuomas Hanhivaara, Tuomas Ikonen, Tuomas Lehto, Tuomas Toimela, Tuukka Kallas, Uri Cadelinia, Valtteri Arvaja, Veli-Matti Jaakkola, Viljami Halla, Ville Saari

СОЗДАТЕЛИ ИГРЫ

Разработка:

Тоуко Тахкокаллио

Развитие и графический дизайн:

Ере Касанен (lautapelit.fi), Сампо Сикиё (samposdesign.com)

Правила игры:

Ере Касанен (lautapelit.fi), Сампо Сикиё (samposdesign.com), Ван Уиллис

Корректура:

Ван Уиллис, Пол Гроган, Дэвид Холлидей **GAMING RULES!**

Художник (коробка и инопланетные виды):

Юкка Раяниemi


Художник (правила и земляне):

Кори Линн Хаббелл

Фигурки СЗЦГ, древних, орбитальных станций и монолитов:

Чэд Ховертер (DMG Miniature Factory)

Организаторы:

Ноа Адельман (Game Trayz) 

© Lautapelit.fi 2019

РУССКОЕ ИЗДАНИЕ ИГРЫ

Руководители проекта:

Максим Истомин и Евгений Масловский

Выпускающий редактор и переводчик:

Катерина Шевчук

Редакторы:

Филипп Кан, Александр Петрунин

Корректоры:

Наталия Бернова, Кирилл Егоров

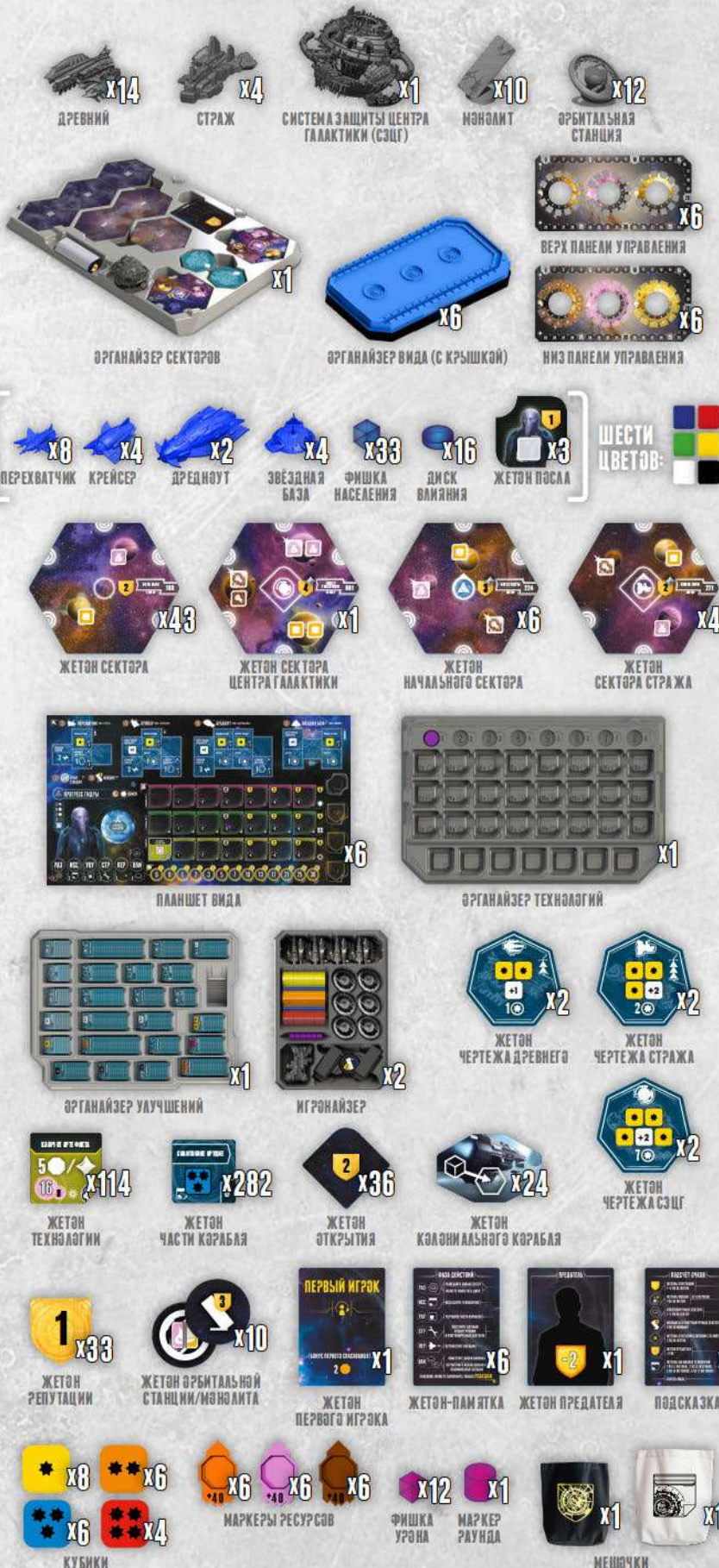
Верстальщик:

Рафаэль Пилюан

Отдельная благодарность **Борису Самарину** за помощь в работе над русской версией игры!

ПРИМЕЧАНИЕ. Чтобы упростить восприятие правил, мы использовали следующее выделение текста:

- **полужирным** выделены важные правила игры;
- *курсивом* выделены замечания и исключения из правил.



Вам предстоит возглавить огромную космическую цивилизацию и вступить в борьбу за власть с её противниками.

В каждом раунде вы будете развивать свою цивилизацию, разведывая и колонизируя новые жетоны секторов (сектора), исследуя технологии (тех.) и строя космические корабли (корабли) для ведения сражений. После окончания 8-го раунда партия завершается и участник с наибольшим числом победных очков (ПО) выигрывает. Вы будете получать ПО за сражения, установление дипломатических отношений, контроль секторов, контроль монолитов, совершение открытий и исследование технологий.

В игре множество путей к победе, так что тщательно планируйте свою стратегию, учитывая сильные и слабые стороны вашей цивилизации, а также действия других участников.

СОСТАВ ИГРЫ

КОМПОНЕНТЫ ЦИВИЛИЗАЦИИ

Для каждой цивилизации (синяя, красная, зелёная, жёлтая, белая, чёрная): 18 кораблей (8 перехватчиков, 4 крейсера, 2 дредноута, 4 звёздные базы), 33 фишки населения, 16 дисков влияния и 3 жетона послов.

ЖЕТОНЫ СЕКТОРОВ

43 жетона секторов колец: 10 внутренних секторов (101—110), 13 средних секторов (201—211, 214, 281), 20 внешних секторов (301—318, 381—382); 1 жетон сектора Центра Галактики (001), 6 жетонов начальных секторов (221—232), 4 жетона секторов стражей (271—274).

ПАНШЕТЫ И ОРГАНИЗАТОРЫ

6 двусторонних паншетов видов, 6 организаторов видов с крышкой, 6 верхних частей панелей управления, 6 нижних частей панелей управления, организатор технологий, организатор улучшений, 2 игроайзера, организатор секторов.

ЖЕТОНЫ

114 жетонов технологий (39 типов), 282 жетона частей кораблей (24 типа), 36 жетонов открытий (24 типа), 24 жетона колониальных кораблей (включая 5 запасных), 6 жетонов чертежей (2 древних, 2 системы защиты Центра Галактики, 2 стража), 33 жетона репутации, 10 жетонов дополнительных орбитальных станций/монолитов, жетон первого игрока, 6 жетонов-памяток, жетон предателя, 4 подсказки.

ФИГУРКИ

Система защиты Центра Галактики, 14 древних, 4 стража, 12 орбитальных станций, 10 монолитов.

ПРОЧИЕ КОМПОНЕНТЫ

24 специальных кубика (8 жёлтых, 6 оранжевых, 6 синих, 4 красных), 18 маркеров ресурсов (по 6 оранжевого, розового и коричневого цвета), 12 фиолетовых фишек урона, маркер раунда, мешочек для жетонов репутации (чёрный), мешочек для жетонов технологий (белый).

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ



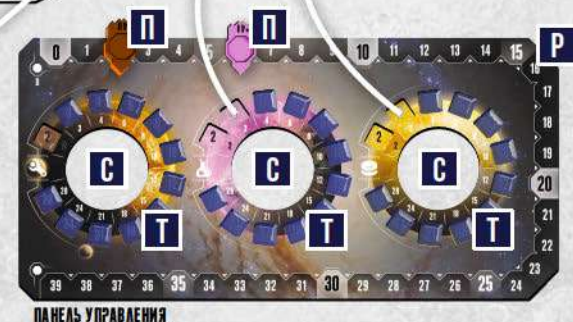
1 Органайзер улучшений. 2 Маркер раунда. 3 Органайзер технологий. 4 Ячейки технологий. 5 Фишки урона. 6 Жетоны чертежей СЗЦГ, древних и стражей. 7 Фигурки древних. 8 Фигурки орбитальных станций. 9 Фигурки монолитов. 10 Жетон предателя. 11 Жетоны открытий. 12 Кубики. 13 Фигурки стражей. 14 Стопки жетонов секторов: внутренних (I), средних (II) и внешних (III). 15 Сектор стража. 16 Начальный сектор. 17 Фигурка СЗЦГ. 18 Сектор Центра Галактики.



ИГРОВАЯ ЗОНА



А Чертеж перехватчика. Б Чертеж крейсера. В Чертеж дредноута. Г Чертеж звездной базы. Д Символ вида. Е Название вида. Ж Значение обмена. З Способности вида (см. с. 26—28). И Начальный сектор. К Шкала технологий. Л Начальная технология. М Шкала действий. Н Шкала влияния. О Шкала репутации.



П Маркер ресурса. Р Шкала хранилища. С Кладбище. Т Фишки населения. У Фигурки крейсеров. Ф Жетоны послон. Х Жетон-памятка. Ц Фигурки дредноутов. Ч Фигурки звездных баз. Ш Фигурки перехватчиков. Щ Колониальные корабли.

ПРАВИЛА ВИДА. Прогресс Гидры начинает игру с технологией «ПЕРЕДОВЫЕ ЛАБОРАТОРИИ», благодаря чему может сразу поместить фишку населения в передовую ячейку знаний.

ПРИМЕР ПОДГОТОВКИ
ДЛЯ 3 ИГРОКОВ

 **ЖЕТОНЫ ТЕХНОЛОГИЙ**

- 2 игрока — 12.
- 3 игрока — 14.
- 4 игрока — 16.
- 5 игроков — 18.
- 6 игроков — 20.



 **ВНЕШНИЕ СЕКТОРА**



- 2 игрока — 5.
- 3 игрока — 8.
- 4 игрока — 14.
- 5 игроков — 16.
- 6 игроков — 18.






ЛИШНИЕ ДИСКИ? 

Обратите внимание, что у вас есть 3 лишних диска влияния. Они пригодятся вам, только если вы исследуете технологию «**ПЕРЕДОВАЯ РОБОТТЕХНИКА**» или «**КВАНТОВАЯ СЕТЬ**».






Поместите жетоны технологий в белый мешочек и перемешайте их. По одному берите жетоны технологий из мешочка, пока не возьмёте число жетонов обычных технологий (военных , сетевых  и нанотехнологий ) нужное для вашего количества игроков. Разместите взятые жетоны технологий в ячейках органайзера технологий **3** с совпадающими символами и стоимостью. Стоимость указана числом в большом розовом кружке. Кладите повторяющиеся жетоны в одну ячейку стопкой. Кладите взятые жетоны редких технологий  в ячейки в нижнем ряду органайзера. Не учитывайте их при подсчёте необходимых для подготовки обычных технологий. **ПРИМЕЧАНИЕ.** В игре может быть любое число редких технологий; если все 7 ячеек в нижнем ряду заняты, кладите последующие жетоны редких технологий рядом с органайзером.

Поместите жетоны репутации в чёрный мешочек и перемешайте их. Перемешайте жетоны открытий **11** и поместите их лицевой стороной вниз рядом с органайзерами технологий **3** и улучшений **1** — в запас. Любым способом выберите 1 жетон чертежа **6** каждого типа (древние , стражи  и СЗЦГ ) для этой партии (жетоны передовых чертежей (с двумя чертами) — усложнённые, мы рекомендуем их только опытным игрокам). Положите выбранные жетоны чертежей **6**, фишки урона **5** и жетон предателя **10** в запас. Разложите жетоны частей кораблей по типам в органайзере улучшений **1**.

Поместите сектор Центра Галактики **18** посередине стола. Положите случайный жетон открытия **11** лицевой стороной вниз (ПО вверх) на соответствующий символ в Центре Галактики, а поверх него поместите фигурку СЗЦГ **17**. Отдельно перемешайте каждую стопку жетонов секторов по кольцам: внутреннее кольцо (I), среднее (II) и внешнее (III). **ПРИМЕЧАНИЕ.** Если вы хотите играть без необязательного модуля «Гиперпорталы» (см. с. 7), уберите сектора 281, 381 и 382 из игры, перед тем как перемешивать стопки. Поместите перемешанные стопки лицевой стороной вниз **14**, оставив в стопке внешних секторов (III) число жетонов, нужное для вашего количества игроков. Вручите жетон первого игрока тому участнику, кто провёл меньше времени на планете Земля в Солнечной системе.




Начиная с участника, сидящего справа от первого игрока, и далее против часовой стрелки, каждый выбирает себе планшет вида и берёт органайзер вида с крышкой такого же цвета (в этих органайзерах лежат компоненты каждой цивилизации, см. с. 4). Обратите внимание, что все планшеты двусторонние, а значит, каждый участник, решивший играть за землян, исключает из партии один инопланетный вид. Поместите свой начальный сектор **16** в ближайшую к вам начальную зону, как показано на рисунке начального расположения (стрелка сектора должна указывать на СЗЦГ). Затем заполните незанятые начальные зоны случайными секторами стражей **15**, располагая их так, чтобы стрелки указывали на СЗЦГ (сектора стражей не используются при игре вшестером). Положите случайный жетон открытия **11** лицевой стороной вниз на символ стража в каждом секторе стража **15**, поместите поверх этих жетонов по 1 фигурке стража **13**. Верните оставшиеся начальные сектора **16**, сектора стражей **15** и планшеты видов в коробку — они не понадобятся в этой партии.





Достаньте из своего органайзера вида следующие компоненты и положите их рядом с вашим планшетом вида:

- число колониальных кораблей , указанное на вашем планшете; 
- жетон-памятку  (положите его стороной «Фаза действий» вверх).


Достаньте из своего органайзера вида диски влияния и разложите их на шкале влияния **Н** на своём планшете (3 диска влияния, которые не вмещаются на шкалу, оставьте в органайзере).

Соберите свою панель управления и поместите на неё:

- по 1 фишке населения на деления 3—28 трёх шкал населения (материалы, знания и кредиты) 
- 1 маркер ресурса  каждого цвета на шкалу хранилища , на деление, указанные на вашем планшете, так, чтобы заострённый конец маркера указывал внутрь панели управления.

Поместите рядом с собой ваш органайзер вида, чтобы ваши корабли    и жетоны послов  всегда были под рукой.

Затем поместите в свой начальный сектор:

- 1 фигурку перехватчика 
- 1 фишку населения (с делений с цифрой 3 соответствующих шкал населения) в каждую ячейку населения без звезды;
- 1 диск влияния (с крайнего левого деления шкалы) в ячейку влияния.

СБОРКА ПАНЕЛИ УПРАВЛЕНИЯ



Чтобы играть с панелью управления, расположенной вертикально, поместите нижнюю часть панели управления **A2** (без отверстий для фишек населения) на крышку органайзера вида **A3** стороной **A1** вверх. На неё положите верхнюю часть панели **A1** (с отверстиями для фишек населения) стороной **A1** вверх.

Чтобы играть с панелью управления, расположенной горизонтально, поместите обе её части в том же порядке стороной **B** вверх.



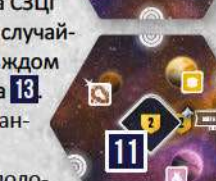
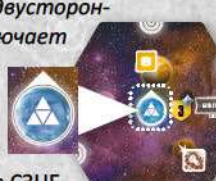
ПЕРЕДОВОЙ ЧЕРТЕЖ



СИМВОЛ ЖЕТОНА ОТКРЫТИЯ






СИМВОЛ СТРАЖА






ДЕЙСТВИЯ И АКТИВАЦИИ. В каждом раунде игроки ходят по очереди, выбирая и выполняя действия, пока все не спасуют. Действие состоит из числа активаций, доступных вашему виду и полученных от исследованных технологий. Действие можно выполнить столько раз за ход, сколько у вас активаций этого действия. Это означает, что за один ход разные игроки могут выполнять одни и те же действия разное количество раз.







РЕСУРСЫ. Сектора производят до 3 типов ресурсов: материалы, знания и кредиты.

-  Материалы нужны для строительства кораблей и конструкций.
-  Знания нужны для исследования новых технологий.
-  Кредиты нужны для контроля секторов и выполнения действий.

Число имеющихся у вас ресурсов каждого типа отмечается соответствующими маркерами ресурсов на шкале хранилища. За каждую полученную единицу ресурса передвигайте его маркер на 1 деление шкалы хранилища вперёд, а за каждую потраченную единицу ресурса — на 1 деление назад.


Ваши ресурсы не ограничены длиной шкалы хранилища. Если вы набрали больше 40 единиц одного ресурса, верните его маркер в начало шкалы хранилища, повернув его так, чтобы сторона «+40» указывала внутрь панели управления, и продолжайте получать ресурс (подробнее о производстве ресурсов см. с. 24).

ОБМЕН. В любой момент и столько раз, сколько вы хотите и можете, потратьте количество единиц одного ресурса, равное вашему значению обмена, чтобы получить один другой ресурс (материал , знание  или кредит .





ФИШКИ НАСЕЛЕНИЯ. Население вашей цивилизации представлено фишками вашего цвета. Вы можете помещать свои фишки населения в сектора для производства ресурсов (материалов , знаний  и кредитов ). Пустое деление с наивысшим значением на каждой из шкал населения (шкалы материалов, знаний и кредитов) показывает, сколько ресурсов этого типа вы произведёте в фазе содержания (в примере на рисунке справа игрок произведёт 15 материалов , 21 знание  и 12 кредитов .

КОЛОНИАЛЬНЫЕ КОРАБЛИ. Колониальные корабли нужны, чтобы помещать фишки населения в ячейки населения в секторах, которые вы контролируете. Колониальные корабли — единственное средство размещения фишек населения в секторах (подробнее о колониальных кораблях см. с. 8).

ДИСКИ ВЛИЯНИЯ. Влияние вашей цивилизации представлено дисками вашего цвета. Ими вы отмечаете сектора, которые контролируете. Также для выполнения действия вы должны переложить крайний левый диск со шкалы влияния в ячейку выполняемого действия. Возвращая диски

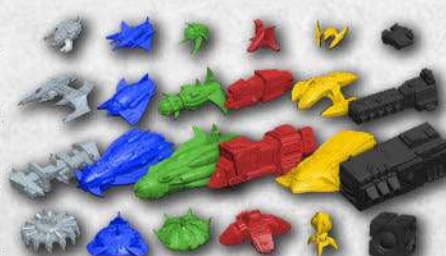
на шкалу влияния, заполняйте пустые деления, начиная с крайнего правого. Над крайним правым пустым делением указано, сколько кредитов вам придётся потратить в конце раунда на содержание своей цивилизации (в примере на рисунке — 2 кредита ). Таким образом, чем больше секторов вы контролируете и чем больше действий выполняете, тем больше кредитов вам понадобится на содержание цивилизации.


КОНТРОЛЬ. Игрок, чей диск влияния лежит в секторе, контролирует его. Контроль секторов позволяет вам развивать свою цивилизацию, колонизуя планеты, производя ресурсы, строя корабли и конструкции, а также отправляясь на разведку, перемещаясь и влияя на соседние сектора. Игрок, контролирующий сектор, также контролирует его конструкции и является защитником этого сектора во всех сражениях.

ТЕХНОЛОГИИ. Исследование технологий даёт вашей цивилизации преимущества. Некоторые технологии необходимы для улучшения ваших кораблей жетонами частей кораблей, а также для строительства звёздных баз и конструкций. Другие же усиливают вашу цивилизацию (например, увеличивая ваше производство или давая вам доступ к дополнительным дискам влияния). Есть 3 категории обычных технологий: военные , сетевые  и нанотехнологии . В отдельную категорию выделяются редкие технологии . Каждая исследованная вами технология даёт вам скидку на дальнейшие исследования технологий той же категории. Жетоны исследованных технологий размещаются на шкалах технологий вашего планшета вида (подробнее об исследовании и жетонах технологий см. с. 10, 11 и 31).

КОРАБЛИ. Корабли используются для разведки и сражения с противниками (другими игроками, а также не принадлежащими игрокам древними, стражами и СЗЦГ). Всего есть 4 типа кораблей игроков:

- **перехватчики** (по 8 на игрока);
- **крейсеры** (по 4 на игрока);
- **дредноуты** (по 2 на игрока);
- **звёздные базы** (по 4 на игрока).

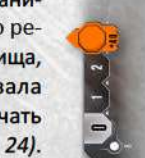


Строительство кораблей большего размера стоит дороже, но на их чертежах больше места под части кораблей. Звёздные базы не могут перемещаться  (подробнее о строительстве и перемещении кораблей см. с. 13).

ЧЕРТЕЖИ. У каждого типа кораблей есть чертёж, на котором отмечены его способности (вооружение, инициатива, щиты и т. д.). Чертежи кораблей, не принадлежащих игрокам, представлены жетонами чертежей — они не меняются в ходе партии. Чертежи кораблей игроков изображены на их планшетах видов и могут изменяться в ходе партии действием улучшения (подробнее о чертежах и улучшении см. с. 12).

На некоторых чертежах части кораблей изображены за пределами сетки частей. Такие части действуют, как и все остальные, но их нельзя заменить.

ПРИМЕЧАНИЕ. Один из жетонов открытий (см. с. 9) является частью корабля, которая помещается за пределами сетки частей.



ЧАСТИ КОРАБЛЕЙ. Части корабля на чертеже показывают способность этого корабля. Одни из них изначально изображены на планшете вида, а другие можно получить действием улучшения. Многие части кораблей можно улучшить, только исследовав соответствующую технологию (*подробнее о частях кораблей см. с. 12*).



КОНСТРУКЦИИ. Конструкции — это исполинские объекты, построенные в контролируемых секторах. Орбитальные станции приносят дополнительные ячейки населения, а монолиты приносят ПО в конце игры. Конструкции постоянны и остаются в секторе, где были построены, до конца партии (*подробнее о конструкциях см. с. 13 и 21*).



ЗОНЫ И КОЛЬЦА. Игровое поле состоит из зон — пустых клеток, на которые в ходе партии действием разведки (*см. с. 9*) выкладывают сектора. Зоны и сектора формируют 3 кольца: внутреннее (I), среднее (II) и внешнее (III) — в зависимости от того, как далеко они находятся от Центра Галактики (который располагается посередине игрового поля). Кольца нужны для определения того, из какой стопки выкладывается сектор при выполнении действия разведки.

СЕКТОРА. В ходе партии игровое поле составляется из шестиугольных жетонов секторов. Каждый сектор представляет собой планетную систему и может содержать ячейки населения — планеты, на которых производятся ресурсы. Сектора формируют 3 кольца: внутреннее (I), среднее (II) и внешнее (III). Римская цифра на рубашке жетона сектора обозначает, к какому кольцу он относится. В начале партии на столе находятся только Центр Галактики, сектора стражей и начальные сектора игроков. Остальные сектора выкладываются в пустые зоны в ходе партии (*подробнее о размещении секторов см. с. 9*).

СТРУКТУРА СЕКТОРА



- 1 Ячейка влияния. 2 Ценность в ПО. 3 Кротовина. 4 Артефакт.
- 5 Ячейка населения (кредиты). 6 Ячейка населения (передовая, знания). 7 Ячейка населения (передовая, материалы). 8 Номер сектора. 9 Несоединённая кротовина. 10 Соединение кротовин.

КРОВОТИНЫ. Из-за огромного расстояния между секторами галактики корабли могут перемещаться между ними только с помощью сети кротовин. Она состоит из отдельных кротовин, изображённых на краях жетонов секторов (*см. рис. выше*). Как правило, кротовины можно использовать для разведки соседнего сектора, а также перемещения или влияния на него, только если на краях обоих жетонов есть кротовины, образующие соединение кротовин.

ПРИМЕР ИГРОВОГО ПОЛЯ В КОНЦЕ ПАРТИИ



- КОЛЬЦО I — ВНУТРЕННИЕ СЕКТОРА
- КОЛЬЦО II — СРЕДНИЕ СЕКТОРА
- КОЛЬЦО III — ВНЕШНИЕ СЕКТОРА
- СЕКТОР ЦЕНТРА ГАЛАКТИКИ
- НАЧАЛЬНЫЙ СЕКТОР

ПРИМЕЧАНИЕ. Сектора внутреннего и среднего кольца выкладываются вокруг Центра Галактики концентрически. Сектора внешнего кольца могут образовывать любую форму.

ЖЕТОНЫ ОТКРЫТИЙ. В секторах могут лежать жетоны открытий, которые можно оттуда забрать, когда сектор впервые разведывают (и на нём нет древних) или когда защитника сектора уничтожают. Все жетоны открытий двусторонние: на одной стороне изображена награда (ресурсы, новые технологии, части кораблей древних и т. д.), а на другой — 2 ПО. Получив возможность забрать жетон открытия, вы должны перевернуть его и решить, какую сторону будете использовать, до конца текущей активации (*либо до конца фазы боя, если жетон получают в ней; подробнее о жетонах открытий см. с. 9*).



ЛИЦЕВАЯ СТОРОНА



ОБРАТНАЯ СТОРОНА

ЖЕТОНЫ ПОСЛОВ. При игре вчетвером и более вы можете использовать послов, чтобы установить дипломатические отношения с другими участниками. Дипломатические отношения увеличивают ваше производство и приносят ПО в конце игры (*подробнее о жетонах послов и дипломатических отношениях см. с. 15*).



ЖЕТОНЫ РЕПУТАЦИИ. Вы получаете жетоны репутации за участие в боях. В конце игры они приносят ПО (*подробнее о жетонах репутации см. с. 21*).



ОГРАНИЧЕННЫЕ КОМПОНЕНТЫ. Корабли, фишки населения, диски влияния, жетоны технологий, жетоны открытий, жетоны репутации, сектора и жетоны послов ограничены входящими в состав игры компонентами. Если они закончатся, вы не сможете получить новые.

НЕОГРАНИЧЕННЫЕ КОМПОНЕНТЫ. Все остальные компоненты считаются неограниченными. Если они закончатся, используйте дополнительные жетоны или любую подходящую замену (*подробнее о количестве компонентов см. с. 3*).

ГИПЕРПОРТАЛЫ. «Гиперпорталы» — это необязательный игровой модуль. Гиперпорталы позволяют перемещаться, распространять влияние и устанавливать дипломатические отношения в отдалённых частях галактики.

В состав модуля «Гиперпорталы» входят: 3 сектора (1 средний (II) и 2 внешних (III)), 1 жетон открытия, 1 жетон редкой технологии и 1 жетон гиперпортала. Если вы хотите использовать этот модуль, добавьте его компоненты к компонентам базовой игры перед подготовкой к партии.

Все сектора с гиперпорталами считаются соседними друг с другом и имеющими соединение кротовин между собой.



ИГРОВОЙ РАУНД

Каждый раунд игры состоит из 4 фаз:

ФАЗА ДЕЙСТВИЙ	Игроки по очереди по часовой стрелке выполняют по 1 действию, пока все не спасуют.
ФАЗА БЭЯ	Разыграйте сражения и захватите сектора.
ФАЗА СОДЕРЖАНИЯ	Выплатите стоимость содержания цивилизации и произведите ресурсы.
ФАЗА ОБНОВЛЕНИЯ	Верните диски влияния из ячеек действий на шкалу влияния и возьмите новые жетоны технологий.

ФАЗА ДЕЙСТВИЙ

ФАЗА ДЕЙСТВИЙ

Начиная с участника с жетоном первого игрока и далее по часовой стрелке, все выполняют 1 действие или пасуют. Фаза продолжается таким образом, пока все участники не спасуют и не перевернут свои памятки стороной «Реакции» вверх. Когда последний игрок пасует, фаза действий немедленно завершается. Число действий, которые игроки могут выполнить, ограничено количеством доступных им дисков влияния на шкале влияния.


ДЕЙСТВИЯ. Чтобы выполнить действие, поместите крайний левый диск влияния со своей шкалы влияния в ячейку выбранного действия на шкале действий. Одно и то же действие можно выбрать несколько раз (складывайте диски стопкой в ячейке).

Возможные действия:

 РАЗВЕДКА	 СТРОИТЕЛЬСТВО
 ИССЛЕДОВАНИЕ	 ПЕРЕМЕЩЕНИЕ
 УЛУЧШЕНИЕ	 ВЛИЯНИЕ

РЕАКЦИИ: УЛУЧШЕНИЕ, СТРОИТЕЛЬСТВО, ПЕРЕМЕЩЕНИЕ

ПАС. Впервые спасовав в раунде, переверните памятку стороной «Реакции» вверх в качестве напоминания, что вы спасовали.

Первый спасовавший в раунде получает 2 кредита  и жетон первого игрока. В последующие ходы спасовавшие игроки могут выполнить 1 реакцию или вновь спасовать. Реакции — это более слабые версии действий улучшения, строительства и перемещения (подробнее о реакциях см. с. 14).

КОНЕЦ ФАЗЫ ДЕЙСТВИЙ. Как только последний игрок спасует и перевернёт памятку, фаза действий немедленно заканчивается. После этого больше нельзя выполнять реакции.

КОЛОНИАЛЬНЫЕ КОРАБЛИ. В любой момент своего действия или реакции вы можете использовать 1 или несколько своих колониальных кораблей, перевернув их лицевой стороной вниз. За каждый использованный корабль вы можете поместить 1 фишку населения со своей панели управления в пустую ячейку населения в секторе под вашим контролем (даже если в нём есть корабли противника). Берите фишку населения со шкалы того же цвета, что и ячейка, в которую вы её поместите. Колониальные корабли — единственное средство размещения фишек населения в секторах.





ПРИМЕЧАНИЕ. Полный пример фазы действий см. на с. 16—17.

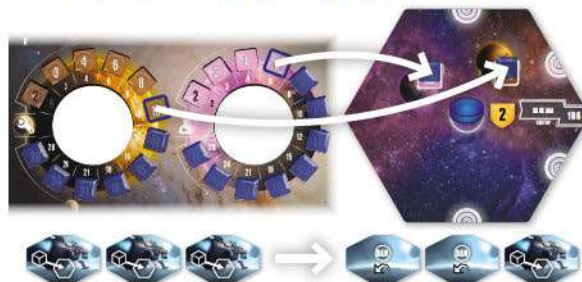
СЕРЫЕ ЯЧЕЙКИ НАСЕЛЕНИЯ. Серые планеты, у которых есть кольца, подходят для производства любых ресурсов. В серую ячейку населения можно поместить фишку населения с любой из 3 шкал. Если фишку убирают из такой ячейки, её можно вернуть на любую шкалу населения.

ПЕРЕДОВЫЕ ЯЧЕЙКИ. Ячейки населения с символом звезды (передовые) — это планеты, которые сложнее колонизовать. Вы можете помещать фишки в передовые ячейки, только если исследовали соответствующую передовую технологию.

В серые передовые ячейки можно помещать фишки с любой шкалы населения, если вы исследовали связанную с ней технологию («ПЕРЕДОВАЯ ДОБЫЧА», «ПЕРЕДОВЫЕ ЛАБОРАТОРИИ», «ПЕРЕДОВАЯ ЭКОНОМИКА» или «МЕТАСИНТЕЗ»).

ОРБИТАЛЬНЫЕ СТАНЦИИ. Орбитальная станция — это искусственная среда обитания, которую вы можете построить. На орбитальные станции можно помещать только фишки населения со шкал знаний  и кредитов .

ПРИМЕР ИСПОЛЬЗОВАНИЯ КОЛОНИАЛЬНЫХ КОРАБЛЕЙ



Синий игрок переворачивает 2 колониальных корабля лицевой стороной вниз, а затем помещает 2 фишки населения в сектор.

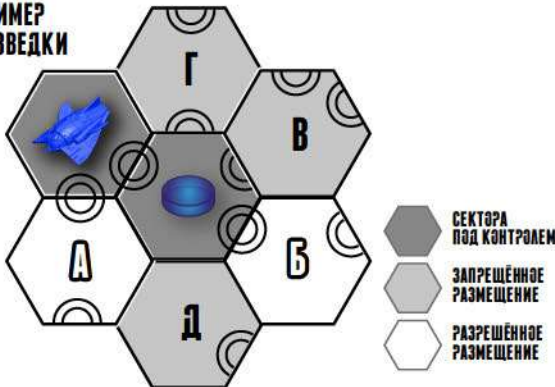
Действие **РАЗВЕДКИ** позволяет вашей цивилизации открывать новые части галактики.

РАЗВЕДКА



ФАЗА ДЕЙСТВИЙ

ПРИМЕР РАЗВЕДКИ



На рисунке сверху А и Б — разрешённые варианты размещения.

ЖЕТОНЫ ОТКРЫТИЙ



«+6 материалов» (3 шт.), «+5 знаний» (3 шт.), «+8 кредитов» (3 шт.), «+2 материала, +2 знания, +3 кредита» (2 шт.). Получите указанные ресурсы.



«Технология древних» (3 шт.). Возьмите из органайзера технологий жетон обычной технологии с наименьшей указанной стоимостью (если таких несколько, любой из них), которого у вас ещё нет (подробнее об обычных и редких технологиях см. с. 10). Бесплатно поместите его на свой планшет вида.



«Крейсер древних» (3 шт.). Поместите один из своих непостроенных крейсеров в сектор, из которого взяли этот жетон.



«Орбитальная станция древних» (2 шт.). Поместите орбитальную станцию в сектор, из которого взяли этот жетон, и получите 2 материала.



«Монолит древних» (1 шт.). Поместите монолит в сектор, из которого взяли этот жетон.



«Часть корабля древних» (14 шт.). Поместите эту часть корабля на любой из ваших чертежей (при необходимости убрав с него другую часть). Вы также можете положить эту часть корабля рядом со своим планшетом вида и позже поместить её действием улучшения, как обычно. Части кораблей древних, которые вы убираете с чертежа, выходят из игры.



«Мюонный реактор». Эта часть корабля помещается вне сетки частей.



«Гиперпортал древних». Поместите этот жетон в сектор, из которого взяли его. Сектор с этим жетоном соединён с другими секторами с гиперпорталами и приносит в конце партии 2 ПО контролирующему игроку (подробнее о гиперпорталах см. с. 7).

Действие разведки позволяет вам добавлять на поле новые сектора для последующей колонизации. Число доступных вам активаций действия разведки указано на символе этого действия на вашем планшете вида. За каждую активацию вы можете выбрать 1 пустую зону рядом с сектором под вашим контролем или хотя бы с 1 вашим незаблокированным кораблём (см. с. 13). Переверните верхний жетон сектора из соответствующей стопки (кольцо I, II или III; подробнее о кольцах см. с. 7) лицевой стороной вверх. Затем решите, поместить сектор в выбранную в начале активации зону или сбросить его.

ПРИМЕЧАНИЕ. Чтобы вы могли выложить новый сектор, на краю сектора, с которого вы проводите разведку, должна быть кротовина, прилегающая к разведываемой зоне (если у вас нет технологии «ГЕНЕРАТОР КРЯТОВИН», см. с. 10).

РАСПОЛОЖЕНИЕ СЕКТОРА. Поместите сектор так, чтобы он образовал соединение кротовин с сектором под вашим контролем или с сектором с хотя бы 1 вашим незаблокированным кораблём (если у вас нет технологии «ГЕНЕРАТОР КРЯТОВИН», см. с. 10). Если на помещённом секторе есть символ жетона открытия, положите на него такой жетон лицевой стороной вниз. Если в секторе (на символе жетона открытия) изображены символы древних, поместите поверх выложенного жетона открытия указанное число древних.

Жетоны открытий. Продолжая активацию действия разведки, возьмите жетон открытия из незащищённого (т. е. без древних) сектора, разведанного на этом ходу. Жетоны открытий из секторов с древними можно получить только в фазе боя (см. с. 21). Все жетоны открытий двусторонние: на одной стороне изображена награда, а на другой — 2 ПО. Забрав жетон открытия, переверните его и до конца текущей активации решите, какую сторону будете использовать. Если не сказано обратное, после получения награды (не ПО) поместите ваш жетон открытия лицевой стороной вверх в сброс рядом с органайзерами улучшений и технологий. Жетоны, которые вы сохраняете, чтобы получить ПО, кладите рядом с вашим планшетом вида стороной с ПО вверх.

Поместив разведанный сектор, вы можете взять его под свой контроль, положив в его ячейку влияния крайний левый диск с вашей шкалы влияния. Как и в случае с жетонами открытий, вы не можете взять под контроль сектор, в котором есть древние, пока их не уничтожат в фазе боя (см. с. 21).

СБРОС СЕКТОРА. Если вы не хотите помещать разведанный сектор, положите его лицевой стороной вверх в сброс рядом с соответствующей стопкой (I, II или III). Вы можете просматривать сброс в любой момент.

Сброс разведанного сектора завершает вашу активацию. После завершения всех доступных вам активаций ход передаётся следующему игроку по часовой стрелке.

Если какая-либо стопка секторов опустела, перемешайте соответствующую стопку сброса лицевой стороной вниз. Если опустели и стопка секторов, и её сброс, действие разведки в соответствующей зоне выполняется без эффекта.

СИМВОЛЫ ЖЕТОНОВ ОТКРЫТИЙ



БЕЗ ДРЕВНИХ



С 1 ДРЕВНИМ





С 2 ДРЕВНИМИ








ИССЛЕДОВАНИЕ

Действие **ИССЛЕДОВАНИЯ** позволяет вашей цивилизации изучать новые технологии.




ОБМЕН. В любой момент и столько раз, сколько вы хотите и можете, потратьте количество единиц одного ресурса, равное вашему значению обмена, чтобы получить один другой ресурс (материал , знание , или кредит )




ФАЗА ДЕЙСТВИЯ

Действие исследования позволяет вам изучать новые технологии. Число доступных вам активаций действия исследования указано на символе этого действия на вашем планшете вида. За каждую активацию вы можете исследовать 1 доступную технологию из органайзера технологий, потратив количество знаний , указанное в её стоимости. Поместите жетон исследованной технологии в крайнюю левую пустую ячейку вашей шкалы технологий той же категории (военные , сетевые , и нанотехнологии ). Если шкала какой-то категории заполнена, вы больше не можете исследовать такие технологии и помещать на эту шкалу жетоны редких технологий (см. ниже). Вы не можете исследовать технологию, которая уже есть на вашем планшете вида. Вы не можете сбрасывать жетоны исследованных технологий со своего планшета.

Каждая исследованная вами технология даёт вам скидку на дальнейшие исследования технологий той же категории. Это обозначается символами скидок  в крайних левых пустых ячейках на ваших шкалах технологий. Однако, несмотря на это, у каждой технологии есть минимальная стоимость, которую нельзя снизить ещё сильнее.

Все технологии делятся на 4 типа:

-  **ЧАСТЬ КОРАБЛЯ.** Позволяет улучшать корабли этой частью (см. с. 12).
-  **СТРОИТЕЛЬСТВО.** Позволяет строить этот корабль или конструкцию (см. с. 13).
-  **МГНОВЕННЫЕ.** Дают одноразовый эффект в момент исследования.
- ПОСТОЯННЫЕ.** Дают постоянную способность, активную до конца партии.

Исследование технологий может приносить ПО. В конце игры каждая шкала технологий (военных , сетевых , и нанотехнологий ) приносит число ПО, указанное в её крайней левой свободной ячейке.



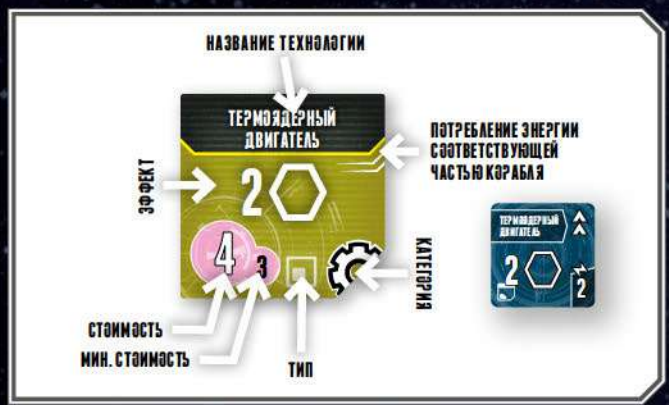
10 НАЧАЛЬНЫЕ ТЕХНОЛОГИИ. На планшетах некоторых видов изображены их начальные технологии. Они действуют так же, как прочие технологии, и их нельзя накрывать жетонами.

РЕДКИЕ ТЕХНОЛОГИИ. В отличие от обычных технологий все редкие технологии уникальны. Исследуя редкую технологию, вы выбираете шкалу технологий, на которую помещаете её (это может быть любая из шкал), и учитываете соответствующую скидку на исследование.



Редкие технологии нельзя выбрать в награду за жетон открытия «Технология древних».

ПРИМЕЧАНИЕ. Подробное описание всех военных, сетевых, нанотехнологий и редких технологий см. на с. 11 и 31.



ПРИМЕР ИССЛЕДОВАНИЯ

Ранее вы исследовали технологии «МОНОЛИТ» и «ОРБИТАЛЬНАЯ СТАНЦИЯ», поэтому получили скидку  на нанотехнологии. Однако вам всё равно придётся потратить 3 знания  для исследования «ТЕРМОЯДЕРНОГО ДВИГАТЕЛЯ», так как это его минимальная стоимость.



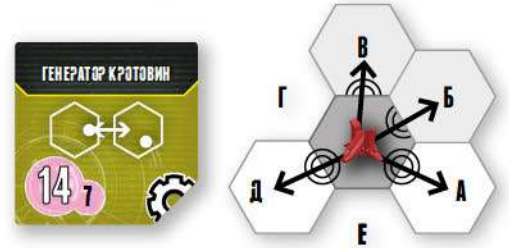
«ГЕНЕРАТОР КРОВОТИН». Исследовав технологию «ГЕНЕРАТОР КРОВОТИН», вы можете разведывать соседние сектора, перемещаться или влиять на них, если они связаны с вашим сектором хотя бы 1 кротовиной.

Перемещение и влияние

В примере ниже перемещение или влияние на сектора А, Б, В и Д разрешено при наличии «ГЕНЕРАТОРА КРОВОТИН».

Разведка









В примере ниже разведка зон Г и Е разрешена при наличии «ГЕНЕРАТОРА КРОВОТИН» и при условии, что разведанный сектор будет связан с текущим кротовиной.







ВОЕННЫЕ ТЕХНОЛОГИИ






-  «**НЕЙТРОННЫЕ БОМБЫ**». При атаке на население все фишки населения в секторе автоматически уничтожаются (см. с. 21).
-  «**ЗВЕЗДНАЯ БАЗА**». Вы можете строить звездные базы.
-  «**ПЛАЗМЕННОЕ ОРУДИЕ**». Вы можете улучшать свои корабли частями «**ПЛАЗМЕННОЕ ОРУДИЕ**».
-  «**ФАЗОВЫЙ ЩИТ**». Вы можете улучшать свои корабли частями «**ФАЗОВЫЙ ЩИТ**».
-  «**ПЕРЕДОВАЯ ДОБЫЧА**». С помощью колониальных кораблей вы можете помещать свои фишки населения в передовые ячейки материалов.
-  «**ТАХИОННЫЙ РЕАКТОР**». Вы можете улучшать свои корабли частями «**ТАХИОННЫЙ РЕАКТОР**».
-  «**ГЛЮЭННЫЙ КОМПЬЮТЕР**». Вы можете улучшать свои корабли частями «**ГЛЮЭННЫЙ КОМПЬЮТЕР**».
-  «**ПЛАЗМЕННЫЕ РАКЕТЫ**». Вы можете улучшать свои корабли частями «**ПЛАЗМЕННЫЕ РАКЕТЫ**».

СЕТЕВЫЕ ТЕХНОЛОГИИ

-  «**ЩИТ ГАУССА**». Вы можете улучшать свои корабли частями «**ЩИТ ГАУССА**».
-  «**ТЕРМОЯДЕРНЫЙ РЕАКТОР**». Вы можете улучшать свои корабли частями «**ТЕРМОЯДЕРНЫЙ РЕАКТОР**».
-  «**УСИЛЕННЫЙ КОРПУС**». Вы можете улучшать свои корабли частями «**УСИЛЕННЫЙ КОРПУС**».
-  «**ПОЗИТРОННЫЙ КОМПЬЮТЕР**». Вы можете улучшать свои корабли частями «**ПОЗИТРОННЫЙ КОМПЬЮТЕР**».
-  «**ПЕРЕДОВАЯ ЭКОНОМИКА**». С помощью колониальных кораблей вы можете помещать свои фишки населения в передовые ячейки кредитов.
-  «**ТАХИОННЫЙ ДВИГАТЕЛЬ**». Вы можете улучшать свои корабли частями «**ТАХИОННЫЙ ДВИГАТЕЛЬ**».
-  «**АНТИМАТЕРИАЛЬНОЕ ОРУДИЕ**». Вы можете улучшать свои корабли частями «**АНТИМАТЕРИАЛЬНОЕ ОРУДИЕ**».
-  «**КВАНТОВАЯ СЕТЬ**». Немедленно получите 2 дополнительных диска влияния и разместите их на своей шкале влияния.

НАНОТЕХНОЛОГИИ

-  «**ГЕНЕРАТОР КРОТОВИН**». Вы можете разведывать соседние сектора, перемещаться или влиять на них, если они связаны с вашим сектором хотя бы 1 кротовиной.
-  «**НАНОРОБОТЫ**». Выполняя действие строительства, вы можете сделать 1 дополнительную активацию.
-  «**ТЕРМОЯДЕРНЫЙ ДВИГАТЕЛЬ**». Вы можете улучшать свои корабли частями «**ТЕРМОЯДЕРНЫЙ ДВИГАТЕЛЬ**».
-  «**ОРБИТАЛЬНАЯ СТАНЦИЯ**». Вы можете строить орбитальные станции.

-  «**ПЕРЕДОВАЯ РОБОТОТЕХНИКА**». Немедленно получите 1 дополнительный диск влияния и поместите его на свою шкалу влияния.
-  «**ПЕРЕДОВЫЕ ЛАБОРАТОРИИ**». С помощью колониальных кораблей вы можете помещать свои фишки населения в передовые ячейки знаний.
-  «**МОНОЛИТ**». Вы можете строить монолиты.
-  «**КЛЮЧ ОТ АРТЕФАКТА**». Немедленно получите 5 одинаковых ресурсов за каждый артефакт  в секторах под вашим контролем (*тип ресурсов для каждого артефакта выбирается отдельно*).

РЕДКИЕ ТЕХНОЛОГИИ

-  «**РАСЩЕПИТЕЛЬ АНТИМАТЕРИИ**». Вы можете любым образом распределять урон от «**АНТИМАТЕРИАЛЬНЫХ ОРУДИЙ**» между целями.
-  «**КОНИФОЛДОВОЕ ПОЛЕ**». Вы можете улучшать свои корабли частями «**КОНИФОЛДОВОЕ ПОЛЕ**».
-  «**ПОГЛОТИТЕЛЬ НЕЙТРОНОВ**». «**НЕЙТРОННЫЕ БОМБЫ**» противника не действуют на вас. **ПРИМЕЧАНИЕ.** *Это не касается слабости плантоидов.*
-  «**ПОГЛОЩАЮЩИЙ ЩИТ**». Вы можете улучшать свои корабли частями «**ПОГЛОЩАЮЩИЙ ЩИТ**».
-  «**МАСКИРОВАННОЕ УСТРОЙСТВО**». Чтобы заблокировать ваш корабль, требуется 2 корабля (*подробнее о блокировке см. с. 13*).
-  «**ПРЕДВИНУТАЯ ЛОГИСТИКА**». Выполняя действие перемещения, вы можете сделать 1 дополнительную активацию.
-  «**РАЗУМНЫЙ КОРПУС**». Вы можете улучшать свои корабли частями «**РАЗУМНЫЙ КОРПУС**».
-  «**СОЛИТОННОЕ ОРУДИЕ**». Вы можете улучшать свои корабли частями «**СОЛИТОННОЕ ОРУДИЕ**».
-  «**СКАЧКОВЫЙ ДВИГАТЕЛЬ**». Вы можете улучшать свои корабли частями «**СКАЧКОВЫЙ ДВИГАТЕЛЬ**».
-  «**ГИПЕРПОРТАЛ**». Немедленно поместите жетон гиперпортала в любой сектор под вашим контролем. Он соединяет этот сектор с другими секторами с гиперпорталами и приносит в конце партии 1 ПО контролирующему игроку (*подробнее о гиперпорталах см. с. 7*).
-  «**ИСКРИВЛЯЮЩИЕ РАКЕТЫ**». Вы можете улучшать свои корабли частями «**ИСКРИВЛЯЮЩИЕ РАКЕТЫ**».
-  «**ПИКМОДУЛЯТОР**». Выполняя действие улучшения, вы можете сделать 2 дополнительные активации.
-  «**ЛАБОРАТОРИИ ДРЕВНИХ**». Немедленно возьмите и разыграйте 1 жетон открытия (см. с. 9).
-  «**РЕАКТОР НУЛЕВОЙ ЭНЕРГИИ**». Вы можете улучшать свои корабли частями «**РЕАКТОР НУЛЕВОЙ ЭНЕРГИИ**».
-  «**МЕТАСИНТЕЗ**». С помощью колониальных кораблей вы можете помещать свои фишки населения в любые передовые ячейки.



УЛУЧШЕНИЕ


Действие **УЛУЧШЕНИЯ** позволяет вам модифицировать свои корабли.

Действие улучшения позволяет изменять чертежи ваших кораблей. Когда вы улучшаете чертёж какого-либо корабля новыми частями, все ваши корабли этого типа немедленно получают эти улучшения, где бы ни находились.

Чертежи состоят из частей кораблей: одни части напечатаны на планшете, а другие вы будете выкладывать действием улучшения. У каждого типа кораблей (перехватчик, крейсер, дредноут, звёздная база) свой чертёж, изображённый на вашем планшете вида. У некоторых кораблей есть дополнительные части, не входящие в сетку частей, — они считаются обычными частями корабля, но их нельзя убрать или заменить.

На каждом жетоне части корабля есть символы, дающие кораблю способности определённого типа. Сумма символов одного типа в одном чертеже определяет силу соответствующей способности. Многим частям кораблей требуется энергия, поэтому то, какие части вы можете помещать на чертёж, зависит не только от исследованных технологий, но и от имеющихся в этом чертеже источников энергии.

Число доступных вам активаций действия улучшения указано на символе этого действия на вашем планшете вида. За каждую активацию вы можете выполнить следующее в указанном порядке:

1. Верните любое число жетонов частей кораблей со своих чертежей в органайзер улучшений (*исключение: части кораблей древних, убранные с чертежа, выходят из игры*).
2. Поместите 1 жетон части корабля из органайзера улучшений в **любую** ячейку части корабля на вашем планшете вида без жетона (включая ячейки с напечатанными на планшете частями). Учитывайте следующие ограничения:
 - у вас должна быть исследована технология, соответствующая помещаемой части корабля (*см. с. 10*);
 - нельзя помещать часть корабля, если после этого потребление энергии этого типа корабля превысит его производство энергии;
 - части-двигатели нельзя помещать на чертежи звёздных баз, что обозначено символом ;
 - на чертеже перехватчика, крейсера и дредноута должна быть хотя бы одна часть-двигатель.

Возврат и размещение частей кораблей бесплатны. Все однотипные эффекты частей кораблей суммируются.



ЖЕТОНЫ ЧАСТЕЙ КОРАБЛЕЙ



ВООРУЖЕНИЕ ★. За каждый символ кубика на вашем чертеже корабля вы бросаете 1 кубик этого цвета в сражении. Урон, который наносит попадание, определяется числом символов взрыва ★. Каждый взрыв наносит 1 урон.



КОМПЬЮТЕРЫ +. Сумма значений компьютеров на чертеже корабля прибавляется к результатам ваших бросков кубиков.



ЩИТЫ -. Сумма значений щитов на чертеже корабля вычитается из результатов бросков кубиков противника, с которым вы сражаетесь.



КОРПУС ☼. Сумма значений корпуса на вашем чертеже корабля определяет, сколько урона может получить корабль до того, как будет уничтожен.



ДВИГАТЕЛИ ⬡. Сумма значений двигателей на вашем чертеже корабля определяет значение перемещения этого корабля.



РЕАКТОРЫ ⚡. Сумма значений реакторов на вашем чертеже корабля определяет значение производства энергии этого корабля.



ПРИМЕР УЛУЧШЕНИЯ

В свой ход Синий игрок выполняет улучшение. На его планшете вида указано, что он может выполнить 2 активации улучшения. Сначала он убирает с чертежа перехватчика 1 «ТЕРМОЯДЕРНЫЙ ДВИГАТЕЛЬ», а затем помещает на его место «ПЛАЗМЕННОЕ ОРУДИЕ» и кладёт в свободную ячейку «ЩИТ ГАУССА» (Синий игрок может улучшать корабли этими частями, так как он исследовал соответствующие технологии).

Перехватчики Синего игрока производят 4 энергии (3 от «АТОМНОГО РЕАКТОРА» и 1 от дополнительной части, не входящей в сетку), потребляют 4 энергии (2 за «ТЕРМОЯДЕРНЫЙ ДВИГАТЕЛЬ» и 2 за «ПЛАЗМЕННОЕ ОРУДИЕ»), атакуют 1 оранжевым кубиком «ПЛАЗМЕННОГО ОРУДИЯ» и имеют защиту 1 за «ЩИТ ГАУССА».



ЧЕРТЁЖ ПЕРЕХВАТЧИКА ДО



ЧЕРТЁЖ ПЕРЕХВАТЧИКА ПОСЛЕ



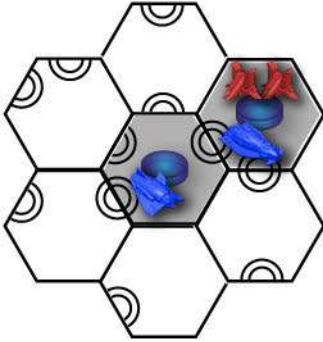
СТРОИТЕЛЬСТВО

Действие **СТРОИТЕЛЬСТВА** позволяет вашей цивилизации создавать новые корабли и конструкции.

ОБЫЧНАЯ СТОИМОСТЬ СТРОИТЕЛЬСТВА

ПЕРЕХВАТЧИК – 3 , КРЕЙСЕР – 5 ,
ДРЕДНОУТ – 8 , ЗВЁЗДНАЯ БАЗА – 3 ,
ОРБИТАЛЬНАЯ СТАНЦИЯ – 4 , МОНОЛИТ – 10 .

ПРИМЕР СТРОИТЕЛЬСТВА



В свой ход Синий игрок выполняет строительство. На его планшете вида указано, что он может выполнить 2 активации этого действия. Он тратит 5 материалов , чтобы построить крейсер в своём начальном секторе, и ещё 8 материалов , чтобы построить дредноут в другом секторе под его контролем.

Действие строительства позволяет вам сооружать корабли и конструкции. Число доступных вам активаций действия строительства указано на символе этого действия на вашем планшете вида. За каждую активацию вы можете построить 1 корабль или конструкцию в любом секторе под вашим контролем, потратив количество материалов , указанное в стоимости на вашем планшете вида. Учитывайте следующие ограничения:

- для строительства звёздной базы или конструкции вы должны исследовать соответствующие технологии (см. с. 10);
- в каждом секторе может быть только 1 орбитальная станция и 1 монолит.

ФАЗА ДЕЙСТВИЯ



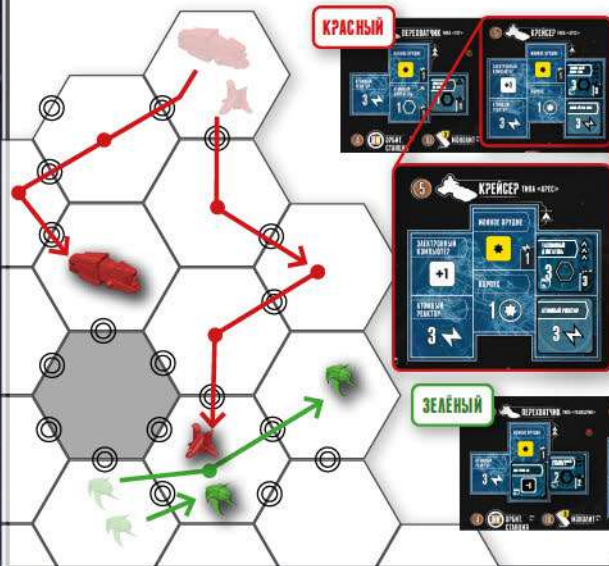
ПЕРЕМЕЩЕНИЕ

Действие **ПЕРЕМЕЩЕНИЯ** позволяет вашей цивилизации переносить корабли между секторами.

ПРИМЕР ПЕРЕМЕЩЕНИЯ

Значение перемещения красного перехватчика — 2 (за 2 «АТОМНЫХ ДВИГАТЕЛЯ»), а красного крейсера — 3. Красный игрок может выполнить 3 активации перемещения. Он дважды перемещает свой перехватчик, а затем один раз перемещает крейсер.

Значение перемещения зелёного перехватчика — 2, и Зелёный игрок может выполнить 3 активации перемещения. Первый перехватчик перемещается на 1 сектор, после чего его блокирует красный перехватчик. Второй перехватчик свободно перемещается через тот же сектор. Зелёный игрок решает не выполнять третье перемещение.



Действие перемещения позволяет вам переносить корабли между секторами. Число доступных вам активаций действия перемещения указано на символе этого действия на вашем планшете вида. За каждую активацию вы можете перенести 1 свой корабль на число секторов, не превышающее его значение перемещения (сумма значений двигателей на чертеже корабля). Учитывайте следующие ограничения:

- корабли могут перемещаться между секторами только через соединения кротовин или гиперпорталы (исключение: игроки с исследованным «ГЕНЕРАТОРОМ КРОВОТИН», см. с. 10);
- корабли **не могут** перемещаться в пустые зоны;
- заблокированные корабли **не могут** перемещаться из сектора с кораблями противника. Чтобы определить, заблокирован ли корабль, подсчитайте число кораблей противника в этом секторе. Каждый корабль противника блокирует один из ваших кораблей в том же секторе (вы выбираете, какой именно). Блокировку корабля нужно проверять после каждого входа в сектор. Таким образом, корабль могут заблокировать в процессе перемещения, а заблокированный ранее корабль может стать незаблокированным в результате перемещения другого корабля или строительства;
- СЗЦГ блокирует **все** корабли в Центре Галактики.



ВЛИЯНИЕ

Действие **ВЛИЯНИЯ** позволяет вашей цивилизации брать под контроль свободные сектора или освобождать контролируемые сектора.

Действие влияния позволяет вам брать под контроль или освобождать сектора, помещая в них диски влияния или забирая их. Число доступных вам активаций действия влияния указано на симболе этого действия на вашем планшете вида. Дополнительно, выполняя это действие, вы можете в любой момент хода перевернуть лицевой стороной вверх не более 2 своих колониальных кораблей. За каждую активацию этого действия вы можете выполнить одно из следующего:

- поместить диск со своей шкалы влияния или из любого сектора под вашим контролем в ячейку влияния неконтролируемого сектора, в котором есть только ваши корабли **либо** в котором нет кораблей противников и который связан соединением кротовин или гиперпорталом с сектором под вашим контролем **либо** с сектором с вашими кораблями (*исключение: игроки с исследованным «ГЕНЕРАТОРОМ КРЯТОВИН», см. с. 10*);
- вернуть диск из сектора под вашим контролем на крайнее правое пустое деление вашей шкалы влияния.

За один ход вы можете передвинуть диск влияния в сектор или из него только один раз.

ВОЗВРАТ ДИСКА ИЗ СЕКТОРА. Убирая диск влияния из сектора, вы также должны убрать из него все ваши фишки населения и разместить их на соответствующих шкалах на вашей панели управления. Убирая фишку населения из серой ячейки, вы можете вернуть её на любую из трёх шкал населения. Убирая фишку населения с орбитальной станции, вы можете вернуть её на шкалу знаний или кредитов.

ПРИМЕЧАНИЕ. Если вы должны вернуть фишку населения на заполненную шкалу, то вместо этого поместите её на любую другую шкалу населения. Если шкала до конца заполнена (так, что не видно ни одного числа), вы не производите этот ресурс.

ПРИМЕР ВЛИЯНИЯ

В свой ход **Синий игрок** выполняет 2 активации влияния. Первой активацией он хочет поместить диск влияния со своей шкалы и выбирает между секторами А, Б и Ж. В итоге он останавливается на секторе А **1**.

Второй активацией **Синий игрок** возвращает диск из контролируемого им сектора **2** на крайнее правое свободное деление шкалы влияния. В завершение своего хода он переворачивает лицевой стороной вверх 2 колониальных корабля.



ВАЖНО! Помните, что вы можете использовать свои колониальные корабли в любой момент вашего хода.



РЕАКЦИИ

РЕАКЦИИ можно выполнять, когда вы спасовали.

После того как вы спасовали, в свой ход вы сможете выполнять только действия-реакции. Чтобы выполнить реакцию, поместите диск влияния со своей шкалы в ячейку выбранной реакции на вашем жетоне-памятке. **Одну и ту же реакцию можно выбрать несколько раз** (складывайте диски стопкой в ячейке). Есть 3 действия-реакции:

- УЛУЧШЕНИЕ.** Выполните одну активацию улучшения.
- СТРОИТЕЛЬСТВО.** Выполните одну активацию строительства.
- ПЕРЕМЕЩЕНИЕ.** Выполните одну активацию перемещения.

Технологии, дающие дополнительные активации, не действуют на реакции!



ПРИМЕР РЕАКЦИИ

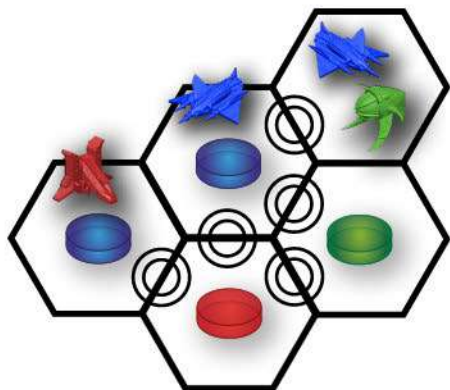
В свой ход **Синий игрок** решает выполнить реакцию-строительство. Он помещает диск со шкалы влияния в ячейку этого действия на жетоне-памятке и выполняет 1 активацию строительства.

ДИПЛОМАТИЧЕСКИЕ ОТНОШЕНИЯ

увеличивают производимые ресурсы и приносят ПО.

ПРИМЕР УСТАНОВЛЕНИЯ ДИПЛОМАТИЧЕСКИХ ОТНОШЕНИЙ

В примере ниже **Зелёный игрок** и **Красный игрок** могут установить дипломатические отношения. **Синий игрок** и **Красный игрок** не могут этого сделать, так как **красный** перехватчик находится в секторе, контролируемом **Синим** игроком. **Синий игрок** и **Зелёный игрок** тоже не могут установить отношения, так как их перехватчики находятся в одном секторе.



Ячейка для жетона посла или репутации.



Ячейка для жетона посла.



Ячейка для жетона репутации.



ДИПЛОМАТИЯ (ЭТ 4 ИГРОКОВ)

Дипломатические отношения позволяют игрокам обмениваться жетонами послов, чтобы увеличить производство ресурсов и заработать ПО. В партиях **вчетвером и более** в свой ход игрок может предложить другому игроку установить дипломатические отношения, учитывая следующие ограничения:

- дипломатические отношения могут установить только игроки, чьи контролируемые сектора связаны соединением кротовин. Для установления дипломатических отношений нельзя использовать «ГЕНЕРАТОР КРЯТОВИН»;
- игроки **не могут** установить дипломатические отношения, если корабль одного из них находится в контролируемом секторе другого либо в секторе с его кораблём;
- игроки **не могут** установить дипломатические отношения, если у них уже есть жетоны послов друг друга;
- игроки **не могут** установить дипломатические отношения, если у одного из них есть жетон предателя, закончились жетоны послов или нет свободных ячеек на шкале репутации. *Игроки могут в любой момент возвращать жетоны репутации в мешочек и передвигать жетоны на шкале репутации, не нарушая правил их размещения.*



ЖЕТОН ПОСЛА

Если один из участников отказывается от установления отношений, активный игрок просто продолжает ход. Если оба игрока согласны установить дипломатические отношения, они обмениваются жетонами послов, отдавая вместе с ними фишку населения с любой шкалы. Поместите полученный жетон посла и фишку населения в подходящую пустую ячейку шкалы репутации на своём планшете вида.

Дипломатические отношения действуют до конца партии. Вы не можете просто так сбросить жетон посла со своей шкалы репутации. Единственный способ **убрать жетон посла противника со своей шкалы — совершить против него акт агрессии**, разорвав этим установленные отношения. Актом агрессии считается ситуация, когда в конце вашего хода в секторе, контролируемом игроком, с которым вы установили отношения, или в секторе с его кораблём есть хотя бы один ваш корабль. Установившие дипломатические отношения игроки по-прежнему блокируют корабли друг друга.

Таким образом, перемещение кораблей через сектора противника не считается актом агрессии, пока корабли остаются незаблокированными (включая перемещение с использованием «МАСКИРОВАННОГО УСТРОЙСТВА»).

РАЗРЫВ ДИПЛОМАТИЧЕСКИХ ОТНОШЕНИЙ. Разорвав дипломатические отношения, оба игрока возвращают друг другу жетоны послов и фишки населения. Поместите вернувшийся жетон посла в органайзер вида, а фишку населения — на любую шкалу населения.

Игрок, спровоцировавший акт агрессии, из-за которого были разорваны отношения, забирает у прежнего владельца или из запаса жетон предателя. Игрок с жетоном предателя не может устанавливать дипломатические отношения и получает -2 ПО в конце партии.

ПРИМЕР ФАЗЫ ДЕЙСТВИЙ

Алексей (Директорат), **Елена** (плантоиды), **Юлия** (механемы) и **Виктор** (Прогресс Гидры) уже сыграли несколько раундов, устанавливая контроль над секторами и развивая цивилизации. В этой фазе действий **Алексей** — первый игрок.

Алексей выбирает действие **СТРОИТЕЛЬСТВА**. Он помещает крайний левый диск со своей шкалы влияния в ячейку строительства шкалы действий **1**. **Алексей** строит 1 крейсер и 1 орбитальную станцию, в сумме потратив 9 материалов и сдвинув коричневый маркер ресурса на 9 делений назад. Он смог построить орбитальную станцию, так как ранее уже исследовал технологию «**ОРБИТАЛЬНАЯ СТАНЦИЯ**». **Алексей** помещает крейсер и орбитальную станцию в свои сектора **2**, и на этом его ход заканчивается. Следующей по часовой стрелке сидит **Елена**, и наступает её ход.

Елена выбирает действие **РАЗВЕДКИ** и помещает диск влияния в соответствующую ячейку на шкале действий. Она выбирает зону, которую хочет разведать, и переворачивает верхний жетон соответствующей стопки (средней — II). Она может сбросить взятый жетон, но решает поместить его на игровое поле **3**. **Елена** кладёт сектор так, чтобы создать хотя бы одно соединение крововин между ним и одним из своих секторов. На жетоне сектора есть символ жетона открытия, поэтому она берёт случайный жетон, переворачивает его и решает сохранить в качестве ПО. **Елена** кладёт жетон рядом со своим планшетом вида стороной с ПО вверх. Затем она решает взять сектор под контроль, поместив свой крайний левый диск влияния в ячейку влияния этого сектора **4**. Наконец, она решает поместить в ячейки кредитов и знаний только что разведанного сектора свои фишки населения с соответствующих шкал населения, используя 2 колониальных корабля **4**. Плантоиды выполняют 2 активации разведки, поэтому **Елена** разведывает ещё одну зону **5**, на этот раз во внешнем кольце (III). Ей не нравится сектор, который она взяла из стопки, поэтому она сбрасывает его, помещая лицевой стороной вверх рядом со стопкой. Когда в стопке внешнего кольца (III) закончатся жетоны, сброс перемешают, сформировав новую стопку.



Наступает ход **Юлии**. Она решает **УЛУЧШИТЬ** свои корабли и помещает диск влияния в соответствующую ячейку действия. Механемы выполняют 3 активации улучшения в ход. Сначала **Юлия** возвращает в органайзер «**ЭЛЕКТРОННЫЙ КОМПЬЮТЕР**» с чертёжа перехватчика **6** на своём планшете вида, а затем берёт «**ПЛАЗМЕННЫЕ РАКЕТЫ**», «**ПОЗИТРОННЫЙ КОМПЬЮТЕР**» и «**ИОННОЕ ОРУДИЕ**» из органайзера улучшений. Она помещает «**ПЛАЗМЕННЫЕ РАКЕТЫ**» на чертёж перехватчика **7**, а «**ПОЗИТРОННЫЙ КОМПЬЮТЕР**» и «**ИОННОЕ ОРУДИЕ**» — на крейсер **8**. **Юлии** доступны жетоны «**ПЛАЗМЕННЫХ РАКЕТ**» и «**ПОЗИТРОННОГО КОМПЬЮТЕРА**», так как ранее она исследовала соответствующие технологии **9**.

Виктор **ИССЛЕДУЕТ**, помещая свой диск влияния в соответствующую ячейку действия и забирая жетон «**НАНОРОБОТОВ**» из органайзера. У него уже 4 нанотехнологии, и он получил бы скидку **4**, но минимальная стоимость «**НАНОРОБОТОВ**» — 2 знания. Он тратит знания, сдвигая маркер этого ресурса на 2 деления назад, и помещает «**НАНОРОБОТОВ**» на свой планшет вида **10**. Прогресс Гидры выполняет 2 активации исследования за ход, поэтому **Виктор** решает второй активацией исследовать «**ГЕНЕРАТОР КРОВОВИН**». Теперь его скидка на новые нанотехнологии составляет **6**, поэтому он тратит всего 8 знаний и кладёт жетон на свой планшет вида **11**.

В этом примере упоминаются инопланетные виды. Их особые способности подробно описаны на с. 26—27.

Вновь наступает ход **Алексея**. Он **РАЗВЕДЫВАЕТ** внешнюю (III) зону и берёт жетон с 1 символом жетона открытия и 2 символами древних. Поместив сектор, он кладёт в него случайный жетон открытия стороной с ПО вверх и 2 фигурки древних **12**. Он не сможет взять этот сектор под контроль, пока древних не уничтожат.

Елена тоже **РАЗВЕДЫВАЕТ**. В этот раз она выбирает зону во внешнем (III) кольце, помещает жетон, а затем вновь разведывает внешнее (III) кольцо. Второй сектор она также помещает на игровое поле **13** (в оба сектора она выкладывает диск влияния). После этого **Елена** использует 2 оставшихся у неё колониальных корабля и помещает по 1 фишке населения со шкал кредитов и материалов в первый разведанный сектор. Она может помещать фишки населения в передовые ячейки материалов **14**, так как ранее исследовала «**ПЕРЕДОВУЮ ДОБЫЧУ**» **15**. Остальные ячейки населения в секторах остаются пустыми, так как у **Елены** больше нет колониальных кораблей, лежащих лицевой стороной вверх. Между секторами **Елены** и **Алексея** появилось соединение кротовин **16**, и **Елена** предлагает **Алексею** установить дипломатические отношения. Он соглашается, и они обмениваются жетонами послов и фишками населения со шкал населения по их выбору. Шкала репутации **Алексея** заполнена жетонами репутации, поэтому он возвращает один из них в мешочек, чтобы освободить ячейку под жетон посла **Елены** **17**.

Юлия пасует, переворачивая свой жетон-памятку стороной «Реакции» вверх **18**. Так как она первая, кто спасовал в этом раунде, она получает жетон первого игрока и 2 кредита ☹️. В следующей фазе действий она будет ходить первой.

Виктор решает **ПЕРЕМЕСТИТЬСЯ** и подготовиться к атаке на расположившуюся рядом **Юлию**. Он перемещает 2 перехватчика в сектор **Юлии** с 3 её перехватчиками **19** (исследованный «**ГЕНЕРАТОР КРОТОВИН**» позволяет кораблям **Виктора** переместиться в сектор без соединения кротовин). Ранее **Виктор** и **Юлия** установили дипломатические отношения, и своим актом агрессии **Виктор** разорвал их. Игроки возвращают друг другу жетоны послов и фишки населения (на любые шкалы населения). Помимо этого, **Виктор** получает жетон предателя; он не сможет устанавливать дипломатические отношения с другими игроками, пока этот жетон у него. Если он не избавится от жетона предателя до конца партии, то получит -2 ПО.



Снова ход **Алексея**. Он пасует и переворачивает свой жетон-памятку стороной «Реакции» вверх.

Елена выбирает действие **ВЛИЯНИЯ**. Она может активировать его дважды и решает убрать 2 диска влияния из подконтрольных ей секторов, где нет ячеек населения. Один диск **20** она перекладывает в неконтролируемый сектор с 2 ячейками населения, а второй **21** возвращает на шкалу влияния. Затем она переворачивает лицевой стороной вверх 2 колониальных корабля и сразу же использует их, чтобы поместить 2 фишки населения в свой сектор **22**.

Спасовавшая ранее **Юлия** может лишь выполнить **РЕАКЦИЮ** или снова спасовать. Она решает, что ей не хватит 3 перехватчиков для защиты от **Виктора**, и выбирает **РЕАКЦИЮ-ПЕРЕМЕЩЕНИЕ**, положив диск влияния на жетон-памятку **23**. Выполняя 1 активацию перемещения, она перемещает 1 крейсер в оспариваемый сектор **24**.

Виктор **ПЕРЕМещАЕТ** в тот же сектор ещё 1 перехватчик и 1 крейсер **25** («**ТЕРМОЯДЕРНЫЙ ДВИГАТЕЛЬ**» крейсера позволяет ему передвинуться на 2 сектора за 1 активацию).

Алексей не хочет выполнять реакцию и пасует. **Елена**, **Юлия** и **Виктор** тоже пасуют. Так как жетоны всех игроков теперь лежат стороной «Реакции» вверх, фаза действий немедленно завершается, и начинается фаза боя, в которой разыграют сражение **Юлия** и **Виктор** (пример боя см. на с. 22—23).

ФАЗА БОЯ

Фаза боя состоит из 6 этапов:

ОПРЕДЕЛЕНИЕ СЕКТОРОВ

Найдите все сектора, в которых есть корабли нескольких противников.

РАЗЫГРЫШ СРАЖЕНИЙ

По одному разыграйте сражения в порядке убывания номеров секторов.

АТАКА НА НАСЕЛЕНИЕ

Корабли атакуют фишки населения противников в своих секторах.

ВЛИЯНИЕ НА СЕКТОРА

Игроки могут взять под контроль никем не контролируемые сектора, в которых есть их корабли.

ЖЕТОНЫ ОТКРЫТИЙ

Возьмите из секторов незащищённые жетоны открытий.

РЕМОНТ

Верните все фишки урона с кораблей в запас.

ОПРЕДЕЛЕНИЕ СЕКТОРОВ

В фазе боя разыгрываются сражения в тех секторах, где есть корабли нескольких противников (игроков, древних, стражей или СЦГ). Сражения разыгрываются в порядке убывания номеров секторов.

Сражения в секторах, где больше 2 противников, разыгрываются между парами игроков в обратном порядке входа в сектор, а не-игроки всегда сражаются последними. Во всех сражениях игрок, попавший в сектор раньше, считается защитником, а игрок, попавший в сектор позже, — атакующим. Если сражение происходит в контролируемом игроком секторе, он всегда считается его защитником и будет сражаться последним, какими бы по счёту его корабли ни вошли в сектор.

ПРИМЕЧАНИЕ. Древние , стражи и СЦГ всегда считаются защитниками.

ОСНОВНЫЕ ПОНЯТИЯ СРАЖЕНИЯ

Сражения состоят из серии столкновений, повторяющихся до тех пор, пока все корабли одного из противников не отступят или не будут уничтожены. В каждом столкновении игроки активируют корабли по типам в порядке инициативы и пытаются нанести урон кораблям противника, бросая кубики за орудия на своих чертежах.

СТОЛКНОВЕНИЕ. В каждом столкновении каждый тип кораблей активируется в порядке инициативы. Активировав тип кораблей, его хозяин решает, будет он атаковать орудиями или отступать. Столкновения повторяются до тех пор, пока все корабли одного противника не отступят или не будут уничтожены.

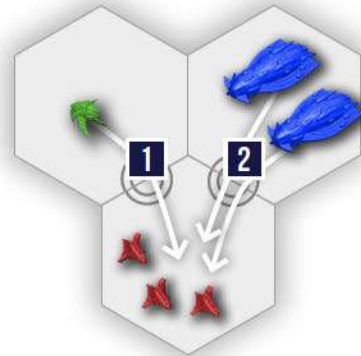
ИНИЦИАТИВА. Инициатива корабля определяет его очерёдность атаки в сражении и равна количеству символов инициативы на его чертеже. **Ничьи по инициативе решаются в пользу защитника (ничьи среди своих кораблей вы разрешаете в любом порядке).**

Номера внутренних секторов: 101—110; средних секторов: 201—211, 214, 281; внешних секторов: 301—318, 381—382; начальных секторов: 221—232; секторов стражей: 271—274; номер Центра Галактики — 001.



ПРИМЕР ОПРЕДЕЛЕНИЯ ПОРЯДКА СРАЖЕНИЙ

Красный игрок уже находится в секторе, когда туда перемещается Зелёный игрок, а следом за ним — Синий игрок. Первыми будут сражаться Зелёный игрок и Синий игрок, а затем Красный игрок сразится с уцелевшим.



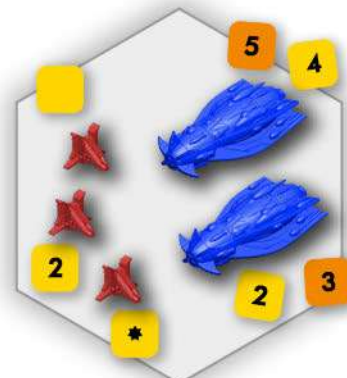
ПРИМЕР ОПРЕДЕЛЕНИЯ ИНИЦИАТИВЫ

Инициатива красного перехватчика — 4 (2 от бонуса инициативы корабля + 2 за символы инициативы на «ТЕРМОЯДЕРНОМ ДВИГАТЕЛЕ»). Инициатива синего дредноута — 3 (0 за бонус инициативы корабля + 3 за «АТОМНЫЕ ДВИГАТЕЛИ»).



ПРИМЕР БРОСКА КУБИКОВ

Согласно чертежам на рисунке выше, Красный игрок бросит 3 жёлтых кубика (за «ИОННОЕ ОРУДИЕ» на всех 3 перехватчиках), а Синий игрок — 2 жёлтых кубика и 2 оранжевых.



ПОПАДАНИЕ
 ПРОМАХ
4 **+3** **-1** **≥6** ПОПАДАНИЕ

Для древних , стражей и СЗЦГ используется только 1 жетон чертежа на партию. Для каждого из этих кораблей при подготовке к игре выберите тот чертёж, что вам больше нравится (либо выберите их случайным образом).

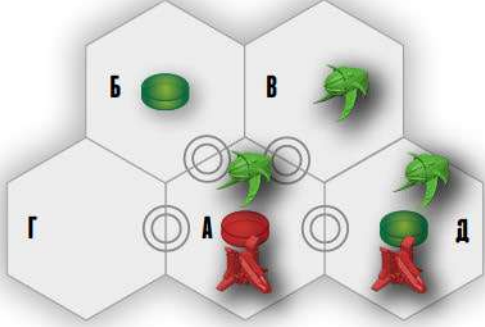
ДРЕВНИЕ **СТРАЖИ**

СИСТЕМА ЗАЩИТЫ ЦЕНТРА ГАЛАКТИКИ

ПЕРЕДОВЫЕ ЖЕТОНЫ ЧЕРТЕЖЕЙ отмечены двумя чертами у контура. С ними партии будут сложнее, чем с обычными жетонами чертежей, поэтому мы рекомендуем их только опытным игрокам.

ПРИМЕР ОТСТУПЛЕНИЯ

Зелёный перехватчик решает отступить из сектора А. Он может отступить только в сектор Б (с его диском влияния), но не может отступить в сектор В (он не контролирует его), Г (пустой) или Д (там находится корабль противника). Красный игрок никуда не может отступить.



АТАКА. Есть 2 типа атак в сражении: 1) атаки ракетами , которые проводятся только в начале сражения; 2) атаки остальным вооружением, которые проводятся в столкновениях. В порядке инициативы каждый тип кораблей может выполнить 1 атаку, для чего их хозяин бросает кубики за символы, указанные на чертеже этого типа. Все кубики всех цветов кораблей одного типа бросаются одновременно. После броска назначьте каждый кубик какому-либо кораблю противника (разрешается назначить несколько кубиков одному кораблю, но их результаты применяются по отдельности) и определите, попали ли вы в него (см. пример боя на с. 22—23).

ПОПАДАНИЕ. Кубики, на которых выпали взрывы , всегда считаются попаданием, а кубики, на которых выпала пустая грань, всегда считаются промахом, независимо от возможных бонусов кораблей. Чтобы определить, попал ли кубик с числом, прибавьте к его результату значение ваших компьютеров и вычтите значение щитов цели. Если получившееся значение больше или равно 6, вы попали и нанесёте урон.

УРОН. Попадание наносит столько урона, сколько взрывов изображено на символе кубика вооружения (например, плазменное вооружение наносит 2 урона за попадание). Корабли, получившие больше урона, чем составляет их значение корпуса (сумма значений частей корпуса на их чертежах), уничтожены. Уничтожив корабль противника, поместите его фигурку рядом со своим планшетом вида, чтобы позже определить, сколько жетонов репутации вы получите (см. с. 21). «Лишний» урон нельзя перераспределить на другие корабли. Отмечайте наносимый кораблю урон, помещая соответствующее число фишек урона рядом с его фигуркой.

ОТСТУПЛЕНИЕ. Чтобы попытаться отступить, во время активации типа корабля поместите все корабли этого типа на границу с соседним сектором, связанным с текущим через соединение кротовин (исключение: игроки с «ГЕНЕРАТОРОМ КРЯТОВИН», см. с. 10), чтобы показать, что они отступают. Вы можете отступить только в сектор под вашим контролем, где нет кораблей противников.

В свою следующую активацию отступающие корабли завершают отступление, передвинувшись в выбранный ранее сектор. Отступающие корабли можно атаковать. После того как корабли завершили отступление, они не могут атаковать и их нельзя атаковать в этом сражении.

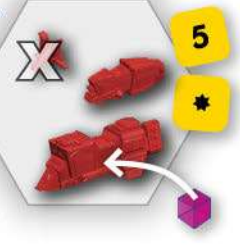
Корабли, начавшие отступление в том же столкновении, в котором сражение закончилось, не завершают отступление и остаются в секторе, где проходило сражение. Корабли, начавшие отступление в предыдущем столкновении, завершают отступление и перемещаются в выбранный сектор.

ПРИМЕЧАНИЕ. Не-игроки не могут отступить.

ПОПАДАНИЯ И УРОН В СРАЖЕНИИ С НЕ-ИГРОКОМ. В сражении с древним, стражем или СЗЦГ любой другой игрок бросает за них кубики. По возможности кубики распределяются так, чтобы ваши корабли уничтожались от наибольшего к наименьшему. Если ни один ваш корабль не может быть уничтожен в атаке, кубики назначаются так, чтобы нанести как можно больше урона вашим кораблям (от наибольшего к наименьшему).

ПРИМЕР УРОНА ОТ НЕ-ИГРОКА

Результаты броска древних: 5 и , что является 2 попаданиями. Единственный корабль игрока, который можно уничтожить в этой ситуации, — перехватчик, поэтому один из кубиков назначается ему. Второй кубик назначается самому большому из присутствующих кораблей — дредноуту.



ЭТАПЫ СРАЖЕНИЯ (ДЛЯ КАЖДОГО СЕКТОРА)

1. Определите порядок сражений.
2. Определите атакующего и защитника.
3. Определите инициативу.
4. Запустите ракеты.
5. Проведите столкновения.

Для секторов с 3 и более противниками повторяйте этапы 1—5, пока в секторе не останутся корабли одного противника.

Разыграв все сражения:

6. Возьмите жетоны репутации.
7. Верните уничтоженные корабли.

Сражения в каждом секторе проходят в 5 этапов:

1. Определите порядок сражений. Игроки сражаются по двое в обратном порядке входа в сектор (см. с. 18).
2. Определите атакующего и защитника, основываясь на обратном порядке входа в сектор. Игрок, контролирующий сектор, всегда считается защитником, когда бы он в него ни вошёл.
3. Определите инициативу для каждого типа кораблей, участвующих в сражении.
4. В порядке инициативы каждый тип этих кораблей один раз запускает ракеты.
5. В порядке инициативы проводите столкновения, пока все корабли одного противника не завершат отступление или не будут уничтожены.

Для секторов с 3 и более противниками повторяйте этапы 1—5, пока в секторе не останутся корабли одного противника.

Разыграв все сражения в секторе:

6. Все игроки, участвовавшие в сражении(ях), в порядке входа в сектор берут и выбирают жетоны репутации.
7. Верните все уничтоженные корабли их хозяевам.

Продолжайте разыгрывать сражения в порядке убывания номеров секторов.

БЕЗВЫХОДНОЕ ПОЛОЖЕНИЕ. В ситуации, когда ни один из противников не может уничтожить корабли другого (ни один из сражающихся кораблей не вооружён или все они вооружены только ракетами), атакующий должен отступить (см. с. 19) либо уничтожить свои корабли (и положить их у планшета вида противника).

ЖЕТОНЫ РЕПУТАЦИИ. Разыграв все сражения в секторе, каждый участвовавший в них игрок берёт не более 5 жетонов репутации из мешочка за следующее:

- 1 жетон за участие хотя бы в 1 сражении;
- 1 жетон за каждый уничтоженный им перехватчик противника, звёздную базу противника или древнего;
- 2 жетона за каждый уничтоженный им крейсер противника или стража;
- 3 жетона за каждый уничтоженный им дредноут противника;
- 3 жетона за уничтожение им СЗЦГ.

Берите жетоны из мешочка по очереди, начиная с игрока, контролирующего сектор, и далее в порядке входа в сектор. Игрок берёт положенное ему число жетонов, выбирает не более 1 из них и кладёт **лицевой стороной вниз** на свою шкалу репутации (возвращая невыбранные жетоны в мешочек) до того, как следующий игрок начнёт брать жетоны из мешочка. Если ваша шкала репутации заполнена, вы можете вернуть с неё любой жетон репутации в мешочек, чтобы освободить место для нового. Вы можете как угодно и в любой момент перекладывать жетоны на шкале репутации, не нарушая правил их размещения.



ПРИМЕЧАНИЕ. Подробный пример фазы боя см. на с. 22—23.

ЗАПУСК РАКЕТ

Все типы кораблей с ракетами запускают их в порядке инициативы. За каждый корабль одного типа бросьте число кубиков соответствующего цвета, изображённое на частях-ракетах на чертеже этого типа корабля (например, за каждые «ПЛАЗМЕННЫЕ РАКЕТЫ» бросьте 2 оранжевых кубика).



РЕПУТАЦИЯ - МАКС. 5

1			СРАЖЕНИЕ
1			ПЕРЕХВАТЧИК
2			КРЕЙСЕР
3			ДРЕДНОУТ
1			ЗВЁЗДНАЯ БАЗА
1			ДРЕВНИЙ
2			СТРАЖ
3			СЗЦГ

КОЛИЧЕСТВО ЖЕТОНОВ РЕПУТАЦИИ

4 x4

3 x7

2 x10

1 x12

ПРИМЕР АТАКИ НА НАСЕЛЕНИЕ

Красные перехватчики атакуют население **Синего** игрока 1 раз «**ПЛАЗМЕННЫМИ ОРУДИЯМИ**», бросая 3 оранжевых кубика. Один кубик попадает (★ всегда считается попаданием), а два других промахиваются. **Красный игрок** наносит 2 урона и убирает из сектора 2 фишки населения **Синего** игрока.



ШТРАФ ЗА ОТСТУПЛЕНИЕ. Если все ваши оставшиеся корабли попытались отступить из сражения, вы не берёте жетон за участие в этом сражении (но всё равно берёте жетоны за уничтоженные корабли противника).

ВОЗВРАТ УНИЧОЖЕННЫХ КОРАБЛЕЙ. Когда все игроки возьмут и вернут жетоны репутации, отдайте уничтоженные корабли противников, находящиеся у вашего планшета вида, их хозяевам; те смогут вновь построить их в следующих раундах.

ЗАВЕРШЕНИЕ ФАЗЫ БОЯ

После розыгрыша всех сражений поэтапно завершите фазу боя:

1. Атака на население.
2. Влияние на сектора.
3. Жетоны открытий.
4. Ремонт.

АТАКА НА НАСЕЛЕНИЕ. В конце фазы боя оставшиеся корабли могут атаковать фишки населения противников в своих секторах (даже если в них не было сражений). Атакуя фишки населения, каждый корабль может провести одну атаку своим оружием, кроме ракет, по обычным правилам попаданий (значение щита фишек населения — 0). Каждый нанесённый урон уничтожает 1 фишку населения по выбору атакующего.

ПРИМЕЧАНИЕ. Если вы исследовали технологию «**НЕЙТРОННЫЕ БОМБЫ**», вы можете автоматически уничтожить все фишки населения в секторе.



Уничтоженные фишки населения возвращаются хозяину — на кладбища, соответствующие ячейкам населения, в которых они находились. В фазе обновления (см. с. 25) они вернуться на свои шкалы населения. Фишка населения, уничтоженная в серой ячейке населения, возвращается на любое кладбище по выбору хозяина. Фишка населения, уничтоженная на орбитальной станции, возвращается на кладбище знаний или кредитов по выбору хозяина.

ОРБИТАЛЬНЫЕ СТАНЦИИ И МОНОЛИТЫ. Орбитальные станции и монолиты нельзя уничтожить или убрать из сектора каким-либо способом, но фишки населения на орбитальных станциях можно атаковать по обычным правилам.

ВЛИЯНИЕ НА СЕКТОРА. В конце фазы боя, если в каком-то секторе (даже там, где не проводили сражения) есть хотя бы 1 ваш корабль и нет фишек населения (включая орбитальные станции), верните диск влияния контролирующего сектор игрока на его шкалу влияния. Затем вы можете поместить диски влияния со своей шкалы влияния в любые сектора, где есть ваши корабли и нет дисков влияния (включая сектора, откуда только что убрали диски противников).

ЖЕТОНЫ ОТКРЫТИЙ. В конце фазы боя, если в секторе с вашим(и) кораблём(ями) есть жетон открытия (см. с. 9), заберите его.

РЕМОНТ. В конце фазы боя уберите все фишки урона со всех кораблей.

Завершив все этапы фазы боя, перейдите к фазе содержания.

ПРИМЕР ФАЗЫ БОЯ

Юлия и Виктор сражаются. Юлия защищается, и в текущем раунде это единственное сражение.

Сражение начинается с запуска ракет.

Юлия бросит по 2 оранжевых кубика за «ПЛАЗМЕННЫЕ РАКЕТЫ» перехватчиков (попадают при результате ★★).

Виктор бросит по 2 оранжевых кубика за «ПЛАЗМЕННЫЕ РАКЕТЫ» перехватчиков (попадают при результате ★★) и 2 оранжевых кубика за «ПЛАЗМЕННЫЕ РАКЕТЫ» крейсера (попадают при результате ★★).

Порядок инициативы следующий (для кораблей с ракетами):

- перехватчики Виктора с инициативой 4 (2 от бонуса инициативы корабля + 2 за «ТЕРМОЯДЕРНЫЙ ДВИГАТЕЛЬ»);
- перехватчики Юлии с инициативой 3 (2 от бонуса инициативы корабля + 1 за «АТОМНЫЙ ДВИГАТЕЛЬ»; защитник ходит раньше);
- крейсер Виктора с инициативой 3 (1 от бонуса инициативы корабля + 2 за «ТЕРМОЯДЕРНЫЙ ДВИГАТЕЛЬ»).

1 Результат броска Виктора за «ПЛАЗМЕННЫЕ РАКЕТЫ» перехватчиков — ★★, ★★, 5, 4, 3 и 2. Он решает назначить 2 результата ★★ перехватчикам Юлии. Остальные результаты — промахи. Оба перехватчика Юлии получают по 2 урона, что превышает их значение корпуса 0, поэтому они уничтожены. Виктор забирает их фигурки и помещает рядом со своим планшетом вида.

2 Результат броска Юлии за «ПЛАЗМЕННЫЕ РАКЕТЫ» оставшегося перехватчика — ★★ и ★★. Она назначает один кубик перехватчику Виктора, а второй — его крейсеру. Перехватчик Виктора получает 2 урона, что превышает его значение корпуса 0, поэтому он уничтожен. Юлия забирает его фигурку и помещает рядом со своим планшетом. Крейсер Виктора тоже получает 2 урона, однако значение его корпуса — 2. Виктор помещает 2 фишки урона рядом с фигуркой крейсера, чтобы отметить полученный урон.

3 Результат броска Виктора за «ПЛАЗМЕННЫЕ РАКЕТЫ» крейсера — 3 и 2, это промахи.

Сражение продолжается **СТОЛКНОВЕНИЯМИ**.

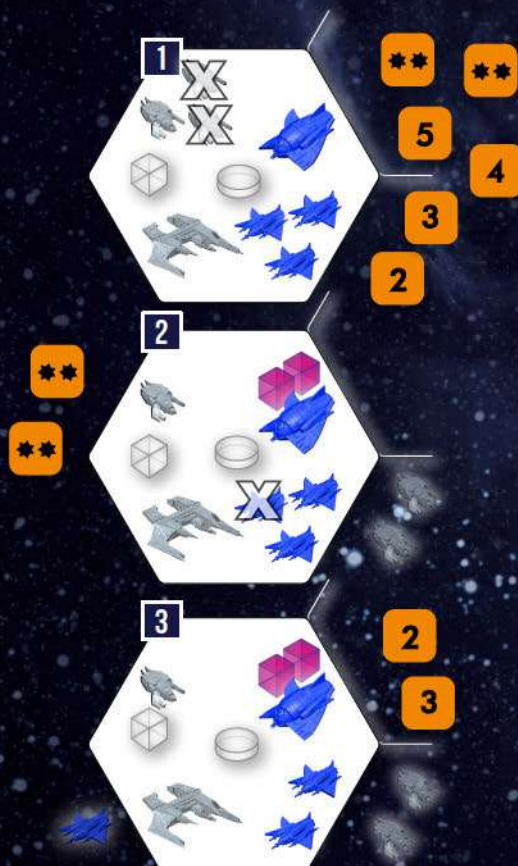
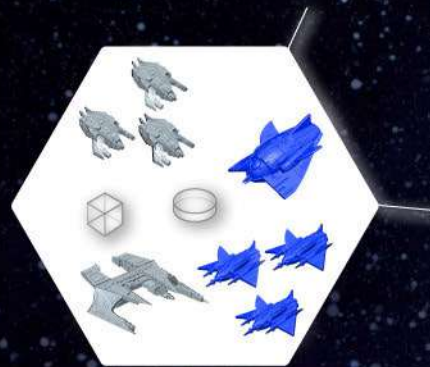
У Юлии остался 1 перехватчик и 1 крейсер, а у Виктора — 2 перехватчика и 1 крейсер.

Юлия бросит 1 жёлтый кубик за «ИОННОЕ ОРУДИЕ» перехватчика (попадает в любой корабль Виктора при результате ★) и 2 жёлтых кубика за 2 «ИОННЫХ ОРУДИЯ» крейсера (попадает в перехватчики Виктора, у которых нет щитов, при результате 4 и выше, а также в крейсер при результате 5 и выше — у того есть «ЩИТ ГАУССА», который отнимает 1 от значений кубиков).

Виктор бросит по 1 жёлтому кубик за «ИОННОЕ ОРУДИЕ» каждого перехватчика (попадает в любой корабль Юлии при результате ★) и 1 оранжевый кубик за «ПЛАЗМЕННОЕ ОРУДИЕ» крейсера (попадает в любой корабль при результате ★★).

Порядок инициативы следующий (для всех кораблей):

- перехватчики Виктора с инициативой 4 (2 от бонуса инициативы корабля + 2 за «ТЕРМОЯДЕРНЫЙ ДВИГАТЕЛЬ»);
- перехватчики Юлии с инициативой 3 (2 от бонуса инициативы корабля + 1 за «АТОМНЫЙ ДВИГАТЕЛЬ»; защитник ходит раньше);
- крейсер Юлии с инициативой 3 (1 от бонуса инициативы корабля + 2 за «ТЕРМОЯДЕРНЫЙ ДВИГАТЕЛЬ»; защитник ходит раньше);
- крейсер Виктора с инициативой 3 (1 от бонуса инициативы корабля + 2 за «ТЕРМОЯДЕРНЫЙ ДВИГАТЕЛЬ»).





4 **Виктор** решает отступить перехватчиками, помещая их на границу текущего сектора и сектора, куда он хочет отступить.

5 **Юлия** атакует перехватчиком, результат броска за «**ИОННЫЕ ОРУДИЯ**» — 3 (промах).

6 **Юлия** атакует крейсером, результат броска за «**ИОННЫЕ ОРУДИЯ**» — 4 и 2. Она назначает кубик с результатом 4 одному из отступающих перехватчиков, уничтожая его и помещая его фигурку рядом со своим планшетом вида. Результат 2 — промах.

7 **Виктор** атакует крейсером, результат броска за «**ПЛАЗМЕННЫЕ ОРУДИЯ**» крейсера — ★ ★. Он назначает его последнему перехватчику **Юлии**. Перехватчик уничтожен, и **Виктор** помещает его фигурку рядом со своим планшетом вида.

Первое столкновение завершено, и начинается следующее.

8 Оставшийся перехватчик **Виктора** отступает, передвигаясь в соседний сектор. **Юлия** атакует крейсером, результат броска за «**ИОННЫЕ ОРУДИЯ**» — пустая грань и 2 (промахи).

9 **Виктор** атакует крейсером, результат броска — ★ ★. Он назначает этот кубик крейсеру **Юлии** и уничтожает его, нанося 2 урона. **Виктор** помещает фигурку уничтоженного корабля рядом со своим планшетом вида.

10 Последний корабль **Юлии** уничтожен, а значит, сражение завершено. Так как в секторе больше не осталось противников и это единственное сражение в фазе боя, игроки берут жетоны репутации. **Юлия** защищалась и берёт 3 жетона репутации: 1 за участие в сражении и по 1 жетону за 2 уничтоженных перехватчика **Виктора**. Она смотрит на них и оставляет себе жетон с наибольшим значением, помещая его лицевой стороной вниз на шкалу репутации. Остальные 2 жетона **Юлия** возвращает в мешочек.

Виктор заработал 6 жетонов репутации: 1 за участие в сражении, 3 за уничтоженные перехватчики и 2 за уничтоженный крейсер. Однако нельзя брать больше 5 жетонов. **Виктор** смотрит на полученные жетоны и оставляет себе один, помещая его лицевой стороной вниз на шкалу репутации, и возвращает 4 других жетона в мешочек.

Когда оба игрока взяли жетоны репутации, они возвращают друг другу уничтоженные корабли.

Все сражения завершены, и фаза боя продолжается атакой на население. **Виктор** может атаковать фишки населения **Юлии** в секторе с его крейсером. Результат броска за «**ПЛАЗМЕННЫЕ ОРУДИЯ**» — ★ ★, что уничтожает фишку **Юлии** в ячейке кредитов (она помещается на соответствующее кладбище **Юлии**).

Следующий этап фазы боя — влияние на сектора. Так как в секторе **Юлии** нет фишек населения и там находится корабль противника, её диск убирается оттуда. Теперь **Виктор** может положить туда свой диск населения, что он и делает. Наконец, он убирает все фишки урона со своего крейсера. Фаза боя завершена, и начинается фаза содержания.

ФАЗА СОДЕРЖАНИЯ

В фазе содержания игроки получают доход и тратят кредиты, чтобы выплатить стоимость содержания цивилизации. Затем они производят материалы и знания согласно фишкам населения, которые они отправили на планеты.

КОЛОНИАЛЬНЫЕ КОРАБЛИ. Все игроки могут активировать свои неиспользованные колониальные корабли (см. с. 8), чтобы поместить в сектора фишки населения.



Важно! В отличие от фазы действий, в фазе содержания колониальные корабли не могут помещать фишки населения в сектора, где есть корабли противников.

СОДЕРЖАНИЕ ЦИВИЛИЗАЦИИ. Используя колониальные корабли, получите доход и выплатите стоимость содержания цивилизации. Для этого сравните свой доход (наибольшее открытое число на шкале кредитов) со стоимостью содержания цивилизации в этом раунде (наибольшее открытое число на шкале влияния). В зависимости от получившейся разницы сдвиньте маркер кредитов на шкале хранилища вперёд (если доход выше) или назад (если стоимость выше) на соответствующее число делений.

ОБАНКРОТИЛИСЬ? Ни в какой момент игры у вас не может быть меньше 0 кредитов. Вы обязаны обменивать знания или материалы на кредиты или отказываться от контроля секторов, пока не сможете выплатить стоимость содержания цивилизации. Отказавшись от контроля сектора, верните свой диск влияния из него на шкалу влияния (снижая стоимость содержания цивилизации), а фишки населения — на соответствующие шкалы населения (фишки из серых ячеек населения можно вернуть на любую шкалу, а фишки с орбитальных станций — на любую из двух соответствующих шкал; если нужная шкала заполнена, положите фишку на любую другую шкалу населения).

Обратите внимание, что, отказываясь от контроля сектора, вы можете быть вынуждены вернуть фишки на шкалу кредитов, снижая свой доход (и вновь лишаясь возможности выплатить стоимость содержания).

ВЫБЫВАНИЕ ИГРОКА. В маловероятной ситуации, когда участник не способен выплатить стоимость содержания, даже обменяв все ресурсы и отказавшись от контроля всех секторов, его цивилизация терпит крах, и он выбывает из игры. В редкой ситуации, когда в конце фазы боя у участника на игровом поле нет ни кораблей, ни контролируемых секторов, он тоже выбывает из партии. Выбывшие игроки подсчитывают свои победные очки и возвращают все свои компоненты в коробку (но эти игроки всё ещё учитываются в фазах обновления).

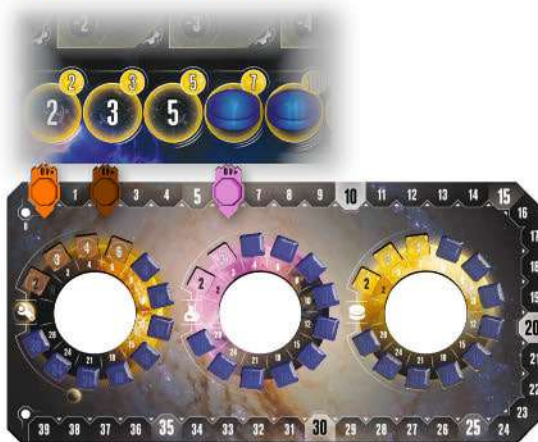
ПРОИЗВОДСТВО МАТЕРИАЛОВ И ЗНАНИЙ. Выплатив стоимость содержания цивилизации, получите материалы и знания в количестве, указанном на наибольших открытых делениях соответствующих шкал населения.



ОБМЕН. В любой момент и столько раз, сколько вы хотите и можете, потратьте количество единиц одного ресурса, равное вашему значению обмена, чтобы получить один другой ресурс (материал, знание или кредит).



ПРИМЕР ФАЗЫ СОДЕРЖАНИЯ



Доход Синего игрока — 4, а стоимость содержания его цивилизации — 5. Разница этих значений: $4 - 5 = -1$. Синий игрок должен оплатить разницу (1 кредит), чтобы его цивилизация оставалась стабильной. Если бы у него было 0 кредитов, ему пришлось бы обменивать другие ресурсы на кредиты или отказываться от контроля секторов, пока стоимость содержания не стала бы ниже или равна доходу. Отказ от контроля 1 сектора без фишки населения в ячейке кредитов снизил бы стоимость содержания до 3, позволяя выплатить её и получить 1 кредит.

Выплатив стоимость содержания цивилизации, Синий игрок получает 6 материалов и 3 знания за производство этих ресурсов.

ФАЗА ОБНОВЛЕНИЯ

НОВЫЕ ЖЕТОНЫ ТЕХНОЛОГИЙ

- +  2 игрока — 5.
- 3 игрока — 6.
- 4 игрока — 7.
- 5 игроков — 8.
- 6 игроков — 9.

По одному берите жетоны технологий из мешочка и выкладывайте их в соответствующие ячейки органайзера технологий, пока не возьмёте нужное для вашего числа игроков количество обычных технологий. Взятые редкие технологии не учитываются при подсчёте необходимых обычных технологий.

Верните диски влияния со своей шкалы действий на шкалу влияния, а фишки населения с кладбищ — на соответствующие шкалы населения. Если нужная шкала населения заполнена, положите фишку населения на любую другую шкалу населения.

Наконец, переверните все свои жетоны колониальных кораблей лицевой стороной вверх, а жетон-памятку — стороной «Фаза действий» вверх. Передвиньте маркер раундов на 1 деление вперёд. Новый раунд начинается с фазы действий.

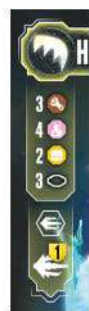
ФАЗА ОБНОВЛЕНИЯ

ПРИМЕР ПОДСЧЁТА ОЧКОВ



Жёлтый игрок получает 6 ПО (1 + 1 + 4) за жетоны репутации, 1 ПО за жетон посла плантоидов, 12 ПО (3 + 2 + 2 + 4 + 1) за контролируемые сектора, 3 ПО за монолит, 4 ПО (2 + 2) за жетоны открытий, -2 ПО за жетон предателя, 3 ПО (1 + 2) за жетоны на шкалах технологий и 2 ПО (1 + 1) за особую способность вида (1 ПО за каждого древнего на игровом поле в конце партии). Итого — 29 ПО.

БОНУСЫ ВИДОВ



НАСЛЕДНИКИ ДРАКОНА




Получите 1 ПО за каждого древнего на игровом поле в конце партии.



ПЛАНТОИДЫ

Получите 1 дополнительное ПО за каждый сектор под вашим контролем в конце партии.

КОНЕЦ ИГРЫ

Игра заканчивается после 8-го раунда. Участник с наибольшим числом ПО побеждает. В случае ничьей побеждает претендент с наибольшей суммой ресурсов (материалов , знаний  и кредитов  в хранилище.

Игроки получают **ПОБЕДНЫЕ ОЧКИ (ПО)** за следующее:

- **жетоны репутации** (фаза боя): 1—4 ПО за жетон;
- **жетоны послов** (дипломатические отношения, 4 игрока и более): 1 ПО за жетон;
- **контролируемые сектора** (разведка, влияние, фаза боя): 1—4 ПО за сектор;
- **монолиты в контролируемых секторах** (строительство): 3 ПО за монолит;
- **жетоны открытий**, лежащие стороной с ПО вверх (разведка, фаза боя): 2 ПО за жетон;
- **жетон предателя**: -2 ПО;
- **жетоны на каждой шкале технологий** (исследование): 4 жетона — 1 ПО, 5 жетонов — 2 ПО, 6 жетонов — 3 ПО, 7 жетонов — 5 ПО;
- **бонусы вида**.

КОНЕЦ ИГРЫ

ПОДСЧЁТ ОЧКОВ

-  **ЖЕТОНЫ РЕПУТАЦИИ:** 1—4 ПО за жетон
-  **ЖЕТОНЫ ПОСЛОВ:** 1 ПО за жетон (от 4 игроков)
-  **КОНТРОЛИРУЕМЫЕ СЕКТОРА:** 1—4 ПО за сектор
-  **МОНОЛИТЫ В КОНТРОЛИРУЕМЫХ СЕКТОРАХ:** 3 ПО за монолит
-  **ЖЕТОНЫ ОТКРЫТИЙ СТОРОНОЙ С ПО ВВЕРХ:** 2 ПО за жетон
-  **ЖЕТОН ПРЕДАТЕЛЯ:** -2 ПО
-  **ЖЕТОНЫ НА ШКАЛАХ ТЕХНОЛОГИЙ:** 1 ПО (4 жетона), 2 ПО (5 жетонов), 3 ПО (6 жетонов), 5 ПО (7 жетонов)
- БОНУСЫ ВИДА**

ПОДСКАЗКА И ЖЕТОН ПРЕДАТЕЛЯ



ИНПЛАНЕТНЫЕ ВИДЫ

ИМПЕРИЯ ЭРИДАНА



АКТИВАЦИЙ В ХОД

РАЗ 1 ИСС 1 УЛУ 2 СТР 2 ПЕР 2 ВЛИ 2

Система эпсилона Эридана была центром империи и в дни её расцвета не имела себе равных. Спутники планет — а некоторые утверждают, что и сами планеты, — перекраивались во славу могущества и мудрости Вечного Императора. Богатство империи не имело себе равных. Однако, с трудом пережив период, который жители империи называют Безмолвной эрой, некогда великая цивилизация превратилась в руины. И хоть ресурсы эпсилона Эридана истощены, а власть рассредоточена, наследники Вечного Императора не теряют надежды. Быть может, новый рассвет империи наступит в пока не обнаруженной системе.

ПОДГОТОВКА И РЕСУРСЫ

4 материала
2 знания
26 кредитов
3 колониальных корабля
Технологии: «ЩИТ ГАУССА», «ТЕРМОЯДЕРНЫЙ ДВИГАТЕЛЬ», «ПЛАЗМЕННОЕ ОРУДИЕ». Начальный сектор — 222.

3

Шкала репутации



Значение обмена: 3 1

ПРАВИЛА ВИДА

2 Перед началом игры возьмите 2 случайных жетона репутации и положите их лицевой стороной вниз на шкалу репутации.

-2 В начале игры у вас на 2 диска влияния меньше (оставьте 2 крайних левых деления шкалы влияния пустыми).

У следующих чертежей дополнительное производство энергии:

ПЕРЕХВАТЧИК —

КРЕЙСЕР —

ДРЕДНОУТ —

ПРОГРЕСС ГИДРЫ



АКТИВАЦИЙ В ХОД

РАЗ 1 ИСС 2 УЛУ 2 СТР 2 ПЕР 2 ВЛИ 2

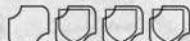
Вечно неудовлетворённые результатом, члены Прогресса всегда стремятся к идеалу. Гидранцы давно сделали технологии своим приоритетом, постоянно развиваясь и улучшая общество и даже самих себя с помощью новых изобретений. С их скоростью технологического прогресса не сравнится никому из Семёрки. И хотя в лаборатории и университеты беты Гидры крайне сложно попасть, они высоко ценятся учёными всех видов.

ПОДГОТОВКА И РЕСУРСЫ

2 материала
6 знаний
2 кредита
3 колониальных корабля
Технология: «ПЕРЕДОВЫЕ ЛАБОРАТОРИИ». Начальный сектор — 224.

3

Шкала репутации



Значение обмена: 3 1

ПРАВИЛА ВИДА

При подготовке к игре поместите фишку населения в передовую ячейку знаний в вашем начальном секторе.

ПЛАНТОИДЫ



АКТИВАЦИЙ В ХОД

РАЗ 2 ИСС 1 УЛУ 2 СТР 2 ПЕР 2 ВЛИ 2

Несмотря на то что плантоиды — самый необычный вид среди членов Семёрки, они входят в Совет уже очень долгое время. Из-за рассредоточенного сознания этого мохоподобного вида намерения плантоидов порой крайне сложно понять. Заполнив все планеты и спутники в системе Лебедя, они, похоже, собираются и дальше разрастаться за её пределы. Впрочем, другие виды преимущественно считают их безобидными соседями, так что не имеют ничего против такой экспансии. Плантоиды — непревзойдённые штурманы, поэтому их присутствие всегда приветствуется на межвидовых торговых судах.

ПОДГОТОВКА И РЕСУРСЫ

4 материала
3 знания
2 кредита
4 колониальных корабля
Технология: «ЗВЁЗДНАЯ БАЗА». Начальный сектор — 226.

3

Шкала репутации



Значение обмена: 3 1

ПРАВИЛА ВИДА

В конце фазы боя ваши фишки населения автоматически уничтожаются кораблями противников.

1 В конце игры вы получаете по 1 дополнительному ПО за сектора под вашим контролем.

У всех ваших чертежей уменьшенный бонус инициативы.

У всех ваших чертежей есть дополнительные компьютеры и производство энергии, но на 1 ячейку частей корабля меньше:

ПЕРЕХВАТЧИК, КРЕЙСЕР, ДРЕДНОУТ —

ЗВЁЗДНАЯ БАЗА —

НАСЛЕДНИКИ ДРАКОНА



АКТИВАЦИЙ В ХОД

РАЗ	ИСС	УЛУ	СТР	ПЕР	ВЛИ
1	1	2	2	2	2

Ходят слухи, что наследники напрямую связаны с древними. И хоть тому нет прямых доказательств, статистика показывает, что коэффициент выживаемости при контакте с древними у наследников гораздо выше, чем у остальных видов, входящих в Семёрку. Наследники, прибывшие из системы Дракона, выглядят крайне эфемерно. И пусть они являются видными членами Галактического совета, внешность их посланцев нередко вызывает дискомфорт у представителей прочих видов.

ПОДГОТОВКА И РЕСУРСЫ

- 3 материала
- 4 знания
- 2 кредита
- 3 колониальных корабля

Технология: «ТЕРМОЯДЕРНЫЙ ДВИГАТЕЛЬ».

Начальный сектор — 228.



Шкала репутации



Значение обмена: 3 1 1

ПРАВИЛА ВИДА



Действие разведки. В каждой активации вы можете открывать 2 жетона секторов и помещать не более 1 из них. Неиспользованный(е) сектор(а) сбрасываются по обычным правилам.



В конце партии вы получаете 1 ПО за каждого древнего на игровом поле.



Ваши корабли могут находиться в секторе с древними, но вы не можете сражаться с ними. Корабли древних не блокируют ваши корабли. Вы можете помещать свои диски влияния в сектора с древними. Вы не можете забирать жетоны открытий из секторов с древними.

МЕХАНЫМЫ



АКТИВАЦИЙ В ХОД

РАЗ	ИСС	УЛУ	СТР	ПЕР	ВЛИ
1	1	3	3	2	2

Механем только недавно признали полноправными членами Совета после длительного и утомительного процесса. Несмотря на то что разумность механем была доказана всеми допустимыми Семёркой способами и Совет признал систему Возничего их суверенитетом, споры на их счёт возникают до сих пор. Происхождение вида восходит к ранним годам существования Центра Галактики, когда искусственные интеллекты, созданные различными видами, было разрешено вживлять в организмы. Механем глубоко уважают за их технологическое развитие. Все широко используемые ныне типы кораблей изначально были разработаны механемами.

ПОДГОТОВКА И РЕСУРСЫ

- 4 материала
- 3 знания
- 3 кредита
- 3 колониальных корабля

Технология: «ПЗИТРОННЫЙ КОМПЬЮТЕР».

Начальный сектор — 230.



Шкала репутации



Значение обмена: 3 1 1

ПРАВИЛА ВИДА

Строительство стоит для вас дешевле:

ПЕРЕХВАТЧИК — 2 (вместо 3);

КРЕЙСЕР — 4 (вместо 5);

ДРЕДНОУТ — 7 (вместо 8);

ЗВЁЗДНАЯ БАЗА — 2 (вместо 3);

ОРБИТАЛЬНАЯ СТАНЦИЯ — 3 (вместо 4);

МОНОЛИТ — 8 (вместо 10).

ГЕГЕМОНИЯ ОРИОНА



АКТИВАЦИЙ В ХОД

РАЗ	ИСС	УЛУ	СТР	ПЕР	ВЛИ
1	1	2	2	2	2

Гегемония происходит из системы Ориона, однако с самого начала их флот патрулирует общие просторы космоса. Возможно, трагедия, произошедшая с дредноутом Земной Федерации «Юрий Гагарин» и сопровождающим его флотом, была лишь результатом серьёзного недопонимания в межвидовой коммуникации, нередко возникающего при первом контакте. Последовавшая затяжная война и огромная боевая мощь Гегемонии дала ей это общепринятое название. Когда был заключён мир, а первые попытки межвидового взаимодействия привели к созданию Центра Галактики, Гегемонию признали доброжелательным видом, и её статус безжалостной военной машины остался в прошлом.

ПОДГОТОВКА И РЕСУРСЫ

- 4 материала
- 3 знания
- 3 кредита
- 3 колониальных корабля

Технологии: «НЕЙТРОННЫЕ БОМБЫ», «ЩИТ ГАУССА».

Начальный сектор — 232.



Шкала репутации



Значение обмена: 4 1 1

ПРАВИЛА ВИДА

При подготовке к игре поместите в начальный сектор крейсер вместо перехватчика.

У всех ваших чертежей увеличенный бонус инициативы.

У следующих ваших чертежей дополнительное производство энергии:

ПЕРЕХВАТЧИК — 1+

КРЕЙСЕР — 2+

ДРЕДНОУТ — 3+



Хоть этот вид до сих пор называют землянами, его фракции давно покинули родную систему и теперь считают своим домом другие отдалённые уголки галактики. После открытия технологии перемещения через кротовины шесть основных фракций землян отправились покорять ближайшие планетные системы, забросив свою разрушенную погибающую планету. Земляне оказались легко приспосабливающимся и гибким видом. Пережив почти катастрофический первый контакт и последующую войну с видом, который они окрестили Гегемонией, земляне добились устойчивого развития и теперь практически единогласно считаются надёжным членом Галактического совета. Основным недостатком земного общества и предположительной причиной их неспособности достичь истинного величия является их врождённая потребность в ссорах и стремление разделяться на более мелкие фракции.

ЗЕМНОЙ ДИРЕКТОРАТ

Начальный сектор — 221.



Директорат правит системой Проиона железной рукой. Место во Внутреннем круге предоставляется лишь лучшим из лучших, тщательно отбираемым (и, по слухам, даже генетически программируемым) кандидатам, которым предстоит продолжить политику директоров. И пусть внутри Директората идёт нешуточная борьба за власть, он намерен привести свою хорошо обеспеченную цивилизацию к великому будущему.

ЗЕМНАЯ ФЕДЕРАЦИЯ

Начальный сектор — 223.



Земная Федерация состоит из многочисленных систем-штатов с практически идентичными идеалами и историей. Система Альтаира считается самой важной из них, и именно там находится Федеральный парламент. Отдельные системы наслаждаются свободой самоуправления, но в час нужды они объединяют усилия, чтобы защитить Федерацию.

ЗЕМНОЙ СОЮЗ

Начальный сектор — 225.



После долгих скитаний Земной Союз обосновался в системе эты Кассиопеи. Несмотря на периодические внутренние конфликты, Союз стойко пережил немало тяжёлых периодов, зачастую благодаря дипломатическим усилиям и сохранению нейтралитета. Однако вскоре всё может измениться, так как его родная система не сможет обеспечить всю цивилизацию.

ЗЕМНАЯ РЕСПУБЛИКА

Начальный сектор — 227.



Обосновавшись в системе Сириуса и приняв участие в войне с Гегемонией, народ Земной Республики построил демократическое общество, которое теперь наслаждается относительно стабильной и успешной жизнью.

АКТИВАЦИЙ В ХОД



ПОДГОТОВКА И РЕСУРСЫ

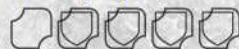
4 материала
 3 знания
 3 кредита
 3 колониальных корабля

Технология: «ЗВЕЗДНАЯ БАЗА».

Начальный сектор



Шкала репутации



Значение обмена: 2 1

ЗЕМНОЙ КОНГЛОМЕРАТ

Начальный сектор — 229.



В отличие от прочих земных фракций Конгломерат с самого начала спонсировался всевозможными корпорациями, желавшими сделать инвестиции в далёкие космические колонии. Это до сих пор отражается на всех сферах общества от Совета правления — высшего органа власти Конгломерата — до жизни простых людей в системе тау Кита. Конгломерат является сосредоточением финансовой мощи и одним из ключевых игроков в бизнесе Центра Галактики.

ЗЕМНОЙ АЛЬЯНС

Начальный сектор — 231.



Альянс стал основной силой в Земляно-гегемонской войне, когда разрозненные фракции объединились против общего врага. После решающей победы в сражении при дельте Павлина (33.142), заставившей флот Гегемонии покинуть сектор, Альянс сделал систему дельты Павлина своим домом. С тех пор прошло немало времени, но старые соглашения всё ещё в силе и Альянс занимает прочные позиции на политической арене.

ДРЕВНИЕ

Об исходе древних нет достоверной информации. Большинство существующих теорий основано на реликвиях, найденных в системах, предположительно колонизованных древними. Многие находки не похожи ни на что из описанного в библиотеке Центра Галактики, однако нет внушающей доверие теории о том, кем или чем были древние, а также куда они исчезли. Интересно, что народные сказания нескольких видов описывают древних крайне схоже, как некое многовековое зло. Последние сообщения из разных секторов говорят о многочисленных контактах, описывая их как «корабли незнакомой конструкции, вызывающие чувство тревоги и словно парящие вне поля зрения» (перехватчик «Мания беспорядка», система лямбды Змеи, 43.393).



СТРАЖИ

Хотя бóльшая часть галактики остаётся неизведанной, многие системы ранее уже посетил разведывательный флот Галактического совета. Самые многообещающие из них были зарезервированы для целей Совета и объявлены нейтральными. Для поддержания порядка и защиты от враждебно настроенных гостей Совет расположил в этих секторах мощные автономные корабли, названные стражами. Однако тот, кто сумеет пробить эту защиту, получит доступ к богатым ресурсам планет, представляющим безграничные возможности своему правителю.



ЦЕНТР ГАЛАКТИКИ

Основанный в конце Земляно-гегемонской войны (30.027—33.364) и тогда же получивший своё незамысловатое название, Центр Галактики стал коммуникационным узлом всех космических видов. Образовавшийся вокруг дипломатических кораблей, на которых обсуждался мирный договор (перехватчик землян «Убежище от бури» и дредноут Гегемонии «Корректировка точки зрения»), Центр Галактики вскоре превратился в скопление всевозможных кораблей и убежищ и на сегодняшний день является домом для миллиардов организаций, включая Галактический совет и библиотеку Центра Галактики. В Совет входят представители основных видов, в народе называемых Семёркой. И хотя все галактические виды признаются равными в Центре Галактики, только Семёрка имеет право голоса в Совете. Прочие малочисленные виды лишь иногда оказывают влияние на борьбу за власть в нём. Даже в мирное время, когда союзы распадаются и успешно заключаются новые дипломатические соглашения, Центр Галактики охраняет система защиты — беспилотная машина, нацеленная на устранение любого военного присутствия.



— Как мне получать больше ресурсов?

— Размещайте в секторах диски влияния и используйте колониальные корабли, чтобы переместить туда фишки населения. Исследуйте передовые технологии, чтобы помещать фишки населения в передовые ячейки населения. Стройте орбитальные станции, чтобы иметь доступ к большому числу ячеек населения. Старайтесь получать жетоны открытий.

— Для чего мне кредиты?

— Кредиты нужны, чтобы выплачивать стоимость содержания цивилизации. Чем больше действий вы выполняете и чем больше секторов вы контролируете, тем больше кредитов вам придётся потратить в конце раунда.

— И всё?

— Ещё вы можете обменивать кредиты на другие ресурсы (и наоборот).

— У меня недостаточно дисков влияния для выполнения всех желаемых действий. Что мне делать?

— Вы можете выполнить действие влияния, чтобы вернуть не более 2 дисков из своих секторов на шкалу. Также вы можете исследовать «**ПЕРЕДОВУЮ РОБОТОТЕХНИКУ**» и «**КВАНТОВУЮ СЕТЬ**», чтобы получить дополнительные диски. Кроме того, вы можете специально использовать больше дисков, чем способны оплатить в фазе содержания, что позволит вам отказаться от контроля секторов и вернуть диски на шкалу влияния.

— Лучшие технологии ужасно дорогие. Как я вообще смогу их себе позволить?

— Чем больше технологий одной категории вы исследуете, тем больше ваша скидка на эту категорию. Чтобы извлечь из этого выгоду, покупайте технологии в порядке возрастания цены.

— Какие преимущества у первого игрока?

— Помимо того, что вы получаете 2 кредита 🟡, у вас будет наибольший выбор технологий для исследования и зон для разведывания.

— Что делать, если дополнительные диски влияния, полученные благодаря «**ПЕРЕДОВОЙ РОБОТОТЕХНИКЕ**» и «**КВАНТОВОЙ СЕТИ**», не помещаются на мою шкалу влияния?

— Кладите «лишние» диски поверх диска на крайнем левом делении шкалы и используйте их по обычным правилам.

— Выполняя действие влияния, я могу поместить диск влияния из одного сектора в соседний сектор, связанный с ним соединением кротовин. Могу ли я взять диск из того сектора, что создаёт соединение кротовин?

— Нет. Как только вы уберёте диск влияния из сектора, создающего соединение кротовин, вы перестанете выполнять требования действия влияния.

— В каком случае я могу вернуть себе диски влияния из моих секторов в фазе содержания?

— Вы можете сделать это, только если у вас недостаточно кредитов (произведённых в этой фазе плюс уже имеющихся в хранилище), чтобы выплатить стоимость содержания цивилизации. В этом случае вы можете возвращать диски на шкалу влияния, пока стоимость содержания не снизится до необходимого числа. Не забывайте, что, когда вы убираете диск влияния из сектора, ваши фишки населения в нём немедленно возвращаются на вашу панель управления (что может снизить производство кредитов).

— Могу ли я забирать свои фишки населения из секторов просто так, не отказываясь от контроля этих секторов?

— Нет. Единственный способ — сперва забрать диск и фишки действием влияния, а затем вернуть диск вторым действием влияния.

— Противники то и дело разносят мои драгоценные корабли в пух и прах. Как мне выигрывать больше сражений?

— У вас есть преимущество, если вы стреляете первым, в вас сложно попасть или вы можете выдержать какое-то количество попаданий. Улучшайте свои двигатели, чтобы увеличить инициативу, и используйте ракеты, чтобы атаковать до начала столкновений.

Улучшайте щиты, чтобы снижать эффективность компьютеров противника. Улучшайте корпус, чтобы выдержать больше попаданий противника. Собирайте жетоны открытий, чтобы получить уникальные и мощные части кораблей.

— Разве перехватчики не слишком слабые, чтобы приносить какую-то пользу?

— Не совсем, но лучше всего использовать их для конкретной задачи. Например, запитайте их мощным источником энергии, чтобы улучшить их хорошим вооружением. Перехватчики выгодно использовать для блокировки крупных кораблей, вынуждая противника тратить больше действий на перемещение их к местам важных сражений.

— Есть ли смысл в установке щитов, если у моих противников нет компьютеров?

— Нет. К тому же, если у них нет компьютеров, они вряд ли попадут в вас. Используйте это преимущество.

— Если у меня есть технология «**ГЛАЗИНЫЙ КОМПЬЮТЕР**», я могу использовать «**ПОЗИТРОННЫЙ КОМПЬЮТЕР**» на своём корабле?

— Нет. Для каждой части корабля (кроме базовых: «**ИОННОЕ ОРУДИЕ**», «**АТОМНЫЙ ДВИГАТЕЛЬ**», «**АТОМНЫЙ РЕАКТОР**», «**КОРПУС**» и «**ЭЛЕКТРОННЫЙ КОМПЬЮТЕР**») необходимо исследовать соответствующую технологию.

— Если все мои корабли пытаются отступить, но их уничтожают до конца отступления, получу ли я жетон репутации за участие в сражении?

— Нет, ваши корабли получают штраф за отступление в момент его начала, даже если в итоге им не удастся завершить задуманное.

— Кто получает жетон открытия, если в конце фазы боя в секторе с ним нет кораблей или если в секторе под контролем наследников уничтожили древних (но наследники по-прежнему контролируют его)?

— В подобных ситуациях жетон открытия получает игрок, контролирующий сектор. Если никто не контролирует сектор, то жетон открытия получит игрок, первым поместивший в этот сектор диск влияния, либо игрок, чьи корабли будут в секторе в конце следующей фазы боя.

— Если жетон открытия, который я получаю за «**ЛАБОРАТОРИИ ДРЕВНИХ**», позволяет мне поместить что-либо в сектор (например, «**КРЕЙСЕР ДРЕВНИХ**» или «**ОРБИТАЛЬНУЮ СТАНЦИЮ ДРЕВНИХ**»), куда именно это помещается?

— В ваш начальный сектор. Если вы не контролируете его, вы обязаны выбрать в награду 2 ПО.

— Обязан ли я применять способность разведки наследников и плантоидов? Если нет, в какой момент я должен решить, применять её или нет?

— Вы не обязаны брать 2 жетона секторов, играя за наследников, и разведывать дважды, играя за плантоидов. Вы можете решить, применять ли способность, посмотрев первый жетон сектора.

— Могу ли я переместиться через сектор с кораблями противника, используя «**МАСКИРОВАННОЕ УСТРОЙСТВО**» и не вызывая акта агрессии?

— Да.

— В каком порядке игроки влияют на сектора в конце фазы боя?

— Если порядок влияния важен, разыгрывайте влияние на сектора в убывающем порядке их номеров.

ВОЕННЫЕ ТЕХНОЛОГИИ

«**НЕЙТРОННЫЕ БОМБЫ**». При атаке на население все фишки населения в секторе автоматически уничтожаются (см. с. 21).

«**ЗВЕЗДАНАЯ БАЗА**». Вы можете строить звёздные базы.

«**ПЛАЗМЕННОЕ ОРУДИЕ**». Вы можете улучшить свои корабли частями «**ПЛАЗМЕННОЕ ОРУДИЕ**».

«**ФАЗОВЫЙ ЩИТ**». Вы можете улучшить свои корабли частями «**ФАЗОВЫЙ ЩИТ**».

«**ПЕРЕДОВАЯ ДОБЫЧА**». С помощью колониальных кораблей вы можете помещать свои фишки населения в передовые ячейки материалов.

«**ТАХИОННЫЙ РЕАКТОР**». Вы можете улучшить свои корабли частями «**ТАХИОННЫЙ РЕАКТОР**».

«**ГЛАВНЫЙ КОМПЬЮТЕР**». Вы можете улучшить свои корабли частями «**ГЛАВНЫЙ КОМПЬЮТЕР**».

«**ПЛАЗМЕННЫЕ РАКЕТЫ**». Вы можете улучшить свои корабли частями «**ПЛАЗМЕННЫЕ РАКЕТЫ**».



СЕТЕВЫЕ ТЕХНОЛОГИИ

«**ЩИТ ГАУССА**». Вы можете улучшать свои корабли частями «**ЩИТ ГАУССА**».

«**ТЕРМОЯДЕРНЫЙ РЕАКТОР**». Вы можете улучшать свои корабли частями «**ТЕРМОЯДЕРНЫЙ РЕАКТОР**».

«**УСИЛЕННЫЙ КОРПУС**». Вы можете улучшать свои корабли частями «**УСИЛЕННЫЙ КОРПУС**».

«**ПОЗИТРОННЫЙ КОМПЬЮТЕР**». Вы можете улучшать свои корабли частями «**ПОЗИТРОННЫЙ КОМПЬЮТЕР**».

«**ПЕРЕДОВАЯ ЭКОНОМИКА**». С помощью колониальных кораблей вы можете помещать свои фишки населения в передовые ячейки кредитов.

«**ТАХИОННЫЙ ДВИГАТЕЛЬ**». Вы можете улучшать свои корабли частями «**ТАХИОННЫЙ ДВИГАТЕЛЬ**».

«**АНТИМАТЕРИАЛЬНОЕ ОРУДИЕ**». Вы можете улучшать свои корабли частями «**АНТИМАТЕРИАЛЬНОЕ ОРУДИЕ**».

«**КВАНТОВАЯ СЕТЬ**». Немедленно получите 2 дополнительных диска влияния и разместите их на своей шкале влияния.



НАНОТЕХНОЛОГИИ

«**НАНОРОБОТЫ**». Выполнив действие строительства, вы можете сделать 1 дополнительную активацию.

«**ТЕРМОЯДЕРНЫЙ ДВИГАТЕЛЬ**». Вы можете улучшать свои корабли частями «**ТЕРМОЯДЕРНЫЙ ДВИГАТЕЛЬ**».


«**ОРБИТАЛЬНАЯ СТАНЦИЯ**». Вы можете построить орбитальные станции.

«**ПЕРЕДОВАЯ РОБОТОТЕХНИКА**». Немедленно получите 1 дополнительный диск влияния и поместите его на свою шкалу влияния.

«**ПЕРЕДОВЫЕ ЛАБОРАТОРИИ**». С помощью колониальных кораблей вы можете помещать свои фишки населения в передовые ячейки знаний.

«**МОНОЛИТ**». Вы можете строить монолиты.

«**ГЕНЕРАТОР КРАТОВИНИ**». Вы можете разведывать соседние сектора, перемещаться или влиять на них, если они связаны с вашим сектором хотя бы 1 кратовиной.

«**КЛАУД ОТ АРТЕФАКТА**». Немедленно получите 5 одинаковых ресурсов за каждый артефакт  в секторах под вашим контролем (тип ресурсов для каждого артефакта выбирается отдельно).



РЕДКИЕ ТЕХНОЛОГИИ

«**РАСЩЕПТЕЛЬ АНТИМАТЕРИИ**». Вы можете любым образом распределить урон от «**АНТИМАТЕРИАЛЬНЫХ ОРУДИЙ**» между целями.

«**КОНИФОЛДОВОЕ ПОЛЕ**». Вы можете улучшить свои корабли частями «**КОНИФОЛДОВОЕ ПОЛЕ**».

«**ПОГЛОТИТЕЛЬ НЕЙТРОНОВ**», «**НЕЙТРОННЫЕ БОМБЫ**» противника не действуют на вас. **ПРИМЕЧАНИЕ.** Это не касается *слабости плантоидов*.

«**ПОГЛОЩАЮЩИЙ ЩИТ**». Вы можете улучшить свои корабли частями «**ПОГЛОЩАЮЩИЙ ЩИТ**».

«**МАСКИРОВАННОЕ УСТРОЙСТВО**». Чтобы заблокировать ваш корабль, требуется 2 корабля (подробнее о *блокировке* см. с. 13).



«**ПРОДВИНУТАЯ ЛОГИСТИКА**». Выполнив действие перемещения, вы можете сделать 1 дополнительную активацию.

«**РАЗУМНЫЙ КОРПУС**». Вы можете улучшать свои корабли частями «**РАЗУМНЫЙ КОРПУС**».

«**СОЛИТОННОЕ ОРУДИЕ**». Вы можете улучшать свои корабли частями «**СОЛИТОННОЕ ОРУДИЕ**».

«**СКАЧКОВЫЙ ДВИГАТЕЛЬ**». Вы можете улучшать свои корабли частями «**СКАЧКОВЫЙ ДВИГАТЕЛЬ**».

«**ГИПЕРПОРТАЛ**». Немедленно поместите жетон гиперпортала в любой сектор под вашим контролем. Он соединяет этот сектор с другими секторами с гиперпорталами и приносит в конце партии 1 ПО контролирующему игроку (подробнее о *гиперпорталах* см. с. 7).



«**ИСКРИВЛЯЮЩИЕ РАКЕТЫ**». Вы можете улучшать свои корабли частями «**ИСКРИВЛЯЮЩИЕ РАКЕТЫ**».

«**ПИКОМОДУЛЯТОР**». Выполнив действие улучшения, вы можете сделать 2 дополнительные активации.

«**ЛАБОРАТОРИИ ДРЕВНИХ**». Немедленно возьмите и разграбьте 1 жетон открытия (см. с. 9).

«**РЕАКТОР НУЛЕВОЙ ЭНЕРГИИ**». Вы можете улучшать свои корабли частями «**РЕАКТОР НУЛЕВОЙ ЭНЕРГИИ**».


«**МЕТАСИНТЕЗ**». С помощью колониальных кораблей вы можете помещать свои фишки населения в любые передовые ячейки.



ПОДГОТОВКА

 Возьмите жетоны технологий для органайзера.

Игроки	2	3	4	5	6
Жетоны	12	14	16	18	20

 Размер стопки внешних (III) секторов.

Игроки	2	3	4	5	6
Жетоны	5	8	14	16	18


ФАЗА ДЕЙСТВИЙ

- Начиная с первого игрока и далее по часовой стрелке, игроки по очереди выполняют действия или пасуют.



РАЗВЕДКА. Поместите новый сектор рядом с сектором под вашим контролем или с сектором с вашим кораблём (вы можете сбросить новый сектор, если не хотите размещать его). Можете поместить диск влияния.




ИССЛЕДОВАНИЕ. Возьмите технологию, потратьте знания .



УЛУЧШЕНИЕ. Сбросьте и возьмите части кораблей.







СТРОИТЕЛЬСТВО. Постройте корабли или конструкции в секторах под вашим контролем, потратьте материалы .



ПЕРЕМЕЩЕНИЕ. Переместите корабли (один и тот же или несколько разных).



ВЛИЯНИЕ. Поместите и/или заберите диски влияния и переверните 2 колониальных корабля лицевой стороной вверх.

- В любой момент своего хода вы можете использовать колониальные корабли и (при игре четвером и более) установить дипломатические отношения.
- Спасовав, переверните жетон-памятку стороной «Реакции» вверх. Спасовав первым, получите 2 кредита .
- Спасовав, вы можете выполнять только реакции (слабые версии **УЛУ** , **СТР**  и **ПЕР** ; бонусы технологий не применяются).

ФАЗА БОЯ

ОПРЕДЕЛЕНИЕ СЕКТОРОВ. Определите все сектора, в которых есть корабли нескольких противников.

РОЗЫГРЫШ СРАЖЕНИЙ. В каждом секторе в порядке убывания номеров секторов:




- Разыгрывайте сражения в обратном порядке входа в сектор. Корабли не-игроков и игрок, контролирующий сектор, всегда защищаются.
- \star — попадание, $4 + 3 - 1 \geq 6$ — попадание, \square — промах.
- Запустите ракеты в порядке инициативы.
- Проведите столкновения в порядке инициативы.
- Разыграв все сражения в секторе, возьмите жетоны репутации в порядке входа в сектор.

ЗАВЕРШЕНИЕ ФАЗЫ БОЯ

- Атака на население. Корабли атакуют фишки населения в своих секторах.
- Влияние на сектора. Игроки могут взять под контроль неконтролируемые сектора, где есть их корабли.
- Жетоны открытий. Присвойте незащищённые жетоны открытий.
- Ремонт. Уберите все фишки урона со всех кораблей (верните их в запас).


РЕПУТАЦИЯ - МАКС. 5  / 		
1 		СРАЖЕНИЕ
1 		ПЕРЕХВАТЧИК
2 		КРЕЙСЕР
3 		ДРЕДНОУТ
1 		ЗВЕЗДНАЯ БАЗА
1 		ДРЕВНИЙ
2 		СТРАЖ
3 		СЭЦГ

ФАЗА СОДЕРЖАНИЯ

- Можете использовать колониальные корабли в секторах без кораблей противников.
- Получите доход и выплатите стоимость  содержания цивилизации.
- Произведите ресурсы  .

ФАЗА ОБНОВЛЕНИЯ

- Верните диски влияния со шкалы действий на шкалу влияния.

 Возьмите новые жетоны технологий из мешочка.

Игроки	2	3	4	5	6
Жетоны	5	6	7	8	9

- Переверните все колониальные корабли и жетоны-памятки лицевой стороной вверх, продвиньте маркер раунда.

ПОДСЧЁТ ОЧКОВ

	Жетоны репутации: 1-4 по 3а жетон
	Жетоны пасов: 1 по 3а жетон
	Контролируемые сектора: 1-4 по 3а сектор
	Монументы в контролируемых секторах: 3 по 3а монумент
	Жетоны открытий стороной с по вверх: 2 по 3а жетон
	Жетон предателя: -2 по
	Жетоны на шкалах технологий: 1 по (4 жетона), 2 по (5 жетонов), 3 по (6 жетонов), 5 по (7 жетонов)
	Бонусы оида