

Сумерки империи.

3-е издание.

Правила игры.

Действие игры разворачивается в Галактике далекого будущего. В ней некогда существовала могущественная империя, управляемая расой Лазаксов. Столицей империи была планета Мекатол-Рекс. Воистину, это была жемчужина космоса. Торговые центры и библиотеки, заводы и театры. Все расы галактики встречались на Мекатол-Рексе. За многие тысячи лет до момента начала действия игры другие расы признали превосходство Лазаксов. Представители рас Н'орров, Кззча, Хаканов, Лэтенев, Жол-нарив и Соларов (людей) заседали в Великом совете, который обсуждал проблемы империи и предлагал пути их решения. Все, казалось бы, шло хорошо, но ничто хорошее не вечно, как ни прискорбно это признавать.

Империя предлагала путь всеобщего равенства, но путь этот оказался гибельным. Расы достигли экономического, политического и военного равновесия. Энергия лучших из представителей стала находить себе применение во внутренних распрях. Само собой, каждая раса отстаивала свои интересы, стали вспыхивать межрасовые конфликты.

Отсутствие же серьезного технологического скачка вело к невозможности доминирования одной расы над другими, и началось то, что в галактических хрониках позже назовут **Веком Заката**.

Век Заката — время конфликтов великих галактических рас. Да, лазаксы все еще пользовались авторитетом (как хозяева и создатели империи). Но они не смогли понять одного, что конфликт надо было останавливать с самого начала, а не позволять ему переходить границы словесных стычек и космического "культуризма". Как только произошли вооруженные столкновения, остановить конфронтацию стало практически невозможно. А тут еще и тайно возникшие желания представителей не лазаксов стать правителями Империи. Все шло к краху, и он не заставил себя ждать.

И вот в один день, незначительное политическое противоречие переросло из стычки в настоящую войну. Началась **Эпоха Сумерек**. Эпоха, когда все воевали со всеми. Развитие Империи приостановилось, бесконечные сражения, и бомбардировки планет поставили само существование жизни в Галактике под угрозу. А **Мекатол-Рексу** выпала самая незавидная участь. Эту планету атаковали все, кому не лень. Лазаксы как правители Империи не смогли удержаться от роли арбитров в спорах. В итоге они стали врагами всех, и каждый считал своим долгом отомстить за такую постановку вопроса. Единственное, что на планете осталось практически нетронутым, — это **внутренний Императорский город**. **Нейтральная** (и достаточно малочисленная) раса **виннارانов** защищала **Великий совет**. Но **Трон Императора** опустел... Занять его было просто некому — лазаксы были уничтожены в межрасовых конфликтах, и уже около трех тысячелетий в Галактике нет Императора. Деятельность **Великого совета** поддерживается **виннаранами**, но **Трона Императора** (по их мнению) пока никто не достоин.

А **Сумеречные Войны** длились веками, но никто не мог достичь однозначной победы. Иногда какая-либо из рас получала небольшое превосходство, но союз нескольких других возвращал ситуацию к началу. В ходе этих войн расы постепенно деградировали. Да, они еще владели технологиями межзвездных перелетов, но той мощи и ауры силы, которая окружала каждую из них во времена существования Империи, уже не было. Более того, расы были отброшены к окраинам Галактики (откуда когда-то начиналось их развитие), и теперь не граничили друг с другом.

Но шло время, экономика систем начала восстанавливаться. В головах правителей появились мысли о возрождении величия своих рас.

"**Сумерки империи**" — это история великой схватки нескольких рас за владычество над Галактикой. Вы пытаетесь стать Императором, для чего используете любую подвернувшуюся возможность. Исследуйте технологии, колонизируйте планеты, воюйте, участвуйте в заседаниях **Великого совета**. И продвигайтесь к окончательной и бесповоротной победе.

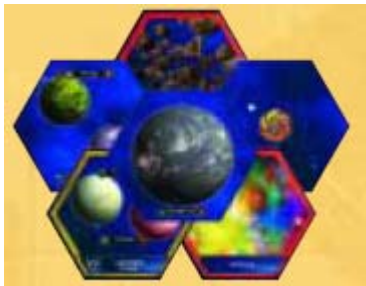
Вступление взято из статьи **Morgul Angmarsky** с сайта "Виртуальные радости".

Суть игры.

Игра немедленно заканчивается, если один из игроков набрал 10 победных очков или если выполнено одно из условий необходимое для завершения партии.

Обзор компонентов.

Гексы поля.



Каждый гекс представляет собой планетарную систему. Планетарной системой именуется область космического пространства, включающая в себя планеты и другие элементы. Из гексов в начале игры выкладывается уникальное для каждой партии игровое поле. Гексы содержащие на своем краю желтую линию именуются **Домашними Системами**. Гексы содержащие на своем краю красную линию именуются специальными системами (например, астероидное поле) и подчиняются не стандартным правилам.

Пластиковые фигурки.

Пластиковые фигурки (юниты) представляют собой военный персонал, верфи, системы планетарной защиты и космические корабли. Юниты не находящийся на игровом поле находятся в области подкрепления.

Планетарные карты.



Карты описывают различные планеты в мире Сумерек Империи. Карты используются, чтобы отражать их владельца, а так же использование ресурсов планеты.

Карты технологий.



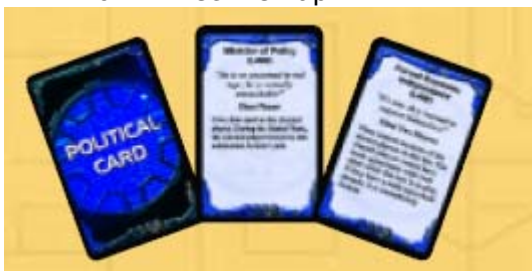
В начале игры каждый игрок получает индивидуальную колоду (своего цвета) технологических открытий, состоящую из 24 карт. В момент игры, когда игрок совершает технологическое открытие, он выбирает соответствующую карту и кладет на стол перед собой.

Карты действия.



Карты действия обеспечивают игроков различными полезными событиями, маневрами и бонусами. Игрок получает карты за соответствующие свои действия.

Политические карты.



Очень часто Великие расы встречаются на планете Мекатол-Рексе в здании Галактического Совета для дебатов и выборов. Сама карта содержит суть дебатов и эффект от вступления в силу соответствующего политического решения.

Карты заданий.



Для победы в игре нужно набрать 10 победных очков. Для их получения игрок должен достичь определенных целей, указанных в картах. Цели общих карт доступны всем игрокам. Цели секретных карт индивидуальны для каждого игрока.

Карты торговли.



Каждый игрок имеет две карты торговли. С помощью них он может заключать торговые союзы с другими игроками, внося за это определенную плату.

Стратегические карты.



Каждая из восьми карт отражает одну из стратегий. Во время стратегической фазы игроки выбирают по одной карте и используют ее свойства. Каждая карта содержит второстепенное свойство, которое могут использовать остальные игроки.

Бонусные маркеры.



Маркеры нужны только при игре шестером. После выбора Стратегических карт на оставшиеся две карты кладутся бонусные маркеры. Далее игрок, выбравший данную карту, может использовать маркер для получения командного маркера или товара.

Командные маркеры.



Командные маркеры представляют собой виртуальный ресурс отражающий организацию вашей рассы. Маркер помещается на лист рассы и далее тратится при совершении стратегических действий, тактических действий или управлении флотом.

Маркеры контроля.



Маркеры предназначены для обозначения набора победных очков, успешного выполнения заданий и отражения принадлежности планеты.

Маркеры товаров.



Маркеры отражают собой богатство расы и ее межзвездную торговлю. Служат для расчетов между игроками и используются в торговле и в отражении влияния расы.

Трек победных очков.



Служит для отражения набора игроками победных очков. Обратная сторона трека содержит шкалу от 11 и выше и используется в дополнительных правилах.

Маркер первого игрока (Спикер).



Маркер присуждается игроку, выбравшему Стратегическую карту инициативы. В Следующий ход игрок будет первым выбирать Стратегическую карту.

Маркеры наземных сил и истребителей.



Только наземные силы и истребители являются юнитами, на покупку которых нет ограничения. Все остальные юниты ограничены в покупке количеством фигурок.

Лист расы.



Лист расы обеспечивает игрока основной игровой информацией, а также содержит на себе командные маркеры и маркеры товаров.

Число игроков.

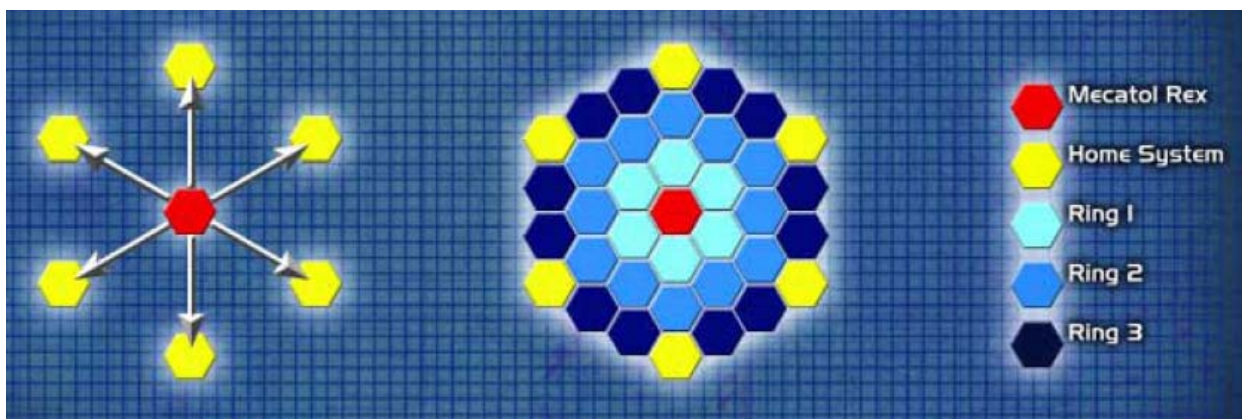
Игра предназначена для 6 игроков. Правила для иного количества игроков вы найдете в специальной секции ниже.

Подготовка к игре.

1. Отделите 10 домашних систем от остальных гексагональных карточек. Перемешайте их. Каждый игрок выбирает случайным образом одну домашнюю систему, и таким образом, выясняет, какую расу он будет контролировать в течение игры. Игроки берут лист

соответствующей расы, маркеры контроля и командные маркеры, а так же карты торговли.

2. Каждый игрок выбирает один из цветов и забирает себе пластиковые миниатюры и колоду технологических карт.
3. Перемешайте колоду Политических карт и колоду карт Действия и положите на стол в удобном для всех игроков месте. Там же расположите маркеры наземных сил и истребителей.
4. Каждый из игроков берет себе Планетарную карту соответствующую его гексу и кладет на стол перед собой. Остальные Планетарные карты расположите рядом с остальными колодами карт.
5. Расположите маркеры товаров на столе одной стопкой.
6. Теперь расположите Стратегические карты рядом друг с другом в порядке очередности номеров, указанных на них.
7. Создайте колоду карт Заданий. Для начала разделите все карты Заданий на три группы: секретные карты, общие карты 1, общие карты 2. Перемешайте 10 секретных карт и раздайте каждому из игроков по одной карте. Игроки должны посмотреть карту, но не показывать ее другим игрокам. Положите карту лицом вниз на стол рядом с собой. Теперь возьмите 10 общих карт 2 и удалите из колоды карту "конец игры". Перемешайте колоду и выберите из нее случайным образом 3 карты. Добавьте к выбранным картам карту "конец игры". Отложите остальные общие карты 2, а выбранные 4 вновь перемешайте и положите картинкой вниз к остальным колодам на столе. Теперь возьмите 10 общих карт 1, и перемешайте колоду. Отберите из колоды случайным образом 6 карт, остальные карты отложите в сторону. Перемешайте вновь отобранные карты и положите картинкой вниз наверх 4 общественных карт 2. Положите неиспользованные карты Заданий в такое место, где игроки не могли бы в них заглянуть.
8. Положите на стол трек победных очков и расположите маркеры всех игроков на значении 0.
9. Теперь игроки должны создать игровое поле.



Найдите гекс планетарной систему Мекатол-Рекс и расположите его в центре стола. Определите случайным образом первого игрока и отдайте ему маркер Спикера. Первый игрок берет 32 гекса, перемешивает их и случайным образом удаляет два гекса из игры. Поместите их в такое место, где ни один игрок не мог бы взглянуть на удаленные гексы. Далее он раздает игрокам по 5 гексов, не смотря их содержание. Игроки могут взглянуть в розданные им гексы, но не должны показывать их оппонентам. Далее первый игрок выбирает одну из сторон Мекатол-Рекса и на расстоянии двух гексов от начального располагает свою домашнюю планетарную систему (см. диаграмму). Далее эту же операцию совершают все игроки по очереди. Право хода передается от начального игрока по часовой стрелке. После этого начиная с первого игрока, каждый участник игры кладет на стол по одному гексу, находящемуся у него в руках, формируя галактику. Сначала формируется первое кольцо вокруг Мекатол-Рекса, затем после завершения его формируется второе кольцо и в заключении третье кольцо. При

формировании галактики действуют следующие правила:

- Система не может быть помещена во второе кольцо, пока не будет полностью сформировано первое кольцо. Система не может быть помещена в третье кольцо, пока не будет полностью сформировано второе кольцо.
 - После формирования колец перенесите свою домашнюю систему в правильное положение, если это необходимо.
 - Нельзя располагать специальную систему (красная кайма на краю гекса) рядом с другой специальной системой, за исключением ситуации, когда нет иного выбора.
 - После того, как все игроки расположили по 1 гексу, порядок раскладки между игроками меняется на обратный (т.е. последний игрок начинает класть второй свой гекс первым). После очередного хода порядок вновь меняется на противоположный порядок: P1, P2, P3, P4, P5, P6, P6, P5, P4, P3, P2, P1, P1, P2...
 - Если до этого игрок расположил гекс не содержащий планет, то следующим ходом он обязан положить гекс, содержащий планету. Если это не возможно, то игрок должен показать всем игрокам оставшиеся у него на руках карточки, как доказательство невыполнения данного правила.
10. После создания игрового поля все игроки ставят свои начальные юниты (указаны на листе расы) на гекс домашней планетарной системы. Если планетарная система содержит несколько планет, то игрок волен разделить юниты между планетами по своему выбору. Далее игроки находят и располагают перед собой карты технологий, которыми они обладают в начале игры (см. лист расы).
11. Игроки берут командные маркеры и располагают на своем листе расы следующим образом: 3 маркера в зону поддержки флота, 3 маркера в командную зону и 2 маркера в зону стратегических действий.

Теперь вы готовы к игре.





Зона подкрепления.

Каждый игрок обладает зоной подкрепления, состоящей из пластиковых миниатюр и командных маркеров. Зона подкрепления для истребителей и наземных юнитов общая для всех игроков. Когда игрок нанимает юнит, он берет его из зоны подкрепления и располагает на игровом поле. Когда игрок получает новый командный маркер, он берет его из своей зоны подкрепления и располагает на своем листе расы.

Ход игры.

Игра состоит из последовательности ходов. Каждый ход в свою очередь разделен на фазы:

- 1. Стратегическая фаза.**
- 2. Фаза действия.**
- 3. Фаза статуса.**

Если после фазы статуса ни один из игроков не достиг победных условий, просто начните новый ход. Победные очки обычно присуждаются в фазу статуса, при выполнении заданий указанных в одноименных картах.

Стратегическая фаза.

Во время стратегической фазы каждый игрок должен выбрать одну из доступных стратегических карт из тех, что лежат на столе. В начале каждой стратегической фазы доступны все 8 карт: Война, Империя, Инициатива, Торговля, Технология, Политика, Логистика и Дипломатия. Стратегические карты не только обеспечивают возможность совершить данное действие, но еще и указывают порядок ходов между игроками.

В начале фазы первый игрок получает право выбрать одну стратегическую карту и забрать себе. Далее возможность выбора одной карты передается по часовой стрелке от игрока к игроку. С каждым разом выбор становится все меньше и меньше. После того, как все игроки забрали по одной стратегической карте, на оставшиеся две карты Спикер кладет по одному бонусному маркеру. С каждым ходом, когда карта остается вне выбора игроков бонусные маркеры накапливаются на ней. Если игрок выбирает карту с бонусными маркерами на ней, то он немедленно обменивает бонусы на товар либо командные маркеры, и помещает их на лист расы.

Как только все игроки выбрали по одной стратегической карте, стратегическая фаза немедленно заканчивается.

Первый игрок хранит при себе маркер Спикера до тех пор, пока в следующую стратегическую фазу один из игроков не возьмет карту инициативы. Игрок не может два раза подряд брать карту инициативы.

Фаза действия.

Фаза действия составляет основу игры. Именно в эту фазу игроки строят флот, завоевывают планеты, торгуются и т.д. Сама фаза делится на ходы. Каждый игрок совершает ход в порядке своей очереди и выполняет в ходе него **одно действие**. Очередность ходов указывает число на стратегической карте. Если ход дошел до карты, которая осталась не выбранной игроками, просто пропустите данное число и переходите к следующему числу. После того, как все игроки совершат по одному действию, право хода вновь переходит к первому игроку. Он вновь может совершить одно действие, после чего передает право хода следующему игроку и т.д. Так игроки могут либо совершать действия, либо пропускать ход. Как только все игроки пропустили ход, фаза заканчивается.

Игрок, совершающий в данный момент действие, называется активным игроком. В свой ход игрок должен совершить одно из четырех действий:

1. Стратегическое действие.
2. Тактическое действие.
3. Перемещение.
4. Пропуск хода.

Стратегическое действие.

Игрок может в свой ход выполнить стратегическое действие (исключение, карта инициативы, которая не предполагает выполнения стратегического действия). При выполнении стратегического действия, игрок зачитывает *основное свойство* стратегической карты, которая находится у него на руках, и выполняет все то, что указано в тексте. После того, как активный игрок закончил выполнять основное действие карты, остальные игроки, в порядке, следующем по часовой стрелке от активного игрока, могут потратить один командный маркер, расположенный в стратегической зоне листа расы, на совершение *вторичного* стратегического действия, указанного на той же стратегической карте.

Внимание! Игроки не тратят командные маркеры при выполнении вторичного действия стратегической карты "Логистика".

Активный игрок, ни при каких условиях, не может выполнить вторичного действия на своей стратегической карте. После того, как все игроки выполнят вторичное действие или откажутся от его выполнения, стратегическая карта активного игрока переворачивается неактивной стороной вверх и действие заканчивается.

Игрок может совершить одно вторичное стратегическое действие за ход. Другими словами, игрок может использовать вторичное действие любой карты лишь раз. Однако если наличие командных маркеров на листе расы в стратегической зоне позволяет использовать вторичные действия разных карт, то игрок может поступить таким образом.

Тактическое действие.

Во время тактического действия вы перемещаете флот, строите новые юниты, завязываете сражения и т.д. Процесс выполнения тактического действия всегда происходит в следующем порядке:

1. Активация системы.
2. Перемещение кораблей в систему.
3. Атака сил планетарной защиты.
4. Космическая битва.
5. Приземление на планету
6. Наземное сражение.
7. Строительство юнитов.

За исключением первого шага, все остальные шаги выполняются только при создании соответствующих условий. Таким образом, игрок не обязан выполнять все шаги.

Враги и друзья.

Если в правилах или на картах указан термин дружественных юниты, то имеются в виду только юниты принадлежащие вам лично. Если вы заключили союз с другим игроком, то его юниты все равно не считаются дружественными. Если в правилах или на картах указан термин вражеские юниты, то под ними подразумеваются юниты не принадлежащие вам. Если вы заключили союз с другим игроком, то его юниты все равно считаются вражескими.

Активация системы.

Для активации планетарной системы, возьмите доступный командный маркер из командной зоны листа расы и поместите его прямо на соответствующий гекс системы. Вы не можете активировать систему, если по каким-либо причинам командный маркер уже был помещен на гекс системы. Вы можете активировать систему, если ее гекс уже содержит маркеры других рас. Система, содержащая маркер игрока считается им активированной.

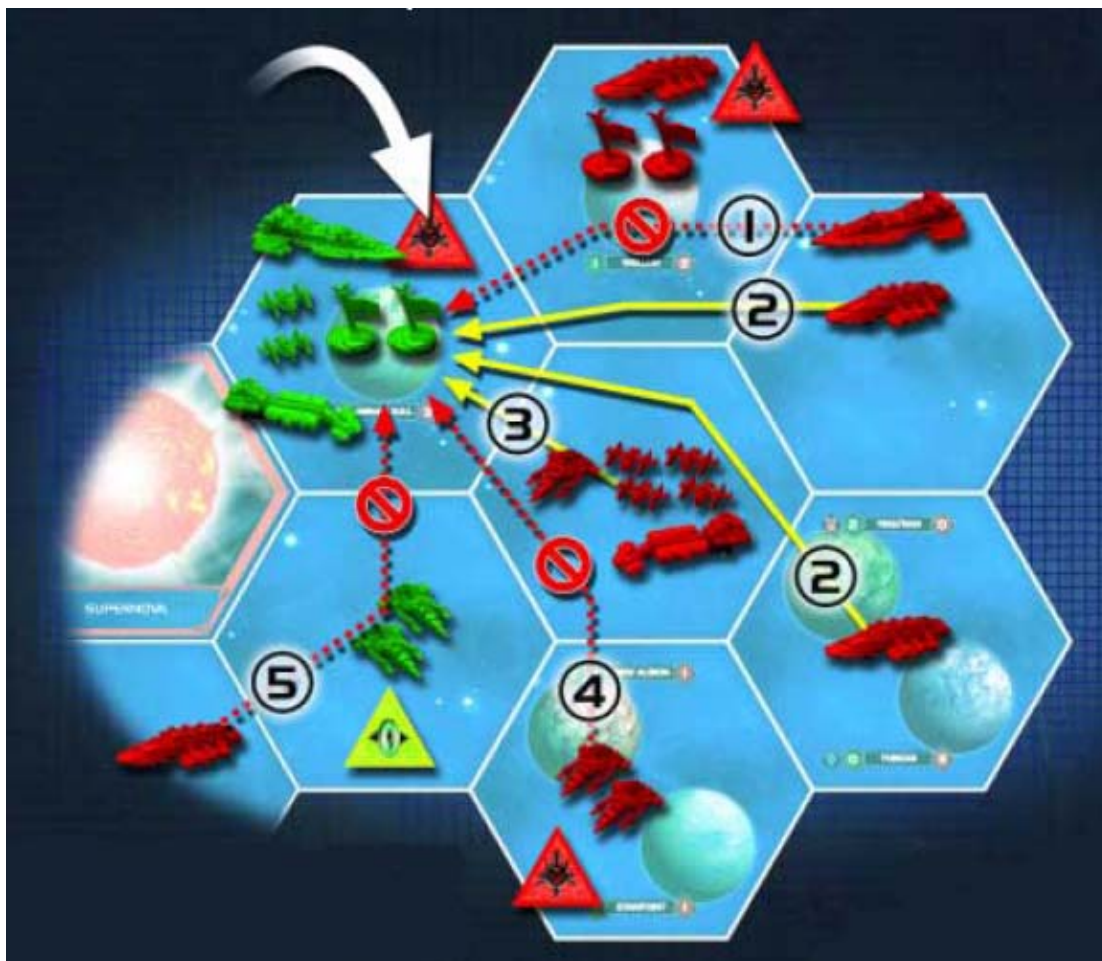
Когда правила или текст карты гласят, что система должна быть активирована, то это означает, что гекс системы должен содержать командный маркер игрока. Если гекс содержит маркеры всех рас, то система активирована всеми игроками. Расположение чужих командных маркеров на карте не накладывает никаких запретов на активацию системы вами.

Перемещение кораблей в систему.

После активации системы вы можете переместить в нее свой флот. Только перемещение в активированную планетарную систему разрешено правилами! Перемещение осуществляется по следующим правилам:

- Все корабли (за исключением истребителей, базирующихся на других кораблях) перемещаются на дистанцию указанную в листе расы. Значение 1 гласит, что корабль может перемещаться из системы в смежную систему. Значение 2 гласит, что корабль может переместиться на две системы от той, в которой в данный момент он находится.
- Транспорт и Военная Звезда могут брать на борт наземные военные юниты и юниты планетарной защиты в любой момент передвижения (до передвижения, во время передвижения или по прибытии в систему). Однако юниты, находящиеся на борту транспорта, не могут быть высажены на планету до шага "Приземление на планету". Когда последний наземный юнит покидает планету, игрок должен расположить на ней свой маркер, для обозначения ее принадлежности к своей расе.

- Корабли не могут перемещаться через системы занятые чужим флотом (истребители не подпадают под это правило). Единственный способ войти в систему, содержащую чужие корабли, это активировать ее.
 - Корабль не может двигаться, если он расположен в системе активированной активным игроком (т.е. система содержит дружественный командный маркер). Корабли могут перемещаться через активированные системы. Наличие командного маркера позволяет контролировать перемещение кораблей и предотвращает двойное перемещение за один ход. Эффекты некоторых карт позволяют убирать командные маркеры с доски. Тогда убрав маркер с системы, корабль, находящийся в ней может двигаться вновь.
- Помните, что любой корабль должен закончить свое движение в активированной системе.



Примеры перемещений.

Корабли Н'орров стремятся попасть в активированную систему, занятую противником.

1. Дреднот имеет дистанцию перемещения 1, поэтому он не достигает желанной системы.
2. Два крейсера имеют дистанцию перемещения 2, и поэтому они могут переместиться к активированной системе.
3. Эсминец и транспорт могут переместиться к месту атаки на смежный гекс.
4. Два эсминца не могут перемещаться, так как находятся в активированной системе.
5. Крейсер не может переместиться через гекс занятый кораблями противника.

Атака сил планетарной защиты.

После перемещения флота в активированную систему, вражеские силы планетарной обороны могут открыть огонь по флоту активного игрока. За каждое попадание активный игрок должен применить к своему флоту одно повреждение.

После того, как каждый вражеский юнит планетарной обороны произвел по одной атаке, юнит планетарной обороны активного игрока может атаковать вражеский флот.

Космическая битва.

Сначала определите, в каких активированных системах произойдут сражения. Сражение обязательно происходит в тех системах, в которых находится флот игрока, и куда переместился вражеский флот. Битва продолжается до тех пор, пока в системе не останутся корабли только одного игрока. В сражении активный игрок считается атакующей стороной, а игрок, чьи корабли находились в системе, считается защищающейся стороной.

Высадка на планету.

После завершения космического сражения, активный игрок может совершить высадку наземных юнитов и сил планетарной обороны на планету. Если система содержит несколько планет, то игрок волен по своему желанию поделить юниты между планетами. Однако при совершении следующего шага игрок не может изменить состав высаживающихся армий.

Высадка на дружественную планету. Игрок просто добавляет свои силы к уже имеющимся на планете юнитам.

Высадка на нейтральную планету. Игрок располагает на планете свои юниты и забирает из планетарной колоды соответствующую карту.

Высадка на вражеской планете. Игрок высаживается на планете, содержащей хотя бы один вражеский юнит. Тогда в следующий шаг Наземного сражения игроки будут выяснять его исход. Если активный игрок высаживается на планете, принадлежащей другой расе, но не содержащей вражеских юнитов, то планета сдается без сопротивления. Игрок удаляет с гекса вражеский маркер и забирает у оппонента соответствующую карту планеты.

Наземное сражение.

Везде, где на планете находятся силы двух игроков, вспыхивает наземное сражение. Если сражение ведется на нескольких планетах, то порядок их разрешения определяет активный игрок. Во время высадки наземных юнитов, игрок может высадить и силы планетарной обороны. Силы планетарной обороны не могут принимать участия в наземном сражении. После завершения сражения все силы планетарной обороны, принадлежащие проигравшей стороне, удаляются с планеты.

Постройка юнитов.

В конце тактического хода игрок может произвести юниты в доках активированной системы. В этот же шаг разрешено произвести новые доки у подходящих для этого планет в активированных системах, принадлежащих активному игроку.

Если правила или текст карты говорит о флоте, то под ним подразумеваются все корабли, принадлежащие одному игроку и находящиеся в одной системе.

После завершения всех шагов тактическое действие заканчивается, и право хода передается следующему игроку.

Перемещение.

Перемещение - это более эффективная организация юнитов, которая не может быть осуществлена тактическим действием. Перемещение позволяет активировать **две смежные системы, принадлежащие одному игроку**, и переместить между

ними юниты желаемым образом. Игрок так же может производить юниты в доке одной из активированных систем. Перемещение состоит из следующих шагов:

1. Активация двух систем.
2. Перемещение между системами.
3. Атака планетарной защиты.
4. Высадка на планету.
5. Производство юнитов в одной системе.

Активация двух систем.

Игрок берет один командный маркер из командной зоны листа расы и помещает его в систему, активируя ее. Далее он берет командный маркер из **своего резерва** и активирует смежную систему. Обе системы должны содержать хотя бы по одному юниту активного игрока и не должны содержать вражеских юнитов. Помните, что игрок не может активировать систему, которая была уже активирована!

Перемещение между системами.

Игрок может переместить корабли между системами желаемым образом. Истребители, силы планетарной защиты и наземные юниты должны быть перемещены в транспортах.

Атака планетарной защиты.

После перемещения кораблей активного игрока, вражеские силы планетарной обороны могут открыть по ним огонь. Юниты, которые могут вести огонь по обеим системам, могут стрелять лишь по одной системе, не по двум сразу.

Высадка на планету.

Теперь игрок может высадить свои юниты из транспортов на планету. Игрок может высаживать юниты только на свою планету, и не может высаживать их на нейтральную или вражескую планету.

Производство юнитов.

Игрок может строить юниты в доке одной из активированных систем. Игрок не может строить юниты в обоих доках.

Пропуск хода.

Если игрок не желает совершать какое-либо действие, он может пропустить ход. Игрок может пропустить ход, только если он уже совершил стратегическое действие (исключением является игрок, владеющий стратегической картой инициативы). После того, как игрок не совершил какого-либо действия, далее он не имеет право совершать действия в текущий ход. Далее ход игры длится обычным образом, но спасовавшие игроки пропускаются. Игрок, пропустивший ход имеет право только на использование вторичного свойства стратегической карты, сыгранной другим игроком.

Фаза действия длится до тех пор, пока все игроки не пропустят ход. После этого наступает фаза статуса.

Фаза статуса.

Фаза статуса делится на следующие шаги:

1. Проверка на выполнение задания.
2. Ремонт поврежденных кораблей.
3. Снятие командных маркеров.
4. Переворачивание карт планет.
5. Получение 1 карты действия и 2 командных маркеров.
6. Перераспределение маркеров в командной зоне.
7. Возвращение стратегических карт.

Проверка на выполнение задания.

В порядке очередности игроки могут объявить о выполнении **одного** общего задания **и/или** задания индивидуальной секретной карты. После проверки данного заявления другими игроками, участник игры берет свой маркер, кладет на карту данного задания и продвигает свой маркер по треку победных очков на соответствующее число делений. После выполнения данного задания игрок не может вновь получить за него победные очки повторно.

Игрок не может производить проверку на выполнение задания, если он не контролирует все планеты в своей домашней системе.

Выигрыш игры.

Как только маркер игрока достиг отметки 10 на шкале победных очков, игрок получает достаточно сил, чтобы заполучить в свое распоряжение Имперский трон на Мекатол-Рексе. При наборе 10 победных очков игрок, во время шага по проверке на выполнение заданий, объявляется победителем. Объявление происходит в порядке хода. Игрок так же может быть объявлен победителем в этот шаг, если он выполнит условие карт "Доминирование" или "Могущество".

Ремонт поврежденных кораблей.

Все поврежденные дредноуты и военные звезды возвращаются в нормальное положение и более не считаются получившими повреждение.

Снятие командных маркеров.

Все игроки берут с игрового поля свои командные маркеры и кладут их в зону подкрепления.

Переворачивание карт планет.

Все игроки возвращают свои планеты в изначальное состояние, переворачивая их карты картинкой вверх.

Получение 1 карты действия и 2 командных маркеров.

Каждый игрок берет из колоды действия одну карту и из своей зоны подкрепления 2 командных маркера, которые располагает на листе расы в одной из трех зон.

Перераспределение маркеров в командной зоне.

Игроки в порядке хода могут перераспределить по своему усмотрению свои командные маркеры на листе расы между тремя зонами. Помните, что уменьшение командных маркеров в зоне поддержки флота влияет на размеры флотов.

Возвращение стратегических карт.

Все игроки возвращают стратегические карты на стол. Теперь они вновь готовы к использованию.

Конец хода.

После завершения фазы статуса новый ход вступает в силу. Он вновь начинается стратегической фазы.

Космическое сражение.

Если активная система содержит корабли активного игрока и корабли оппонента, то между ними обязательно происходит сражение. Сражение длится до тех пор, пока корабли только одного игрок Ане останутся в системе.

Перед сражением.

Перед тем, как начнется сражение, выполните все необходимые действия, например саботаж или уничтожение истребителей.

Уничтожение истребителей.

Перед первым ходом битвы бросьте 2 кубика за каждый эсминец, участвующий в ней. За каждый результат равный или выше чем военная мощь эсминца (см. лист расы) оппонент немедленно должен удалить один истребитель из боя. Удаленный истребитель кладется назад в зону подкрепления и не может вести ответный огонь. Если вражеский флот не содержит истребителей, то он не чувствителен к данной атаке.

Ход битвы.

Каждый ход битвы состоит из следующих шагов:

1. Анонс отступления.
2. Бросок на атаку.
3. Определение потерь.
4. Выполнения отступления.

Анонс отступления.

Сначала атакующий игрок может объявить о намеренье отступить из битвы. Если он этого не сделал, то тогда защищающийся игрок может объявить об отступлении. Само отступление происходит в конце хода.

Бросок на атаку.

Игроки одновременно бросают по одному кубику за каждый свой корабль, участвующий в битве (исключением является военная звезда, за которую игрок бросает 3 кубика). Каждый результат равный или превышающий военную мощь корабля является попаданием. Игроки должны запомнить общее количество попаданий для следующего шага.

Определение потерь.

Теперь каждый игрок должен применить попадания, нанесенные противником, к кораблям своего флота. Сначала атакующий игрок определяет свои потери. За каждое одно попадание игрок должен уничтожить один свой корабль или привести в негодность дредноут или военную звезду (если дредноут или военная звезда получат второе повреждение, они так же будут уничтожены). Уничтоженные корабли кладутся в зону подкрепления игрока и становятся доступны для производства. После того, как атакующий игрок определит свои потери, их начинает определять защищающийся игрок. Помните, что в любой ситуации в игре потери определяет тот игрок, которому они нанесены.

Выполнение отступления.

Если в шаге 1 один из игроков объявил об отступлении из битвы, то в данном шаге он может совершить его, придерживаясь следующих правил.

- Отступление невозможно, если к данному шагу битвы в системе остались корабли только одного игрока.
- Флот игрока может отступить только в смежную систему, активированную собственником кораблей. Если рядом нет активированной системы, то отступление невозможно.

После отступления проверьте, чтобы отступивший игрок придерживался ограничения на количество кораблей и истребителей в системе. Все лишние корабли должны быть немедленно уничтожены.

Если к концу шага 4 корабли разных игроков все еще находятся в системе, то игроки вновь переходят к шагу 1.

Вторжение на планету.

Как только атакующий игрок приземлил свои силы на планету, содержащие юниты врага происходит наземное сражение. Наземные сражения эквиваленты битвам в космосе, за исключением нескольких нюансов.

Перед началом наземного сражения проведите следующие действия: планетарная бомбардировка и огонь планетарной защиты.

Планетарная бомбардировка.

Дредноуты и военные звезды могут производить бомбардировку планеты перед тем, как силы атакующего игрока высадятся на планету (военная звезда может производить бомбардировку, даже если не планируется высадка на планету). Бросьте 1 кубик за каждый дредноут и 3 кубика за каждую военную звезду при бомбардировке планеты. За каждый результат равный или превосходящий военную мощь корабля противник должен убрать свой один наземный юнит. **Дредноут не может производить бомбардировку планеты, пока на ее поверхности есть хоть один юнит планетарной защиты** (вследствие защитного поля вокруг планеты). Наземные юниты, уничтоженные в результате бомбардировки, немедленно удаляются с поля и не имеют права на ответную атаку.

Атака сил планетарной защиты.

После осуществления бомбардировки защищающийся игрок может совершить одну атаку каждым юнитом сил планетарной защиты. За каждый юнит игрок бросает один кубик. Каждый результат равный или превосходящий военную мощь планетарной защиты заставляет оппонента убрать один вторгающийся на планету наземный юнит.

Ход битвы.

После совершения бомбардировки и ответного огня планетарной защиты происходит само сражение. Оно состоит из следующих шагов:

1. Бросок кубиков атаки.
2. Определение потерь.

Игроки одновременно бросают по одному кубику за каждый свой наземный юнит, участвующий в битве. Каждый результат равный или превышающий военную мощь юнита является попаданием. Игроки должны запомнить общее количество попаданий для следующего шага.

Определение потерь.

За каждое попадание противник должен убрать с планеты один свой наземный юнит.

Если на планете остались наземные юниты обоих игроков, то в действие вновь вступает шаг броска кубиков атаки до тех пор, пока на планете не останутся юниты только одного игрока.

Если на планете не осталось наземных юнитов защищающегося игрока, и хотя бы один атакующий юнит выжил в битве, то тогда вторжение считается успешным. Все силы планетарной защиты и доки врага немедленно считаются уничтоженными. Активный игрок берет карту данной планеты у проигравшего битву игрока и кладет перед собой. Если на планете были одновременно уничтожены юниты обеих сторон, то планета остается под контролем защищающегося игрока (он должен положить на планету свой маркер).

Остальные правила.

Системы.

Домашние системы.

Гексы, имеющие на своем краю желтую полосу, называются домашними системами и представляют собой родину каждой из 10 великих рас игры.



Специальные системы.

В игре три типа специальных систем. Специальные системы подчиняются особым правилам.

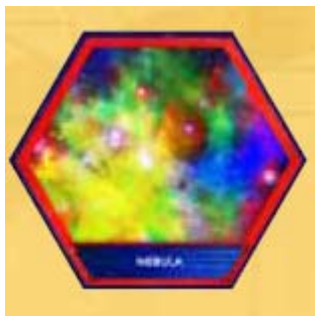
Астероидные поля.

Флот игрока может двигаться **через** астероидные поля, только если игрок обладает технологией Отталкиватель материи. Даже обладая технологией отталкивания материи, игрок не может **оставлять** свои корабли в астероидном поле. Астероидное поле не может быть активировано.



Туманность.

Флот, защищающийся в туманности, получает модификатор +1 ко всем броскам на атаку в космическом сражении. Корабли не могут двигаться **через** туманность, только в нее при активации этой системы. Корабль, покидающий туманность всегда имеет дальность перемещения 1, несмотря на воздействия карт и технологий.

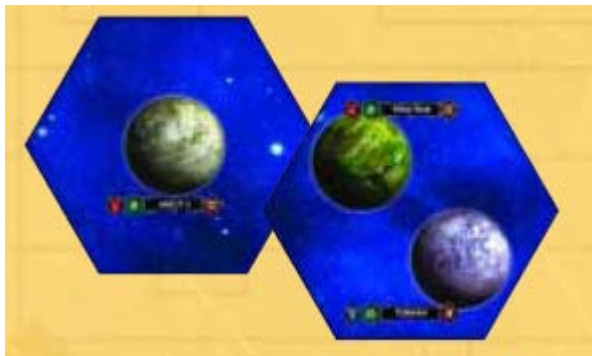


Сверхновая.

Пространство вокруг сверхновой звезды опасно для передвижения и пребывания флота. Система сверхновой звезды не может быть активирована.



Обычные системы.



Обычные системы содержат одну или две планеты. Некоторые из них имеют пространственную сингулярность а или б типа.

Пространственные сингулярности.



Пространственные сингулярности это аномалии, которые соединяют между собой разные системы. Система, содержащая один тип сингулярности считается смежной с системой, которая содержит такой же тип сингулярности (т.е. корабль имеющий дальность перемещения 1 может из б сингулярности переместиться в систему с б сингулярностью).

Лист расы.



1. Название расы и ее символ.
2. Начальные юниты и технологии.
3. Краткое напоминание о ходе игры и ее фазах.
4. Описание юнитов расы.
5. Стратегическая зона командных маркеров.
6. Зона поддержки флота для командных маркеров.
7. Командная зона.
8. Место расположения маркеров товаров.

Ограничение на количество юнитов.

За исключением истребителей и наземных юнитов, игроки ограничены в постройке флота набором пластиковых фигурок своего цвета. Если все фигурки данного юнита находятся на игровом поле, то игрок не может более строить данный юнит.

Во время фазы статуса игрок может уничтожить любой юнит, который находится на игровом поле и положить его в свою зону подкрепления.

Игроки могут строить любое число истребителей и наземных юнитов, даже если на это не хватает маркеров идущих в комплекте с игрой. Если не хватает маркеров одного типа, то игроки вправе положить для обозначения юнита маркеры иного типа. Только, маркер обозначающий реальный тип юнита, должен всегда находиться сверху стопки маркеров.

Командные маркеры.

Каждый игрок в начале игры имеет при себе 16 командных маркеров. В течении игры маркеры будут находится либо на листе расы, либо в зоне подкрепления игрока. Когда игрок получает командный маркер из своей зоны подкрепления, он должен немедленно расположить в одной из трех зон на своем листе расы. Положив маркер в одну из трех зон, игрок не может перемещать маркеры между зонами до фазы статуса. Когда игрок использует командные маркеры, он должен поместить их на карту или в зону подкрепления.

Зона поддержки флота.

Число командных маркеров в зоне поддержки флота указывает на ограничение числа кораблей данного игрока (**не считая истребителей**) находящихся в одной системе. Игрок не может совершать действие (строить новые корабли, перемещать их и т.д.) в результате которого число кораблей в системе превзойдет число маркеров в зоне поддержки флота. Если же в какой-либо момент игры число кораблей данного игрока превысит предел, то игрок немедленно должен уничтожить лишние суда. При располнении маркеров в зоне поддержки флота, маркеры должны быть размещены обратной стороной для их легкой идентификации. Помните, что лимит налагается на количество кораблей в системе, а не на количество флотов у игрока! Лимит не распространяется на истребители.

Командная зона.

После того, как игрок решил использовать тактическое действие или перемещение, он берет командные маркеры из этой зоны, чтобы активировать системы. Если игрок не имеет командных маркеров в одноименной зоне листа расы, игрок не может совершать тактических действий или перемещения.

Стратегическая зона.

Командные маркеры в этой зоне тратятся на использование вторичных свойств стратегических карт. Некоторые расы имеют специальные свойства и некоторые карты действия требуют оплаты командными маркерами из этой зоны, для вступления эффектов в силу.

Трата ресурсов и влияния.

Использование ресурсов планеты.



Когда игрок намерен использовать ресурс планеты или ее влияние, он должен перевернуть соответствующую карту лицом вниз. Это действие обеспечивает вас ресурсом **или** влиянием планеты. Каждая карта указывает на то, сколько ресурсов или влияния данная планета

обеспечивает. Если карта планеты перевернута картинкой вниз, то игрок не может повторно использовать ее ресурс до тех пор, пока карта вновь не будет перевернута

в фазу статуса. При использовании ресурса планеты или ее влияния игрок должен использовать весь ресурс. Игрок не имеет право на сохранение ресурса на будущее. Используя планету, игрок получает либо ресурс, либо влияние, но не обе величины сразу. Перед использованием планеты игрок должен объявить какой из ресурсов ему нужен.

Плата.

Если игрок хочет потратить ресурсы или влияние, он объявляет о том, какое количество ресурсов/влияния он тратит, после чего переворачивает карточки планет на данную величину. Любой остаток после траты ресурсов немедленно сгорает. При трате ресурсов на производство чего-либо, вы не обязаны использовать ресурсы именно той планеты, где идет строительство, подойдет ресурс любой другой вашей системы.

Карты действия.

Игроки должны держать свои карты действия в тайне друг от друга. Карты действия могут быть применены только в определенных условиях или в определенной фазе, указанной на самой карте. Игрок не может иметь одновременно более 7 карт действия. Если в какой-либо момент игры игрок имеет на руках более 7 карт действия, он немедленно должен снести лишние карты. Игрок не может играть двумя или более одинаковыми картами для создания одной и той же ситуации в один ход. Например, игрок не может применить карту Фланговый обход на один и тот же флот в один ход, но он может применить две карты на разные флоты.

Если игрок намерен сыграть картой действия, сначала он должен объявить об этом. Далее могут найтись игроки, которые тоже захотят сыграть картой действия. После объявления намерений игроки играют картами действия в порядке обычной очередности. Если игра картами происходит в тот момент, когда игроки еще не имеют на руках стратегических карт, то играть картами действия начинает Спикер.

Карта Саботаж не нуждается в объявлении. И игрок просто открывает ее и нейтрализует чужую карту. Некоторые карты содержат текст "Играть как действие". Это означает, что игрок может сыграть этой картой вместо обычного действия.

Политические карты и Галактический Совет.

Когда игрок использует Стратегическую карту Политика, то немедленно из колоды берется политическая карта и открывается Галактический Совет. Каждая политическая карта содержит повестку дня Галактического Совета. Всего есть два типа повесток дня: выборы и принятие или отклонение предложения.

Когда карта говорит о том, что Совет должен выбрать кого-то или чего-то, то игроки вправе сделать свой выбор и выдвинуть его на голосование. Отдавая голоса за то или иное предложение, производится голосование. Предложение с наибольшим числом голосов побеждает. Далее игроки поступают согласно тексту на политической карте.

В некоторых случаях игроков просят проголосовать за или против предложения, указанного в карте. Большинство голосов решает исход голосования.

Законы

Законами являются предложения в политических картах, которые меняют правила игры. Если игроки проголосовали большинством голосов за закон, то положите карту на стол. Теперь действие закона меняет правила игры до ее конца. Если игроки проголосовали большинством голосов против закона, то просто скиньте карту, не принимая ее действия в расчет. В колоде политических карт есть несколько карт, которые позволяют отменить или переопределить старые принятые законы. Используйте такие карты с умом!

Голосование.

После того, как игрок зачитал с карты повестку дня, начинается голосование.

Сначала игроки совещаются друг с другом, пытаются повлиять на дальнейшее голосование. Игроки могут давать взятки маркерами товаров. Ни одна договоренность в игре не является обязательной. Все зависит от совести и личных мотивов игроков.

Далее игроки начинают голосование. Первым голосует игрок, сидящий по левую руку от Спикера (таким образом, Спикер всегда голосует последним). Каждый игрок имеет столько голосов, сколько очков влияния его планет у него есть (минимум всегда 1). Игрок не может при голосовании использовать влияние планет, чьи карты перевернуты картинкой вниз. При голосовании игрок должен использовать все доступное влияние или не голосовать вовсе. Очки влияния нельзя разбивать. Голосование не вынуждает игрока переворачивать карты планет. Товары не могут служить заменой голосов.

Игрок может отстраниться от голосования и не принимать в нем участия. В этом случае его голос равен 0. В случае равенства голосов исход голосования решает Спикер.

Технологические открытия.

В начале игры каждый игрок обладает своей колодой технологических открытий. Каждая раса имеет в начале игры разные начальные технологии. Открытые технологии обозначаются соответствующими картами, которые игрок обязан выложить перед собой. Новые технологии игрок обычно получает при использовании Стратегической карты Технология.

Все технологии делятся на 4 группы:

Красная - Военная технология.

Зеленая – Биотехнология.

Голубая – Толчок к новым открытиям.

Синяя – Главная технология.

Получение новой технологии.

Для получения новой технологии, игрок должен выбрать соответствующую Стратегическую карту, и должен сыграть ей в фазу действия. Активный игрок получает новую технологию бесплатно, а остальные игроки могут получить новую технологию за 8 ресурсов. Некоторые технологии имеют пре-реквизиты, т.е. технологии, которые должен открыть игрок, чтобы получить желаемое открытие. Если игрок не открыл пре-реквизиты, он не имеет право на открытие желанной технологии.



Некоторые планеты имеют технологическую специализацию. Каждая такая планета дает игроку право купить технологию **данного цвета** при использовании вторичного свойства Стратегической карты за цену на один ресурс меньше. Каждая из планет снижают цену на 1. Технологическая

специализация планеты неприменима, если карта планеты перевернута картинкой вниз.

Торговля.

В начале игры каждая раса обеспечена двумя торговыми картами, на которых указана величина торговли. Перед началом первого хода игроки должны положить торговые карты на стол перед собой, сформировав торговую зону.

Заключение торговых соглашений.

Как только активный игрок сыграл Стратегической картой Торговля, он может позволить игрокам, включая себя, заключить торговое соглашение. Торговое соглашение заключают два игрока, готовых торговать друг с другом. Для заключения соглашения игроки должны отдать партнеру свою одну торговую карту. Обменные карты игроки должны добавить в свои торговые зоны. Игроки не могут обмениваться двумя картами. Так как каждая раса имеет только 2 торговых карты, то в любой момент игры число карт остается без изменения. Для окончательного заключения

торгового договора игроки должны обратиться за разрешением к активному игроку (не возбраняется давать ему взятку).

Два игрока могут заключить друг с другом только один договор. Для заключения второго договора нужен иной игрок. За раз игроку не возбраняется заключать сразу два договора. Так как игроки обладают только двумя картами, то каждый игрок может заключить не более двух торговых договоров.

Получение товара.

При использовании первичного свойства Стратегической карты Торговля, активный игрок получает маркеры товаров, согласно своим торговым договорам, плюс дополнительные 3 маркера. Далее остальные игроки используют вторичное свойство карты и берут себе маркеры товаров, согласно своим торговым договорам и помещают их на лист своей расы.

Маркеры товаров.

Игроки могут использовать маркеры товаров, как замену своим ресурсам, полную или частичную, например, при постройке флота. Один маркер заменяет один ресурс. При использовании маркеров товаров, игрок берет их со своего листа расы и кладет обратно в общую игровую зону. Игрок в любой момент игры может отдать свои маркеры другому игроку как взятку, плату и т.д. Если в какой-либо момент игры в общем банке нет маркеров товаров, то они считаются недоступными.

Разрыв торгового соглашения.

Игрок может пожелать разорвать торговое соглашение в фазе статуса. Для этого игрок отдает бывшему партнеру его торговую карту и забирает у него свою. Невозможно разорвать в одностороннем порядке торговое соглашение с расой Хаканов (специальное свойство данной расы).

Если два игрока вовлечены в военные действия друг с другом, то торговый договор между ними автоматически разрывается. Игроки немедленно должны вернуть друг другу торговые карты. Игроки позже могут заключить новый торговый договор, но при возникновении новых военных действий против друг друга, договор вновь будет разорван. Военные действия разрывают договор и с расой Хаканов. Только космические сражения и вторжения на планету (даже если она содержит только маркер другого игрока и не содержит наземных юнитов) приводят к разрыву договора. Воздействия карт и огонь планетарной защиты не приводит к разрыву договора.

Сила торговых гильдий.

Вместо получения дохода активный игрок, использующий первичное свойство стратегической карты Торговля, может пожелать разрушить торговлю. Как указано на самой карте под пунктом В, игрок может отменить **все** торговые договоры, заключенные в игре. Игроки немедленно должны отдать чужие торговые карты их владельцам и забрать у них свои карты. Такому воздействию подвержена даже раса Хаканов.

Карты заданий.

Карты заданий отражают те вехи игры, за которые игрок получит победные очки. Все карты заданий содержат само задание и количество победных очков, которое будет присуждено за его выполнение. Некоторые карты содержат слово "сейчас". Оно означает первый шаг фазы статуса. Только лишь раз за игру игрок может выполнить задание одной карты. Для обозначения того, что данная раса выполнила задание на карте, на нее кладется маркер.

Если игрок открывает секретную карту задания без выполнения условия, написанного в ней, то он лишается карты. Карта изымается у игрока и выходит из игры.

За ход игрок может лишь раз выполнить общественное задание и получить за него победные очки. Секретное задание может быть выполнено одновременно с общественным заданием, в один и тот же ход.

Юниты.



Космический док.

Космический док представляет собой военный завод, верфь и центр найма рекрутов расположенный на орбите планеты. Постройка дока производится в соответствующем шаге в фазе Активации или Перемещения.

Для постройки космического дока должны выполняться следующие условия:

Система, где намечено строительство, должна быть активирована.

Планета должна принадлежать игроку весь ход. Игрок не может построить док у планеты, которая в этот ход перешла под контроль игрока.

Планета не должна содержать уже космический док.

Система не должна содержать чужой космический корабль.

Если все условия выполняются, то при трате 4 ресурсов игрок может взять док из своего подкрепления и поместить на планету. В следующий ход док может производить юниты для своего игрока. Док принадлежит конкретной планете и не может участвовать в космических сражениях и быть напрямую атакованным космическим кораблем.

Для производства юнитов, игрок должен активировать систему, где распложен док. Тратя ресурсы, игрок может строить новые юниты, соблюдая следующие правила:

Один док может построить число юнитов равное ценности планеты в ресурсах плюс 2. Лимит распространяется на количество юнитов, не затрагивая их ценность.

Построенные корабли располагаются в космической зоне данной системы. Космические корабли никогда не приписываются к планете в отличие от других юнитов.

Построенные наземные юниты и юниты планетарной обороны всегда располагаются на той же планете, которой принадлежит док.

При производстве наземных сил и истребителей помните, что 1 ресурс позволяет строить 2 данных юнита. Если лимит не позволяет построить 2 юнита, то 1 юнит все равно стоит 1 ресурс. При строительстве нельзя комбинировать, т.е. купить 1 истребитель и 1 наземный юнит за 1 ресурс.

Док может содержать в себе 3 истребителя.

Если в системе находится вражеский корабль, то док считается заблокированным. Блокированный док не может производить космические корабли, пока вражеский флот не покинет систему. Блокированный док может производить наземные юниты и силы планетарной обороны.



Наземные силы.

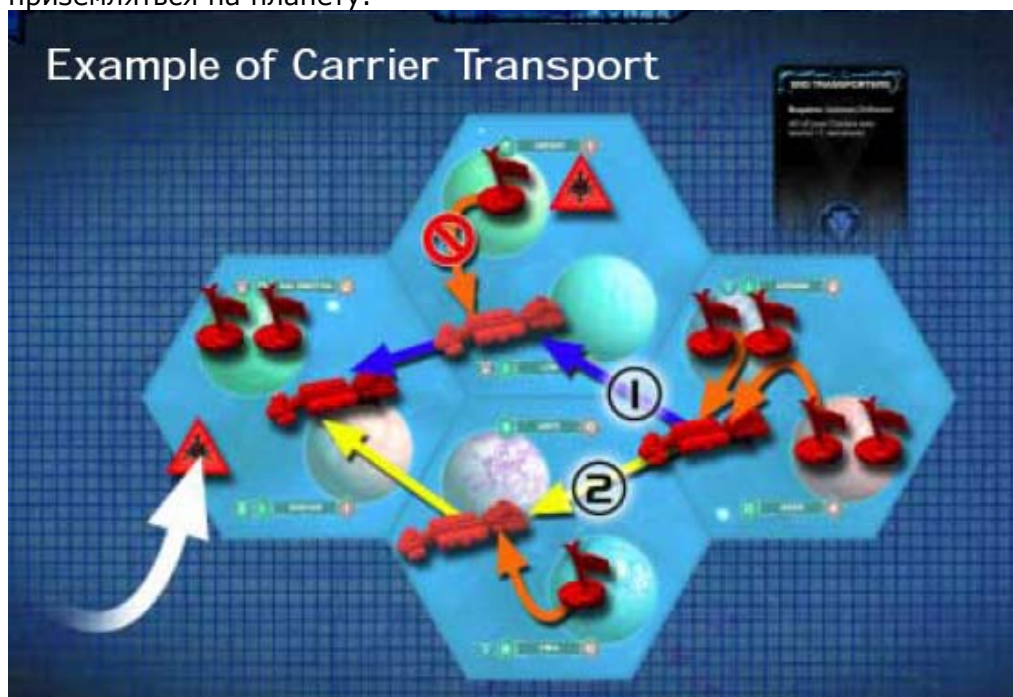
Наземные силы – это основная армия вторжения. Они служат для захвата нейтральных и вражеских планет и подчиняются следующим правилам:

При строительстве наземные силы располагаются на той же планете, где построен док. Наземные силы перемещаются с планеты на планету на

транспортах (военная звезда может при наличии соответствующей технологии так же транспортировать наземные юниты). Наземные юниты не могут находиться в космосе, они либо принадлежат планете, либо находятся на транспорте.

Транспорт в любой момент своего движения может принять на борт с планеты, находящейся в системе через которую летит корабль, наземные юниты. Во время

шага планетарной высадки наземные юниты могут покидать транспорт и приземляться на планету.



Игрок активировал систему в 2 шагах от транспорта. Транспорт берет на борт 4 наземных юнита и начинает двигаться к активированной системе. Двигаясь по первому пути, транспорт не может взять в системе наземный юнит, так как система уже была активирована. Двигаясь по второму пути, транспорт может взять еще один юнит на борт.



Транспорт.

Транспорт служит для перемещения наземных юнитов и сил планетарной обороны с планеты на планету. Транспорт так же может нести на борту эскадрильи истребителей.

Транспорт может нести на своем борту **не более** 6 единиц. Юниты могут быть одинакового или разного типа.

Если транспорт уничтожается, то все юниты находящиеся на его борту так же считаются уничтоженными. Исключением являются истребители. Если в данной системе есть другие места для дислоцирования истребителей, то они переводятся в новые ангары (другие транспорты, военная звезда или док).

Транспорт не может погрузить на борт юниты, если в данной системе находятся корабли врага. Транспорт не может погрузить на борт юниты, если данная система была активирована игроком.

Транспорт может выгружать юниты на планету или другой транспорт только в шаге приземления на планету.



Силы планетарной обороны.

Силы планетарной обороны представляют собой защитные поля, ракетные системы и энергетические орудия огромной мощи. Щиты не позволяют дредноутам производить бомбардировку планеты, если на ней есть хотя бы один юнит обороны. Орудия позволяют обстреливать с поверхности планеты вражеские корабли, находящиеся на ее орбите (т.е. в той же системе). Орудие дальнего действия позволяет вести обстрел кораблей, находящихся в смежной планетарной системе.

Атака планетарной защиты происходит всегда во время третьего шага Активации и только при следующих условиях:

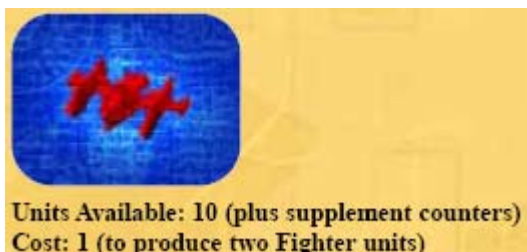
После того как владелец сил защиты планеты активировал данную систему и после того, как дружеские корабли вошли в систему, но до того как начнется само космическое сражение, каждый юнит планетарной обороны может атаковать вражеский флот в пределах досягаемости своих орудий. Игрок может вести огонь по вражескому флоту и без передвижения в систему своих кораблей, главное, чтобы система была активирована.

Если игрок активировал систему в пределах досягаемости вражеских сил планетарной защиты, то враг может после передвижения флота атаковать флот один раз каждым юнитом обороны. Замете, что игрок может атаковать флот только того противника, который в данный момент активировал систему.

Во время вторжения каждый юнит планетарной обороны совершает одну атаку по силам вторжения. Атака сил планетарной защиты происходит лишь перед первым раундом наземной битвы и не повторяется вновь.

При атаке юнитом обороны бросьте один кубик. Если результат равен или превзошел военную мощь юнита (обычно 6), то враг получает одно очко ущерб без права на ответный огонь.

На одной планете не может находиться более 2 юнитов планетарной обороны. Игрок не может строить третий юнит, если на планете уже есть 2 юнита обороны. Силы планетарной обороны транспортируются с планеты на планету так же, как и наземные силы.



Истребители.

Истребители не могут перемещаться сами, они должны быть на борту транспорта, который переместит их в другую систему.

Истребители всегда подразумеваются находящимися в космическом пространстве, даже если они приписаны к транспорту.

Истребители всегда принимают участие в

космических битвах, даже если они транспортируются в это время.

Док может содержать в себе до 3 истребителей, пустой транспорт и военная звезда до 6 истребителей. Если в какой-либо момент игры в системе число истребителей не соответствует числу транспортных мест для них, игрок должен немедленно уничтожить лишние истребители. Если во время космической битвы уничтожен транспорт, несший истребители, то истребители не уничтожаются мгновенно. Они могут продолжать битву до ее конца и только после сражения при подсчете числа транспортных мест излишки снимаются с игрового поля.



Крейсер.

Крейсера одни из самых эффективных кораблей в игре. При малой стоимости они имеют хорошую дальность перемещения и неоценимы в бою. Крейсера не имеют особых правил при обращении с ними.



Эсминец.

Эсминцы не так мощны, как крейсера, но зато дешевы и быстры. Обладая специальным оружием, эсминцы являются грозой истребителей.

Уничтожение истребителей.

Перед началом космической битвы игроки (атакующий и защитник) бросают два кубика за каждый эсминец. Если результат броска равен или более военной мощи эсминца (обычно 9), то оппонент немедленно убирает один свой истребитель. Истребители не имеют право на ответную

атаку. Свойства эсминца по уничтожению истребителей используются лишь раз перед началом битвы.



Дредноут.

Ни один корабль не сравнится с дредноутом по огневой мощи и броне (превосходит его лишь легендарная военная звезда). Дредноут может выдержать одно повреждение до того момента, как он будет уничтожен. После получения первого повреждения поверните фигурку дредноута на бок. Если корабль получит второе повреждение, то он будет уничтожен. Во время фазы статуса все поврежденные корабли ремонтируются и

приводятся к своему начальному состоянию.

Непосредственно перед вторжением на планету дредноут в активированной системе может произвести бомбардировку. Игрок бросает один кубик за каждый дредноут, бомбардирующий поверхность планеты. За каждый успех на кубике оппонент должен убрать с планеты один наземный юнит. Уничтоженные юниты не имеют право на ответную атаку и не принимают участия в дальнейшем сражении. Замете, что дредноут не может подвергать планету бомбардировке, пока дружественные юниты не совершат вторжение на нее. Дредноут так же не может подвергать планету бомбардировке, если на ее поверхности находится хотя бы один вражеский юнит планетарной обороны.

Если игрок совершил вторжение сразу на две планеты в одной системе, он должен распределить дредноуты между планетами для бомбардировки.



Военная звезда.

Военная звезда сравнится разве только с целым флотом кораблей.

Игрок не может производить военные звезды пока не получит соответствующую технологию. Подобно дредноуту звезда может выдержать одно повреждение, прежде чем будет уничтожена.

Как и дредноут, звезда может производить бомбардировку планеты. В отличие от дредноута, она может бомбардировать планету при наличии на ее поверхности сил планетарной обороны.

Игрок бросает три кубика за каждую звезду при бомбардировке и в космических сражениях.

Звезда может транспортировать до 6 юнитов.

Дополнительные правила.

Дополнительные правила можно использовать по взаимной договоренности игроков в любой комбинации.

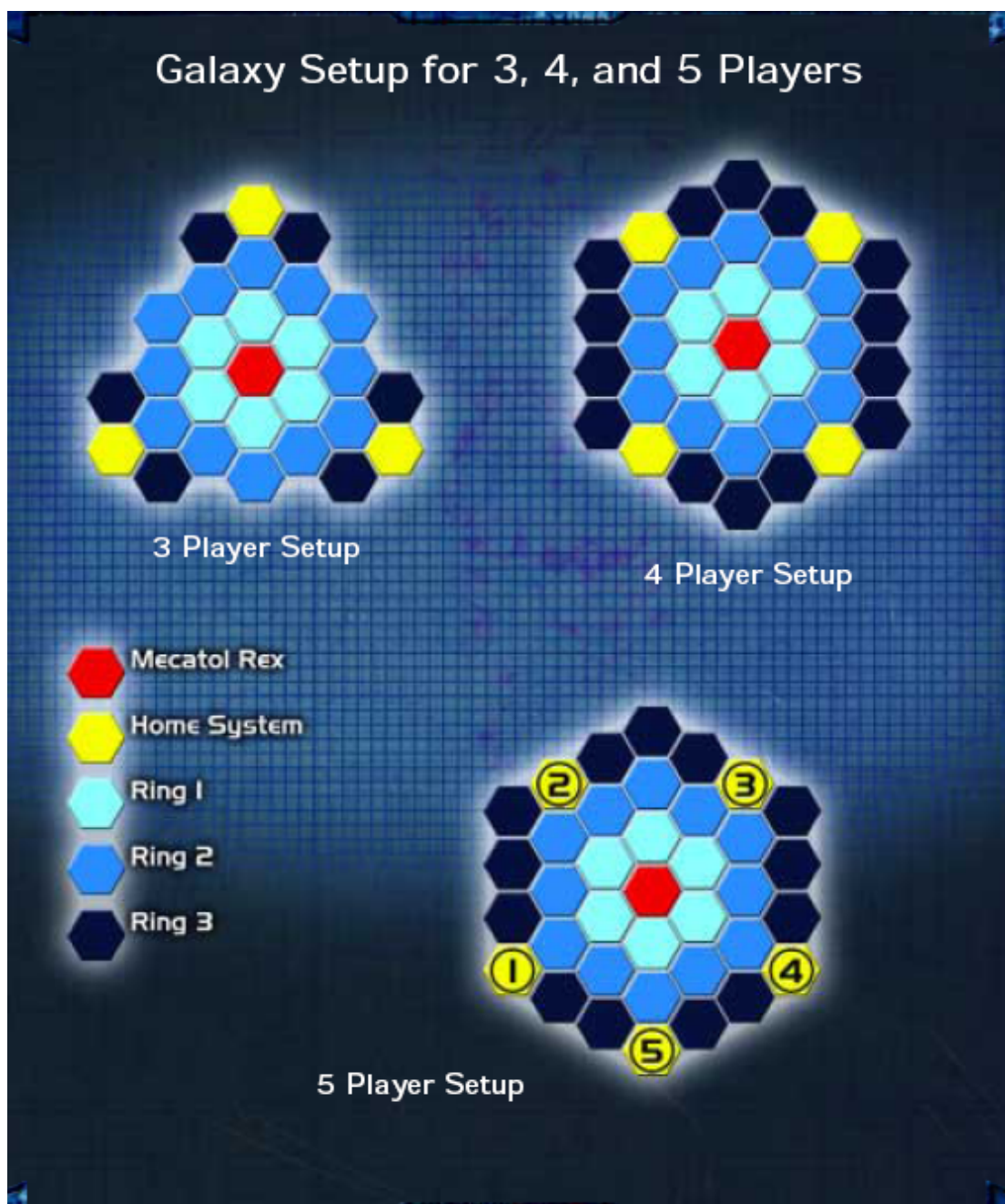
Игра для 3, 4 и 5 игроков.

Игра для 3 человек.

Игроки кладут гексы с неиспользованными домашними системами обратно в коробку. Перед тем, как перемешать 32 гексагональные карточки, удалите из колоды одно астероидное поле и три системы, не содержащие планеты, и положите их обратно в коробку. Перемешайте колоду из 28 гексов. Далее удалите случайным образом еще 4 системы, не смотря содержимое гексов, и раздайте каждому игроку по 8 карточек. Игроки выкладывают гексы обычным образом, но формируют несколько иное игровое поле (см. рисунок).

Во время стратегической фазы каждый игрок берет две стратегических карты, а не одну. Выбор состоит из двух ходов. Игроки берут по одной карте, а затем из оставшихся карт они вновь делают выбор в обычном порядке. Так как игроки имеют по две стратегические карты, они должны совершить два отдельных стратегических действия в фазе действия, прежде чем пропустить ход. Отдельные стратегические

действия совершаются стандартным образом. Игрок имеет право выбора, какое стратегическое действие совершить первым.



Игра для 4 человек.

Игроки кладут гексы с неиспользованными домашними системами обратно в коробку. Перемешайте колоду из 32 карточек и раздайте каждому игроку по 8 гексов. Игроки выкладывают гексы обычным образом, но формируют несколько иное игровое поле (см. рисунок).

При игре вчетвером используются те же правила для стратегических карт, что и при игре 3 человек. Игрок не может два раза подряд выбирать Стратегическую карту Инициатива, за исключением того случая, когда у него нет выбора.

Перед началом игры нужно удалить карты действия Strategic Flexibility и Strategic Shift.

Игра 5 человек.

Игроки кладут гексы с неиспользованными домашними системами обратно в коробку. Перед началом строительства галактики каждый игрок загадывает число от 1 до 5 и записывает его на бумагу. Число указывает позицию его домашней системы в соответствии с рисунком. Перемешайте колоду из 32 гексов. Далее удалите случайным образом одну систему, не смотря ее содержимое, и отложите в коробку от игры. Далее первый игрок кладет одну систему, выбранную случайным образом, картинкой вниз рядом с Мекатол-Рексом. После, раздайте каждому игроку по 6 карточек. Игроки выкладывают гексы обычным образом, но формируют несколько иное игровое поле (см. рисунок).

После формирования галактики, переверните гекс расположенный рядом с Мекатол-Рексом. При игре 5 человек некоторые игроки оказываются ближе друг к другу, чем остальные участники игры. Для компенсации неравенства игроки с 1 по 4 получают 4 маркера товара, а игрок 5 перед началом игры получает 6 маркеров товара.

При игре 5 человек используйте обычные правила для стратегических карт. Бонусные маркеры выкладываются на все три не выбранные карты.

Удлиненный вариант игры "Затяжная война".

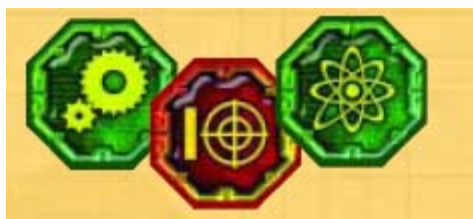
Для удлинения времени игры игроки могут использовать дополнительный победный трек, и вести игру не до 10, а до 14 очков. Когда приготавливаете колоду заданий, то

Выберите случайным образом 5 общественных карт тип-2 (вместо 3), вдобавок к карте "конец игры", и 8 общественных карт тип-1 (вместо 6), создав колоду из 14 карт (вместо 10). В таком варианте игра закончится где-то между 9 и 14 ходом. Как альтернативный вариант, можно убрать из колоды карту "конец игры". Тогда игра заканчивается в фазу статуса, в ход, когда из колоды заданий взята последняя карта.

Эпоха Империи.

После формирования колоды общественных заданий, начинайте брать с нее карты по одной и выкладывать в линию в центре стола, начиная ее с левой стороны от вас. Как только вы вытащили карту "конец игры", уберите оставшиеся в колоде карты в коробку от игры. Таким образом, вы выстроили линию заданий из 7-10 карт, с картой "конец игры" в ее окончании. В ход 1 в конце фазы статуса, положите какой-либо маркер на первую карту задания. Теперь игроки должны выполнять только то задание, которое отмечено маркером. Другие задания не принимают участия в игре. В каждую последующую фазу статуса двигайте маркер на один шаг вперед по линии заданий. Когда маркер достигает карты "конец игры", игра немедленно заканчивается и игрок, набравший наибольшее количество победных очков, объявляется победителем.

Игроки не могут выполнять задания второго типа в первые три хода.



Дальние звезды.

Для этого вида игры нужно использовать дополнительные маркеры доменов.

После того, как была создана галактика, но до начала игры, перемешайте случайным образом маркеры доменов и положите по одному маркеру картинкой вниз на каждую нейтральную планету (не кладите маркер на Мекатол-Рекс и домашние

системы игроков). Оставшиеся маркеры доменов уберите в коробку, не смотря их содержимого.

Домены отражают необычные эффекты в освоении дальнего космоса следующим образом:

Доменный маркер открывается и его эффект немедленно вступает в действие сразу после высадки юнитов игрока на данную планету. После открытия маркера домена игрок не может высадить на планету дополнительные силы.

Если игрок берет контроль над планетой без высадки на ее поверхность своих юнитов, то маркер домена снимается с игрового поля без каких-либо эффектов.

Если по каким-либо причинам, планета вновь обрела нейтралитет, не кладите маркер домена на нее вновь.



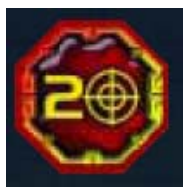
Биологическая угроза.

Окружающая среда планеты требует изменения. Первый наземный юнит, высадившийся на планету всегда уничтожается, до тех пор, пока маркер находится на планете. Игрок, первым колонизировавший планету, убирает маркер.



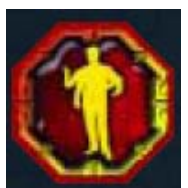
Радиация.

Убивает все юниты, высадившиеся на планету. После уничтожения войск игрока, уберите маркер с планеты.



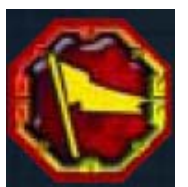
Враждебность местного населения.

Маркер указывает на количество наземных юнитов местного населения, которые будут сопротивляться вторжению (пусть за них кидает кубики какой-либо игрок). Если вторжение провалилось, то количество местных отрядов автоматически восстанавливается до числа, указанного на маркере. Местные отряды не могут подвергаться бомбардировке. Маркер убирается при успешном вторжении.



Выжившие Лазаксы.

Игрок забирает маркер, что бы далее в ходе всех голосований получать за него дополнительные 3 голоса.



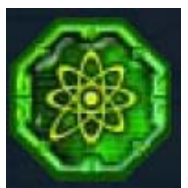
Поселенцы.

Игрок должен вернуть все свои наземные силы на транспорт. Далее игрок бросает кубик. При результате 6 или более, игрок получает два бесплатных наземных юнита и располагает их на данной планете. Результат от 1 до 5 указывает номер игрока, который может расположить на данной планете два бесплатных наземных юнита.



Открытие сингулярности.

В системе открыта новая сингулярность. Поместите маркер в центре системы. Сингулярность подчиняется стандартным правилам.



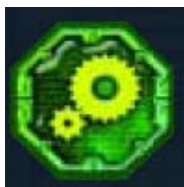
Технологическое общество.

Выберете из своей колоды технологических открытий те карты, к которым вы имеете пре-реквизиты. Игрок слева от вас должен случайным образом вытянуть одну выбранную карту. Вы получаете данное открытие. Маркер удаляется с планеты.



Полезные ископаемые.

Игрок получает указанное количество маркеров товаров. Затем удалите маркер домена с планеты.



Индустриальное общество.

Вы можете немедленно построить на данной планете бесплатный док. Карточка планеты не переворачивается при получении дока. Далее уберите маркер домена с планеты.



Мирное присоединение.

Высадка прошла без осложнений. Удалите маркер с планеты.

Разведка.

В момент перемещения Тактического действия игрок может исследовать планету, если он имеет в данной системе истребитель и если система активирована. Во время исследования системы игрок может секретно посмотреть маркеры доменов на всех планетах данной системы, и затем вернуть их на место. Игрок не может взглянуть на маркеры снова, если только он не произведет новую разведку или не высадит на планету свои силы.

Игрок не может высаживать на планету свои юниты во время той же активации системы, когда была произведена разведка.

Во время разведки, игрок немедленно забирает себе маркер "выжившие Лазаксы".

Разрушение.

Во время тактического действия, в момент вторжения на планету, дредноут или военная звезда, находящиеся в той же системе, что и маркер домена, могут разрушить его, если он лежит картинкой вниз. Игрок должен просто объявить о разрушении планеты и снять с нее маркер без каких-либо эффектов. Таким образом, нельзя разрушить уже открытый маркер.

За ход, один дредноут или военная звезда могут разрушить только один маркер. В одну и ту же активацию системы, дредноут или военная звезда не могут совершать бомбардировку, если они уже уничтожили маркер домена.

После уничтожения планеты игрок должен бросить кубик и узнать отношение Совета и людей на данное действие:

1-7 без эффекта.

8-9 вы теряете 3 карты действия (выбрать случайным образом).

0 вы теряете 3 карты действия (выбрать случайным образом) и вы должны перевернуть все неиспользованные карты планет.

Если игрок уничтожил маркер "выжившие Лазаксы", он немедленно теряет все карты действия, переворачивает карты всех неиспользованных планет и теряет все маркеры товаров. К тому же игрок не может принимать участие в следующем ближайшем голосовании в Совете.



Лидеры.

В наборе вы найдете 30 маркеров лидеров, по 3 для каждой расы.

В начале игры все три лидера данной расы размещаются в домашней системе. Подобно наземным юнитам, лидеры всегда должны находиться на планете или перемещаться на транспорте. Лидер не занимает пространства в транспорте. Лидера могут транспортировать

любые корабли, включая, истребители. Лидеры не могут приземляться на нейтральные или вражеские планеты, до тех пор, пока на планету его не будет сопровождать хотя бы один дружественный юнит. Если лидер входил в состав войск вторжения на планету, то при провале вторжения на вражескую планету лидер считается захваченным в плен, а при провале вторжения на нейтральную планету, лидер считается уничтоженным.

Если корабль, транспортирующий лидера, уничтожен в космическом сражении, бросьте кубик. При результате 1-5 лидер считается уничтоженным и выбывает из игры. При результате 6-8 лидер считается избежавшим смерти. Помести его на любую дружественную планету не находящуюся в блокаде. При результате 9-10 лидер считается захваченным врагом. Если корабль, транспортирующий лидера, уничтожен не в космическом сражении, то лидер автоматически выбывает из игры.

Если лидер находился на планете, которая была захвачена врагом, бросьте кубик. При результате 1-5 лидер считается плененным. При результате 6-9 лидер считается избежавшим пленения. Помести его на любую дружественную планету не находящуюся в блокаде. При результате равном 10 лидер считается уничтоженным и выбывает из игры. Если лидер находился на планете, которая поменяла принадлежность не в результате вторжения, то он автоматически помещается на любую дружественную планету не находящуюся в блокаде.

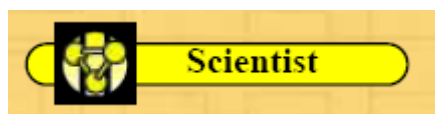
Лидер не может существовать один на вражеской или нейтральной планете.

Захваченного чужого лидера игрок немедленно помещает перед собой на стол. Во время фазы статуса игрок свободно может передать захваченного лидера другому игроку, в том числе его владельцу (в этом случае лидер считается освобожденным и помещается на дружественную владельцу лидера планету, не находящуюся в блокаде). Вместо передачи захваченного лидера, игрок может пожелать сохранить его у себя в плену или казнить (лидер покидает игру).

После каждого успешного вторжения на планету, принадлежащему игроку, который пленил вашего лидера, бросьте кубик. Если результат броска равен 9-10, то пленник был найден на данной планете и освобожден. Если игрок пленил нескольких лидеров вторгшегося противника, то собственник лидеров имеет право выбора между ними на их освобождение. Если игрок содержал чужих плененных лидеров, то вторгшийся игрок становится новым обладателем пленника. Если игрок захватил последнюю планету игрока, то захватчик забирает себе всех плененных лидеров, находящихся у оппонента.

Свойства лидеров.

Свойства лидеров зависят от их типов. Всего 5 типов лидеров.



Ученый.

Планета, имеющая технологическую специализацию и содержащая хотя бы одного ученого, дает скидку на цену новой технологии 2, а не 1.

Планета, имеющая хотя бы одного ученого, может построить у себя док за 2, а не за 4 ресурса.

Силы планетарной защиты получают модификатор +1 к броскам кубика атаки, если на планете есть хотя бы один ученый.

Планета, содержащая хотя бы одного ученого и один юнит планетарной обороны, не может подвергаться бомбардировке военной звездой.



Дипломат.

Если дипломат находится на планете подвергшейся вторжению, дипломат может задержать его на один ход. Противник должен вернуть вторгшиеся наземные юниты на корабли. В следующий ход дипломат уже не может защитить планету от вторжения.

Флот, содержащий на своем борту дипломата, может двигаться через систему, содержащую чужие корабли, если хозяин этих кораблей не против такого перемещения.

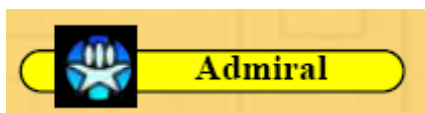


Генерал.

Если генерал принимает участие во вторжении на планету, то каждый ход его владелец имеет право на переброску двух кубиков атаки.

Дредноуты и военные звезды получают модификатор -4 при бомбардировке планеты, содержащей хотя бы одного генерала.

Наземные силы получают модификатор +1 при бросках кубиков атаки во время защиты планеты, которая содержит хотя бы одного генерала.



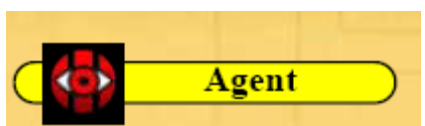
Адмирал.

Если адмирал находится на борту корабля, который принимает участие в космическом сражении, то игрок должен кидать один дополнительный кубик за это

судно.

Если адмирал находится на дредноуте, то корабль получает модификатор +1 к перемещению.

Если враг нападает на флот, которым руководит адмирал, то вражеские корабли не могут отступить из сражения, пока адмирал руководит защитниками.



Агент.

Если агент вторгается на вражескую планету вместе с войсками, то силы планетарной обороны оппонента не могут вести огонь по силам атакующей стороны.

Если агент вторгается на вражескую планету вместе с войсками, и вторжение прошло успешно, то атакующий игрок может заменить вражеские юниты планетарной обороны и док на свои точно такие же.

Агент может быть принесен в жертву в любой момент игры. Жертва расценивается так же, как и игра, картой Саботаж. Принесенный в жертву агент выходит из игры.

Выполнение саботажа.

В данном варианте правил, истребители имеют шанс вывести из строя военную звезду еще до основной битвы. Выполнение саботажа происходит до момента космического сражения, но после того, как эсминцы использовали свойство уничтожения истребителей. Оба игрока могут объявить о том, что они пытаются вывести из строя вражескую военную звезду, если она участвует в сражении. Первым выполняет саботаж, атакующий игрок, затем защитник. Далее игрок должен объявить о том, какое количество его истребителей будет пытаться уничтожить военную звезду.

Бросьте кубик за каждый истребитель, принимающий участие в саботаже. Если выпало 9 или 10, то истребитель прорвался сквозь оборону военной звезды. Иной результат приводит к уничтожению истребителя.

Далее бросьте вновь один кубик за каждый выживший истребитель. Результат 10 приводит к успеху атаки, немедленному уничтожению военной звезды. Иной результат приводит к уничтожению истребителя. Выжившие истребители могут принимать участие в дальнейшем сражении.

Если враг имеет две военных звезды, то оппонент в праве разделить свои истребители для двух одновременных атак.

Исправления и неточности.

Юнит планетарной обороны стоит 2 ресурса. Его стоимость неправильно отражена на листе расы.

Корректное написание начального свойства расы Кззча: Когда используете вторичное свойство стратегической карты, вы можете взамен этого использовать первичное свойство этой же карты.

Свойство Сардаков должно читаться так: Вы получаете модификатор +1 ко всем вашим броскам атаки.

Свойство Джол-Нар должно читаться так: Вы получаете модификатор -1 ко всем вашим броскам атаки.

Карта действия Direct Hit должна содержать такой текст: Играть немедленно данной картой после того, как ваш корабль был поврежден в космической битве.

Карта действия Древний Артефакт. Артефакт дает право на бросок 3 кубиков за все наземные юниты, вместо того, что бы за каждый юнит бросалось по 3 кубика. Этому правилу не подвержены силы планетарной обороны. Так же при результате 6-10 по две карты технологий присуждаются каждому игроку. Они берутся друг за другом, так что бы первая карта могла бы быть пре-реквизитом к второй карте.

Политическая карта Open the Trade Routes. Текст гласит, что в данный ход каждый игрок должен отдать все маркеры товаров, которые он получил, игроку сидящему от него слева.

Технологическая карта Advanced Fighters. Если в какой-либо системе существует излишек истребителей (они не помещаются в транспорт или док), то этот излишек может существовать, если каждый лишний истребитель считать отдельным кораблем, и общее количество кораблей в системе согласуется со стандартными правилами поддержки флота.

Если игрок намерен отступить из космического сражения, то флот имеет право отойти в активированную систему, которая не содержит вражеских кораблей. Система может содержать вражеские наземные юниты и силы планетарной обороны.

Игрок, не контролирующий ни одну планеты и ни одного юнита на игровом поле, считается уничтоженным и выходит из игры. Он не может играть картами действия и выбирать стратегические карты. После уничтожения одной расы, остальные игроки продолжают игру без каких-либо изменений.

При игре втроем и вчетвером, порядок ходов определяет стратегическая карта с наименьшим номером (вторая карта игнорируется).