

Перевод Ивана Алексеева (Kyanis)



Дополнение №5 (Арк-сет №3)

Ксено-вторжение (Xeno Invasion)

После столкновения с жестокой ксенофобной расой Ксеносов галактика оказывается втянута в кровопролитную войну, войну на выживание. Сможете ли Вы создать сильную, процветающую империю, способную устоять перед вторжением Ксеносов?

ОБЗОР

Ксено-вторжение добавляет в игру новые стартовые миры и карты, карты действий и жетоны победных очков (ПО) для пятого игрока, а также новый игровой режим – «Ксено-вторжение».

Данное дополнение предназначено для объединения только с базой и несовместимо с другими аддонами.

Для Вашей первой игры просто добавьте новые карты к базовой колоде, ознакомьтесь с правилами дополнения и начните партию. Освоившись, опробуйте новый игровой режим.

СОСТАВ ИГРЫ

5 карт стартовых миров (№№ 5-9)

46 игровых карт

9 карт действий для 5-го игрока

5 памяток для режима *Ксено-вторжение*

5 карт действий *Производство: Восстановление*

40 карт Ксено-вторжения

5 адмиральских дисков (фишек)

1 трек отражения Ксено-атак

12 жетонов по 1ПО

5 бункеров

2 тайла отражения Ксено-атак

2 стрелки-маркера

1 тайл поражения империи

2 бонусных тайла

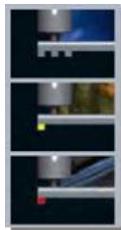
14 жетонов разорённых миров и

наградных жетонов

25 жетонов-наград: 20x1; 5x5

ДОБАВЛЯЕМЫЕ КАРТЫ

Ксено-вторжение может играть по стандартным правилам. Просто добавьте новые стартовые миры и игровые карты к базовой колоде, предварительно удалив оттуда карты предыдущих дополнений: первого Арк-сета - с 1-3 серыми рисками в нижнем левом углу, и второго Арк-сета (*Alien Artifacts*) – с золотой риской в углу. Карты данного дополнения отмечены одной красной риской.



При игре по базовым правилам не используйте карты вторжения, памятки, карты действия *Производство: Восстановление*, лист-трекер Ксено-атак и соответствующие каунтеры.

Подготовка стартовых миров (*изменение в правилах не касается использования начальных карт*). Разделите стартовые миры по их синим (четным) и красным (нечетным) номерам на две группы. Перемешайте каждую по-отдельности. Сдайте по 2 стартовых мира, по одному из каждой группы, рубашкой вверх всем игрокам. Заменяйте оставшиеся стартовые миры в игровую колоду, после чего раздайте из нее игрокам по 6 карт. Каждый игрок, изучив полученные на руки 8 карт, сбрасывает один из 2-х стартовых миров и две из 6-и игровых карт. Затем все игроки одновременно вскрывают выбранные ими стартовые миры и начинают партию.

Важно (изменение правил). В этом дополнении все действия фазы *Поиска* выполняются с замешиванием руки. Для *Поиска* вытяните карты как обычно, добавьте их к своей руке, после чего сбросьте требуемое число карт из всех имеющихся у вас на руках.

Совет: многие игроки считают полезным негромко произносить, сколько карт им надо будет скинуть до того, как карты, взятые при *Поиске* окажутся смешаны с картами в руке.

Пример: У Ани на руках пять карт и две карты с эффектом *Поиск+1* в секторе. Когда Дима активирует фазу *Поиска*, Аня вытягивает 4 карты. Добавляя их к себе в руку, она напоминает себе: «Сбросить 3 карты». В конце фазы *поиска* у Ани на руках должно остаться 6 карт.

Ксено-миры. Восемь миров дополнения представлено воинственными *КСЕНО-мирами* с синей заливкой числа их защиты и соответствующей иконкой. Такие миры могут быть захвачены, как и любые другие воинственные миры, но не могут быть освоены с использованием способности «*Колонизация воинственных миров*», такой как, например, у карты «*Контактёр*».



Натиск против Ксено-миров. Некоторые эффекты карт дают специфический натиск против *КСЕНО-миров*. В обычной игре такой натиск учитывается только против воинственных *КСЕНО-миров*; он может суммироваться с обычным натиском.



Восстановление и Ксено-защита. Данные эффекты действуют только в режиме *Ксено-вторжение*, а в обычной игре игнорируются.



Ключевое слово АНТИ-КСЕНО. Два улучшения со стоимостью 6 очков отмечены словом *АНТИ-КСЕНО*, встречаемым в названиях некоторых карт.

Другие эффекты. Большинство новых эффектов представляет собой вариацию на тему ранее существовавших эффектов. Те, которые ранее не встречались, снабжены текстовым описанием и объясняются в конце данного руководства.

Данное дополнение добавляет два эффекта «*Колонизация воинственных миров*» () , схожей с эффектом карты «*Контактёр*». Эффект «*Колонизация воинственных миров*» не комбинируется с себе подобным, но сочетается с другими бонусами.

Подсчет очков. Для каждого улучшения-6 каждая конкретная карта может учитываться *только в одной* из указанных категорий.

Два мира, «*Губительный мир возвышения*» и «*Коалиция возвышения*», дают вариативное количество ПО, как и улучшения-6.

Важно. Сыграйте с этим дополнением несколько раз по базовым правилам, прежде чем переходить к режиму «Ксено-вторжение».

РЕЖИМ «КСЕНО-ВТОРЖЕНИЕ»

Введение. В этом режиме игрокам предстоит выстоять против постепенно усиливающихся волн *Ксено-захватчиков*, которые будут атаковать в конце раундов.

Успешно защищая свою империю, игрок будет получать наградные жетоны (эквиваленты ПО). В случае неудачной обороны Ксеносы разоряют один из миров игрока. Если все игроки дважды не смогут отразить *Ксено-атаку*, то они *проигрывают* Ксеносам.

В фазу «Производства» игроки могут тратить товары на военные нужды (зарабатывая ПО) и восстанавливать разоренные миры.

Если игроки накапливают достаточное количество общего натиска, они

побеждают Ксеносов. Победа над Ксеносами или коллективный проигрыш игроков в войне – новые возможные окончания партии.

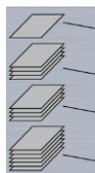
В конце игры, в случае удачного отражения волн-атак ксеносов, игроки, которые внесли в победу наибольший вклад (как военный, так и материальный) получают 5 бонусных ПО.

Подготовка. Подготовьте игру по стандартным правилам с учетом нижеследующих дополнительных шагов:

1. Раздайте каждому игроку по карте действия *Производство: Восстановление*, адмиральскому диску (фишка-каунтер), памятке и бункеру. Уберите неиспользуемые игровые элементы в коробку (большинство игроков предпочитают класть свой бункер прямо на стартовый мир).



2. Разделите 40 карт вторжения на 3 группы по числу волн-атак: 1-я волна (11 карт), 2-я волна (11 карт), 3-я волна (17 карт), - и 1 карту первого раунда. Перемешайте каждую стопку отдельно. Используйте все карты 3-й волны и по 2 карты на игрока из 2-й и 1-й волн, чтобы сформировать колоду вторжения (расположите снизу-вверх карты 3-ей, 2-ой, 1-ой волн и карту первого раунда). Лишние карты из 1-й и 2-й волн уберите в коробку.



карта первого раунда
1-я волна
2-я волна
3-я волна

Колода вторжения

В режиме дуэли для опытных игроков используйте 2 карты 1-й волны и 2 карты 2-й волны (не для каждого игрока).

3. Используйте соответствующий числу игроков *тайл отражения атак*. Установите стрелку-маркер на треке отражения Ксено-атак на число, указанное на тайле отражения атак. Положите вторую стрелку-маркер (натиск против Ксеносов), тайл поражения империи (стороной с нулем навверх) и адмиральские диски рядом с треком.



тайл отражения атак для 3-х игроков



расстановка при игре троём



4. Расположите бонусные тайлы «*Великого адмирала*» и «*За главный вклад*», а также наградные жетоны за защиту рядом.



«Великий адмирал»



«За главный вклад»



Награда за защиту

Игра. Игровой процесс протекает стандартно за некоторыми исключениями: начиная с 3-го раунда, после отыгрыша всех фаз наступает *этап вторжения*; игроки могут тратить товары на военные нужды и восстанавливать разорённые миры во время фазы *Производство*; в первом игровом раунде фаза *Освоение* отыгрывается автоматически.

Если кто-то из игроков выбирает фазу *Освоения* в первом раунде, то отыгрывается всё равно только одно *Освоение* (а выбравший эту фазу игрок получает стандартный бонус после освоения мира).

В первых двух раундах либо переверните *карту вторжения первого раунда* (в первом раунде), либо сбросьте ее (во втором) из игры. Пропустите *этап вторжения*.

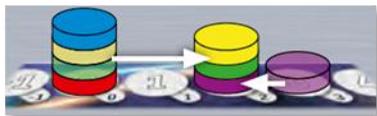
Точно также следует поступить и в режиме «*дуэли для опытных игроков*».

Этап вторжения. Наступает только начиная с 3-го раунда *после* сброса игроками лишних карт с руки (из-за превышения лимита карт) и *до* проверки условий конца игры.

1. Передвиньте адмиральские диски. При первом вторжении поместите адмиральские диски (каунтеры) игроков на *трек отражения Ксено-атак* в соответствии с текущим натиском против Ксеносов у владельцев фишек (учитывается общий натиск и специфический натиск против Ксеносов; анти-Ксено способности и временные бонусы к натиску не принимаются во внимание). Выполняйте расстановку по часовой стрелке, начиная с игрока с наименьшим номером стартового мира. При необходимости ставьте диски друг на друга.

Если натиск против Ксеносов у игрока меньше -2, поместите его диск на трек левее ячейки со значением «-2».

В последующие раунды перемещайте адмиральские диски, чтобы отмечать текущий натиск игроков против Ксеносов. Выполняйте данное действие в нисходящем порядке, начиная с дисков, расположенных сверху. Расположите перемещенный диск поверх любых,



уже перемещенных на новое место.

Исключение: В случае, если сразу несколько дисков перемещается на одну и ту же новую клетку, передвиньте всю стопку, сохраняя относительный порядок дисков в ней. Если натиск игрока не изменился, не двигайте его фишку.

2. Проверка отражения Ксено-атаки. Отметьте стрелочкой суммарный натиск против Ксеносов всех игроков на треке отражения Ксено-атак (если его значение положительно). Если он *больше или равен* текущему значению отражения (отмечено другой стрелочкой), то игра завершается отражением Ксено-атаки. В противном случае этап вторжения разыгрывается дальше.



3а. Распределение карт вторжения. Переверните столько карт вторжения, сколько игроков, и изучите их. Дайте каждому играющему по карте. Распределяйте их между игроками так, чтобы карта с максимальной мощностью досталась игроку, чья фишка лидирует на треке, а с минимальной – тому, чья фишка находится в конце.

Если колода вторжения закончилась, замешайте сброшенные карты вторжения из 3-й волны (и только из нее), чтобы сформировать новую колоду.

Карты вторжения с натиском +X () при распределении между игроками считаются мощнее любых карт вторжения с однозначным обозначением натиска (.

После распределения карт вторжения переместите диски из низа стопок наверх, так чтобы игроки, оказавшиеся вместе на одной ячейке трека, в следующий раз получили карты вторжения в другой последовательности.

3б. Итог вторжения. Каждый игрок сравнивает мощность полученной при распределении карты вторжения со своим текущим натиском против Ксеносов, прибавляя к нему любые *анти-Ксено* бонусы от защитных анти-Ксено эффектов.



В этот момент игрок может использовать эффекты фазы *Освоение* для добавления временных бонусов к натиску, включая временный натиск/защиту против Ксеносов. Эффекты, ранее использованные в фазу *Освоения*, не идут в зачет (только если они не разыгрываются повторно).



Игрок также может активировать эффект Бункера, сбросив 1

карту с руки, для получения временного бонуса +2 к защите против Ксеносов.

Мощность карты вторжения *с натиском* +X на X больше базового натиска игрока, до прибавления любых специфических бонусов против Ксеносов.

Если мощность вторжения *больше или равна* суммарному натиску игрока, тогда Ксеносы *разоряют* один из миров в его секторе (если это возможно). Игрок сам выбирает, что это будет за мир, и переворачивает его рубашкой вверх, при этом сбрасывая с него все товары и помещая поверх *жетон разорённого мира*.



Пострадавший мир идет в счет числа карт в секторе игрока, однако его эффекты и атрибуты недоступны, он не может производить товаров, а в конце игры принесет 0 ПО (при этом он не пойдет и в зачет способностей других карт).

Некоторые игроки договариваются не переворачивать пострадавшие миры рубашкой вверх, ограничиваясь только *маркером разорённого мира*.

Если мощность карты вторжения *меньше* общего натиска игрока, тогда он зарабатывает 1 или 2 *наградных жетона* (не жетона ПО). Число жетонов определяется по тайлу отражения Ксено-атаки, начинается с 5 звезд (1 жетон) и заканчивается 1 звездой (2 жетона), что соответствует нисходящей последовательности игроков на треке отражения атак (игрок с *наименьшим* натиском против Ксеносов получает в случае удачной защиты больше наградных жетонов). Разменивайте наградные жетоны по необходимости.



Если *никому* из игроков не удалось выстоять против Ксено-атаки в этом раунде, переверните *тайл поражения империи* с 0 на 1. В случае повторного поражения всех игроков, игра заканчивается победой Ксеносов (в независимости от того, были ли у игроков удачные защиты в промежутке между этими раундами).



Затем игроки сбрасывают свои карты вторжения, и этап вторжения завершается. Удалите отыгранные карты 1-й и 2-й волны из игры. А отыгранные карты 3-й волны сложите в колоду сброса (на случай замешивания новой колоды вторжения).

Производство: вклад в военную экономику. В начале фазы *Производство* любой игрок с товарами, полученными за освоенные миры или в предыдущие фазы *Производства*, может сбросить 1 или несколько из них. За каждый сброшенный товар снизьте значение *отражения Ксено-атак* на треке на 1 (но не ниже 0) и получите 1 жетон ПО.

Держите жетоны, заработанные за траты на военные нужды, отдельно от жетонов, полученных в фазу *Потребления*, располагая их либо на тайле бункера, либо рядом с ним (это необходимо для розыгрыша в конце игры бонусной награды *За главный вклад*).

Розыгрыш должен происходить одновременно. При необходимости используйте стандартные правила очередности хода, когда вначале свою фазу *Производства* (включая принятие решения по тратам на военные нужды) завершает игрок с наименьшим номером стартового мира, а затем ход передается по часовой стрелке и т.д.

Производство: Восстановление. В любой момент после начала фазы *Производства* игроки могут восстановить разорённые миры. Для этого они либо сбрасывают с руки 2 карты, либо сбрасывают товар, либо используют *эффект восстановления*, либо тратят половину бонуса *Производство: Восстановление*. После чего карта мира вновь переворачивается лицевой стороной вверх, а *маркер разорённого мира* убирается. Восстановления могут сочетаться с эффектами фазы *Производства* в любой последовательности.

Пример. Дима, у которого на руках 1 карта, вытягивает карту, используя эффект «Подполья мятежников», после чего сбрасывает 2 карты с руки, чтобы восстановить «Мир пряностей». В этом мире он производит товар и тут же сбрасывает его для восстановления «Фабрики роботов древнейших». Восстановленный мир позволяет ему произвести еще один товар и, задействовав эффект карты «Диверсификация экономики», вытянуть 2 карты.

Не кладите автоматически товар на мир накопления после его восстановления.

Вы не можете производить товары в конкретном мире несколько раз за фазу *Производства* (сбрасывая их между делом для восстановления), даже если речь идет о мире накопления и у вас есть многочисленные способности, связанные с производством на таких мирах.

Ни эффекты восстановления, ни фаза *Производство: Восстановление* не являются обязательными для восстановления миров.

Режим дуэли для опытных игроков. Игрок, который выбирает и действие *Производство* и действие *Производство: Восстановление*, получает оба

бонуса, хотя разыгрывается лишь одна фаза *Производства*.

Конец игры. Игра может завершиться по стандартным правилам, закончиться поражением империи (если все игроки дважды не смогут отразить атаку Ксеносов), либо коллективной победой игроков (в случае, если их суммарный натиск окажется больше значения *отражения Ксено-вторжения* или равен ему).

Этап вторжения в последнем раунде все равно разыгрывается (хотя если суммарный натиск игроков больше значения *отражения Ксено-вторжения* или равен ему, то карты вторжения не вытаскиваются).

Если игра закончилась победой империи, то игрок с наибольшим натиском против Ксеносов и игрок, заработавший наибольшее количество наградных жетонов за вклад в военную экономику, получают бонусные тайлы «*Великого адмирала*» и «*За наибольший вклад*», эквивалентные жетонам в 5 ПО.



При наличии нескольких игроков, удовлетворяющих указанным условиям, 5 ПО получают все конкурирующие за бонусные тайлы. Для этого всем, кому не достался бонусный тайл, выдается жетон на 5 ПО (эти жетоны не учитываются картой «*Галактическое возрождение*»).

Игроки как и обычно подсчитывают свои ПО, включая все наградные жетоны и тайлы. Жетоны ПО, полученные за траты на военные нужды (но не наградные жетоны и бонусные тайлы) учитываются картой «*Галактическое возрождение*». *Разорённые миры* не приносят ПО и не учитываются другими картами при подсчете ПО.

НОВЫЕ ЭФФЕКТЫ КАРТ (ПО ФАЗАМ)

ПРИ РОЗЫГРЫШЕ

Сброс для получения товара



Можете сбросить 1 карту с руки, чтобы поместить 1 товар «Генные материалы» на этот мир при введении его в игру.

Сброс должен быть осуществлен до получения карт в качестве бонуса за Освоение или активации любых других эффектов, связанных с освоением этого мира.

I: ПОИСК

Дополнительные карты за миры мятежников



Вытяните в фазу Поиска на 1 карту больше за каждый воинственный мир мятежников в вашем секторе.

III: ОСВОЕНИЕ

Специфический натиск



Добавляет натиск против воинственных Ксено-миров. В режиме «Вторжение» натиск против Ксеносов также используется для защиты от Ксено-атак.

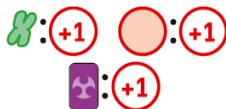


Временный натиск / Временный специфический натиск

Можете сбросить указанный тип товара для получения временного натиска в указанном количестве до конца этой фазы/этапа вторжения.

Можете сбросить товар «Технологии древнейших» для получения бонуса +3 к натиску против Ксеносов до конца этой фазы/этапа вторжения.

Натиск / Специфический натиск



Соответственно +1 к натиску за каждый мир со знаком ДНК, воинственный мятежный мир или карту империи, имеющиеся в вашем секторе на *начало* этой фазы/этапа вторжения.



+1 к натиску против Ксеносов за каждый невоинственный мир, имеющийся в вашем секторе на *начало* этой фазы/этапа вторжения.

III: ОСВОЕНИЕ (продолжение)

Колонизация воинственных миров



В качестве действия можете освоить воинственный мир со знаком ДНК как невоинственный мир (за инвестиции).

Стоимость соответствует его защите. Все скидки учитываются (включая уменьшение стоимости на -1 за «Терраформирование возвышения»).

Только одна способность «Освоение воинственного мира» может быть использована для введения данного мира в игру.

Воинственные Ксено-миры таким образом освоены быть не могут (то же касается способности карты «Контактёр»).

Временная ксено-защита (только для режима «Вторжение»)



Можете сбросить указанный тип товара для получения бонуса к защите против Ксеносов в этом раунде.

Временная Ксено-защита (только для режима «Вторжение»)



Можете сбросить карту со стола для получения бонуса +3 к защите против Ксеносов в этом раунде.

Это добавочный бонус к общему натиску и натиску против Ксеносов, даваемому картой «Анти-ксено формирование»

Ксено-защита (только для режима «Вторжение»)



Увеличивает защиту против Ксеносов.



Временная Ксено-защита (только для режима «Вторжение»)



Можете сбросить 1 карту с руки для получения бонуса к защите против Ксеносов в этом раунде.



IV: ПОТРЕБЛЕНИЕ

До 4-х товаров разных типов



Сбросьте до 4-х разных товаров, чтобы получить по 1 ПО за каждый.

Получить 1 ПО



Получите 1 жетон ПО. Может быть удвоен бонусом x2 фазы Потребление.

Особый тип товаров



Сбросьте 1 товар «Генные материалы» вместе с другим товаром указанного типа, чтобы получить 3 ПО.



Сбросьте 1 товар «Генные материалы» вместе с любым другим товаром, чтобы получить 2 ПО и 2 карты.



Обновленная таблица состава колоды

	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
◆	0	16	14	6	12	4	18	0	0	0
○	2	7	17	13	6	8	2	0	0	0
○	0	10	10	5	4	3	3	2	2	1

Численность карт с различной стоимостью/защитой (база + дополнение)

V: ПРОИЗВОДСТВО

Сброс для производства в мире накоплений



Можете сбросить карту с руки, чтобы произвести товар в мире накопления указанного типа (если там еще нет товара).



Взять карты за миры в секторе



Возьмите 1 карту за каждый воинственный Ксено-мир в вашем секторе.



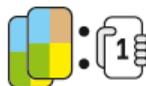
Возьмите 1 карту за каждую пару воинственных миров в вашем секторе.

Сброс для производства товара



Можете сбросить карту с руки, чтобы этот мир произвел товар (в противном случае это будет невозможно).

Взять карты за товары



Возьмите 1 карту за каждую пару товаров, произведенную вами в эту фазу.

Игрок может сбросить карту, полученную благодаря эффекту карты «Диверсификация экономики», чтобы произвести товар, но не может затем получить карту за это действие (так как одна способность не может прерывать другую).

Восстановление мира (только для режима «Вторжение»)



Переверните разорённый мир обратно лицом вверх.

ПАМЯТКА ПО РЕЖИМУ «ВТОРЖЕНИЕ»

Памятка по режиму вторжения

Этап вторжения

Подготовка игры

1. Замешайте карты каждой волны по-отдельности.

2. Возьмите по 2 карты на игрока из 1-й и 2-й волн.

3. Сформируйте колоду из взятых карт 1-й, 2-й волн и всех карт 3-й волны.

4. Поместите карту вторжения 1-го раунда сверху колоды.

Для режима дуэли для опытных игроков: используйте только 2 карты 1-й волны, 2 карты 2-й волны, а не 4 карты каждого вида.

1-й раунд: фаза Освоения случается независимо от ее выбора игроками.

Производство

- В начале фазы игроки могут сбрасывать товары, сдвигая на 1 значение маркера отражения ксено-атак и получая 1 ПО за каждую сброшенную карту.

- В фазу Производство игроки могут восстанавливать разорённые миры. Для этого они либо сбрасывают 2 карты с руки, либо 1 товар, либо используют эффект восстановления, либо тратят половину бонуса Производство: Восстановление.

Начинается только после 3-го раунда после сброса игроками излишка карт на руках.

1. Обновите положение адмиральских дисков на треке (сверху-вниз).

2. Проверьте отражена ли Ксено-атака: если суммарный натиск игроков против Ксеносов больше или равен значению отражения, то игра окончена.

3. В противном случае переверните по 1 карте вторжения на игрока:

- распределите карты вторжения по их мощности натиска между игроками (с наибольшим натиском самым сильным игрокам, с наименьшим – самым слабым), после чего переместите нижний адмиральский диск в каждой стопке фишек наверх;

- если мощность карты вторжения больше или равна натиску игрока против Ксеносов, включая любые анти-ксено бонусы, в т.ч. и временные, то один из его миров разоряется (переверните его);

- в противном случае игрок получает 1-2 наградных жетона (число указано на *тайле отражения атак*);

- если все игроки проигрывают, переверните *маркер поражения империи*.

Сила Ксено-атак

1-я волна	-1	-1	0	0	1	1	1	2	2	3	4				
2-я волна	0	0	1	1	2	2	3	4	5	6	7				
3-я волна	3	3	3	3	4	4	4	5	6	7	8	8	9	9	
			M+3	M+4	M+5										

Сила атаки «M+X» соответствует натиску игрока+X до добавления специфических бонусов против Ксеносов, а также временных бонусов к натиску.

Для успешной защиты необходимо, чтобы натиск игрока был больше, чем у Ксеносов.