



ПУТЕВОДИТЕЛЬ ПО СЕКТОРУ

ВЫБОР РАСЫ:

В игре доступны шесть уникальных рас, каждая из которых имеет одну уникальную стартовую технологию, расположенную в нижней правой части Командного центра.

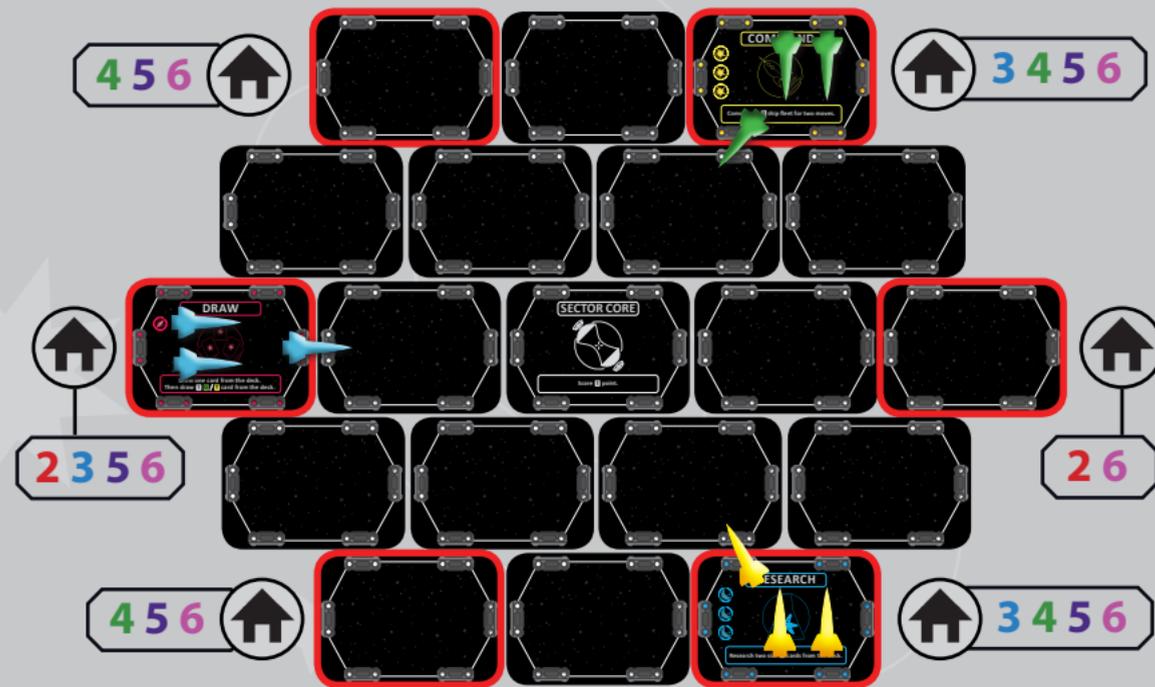
Они обеспечивают небольшой вектор развития в начале игры, но в последствии будут заменены (накрыты) другими картами с помощью действия Изучение.

СТАРТ

Каждый игрок выбирает расу и берет свою карту Командного центра и все корабли одного цвета.

Разместите один из ваших кораблей на значении 0 поля космического Престижа. Перемешайте и сдайте карты лицом вниз, так чтобы сформировать карту Сектора, как показано на следующей странице, расположив Ядро Сектора в центре.

Сдайте по 5 карт, плюс возьмите карту вашей домашней локации и выберите одну из них, чтобы разметить там лицом вверх. После этого разместите 3 корабля у вас Дома: 2 корабля на карте стоя (транспорты) и 1 корабль на боку в портале направленным на Ядро Сектора (крейсер).



ПРИМЕР

Пример стартовой расстановки на 3-их показан выше. Цветные числа 2, 3, 4, 5 и 6 показывают, где расположены Домашние локации для игры с таким количеством игроков.

РАЗМЕР КАРТЫ:

"Размер" карты определяется по количеству иконок с левой стороны. Карты размером 2 и 3 имеют более мощные действия.

Каждая карта Сектора и Импульса может быть активирована вашими оппонентами, вы должны быть внимательны к тому что играете!



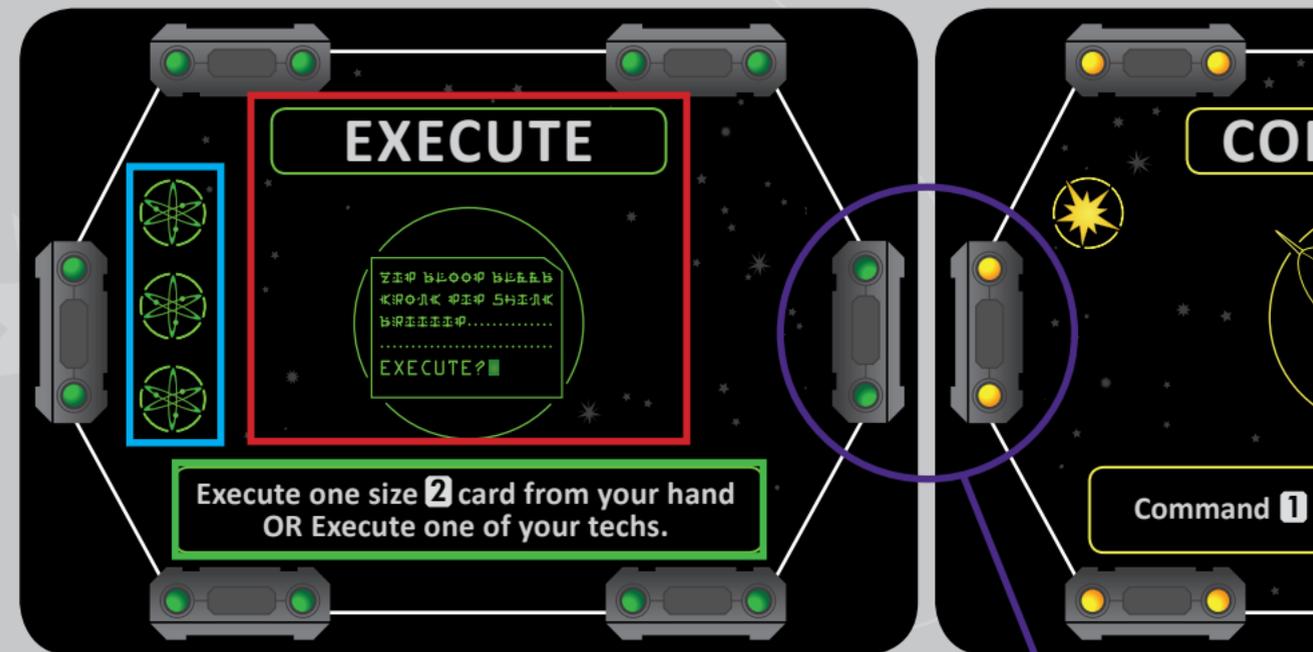
КАРТЫ(А)



ТИП ДЕЙСТВИЯ: Показывает какое действие эта карта содержит. Есть 10 типов действий, каждый из которых описан на страницах с 28 по 38.

ЧИСЛО ИКОНОК: Показывает размер карты. Карта может быть размера 1, 2 или 3. Эффекты карт с большим размером более мощные.

ЭФФЕКТ: Конкретные действия для этой карты. Существует множество различных эффектов в рамках каждого типа действия. Значение числа в прямоугольнике может быть увеличено (стр 22).



ПОРТАЛЫ: Соседние карты образуют порталы на карте сектора. Пара разъемов, как эти, образуют один портал. Флот крейсеров на портале патрулирует обе соседние карты.

КОМАНДНЫЕ ПРАВИЛА+СТАРТ:

В игре на 4-ых или 6-ых игроков вы можете играть командами по 2-е или 3-е.

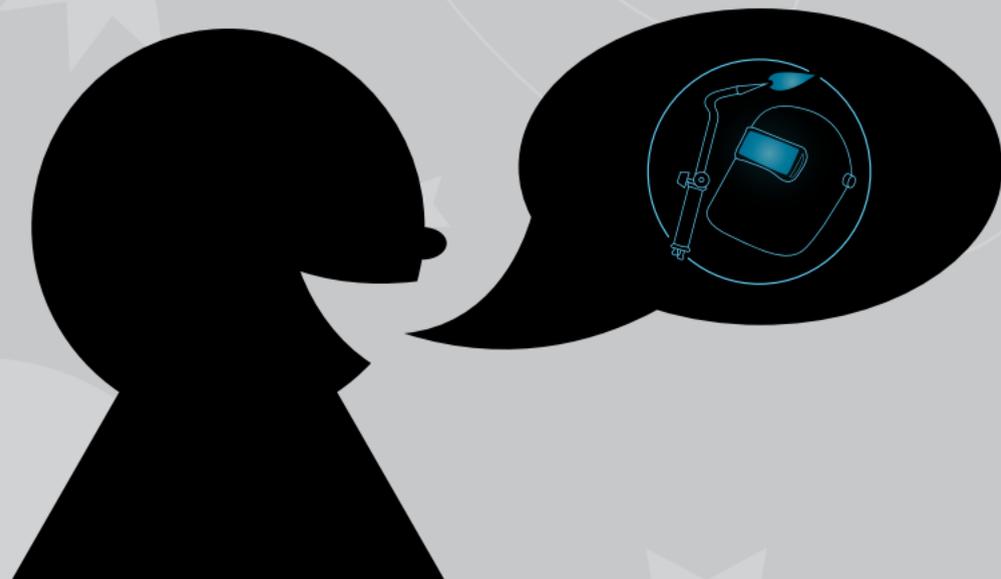
Ваши домашние локации и места за столом должны быть выбраны так, чтобы вы находились друг напротив друга с вашими партнерами по команде (и за столом и на игровом поле).



Вы не можете сражаться с вашими товарищами по команде. Вы можете перемещаться через порталы с дружественными крейсерами и через карты, которые они патрулируют, но никогда не заканчивайте движение ваших крейсеров на портале где уже находятся крейсера союзника. Ваши очки считаются отдельно. Побеждает та команда, любой из игроков которой первым достигает 20 очков. У каждой команды свой собственный Импульс, в котором находятся только карты, которые сыграли ее члены.



Вам разрешается открыто обсуждать карты, на ваших руках, и то что вы планируете играть, так чтобы все игроки вас слышали. Все остальные правила остаются неизменными в командной игре. Некоторые из понятий командных правил будут объяснены позже.



РОЗЫГРЫШ:

Помните, что даже при том, что карты, которые вы размещаете в Импульс могут быть использованы другими игроками, вы, вероятно, сможете использовать их лучше!

Иногда хорошо сыграть сильную карту, особенно если она задействует цвет, который есть у вас на руках. У ваших оппонентов этого цвета может не быть!



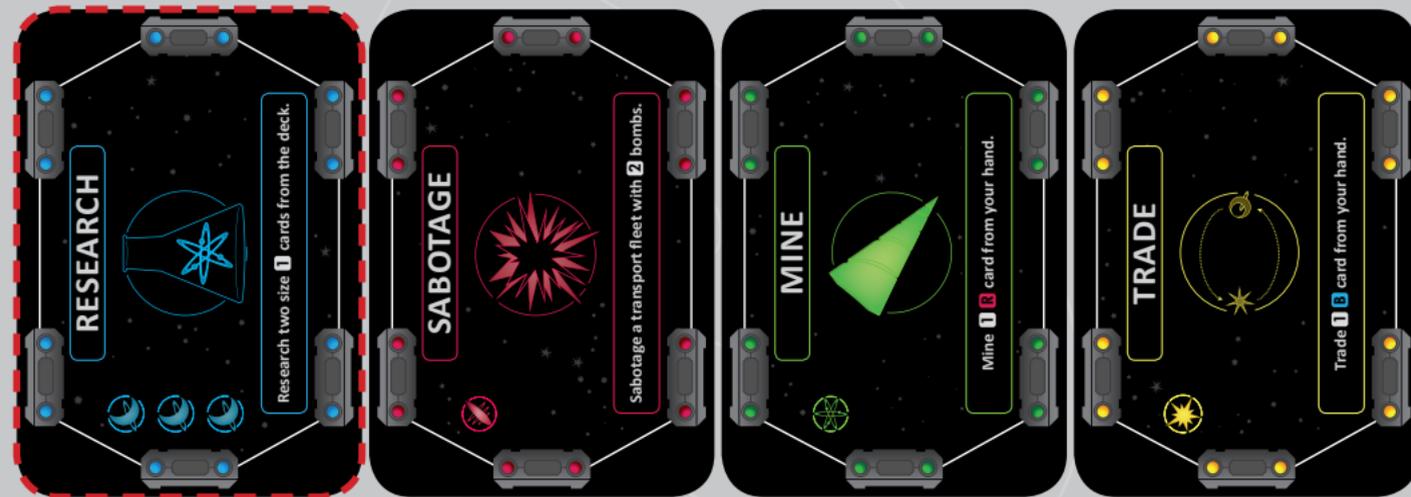
ИМПУЛЬС



Импульс определяет, какие действия вы можете выполнить в свой ход. Это линейка карт, общая для всех игроков, которая размещается рядом с игровым полем. В свой ход, вы добавляете карту в Импульс, а затем выполняете все действия по порядку. В конце вашего хода, самая старая карта удаляется из Импульса.

По сути, Импульс - это конвейер действий, общий для всех. Новые карты всегда добавляются к нижней части, а старые карты удаляются из верхней части. Используйте маркер Импульса, чтобы отслеживать, какая карта используется в настоящий момент.

Используйте карты в порядке сверху вниз -->



Исследование, старейшая карта в Импульсе, будет удалена следующей.

ДЕЙСТВИЯ НЕ ОБЯЗАТЕЛЬНЫ:

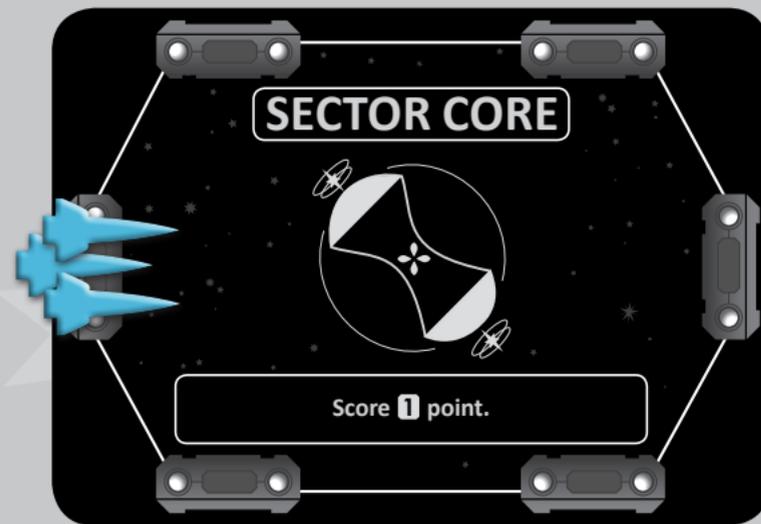
Вы всегда можете игнорировать часть или все действия любой карты, которую вы используете. Если вы хотите использовать действие, но можете сделать только его часть, то сделайте столько, сколько можете. Добавление карты к Импульсу - обязательно! Если ваша рука пуста, на начало хода, то пропустите этот шаг.

ПОРЯДОК ХОДА

Каждый ход состоит из нескольких шагов, выполняемых в определенном порядке:

1. Добавьте карту с вашей руки в Импульс.
2. Используйте одну из двух ваших Технологий.
3. Используйте каждую карту Импульса, слева направо.
4. Используйте свой План (обязательно, если в нём уже 4 карты). Сбросьте весь план, после использования.
5. Получите 1 очко за каждый из ваших флотов, который патрулирует Ядро Сектора.
6. Возьмите 2 карты и обрежьте Импульс до 3 карт.

Перемешайте сброс и сформируйте новую колоду, если старая закончилась.



При присуждении очков за Ядро Сектора, размер каждого флота не имеет значения, очки даются за каждый портал на котором есть ваши крейсера.

После выполнения всех действий, ход переходит по часовой стрелке к следующему игроку.



В этом примере СИНИИ получают 1 очко.

АГРЕССИЯ ЭТО ВАШ ДРУГ:

Сражения - отличный способ заработать очки и хорошая возможность, чтобы догнать противников, когда вы отстаєте. Атакующий получает преимущество в сражении (видя количество подкреплений первым), так что используйте это!

ОЧКИ

Есть несколько путей, как заработать очки в игре:

1. СРАЖЕНИЯ

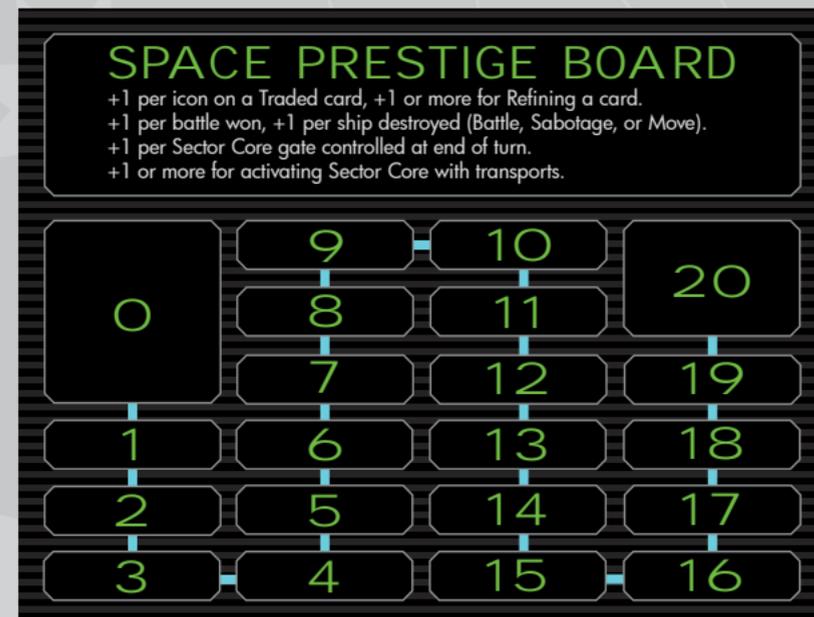
Каждый корабль уничтоженный вами приносит 1 очко, будь-то бой или подрывная деятельность. Победа в битве даст 1 дополнительное очко.

2. ЯДРО СЕКТОРА

Каждый ход, вы получите 1 очко за каждый ваш крейсерский флот патрулирующий Ядро Сектора. Кроме этого вы можете активировать Ядро Сектора с помощью своих транспортов, выбирая, какой цвет минерала использовать, для каждой активации.

3. ДЕЙСТВИЯ

Действия Продажа и Переработка позволяют продавать свои карты за очки. Продажа использует карты с руки, а Переработка использует карты минералов, которые вы накопили действием Добыча.



Совокупное использование всех способов получения очков - ключ к победе, но иногда четкий фокус на одном из них может также привести к успеху.

Очки отображаются на доске Космического Престижа.

СМЕРТЕЛЬНЫЙ УДАР:

Приложив максимум усилий в свой ход, вы можете добыть много очков, для того чтобы закончить игру, особенно если вы готовы испытать удачу в битве. Размеренный набор 20 очков - это безопасная стратегия, но будьте осторожны, опоненты могут обойти вас на финише сумашедшим прыжком к призу!



ФИНИШ



Игра заканчивается, сразу же, когда кто-то из игроков набирает 20 очков, даже если это не его ход. Не существует способа нескольким игрокам одновременно набирать очки. Так что если ты утверждаешь, что произошла ничейная ситуация - ты обманщик!

Помните, что в командной игре только одному игроку необходимо набрать 20 баллов, чтобы его команда победила.

ПУСТАЯ КОЛОДА

В любое время, если колода опустела, перемешайте сброс и сформируйте новую колоду.

УНИЧТОЖЕНИЕ

Если у игрока не осталось ни одного корабля на поле, он выбывает из игры. Если все игроки, кроме одного, выбыли, игра заканчивается. Все карты выбывшего игрока с руки и с Командного центра сбрасываются.

ЛИМИТ РУКИ

У вас никогда не может быть более 10 карт на руках. Каждый раз, когда вам нужно взять карту в руки, а у вас уже есть 10, ничего не делайте. Например, если у вас есть девять карт в конце своего хода, когда пришло время, взять ещё две, то вы берете одну карту и останавливаетесь. Единственный случай, когда лимит руки игнорируется - это при разведке новой карты на Карте Сектора, когда у вас уже 10 карт на руках. В конце разведки, у вас их попрежнему останется 10.

СОВЕТЫ ПО КОМАНДНОМУ ЦЕНТРУ:

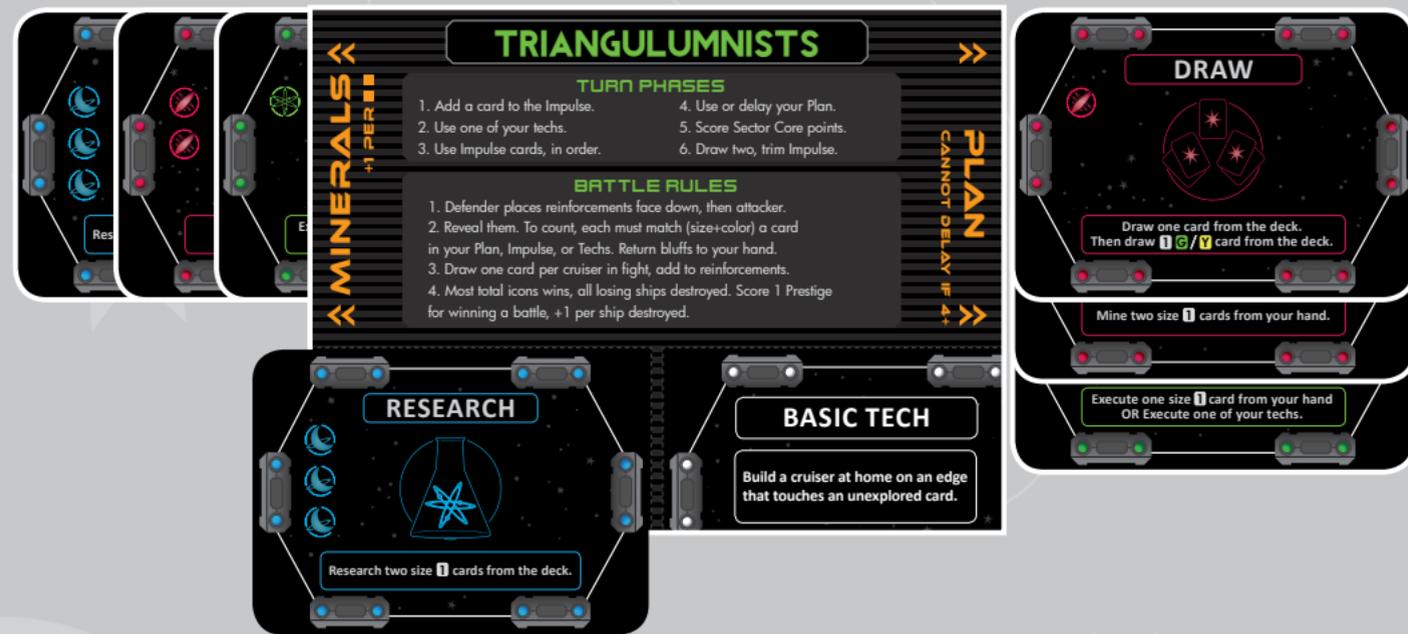
Может показаться заманчивым, направить все усилия на построение массивного набора минералов и большого плана, но не забывайте, что для победы вашим оппонентам необходимо набрать лишь 20 очков!

Вы будете выглядеть глупо, если проиграете войну, так и не сделав ни одного выстрела.

КОМАНДНЫЙ ЦЕНТР

Ваш Командный центр - это ваша подсказка на которой в течении игры будут накапливаться карты действий различных типов. Карты на Командном центре не являются частью вашей руки, и, следовательно, не учитываются в лимите руки. Тут нет ограничения на количество карт, которые могут быть Минералами или частью Плана. Технологии ограничиваются двумя слотами.

Если возможно, для удобства игры, ваш Командный центр должен быть расположен рядом с вашим Домом. Единственная разница между различными Командными центрами - это наименования рас и их уникальная Технология.



ЗАМЕНА ТЕХНОЛОГИИ:

Иметь хорошую Технологию (или хорошую пару для выбора из них) для использования в каждый свой ход очень важно.

Ваши стартовые Технологии хороши в начале игры, но не стесняйтесь заменить их лучшими вариантами, когда у вас появится шанс.

ТЕХНОЛОГИИ

Ваш Командный центр имеет два слота для Технологий. Карты действия Изучение позволяют вам обновлять их. В свой ход перед выполнением Импульса, вы можете использовать одну из двух Технологий. Вы начинаете с 2 базовыми Технологиями, одна из которых общая для всех рас, а вторая уникальная.

МИНЕРАЛЫ

Действие Добыча позволяет в свой ход превратить карты в минералы, которые подкладываются с левой стороны под Командный центр. Каждый значок на карте минералов становится драгоценным камнем, который сможет повышать уровень действия карт этого цвета. Драгоценные камни могут принести много очков с помощью действия Улучшения.

ПЛАН

Правая сторона Командного центра это ваш План, который заполняется с помощью действия План. Ваш План, это ваш личный Импульс, который может храниться и быть использован вами когда вы будете готовы. В свой ход, после использования карт Импульса, вы можете использовать свой План. Если вы делаете это, то последовательно используйте каждую карту, а затем сбросьте весь План. Как и в Импульсе, вы можете пропустить некоторые действия, но они всё равно будут уничтожены в конце. Если ваш план состоит из четырех или более карт, вы обязаны использовать его в конце вашего хода. Содержание вашего плана является открытым.



ПОВЫШЕНИЕ:

Повышение уровня ваших действий - это один из самых важных механизмов в Импульсе. Перемещение транспортов в группах по два в начале игры позволит вам делать более сильные вещи, и получить некоторые минералы первым!



ДЕЙСТВИЯ



Каждый ход вы будете выполнять действия карт Импульса, и, возможно, дополнительные действия с вашего Командного центра, руки, или Карты Сектора. Существуют 10 типов действий, все объясняются на следующих страницах. Текст каждой карты действия содержит число в прямоугольнике, которое может быть увеличено. Действия всегда необязательны к выполнению, а число в прямоугольнике на картах действия всегда подразумевает верхний предел. Например карта Добыча с текстом "два карты размера [3]" также может быть использована для карт размера 1 или 2.

ПОВЫШЕНИЕ

Вы можете усилиться для выполнения каких-нибудь действий, повышая номер в прямоугольнике на карте одним из двух способов. Во-первых, если у вас в Командном центре есть карты Минералы, совпадающие с цветом карты действия, уровень которой вы повышаете, то число в прямоугольнике увеличивается на 1 за каждые 2 драгоценных камня такого же цвета. Камни не сгорают, они остаются у вас в Командном центре.

Во-вторых, если карта действия находится на Карте Сектора, её можно активировать картой действия Приказ, переместив транспорты на неё. В конце действия, вы считаете каждый транспорт, который вы переместили на карту (уже находившиеся на ней ранее транспорты игнорируются!), как 1 соответствующий камень.

Таким образом, если вы переместили на красную карту 3 ваших транспорта, и у вас есть 1 красный драгоценный камень в ваших Минералах, вы сможете повысить число в прямоугольнике на 2.

ВЕРОЯТНОСТЬ:

Во время игры полезно знать, каковы шансы выхода карты определенного типа.

Половина колоды составляют карты размера 1, треть размера 2, и шестая часть размера 3.

В колоде по 27 карт каждого цвета.

ИЗ КОЛОДЫ

Многие карты предписывают вам выполнить какие-либо действия "из колоды". Например действие Добыча: "две карты размера [2] из колоды". Это означает, что у вас есть две возможности вытащить карты соответствующего типа из колоды. Тяните карты из колоды в открытую по одной за раз, проверяя каждый раз, удовлетворяет ли карта условию. Если да, выполните действие с ней. В противном случае сбросьте.

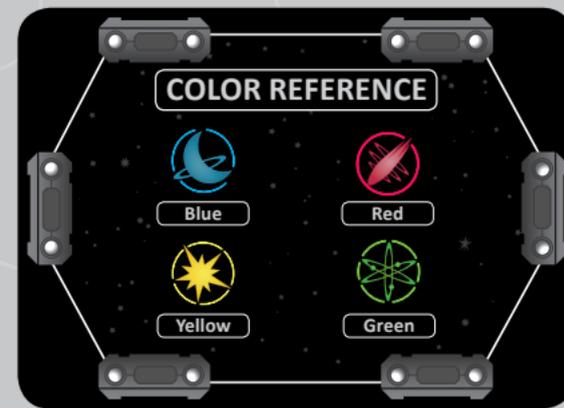
Помните, что требования к размеру всегда учитывают более низкие значения. В примере выше, если вы достали из колоды карту Выполнение размером 3 и карту Приказ размером 1, вы размещаете карту Приказ в ваших Минералах и сбрасываете карту Выполнение.



Эти символы на некоторых картах действий указывают на карточку соответствующего цвета. Как и в случае с размером, если цвет не соответствует, вытянутая карта сбрасывается.

С ВАШЕЙ РУКИ

Другие карты действий задействуют карты с руки. Помните, что все действия НЕ являются обязательными, и вы НЕ обязаны отыгрывать карты с вашей руки таким образом. Карты на Командном центре не считаются частью вашей руки.



ТЕРМИНЫ:

Корабль - любой жетон корабля на Карте Сектора.

Крейсер - любой корабль на Портале.

Транспорт - любой корабль в центре карты.

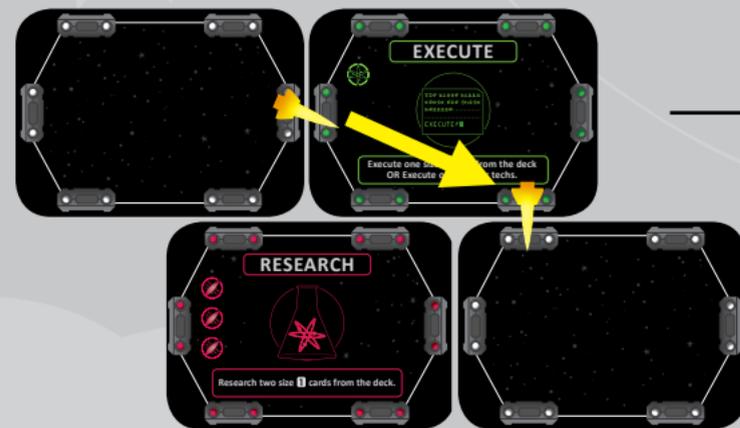
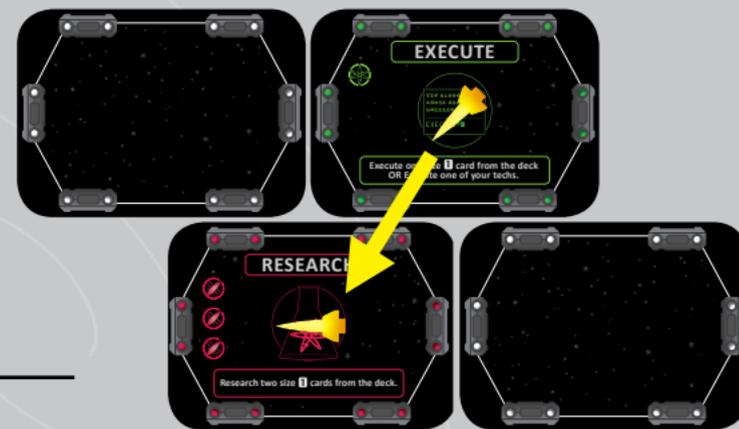
Флот - группа из одного или нескольких транспортов на одной карте, или крейсеров на одном Портале.

КОРАБЛИ

Действие Перемещение позволяет вам перемещать корабли по Карте Сектора. У игроков по 12 кораблей, которые могут быть транспортом или крейсером в зависимости от того, где они расположены. Корабли никогда не меняют свой тип во время игры.

Примеры для одиночного перемещения, показаны на рисунке справа. Транспорт перемещается с одной карты через Портал на соседнюю карту. Крейсер движется с одного Портала, через карту на другой Портал, находящийся на этой карте. Крейсер не может находиться на одиночном разъеме, который касается края Карты Сектора.

Пример движения Транспорта (карта - карта)



Пример движения Крейсера (Портал - Портал)

ЯДРО СЕКТОРА:

Транспорты могут активировать Ядро Сектора, с целью получения очков. Вы можете выбрать цвет, соответствующий цвету ваших Минералов, каждый раз когда перемещаетесь туда.

Помните, что если кто-то из противников патрулирует Ядро Сектора, то вы не можете переместить туда транспорты.



ДЕЙСТВИЯ



ПЕРЕМЕЩЕНИЕ

Действие Перемещение позволяет перемещать корабли по Карте Сектора.

Перемещение Транспортов позволяет использовать действия карт на Карте Сектора. После действия Перемещение, используйте карту на которой закончилось их движение, перед использованием следующей карты действия Импульса. Вы не можете активировать карту, с которой начинали своё движение. Каждый транспорт, который только что был перемещен учитывается как дополнительный минерал для цели повышения уровня действия этой карты.

Перемещение крейсеров позволяет атаковать вражеские корабли и патрулировать карты. Флот крейсеров, который перемещается через карты, на которых находятся транспорты опонентов уничтожает их всех, получая по 1 очку за каждый. Однако, если это движение приводит к бою с вражескими крейсерами, транспорты будут разрушены только, если вы выиграете битву. Флот крейсеров, который перемещается на Портал, с вражескими крейсерами начинает сражение. (Стр 34)

Вы **занимаете / оккупируете** любую карту, где у вас есть транспорт.

Вы **патрулируете** карту, если у вас есть крейсер на Портале соприкасающемся с ней. Вражеский транспорт не может переместиться на карту, которую вы патрулируете. Вражеские крейсера не могут двигаться через карты, которые вы патрулируете, за исключением инициирования сражения. Если несколько игроков патрулируют одну и ту же карту, игрок перемещающий корабли может выбрать, с кем воевать.

КОСМОСТРОЕНИЕ:

Вы можете контролировать, то как будет развиваться та или иная часть Сектора, если достигнете её первым!

Вы должны взвесить, что выгоднее, совершить быстрый рывок, до того как у вас на руках есть множество вариантов или повременить, чтобы в последствии, набрав карты из колоды, сделать более взвешенный выбор развития.

РАЗВЕДКА

Если вы перемещаете свои корабли на или через карту лежащую лицом вниз, то вы производите её разведку. Для этого, возьмите карту в свои руки, а затем поместите карту из вашей руки (возможно, ту же, который вы и взяли) лицевой стороной вверх, на то же место. Вы можете временно превышать лимит руки во время разведки. Если вы изучаете несколько карт в течение одного движения, изучайте их по одной. Обратите внимание, что вы должны объявить весь свой путь до изучения каких-либо карт.

При перемещении транспортного флота, для разведки, карта на которой они заканчивают свое движение активируется немедленно.

Во время любого движения, ваши корабли держаться вместе. Когда вы перемещаете флот из 3 крейсеров, вы не можете отправить два в одном направлении, и один в другом. Однако, на старте перемещения, вы не обязаны снимать весь флот с места. Например, если у вас есть 4 крейсера на Портале, и вы используете действие позволяющее переместить 1 флот, вы можете переместить только 3 крейсера и оставить 1, для защиты портала.

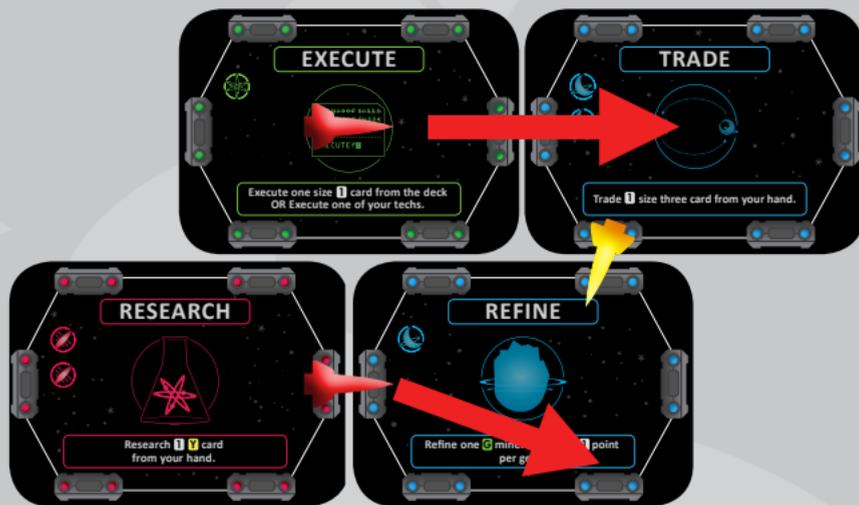
Некоторые карты Приказов содержат такой текст: "Переместите два флота на [2] движения каждый. Каждый должен переместиться на ту же самую карту". Если перемещаются транспорты, то все двигаются вместе и активируют карту один раз. Если перемещаются крейсера, каждый флот может переместиться на разные Порталы этой карты, возможно, инициировав несколько сражений. Вы также можете переместить один транспортный флот и один крейсерский флот. Вы не можете, с помощью этой карты, переместить один и тот же флот два раза.

ОБОРОНА ТЕРРИТОРИИ:

Мощные карты могут появляться на Карте Сектора, и вы не захотите, чтобы ваши противники могли их использовать! Блокирование их с помощью патрулирования флотом крейсеров - это отличный способ, чтобы не допустить к ним соперника. Уничтожение кораблей противника, тоже поможет в этом.

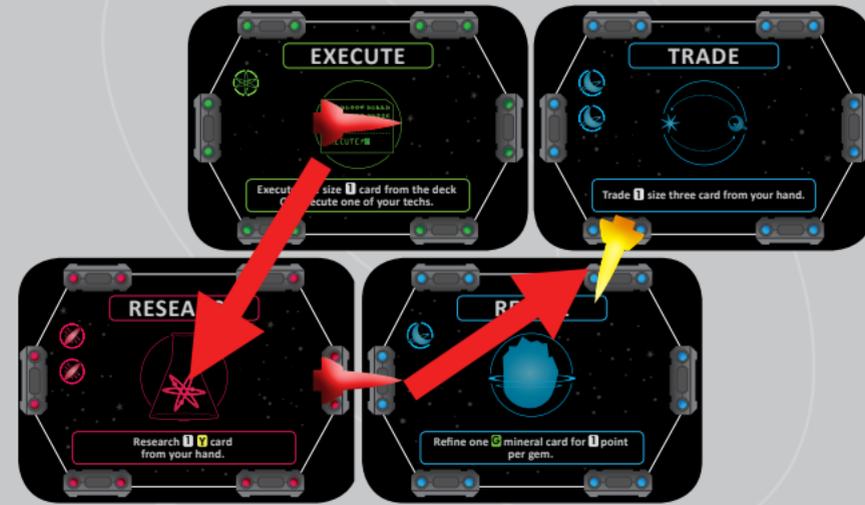
32

✗ НЕ ПРАВИЛЬНО ✗



Оба этих перемещения неправильные. Так как Желтые патрулируют карту Торговли, Красные не могут переместить туда транспорт. Кроме этого, крейсер не может двигаться через карту Улучшения, так как он не инициирует сражение.

✓ ПРАВИЛЬНО ✓



Эти перемещения - правильные. Если Красные перемещают транспорт на карту Наука, они смогут использовать действие этой карты. Крейсер завязывает сражение с Желтыми.

33

ПОДКРЕПЛЕНИЯ:

Эффективное использование подкреплений имеет решающее значение для победы.

Добавление карт размера 2 и 3 в ваш План или Технологию может помочь вам в бою.

Всегда, когда добавляете карту с руки в Импульс или выкладываете её на Карту Сектора, держите в уме, что она потенциально может стать подкреплением!



БИТВА



Битва происходит, когда два флота крейсеров сталкиваются на одном Портале. За каждый крейсер, участвующий в битве, оппоненты тянут карты из колоды и складывают число иконок на вытянутых картах. Кроме этого каждая сторона может добавить карты подкрепления с руки.

Карта с руки может стать подкреплением, если она совпадает сразу и по размеру и по цвету с картой Импульса, вашего Плана, или любой из ваших Технологий (но не Минералов).

Защищающийся игрок помещает любое количество карт лицевой стороной вниз перед собой, затем то же самое делает атакующий.

Все они вскрываются, и "блеф" - карты (те, которые не совпадают), возвращаются в руку игрокам. Затем каждый игрок тянет по 1 карте из колоды за каждый крейсер и добавляет их к подкреплениям. Игрок с большим общим числом иконок (защитник при ничье) становится победителем. Весь флот проигравшего сражения уничтожается, а выигравший бой получает 1 очко за победу, плюс 1 дополнительное очко за каждый уничтоженный корабль. Все карты, использованные в бою сбрасываются. Битва заканчивает движение флотов. Если карта Приказа позволяет переместить несколько флотов, то все они могут сойтись в одной битве.



САБОТАЖ:

Так как карты размера 1 составляют 50% колоды, то вероятность того, что бомба не сработает достаточно велика.

Если вы не из везунчиков, то стоит учитывать, что обычно срабатывает только одна бомба из четырех.

ИЗУЧЕНИЕ

Позволяет обновить Технологию на указанную карту, которая каждый ход будет предоставлять вам действие, которым вы не должны будете делиться с оппонентами. Ваши Технологии кладутся на Командный центр, поверх одной из двух базовых Технологий. Сбросьте Технологию при замене. После перекрытия новой Технологией, базовая считается утерянной!

ВЫПОЛНЕНИЕ

Выполнение позволяет выполнить текст указанной карты действия, а затем сбросить её, не добавляя её в Импульс для совместного использования с другими игроками. Кроме этого, вы можете активировать одну из ваших Технологий.

СТРОИТЕЛЬСТВО

Строительство позволяет построить новые корабли. На карте будет указано, где и какие корабли можно построить. Некоторые карты позволят вам построить любой тип кораблей. Вы ограничены 12 кораблями, и если все они уже находятся на Карте Сектора, то строить новые нельзя, пока некоторые из них не будут уничтожены. Вы не можете сами уничтожить свои собственные корабли. Корабли могут быть построены на карте патрулируемой врагами, но вы не можете

САБОТАЖ

Позволяет уничтожать вражеские корабли без борьбы с ними лоб в лоб. Вы можете уничтожать только корабли на картах, которые вы патрулируете крейсерами или занимаете транспортом. За каждую **бомбу** указанную в тексте карты, вскройте 1 карту из колоды. За каждую карту размера 2+, уничтожьте 1 корабль в указанном вами изначально целью диверсии флоте, и получите 1 очко. Очки дают уничтоженные корабли, а не бомбы.

ПЛАНИРОВАНИЕ:

Иметь хороший План на Командном центре полезно по многим причинам (в том числе и для боевых подкреплений!), поэтому выжидание момента для его использования - хорошая идея.

Большой план и полная рука также могут быть фактором, который будет сдерживать противников от нападения на вас.

ПЛАНИРОВАНИЕ

Добавляет карты в конец вашего Плана на Командном центре. Карты Плана действуют по порядку, так же как и карты Импульса. После использования всех карт Импульса, у вас есть возможность использовать или отсрочить свой План. Если вы используете его, вы можете задействовать каждую карту вашего Плана по порядку, а затем сбрасываете все карты независимо от того использовались они или нет. Вы не можете отложить свой План, если в нем 4 или более карт. Если в процессе использования Плана возникает необходимость добавить в него карты, то они добавляются в новый План, который может быть использован во время вашего следующего хода.

ПРОДАЖА

Позволяет сбрасывать карты с руки или из колоды, за очки. Цена продаваемой карты равна её размеру.

ПОЛУЧЕНИЕ

Позволяет взять карты из колоды на руки. Помните, что лимит руки составляет 10 карт, и как только он достигнут, новые карты не берутся.

ДОБЫЧА

Позволяет добавлять карты в Минералы на Командном центре. Это позволит вам увеличить уровень ваших будущих действий соответствующего цвета. Подложите карты под Командный центр, чтобы были видны только драгоценные камни.

ПЕРЕРАБОТКА

Позволяет конвертировать Минералы из Командного центра в очки. Переработанные карты сбрасываются, что означает, что они больше не будут повышать уровень действий. Обратите внимание, что повышение уровня карты происходит до сброса - вы не потеряете бонус в середине действия, если драгоценные камни совпадают с цветом карты Переработки.

BGG ROCKS:

As some of you are no doubt aware, we beta test and proofread our rulebooks with BoardGameGeek. It is immensely useful, and thanks again to everyone who helped!

We encourage you to support the site if you don't already, and come to BGGCon, because it is awesome.



CREDITS



Impulse © 2014 Asmadi Games

Designed by Carl Chudyk

Developed by Chris Cieslik

Art and Design by Alanna Cervenak, Cara Judd

Playtesting: Shuai Li Fang, Aerjen Tamminga, Evan Dunn, Daniel Hutchins, Andy Latto, Anthony Rubbo, Christopher Yoder, Rafał Kruczek, Ari Iwan, Timothy Iwan, Dave Kudzma, Jonathan Harrison, everyone from the Beta program, folks from the Boston Festival of Indie Games, anyone who joined us in the Department of Fun at Gen Con, and my local game nights!

For rules or other questions, check the BoardGameGeek forums for Impulse, visit our website at AsmadiGames.com, or contact us through email at AsmadiGames@gmail.com



**Asmadi
GAMES**

FOLLOW US AT

www.facebook.com/AsmadiGames

www.twitter.com/AsmadiGames

ЕСЛИ ВОЗНИКЛИ СОМНЕНИЯ:

Всегда если вы не можете выполнить что-то полностью, сделайте то, что можете и игнорируйте остальное.



FAQ



Q: Что делать, если нет сброса и колода пуста?

A: В этом редком случае все игроки сбрасывают по две карты со своей руки, чтобы сформировать новую колоду.

Q: Могу я переместить транспорт на карту с вражеским транспортом?

A: Да, до тех пор пока вражеский крейсер не будет патрулировать эту карту.

Q: Могу я патрулировать крейсером вражеский Дом?

A: Да. Это не имеет никакого эффекта, кроме усложнения его жизни.

Q: Я создал бесконечную петлю!

A: Да, вы можете перемещать транспорт вперед - назад между двумя картами Приказов. Вероятно, вам следует в конце концов остановиться.

Q: Что значит "последняя карта Импульса" на моей базовой Технологии?

A: Это значит нижняя карта, т.е. сыгранная последней.

Q: Моя карта Строительства позволяет мне строить больше кораблей, чем есть в наличии. Что мне делать?

A: Помните, что любая часть действия является НЕ обязательной к исполнению! Таким образом, вы всегда можете выбрать, какие корабли строить из доступных вариантов.

Q: Мой оппонент просто набрал 12 очков на действии Переработки! Такое могло произойти?

A: Да! Импульс не должен быть затяжной игрой - если вы не идете войной на противника накапливающего Минералы для большой продажи, не рассчитывайте на победу, получая по 1 или 2 очка за ход в Ядре Сектора.

Q: Если я получу соответствующие драгоценные камни, во время действия Добыча, я могу повысить уровень остатка этого действия?

A: Нет. Уровень улучшения считается перед началом действия.

Один гигантский скачок.



©Asmadi Games, 2014