

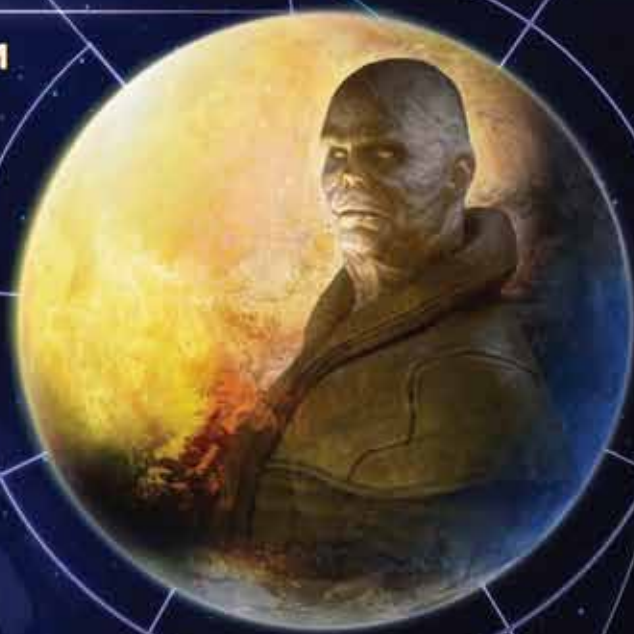


СУМЕРКИ ИМПЕРИИ®

ЧЕТВЕРТАЯ РЕДАКЦИЯ

ПРАВИЛА ИГРЫ

ПРОЧИТАЙТЕ ЭТОТ БУКЛЕТ ПЕРВЫМ





Меня зовут Махтом Ик Сирва.

Я летописец виннارانских хранителей, и я пишу эти строки в древней башне хроник, расположенной в старом Мекатол-сити. С того дня, как я унаследовал от отца обязанность вести летопись, я наслаждаюсь вдохновляющими видами величественных зданий, древних башен и ярких живых огней, что простираются за горизонт. И всё же, как от своей тени, мне не скрыться от мыслей о погибели, находящейся за пределами города. В нескольких тысячах километров от моей башни расположены огромные щиты, которые защищают нас от ядовитой пыли Моря Отчаяния — ужасной пустыни, покрывающей большую часть планеты.

Мы, виннارانцы, оберегали этот город более трёх тысяч лет. Со времён самой Великой чистки мы заботились об имперском троне, имперских архивах и Галактическом совете, что располагаются здесь, на Мекатол-Рексе. Мы честно держали слово, данное последнему императору.

Руки мои дрожат, пока я пишу эти строки, поскольку сейчас разворачиваются события, которые, я уверен, предвещают великие перемены. Я предвижу, что наш долг будет исполнен ещё при моей жизни.

Вот почему я связался с тобой. Я хотел бы поведать тебе краткую, но правдивую историю о недавних событиях в нашей галактике. Я доверяю тебе эту информацию, потому что знаю, что ты распространяешь эти знания повсеместно. Впереди опасные времена, и я боюсь, галактике нужно будет вспомнить прошлое.

Говорят, что императоры лазаксов появились на пепелище королей Мэхакта. Мало что известно о ранних годах их восхождения, но нет сомнений, что лазаксы были крайне образованным, великодушным и мудрым народом. Как мы знаем, после прихода к власти лазаксы выбрали находящуюся в центре галактики планету Мекатол-Рекс своим родным миром. Год, когда лазаксы прибыли на Мекатол-Рекс, отмечен в имперских архивах как «первый», и именно тогда начинаются мои записи.

Веками границы Лазакской империи расширялись. Обитаемые системы, которые открывали лазаксы, тут же присоединялись к империи, и их цивилизациям позволялось вступить в Галактический совет — государственный орган, где народы империи рассказывали о своих нуждах и делились мнениями. В совете были представлены такие великие расы, как ззча, хаканы, летневы, хиларцы, люди и н'орры, а также сотни малых цивилизаций и независимых систем.

Прошло много лет, и новые цивилизации и планетарные системы стали встречаться всё реже. Постепенно интеллектуальный и технологический прогресс замедлился, и настроения в империи начали меняться. В своём постоянном желании развиваться великие расы стали засматриваться на богатства соседей и мечтать о власти,

которая была у лазаксов. Жадность и амбиции начали расти в сердцах политиков и советников. Некогда благородный дух империи сменился атмосферой подозрительности и страха. Именно на этот период в имперских архивах приходится первый конфликт между великими расами. Галактический совет стал рассадником интриг, а порождённая суматоха возвестила время шпионов и убийц. Поначалу втайне, а вскоре и не скрывая этого, великие расы начали создавать армии и флоты. Многие нацелились на расширение границ далеко за пределы своих изначальных владений. Пограничные стычки и конфликты из-за ресурсов множились, подрывая основы империи. В те времена, ныне известные как Закатные века, тьма подымала голову.

На протяжении большей части Закатных веков авторитет лазаксов не вызывал вопросов. Если не считать несколько мелких неудачных восстаний, мало кто решался в открытую бросить вызов императорам. Ослеплённые тысячелетиями безраздельной власти, лазаксы просто не замечали, как вокруг множилось честолюбие и недовольство. Шли века, и напряжение между великими расами становилось всё сильнее, как и их жажда власти. В результате у них осталась только одна общая вещь: ненависть. Ненависть к лазаксам, к имперской власти и доброжелательной надменности императоров.

Пока небольшой конфликт около Куаннской червоточины не стал той искрой, что заставила полыхнуть всю галактику.

Протестуя против имперских торговых ограничений, Баронат Летнев блокировал трафик через Куаннскую червоточину. Поскольку вспыльчивые летневцы нередко создавали проблемы, беспечный и медлительный император решил урегулировать этот вопрос в Галактическом совете.

Однако блокада нанесла серьёзный урон Федерации Сол: жизненно важные поставки не смогли достичь колоний людей, из-за чего в них начались эпидемии и голод. После восьми месяцев бесплодных трений в Галактическом совете терпение Федерации лопнуло. Без каких-либо предупреждений и императорской санкции спецкорпус Федерации атаковал и уничтожил блокадные корабли летневцев, вновь открыв Куаннский маршрут.

Рассерженный несанкционированной агрессией летневцев и людей император попытался удержать власть, издав указ Мааду, по которому все военные корабли переходили в прямое подчинение империи.

Указ Мааду стал той самой соломинкой, что переломила хребет империи. Баронат, Федерация и Жол-Нар заявили о своём выходе из совета, и галактика начала скатываться в пучину гражданской войны. Куаннский конфликт стал началом Сумеречной эры.

Пока цивилизации грызлись в тысячах территориальных споров, что вспыхивали один за другим на

протяжении нескольких лет, лазаксы отчаянно пытались удержать свою империю от развала. Имперские армады сражались по всей галактике, но их силы были слишком рассеяны. На семьдесят третьем году войны объединённые силы людей, хиларцев и хаканов внезапно атаковали Мекатол-Рекс. Последний император лазаксов погиб вместе со своей семьёй во время бомбардировки, так и не назвав имя наследника.

Ни одна планета в галактике не пострадала от войны настолько сильно, как Мекатол-Рекс. Всего за несколько лет её природа была уничтожена, население практически истреблено, а некогда зелёные равнины превратились в ядовитые пустоши.

После смерти императора и уничтожения столицы власть империи пала. На лазаксов открыли охоту, и по всей галактике прокатилась волна убийств, известная как Великая чистка. За двадцать лет резни раса лазаксов была практически уничтожена. Их не встречали в галактике почти три тысячи лет... до недавнего времени.

Сумеречные войны продолжались много веков, но среди великих рас никто так и не смог захватить трон, рискуя разделить судьбу императора. Постепенно у великих рас начали иссякать силы по мере того, как их экономики рушились, а знания и технологии терялись в разрухе и невзгодах затянувшейся войны.

Так тихо завершилась Сумеречная эра. За ней последовали Тёмные века — время упадка экономики, культуры и образования. Великие расы укрылись в своих небольших и безопасных уголках космоса, бросив всё то, что больше не могли удерживать силой. Спустя несколько тысячелетий завершились и Тёмные века; начался неторопливый и неуверенный период возрождения.

На момент, когда я пишу эти строки, великие расы уже восстановили часть бывшего могущества. Галактический совет на Мекатол-Рексе вновь наращивает влияние, пока молодые и старые цивилизации колонизируют соседние системы, покинутые во время Тёмных веков.

Признаки великих перемен повсюду. В этом году, словно явившись из древних пророчеств, из тьмы времён вернулись лазаксы. Вернулись в новой, зловещей кибернетической форме. Для меня их появление стало лёгким дуновением, предвещающим чудовищный шторм. Я словно чувствую, как галактика пробуждается, подобно древнему зверю, который ворочается в тёмной пещере, сбрасывая с себя путы сна.

Скоро родится новая империя. И ради блага всех нас, пусть у нового императора хватит сил не только на то, чтобы удержать трон, но и на то, чтобы обновить мир. Если же не хватит, то боюсь, что новое море отчаяния поглотит нас всех.

ЦЕЛЬ ИГРЫ

В ходе партии в «Сумерки империи» игрокам предстоит торговать, договариваться и воевать друг с другом, чтобы выполнять цели, зарабатывая победные очки. Первый игрок, набравший 10 победных очков, становится новым императором и побеждает в игре.

СОСТАВ ИГРЫ



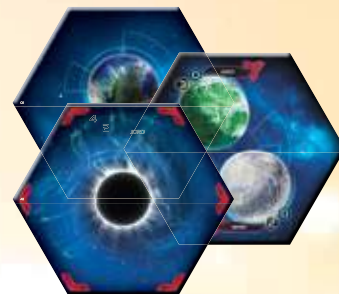
Летопись галактики, справочник, правила игры



17 планшетоов фракций



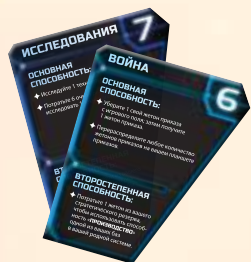
6 планшетоов приказоов



51 шестиугольный фрагмент поля



354 пластиковые фигурки отрядоов (59 фигуроок в 6 цветаах)



8 карт стратегиий



8 десятигранных кубикоов



1 счётчик победных очкоов



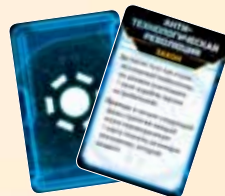
59 карт планет



40 карт целей



80 карт действий



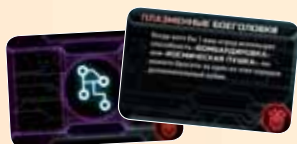
50 карт политиики



41 карта обещааний



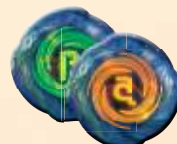
1 жетоон председателля



122 карты технологиий



62 карты улущиений



2 жетоона червоточиин



1 жетоон «0»



1 жетоон хранителлей



2 жетоона ассимиляциии



272 жетоона приказоов



289 жетоонов контролля



48 двухсторонних жетоонов товароов и продукциии



49 жетоонов пехотоы



49 жетоонов истребителей

ДЛЯ ЧЕГО НУЖЕН ЭТОТ БУКЛЕТ

Назначение этого буклета — научить новичков играть в «Сумерки империи». Мы рекомендуем прочитать его целиком перед тем, как начать свою первую партию.

В коробке с игрой вы также найдёте справочник, в котором более подробно расписаны все правила и исключения из правил, которые в данном буклете не упоминаются. Ответы на вопросы, которые возникнут в ходе игры, следует искать именно в справочнике, а не в этом буклете.

ОСНОВНЫЕ ПОНЯТИЯ: ОТРЯДЫ

Отряды — это фигурки и жетоны, которыми на игровом поле представлены войска и сооружения игроков. Всего в игре есть три вида отрядов: **корабли**, **наземные войска** и **сооружения**.

Корабли

Корабли — отряды, находящиеся в космосе. Эти отряды участвуют в космических боях, а также помогают игрокам расширять свои империи.



Наземные войска

Наземные войска — это прежде всего отряды пехоты. Игроки используют их для защиты своих планет или при вторжениях на чужие.



Сооружения

Сооружения — это военные постройки, возведённые империей, чтобы поддерживать свои войска.



Снабжение

Личный запас незадействованных отрядов и жетонов приказов игрока называется **снабжением**. Когда игрок производит отряды или получает жетоны приказов во время партии, он берёт их из своего снабжения.

ОСНОВНЫЕ ПОНЯТИЯ: СИСТЕМЫ И ПЛАНЕТЫ

Игровое поле в «Сумерках империи» формируется из шестиугольных фрагментов. Каждый фрагмент представляет собой отдельную звёздную **систему**, в которой могут находиться одна или несколько планет или другие небесные тела.

Размещение отрядов в системах

Чтобы разместить отряд в системе, игрок кладёт его фигурку или жетон на одну из двух зон фрагмента поля с этой системой. Сооружения и наземные войска обычно размещаются на планетах, а корабли — в космосе, то есть в области вокруг планет, заполненной звёздами.



Сооружения и наземные войска размещаются на планетах



Корабли размещаются в космосе

Планеты

Передвигаясь по галактике и расширяя границы своих империй, игроки будут получать контроль над новыми **планетами**.

Когда игрок получает контроль над планетой, он либо берёт карту планеты из колоды планет, либо забирает её у игрока, который контролировал эту планету раньше, и кладёт её лицевой стороной вниз перед собой.

На карте каждой планеты указаны два значения: **ресурсы** (слева в жёлтой рамке) и **влияние** (справа в синей рамке). Игроки тратят очки ресурсов, чтобы приобретать новые отряды и технологии. Игроки тратят очки влияния, чтобы получать жетоны приказов и голосовать во время фазы политики.



Лицевая сторона карты планеты

Если игрок контролирует планету, но на ней нет его отрядов, он кладёт на эту планету (на поле) свой жетон контроля, чтобы отметить, что это его планета.



Жетон контроля

ПОДГОТОВКА К ПЕРВОЙ ПАРТИИ

При подготовке к первой партии игроки совершают следующие действия. Некоторые компоненты во время первой партии не нужны; о них подробно рассказано в конце буклета (стр. 23).

1. ОПРЕДЕЛИТЕ ПРЕДСЕДАТЕЛЯ. Случайным образом определите игрока, который получит жетон председателя. Когда начнётся игра, он будет ходить первым.



2. ВЫБЕРИТЕ ФРАКЦИИ. Каждый игрок олицетворяет одну из фракций со своими уникальными сильными и слабыми сторонами. У каждой фракции есть свой планшет, на котором указаны характеристики и способности отрядов, а также уникальные способности самой фракции. Для первой партии возьмите планшеты следующих фракций:

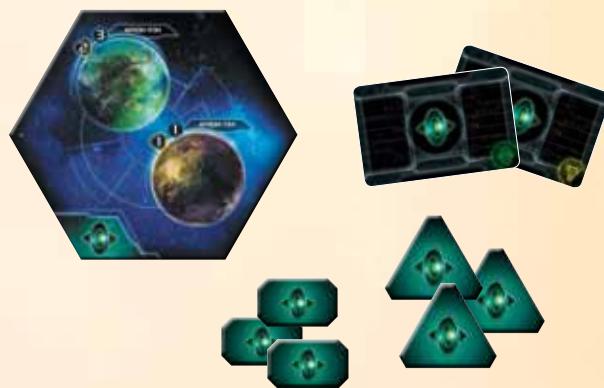


Председатель раздаёт каждому игроку один случайный планшет из этого списка.

3. ВОЗЬМИТЕ ФРАКЦИОННЫЕ КОМПОНЕНТЫ. Каждый игрок берёт следующие компоненты, относящиеся к его фракции:

- ◆ 1 фрагмент поля с родной системой
- ◆ 17 жетонов контроля
- ◆ 16 жетонов приказов
- ◆ 2 карты технологий

На каждом фракционном компоненте изображён символ соответствующей фракции (он совпадает с символом на планшете фракции). Каждый игрок кладёт перед собой планшет фракции и все свои фракционные компоненты. Уберите неиспользуемые фракционные компоненты в коробку.



4. ВЫБЕРИТЕ ЦВЕТ. Каждый игрок выбирает себе цвет и берёт следующие компоненты соответствующего цвета:

- ◆ 59 пластиковых фигурок отрядов
- ◆ 1 планшет приказов
- ◆ 25 карт технологий

Каждый игрок подкладывает край своего планшета приказов под планшет фракции и кладёт рядом остальные компоненты.



5. ВОЗЬМИТЕ НАЧАЛЬНЫЕ КАРТЫ ПЛАНЕТ. Каждый игрок берёт карты планет, соответствующие планетам в его родной системе, и выкладывает их лицевой стороной вверх рядом со своим планшетом фракции.



6. СОЗДАЙТЕ ИГРОВОЕ ПОЛЕ. Игроки создают игровое поле по схеме, соответствующей количеству игроков (см. стр. 24–27). Опытные игроки создают новое поле в начале каждой партии сами (подробнее об этом в справочнике).



7. ПОЛОЖИТЕ ЖЕТОН ХРАНИТЕЛЕЙ. Положите жетон хранителя в середину игрового поля на планету Мекатол-Рекс.

8. ПЕРЕТАСУЙТЕ ОБЩИЕ КОЛОДЫ. Перетасуйте колоды действий, политики, целей этапа I, целей этапа II и секретных целей по отдельности и положите их рядом с игровым полем.



Колода действий



Колода политики



Колоды целей



9. СОЗДАЙТЕ ОБЩИЙ ЗАПАС. Сложите в отдельные стопки рядом с полем жетоны товаров, пехоты и истребителей.



10. ПРИГОТОВЬТЕ КАРТЫ СТРАТЕГИЙ. Положите все 8 карт стратегий лицевой стороной вверх в общей игровой зоне в досягаемости председателя.



11. ВОЗЬМИТЕ НАЧАЛЬНЫЕ КОМПОНЕНТЫ. Каждый игрок берёт карты начальных технологий и фигурки начальных отрядов, указанные на оборотной стороне его планшета фракции. Затем он выкладывает карты технологий лицевой стороной вверх рядом со своим планшетом фракции, а фигурки начальных отрядов размещает в своей родной системе. Если у игрока в родной системе несколько планет, советуем размещать базу и отряды пехоты на планете с наибольшим значением ресурсов.



Каждый игрок кладёт 3 жетона приказов в свой тактический резерв, 3 жетона приказов в свой резерв флота (стороной с космическим кораблём вверх) и 2 жетона приказов в свой стратегический резерв. Эти резервы находятся на планшете приказов.

12. ПРИГОТОВЬТЕ ЦЕЛИ

- а) Каждый игрок берёт 1 карту секретной цели, не показывая её остальным игрокам.
- б) Положите счётчик победных очков рядом с игровым полем стороной со значениями «0–10» вверх. Затем каждый игрок кладёт свой жетон контроля на деление «0».
- в) Председатель берёт 5 карт целей этапа I и выкладывает их в ряд выше счётчика победных очков лицевой стороной вниз. Затем он берёт 5 карт целей этапа II и выкладывает их в ряд ниже счётчика победных очков лицевой стороной вниз.
- г) Председатель раскрывает первые 2 карты целей этапа I.



ХОД ИГРЫ

Партия в «Сумерки империи» состоит из нескольких **игровых раундов**, каждый из которых включает четыре последовательные **фазы**. Игроки должны придерживаться следующего порядка фаз:

- 1. ФАЗА СТРАТЕГИИ.** Во время этой фазы каждый игрок выбирает себе карту стратегии. Эти карты позволяют игрокам использовать мощные способности во время фазы действий. На каждой карте также указано число, которое определяет, в каком порядке будут ходить игроки во время текущего игрового раунда.
- 2. ФАЗА ДЕЙСТВИЙ.** Во время этой фазы игроки совершают большую часть игровых действий: производят и передвигают отряды, вступают в бой, применяют способности карт стратегий.
- 3. ФАЗА СТАТУСА.** Во время этой фазы игроки готовятся к следующему игровому раунду.
- 4. ФАЗА ПОЛИТИКИ.** Эта фаза появляется в игре после того, как один из игроков получит контроль над Мекатол-Рексом. Во время этой фазы игроки голосуют по вопросам, которые могут значительно повлиять на дальнейший ход игры.

Эти фазы повторяются каждый раунд до тех пор, пока один из игроков не победит в игре, набрав 10 победных очков. Далее мы подробно расскажем о каждой фазе.

ФАЗА СТРАТЕГИИ

Во время **фазы стратегии** игроки по очереди выбирают себе карты стратегий, которые позволят им совершать уникальные действия во время фазы действий. Во время первой партии игрокам может быть непросто понять, какую карту стратегии стоит выбрать. В таком случае может помочь обзор карт стратегий во врезке внизу этой и следующей страниц.

Начиная с председателя и далее по часовой стрелке, каждый игрок выбирает себе 1 карту стратегии из общей игровой зоны и кладёт её лицевой стороной вверх рядом со своим планшетом фракции.

На каждой карте стратегии в правом верхнем углу есть число от 1 до 8. Во время фазы действий игроки совершают ходы по очереди, и именно это число определяет, каким по счёту игрок ходит. Это называется **порядком инициативы**.

После того как каждый игрок выбрал карту стратегии, председатель кладёт 1 жетон товара на каждую оставшуюся карту стратегии. Во время следующих раундов, когда игрок выбирает карту стратегии, на которой находится 1 или несколько жетонов товаров, он получает эти товары.

ОБЗОР КАРТ СТРАТЕГИЙ



- 1. Лидерство:** выберите эту карту, если хотите получить больше жетонов приказов, что позволит вам совершать больше действий во время фазы действий.
- 2. Дипломатия:** выберите эту карту, если чувствуете угрозу со стороны других игроков и хотите помешать им атаковать вашу систему.
- 3. Политика:** выберите эту карту, если хотите получить больше карт действий, увеличив, таким образом, выбор доступных вариантов действий.
- 4. Строительство:** выберите эту карту, если хотите произвести несколько сооружений, например базу или ПСО.

ФАЗА ДЕЙСТВИЙ

Фаза действий — это основная фаза игры, во время которой игроки производят отряды, передвигают корабли, реализуют стратегию и взаимодействуют друг с другом.

Во время фазы действий игроки ходят по очереди в порядке инициативы. В свой ход игрок считается **активным игроком** и совершает **одно** действие. После того как все совершили ход, игроки ходят ещё раз в порядке инициативы. Таким образом, во время одной фазы действий игроки могут сделать ход несколько раз. Фаза действий продолжается, пока все игроки не пропустят ход (см. далее).

Есть три типа действий: **тактическое действие**, **стратегическое действие** и **компонентное действие**. Обо всех мы подробно рассказываем далее.

Если игрок не хочет совершать действие во время своего хода, он может **пропустить ход**. После того как игрок пропустил ход, он будет пропускать ходы до конца этой фазы действий. При этом игрок не может пропустить ход, пока не совершит стратегическое действие (об этом мы расскажем чуть позже).

После того как все игроки пропустили ход, игровой раунд переходит к фазе статуса.

ТАКТИЧЕСКОЕ ДЕЙСТВИЕ

Тактическое действие позволяет игроку передвигать корабли, вступать в бой, вторгаться на планеты, производить отряды и совершать другие взаимодействия с игровым полем.

Чтобы понимать суть тактического действия, игрокам нужно ознакомиться с рядом понятий, вроде передвижения или боя. Поэтому ниже мы перечислим все шаги тактического действия, но подробнее о каждом из них расскажем позже.

- 1. АКТИВАЦИЯ:** активный игрок должен **активировать** систему. Для этого он берёт жетон приказа из своего тактического резерва и кладёт его в выбранную систему. Теперь она считается **активной системой**.
- 2. ПЕРЕДВИЖЕНИЕ:** активный игрок может **передвинуть** корабли в активную систему из любого количества других систем. Корабли также могут перевозить наземные войска из одной системы в другую.
- 3. КОСМИЧЕСКИЙ БОЙ:** если в активной системе находятся корабли нескольких игроков, они должны провести **космический бой**.
- 4. ВТОРЖЕНИЕ:** активный игрок может высаживать свои наземные войска на планеты в активной системе. Если у другого игрока есть отряды на этой планете, происходит **наземный бой**.
- 5. ПРОИЗВОДСТВО:** если у активного игрока в активной системе есть база, он может тратить очки ресурсов, чтобы **производить отряды**.

Игрок не обязан совершать все эти шаги во время каждого тактического действия. Например, он может не передвигать отряды во время шага «Передвижение», но при этом всё равно может производить отряды во время шага «Производство».

ОБЗОР КАРТ СТРАТЕГИЙ

ТОРГОВЛЯ 5

ОСНОВНАЯ СПОСОБНОСТЬ:

- Получите 3 товара.
- Получите продукцию.
- Выберите любое количество других игроков. Эти игроки получают дополнительные способности, если карты стратегии не тратят жетоны приказов.

ВТОРОСТЕПЕННАЯ СПОСОБНОСТЬ:

- Потратьте 1 жетон из вашего стратегического резерва, чтобы пополнить продукцию.

ВОЙНА 6

ОСНОВНАЯ СПОСОБНОСТЬ:

- Уберите 1 свой жетон приказа с игрового поля; затем получите 1 жетон приказа.
- Перераспределите любое количество жетонов приказов на вашем планшете приказов.

ВТОРОСТЕПЕННАЯ СПОСОБНОСТЬ:

- Потратьте 1 жетон из вашего стратегического резерва, чтобы использовать способность «Производство» одной из ваших баз в вашей родной системе.

ИССЛЕДОВАНИЯ 7

ОСНОВНАЯ СПОСОБНОСТЬ:

- Исследуйте 1 технологию.
- Потратьте 6 очков ресурсов, чтобы исследовать 1 технологию.

ВТОРОСТЕПЕННАЯ СПОСОБНОСТЬ:

- Потратьте 1 жетон из вашего стратегического резерва и 4 очка ресурсов, чтобы исследовать 1 технологию.

ЭКСПАНСИЯ 8

ОСНОВНАЯ СПОСОБНОСТЬ:

- Немедленно выполните 1 условие цели, если вы удовлетворите её условия.
- Получите 1 рабочий жетон, если вы контролируете Миланос-Рэнд; если нет, возьмите 1 карту секретной цели.

ВТОРОСТЕПЕННАЯ СПОСОБНОСТЬ:

- Потратьте 1 жетон из вашего стратегического резерва, чтобы взять 1 карту секретной цели.

- 5. Торговля:** выберите эту карту, если хотите получить товары и пополнить продукцию. Это нужно для производства дополнительных отрядов или для торговли с другими игроками.
- 6. Война:** выберите эту карту, если хотите, например, дважды передвинуть корабли или произвести отряд и передвинуть его во время одного игрового раунда.

- 7. Исследования:** выберите эту карту, если хотите исследовать новую технологию, которая даст вам новую способность или улучшение для отрядов.
- 8. Экспансия:** выберите эту карту, если хотите взять дополнительную карту секретной цели, которая откроет вам новые пути к победе.

СТРАТЕГИЧЕСКОЕ ДЕЙСТВИЕ

У каждой карты стратегии есть **основная способность** и **второстепенная способность**.

Когда игрок совершает стратегическое действие, он применяет основную способность своей карты стратегии. После этого каждый **другой игрок**, начиная с сидящего слева от активного игрока и далее по часовой стрелке, может применить **второстепенную** способность этой карты стратегии. Активный игрок **не может** применять второстепенную способность своей карты стратегии. После того как каждый игрок получил возможность применить второстепенную способность, активный игрок переворачивает свою карту стратегии. Игроки не могут применять способности перевёрнутых карт стратегий, но числа на них всё так же определяют порядок инициативы.



Перевернутая карта стратегии

Игрок **не может** пропустить ход во время фазы действий до тех пор, пока не перевернёт свою карту стратегии. Это значит, что каждый игрок должен совершить стратегическое действие во время фазы действий, что гарантирует каждому другому игроку возможность применить второстепенную способность этой карты стратегии. Игрок, пропустивший ход во время фазы действий, по-прежнему может применять второстепенные способности карт стратегий других игроков.

КОМПОНЕНТНЫЕ ДЕЙСТВИЯ

Компонентные действия — это действия, эффекты которых описаны на игровых компонентах. Они есть у большинства карт действий, на фракционных планшетах и даже на некоторых картах технологий. Описание подобных эффектов начинается со слова «Действие».



Примеры компонентных действий

ОСНОВНЫЕ ПОНЯТИЯ: ПЛАНШЕТ ПРИКАЗОВ

Чтобы успешно пройти фазу действий в «Сумерках империи», необходимо правильно использовать жетоны приказов. Когда игрок получает жетон приказа, он помещает его в один из трёх своих резервов на планшете приказов: **тактический резерв**, **резерв флота** или **стратегический резерв**.



ТАКТИЧЕСКИЙ РЕЗЕРВ

Во время фазы действий игроки могут тратить жетоны приказов из тактического резерва, чтобы совершать тактические действия.

РЕЗЕРВ ФЛОТА

Игроки помещают жетоны приказов в свои резервы флота стороной с космическим кораблём вверх. В отличие от жетонов в других резервах, игроки не тратят жетоны из резерва флота. Вместо этого количество жетонов в резерве флота определяет максимальное количество кораблей, которое может быть у игрока в каждой системе (не считая истребителей). Если в любой момент игры количество кораблей игрока в системе превысит количество жетонов в его резерве флота, он должен вернуть лишние корабли из этой системы в своё снабжение.

СТРАТЕГИЧЕСКИЙ РЕЗЕРВ

Большинство второстепенных способностей на картах стратегий требуют от игрока потратить жетон из его стратегического резерва, чтобы применить способность. Чтобы применять второстепенные способности карт стратегий других игроков, игрокам нужно беречь жетоны в стратегическом резерве.

ФАЗА СТАТУСА

Во время **фазы статуса** игроки совершают различные действия для подготовки игровых компонентов к следующему раунду, например ремонтируют отряды или добирают карты. Кроме того, в этой фазе игроки обычно получают победные очки, выполняя цели. Чтобы завершить фазу статуса, игроки выполняют следующие шаги по порядку:

- 1. ВЫПОЛНИТЕ ЦЕЛИ.** В порядке инициативы каждый игрок может выполнить 1 общую и 1 секретную цель, если он удовлетворяет всем условиям, указанным на карте цели. Это основной способ получения победных очков в игре. Про цели мы подробно расскажем позже.
- 2. РАСКРОЙТЕ КАРТУ ОБЩЕЙ ЦЕЛИ.** Председатель раскрывает следующую по порядку закрытую карту общей цели. Первая карта цели этапа II раскрывается только тогда, когда раскрыты все карты целей этапа I.
- 3. ВОЗЬМИТЕ КАРТЫ ДЕЙСТВИЙ.** Игроки в порядке инициативы берут по 1 карте с верха колоды действий.
- 4. ВЕРНИТЕ ЖЕТОНЫ ПРИКАЗОВ.** Каждый игрок убирает все свои жетоны приказов с игрового поля и возвращает в своё снабжение.

ОСНОВНЫЕ ПОНЯТИЯ: ПОДГОТОВЛЕННЫЕ И ПЕРЕВЕРНУТЫЕ КАРТЫ

У большинства карт есть два состояния: **подготовленное** и **перевернутое**. Перевернутые карты лежат лицевой стороной вниз. Игроки не могут использовать очки ресурсов и влияния, а также способности перевернутой карты.

Во время фазы статуса все перевернутые карты возвращаются в подготовленное состояние. Подготовленные карты лежат лицевой стороной вверх. Игроки могут использовать очки ресурсов и влияния, а также способности подготовленной карты.



Подготовленная карта



Перевернутая карта

5. ПОЛУЧИТЕ И РАСПРЕДЕЛИТЕ ЖЕТОНЫ ПРИКАЗОВ.

Каждый игрок получает 2 жетона приказов из своего снабжения. Затем он может перераспределить любое количество жетонов приказов на своём планшете приказов, перемещая их между резервом флота, тактическим и стратегическим резервами.

6. ПОДГОТОВЬТЕ КАРТЫ.

Каждый игрок подготавливает все свои перевернутые карты, включая карты планет, технологий и стратегий.

7. ОТРЕМОНТИРУЙТЕ ОТРЯДЫ.

Фигурки повреждённых, но не уничтоженных во время фазы действий отрядов кладутся набор, чтобы обозначить их состояние. Во время этого шага игроки возвращают фигурки своих повреждённых отрядов в исходное положение. Про ремонт отрядов мы подробно расскажем позже.

8. ВЕРНИТЕ КАРТЫ СТРАТЕГИЙ.

Каждый игрок возвращает свои карты стратегий в общую игровую зону. Затем, если на Мекатол-Рексе (планета в центре поля) нет жетона хранителей, раунд продолжается — наступает фаза политики. В противном случае раунд завершается и следует фаза стратегии нового раунда.



Жетон хранителей означает, что после фазы статуса игроки начинают новый раунд



Если жетон хранителей отсутствует, игроки переходят к фазе политики

ФАЗА ПОЛИТИКИ

После того как один из игроков убирает жетон хранителей с Мекатол-Рекса, в каждом раунде до конца игры появляется ещё одна фаза — **фаза политики**.

Во время этой фазы на Мекатол-Рексе созывается Галактический совет, который будет принимать решения, способные изменить судьбу всей галактики. В этой фазе игроки голосуют по 2 картам политики, принимая законы и распоряжения, которые повлияют на ход партии в будущем.

Процедуру голосования мы подробно опишем позже.

После окончания этой фазы раунд завершается и следует фаза стратегии следующего игрового раунда.

ПОБЕДА В ИГРЕ

Партия в «Сумерки империи» немедленно завершается, когда один из игроков набирает **10 победных очков**. Игроки получают победные очки, выполняя **цели**. Есть два типа целей:

◆ **ОБЩИЕ ЦЕЛИ.** Во время подготовки к игре председатель раскрывает 2 карты общих целей; остальные карты целей будут раскрыты по ходу партии. Любое количество игроков может выполнить каждую из этих целей.

Важно: игрок не может выполнять **общие цели**, если он не контролирует все планеты в своей родной системе.

◆ **СЕКРЕТНЫЕ ЦЕЛИ:** Каждый игрок начинает игру с 1 картой секретной цели. Он может посмотреть свою карту секретной цели в любой момент, но её ни в коем случае нельзя показывать другим игрокам. Игрок может выполнять только те секретные цели, картами которых он владеет; чужие секретные цели выполнять нельзя.

Важно: у игрока **не может быть больше 3 карт секретных целей** (считаются как выполненные, так и невыполненные цели). Если игрок берёт карту секретной цели и их общее количество у него на руке превышает 3, он должен выбрать 1 карту **невыполненной** секретной цели и вернуть её в колоду. Затем он перетасовывает колоду секретных целей.

Момент выполнения цели

На каждой карте цели указан момент, когда игрок может выполнить её: либо во время фазы статуса, либо во время фазы действий. Этот момент указан сразу под названием карты.

Если игрок выполняет цель во время фазы статуса, он должен удовлетворять всем условиям этой карты цели на момент первого шага фазы статуса («Выполните цели»), чтобы выполнить её. К примеру, если карта цели требует, чтобы игрок контролировал 6 планет за пределами родной системы, он должен контролировать эти планеты во время фазы статуса. Если он контролировал планеты ранее в этом раунде, но утратил их, он не может выполнить эту цель, так как не удовлетворяет условиям в нужный момент.

Некоторые цели можно выполнить, потратив очки ресурсов, очки влияния или жетоны, в зависимости от условий карты цели. Чтобы выполнить подобную цель, игрок должен заплатить указанную стоимость в момент, указанный на карте.

Если по условиям карты цели её можно выполнить во время фазы действий, игрок может выполнить цель во время этой фазы немедленно, как только станет удовлетворять условиям карты.

Получение очков за цель

Если игрок выполнил цель, он получает за неё очки. Для этого он передвигает свой жетон контроля на счётчике победных очков на столько делений, сколько очков указано на карте цели.



Получение 2 очков за цель

Выполнив цель, игрок кладёт свой жетон контроля на карту этой цели, чтобы отметить, что он уже выполнил эту цель и не сможет снова получить очки за неё в этой партии. Если игрок выполнил секретную цель, он выкладывает её карту лицевой стороной вверх перед собой, а потом кладёт на неё свой жетон контроля.

Важно: каждый игрок может выполнить только 1 общую и 1 секретную цели во время каждой фазы статуса и каждого шага фазы действий.

Imperium Rex

Партия может завершиться раньше, чем один из игроков наберёт 10 победных очков. Когда председатель должен раскрыть карту общей цели, но не может этого сделать, так как все карты раскрыты, партия немедленно завершается. Побеждает игрок, набравший наибольшее количество победных очков.

Если таких игроков несколько, побеждает претендент с наименьшим значением в порядке инициативы.

ПРАВИЛА ИГРЫ ВТРОЁМ И ВЧЕТВЕРОМ

При игре троём или четвером в действие вступают следующие изменения в правилах:

- ◆ **ФАЗА СТРАТЕГИИ.** После того как каждый игрок выбрал карту стратегии, все игроки снова, начиная с председателя и по часовой стрелке, выбирают себе вторую карту стратегии из оставшихся.
- ◆ **ПОРЯДОК ИНИЦИАТИВЫ.** Место игрока в порядке инициативы определяет карта стратегии с наименьшим значением инициативы.
- ◆ **ПРОПУСК ХОДА.** Игрок не может пропустить ход во время фазы действий, пока не перевернёт обе свои карты стратегий.

ТАКТИЧЕСКОЕ ДЕЙСТВИЕ

Этот раздел подробно описывает правила совершения тактического действия. Чтобы совершить тактическое действие, игроки выполняют следующие шаги по порядку:

1. АКТИВАЦИЯ
2. ПЕРЕДВИЖЕНИЕ
3. КОСМИЧЕСКИЙ БОЙ
4. ВТОРЖЕНИЕ
5. ПРОИЗВОДСТВО

Эти шаги подробно описаны ниже:

1. АКТИВАЦИЯ

Активный игрок должен выбрать 1 систему, на которой он хочет сосредоточить своё тактическое действие. Он **активирует** выбранную систему, положив в неё жетон приказа из своего тактического резерва.

Эта система становится **активной системой** до конца тактического действия. Игрок не может активировать систему, в которой уже есть его жетон приказа, но он может активировать систему, в которой есть жетоны приказов других игроков. Игрок также не может активировать систему, если в его тактическом резерве нет жетонов приказов.

2. ПЕРЕДВИЖЕНИЕ

Во время этого шага активный игрок может передвинуть часть своих отрядов в активную систему. У каждого корабля есть значение полёта, указанное на планшете фракции. Это значение показывает, как далеко можно передвинуть корабль, чтобы достичь активной системы. К примеру, корабль со значением полёта «1» можно передвинуть только в смежные системы. Чтобы выполнить этот шаг, игрок выбирает любые из своих отрядов, которые можно передвинуть в активную систему, и передвигает их фигурки в эту систему. Передвигая свои корабли, игрок должен придерживаться следующих правил:

- ◆ Корабли должны закончить движение в активной системе.
- ◆ Корабли не могут передвигаться через системы, в которых есть корабли других игроков (в том числе истребители).
- ◆ Корабли игрока не могут покидать системы, в которых уже есть его жетоны приказов.

У некоторых кораблей есть места для других отрядов; их число указано на планшете фракции. Когда такой корабль передвигается, он может перевозить на борту истребители и наземные войска (в любых сочетаниях) в количестве, не превышающем количество мест на борту этого корабля. Взятые на борт корабля наземные войска и истребители передвигаются в активную систему вместе с ним. Эти отряды должны оставаться с кораблём в космосе, при этом наземные войска могут высаживаться на планеты во время вторжения. Корабли активного игрока также могут брать на борт и перевозить наземные войска и истребители из систем, через которые они передвигаются, если в них нет жетона приказа этого игрока.

ПРИМЕР ПЕРЕДВИЖЕНИЯ



Играющий за ззча активирует систему Веллон [1]. Он планирует передвинуть в эту систему транспортник с двумя истребителями и двумя отрядами пехоты на борту [2]. Его транспортник может передвинуться в эту систему, так как его значение полёта равно 1 [3]. Он также может перевезти эти отряды пехоты и истребители, так как у него на борту 4 места.

У играющего за ззча есть ещё 2 корабля, значения полёта которых позволяют им достичь активной системы. Но при этом его крейсер [4] находится в системе, где есть его жетон приказа, а его эсминец [5] не может передвигаться через систему, в которой есть корабль другого игрока [6]. Так что ни один из этих кораблей не может передвинуться в активную систему Веллон.

ЧЕРВОТОЧИНЫ

В некоторых системах есть **червоточины**. В игре два основных вида червоточин — альфа и бета; вид указан на символе червоточины. Системы, содержащие одинаковые червоточины, считаются смежными друг с другом для любых целей.



Альфа-червоточина



Бета-червоточина

АНОМАЛИИ

В некоторых системах присутствуют **аномалии**. Эти системы препятствуют передвижению или существенно меняют его правила.

Поле астероидов

- ◆ Корабли не могут передвигаться через поле астероидов или заканчивать движение в нём.

Туманность

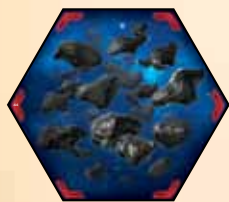
- ◆ Корабли не могут передвигаться через туманность, но могут заканчивать движение в ней.
- ◆ Значение полёта корабля, покидающего туманность, равно 1.
- ◆ Во время боя в туманности защищающийся игрок добавляет +1 к результатам боевых проверок своих кораблей.

Сверхновая

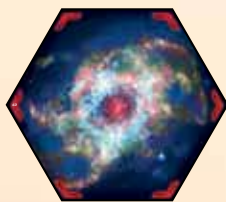
- ◆ Корабли не могут передвигаться через сверхновую или заканчивать движение в ней.

Гравитационный разлом

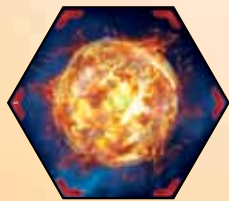
- ◆ Корабли, которые передвигаются через гравитационный разлом или покидают его, добавляют +1 к своему значению полёта. При этом владелец корабля бросает один кубик; если результат броска 1–3, корабль уничтожен.



Поле астероидов



Туманность



Сверхновая



Гравитационный разлом

КОСМИЧЕСКАЯ ПУШКА: АТАКА

После того как корабли активного игрока закончили передвижение в активной системе, отряды каждого игрока в этой системе могут использовать свою способность **«КОСМИЧЕСКАЯ ПУШКА»** против кораблей активного игрока, находящихся в этой системе. Активный игрок также может использовать в этот момент способность **«КОСМИЧЕСКАЯ ПУШКА»** своих отрядов. Подробнее про способность **«КОСМИЧЕСКАЯ ПУШКА»** мы расскажем позже.

ОСНОВНЫЕ ПОНЯТИЯ: МЕСТА НА БОРТУ

Количество истребителей и наземных войск игрока, находящихся в космосе системы, не может превышать суммарное количество мест на всех кораблях этого игрока, находящихся в этой системе. К примеру, если у игрока в системе два транспортника, на каждом из которых 4 места, то у этого игрока не может быть больше 8 истребителей и наземных войск (в любых сочетаниях) в космосе этой системы. Наземные войска, находящиеся на планетах, в данном случае не учитываются.

Если в какой-либо момент количество истребителей и наземных войск игрока, находящихся в космосе системы, превысит суммарное количество мест на всех его кораблях в этой системе, лишние войска и истребители уничтожаются. Во время боя количество истребителей и наземных войск игрока может превышать суммарное количество мест на его кораблях, но в конце боя лишние войска и истребители уничтожаются.

3. КОСМИЧЕСКИЙ БОЙ

Если в активной системе находятся корабли нескольких игроков, они должны провести космический бой в этой системе. Во время боя активный игрок становится **атакующим**, а другой игрок — **защищающимся**.

Чтобы провести космический бой, игроки выполняют следующие шаги по порядку:

- а) ЗАГРАДИТЕЛЬНЫЙ ОГОНЬ.** Отряды каждого игрока могут использовать способность **«ЗАГРАДИТЕЛЬНЫЙ ОГОНЬ»**. Этот шаг есть только в первом раунде космического боя.
- б) ОБЪЯВИТЬ ОБ ОТСТУПЛЕНИИ.** Любой из игроков может объявить об отступлении. Отступление не происходит мгновенно; отряды отступят в конце раунда боя.

Если игрок хочет отступить вместе с наземными войсками, находящимися на планетах, он должен передвинуть их с планет в космос уже на этом шаге.

в) БОЕВЫЕ ПРОВЕРКИ. Каждый игрок бросает 1 кубик за каждый свой корабль в активной системе. За каждый бросок, результат которого равен или больше его значения боя, отряд наносит 1 **попадание**. Общее количество попаданий, которое наносит игрок, используется в следующем шаге.

Если рядом со значением боя отряда есть 2 (или больше) символа взрыва, игрок бросает 2 (или больше) кубика за этот отряд вместо одного, получая возможность нанести по попаданию за каждый кубик.



2 символа взрыва

г) ПРИСВОЕНИЕ ПОПАДАНИЙ. Каждый игрок должен выбрать и уничтожить один свой корабль за каждое попадание, которое нанёс противник. Игрок убирает фигурку уничтоженного корабля с игрового поля в своё снабжение.

Поскольку игроки присваивают попадания своим собственным отрядам, лучше всего присваивать попадания отрядам, которые дешевле заменить. Именно поэтому истребители часто используют в качестве «пушечного мяса» для прикрытия остальных кораблей игрока.

д) ОТСТУПЛЕНИЕ. Если игрок объявил об отступлении во время второго шага раунда боя, сейчас он отступает. Чтобы отступить, игрок выводит **все** свои корабли со значением полёта из боя и передвигает их в смежную систему. В выбранной системе не должно быть кораблей другого игрока. Также в этой системе должна быть хотя бы одна планета под контролем отступающего игрока или хотя бы один его отряд; в противном случае игрок не может отступить.

Если в выбранной системе нет жетона приказа отступающего игрока, он должен положить жетон приказа из своего снабжения в систему, в которую отступают его отряды.

Завершение космического боя

Если после завершения шага «Отступление» у обоих игроков остались отряды в активной системе, они проводят ещё один раунд боя по схеме, описанной выше, начиная с шага «Объявить об отступлении» и далее. После того как все отряды одной или обеих сторон, участвующих в бою, уничтожены или отступили, следует шаг тактического действия «Вторжение».

Некоторые карты целей требуют, чтобы игрок выиграл бой. Игрок считается победившим в космическом бою, если он остался единственным игроком с кораблями в активной системе на момент завершения боя.

ПРИМЕР КОСМИЧЕСКОГО БОЯ

Играющий зелёными активировал систему и передвинул в неё свои корабли [1]. Но в активной системе есть корабли играющего жёлтыми [2], поэтому игроки должны провести космический бой.



Оба игрока бросают по кубику за каждый корабль, участвующий в космическом бою. Играющий зелёными наносит 1 попадание, в то время как играющий жёлтыми наносит 2 попадания [3].

Играющий зелёными должен присвоить 2 попадания двум своим кораблям — он решает уничтожить 2 своих истребителя. Играющий жёлтыми должен присвоить 1 попадание одному своему кораблю — он решает уничтожить 1 из своих крейсеров [4].



Начинается следующий раунд боя. В этом раунде играющий зелёными наносит 2 попадания, а играющий жёлтыми — 1 попадание [5].

Играющий зелёными присваивает 1 попадание, уничтожая истребитель, а играющий жёлтыми должен присвоить 2 попадания своему единственному оставшемуся кораблю — крейсеру [6]. Поскольку у играющего жёлтыми не осталось кораблей в бою, бой завершается и играющий зелёными выигрывает.

4. ВТОРЖЕНИЕ

Активный игрок может вторгаться на планеты в активной системе. Чтобы провести вторжение, игроки выполняют следующие шаги по порядку:

а) БОМБАРДИРОВКА. Если на планетах в активной системе есть наземные войска другого игрока, активный игрок может использовать способность «**БОМБАРДИРОВКА**» любых своих отрядов, находящихся в этой системе. Таким образом, активный игрок может уничтожить часть отрядов защищающегося ещё до высадки собственных наземных войск. Подробнее про способность «**БОМБАРДИРОВКА**» мы расскажем позже.

б) ВЫСАДКА НАЗЕМНЫХ ВОЙСК. Активный игрок решает, какие именно наземные войска он хочет высадить на планеты. Чтобы это сделать, он выбирает любые свои отряды наземных войск, находящиеся на кораблях в космосе активной системы, и перемещает их фигурки или жетоны на планету, на которую вторгается.

в) КОСМИЧЕСКАЯ ПУШКА: ЗАЩИТА. Если у другого игрока есть ПСО на любой из планет, где активный игрок высаживает наземные войска, он может уничтожить часть наземных войск атакующего до их высадки. Подробнее про способность «**КОСМИЧЕСКАЯ ПУШКА**» мы расскажем позже.

г) НАЗЕМНЫЙ БОЙ. Если активный игрок высаживает наземные войска на планету, где находятся наземные войска другого игрока, эти игроки проводят наземный бой. Если игроки должны провести наземный бой на нескольких планетах, они проводят их поочерёдно, в порядке, который определяет активный игрок.

Наземный бой делится на раунды, каждый из которых состоит из двух шагов. Шаги наземного боя проводятся по тем же правилам, что и одноимённые шаги космического боя:

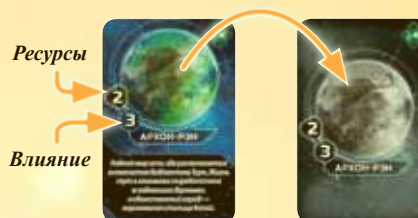
1. Боевые проверки
2. Присвоение попаданий

Если после присвоения попаданий у обоих игроков на планете остались отряды, они проводят ещё один раунд наземного боя, начиная с шага «Боевые проверки». После того как все отряды одной или обеих сторон, участвующих в бою, уничтожены, игроки переходят к следующему этапу.

д) УСТАНОВЛЕНИЕ КОНТРОЛЯ. Активный игрок получает контроль над каждой планетой, на которую он вторгся, если на ней остался хотя бы один отряд его наземных войск. Когда игрок получает контроль над планетой, он получает карту этой планеты и выкладывает её перед собой перевернутой. Затем, если на планете есть сооружения, принадлежащие другому игроку, они уничтожаются.

ОСНОВНЫЕ ПОНЯТИЯ: ТРАТА РЕСУРСОВ И ВЛИЯНИЯ

Большинство действий в «Сумерках империи» требуют от игрока потратить очки ресурсов или влияния.



Чтобы потратить очки ресурсов или влияния планеты, игрок переворачивает карту этой планеты. К примеру, если игроку нужно потратить 2 очка ресурсов, чтобы произвести отряд, он может перевернуть 1 карту планеты со значением ресурсов «2» или 2 карты планет со значениями ресурсов «1» у каждой.

Игрок может перевернуть карту планеты и с большим значением ресурсов, но все неиспользованные очки ресурсов будут потеряны.



5. ПРОИЗВОДСТВО

Активный игрок может производить отряды, используя свои базы в активной системе. Во время производства игрок может произвести любой из отрядов, указанных на планшете его фракции, потратив количество очков ресурсов, равное цене выбранного отряда.

Потратив нужное количество очков ресурсов, игрок берёт соответствующие фигурки из своего снабжения и размещает их в активной системе. Игроки всегда размещают корабли в космосе системы, в которой их произвели, а наземные войска — на планете, где находится база, которая их произвела.

Когда игрок производит нескольких отрядов одновременно, он складывает цены всех этих отрядов, чтобы определить общую цену производства.

Значение способности «ПРОИЗВОДСТВО» каждой базы означает максимальное количество отрядов, которое можно произвести с её помощью во время этого шага. Игрок не может произвести отрядов больше суммарного значения «ПРОИЗВОДСТВА» его отрядов в активной системе.

Если рядом с ценой отряда указаны 2 символа (как у истребителей и пехоты), игрок получает 2 отряда за эту цену. При этом каждый из этих отрядов учитывается отдельно в максимальном количестве отрядов, которое можно произвести.



2 символа отрядов

Когда игрок хочет произвести отряд, фигурки которого нет в его снабжении, он может вернуть несколько своих отрядов этого типа из системы, в которой нет его жетона приказа, в снабжение.

Когда игрок хочет произвести истребители или отряды пехоты, но в его снабжении нет нужных фигурок, он может использовать жетоны истребителей или пехоты из общего запаса. Эти жетоны с точки зрения правил полностью идентичны пластиковым фигуркам аналогичных отрядов, но при этом они должны находиться вместе с хотя бы одной пластиковой фигуркой того же типа соответствующего цвета.

Если база игрока находится в системе, где есть корабли другого игрока, эта база оказывается в блокаде; она не может производить корабли. Но при этом она может производить наземные войска.

ПРИМЕР ПРОИЗВОДСТВА

Игрок за зэча активирует свою родную систему [1]. Он будет производить отряды на базе, расположенной на Архон-Тау [2].



Он планирует произвести 1 транспортник и как можно больше отрядов пехоты. Значение производства его базы равно 3; это значит, что он может создать 3 отряда или меньше. Цена транспортника — 3 очка ресурсов, стоимость двух отрядов пехоты — 1 очко ресурсов [3], поэтому ему нужно потратить как минимум 4 очка ресурсов, чтобы произвести эти отряды.



Он переворачивает обе свои карты планет, но ему всё равно не хватает 1 очка ресурсов, поэтому он тратит 1 товар (подробнее о товарах мы расскажем чуть позже). Затем он размещает 2 отряда пехоты [4] на Архон-Тау и 1 транспортник [5] в космосе этой системы.



ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

В этом разделе содержатся дополнительные правила, которые необходимо знать перед первой партией в «Сумерки империи».

КАРТЫ ДЕЙСТВИЙ

По ходу партии игроки будут получать карты действий. Игроки используют карты действий, чтобы применять мощные одноразовые способности. У каждого игрока на руке может быть **не более 7 карт действий**. Если у игрока оказывается больше 7 карт на руке, он должен выбрать 7 карт, которые оставит у себя на руке, а остальные сбросить.

В верхней части каждой карты действия указано, когда её можно сыграть. Когда игрок разыгрывает карту действия, он раскрывает её, применяет её эффект, а затем сбрасывает. Если текст на карте начинается со слова «Действие», вы можете применить её эффект, совершив компонентное действие во время своего хода в фазе действий.

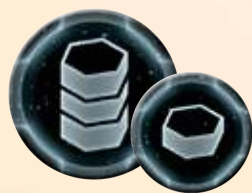
ТОВАРЫ И ПРОДУКЦИЯ

Товары — универсальная валюта, которую игроки будут использовать, чтобы производить войска или подкупать правителей других империй. Игрок может потратить 1 товар в качестве замены 1 очка ресурса или влияния.

Продукция — это товар, которым славится империя игрока. У продукции нет самостоятельной ценности, но она становится товаром, когда её передают другому игроку. Продукция и товары представлены на разных сторонах одного и того же жетона. У таких жетонов бывают номиналы 1 и 3.



Товары



Продукция

Во время партии игроки могут **пополнять** продукцию, применяя способности карты стратегии «Торговля». В этом случае игрок берёт из общего запаса столько жетонов продукции, чтобы их общий номинал у него сравнился с его **значением продукции**, указанным на планшете фракции. Игрок не может иметь продукции больше, чем указано на его планшете.



Карта стратегии «Торговля»



Значение продукции

Когда игрок передаёт другому игроку продукцию, эта продукция становится товаром. Игрок, получивший жетон продукции, переворачивает его на сторону с товаром. Игрокам рекомендуется пополнять продукцию с помощью карты стратегии «Торговля», чтобы впоследствии совершать взаимовыгодные сделки с другими игроками.

СОСЕДИ, СДЕЛКИ И ДОГОВОРЁННОСТИ

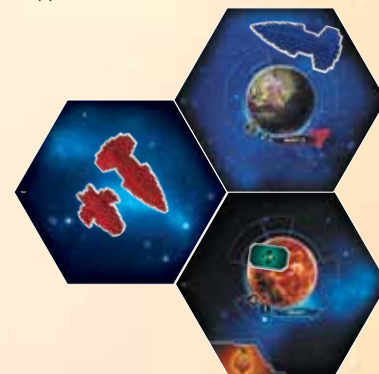
Исследуя галактику и вторгаясь на планеты, игроки, несомненно, столкнутся с империями других игроков. В большинстве случаев это приведёт к битвам за планеты и звёздные системы. Но воевать необязательно. Игроки-соседи могут мирно торговать друг с другом.

Если у игрока есть отряд или контрольная планета в системе, смежной с системой, в которой есть отряд другого игрока или планета, подконтрольная другому игроку, эти два игрока считаются **соседями**.

Во время своего хода активный игрок может договариваться о **сделке** с одним или несколькими соседями (даже во время боя). В рамках сделки договорившиеся игроки могут обменяться любым количеством товаров и продукции.

Активный игрок может договариваться о сделках с каждым из своих соседей только один раз за ход. После того как игроки определили условия сделки, они больше не могут заключать никаких сделок друг с другом в этом ходу.

Зачастую игроки будут договариваться о сделках, которые не ограничиваются простым обменом товарами, — подобные сделки называются **договорённостями**. Например, активный игрок хочет передвинуть свои корабли в систему, где есть ПСО другого игрока; в этом случае активный игрок может предложить владельцу ПСО товары за



Играющий красными, играющим синими и играющий за ззча — соседи

то, чтобы он не использовал способность «КОСМИЧЕСКАЯ ПУШКА». Поскольку все условия договорённости могут быть выполнены немедленно, это считается **обязательной договорённостью**. Игрок обязан выполнить все условия обязательной договорённости со своей стороны. В предыдущем примере, если владелец ПСО соглашается с предложением и берёт товары, он не может атаковать корабли другого игрока из своих ПСО, так как это нарушит договорённость между ними.

Впрочем, договорённость не всегда может быть обязательной. К примеру, один игрок может предложить другому игроку товары за то, чтобы он атаковал определённого игрока в один из ближайших ходов. Поскольку условия договорённости не могут быть выполнены немедленно, это **необязательная договорённость**; игрок, взявший товары, не обязан выполнять условия договорённости. Он может по своему желанию выполнить или проигнорировать договорённость, несмотря на её условия.

ТЕХНОЛОГИИ

Во время партии игроки будут получать карты технологий. Технологии дают своим владельцам мощные способности, а также позволяют улучшать отряды. У каждого игрока есть своя колода технологий (одинаковая для всех игроков), которую можно просматривать в любой момент, а также несколько уникальных карт фракционных технологий.

Есть четыре базовых цвета технологий. Цвет технологии обозначен символом зелёного, красного, синего или жёлтого цвета в правом нижнем углу карты. Эти символы потребуются, когда игроки будут исследовать технологии.



Биотехнологии
(зелёные)



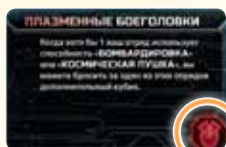
Военные технологии
(красные)



Двигательные
технологии (синие)



Кибернетические
технологии (жёлтые)



Карта красной
(военной) технологии

Каждый игрок при подготовке к партии получает начальные технологии, указанные на оборотной стороне его планшета фракции. Кроме того, во время партии игрок может исследовать новые технологии из своей колоды технологий. Игрок держит карты начальных технологий и карты любых технологий, которые он исследовал, перед собой лицевой стороной вверх.

Выложив карту технологии перед собой лицевой стороной вверх, игрок становится **владельцем** этой технологии. Технологии, которыми владеет игрок, остаются в игре до конца партии, а их способности можно использовать, следуя описаниям на картах.

На картах некоторых технологий встречается слово «Действие»; игроки могут применять эффекты этих карт в свой ход, если совершают компонентное действия во время фазы действий.

Некоторые технологии позволяют игрокам улучшать свои отряды. Технологии улучшений соответствуют отрядам, напечатанным на планшете фракции игрока. Когда игрок получает технологию улучшения, он кладёт её карту на свой планшет поверх описания улучшаемого отряда. Белая стрелка рядом со значением характеристики, напечатанной на планшете фракции, обозначает, что эта характеристика изменится при улучшении отряда.



Карта улучшения

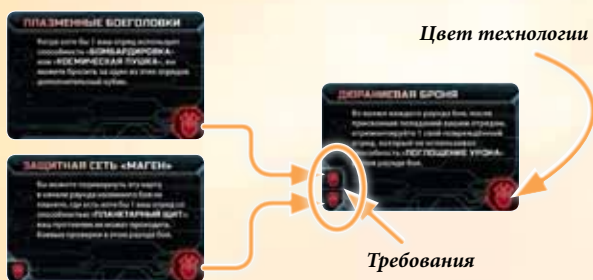
Когда отряд получает улучшение, все отряды игрока этого типа (как на игровом поле, так и в снабжении) получают характеристики, указанные на карте улучшения.



Исследование технологий

Чтобы получить новые технологии, игроки **исследуют** их — обычно с помощью карты стратегии «Исследования». Чтобы исследовать технологию, игрок должен удовлетворить **требования** этой технологии. Требования указаны в левом нижнем углу карты технологии — это один или несколько символов, которые соответствуют четырём цветам технологий. У некоторых технологий нет требований — их можно исследовать, даже если у вас нет других технологий.

Чтобы удовлетворить требования технологии, игрок должен владеть одной технологией соответствующего цвета за каждый символ требования, указанный на карте технологии, которую он хочет исследовать. К примеру, игрок, владеющий 2 красными (военными) технологиями, может исследовать красную технологию «Дюраниевая броня», поскольку её требования составляют 2 красных символа.

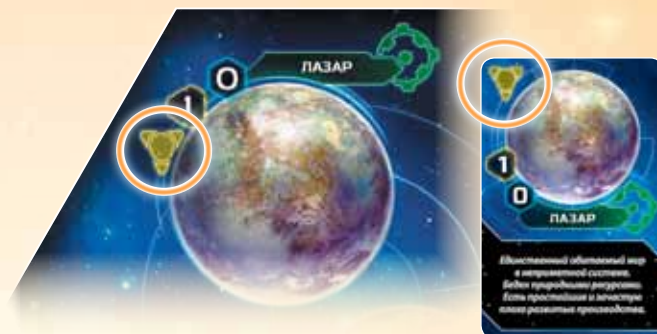


Игроку нужно владеть хотя бы 2 красными технологиями, чтобы исследовать «Дюраниевую броню», поскольку в левом нижнем углу её карты указаны 2 красных символа (это и есть требования)

Исследовав технологию «Дюраниевая броня», игрок получит возможность удовлетворить ещё одно красное требование, так как в правом нижнем углу карты технологии «Дюраниевая броня» указан красный символ; в следующий раз, когда игрок будет исследовать технологию, он сможет исследовать технологию с тремя красными требованиями. Технологии улучшений, в отличие от остальных, могут содержать требования нескольких цветов. Кроме того, технологии улучшений не могут удовлетворять требования, когда игрок исследует технологию.

Технологические специализации

У некоторых планет есть **технологическая специализация**, обозначенная символом в левом верхнем углу карты планеты. Символы технологической специализации планет совпадают с цветными символами на картах технологий.



Технологические специализации могут оказаться полезными при исследовании новых технологий. Например, если игрок контролирует планету с технологической специализацией, он может перевернуть карту этой планеты во время исследования технологии, чтобы проигнорировать 1 требование, цвет которого совпадает с цветом технологической специализации этой планеты. Исследуя технологию, игрок может переворачивать карты планет **либо** для использования их технологической специализации, **либо** чтобы получить очки ресурсов. Пропустить требование технологии и одновременно получить очки ресурсов, перевернув одну карту планеты, нельзя.

ТИПЫ ПЛАНЕТ

Большинство планет за пределами родных систем относятся к одному из трёх типов: **культурные**, **опасные** и **промышленные**. Типы планет сами по себе не влияют на игровой процесс, но учитываются в некоторых картах и способностях.



Культурная планета



Опасная планета



Промышленная планета

СПОСОБНОСТИ ОТРЯДОВ

У большинства отрядов в игре есть способности, обозначенные ключевыми словами на планшете фракции или карте улучшения. Правила применения этих способностей описаны ниже.

ПЛАНЕТАРНЫЙ ЩИТ

Если у отряда есть способность «**ПЛАНЕТАРНЫЙ ЩИТ**», то планета, на которой находится этот отряд, не может быть целью способности «**БОМБАРДИРОВКА**» других отрядов.

ПОГЛОЩЕНИЕ УРОНА

Если у отряда есть способность «**ПОГЛОЩЕНИЕ УРОНА**», он может отменить 1 попадание, нанесённое противником и стать **повреждённым** отрядом. Фигурка повреждённого отряда кладётся набок, но в остальном он действует как обычно.



Неповреждённый дредноут

Повреждённый дредноут

Повреждённый отряд не может использовать способность «**ПОГЛОЩЕНИЕ УРОНА**» до тех пор, пока не будет отремонтирован во время фазы статуса или с помощью какого-либо игрового эффекта.

ПРОИЗВОДСТВО

Отряд со способностью «**ПРОИЗВОДСТВО**», например база, может производить новые отряды. Рядом с этой способностью всегда указано число, обозначающее максимальное количество отрядов, которое может произвести этот отряд с помощью этой способности. Подробнее о способности «Производство» мы рассказываем на стр. 17.

АТАКУЮЩИЕ СПОСОБНОСТИ

Способности «**ЗАГРАДИТЕЛЬНЫЙ ОГОНЬ**», «**БОМБАРДИРОВКА**» и «**КОСМИЧЕСКАЯ ПУШКА**» требуют от игрока бросить кубики, чтобы определить, удалось ли ему нанести попадания отрядам другого игрока.

После названий этих способностей всегда следует число, обозначающее минимальный результат броска, который нужно получить, чтобы нанести попадание.

Например, «Бомбардировка 5» означает, что игрок, получивший результат 5 или выше при броске одного кубика, наносит 1 попадание.

У некоторых способностей есть ещё и второе число, которое следует после первого в скобках. Это число обозначает количество кубиков, которое бросает игрок.

Например, когда игрок использует способность «Космическая пушка 5 (x3)», он бросает 3 кубика и за каждый результат 5 или выше наносит 1 попадание. Если рядом со способностью, требующей броска кубиков, нет значения в скобках, игрок бросает только 1 кубик.

Попадания, нанесённые этими способностями, присваиваются немедленно. Когда попадание наносят отрядам игрока, он выбирает и уничтожает один из своих отрядов.

Игроки используют эти способности в разные моменты игры и могут наносить попадания различным типам отрядов согласно правилам, описанным ниже:

- ◆ **ЗАГРАДИТЕЛЬНЫЙ ОГОНЬ.** Игрок использует эту способность во время шага «Заградительный огонь» первого раунда космического боя. Эти попадания можно присваивать только истребителям.
- ◆ **БОМБАРДИРОВКА.** Игрок использует эту способность во время шага вторжения «Бомбардировка». Эти попадания можно присваивать только наземным войскам, которые находятся на планете, подвергшейся бомбардировке. Если в системе несколько планет, активный игрок должен до броска кубиков выбрать, какие из его отрядов в этой системе устраивают бомбардировку и на каких планетах.
- ◆ **КОСМИЧЕСКАЯ ПУШКА.** Игрок может использовать эту способность в двух случаях:
 - ◆ После шага тактического действия «Передвижение кораблей» **все игроки** могут использовать способность «**КОСМИЧЕСКАЯ ПУШКА**» своих отрядов, находящихся в активной системе.
 - ◆ Во время шага вторжения «Космическая пушка: защита» игрок, контролирующий подвергшуюся вторжению планету, может использовать способность «**КОСМИЧЕСКАЯ ПУШКА**» своих отрядов, находящихся на этой планете. Вторгающийся игрок должен присвоить нанесённые попадания своим наземным войскам, которые высаживаются на эту планету.

ГАЛАКТИЧЕСКИЙ СОВЕТ

Этот раздел содержит правила фазы политики, которая появляется в игре после того, как один из игроков получит контроль над Мекатол-Рексом.

Фаза политики состоит из сложных переговоров и политических интриг.

ЖЕТОН ХРАНИТЕЛЕЙ

Этот жетон олицетворяет виннранских хранителей, которые заботятся о Мекатол-Рексе до тех пор, пока представитель одной из великих рас не займёт трон.

Игроки могут свободно передвигать отряды в систему Мекатол-Рекса, но не могут высаживать на эту планету наземные войска, пока на ней лежит жетон хранителей. Чтобы убрать жетон, активный игрок должен потратить 6 очков влияния непосредственно перед высадкой наземных войск на планету. Если игрок не может потратить 6 очков влияния, он не может высадить наземные войска на Мекатол-Рекс.



Когда игрок убирает жетон хранителей с Мекатол-Рекса, он кладёт его перед собой и получает 1 победное очко. Поскольку Галактический совет теперь может собираться на Мекатол-Рексе, после фазы статуса каждого игрового раунда (включая раунд, в котором игрок получил контроль над Мекатол-Рексом) добавляется фаза политики.

ФАЗА ПОЛИТИКИ

После того как в игре появляется фаза политики, Галактический совет будет регулярно голосовать по вопросам, которые могут повлиять на жизнь всей галактики. Эти вопросы представлены в игре картами политики. На каждой карте политики есть несколько вариантов решений. Игроки будут голосовать за желаемый вариант, и любое решение повлияет на дальнейшую игру.

Чтобы завершить фазу политики, игроки выполняют следующие шаги по порядку:

1. ПЕРВОЕ ГОЛОСОВАНИЕ

а) РАСКРОЙТЕ КАРТУ ПОЛИТИКИ

б) ПРОГОЛОСУЙТЕ ЗА ВАРИАНТЫ РЕШЕНИЯ

в) ПРИМИТЕ РЕШЕНИЕ

2. ВТОРОЕ ГОЛОСОВАНИЕ

а) РАСКРОЙТЕ КАРТУ ПОЛИТИКИ

б) ПРОГОЛОСУЙТЕ ЗА ВАРИАНТЫ РЕШЕНИЯ

в) ПРИМИТЕ РЕШЕНИЕ

3. ПОДГОТОВЬТЕ КАРТЫ ПЛАНЕТ

1. ПЕРВОЕ ГОЛОСОВАНИЕ

Чтобы принять решение по первой карте политики, игроки выполняют следующие шаги:

а) Раскройте карту политики

Председатель берёт верхнюю карту из колоды политики и зачитывает её текст вслух, включая варианты решения.

б) Проголосуйте за варианты решения

Каждый игрок, начиная с сидящего слева от председателя и далее по часовой стрелке, может отдать голоса за один из вариантов решения.

Когда подходит очередь игрока отдать свои голоса, он может перевернуть любое количество своих карт планет. Каждая планета обеспечивает число голосов, равное значению влияния этой планеты.

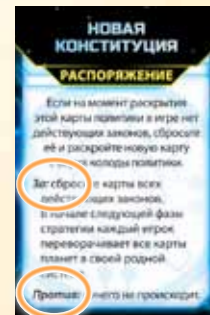
Варианты решения

Варианты решений, за которые голосуют игроки, зависят от вида голосования:

◆ **ЗА ИЛИ ПРОТИВ.** Игроки отдают голоса «за» или «против». На карте политики указаны разные последствия в зависимости от варианта, который наберёт большинство голосов.

◆ **ВЫБЕРИТЕ ИГРОКА.** Игроки отдают свои голоса за одного любого игрока. Игроки могут голосовать за себя.

◆ **ВЫБЕРИТЕ ПЛАНЕТУ.** Игроки отдают свои голоса за одну любую планету. Эта планета должна быть под контролем какого-либо игрока, если только на карте политики не указано иное.



Отдавая свои голоса, игрок озвучивает вариант решения, за который он голосует. К примеру, игрок может сказать: «Я отдаю 3 голоса играющему за хаканов» или «Я отдаю 3 голоса против».

Игрок может голосовать только за один вариант решения каждой карты политики. Это значит, что он не может, например, отдать часть голосов одному игроку, а часть — другому. Но при этом он может полностью отказаться от участия в голосовании.

Сделки

Во время каждого голосования игроки могут заключать друг с другом сделки, даже если они не соседи. Каждый игрок может договориться только об одной сделке с каждым другим игроком за одно голосование. Таким образом, можно склонить игроков проголосовать за определённый вариант решения, используя товары или обещая что-нибудь в будущем.

в) Примите решение

Игроки подсчитывают голоса и принимают решение, набравшее наибольшее количество голосов. Все карты политики делятся на два типа: распоряжения и законы.

Распоряжения

Когда игроки голосуют за распоряжение, они принимают решение, набравшее наибольшее количество голосов, изменяют его эффект и немедленно сбрасывают эту карту политики.

Законы

Когда игроки голосуют за закон, если большинство голосов получил вариант «за», или если закон требует выбрать игрока или планету, то эффект, указанный на карте закона, становится постоянным правилом игры. Игроки принимают решение и выкладывают карту закона в общую игровую зону (если на карте не сказано иное).

Если большинство голосов получил вариант «против», игроки применяют эффект, указанный в карте для этого варианта, и немедленно сбрасывают эту карту политики.

Равенство голосов

Если по результатам голосования за разные варианты решения отдано одинаковое количество голосов, председатель решает, какой из этих вариантов будет принят.

2. ВТОРОЕ ГОЛОСОВАНИЕ

Игроки принимают решение по ещё одной карте политики, следуя тем же правилам и выполняя те же шаги, что и во время первого голосования.

3. ПОДГОТОВЬТЕ КАРТЫ ПЛАНЕТ

Каждый игрок подготавливает все свои карты планет. На этом фаза политики заканчивается, с ней завершается и игровой раунд, после чего следует фаза стратегии следующего игрового раунда.

ОСТАНОВИТЕСЬ ЗДЕСЬ!

Теперь вы знаете все правила, необходимые для первой партии в «Сумерки империи». Если в ходе игры у вас возникнут вопросы, ответы на них следует искать в справочнике, а не в этом буклете правил.

Игрокам, знакомым с игрой, стоит дочитать правила. Далее мы расскажем о полноценной подготовке к игре и картах обещаний.

Рах magnifica bellum gloriosum!

РАСШИРЕННЫЕ ПРАВИЛА

После того как игроки сыграли свою первую партию, им следует включить в игру расширенные правила, которые описаны ниже.

ПОЛНОЦЕННАЯ ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

В этом буклете содержатся только сокращённые правила «Подготовки к первой партии», призванные облегчить игрокам их первую партию в «Сумерки империи». В отличие от новичков, опытные игроки могут выбрать себе любую фракцию, и игра за многие из них гораздо сложнее, чем за фракции, предложенные в «Подготовке к первой партии».

Во время полноценной подготовки к игре, вместо того чтобы использовать готовую схему сборки, игроки получают набор фрагментов поля и сами составляют карту галактики. Полные правила по подготовке читайте на стр. 2 справочника в разделе «Полноценная подготовка к игре».

Также игроки во время подготовки к партии получают карты обещаний, которые они могут использовать во время переговоров с другими игроками.

И, наконец, если игроки хотят увеличить продолжительность партии, они могут использовать сторону счётчика победных очков с 14 делениями.

КАРТЫ ОБЕЩАНИЙ

Каждый игрок начинает игру с 5 картами обещаний. Четыре из них совпадают по цвету с цветом, который выбрал игрок, а пятая уникальна для каждой фракции. Карты обещаний помогают игрокам вести переговоры друг с другом и заключать полноценные сделки.

Игрок может предложить карту обещания другому игроку в рамках сделки. Каждая карта обещания содержит текст, описывающий её эффект и момент, когда его можно применить. Игрок не может применять эффекты собственных карт обещаний, но может применять эффекты карт обещаний других игроков, полученных в рамках сделки.

Когда игрок применяет карту обещания, он раскрывает карту и применяет её эффект. Некоторые карты обещаний остаются в игре после применения, но обычно они возвращаются к изначальному владельцу, который может снова предложить их на обмен в рамках сделки.

Когда игрок предлагает карту обещания другому игроку в рамках сделки, он может показать её получающему игроку, если тот желает. Игрок не может предложить больше одной карты обещания в рамках одной сделки. Игроки также могут обмениваться картами обещаний, полученными от других игроков. Для этого не требуется разрешение изначального владельца карты обещания.



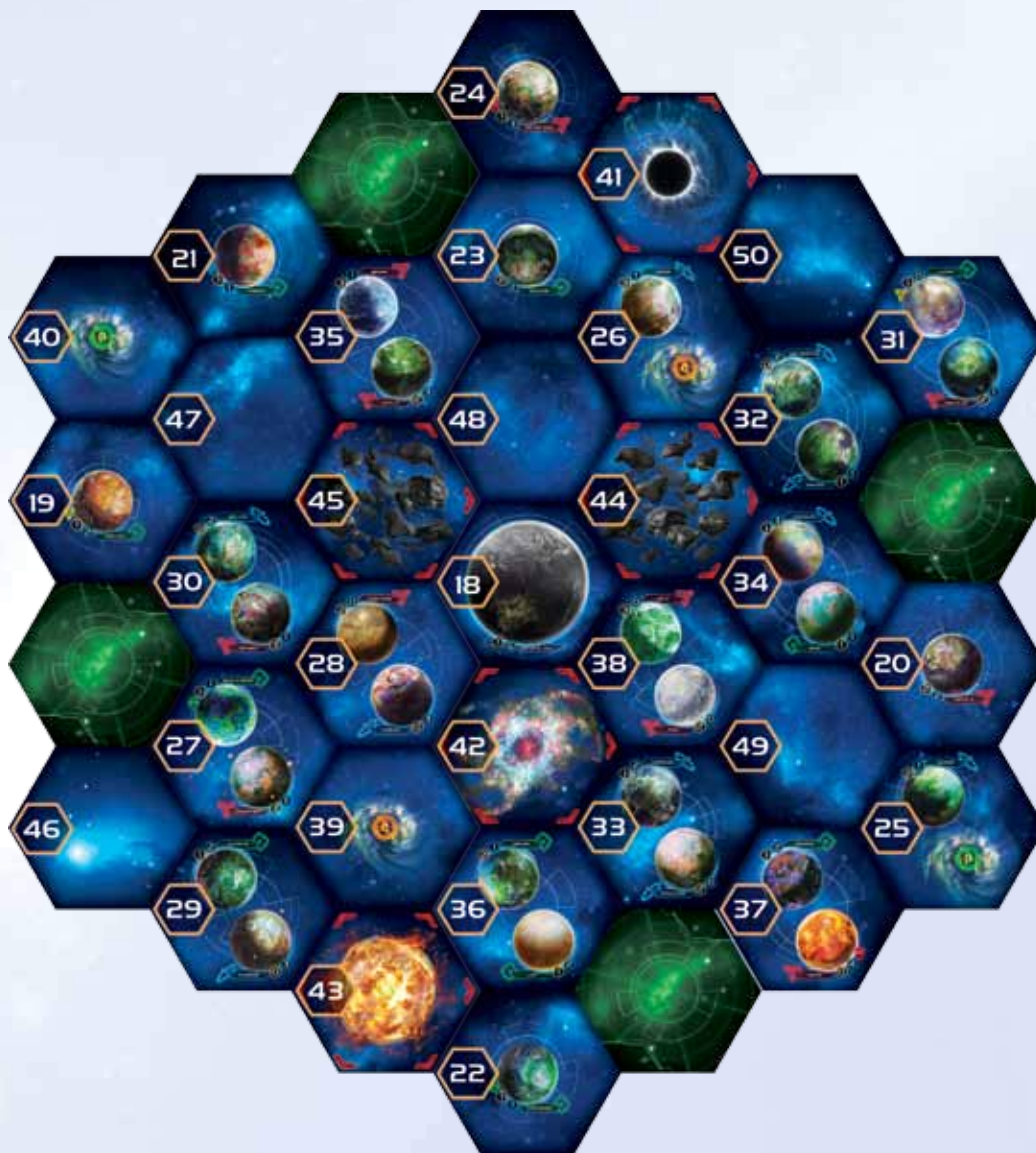
ПОДГОТОВКА ГАЛАКТИКИ ДЛЯ ТРЁХ ИГРОКОВ



Составьте карту галактики для трёх игроков согласно схеме сверху, ориентируясь на цифры в левом углу каждого фрагмента поля.

Разместив все системы, игроки кладут фрагменты со своими родными системами в области, отмеченные на схеме зелёным. Игроки выбирают для размещения своих родных систем те области, которые находятся ближе всего к каждому из них на столе.

ПОДГОТОВКА ГАЛАКТИКИ ДЛЯ ЧЕТЫРЁХ ИГРОКОВ



Составьте карту галактики для четырёх игроков согласно схеме сверху, ориентируясь на цифры в левом углу каждого фрагмента поля.

Разместив все системы, игроки кладут фрагменты со своими родными системами в области, отмеченные на схеме зелёным. Игроки выбирают для размещения своих родных систем те области, которые находятся ближе всего к каждому из них на столе.

ПОДГОТОВКА ГАЛАКТИКИ ДЛЯ ПЯТИ ИГРОКОВ



Составьте карту галактики для пяти игроков согласно схеме сверху, ориентируясь на цифры в левом углу каждого фрагмента поля.

Разместив все системы, игроки кладут фрагменты со своими родными системами в области, отмеченные на схеме зелёным. Игроки выбирают для размещения своих родных систем те области, которые находятся ближе всего к каждому из них на столе.

В партии для пятерых игроков игрок, находящийся ближе всего к двум другим игрокам, получает 4 дополнительных товара в начале игры. Два игрока, находящиеся по обе стороны от него, получают по 2 дополнительных товара. Два оставшихся игрока, находящиеся от остальных игроков на расстоянии, превышающем 2 системы, не получают дополнительных товаров.

ПОДГОТОВКА ГАЛАКТИКИ ДЛЯ ШЕСТИ ИГРОКОВ



Составьте карту галактики для шести игроков согласно схеме сверху, ориентируясь на цифры в левом углу каждого фрагмента поля.

Разместив все системы, игроки кладут фрагменты со своими родными системами в области, отмеченные на схеме зелёным. Игроки выбирают для размещения своих родных систем те области, которые находятся ближе всего к каждому из них на столе.

СПРАВКА

ХОД ИГРЫ

- Фаза стратегии:** игроки, начиная с председателя и далее по часовой стрелке, выбирают карты стратегий.
- Фаза действий:** игроки ходят по очереди в порядке инициативы до тех пор, пока все игроки не пропустят ход.
- Фаза статуса:** игроки выполняют цели и готовятся к следующему игровому раунду.
- Фаза политики:** игроки принимают решения по 2 картам политики.

ДЕЙСТВИЯ

Есть три типа действий, которые игроки могут совершать во время хода в фазе действий:

Стратегическое действие

Игрок применяет основную способность своей карты стратегии.

Затем другие игроки применяют второстепенную способность этой карты стратегии.

Компонентное действие

Игрок может совершить действие, описанное на его планшете фракции, карте технологии или карте действия.

Тактическое действие

Игрок может совершить тактическое действие, потратив жетон приказа из своего тактического резерва. Он выполняет следующие шаги:

- Активация**
- Передвижение**
 - Передвижение кораблей
 - Космическая пушка: атака
- Космический бой**
 - Заградительный огонь (только в первом раунде)
 - Объявить об отступлении
 - Боевые проверки
 - Присвоение попаданий
 - Отступление
- Вторжение**
 - Бомбардировка
 - Высадка наземных войск
 - Космическая пушка: защита
 - Наземный бой
 - Установление контроля
- Производство**

ФАЗА СТАТУСА

- Выполните цели
- Раскройте карту общей цели
- Возьмите карты действий
- Верните жетоны приказов
- Получите и распределите жетоны приказов
- Подготовьте карты
- Отремонтируйте отряды
- Верните карты стратегий

ТИПЫ ПЛАНЕТ



КУЛЬТУРНАЯ



ОПАСНАЯ



ПРОМЫШЛЕННАЯ

ПРАВИЛА, О КОТОРЫХ ЧАСТО ЗАБЫВАЮТ

- ♦ Фаза политики отсутствует в игре, пока один из игроков не уберёт жетон хранителей с Мекатол-Рекса.
- ♦ Игрок не может пропустить ход во время фазы действий, пока не совершит стратегическое действие.
- ♦ Игроки не могут применять второстепенные способности собственных карт стратегий во время стратегического действия.
- ♦ Игроки могут производить отряды на базе в активной системе во время тактического действия, даже если они не передвигали корабли и не вторгались на планеты.
- ♦ Корабли могут высаживать наземные войска только в активной системе.
- ♦ Число наземных войск в космосе и истребителей игрока может превышать количество мест на его кораблях во время боя.
- ♦ У игрока не может быть больше 2 ПСО и 1 базы на каждой планете.
- ♦ Технологии улучшений не удовлетворяют требования исследуемой технологии.
- ♦ Каждый игрок может передать другому только одну карту обещания в рамках одной сделки.
- ♦ Игроки с улучшенными ПСО, расположенными в системе с червоточиной, могут использовать способность «Космическая пушка» ПСО через червоточину.
- ♦ Игроки могут обмениваться картами обещаний, полученными ранее от других игроков.
- ♦ У игрока не может быть больше 3 карт секретных целей, как выполненных, так и невыполненных.