

WARHAMMER
40,000

FORBIDDEN STARS



LEARN TO PLAY

NO PEACE AMONG THE STARS

Distant stars and lost planets seemed to hang motionless in the void before Ulixes Ithanos, but he knew better. The machinery of the galaxy churned ever onward, inexorable and eternal. In his mind's eye, the Rogue Trader could see the expanse before him filled with barges bursting with conscripted labourers, shrineships gilded with icons of the Imperial Creed, and grand cruisers of the naval battle fleets.

Now that the Warp Storms had abated, the sector populations and resources were to be returned to their rightful service of the Imperium—inevitably that would mean conflict.

Ulixes knew that, surely, word of this long-forgotten sector would soon reach xenos and heretics alike, if it had not reached them already. Horrors would descend upon the realm, each sowing only death and destruction in their wake, each seeking to turn the benighted worlds to their own ends. War was coming to the once-lost Herakon Cluster, and Ulixes Ithanos knew that the price for these forbidden stars would be paid in blood.

Обзор игры

Запретные звезды - игра о галактическом противостоянии во вселенной *Warhammer 40,000*. От двух до четырех игроков, командующих силами Космодесантника, Орков, Эльдар или Космодесантников Хаоса. Каждая фракция стремится заполнить реликвии и источники силы, которые жизненно необходимы для их выживания. Для достижения этой цели необходимо собирать ресурсы, улучшать войска, завоевывать миры давно потерянные от сектора Херакон.

USING THIS BOOKLET

Этот буклет создан для обучения новых игроков игре *Запретные звезды*. Буклет опускает много правил и исключений в виду огромного разнообразия боевых карт и подразделений. Игроки должны пользоваться так же Rules Reference.



Фракции

Четыре фракции вселенной *Warhammer 40,000*

представлены в *Запретных Звездах*. Каждая фракция обладает специальными компонентами, отличающимися цветом или символом фракции. Так, глядя на цвет или символ, можно определить кому принадлежит компонент.



Ультрамарини: Космодесантники Адептус Астарес - лучшее боевое подразделение, когда-либо созданное человечеством. Каждый солдат - геномодифицированный человек, облаченный в адамантовую силовую броню, и вооруженный наиболее продвинутым вооружением, созданным Адептус Механикус. Они Ангелы Смерти и они не знают страха. Ультрамарини, обязанные своим генным происхождением Робарту Жиллиману, известны всей галактике своей преданностью, овагой и непоколебимой преданностью своему долгу - защите Империи Человечества.



Пожиратели миров: Десят тысяч лет назад, в темные времена Ереси Хоруса, половина легионов Космодесантников отвернулись от Империи Человечества и примкнули к злым богам Хаоса. Эти предательские Космодесантники почти поставили Империю на колени и тысячелетиями досаждают человечеству, принося гибель всему, что было создано во имя Бога-Императора. Войны Космодесантников Хаоса - Пожиратели миров - кровавые войны даже по меркам преданных братьев, склонившиеся перед Кхорном, Богом крови

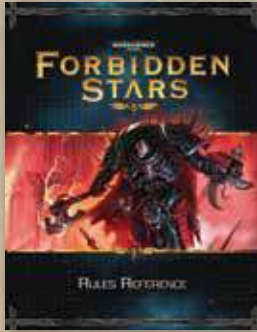


Эльдары мир Иянден: Эльдары хитрые и загадочные существа, ксеносы, которые правили звездами до того, как человечество осмыслило свое существование. Они пророки и войны, мистики и терпеливые охотники, которые без конца противостоят ужасам галактики. Их методы непостижимы, а их цели неизвестны. Призрачные войны. Иянден хорошо знают цену высокомерия и сильно из-за этого пострадали. Однако они продолжают сражаться, плывя сквозь звезды на борту своего Мира-корабля



Орки Злосолнца: Свиристые зеленокожие ксеносы, известные как Орки, представляют собой смесь brutальных, варварских воинов, чье единственное желание - быть в сердце битвы. Они собираются в орды, которым нет числа, и сметают планету за планетой по всей галактике в порыве первобытной жестокости, представляя собой зеленую волну. Или "ВAAAГХ!!" как сами Орки ее называют. Орки клана Злосолнца кричать "ВAAAГХ!!" со своих байков, изрыгающих дым, или из переполненных грузовиков. Их жажда крови поспорить может лишь с их жаждой скорости.

Список компонентов



1 Справочник



112 Карт сражения
(28 на фракцию)



32 Карты событий
(8 на фракцию)



20 Улучшенных карт приказов
(5 на фракцию)



24 Маркера целей
(6 на фракцию)



36 Маркеров контроля
построек (9 на фракцию)



32 Жетона приказа
(8 на фракцию)



4 Памятки



1 Счетчик раундов
1 Маркер раундов



1 Маркер первого игрока



36 Жетонов активов
(12 на фракцию)



16 Кубов



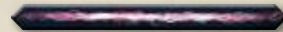
12 Жетонов сражения (лицевая оборот)
4 Трек материалов



12 Двусторонних
тайлов систем



4 Листа фракции



4 Маркеры Варп Шторма



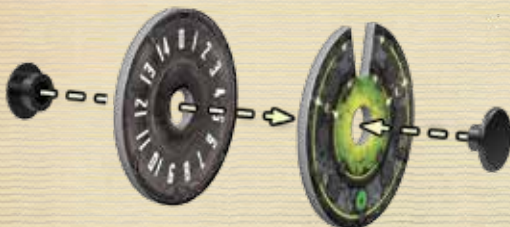
35 Пластиковых строений (10 Заводов,
15 Городов, и 10 Бастионов)



105 Пластиковых отрядов (27 СМ 24 Эльдар,
27 Орков, 27 XCM), и 27 пластиковых подставок.

DIAL ASSEMBLY

Before playing *Forbidden Stars* for the first time, carefully assemble the four materiel dials as shown below.



SHIP ASSEMBLY

Before playing *Forbidden Stars*, carefully insert a plastic stand into each ship as shown to the right.



Подготовка

Прежде чем играть в Запретные звезды, игроки должны выполнить следующие шаги:

1. **Выберите фракцию:** Каждый игрок выбирает одну фракцию и берет соответствующий ей лист фракции, жетоны, карты событий, карты улучшений, карты сражений и подразделения. **Только для первой игры**, если количество игроков 2 - **исключите** Орков и Эльдар, если 3 - **исключите** Эльдар.

2. **Получите начальные компоненты:** Каждый игрок получает список компонентов из блока "Начальные компоненты", указанный на обратной стороне листа Фракции.

Наконец, игрок получает трек материалов и устанавливает на нем значение "6".

3. **Определите первого игрока:** Перемешайте по одному маркеру контроля построек каждого игрока и вытяните один наугад. Владелец и будет первым игроком.

4. **Соберите игровое поле:** Для первой игры расположите нужные части системы в центре игровой области как это бражено в "Introductory Setup" ниже - если игроков меньше четырех - части игрового поля становятся недоступны.

Затем разместите подразделения, постройки, жетоны контроля построек, маркеры цели и маркеры Варп Шторма на игровом поле, как показано ниже. Не размещайте подразделения и жетоны неиспользуемых фракций. Маркер Подкреплений, указанный в Орочьем "Initial Forces" не размещается на игровом поле, а остается рядом с листом фракции до момента использования

INTRODUCTORY SETUP

The diagram illustrates the 'Introductory Setup' for a 2-player, 3-player, and 4-player game. It is organized into three main sections: '2 PLAYER GAME', '3 PLAYER GAME', and '4 PLAYER GAME'. Each section contains a grid of components (tokens, cards, and markers) arranged on a hexagonal grid. The components are color-coded by faction: blue for the Empire, red for the Orks, and yellow for the Eldars. The '2 PLAYER GAME' section shows the layout for two players, with components labeled 10A, 1A, 5A, 3B, 7A, and 12A. The '3 PLAYER GAME' section shows the layout for three players, with components labeled 11B, 8A, and 4B. The '4 PLAYER GAME' section shows the layout for four players, with components labeled 2B, 6B, and 9A. The diagram also includes a central '2 PLAYER GAME' section and a '3 PLAYER GAME' section, with components labeled 10A, 1A, 5A, 3B, 7A, 12A, 11B, 8A, and 4B. The '4 PLAYER GAME' section is labeled 2B, 6B, and 9A.

Заметка: После первой игры по расстановке из "Introductory Setup" игроки могут собрать игровое поле по правилам, описанным на странице 16. Эти правила позволяют игроку создавать уникальные игровые поля для каждой игры, выбирая местоположение частей системы, подразделений, маркеров цели и Варп Шторма.

5. Создайте колоды Улучшений, Сражений и Событий:

Каждый игрок перемешивает карты событий и кладет полученную колоду лицевой стороной вниз на своей игровой зоне. Затем каждый игрок находит десять карточек сражений, на которых изображен символ соответствующей фракции в верхнем левом углу и перемешивает их, образуя колоду сражения. Наконец каждый игрок образует две колоды улучшений, используя оставшиеся карты улучшения приказов и улучшенные карты сражения. Эти колоды не нужно перемешивать. Игрок размещает колоды лицевой стороной рядом с листом фракции



Символ фракции на карте сражения

6. Подготовьте счетчик раундов: Разместите счетчик раундов рядом с игровым полем и установите значение "1"

7. Подготовьте хранилище: Отделите друг от друга все отделите друг от друга все жетоны подкреплений, жетоны запасов, жетоны кузниц, пластиковые постройки и положите их рядом с игровым полем в доступности для всех

После компоненты каждого игрока должны быть размещены в его игровой зоне, как показано ниже. Затем игроки готовы начать первый раунд.



Игра

Запретные звезды играют на протяжении серии игровых раундов. Каждый игровой раунд состоит из трех фаз, которые проходят в следующем порядке:

- Фаза планирования:** Во время этой фазы игроки поочередно размещают жетоны приказов на игровом поле.
- Фаза действий:** Во время этой фазы игроки поочередно исполняют размещенные ранее приказы.
- Фаза обновления:** Во время этой фазы игроки собирают маркеры целей, материалы, восстанавливают поверженные подразделения, передвигают Варп Шторма и используют карты событий. Затем первый игрок передает жетон первого игрока и смещает счетчик раунда.

После фазы обновления начинается новый раунд с фазы планирования. И так - пока один из игроков не выиграет, собрав достаточное количество маркеров целей.

Фаза I: Фаза планирования

Во время фазы планирования игроки размещают жетоны приказом лицом вниз на игровом поле. Игроки разыгрывают эти приказы в фазу действия.

Для начала фазы планирования первый игрок располагает свой приказ лицевой стороной вниз в место расположения приказа в тайле Системы. Затем по часовой стрелке игроки располагают свои приказы. Игроки продолжают располагать приказы пока каждый не выложит четыре приказа. Игроки размещают жетоны приказов лицом вниз. Таким образом тип приказа скрыт от других игроков. Если в выбранной системе уже есть один или более жетонов приказов - игрок располагает свой приказ сверху стопки. Приказ, размещенный на самом веру являет последним размещенным жетоном.



Маркеры приказов кладутся лицом вниз



Множественные приказы формируют стек приказов

Важно: Игрок не может разместить в системе приказ, если в ней или в соседней с ней системе нет его постройки или подразделения. Каждая система является соседней по отношению к той, с которой делит границу. Если две системы соприкоснутся только углами - они не соседние.

Типы жетонов приказов

Игроки используют жетоны приказов для осуществления действий в игре, таких как перемещение подразделений, атака подразделениями, производство новых подразделений и построек.

В игре существует четыре типа приказов. Когда игрок раскрывает приказ - он разыгрывает его эффект.



Развертывание: Игрок потратит материалы для покупки новых подразделений или построек в системе.



Стратегический: Игрок может приобрести улучшенный приказ, улучшенную карту сражения или обе. Затем он размещает жетон приказа сверху колоды событий, что позволяет ему взять карты событий в фазу Обновления



Доминирование: Игрок получает активы от каждого дружественного мира в системе. Он также может использовать специальную способность, описанную на листе фракции.



Наступление: Игрок может переместить подразделения и начать сражение.

Подробности розыгрыша каждого вида приказов будут описаны далее.

Фаза 2: Фаза действий

Во время фазы действия игроки поочередно разыгрывают приказ, которые были размещены в фазе планирования. Начиная с первого игрока и далее по часовой стрелке - игроки выбирают свой приказ, находящийся на верху любой стопки, разыгрывают его, а затем удаляют с поля. Фаза действия заканчивается, когда игроки разыграли все приказы на игровом поле.

Когда активный игрок разыгрывает приказ, он выбирает либо использовать эффект приказа, либо расположить жетон приказа на верх колоды событий. Каждый жетон приказа на колоде событий позволяет вытянуть одну карту событий в фазу обновления.

Заметка: Если игрок не имеет приказа на верху любой стопки - он пропускает ход пока на верху любой из стопок не окажется его приказ

ПОДРАЗДЕЛЕНИЯ И ПОСТРОЙКИ

Наземные подразделения и корабли являются **подразделениями**, представленными пластиковыми компонентами. Игроки перемещают подразделения для нападения и контроля над областями игровой зоны, что дает им возможность собирать маркеры целей.

Постройки предоставляют игроку военные улучшения (бастионы), позволяют приобретать подразделения (фабрики) и увеличивают уровень командования игрока (города), который необходим для получения лучших подразделений и карт улучшений. Так - баланс владения подразделениями и постройками необходим для победы

Фаза 3: Фаза обновления

Во время фазы обновления игроки собирают жетоны материалов и маркеры целей из дружественных миров - миров, которые содержат подразделения или постройки только игрока. Так же во время этой фазы каждый игрок восстанавливает разгромленные подразделения.

Во время фазы обновления каждый игрок выполняет следующий ряд шагов:

1. Собирает цели
2. Собирает материалы
3. Восстанавливает войска
4. Берет карты событий и перемещает Варп шторм
5. Заканчивает раунд

После исполнения этой фазы начинается новый раунд.

Сбор маркеров цели

Каждый игрок получает маркеры своих целей, которые находятся в дружественных ему мирах. Он размещает маркеры целей на листе фракции в соответствующем поле, так что все игроки могут видеть, сколько маркеров целей собрал игрок.



The Eldar player collects an objective token from a friendly world.

Игрок побеждает, если собрал маркеры целей в количестве равном количеству участников в игре (смотри "Победа в игре")

Сбор материалов

Большинство миров имеет активы **МАТЕРИАЛЫ**, величина которых отображена зеленой иконкой материалов на знамени мира.

This world's materiel value is two.



Во время фазы обновления каждый игрок получает материалы в количестве, указанном на знаменах дружественных миров. Когда игрок получает материалы - он увеличивает значение на треке материалов на соответствующее количество.

Значение трека материалов "4"



Восстановление поверженных подразделений

Каждый игрок восстанавливает все поверженные подразделения. Подразделения могут стать поверженными во время сражения. Фигурка кладется на бок для отражения этого факта. Поверженные подразделения не могут перемещаться или быть использованы для применения способностей карт. Так же кубы за подразделения а так же их мораль не учитывается во время орбитального удара. Чтобы восстановить подразделение - игрок ставит его обратно.



Неповерженное подразделение



Поверженное подразделение

ВАРП ШТОРМА

За тканью реальности существует бесконечное, сильное и непредсказуемое царство, известное как Варп. Межзвездные путешествия и психические силы во вселенной Вархаммер 40.000 стали возможны только благодаря Варпу. К сожалению, Варп изменчив, непредсказуем и иногда сочится в нашу реальность в виде сокрушительных Варп Штормов. Эти разрывы во вселенной могут сделать целые системы непригодными для путешествия и навигации.

В игре Запретные Звезды маркеры Варп Штормов располагаются на краях некоторых тайлов Систем. Подразделения не могут перемещаться через Варп Шторма. Так же Варп Шторма перемещаются в конце каждого раунда, что делает игровое поле постоянно меняющимся и непредсказуемым.

Взятие карт событий и перемещение Варп Шторма

Каждый игрок берет карты событий из колоды событий равное количеству маркеров приказов на колоде, возвращая маркеры приказов обратно в хранилище неиспользованных приказов. Маркеры приказов размещаются на колоде после использования **Стратегического** приказа.

Затем, начиная с первого игрока и далее по часовой стрелке, игроки выбирают одну из вытянутых карт событий. Игрок перемещает Варп Шторм в одном направлении, изображенном на выбранной карте (смотри "Перемещение Варп Шторма" справа). Затем игрок может разыграть карту событий.

Есть два типа карт: Действия (Tactic) и Планы (Scheme)



Карта событий Действия



Карта событий Планов

После разыгрывания карты событий Действия игрок замешивает ее обратно в колоду карт событий. Карты событий Планов игрок располагает лицом вверх возле листа фракции. Эта карта может быть разыграна позднее согласно ее описания.

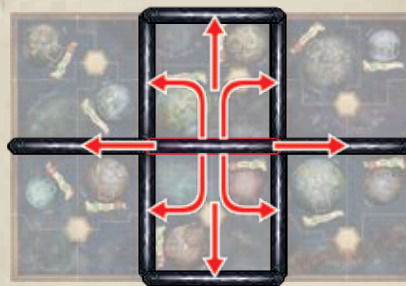
После того, как игрок разыграет карту событий - он замешивает ее обратно в колоду.

Перемещение Варп Штормов

Для перемещения Варп Шторма игрок выбирает один Варп Шторм, который еще не был перемещен в этой фазе. Затем игрок перемещает Варп Шторм в одном из двух направлений, отображенных на иконке движения Варп Шторма его карты событий.



Иконка движения Варп Шторма



Существует восемь направлений для перемещения Варп Шторма

Игроки не могут переместить Варп Шторм на другой Варп Шторм

Игрок обязан выбирать такой вариант перемещения Варп Шторма и такой Варп Шторм, перемещение которого возможно осуществить.

Важно: Если игрок не брал карт событий, он все равно должен переместить Варп Шторм. Для этого он выбирает верхнюю карту из колоды карт событий. Разыгрывает перемещение Варп Шторма и замешивает карту обратно.

КОНЕЦ РАУНДА

Первый игрок отдает игроку слева жетон первого игрока. Затем он перемещает счетчик раундов. Если до перемещения трек раундов уже был на значении "8", игра заканчивается и игрок с большим числом маркеров целей выигрывает.

ПОБЕДА В ИГРЕ

Игрок побеждает в игре, если он собрал маркеры целей, **равное количеству игроков в игре**. Например, при игре вдвоем - для победы необходимо собрать два маркера целей.

Если к концу восьмого раунда никто из игроков не собрал нужное количество маркеров целей - побеждает игрок с наибольшим количеством маркеров.

МАРКЕРЫ ЦЕЛЕЙ

Маркеры целей представляют собой выжженные объекты, людей или места, которые являются жизненно важными для выживания фракции. На обороте каждого маркера изображено, что из себя представляет цель тематически. Хотя каждый маркер имеет уникальное изображение, это только для атмосферы - маркеры целей не несут игрового эффекта. Сзади каждого листа фракции есть краткое описание целей и рассказы о них.



System Lord: Lord Halovar has sworn compliance and declared his allegiance to the Imperium. He now requires our aid in safely escaping the darkness.

Описание маркера цели

Маркеры целей всегда располагаются лицевой стороной вверх. Так что все игроки могут видеть, какой фракции принадлежит маркер цели. Это важно потому что игрок не может получить маркер цели чужой фракции. Тем не менее, игрок может решить разместить отряды в мирах с жетонами целей противника, предотвращая тем самым легкую победу оппонента



Лицевая сторона Маркера



Приказы в деталях

Каждая фракция имеет по два маркера каждого вида приказов. Когда игрок разыгрывает приказ во время фазы Действия, Система, в которой он разыгрывает приказ становится **Активной Системой**. Этот раздел описывает, как разыграть каждый вид приказов.

Приказ размещения



Игроки используют приказ размещения для размещения новых подразделений и построек на игровом поле. Для реализации приказа игрок выполняет **последовательно**:

Приказ

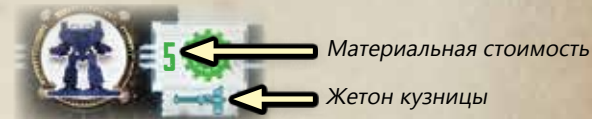
1. **Приобретение подразделений:** Если игрок *Размещения* имеет в активной системе завод, он может приобрести подразделения и разместить их на любой дружественной или неконтролируемой (без подразделений и построек) территории в системе.

2. **Приобретение построек:** Игрок может приобрести **одну** постройку и разместить ее в любом дружественном мире активной системы, не содержащей построек.

Приобретение подразделений

Игрок приобретает подразделения, теряя материалы в количестве, равном материальной стоимости подразделения, как указано на листе фракции. Для этого он уменьшает свой трек материалов. Затем он размещает подразделение в любой дружественной или неконтролируемой зоне активной системы.

Некоторые подразделения так же требуют жетон кузницы для своего приобретения. Для этого игрок убирает у себя жетон кузницы и кладет его в хранилище.



Материальная стоимость

Жетон кузницы

Игроки могут размещать наземные подразделения в мирах, а корабли в пустотах. В дополнение к этому игрок должен придерживаться ограничения уровня командования

Максимальное число подразделений, которое игрок может приобрести одним приказом Размещения ограничено его пределом размещения. Предел размещения равно вместимости подразделений мира активной системы, где расположена фабрика. Вместимость отображена черепами на знамени мира.



Вместимость мира равна двум

Уровень командования

Каждый игрок имеет величину **Уровня Командования**. Он отражает, какие подразделения и постройки игрок может приобрести. Уровень командования игрока **равен количеству городов, которые он контролирует**.

Каждое улучшение или подразделение имеет требование к уровню командования. Игрок может приобрести только те постройки или подразделения, требование которых к уровню командования равно его уровню командования

Требование к
Уровню командования
подразделения



Приобретение построек

Игрок приобретает постройки (города, бастионы или фабрики), используя определенную сумму материалов, равную стоимости постройки, отображенной на листе фракции. Затем он ставит пластмассовую постройку в любом **дружественном мире** активной системы, располагая под ней **маркер контроля строения**. Маркер под каждой постройкой определяет, кому строение принадлежит.

Важно: игрок не может разместить постройку в мире с постройкой.



Строение контролируется
игроком Эльдар

Приказ доминирования

Игроки используют приказ Доминирования для получения активов и реализации специальных способностей фракции. Для того, чтобы разыграть Приказ Доминирования необходимо:



Приказ Доминирования

1. **Получить активы:** Игрок получает активы с каждого дружественного мира активной системы. Активы отображены в правом углу знамени Мира.

Игрок берет соответствующие жетоны из хранилища и располагает их в своей игровой зоне. Если мир производит несколько активов - игрок берет их все.

2. **Розыгрыш способности фракции:** Игрок может использовать специальные способности своей фракции, описанные на листе фракции.

АКТИВЫ

Игрок может получить активы мира, разыграв приказ Доминирования. Каждый актив имеет уникальный эффект, описанный ниже:

Жетоны кузниц: Некоторые подразделения требуют от игрока потратить жетон кузницы для приобретения. Эта потребность отображена на листе фракции.

Альтернативно, игрок может потратить **один** жетон кузницы при приобретении подразделения для снижения требования к уровню командования на **один**. Это позволяет приобрести подразделение, которое игрок приобрести не мог.



Этот мир производит один жетон кузницы

Жетоны запасов: Приобретая подразделение или постройку игрок может потратить один жетон запасов для снижения потребности в материалах на два.



Этот мир производит один жетон запасов

Жетоны подкрепления: Во время фазы подкрепления сражения атакующий, а затем и защитник могут расположить несколько жетонов подкрепления в оспариваемую зону

Жетоны подкрепления сохраняются в течение всего сражения и рассматриваются как подразделения или корабли нулевого уровня командования. Будучи в зоне - к ним применяются все правила, применяемые обычным подразделениям.

For example, each reinforcement token that the Ultramarines player places on a world is treated as a Scout unit.



Этот мир производит один жетон подкрепления

Процветание: когда игрок получает такой актив, он может выбрать любой актив.

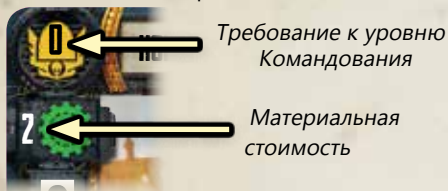


Этот мир производит актив любого типа

Стратегический приказ

При розыгрыше Стратегического приказа, при условии что **игрок имеет подразделение или постройку в активной системе**, он может просмотреть и приобрести одно улучшение приказа и/или одну улучшенную карту сражения, если у него достаточный уровень Командования. После реализации Стратегического приказа игрок размещает жетон приказа **на колоде карт событий**, что дает ему право взять одну карту событий в фазе Обновления.

Для приобретения карты улучшения игрок должен потратить сумму материалов, равную материальной потребности, отображенной на верхней левой части карты. Для этого игрок уменьшает свой счетчик материалов.



Есть два типа улучшений: **Улучшенные приказы и Улучшенные карты сражения**.

- **Улучшенные приказы:** Улучшенные приказы увеличивают функциональность маркеров приказа. После приобретения улучшения игрок размещает карту рядом с листом фракции. Каждый улучшенный приказ соответствует одному из четырех приказов (Развертывания, Стратегического, Доминирования и Наступления) и дает игроку преимущество при реализации приказа

- **Улучшенная карты сражения:** Боевые улучшения представляют собой более мощные карты сражений, которые игрок замешивает в колоду карт сражений.

Приобретение улучшенных карт сражения

Игрок приобретает улучшенные карты сражения парой. Когда игрок приобретает одну карту - он **получает обе ее копии**.

Когда игрок покупает пару улучшенных карт сражения, он должен убрать любую другую пару карт сражения из своей колоды карт сражения и положить ее в колоду улучшений. Затем он добавляет купленную пару в колоду карт сражений и перемешивает ее.

Колода карт сражений всегда содержит по два экземпляра каждой из пяти карт. И всегда состоит из десяти карт.



Стратегический Приказ

Приказ наступления

Игроки разыгрывают приказ наступления для перемещения подразделений и начала сражений. Для реализации приказа игрок перемещает подразделения **в активную систему**. После перемещения игроки разыгрывают сражение в **Оспариваемой зоне** - зоне, содержащей подразделения или постройки двух игроков.

Для реализации приказа Наступления игрок разыгрывает последовательно следующие шаги:

1. **Перемещение кораблей:** Активный игрок может переместить свои корабли в активной системе и из **одной** смежной системы в любую пустоту активной системы.
2. **Перемещение наземных подразделений:** Активный игрок может переместить свои наземные подразделения в активной системы и из **одной** смежной системы в любой мир активной системы. Если он уже перемещал корабли из смежной системы - игрок не может переместить подразделения из другой смежной системы.
3. **Реализация сражений:** Активный игрок разыгрывает сражение, если имеется оспариваемая зона (см. стр. 12). Если оспариваемой зоны нет - игрок может произвести Орбитальный удар (см. стр. 11) вместо этого.

Важно: Подразделения **не могут перемещать** сквозь Варп Шторма, так же игрок может создать **только одну** Оспариваемую зону одним приказом Наступления. Игрок может перемещать любое количество подразделений, но **только пять** могут остаться в каждой зоне в конце.

Перемещение кораблей

При перемещении кораблей игрок может переместить корабль из текущей пустоты в любую активной системы даже если они не являются соседствующими.

Перемещение наземных подразделений

При перемещении наземных подразделений игрок может переместить подразделение из текущего мира в любой мир активной системы через Пути. Путь - это серия сближенных, недиагональных, дружественных зон. Путь может состоять из пустот, миров или быть смешанным (см. Пример приказа наступления на стр. 11)

Наземные подразделения не могут перемещаться из одного мира в смежный мир без использования кораблей. Тематически - они используют невоенные транспортные корабли, не отображенные в игре.

Нет ограничений на количество подразделений, перемещаемых через дружественную область.

Вместимость подразделений

Каждая область имеет вместимость подразделений. Пустоты имеют вместимость равную трем. Каждый мир имеет вместимость подразделений, равную количеству черепов, отображенных на его знамени. Вместимость подразделений обозначает максимальное количество подразделений, которое может существовать в области после исполнения приказа.

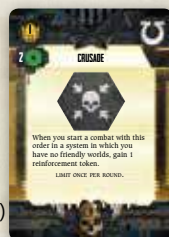
После исполнения приказа, включая любые сражения, вызванные приказом, игрок должен уничтожить любые подразделения, превышающие уровень вместимости.



Приказ Наступления



World's Unit Capacity



Улучшенный Приказ



Улучшенная карта сражения

Пример приказа Наступления



1. Сейчас очередь Ультрамаринов исполнять приказ, поэтому игрок переварачивает лицевой стороной приказ Наступления.
2. Сначала он должен переместить корабли. Игрок не имеет кораблей в активной системе - поэтому он перемещает Ударный крейсер из соседней.
3. Затем игрок решает переместить часть подразделений из соседней системы в активную. Теперь, когда у него есть корабль в зоне пустоты, он может переместить

наземные подразделения через нее. Он перемещает Космических Десантников через пустоту в мир в правом-верхнем углу активной системы.

4. Then, the player moves his Scout through the void to
5. Наконец, игрок решает переместить Скаутов, которые уже были в активной системе в соседний мир в нижнем-правом углу.

ОРБИТАЛЬНЫЙ УДАР

После исполнения приказа наступления, если отсутствуют оспариваемые зоны (и ни одной битвы не было начато) активный игрок может разыграть орбитальный удар.

Для реализации орбитального удара игрок выбирает вражеский мир в активной системе. Затем он выбирает одну пустоту в активной системе. Игрок бросает кубы в количестве, равном сумме боевых значений всех его кораблей в этой пустоте.

Вражеские подразделения получают урон в сумме, равной количеству боевых значений (☑), выкинутых игроком. Значения кубов боевые повреждения описываются далее.

Игрок не может совершить Орбитальный удар по миру, в котором находится бастион.



СРАЖЕНИЯ

После того, как игрок разыграл приказ Наступления, он должен реализовать сражение, если его подразделения находятся в области с подразделениями врага. Во время сражения игрок, разыгравший приказ Наступления, считается **Нападающим**, его соперник - **Защищающимся**.

Сражения в Запретных Звездах используется сочетание кубов и карт. Игроки начинают сражение, бросая кубы в количестве равном величине нападения их подразделений. Затем игроки разыгрывают карты сражения, вызывая специальные способности и получают боевые значки, кубы и боевые жетоны. Игрок с большим значением боевого духа (☛) в конце боя одерживает победу.

Сражение разыгрывается следующим образом:

1. **Подготовка:** Игроки готовятся к битвы, выполняя следующие этапы:

- a. **Бросание кубов:** оба игрока одновременно бросают кубы в количестве, равном сумме боевых значений их неразгромленных подразделений, отображенных на их листе фракции. Например, Ультрамарин, имея два Лендрайдера, бросает шесть кубов



Боевое значение подразделения

Каждый игрок группирует выпавшие значения, так чтобы оба игрока могли легко оценить результат броска.

- b. **Карты сражения:** Каждый игрок берет пять верхних карт из колоды карт сражения.
 - c. **Подкрепления:** Сначала нападающий игрок, а затем защищающийся решают, сколько жетонов подкрепления разместить рядом со своими подразделениями из оспариваемой зоны. Количество возможных жетонов подкрепления равно количеству подразделений, участвующих в битве. (см. Активы на стр. 9)
2. **Исполнение:** игроки разыгрывают до трех раундов сражения, играя карты с руки. Во время фазы Исполнения игроки разыгрывают следующие подэтапы:

- a. **Выбор карты сражения:** нападающий и защищающийся одновременно выбирают одну карту сражения из своей руки и кладут их лицевой стороной вниз.
- b. **Реализация карты сражения:** Нападающий игрок раскрывает и разыгрывает выбранную карту. Затем защищающийся игрок раскрывает и разыгрывает свою карту, как описано на странице 13.

- c. **Оценка ущерба:** Начиная с нападающего игрока оба игрока должны понести урон, равный общему количеству знаков нападения (☛) кубов, жетонов сражения и открытых карт сражения. Каждый знак защиты (☛), который получил игрок (на кубах, жетонах сражения и открытых картах) уменьшает величину повреждений на один. Смотри правила нанесения ущерба, описанные на стр. 13



Ультрамарин имеет в сумме три знака нападения (☛) и четыре защиты (☛).

После того, как оба игрока понесли урон, если только один игрок имеет в оспариваемой зоне подразделения и/или бастионы, он побеждает в сражении и переходит к подэтапу "Захват построек" шага **Подведения итогов**.

3. **Подведение итогов:** После третьего раунда сражения игроки заканчивают сражение, разыгрывая следующие подэтапы:

- a. **Определение победителя:** Игрок с наивысшим показателем морали побеждает в сражении (защищающийся игрок выигрывает при ничьей). Противник должен отступить. Игрок определяет общее значение морали, складывая знаки морали (☛) на кубах и раскрытых картах сражения, а так же величину морали всех неразгромленных подразделений и бастионов, отраженную на листе фракции.

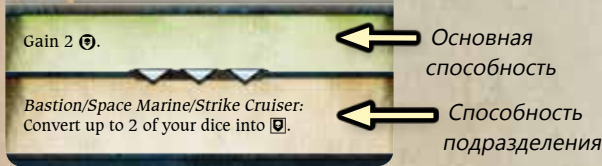


Величина морали подразделения

- b. **Захват построек:** Если нападающий побеждает в сражении, он получает контроль над постройками оспариваемого мира, заменяя маркер контроля строений на свой.
- c. **Очистка:** Игроки убирают жетоны подкрепления в хранилище, использованные карты сражения замешиваются обратно в колоду карт сражения.

Реализация карт сражения

Все карты сражений имеют два описания эффектов карты. При розыгрыше карты сражения игрок сначала разыгрывает все основные способности (зеленый фон), затем он разыгрывает способности подразделения (коричневый фон). Он разыгрывает способности в порядке как они написаны. Описанию способностей подразделения всегда предшествует как минимум одно наименование подразделения. Для реализации способности игрок должен иметь как минимум одно из перечисленных



Для реализации этой способности игрок должен иметь один бастион или неразгромленного космического десантника или неразгромленный ударный крейсер

ЗНАКИ КАРТ СРАЖЕНИЯ

Большинство карт сражения содержат один или более знаков сражения (☠, ☠, ☠) на левой стороне карты. Функция этих знаков такая же как и кубов. Значения учитываются до конца сражения.

Знаки сражения на карте сражения



КУБЫ СРАЖЕНИЯ

Когда игрок получает ☠, ☠ или ☠ от способности, он берет один куб из хранилища неиспользованных кубов и кладет его нужной стороной. Когда игрок теряет куб - он выбирает куб с нужным значением и возвращает его обратно в хранилище.

Если игровой эффект позволяет получить ☠, игрок берет куб из хранилища и затем бросает его.

Важно: И нападающий, и защищающийся игрок ограничены **восемью кубами** на сражение.

ЖЕТОНЫ СРАЖЕНИЯ

Некоторые карты сражения предоставляют игрокам жетоны сражения, представленные иконками (☠ и ☠). Когда игрок получает ☠ или ☠, он берет жетоны сражения из хранилища и располагает их верхней стороной рядом с кубами. При расчете величины нападения и защиты значения на жетонах сражения так же считаются.

Все жетоны сражения **носят временный характер** и должны быть возвращены в хранилище в конце раунда, в котором были получены.



Получение ущерб

Когда игрок получает повреждения, он должен выбрать любой дружественный отряд в области для получения ущерб. Это подразделение не должно быть разгромлено, если все остальные отряды не разгромлены. Если урон равен или больше величине **Здоровья** подразделения - **отряд уничтожается**.



Значение величины Здоровья на листе фракции

Если урон меньше величины здоровья подразделения, отряд становится разгромленным. Если величина урона **превышает** показатель здоровья подразделения - остаток урона должен быть распределен на другое подразделение. Игрок распределяет урон пока не закончатся подразделения либо величина урона.

Важно: При орбитальном ударе неуничтоженные отряды **не становятся разгромленными**.

Пример: Ультрамарин командует двумя отрядами Скаутов в сражении. Во время первого раунда он должен применить урон равный трем. Он выбирает одного из двух Скаутов и сравнивает урон (3) с величиной Здоровья (2). Скаут уничтожается, и затем игрок выбирает второй отряд Скаутов для понесения оставшегося ущерб в один. Второй отряд не уничтожается, но становится разгромленным.

Разгромленные подразделения

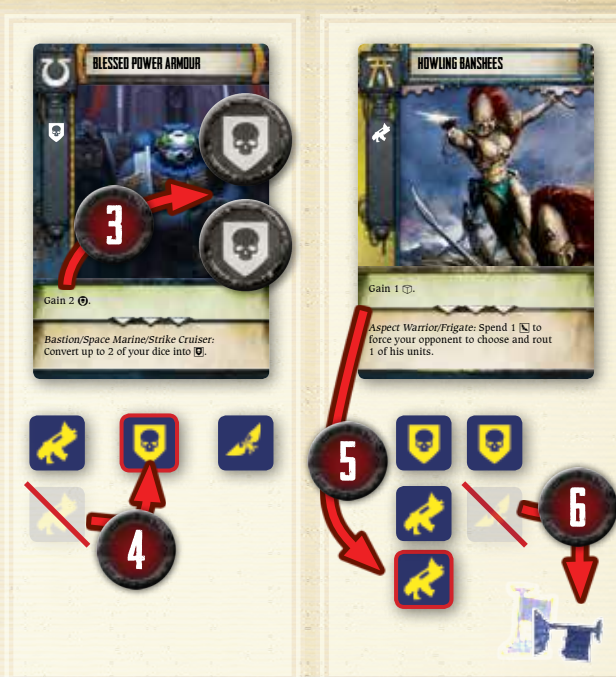
Подразделение может стать **разгромленным** из-за свойств карт сражения, отступая или получая урон, который меньше их значения здоровья. Когда подразделение разгромлено, пластиковая фигурка кладется на бок. Если подразделение представлено жетоном подкрепления - он переворачивается. Разгромленные подразделения не прибавляют мораль (☠) при определении победителя сражения и не могут быть засчитаны при использовании карты сражения. Кроме того, игрок **не может наносит им урон**, если имеет неразгромленные отряды и бастионы в сражении.

Во время фазы обновления - все разгромленные отряды восстанавливаются.

Бастионы

Бастионы не являются подразделениями, но они добавляют кубы и значение морали в сражении. Кроме того, они не могут быть выбраны для принятия урона. Если бастион получает урон, равный величине его здоровья - он уничтожается и возвращается в хранилище. Бастионы не могут быть разгромлены.

ПРИМЕР СРАЖЕНИЯ. ЧАСТЬ I



1. Ультрамарин (голубой) разыгрывает приказ наступления. После перемещения отрядов он имеет два подразделения в области с двумя подразделениями Эльдар. Теперь игроки должны разыграть сражение.
2. Игроки обращаются к своим листам фракций, чтобы определить количество бросаемых кубов. Затем одновременно кидают их. Затем каждый игрок берет пять карт сражений из колоды и держит их закрытыми.

Исполнение первого раунда: каждый игрок выбирает карту сражения и кладет ее перед собой лицом вниз. Затем игроки выполняют следующие шаги:

3. Ультрамарин нападает, поэтому он первым раскрывает и разыгрывает свою карту сражения. Во-первых он разыгрывает общую способность, которая дает два жетона защиты.
4. Затем он исполняет способность подразделения. Он имеет Космического десантника, необходимого для розыгрыша способности, поэтому он решает превратить один куб в куб .

5. Игрок Эльдар раскрывает и разыгрывает свою карту сражения, выполняя вначале общее свойство, которое дает ему право бросить кубик. Он бросает куб и кладет его рядом с остальными.
6. Затем игрок Эльдар разыгрывает способность подразделения. Он владеет Аспектным Войном, поэтому выбирает куб для потери, чтобы заставить оппонента выбрать и разгромить один отряд. Ультрамарин выбирает Скаутов.

В заключительном этапе раунда игроки должны понести ущерб. Каждый игрок подсчитывает количество знаков на своих кубах, картах сражения и жетонах сражения.

Ни один игрок не имеет значения урона больше, чем величина защиты оппонента поэтому ни одно подразделение не срадите (не показано)

Игроки отменяют все жетоны сражения, затем переходят ко второму раунду сражения (стр. 15)

ПРИМЕР СРАЖЕНИЯ. ЧАСТЬ II



Исполнение второго раунда: Каждый игрок выбирает карту сражения и кладет ее лицом вниз перед собой. Затем игроки разыгрывают следующие действия:

7. Ультрамарин первым раскрывает и разыгрывает свою карту сражения. Сначала он реализует общую способность, которая дает ему один куб. Игрок бросает куб и кладет его к остальным.
8. Затем он разыгрывает способность подразделения. Игрок имеет Космического десантника поэтому он выбирает Скаута для восстановления
9. Затем Эльдар раскрывает и разыгрывает свою карту сражения. Сначала он реализует общую способность, которая дает два жетона защиты.
10. Затем Эльдар может использовать способность подразделения, но решает не делать этого.

11. Каждый игрок подсчитывает значения нападения (♣) которые он получил за счет кубов, карт сражения и жетонов сражения.

Эльдар - единственный игрок, имеющий величину нападения (♣) превышающую величину защиты (♠) оппонента. Он имеет шесть значений нападения в то время, как соперник имеет два значения защиты. Поэтому оппонент получает урон в четыре.

12. Ультрамарин решает сначала применить урон Скаутам. Их величина здоровья два - поэтому они уничтожаются. Оставшиеся два повреждения назначаются другому отряду, который имеет здоровье три. Так как для уничтожения повреждений недостаточно - он разгромлен. Игроки сбрасывают все жетоны сражения. Так как оба игрока все еще имеют подразделения - они разыгрывают еще один раунд. Если у обоих игроков будут уцелевшие подразделения, игрок с большей величиной морали побеждает. Его соперник должен отступить.

Отступление

Подразделения должны отступить, если они проиграли сражение. Кроме того некоторые карты сражения могут заставить подразделения отступить. После отступления подразделение становится разгромленным.

Нападающий и защищающийся игроки отступают по разным правилам:

Отступление нападающего

Когда отступает нападающий, он должен переместить все свои оставшиеся подразделения из оспариваемой области в другую - корабли отступают в пустоты, наземные отряды - в миры, используя безопасный маршрут. Все отступающие подразделения должны уйти в одну область. И эта область должна быть одной из тех, из которых пришли нападающие подразделения.

Отступление защищающегося

Когда защищающийся игрок отступает, он должен переместить все оставшиеся подразделения из оспариваемой области в дружественную или нейтральную область активной или соседней системы - корабли должны отступать в пустоты, наземные отряды - в миры, используя безопасный маршрут. Все подразделения отступают в одну область. Если защищающийся может отступить и в дружественную, и в нейтральную зону - он обязан выбрать дружественную.

СТОЙ!

Сейчас вы знаете все правила, необходимые для первой игры. После вводной игры вы готовы изучить правила подготовки игрового поля на стр. 16

Подготовка игрового поля

После того как вы сыграете в первую игру используя схему "Вводные установки", вы готовы к сбору уникального игрового поля.

Сбор игрового поля является стратегическим упражнением, в котором игроки выбирают, где разместить тайлы систем, где развернуть первоначальные силы. Для сбора игрового поля выполните следующие шаги:

- 1. Распределение тайлов систем:** Каждый игрок берет тайл системы с символом своей фракции. Затем первый игрок берет оставшиеся системы, перемешивает и выдает случайно по две каждому игроку.
- 2. Распределение маркеров целей:** Каждый игрок дает два маркера своих целей каждому оппоненту. Затем возвращает оставшиеся в хранилище.
- 3. Построение игрового поля:** начиная с первого игрока и далее по часовой стрелке, игроки помещают по одному тайлу системы на игровом поле следующим образом:
 - а. Размещение тайлы системы:** игрок выбирает один из тайлов и размещает его соседним как минимум к одному имеющемуся тайлу (см. "Пример размещения тайлов" справа)
 - б. Размещение отрядов и построек:** игрок может поставить любое количество компонентов, описанных на его листе фракции (первоначальные силы) в только что размещенном тайле.
 - в. Размещение маркеров цели:** Игрок должен разместить один маркер целей его соперников в каждую зону маркеров целей размещенного тайла, соблюдая следующие ограничения:
 - Игрок не может разместить два маркера целей одной фракции на одном тайле системы.
 - Игрок не может разместить маркер целей фракции, если имеет больше маркеров целей другой фракции.
 - После того, как он разместил маркеры целей, полученные на шаге 2 - он не размещает больше маркеры целей.



Зона размещения маркера цели

Игроки повторяют этот процесс до тех пор, пока каждый не поместит все его тайлы систем и все компоненты, описанные в "Первоначальных силах" листа фракции.

- 4. Разместите Варп Шторма:** Начиная с игрока, который разместил последним тайл системы и далее против часовой стрелки - каждый игрок помещает один Варп Шторм на границу любого тайла системы. Это даже может быть край игрового поля.

Размещение тайлов систем

Когда игрок размещает тайл системы, он может разместить как тайл системы своей фракции, так и любой другой. Он может разместить, развернув любым способом. Однако, после того, как первый игрок разместил первый тайл - все остальные тайлы должны быть **соседними** при размещении.

Игрок **не может** размещать тайл системы так, чтобы он нарушал **максимальный размер игрового поля**, зависящий от количества игроков.

- **Два игрока:** Три тайла на два
- **Три игрока:** Три тайла на три
- **Четыре игрока:** Три тайла на четыре

Ориентация игрового поля не определяется пока максимальное количество тайлов не выстроено в ряд или столбец. Например поле для четырех игроков может быть четыре в высоту или в ширину - это определится, как только четвертый тайл помещается в строку или в столбец.

Пример размещения тайлов

Сейчас очередь Эльдар размещать тайл при игре вчетвером. Он решает разместить тайл своей фракции.



Он может разместить тайл системы в любом из восьми возможных мест, отмеченных зеленым. Он не может разместить тайл в зонах, отмеченных красным, так как это приведет к нарушению максимального размера поля, отведенного для четырех игроков.



www.FANTASYFLIGHTGAMES.COM