

NEXUS OPS™

RULES OF PLAY



NEXUS OPS

2315 год. Передовые технологии человечества зависят от необычного источника энергии, имя которому Рубиум. Немногочисленная группа исследователей открыла исключительно богатую Рубиумом отдаленную луну. В отчаянной потребности в дополнительных средствах для исследований, были одновременно проданы "эксклюзивные" права на разработку недр четырем конкурирующим корпорациям: Ares Inc., Black Helix Industries, The Galactic Syndicate, и Zyborg Technologies.

К тому времени корпорации открыли новые приемы борьбы, исследователи покинули свои корпорации, чтобы продвигаться дальше, оспаривать владения над грибовидными лесами, озерами лавы, каменистыми пустошами, кристаллическими горами и покорять местные формы жизни.

Далеко на границе галактики, вдали от надзора со стороны человечества, 4 корпорации завязали ожесточенные и кровавые бои за контроль над Рубиумом. Корпорации надеются, приручая и отправляя в бой Рок Страйдеров, Лава Липеров, Фунгоидов, Кристалинов и дышащих плазмой рубиумных Драконов уничтожить своих конкурентов и установить единоличный контроль над драгоценными залежами Рубиума.

Однажды Корпорации соберут весь Рубиум с поверхности луны и завладеют таинственным внеземным Монолитом... Кто знает, какие злоецие планы вынашиваются в алчных сердцах владельцев корпораций?

ОБ ИГРЕ

В игре Nexus Ops могут играть от 2 до 4 игроков, каждый из которых управляет своей корпорацией - войсками и прирученными местными формами жизни. Игроки расставляют войска на свои базы и исследуют луну, ресурсы, нанимают войска, выигрывают в боях и выполняют миссии корпораций, чтобы победить в игре

КЛАССИЧЕСКАЯ ИГРА

Это издание Nexus Ops содержит много новых дополнительных правил в дополнении к классической игре. Эти правила предлагают игрокам сыграть в классический вариант игры.

Дополнительные правила Вы можете найти на стр. 9-11

ЦЕЛЬ ИГРЫ

Целью игры является достижение 12 или более победных очков, приобретаемые за выигранные сражения и выполненные секретные миссии

СОСТАВ ИГРЫ

- 164 пластиковые фигурки:
- 12 Рубиумных Драконов (по 3 каждого цвета);
 - 16 Лава Липеров (по 4 каждого цвета);
 - 24 Рок Страйдера (по 6 каждого цвета);
 - 32 Кристалина (по 8 каждого цвета);
 - 32 Фунгоида (по 8 каждого цвета);
 - 48 Человек (по 12 каждого цвета).

- 17 гексов местности:
- 7 одиночных гексов;
 - 6 двойных гексов;
 - 4 тройных гекса (домашние базы)

- 96 картонных жетонов:
- 24 жетона исследования;
 - 71 жетон Рубиума;
 - 1 жетон первого игрока.

4 справочных листа (по 1 на игрока)

32 карточки поддержки (Energize)

- 76 небольших карточек:
- 36 карточек секретных миссий
 - 40 карточек победного боя/Царя горы

ОБЗОР КОМПОНЕНТНОВ ИГРЫ

В этом разделе представлены различные игровые компоненты

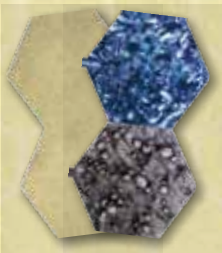
ПЛАСТИКОВЫЕ ФИГУРКИ

Фигурки представляют собой различные типы отрядов, которыми управляют игроки. Игроки используют отряды чтобы исследовать поверхность луны, выполнять секретные миссии и сражаться с отрядами противника



ГЕКСЫ МЕСТНОСТИ

Эти большие картонные гексы используются для создания в каждой игре уникального игрового поля – поля битвы



ЖЕТОНЫ ИССЛЕДОВАНИЯ

Эти жетоны представляют собой награду, которую обнаружит отряд после завершения движения в не исследованный гекс



ЖЕТОНЫ РУБИУМА

Представляют собой игровую «валюту», достоинством 5 и 1 единицы



ЖЕТОН ПЕРВОГО ИГРОКА

Этот жетон показывает, какой из игроков сделал первый ход



СПРАВОЧНЫЕ ЛИСТЫ

Эти двухсторонние памятки содержат информацию об отрядах игрока, их характеристиках и способностях. С одной стороны информация из классической версии игры, с другой «Альтернативный вариант отрядов», вводимый дополнительными правилами (см. стр.11)



КАРТОЧКИ ПОДДЕРЖКИ

Карточки поддержки дают игрокам временное преимущество, например тактическое в бою или улучшение способностей отрядов.



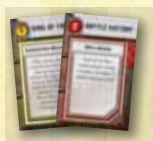
КАРТОЧКИ СЕКРЕТНЫХ МИССИЙ

Эти карточки содержат различные цели, которые будучи выполненными, дают игроку от 1 до 3 очков победы.



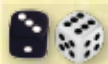
КАРТОЧКИ ПОБЕДНОГО БОЯ

Эти карточки полностью идентичны и дают игроку 1 очко победы. Обратная сторона карточек используется если используется дополнительное правило «Царь Горы» (см. стр.9)



ИГРОВОЙ КУБИК

Это стандартный 6-гранный кубик используемый для определения результатов боя и других случайных событий в игре.



ТИПЫ МЕСТНОСТИ



Грибовидные леса



Кристаллические горы



Каменные пустоши



Озера Лавы



Монолит

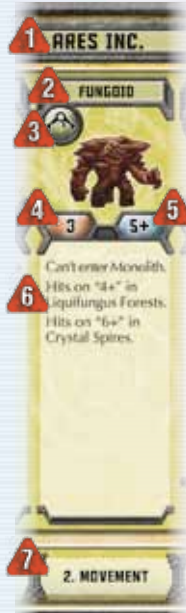


Вихрь



РУБИУМНЫЕ ШАХТЫ

СТРУКТУРА СПРАВОЧНОГО ЛИСТА



1. Наименование корпорации
2. Наименование отряда
3. Символ отряда добывающего Рубиум
4. Стоимость отряда
5. Боевая эффективность
6. Ограничения и способности
7. Фаза игрового хода игрока

РАССТАНОВКА

Перед тем как играть, выполните следующие действия:

1. Определите первого игрока: Случайным образом определите, кто станет первым игроком. Этот игрок получает и сохраняет у себя жетон первого игрока на протяжении всей игры.
2. Выберите сторону: Начиная с первого игрока каждый из игроков выбирает корпорацию за которую будет играть и получает соответствующего цвета пластиковые фигурки и справочный лист. Разместите лист вверх стороной, на которой нанесены красные и черные линии.
3. Создайте игровое поле: Разместите гекс с монолитом посередине стола. Не глядя перемешайте 6 одиночных гексов и разместите их вокруг Монолита лицевой стороной вниз. Не глядя перемешайте 6 двойных гексов и разместите их вокруг одиночных гексов лицевой стороной вниз. (см. стр.12).
4. Разместите базы: Разместите базы у полученного игрового поля так, как указано на рисунке «Расстановка игрового поля» (см. стр.12). (размещение зависит от числа игроков). Затем переверните все гексы лицевой стороной вверх.
5. Подготовка колоды: Перемешайте колоду карточек Секретных Миссий и разместите ее рубашкой вверх рядом с игровым полем. Перемешайте колоду карточек Поддержки и разместите ее рубашкой вверх рядом с колодой Секретных Миссий. Положите колоду с карточками Победного Боя открыто.
6. Разместите жетоны исследования: Если не действует правило «Дополнительные жетоны исследования» (см. стр.10), отложите жетоны исследования с зеленой окантовкой в коробку с игрой. Оставшиеся жетоны исследований переверните лицевой стороной вниз, перемешайте и случайным образом разместите по одному в каждый гекс (за исключением гексов с Монолитом и Базами) лицевой стороной вниз.
7. Подготовка жетонов рублиума и игрального кубика: рядом с полем сложите в одну кучу жетоны Рублиума – это общий запас.
8. Получение начальных ресурсов: Каждый игрок получает жетоны Рублиума. Первый игрок получает жетоны на 8 единиц Рублиума, затем по часовой стрелке каждый последующий игрок получает на 3 единицы больше. (так например 2-ой игрок получает 11 Рублиумов, 3-ий игрок – 14 Рублиумов, а 4-ый игрок – 17 Рублиумов.)



ХОД ИГРОКА

Начиная с первого игрока, каждый игрок, когда наступает его очередь, становится АКТИВНЫМ ИГРОКОМ. Во время своего хода, только активный игрок выполняет следующие действия:

1. Фаза Расстановки: Он может покупать и размещать отряды, а также играть карточки Поддержки с надписью «Deployment Phase».
2. Фаза Движения: Он может осуществить движение каждым из отрядов единожды.
3. Фаза Исследования: Он вскрывает жетоны исследования помещенные лицевой стороной вниз, в тех гексах где присутствуют его отряды.
4. Фаза Боя: Он проводит Бои в оспариваемых гексах, в которых размещены его отряды.
5. Фаза Добычи Ресурсов: Он получает Рублиум за каждый гекс который контролируется его отрядами способными добывать Рублиум. (К числу добывающих отрядов относят: Людей, Фунгоидов, Кристаллинов).
6. Фаза Набора Карточек: Он получает одну Секретную Карточку. Если же он контролирует Монолит, то также берет 2 карточки Поддержки. После завершения Фазы Набора карточек, игрок сидящий по левую сторону от него становится новым активным игроком.

ФАЗА РАССТАНОВКИ

Во время Фазы Расстановки, активный игрок может приобрести новые отряды и сыграть карточки Поддержки с надписью «Deployment Phase».

Каждый отряд стоит определенную сумму в Рублиуме, указанную в справочном листе каждого игрока. Активный игрок может потратить то количество имеющегося у него Рублиума на покупку отрядов каких он пожелает, при условии, что ресурсов хватит. Потраченные жетоны Рублиума возвращаются в общий запас Рублиума.

Когда отряды приобретены, то соответствующие фигурки забираются из резерва игрока, и выставляются на любой из гексов своей базы. Активный игрок может всегда размещать свои отряды на любой из гексов со своей базой, даже если отряд противника занимает таковой.

Число и вид отрядов которые активный игрок способен приобрести ограничен числом доступных фигурок в его резерве. Может произойти и так, что отдельные типы отрядов могут закончиться. Как правило, отряды погибшие в бою возвращаются обратно в резерв игрока и могут быть приобретены позже снова. Фаза Расстановки единственная фаза в которой активному игроку разрешается розыгрыш карточек Приказов с надписью «Deployment Phase». Для розыгрыша такой карточки активный игрок заявляет об этом и далее следует инструкциям написанным на карточке. После того как эффект карточки будет сыгран, её следует поместить в колоду сброса рядом с колодой карточек Поддержки.

СКРЫТАЯ И ОТКРЫТАЯ ИНФОРМАЦИЯ

Рука игрока (карточки Поддержки и Секретных Миссий) должна быть скрыта от других игроков.

Жетоны Рублиума, Карточки Победного Боя и выполненные Миссии это открытая информация доступная всем игрокам.

СХЕМА РАССТАНОВКИ (для 4-х игроков)



Резерв отрядов Black Helix Industries



Резерв отрядов The Galactic Syndicate



Колода карточек Секретных Миссий



Колода карточек Победного Боя



Колода карточек Поддержки



Игральные кубики



Игровое поле



Жетон первого игрока



Общий запас Рубиума



Резерв отрядов Zyborg Technologies



Резерв отрядов Ares Inc.

ФАЗА ДВИЖЕНИЯ

Во время Фазы Движения, активный игрок может единожды переместить любой из его отрядов. Большинство отрядов перемещается на 1 гекс, лишь некоторые из них, благодаря своим способностям, могут переместиться более чем на 1 гекс. (см. ниже «Пример движения»). Когда активный игрок перемещает один из его отрядов в гекс содержащий отряды противника, он должен незамедлительно в нем остановиться (если способности не позволяют иного). В справочных листах указано, каким отрядам перемещение в отдельные гексы запрещено. Такие гексы имеют соответствующие символы вдоль своих краев.

Активному игроку запрещено перемещать свои отряды из одного оспариваемого гекса в (или через) другой гекс с отрядом (-ами) противника (гекс контролируемый противником) или оспариваемый гекс. Другим словами ему запрещено перемещать свои отряды из одного боя в другой. Как правило, активному игроку разрешено перемещение отряда из оспариваемого гекса в гекс который свободен, либо в гекс который контролируется активным игроком.

Некоторые отряды могут проводить особые атаки, которые разрешаются в конце Фазы Движения. Такие атаки не инициируют Бой, таким образом активный игрок не получит карточку Победного Боя, в случае успешного завершения такой атаки. (см. стр.8)

СОСТОЯНИЯ ГЕКСОВ

Гекс называется контролируемым если только отряды одного из игроков находятся в нем. Оспариваемым называется гекс, в котором находятся отряды более чем одного игрока. И гекс называется незанятым, если в нем нет отрядов какого-либо из игроков.

ПРИМЕР ДВИЖЕНИЯ



1. Игрок синего цвета может переместить своего Рок Страйдера из оспариваемого гекса. Он не может двигаться в (или через) оспариваемый гекс, который предотвращает его движение в (и через) гекс каменистых пустошей контролируемых игроком красного цвета.
2. Он одинаково может переместить в прилегающие незанятые гексы: грибовидный лес или каменистую пустошь.
3. Благодаря своей способности, Рок Страйдер может продолжить движение из незанятого гекса каменистых пустошей в грибовидный лес, содержащий Рубиумную шахту производящую 2 единицы Рубиума.

ФАЗА ИССЛЕДОВАНИЯ

Во время фазы исследования, активный игрок вскрывает те жетоны исследования, которые размещены лицевой стороной вниз, в тех гексах где присутствуют его отряды. Активный игрок может получить следующие награды:

Если жетон содержит лишь изображение отряда:



Он получает 1 отряд указанного вида и размещает его в этом же гексе. В следующий ход, он может передвигать такой отряд и вступать им в бой, как и любым другим отрядом. После размещения отряда верните вскрытый жетон исследования в коробку с игрой.

Если жетон содержит лишь изображение шахты:



Жетон остается открытым в своем гексе, для отображения того, что в нем находится шахта. см. Фазу Добычи Ресурсов на стр.7.

Если жетон содержит как изображение отряда, так и шахты:



он получает обе награды. Он получает 1 отряд указанного вида и размещает его в этом же гексе. Он также оставляет жетон открытым в таком гексе, для отображения того, что в нем находится шахта. см. Фазу Добычи Ресурсов на стр.7.

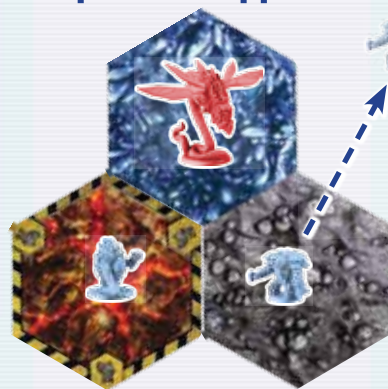
Замечание:

Каждый гекс может быть исследован только один раз за игру

ФАЗА БОЯ

Во время Фазы Боя, активный игрок проводит 1 бой в каждом оспариваемом гексе, содержащим его отряды. (см. Бой). Если его отряды находятся в нескольких оспариваемых гексах, активный игрок выбирает очередность проведения боев

ПРИМЕР АТАКИ В КОНЦЕ ФАЗЫ ДВИЖЕНИЯ



В конце Фазы Движения, в контролируемом игроком красного цвета гексе кристалльных вершин, находится Рубиумный Дракон. Он применяет свою особую атаку по отношению к отряду Фунгоида игрока синего цвета в прилегающем гексе каменистых пустошей. Игрок красного цвета выбрасывает на кубике «5», что означает нанесение урона. Синий игрок убирает отряд из гекса.


Если бы у игрока красного цвета в гексе каменистых пустошей был бы Рубиумный Дракон, он мог бы в конце своего движения провести особую атаку против одиночного отряда Кристалинов в озере лавы.

НАРУШЕНИЕ ПРАВИЛ

Некоторые карточки и способности отрядов отменяют или изменяют изложенные правила. В таких случаях следуйте тексту указанному на карточке или справочному листу содержащему описание способностей.

ФАЗА ДОБЫЧИ РЕСУРСОВ

Во время Фазы Добычи Ресурсов, активный игрок собирает Рубиум с шахт расположенных в контролируемых гексах, в которых присутствуют отряды способные добывать его. Он получает жетоны Рубиума из общего запаса в количестве эквивалентном цифрам на шахтах и кладет их к себе.

Замечание: Только отряды, отмеченные в справочном листе символом , способны добывать Рубиум.

ФАЗА НАБОРА КАРТОЧЕК

Во время Фазы Набора Карточек, активный игрок берет к себе в руку карточку Секретных Миссий таким образом, чтобы она не стала известна другим игрокам. Если взята карточка, на которой условия описанные в ней, выполняются, ее можно тут же сыграть. Для большей информации см. «Секретные Карточки» на стр.8.

Если же он контролирует гекс с Монолитом, он берет 2 карточки Поддержки в руку таким образом, чтобы она не стала известна другим игрокам, до тех пор пока он ее не решит разыграть.

ПРИМЕР ДОБЫЧИ РЕСУРСОВ



Игрок красного цвета приступает к Фазе Добычи Ресурсов. У него по одному человеку на каждой из домашних баз. Также у него 1 Кристаллин в контролируемом гексе с шахтой 1. Он контролирует гекс с шахтой 2, однако в этом гексе нет отрядов способных добывать ресурсы. Таким образом с последнего гекса добыча ресурсов невозможна. Всего игрок красного цвета получит 8 жетонов рубиума.

БОЙ

В этом разделе описано как проводится бой.

ПОСЛЕДОВАТЕЛЬНОСТЬ БОЯ

Отряды атакуют в определенном порядке называемом – последовательностью боя. Эта последовательность отражена в справочном листе и осуществляется справа – налево, с наиболее сильных отрядов атакующих первыми, менее мощные атакуют позже. Другими словами, все Рубиумные Драконы атакуют первыми, затем если к тому времени будут живы Лава Липеры, затем выжившие в бою Рок Страйдеры и так далее.

Каждый отряд проводит только одну атаку в бою. После того как каждый отряд провел атаку в соответствии с последовательностью боя, бой завершается, даже если отряды атакующего и защищающегося остались в оспариваемом гексе.

Когда отряды одного типа атакуют, оба игрока, атакующий и защищающийся, одновременно бросают кубики за свои отряды одного типа. Атакующий кидает черный кубик, защищающийся белый. Один урон засчитывается за каждый результат броска кубика который равен или выше боевой эффективности отряда (см. структуру справочного листа на стр.3)

За каждый нанесенный урон, противник должен понести повреждение. Он выбирает один из своих отрядов в оспариваемом гексе и возвращает его в резерв. Этот отряд больше не участвует в продолжающемся бою.

Если отряд удаляется с поля боя, прежде чем настанет его очередь атаковать, он уже в текущем бою не получит возможности для атаки.

Активный игрок всегда атакующий, любой другой вовлеченный в бой игрок всегда защищающийся. В случае когда в гексе находятся отряды более чем одного игрока-противника, активный игрок выбирает одного из противников который будет защищаться в этом бою. Только атакующий и защищающийся участвуют в бою. Если атакующий уничтожит все отряды защищающегося, атакующий победит в этом бою. (несмотря на то, что гекс оспариваемый)

ИТОГ БОЯ

Атакующий побеждает если уничтожил все отряды защищающегося. Когда атакующий выиграл бой, он берет карточку Победного Боя из колоды и открыто кладет ее перед собой. Он также может сыграть одну карточку «Секретная Миссия: Бой» со своей руки если он в бою полностью выполнил условия написанные в ней. Подробности см. «Виды карточек» стр.8.

Защищающийся проигрывает бой если всего его отряды в оспариваемом гексе уничтожены. Когда защищающийся проигрывает бой, он может взять из колоды одну карточку Поддержки.

Если оба игрока полностью уничтожат отряды друг друга в оспариваемом гексе, атакующий побеждает, а защищающийся проигрывает.

Если оба игрока сохраняют хотя бы по одному отряду в оспариваемом гексе по завершении боя, никто из игроков не побеждает, как и не проигрывает в этом бою.

ВИДЫ КАРТОЧЕК

В этом разделе отражены различные типы карточек в Nexus Ops

КАРТОЧКИ ПОБЕДНЫХ ОЧКОВ



Два типа карточек приносят победные очки: карточки Секретных Миссий и карточки победного Боя. В левом верхнем углу карточек указано, какое количество очков они дают. Очки на всех карточках, лежащих в игровой зоне игрока лицевой стороной вверх, суммируются при подсчете общего количества победных очков.

Замечание: Только активный игрок может получать победные очки, выполняя условия указанные на карточках.

КАРТОЧКИ ПОБЕДНОГО БОЯ

После победы в бою, в течение Фазы Боя, активный игрок получает 1 карточку Победного Боя из колоды и кладет ее перед собой. Все карточки победного Боя номиналом 1 победное очко.

КАРТОЧКИ СЕКРЕТНЫХ МИССИЙ

Активный игрок получает одну Секретную Карточку во время Фазы Набора Карточек, в руку таким образом, чтобы она не стала известна другим игрокам, до тех пор, пока условия указанные на ней не будут выполнены. Когда условия будут выполнены, игрок может сыграть такую карточку в различные фазы своего хода:

ПОСЛЕДОВАТЕЛЬНОСТЬ ВЫБОРА

Атакующий первым убирает потери.

Во время Фазы Боя, игроки следуют нижеуказанному порядку для начала выполнения способностей отрядов и/или розыгрыша карт Поддержки: атакующий, защищающийся, другие игроки по часовой стрелке от защищающегося игрока.

Каждый раз, когда игрок разыгрывает карты Поддержки или использует способности отрядов, полностью завершите все эффекты от них, прежде чем перейти к другому игроку. Затем все игроки получают возможность разыграть способности отрядов или эффект от карт Поддержки по вышеуказанной схеме. После того как все игроки спасуют, начинайте бой как предписано в разделе Фаза Боя.

- Карточка «Секретная Миссия: Бой» разыгрывается во время Фазы Боя, после завершения боя и выполнения условий, указанных на карточке. Активный игрок может сыграть только одну карточку «Секретная Миссия: Бой» за бой.

- Карточка «Секретная Миссия: Цель» разыгрывается во время любой Фазы незамедлительно после выполнения условий, указанных на карточке. Активный игрок может сыграть любое количество карточек «Секретная Миссия: Цель» в свой ход, при условии, что он выполнит все их условия.

ПРИМЕР БОЯ



Бой происходит во время хода красного игрока. Его отряды находятся в нескольких оспариваемых гексах. Он решает провести бой в каменистых пустошах, где помимо его отрядов есть отряды зеленого игрока.

1. У обоих игроков есть Рубиумные Драконы, и они первыми и одновременно бросают кубики за них. У красного игрока выпало «1» и это промах, а зеленый игрок выбросил «2» и это урон.

2. Красный игрок выбирает отряд людей нанеся ему повреждения и убирает его с игрового поля в резерв.

3. Лава Липеров нет в этом гексе, таким образом Рок Страйдеры должны атаковать следующими. Оба игрока одновременно бросают кубики за Рок Страйдеров. У красного игрока - «4» и это урон, у зеленого - «5» и это тоже урон.

4. Красный игрок удаляет Рок Страйдера нанеся ему повреждение, а зеленый игрок - Фунгоида. Фунгоид и Человек получили урон до того как настала их очередь атаковать, таким образом они не будут атаковать в этом бою.

Бой в этом гексе окончен, однако гекс считается оспариваемым и другой бой уже начнется в нем в следующий ход.

ПРИМЕР ВЫПОЛНЕНИЯ СЕКРЕТНОЙ МИССИИ



1. Активный игрок выиграл бой уничтожив 1 Кристаллина противника в грибовидном лесу, и 1 из его Фунгоидов остался в живых после боя. Он берет одну карточку Победного Боя из колоды и кладет ее перед собой лицевой стороной вверх.
2. В его руке также карточка «Send in the Fungus Creatures», условия которой он выполнил в только что прошедшем бою. Он также кладет ее перед собой лицевой стороной вверх.
3. Во время фазы Набора Карточек, он взял карточку «Dominate the Forest». После победы в прошедшем бою, он стал контролировать больше лесов нежели чем его противник. Он незамедлительно кладет эту карточку перед собой лицевой стороной вверх.

КАРТОЧКИ ПОДДЕРЖКИ

Карточки поддержки дают временное преимущество, такие как улучшения способностей отрядов или получение тактического превосходства в бою.

Если защищающийся в бою игрок проигрывает бой, он берет одну карточку поддержки. Если активный игрок контролирует Монолит, он берет 2 карточки поддержки в конце своего хода. Игрок берет карточку Поддержки в руку таким образом, чтобы она не стала известна другим игрокам, до тех пор, пока он ее не решит разыграть.

В свой ход, в фазу Расстановки, Активный игрок может сыграть только карточку поддержки со словами «Deployment Phase». Чтобы ее разыграть, игрок вслух зачитывает всем игрокам ее условия и следует указанному на ней тексту. Когда розыгрыш карточки завершен, она сбрасывается лицевой стороной вверх в колоду сброса.

Карточки поддержки со словами «Battle Phase» могут быть сыграны только в фазу Боя и в то время как указано на карточке. (например, «Сыграйте карточку перед броском кубиков»). Чтобы ее разыграть, игрок вслух зачитывает всем игрокам ее условия и следует указанному на ней тексту.

Во время боя, любой из игроков может сыграть карточки поддержки – даже игроки которые не участвуют в бою. Следующее правило Последовательность Выбора. (см. стр.7)

ОБМЕН КАРТОЧЕК НА РУБИУМ

Активный игрок может сбросить карточки Поддержки и Секретных Миссий со своей руки в любое время, но в свой ход, получая при этом по 1 жетону Рубиума за каждую сброшенную карточку. Сброшенные карточки размешаются лицевой стороной вверх рядом с соответствующей колодой.

УСЛОВИЯ ПОБЕДЫ

Игра тут же заканчивается, если достигнуто 1 из следующих условий:

- Игрок достигает 12 или более очков победы. Такой игрок становится победителем.
- Игрок Выбыл. Игрок выбывает из игры если оба следующих условия выполняются:
На игровом поле нет его отрядов;
Нет жетонов Рубиума для покупки отрядов, даже если произойдет обмен карточек на жетоны.

Игрок с наивысшим числом очков победы среди других игроков объявляется победителем. В случае ничьи побеждает игрок контролирующий большее число гексов, если все равно ничья побеждает игрок, у которого большее число отрядов на игровом поле. Если все равно ничья, то победа присуждается игроку с большим числом жетонов Рубиума, в противном случае исход игры ничья.

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

Этот раздел содержит ряд дополнительных правил, которые игроки могут свободно применять к игре, как им заблагорассудится. Несмотря на то, что не все правила могут одновременно использоваться, игроки могут играть в Nexus Ops различными путями, используя несколько дополнительных правил в одной и той же игре. (Игроки могут использовать правила «Альтернативный вариант отрядов», «Перехваченные трансляции» и «Вихрь»). Перед тем как приступить к игре, игроки должны обговорить какие дополнительные правила будут использоваться в игре, если конечно вы планируете их использовать.

ВРЕМЯ ИМЕЕТ СУЩЕСТВЕННОЕ ЗНАЧЕНИЕ

Игра сразу же заканчивается после получения каким-либо игроком 10 или более победных очков. Такой игрок объявляется победителем. Кроме того если кто либо из игроков выбыл из игры (как описано в разделе «Условия Победы») игра также завершится.

В ДОЛГОМ ПУТИ

Игра сразу же заканчивается после получения каким-либо игроком 14 или более победных очков. Такой игрок объявляется победителем. Кроме того если кто либо из игроков выбыл из игры (как описано в разделе «Условия Победы») игра также завершится.

РАСПОРЯЖЕНИЯ

Во время раздачи рубиума в самом начале игры, все игроки также получают по одной карточке Секретных Миссий.

ЦАРЬ ГОРЫ

Если активный игрок контролирует гекс Монолита во время фазы Набора Карточек, он может взять две карточки Поддержки или взять одну карточку «King of the Hill» (это оборотная сторона карточки Победного Боя) и поместить ее лицевой стороной вверх перед собой. Если такой игрок возьмет карточку «King of the Hill» все оставшиеся игроки берут по одной карточке Поддержки в свою руку.

Каждая карточка «King of the Hill» дает 1 победное очко. Карточки Победного Боя получают так, как указано было в правилах ранее.

ВЫСОКИЙ ПРИОРИТЕТ

Вместо того, чтобы набирать только 1 карточку Секретных Миссий во время фазы Набора Карточек, активный игрок берет 2 карточки Секретных Миссий, выбирает одну и оставляет ее у себя в руке, вторую же кладет под низ колоды карточек Секретных Миссий.

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ЖЕТОНЫ ИССЛЕДОВАНИЯ

Включенные в игру 6 дополнительных жетонов исследования с зеленой окантовкой предназначены разнообразить награды игрокам за проведенные на игровом поле исследования. Такие жетоны можно использовать как в классическом варианте игры так и при игре с любым количеством дополнительных правил.



Во время фазы Расстановки п.6 «Разместите жетоны исследования», добавьте необходимое количество жетонов исследования с зеленой окантовкой в игру. Только 18 жетонов исследования могут быть на игровом поле. (12 в случае расстановки «Энергозависимость»), так что верните избыточное число жетонов в коробку с игрой.

Замечание: Для оптимального игрового баланса, рекомендуется чтобы используемые в игре жетоны исследования содержали шахты, с суммарной производительностью не более 16 единиц Рубиума.

ПЕРЕХВАЧЕННЫЕ ТРАНСЛЯЦИИ

После того как в фазу Расстановки будет подготовлена колода карточек Секретных Миссий, возьмите из нее карточки в количестве превышающим число игроков в игре на 2. (Например: при игре вдвоем – 4 карточки Секретных миссий, при игре втроем – 5 карточек Секретных Миссий, при игре вчетвером – 6 карточек Секретных Миссий). Вскройте такие карточки и разместите их вдоль игрового поля в ряд так, чтобы они стали видны всем игрокам. Такой ряд называется линией передачи данных.

Во время игры, игроки не берут карточки Секретных Миссий из колоды, вместо этого активный игрок может выполнить любую(-ые) карточку(-и) Секретных Миссий из линии передачи данных. Когда условие карточки Секретных Миссий выполнено активным игроком, он ее размещает перед собой. Во время фазы Набора Карточек, активный игрок восстанавливает линию передач данных к первоначальному виду.

Активный игрок после выигранного боя получает 1 карточку Победного Боя, кроме того он может выполнить условия только одной карточки «Секретных миссий: Бой» за каждый бой.



КОМАНДНАЯ ИГРА ДЛЯ 4 ИГРОКОВ

Для игры вчетвером в командной игре выполните расстановку как приведено на рисунке на стр.12. Игроки делятся на 2 команды, в каждой из которой по 2 игрока. Игроки из одной команды садятся напротив друг друга. Вместо игры до 12 победных очков, команда первая набравшая 20 победных очков побеждает в игре.

В конце фазы Набора Карточек, игрок активной команды может закрыто передать своему напарнику 1 карточку, которую тот в свою очередь добавляет к своей руке. Переданной карточкой может быть как карточка Секретных миссий, так и Поддержки. Если активный игрок входит в гекс, содержащий любое количество отрядов его напарника, то он не вступает с ним в бой, однако территория все равно считается оспариваемой. Никто из игроков не получит Рубиум из шахт на таком гексе. Свои отряды, которые ходят более чем на один гекс, активный игрок может передвинуть через гекс, занятый отрядами напарника, до тех пор пока не встретит отряды противника.

Обсуждение тактики игры командой допускается, но оно должно быть открыто. Также, если игрок хочет показать свои карты партнеру, то он должен показать их и другим противникам.

Если один игрок выбыл из игры, то его напарник продолжает играть, и в случае своей победы он принесет победу команде. Победные очки, набранные выбывшим игроком, добавляются к общей сумме очков команды.

Если игроки одной из команд выбыли, то команда их противников побеждает в этой игре.

ВИХРЬ

Во время фазы Расстановки п.3. «Создайте игровое поле», переверните гекс с Монолитом, чтобы разместить Вихрь. Каждая из сторон этого гекса содержит значения броска 6-гранного кубика. Не имеет значения каким образом игроки ориентируют этот гекс, но однажды установленный на поле, в таком положении он и должен оставаться в течение всей игры.

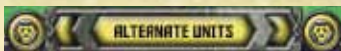
Перед тем как начнется ход Первого игрока, он должен выполнить следующую последовательность действий, чтобы задействовать Вихрь:

1. Бросить 1 черный и 1 белый кубик а затем свериться с числами размещенными по сторонам гекса с Вихрем. Вихрь засасывает все отряды занимающие прилегающий гекс со стороны соответствующей броску черного кубика. Затем вихрь выкидывает эти отряды в прилегающий гекс со стороны соответствующей броску белого кубика. Просто передвиньте отряды в новый гекс.
2. Затем бросьте еще 1 кубик и посмотрите на соответствующую сторону Вихря. Вихрь выпускает огромный всплеск энергии в такой гекс. Все отряды занимающие такой гекс уничтожаются.
3. За каждый контролируемый гекс прилегающий к вихрю игроки получают по одной карточке Поддержки.

Замечания: Пропустите эти шаги во время первого хода в игре.

Синяя окантовка гекса показывает, что не один из отрядов не может войти в такой гекс. Карточки оказывающие свой эффект на Монолит не влияют на Вихрь. Во время фазы Расстановки уберите из колоды карточки «Death From Above» и «Secure the Monolith»; они в игре не участвуют.

АЛЬТЕРНАТИВНЫЙ ВАРИАНТ ОТРЯДОВ



Для игры альтернативными отрядами используйте обратную сторону справочного листа. Некоторые разъяснения способностей альтернативных отрядов приведены ниже:

Клоны: Если игрокам сложно запомнить лимит покупки Клонов, просто размещайте купленные отряды на рисунок с шахтой. Затем в конце хода, уберите всех Клонов из шахты.

Шардиан: Если защищающийся в бою игрок уничтожит свой отряд Шардиан и в оспариваемом гексе не окажется других его отрядов, он проигрывает бой, а атакующий побеждает.

Спорлинг: У спорлингов есть возможность несколько раз ходить и участвовать в нескольких боях по очереди, в течение одного хода.

Бульдер Блицер: В каменистых пустошах этот отряд атакует первым. (А не как обычно после Магма Дайверов)

Магма Дайвер: Когда этот отряд движется из гекса озеро лавы, он способен пронырнуть под земной поверхностью и вынырнуть в другом гексе с озером лавы, так как если бы эти два гекса прилегали друг к другу.

Монолит Вим: Каждый раз когда Монолит Вим наносит урон проводя особую атаку, игрок владеющий этим отрядом должен бросить еще раз кубик. Этот процесс продолжается до тех пор, пока монолит Вим не промахнется.

АЛЬТЕРНАТИВНАЯ РАССТАНОВКА ИГРОВОГО ПОЛЯ ДЛЯ ИГРЫ ВДВОЕМ

В этом разделе рассказано как выполнить расстановку и сыграть в альтернативный вариант игрового поля.

ЭНЕРГОЗАВИСИМОСТЬ

Во время фазы Расстановки п.3. «Создайте игровое поле», отложите следующие гексы в сторону:

- 3 двойных гекса с грибовидным лесом;
- 1 двойной гекс с кристаллическими горами;
- 1 одинарный гекс с грибовидным лесом;
- 1 одинарный гекс с кристаллическими горами;
- 2 одинарных гекса с озером лавы.

Верните все остальные гексы в коробку с игрой. Затем перемешайте отобранные ранее гексы и выполните расстановку игрового поля в соответствии с рисунком на стр.12.

Во время фазы Расстановки п.6 «Разместите жетоны исследования», отложите в сторону следующие 12 жетонов исследования в две идентичные стопки по 6 жетонов:

- 2 жетона Рок Страйдеров;
- 1 жетон шахта 2
- 2 жетона шахта 1 + Кристаллин
- 1 жетон шахта 1 + Фунгоид

Верните все оставшиеся жетоны исследования в коробку с игрой. Каждый игрок перемешивает закрыто свою стопку и затем случайным образом лицевой стороной вниз размещает жетоны в гексы на половине противника.

Все остальные правила остаются без изменений.

ПЛОХОЕ СОСЕДСТВО

Во время фазы Расстановки, гексы размещаются как обычно для игры вдвоем. Однако на шаге 4. Разместите базы, игроки их кладут как можно ближе друг к другу, чем требует того расстановка для игры вдвоем, так как указано на рисунке на стр.12.

CREDITS

Game Design: Charlie Catino

Producers: Steven Kimball with Frank Mark Darden

Optional Rules Development: Steven Kimball

Editing & Proofreading: Julian Smith and Mark Pollard

Additional Content: Daniel Lovat Clark

Graphic Design: Chris Beck, Michael Silsby, Peter Wocken, and Brian Schomburg

Board Art: Henning Ludvigsen

Figure Design: Christopher Burdett

Cover Art: Mathias Kollros

Interior Art: Nino Aguilar, Dimitri Bielak, Christopher Burdett, Mathias Kollros, Daniel McGowan, and Nico Photos

Licensing Manager: Deb Beck

Managing Art Director: Andrew Navaro

Art Direction: Zöe Robinson and Kyle J. Hough

Production Manager: Eric Knight

Production Coordinator: Laura Creighton

Executive Game Designer: Corey Konieczka

Executive Producer: Michael Hurley

Publisher: Christian T. Petersen

Playtesters: Chris Beck, Deb Beck, Carolina Blanken, Sjonnie Brons, Pedar Brown, Marieke Franssen, Sean Foster, Andrew Frick, John Van Geest, Spencer Greenhalgh, Anita Hilberdink, Matthew Holmes, Jessica Kimball, Quinton Kimball, Rob Labij, Lukas Litszinger, Emile de Maat, Dallas Mehlhoff, Gerwin Osnabrugge, Mark Pollard, Adam Sadler, Brady Sadler, Chris Shibata, Michael Silsby, Arjan Snippe, Erik Snippe, Tis Spat, Remco Swenker, Jason Walden, Christian Williams, Lynell Williams, Nik Wilson, and Peter Wocken

WIZARDS OF THE COAST LICENSING APPROVALS TEAM

Senior Art Director: John Schindehette

Tabletop Games Manager: Rodney Thompson

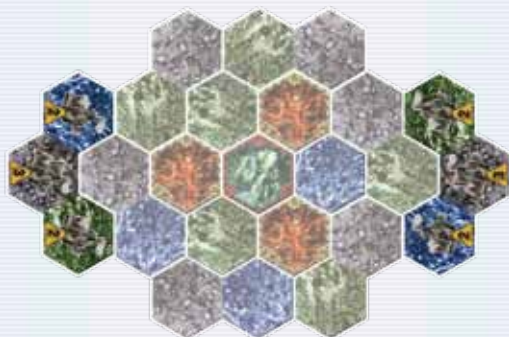
Associate Brand Manager: Hilary Ross



© 2012 Hasbro. All Rights Reserved. **Nexus Ops** is licensed by Wizards of the Coast LLC. Avalon Hill and its logos are trademarks of Hasbro, Inc. and Wizard of the Coast and its logos are trademarks of Wizards of the Coast LLC in the U.S.A. and other countries. Used with permission. Fantasy Flight Games, Fantasy Flight Supply, and the FFG logo are trademarks of Fantasy Flight Publishing, Inc. All Rights Reserved to their respective owners. Fantasy Flight Games is located at 1975 West County Road B2, Suite 1, Roseville, Minnesota, 55113, USA. 651-639-1905. Retain this information for your records. Not suitable for children under 36 months due to small parts. Actual components may vary from those shown. Made in China.

РАССТАНОВКА ИГРОВОГО ПОЛЯ

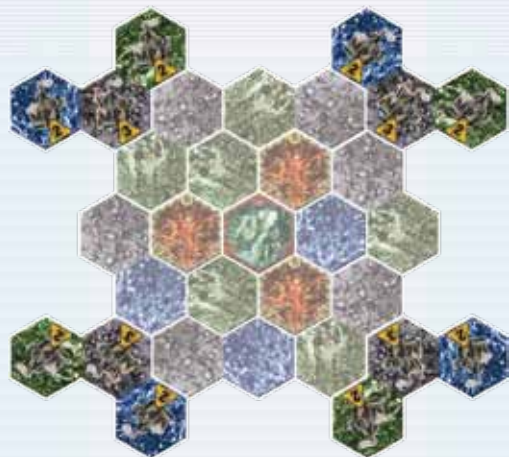
ДЛЯ ДВУХ ИГРОКОВ



ДЛЯ ТРЕХ ИГРОКОВ



ДЛЯ ЧЕТЫРЕХ ИГРОКОВ



АЛЬТЕРНАТИВНАЯ РАССТАНОВКА ИГРОВОГО ПОЛЯ

ПЛОХОЕ СОСЕДСТВО



ЭНЕРГОЗАВИСИМОСТЬ



ИГРОВОЙ ХОД

1. **Фаза Расстановки:** Покупайте новые отряды, и разыгрывайте карточки Поддержки с надписью «Deployment Phase».
2. **Фаза Движения:** Передвиньте каждый из отрядов один раз.
3. **Фаза Исследования:** Вскройте жетоны исследования помещенные лицевой стороной вниз.
4. **Фаза Боя:** Проводите Бои и разыгрывайте соответствующие карточки Поддержки.
5. **Фаза Добычи Ресурсов:** Получайте Рубиум из шахт за каждый гекс, который контролируете отрядами способными добывать Рубиум.
6. **Фаза Набора Карточек:** Получите одну Секретную Карточку. Если же активный игрок контролирует Монолит, то он берет 2 карточки Поддержки.