

**Уничтоженная Империя.
Правила игры.**

Нововведения в игре.

Новые расы.

Дополнение включает в себя 4 новых расы: Братство Юин, Клан Саар, Последние из Муаат и Винну. Играя в дополнение, включите гексы домашних систем новых рас в стопку с остальными домашними системами. Для всех новых рас включите в игру следующие новые компоненты:

- 1 лист расы
- 1 домашнюю систему
- 16 командных маркеров
- 15 маркеров контроля
- 2 карты контрактов
- 3 лидера.

Желтые карты технологий Винну.

Домашняя планета данной расы уникальна тем, что она имеет технологическую специализацию желтого цвета. Желтая специализация в технологии работает так же, как и специализация других цветов, за исключением того, что она не работает при выполнении заданий.

Космические доки Сааров.

Как указано в листе расы, доки Клана имеют дальность перемещения 1. Следующие правила так же применяются к докам данной расы:

Новый док может быть построен только на планете, которую игрок контролирует целый игровой раунд.

Док не считается кораблем и потому не принимает участие в сражении и не считается как юнит, для которого необходим маркер в области поддержки флота.

Док нельзя заблокировать. Он считается уничтоженным, если в системе присутствует флот врага.

Наземные юниты и системы планетарной обороны, произведенные в доке, располагаются на любой планете в данной системе, находящейся под контролем игрока, или в транспорте. Если вы не располагаете в системе ни транспортом, ни планетой, вы не можете строить наземные юниты и силы планетарной обороны.

Новые гексы систем.

Дополнение включает в себя 28 новых систем.

Ионный шторм.



Корабли не могут пролетать через систему с ионным штормом, но могут в ней останавливаться при обычной активации системы.

Силы планетарной обороны не могут вести огонь по флоту, находящемуся в данной системе.

Истребители не могут атаковать в зоне ионного шторма, но могут удаляться в виде повреждений.

Способность восстановления.



Некоторые системы имеют способность восстановления, которую можно использовать в Фазе Статуса. Способность указана на самом гексе справа от имени планеты, а ее описание присутствует на карте этой планеты. Немедленно в Фазе Статуса, после возвращения всех планет в состояние готовности, игрок может перевернуть планету (или планеты) со способностью восстановления использовав свойство, указанное на карте. После использования способности вы не получите ресурсов этой планеты!

Способность может дать 2 товара, 2 ударных юнита пехоты, 2 истребителя или 2 обычных наземных юнита. Немедленно поместите юниты на планету, которая их произвела. Если вы не используете правило элитной пехоты, то вместо нее произведите обычные наземные юниты.

Торговые станции.

Две системы содержат торговые станции. Торговые станции имеют белое пространство для ее названия и для маркера контроля игрока. Торговые станции подчиняются следующим правилам:

Маркер события из правил Далекие Солнца не помещается на станцию.

Торговые станции имеют способность восстановления (2 товара).

Станции не могут быть захвачены наземными юнитами. Взамен этого игрок, который имеет в системе со станцией хотя бы один корабль, считается ее владельцем (при условии, что в системе нет кораблей других игроков). Он немедленно кладет свой маркер контроля на станцию и получает соответствующую карточку. Если в системе оказался хотя бы один корабль чужого игрока (и нет опять же кораблей других противников), то станция немедленно переходит к этому игроку. Маркер контроля над станцией может быть удален так же игрой картами или при определенных событиях.

Захват торговой станции не разрывает торговые соглашения между игроками.

Наземные юниты, системы планетарной обороны и доки не могут быть размещены на торговой станции.

За исключением выше обозначенных правил, торговые станции во всем остальном считаются обычными планетами (например, при игре картами действия, принятии законов и т.д.).

Построение галактики с новыми системами.

Перед тем как приступить к построению галактики игроки должны удалить случайным образом системы. Они должны быть возвращены в коробку. Игроки не должны видеть, какие системы были удалены. Удаляйте системы указанным ниже образом, игнорируя стандартные правила:

3 игрока: 7 пустых систем, 6 специальных систем, 18 планетарных систем.

4 игрока: 4 пустых систем, 5 специальных систем, 14 планетарных систем.

5 игроков: 4 пустых систем, 5 специальных систем, 14 планетарных систем.

6 игроков: 4 пустых систем, 5 специальных систем, 14 планетарных систем и 2 еще дополнительно случайным образом.

Огромная галактика.

При игре в пятером или шестером, игроки могут пожелать выстроить еще одно дополнительное кольцо вокруг Мекотол-Рекса. Для построения огромной галактики:

5 игроков: раздайте все гексы (каждый игрок получит по 11 гексов) и создайте галактику обычным образом (в отличие от стандартных правил рядом с Мекотол-Рексом не кладутся системы случайным образом).

6 игроков: удалите один гекс случайным образом и раздайте игрокам по 9 гексов.

Создавая галактику, образуйте вокруг Мекатол-Рекса не 3, а 4 круга.

Новые карты.

Дополнение содержит новых 40 карт действия, 32 политических карты, 7 карт технологий и 3 карты секретных заданий. Просто добавьте новые карты к соответствующим колодам и перемешайте их.

Следующие карты не добавляются в колоду, а заменяют старые!

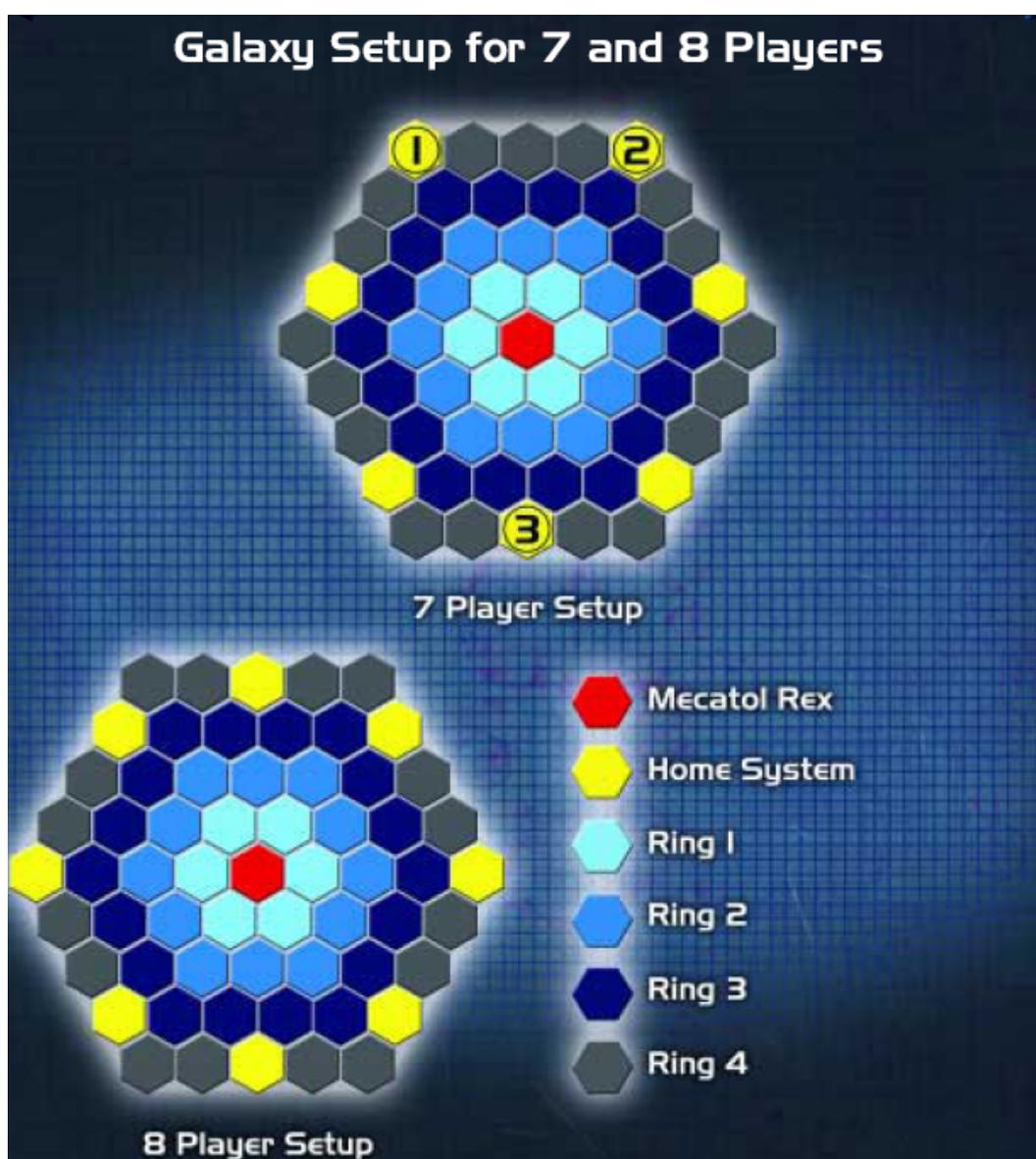
Карты технологий: Улучшенные истребители, Микро технологии, Осадные орудия (все по 6 штук).

Карты действия: Прямое попадание (4), Грабительский налог (1).

Политические карты: Открытие торговых путей (1).

Игра всемером и ввосемьмером.

С компонентами, идущими в дополнении, вы можете играть в игру всемером или ввосемьмером. Для этого следуйте следующим правилам.



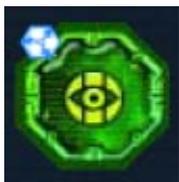
Случайным образом удалите 2 системы. Далее первый игрок перемешивает оставшиеся 55 систем и удаляет случайным образом 2 (при игре всемером) или 3 (при игре ввосемьмером) системы. Удаленные системы кладутся в коробку. Игроки не должны видеть, какие

системы вышли из игры. Далее первый игрок кладет **смежные** с Мекатол-Рексом четыре системы картинкой вниз в положениях по своему выбору. Далее первый игрок раздает оставшиеся гексы (по 7 или 6 в зависимости от количества игроков). Далее игроки строят галактику по обычным правилам. Домашние системы располагаются в соответствии с картинкой.

После того, как галактика будет построена, переверните 4 гекса расположенные в слепую первым игроком. Игроки, чьи домашние системы указаны цифрами 1 и 2, получают перед началом игры 4 маркера товара, а игрок под цифрой 3 получает 6 маркеров товаров. При игре в восьмером карты действия “Strategic Flexibility” и “Strategic Shift” должны быть удалены из игры.

Новые маркеры доменов.

Просто добавьте новые маркеры к остальным, если хотите разнообразить игру.



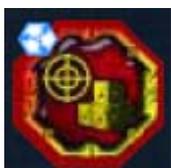
Шпионы-аборигены.

Местное население осуществляет шпионаж для вас. Взгляните на маркер домена на любой планете по вашему выбору и положите его обратно, затем сбросьте данный маркер.



Скрытое производство.

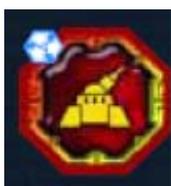
Вы открыли старую заброшенную верфь. Немедленно получите любое количество кораблей, но не более чем на два ресурса в сумме. Расположите корабли в системе, а маркер сбросьте.



Захват заложников.

Местные жители захватили высадившуюся экспедицию, как заложников. Немедленно заплатите маркерами товаров выкуп. Выкуп равен количеству высадившихся юнитов. Если игрок не платит выкуп, все высадившиеся силы уничтожаются, а планета остается нейтральной. В любом случае сбросьте

маркер.



Автоматическая система защиты.

Бросьте 2 кубика. За каждый результат 6 и более игрок теряет 1 корабль, находящийся в системе, и 1 наземный юнит высадившийся на планету. Если на планете не осталось наземных юнитов, она остается нейтральной. Игрок, который затем первый высадится на планету убирает маркер и получает бесплатный юнит планетарной обороны, который располагает на данной планете.



Засада.

Сразу же после приземления на корабли вашего флота нападает указанное число местных истребителей (пускай другой игрок кидает за них кубики). Игрок не может использовать заградительный огонь против истребителей в данной битве. Если игрок проигрывает битву, планета остается нейтральной, все наземные юниты убираются с планеты, а сила местных истребителей возвращается к указанному числу. Уберите маркер только после успешного космического сражения.

Дополнительные необязательные правила.

Вариант Имперской стратегической карты.

Дополнение содержит Имперскую карту II для использования в основной игре. Замените старую карту на новую, и обязательно используйте вариант “Эпоха Империи” из основной игры.

Помните что Имперская карта II это дополнительная карта, она используется по желанию, и не входит в новый набор стратегических карт, которые заменяют старые карты.

Новые стратегические карты.

Дополнение включает в себя 8 новых стратегических карт, отличающихся от старых карт белым фоном. Игроки могут пожелать заменить старые карты новым набором. При игре с новыми картами придерживайтесь следующих правил перед началом игры:

Каждый игрок получает на руки по 2 политических карты. Игроки теперь имеют на руках не только карты действия, но и политические карты. Политические карты вступают в игру при использовании стратегической карты Ассамблеи.

При построении колоды заданий включите в нее еще одну карту заданий II. После построения колоды, откройте верхнюю карту задания и положите рядом с колодой.

Некоторые стратегические карты имеют название аналогичное старым картам, но с римской цифрой II. В процессе игры к ним применяются все те же действия карт и свойств, как и к старым картам.

Если игрок берет политическую карту или карту действия, связанную с отсутствующей картой действия, он должен немедленно сбросить ее и вытянуть новую.

Игроки могут так же пожелать заменить не все карты старого набора новым набором. Для этого просто замените желаемые карты из старого набора новыми картами с тем же порядковыми номерами.

Задания.

Дополнение включает в себя две новые колоды заданий. Новые задания обострят конкуренцию меж рас и вовлекут их в военные конфликты. Игроки должны удалить старые карты из игры и заменить их новыми.

Новые специальные карты заданий не смешивайте с колодой заданий до тех пор, пока вы не используете дополнительные правила “Артефакты” и “Голос Совета”.

Специальные технологии рас.

Игроки, желающие большего разнообразия для каждой из рас, могут использовать данное правило. Каждая раса получают одну свою специальную технологию, которая может быть изобретена вместо стандартной технологии обычным образом. Цена новой дополнительной технологии составляет обычную цену технологии плюс цену самой специальной технологии, т.е. если вы открываете технологию, используя первичное свойство стратегической карты технологии, то ее цена будет равна стоимости указанной на карте. Если вы открываете технологию, используя вторичное свойство стратегической карты технологии, то ее цена будет равна 8 плюс стоимость, указанная на карте.

Специальная технология не имеет предпосылок в ранее открытых технологиях. Они не имеют цветов и не могут быть приобретены со скидкой. В остальных случаях трактуйте специальные технологии, как стандартные.

Артефакты.



Дополнение включает в себя 8 маркеров артефактов и 4 соответствующих карты заданий. При игре с артефактами положите соответствующие карты рубашкой вниз на столе. Как указано на картах заданий игроку, контролирующему артефакт соответствующего цвета, присуждается 1 победное очко. Артефакт не может быть

перемещен на другую планету или уничтожен. Четыре маркера представляют собой сами артефакты, а остальные 4 маркера пустые (черный маркер, он означает, что на планете нет артефакта).

Перед началом игры, непосредственно после построения галактики, каждый игрок, начиная со спикера, выбирает одну планету (не домашнюю и не Мекатол-Рекс) не смежную с домашней системой, и не выбранную уже ранее. На эту планету игрок помещает один маркер артефакта лицевой стороной вниз, выбранный случайным образом. Сразу после того, как игрок берет контроль над планетой, содержащей такой маркер, он немедленно его переворачивает. Если на планете находится артефакт, игрок немедленно забирает соответствующую карту заданий и получает одно победное очко. Если игрок теряет контроль над планетой, он немедленно лишается карты заданий и одного победного очка.

Открытый маркер артефакта остается открытым до конца игры. Пустой маркер, не содержащий артефакта, немедленно убирается с планеты и покидает игру. Если игрок берет контроль над планетой с уже открытым артефактом, он немедленно забирает соответствующую карту заданий (возможно у иного игрока) и получает одно победное очко.

Ударные юниты.



Если за какой-либо наземный юнит в наземном сражении на кубике выпало число 10, то после очередного раунда боя, после удаления потерь, этот юнит становится ударным. Замените маркер или фигурку юнита на новый маркер. Если нет более доступных маркеров ударных юнитов, то наземный юнит

таким и остается.

Ударные юниты имеют военную мощь 5. После успешного вторжения на планету, если остался в живых хотя бы один ударный юнит, то игрок, захвативший планету, может пожелать захватить док и орудия планетарной защиты, немедленно заменив соответствующие фигурки своими.

Ударные юниты всегда должны нести повреждения первыми **при вторжении на планету**, до того как игрок начнет удалять свои обычные юниты. Это правило не действует при остальных событиях, когда наземные юниты удаляются как потери (например, при бомбардировке планеты или огне сил планетарной защиты).

Ударные войска всегда должны присутствовать с одной родной пластиковой фигуркой обычных войск. Если ударный юнит остался один, он немедленно заменяется пластиковой фигуркой обычного юнита.

Ударные юниты считаются всегда наземными при игре картами действия и в других игровых ситуациях.

Космические мины.



В фазе производства, в активированной системе, содержащей родной крейсер, игрок может разместить одно поле из космических мин, заплатив 2 ресурса. Игроки не могут ставить минные поля, если соответствующие маркеры закончились. Игрок помещает маркер минного поля в систему

вместе со своим маркером контроля. Игрок не может производить более одного минного поля за одну активацию системы.

Сразу после фазы атаки планетарной обороны в ход, когда игрок активировал систему, содержащую чужое минное поле, и его флот переместился в эту систему, он должен бросить один кубик за каждый свой корабль, исключая истребители. Каждый раз игрок должен объявлять, за какой корабль он бросает кубик. Результат 9 или 10 на кубике означает, что корабль немедленно получает повреждение. После того, как за все корабли было брошено по одному кубику, снимите один маркер минного поля с гекса системы и продолжите действие.

Игрок должен бросать кубики лишь раз за каждый корабль, даже если в системе присутствует более одного маркера минного поля. В этом случае активный игрок решает, чей маркер минного поля он удаляет с поля.

Важно. Игрок бросает кубики за минные поля, если только флот закончил движение в гексе с минным полем. Флот может перемещаться через систему, содержащую минные поля, без их детонации.

Узел сингулярностей.



Гекс узла сингулярностей представляет собой уникальное пространство, находящееся вне пределов галактики. Гекс кладется на стол все игрового поля. Флоты игроков могут путешествовать к нему через альфа- или бета-порталы. Игроки всегда имеют выбор, хотят ли они перемещаться к узлу, либо к другому концу сингулярности.

Узел считается обычным гексом, смежным со всеми концами альфа- и бета-порталов.

Игрок не должен контролировать узел для выполнения задания “Хранитель порталов”, но при его контроле выполнить задание будет значительно легче.

Производственные мощности.



Игроки, предпочитающие игры богатые ресурсами, могут использовать данные дополнительные правила. Дополнение включает в себя 16 карт производственных мощностей: 8 колоний и 8 перерабатывающих заводов. Данные производственные мощности могут быть построены на любой планете все домашней системы за 1 ресурс. Производственная мощность добавляет планете один ресурс (если построен перерабатывающий завод) или один голос (если построена колония).

Игрок может построить производственную мощность во время шага производства юнитов в Тактическом действии. Они могут быть построены только на планете, принадлежащей игроку

целый раунд (так же как и доки). Игрок не может строить производственную мощность в системе, где присутствует чужой флот или если нет карт данного типа. Производственные мощности не могут быть построены на торговой станции.

Важно! Строительство производственных мощностей на планете переворачивает карточку данной планеты картинкой вниз. Вы можете перевернуть саму планету, чтобы

построить на ней же производственные мощности, но в этот раунд планета не даст дополнительного влияния или ресурсов.

Будучи построенным, поместите карту колонии или перерабатывающего завода под карту соответствующей планеты. Карточка производственной мощности не переворачивается. Взамен этого, используя ресурс планеты, переверните ее карту, трактуя ее ресурс или влияние на 1 выше. Ни одна планета не может иметь на себе более одной производственной мощности одновременно. Если вражеская армия захватила планету, содержащую производственную мощность, она немедленно считается разрушенной (удалите карту из-под карточки планеты). Производственная мощность может быть захвачена только агентом или ударным юнитом.

Тактическое отступление.

При анонсировании отступления защищающийся игрок берет командный маркер из своей стратегической зоны и активирует смежную не активированную пустую систему или систему, находящуюся под его контролем. В конце этого раунда битвы игрок должен отвести свой флот в данную систему. Игрок может так же выполнить правило стандартного отступления.

Далекie звезды II.

Что бы предотвратить раннюю широкую экспансию одного из игроков, вы можете использовать следующие правила по раскладыванию маркеров перед началом игры. Создайте кучку из следующих маркеров малого риска:

Peaceful Annexation
(2-Quality) Natural Wealth
Native Intelligence
(1-Strength) Hostile Locals
Biohazard
Hostage Situation
(1-Strength) Fighter Ambush
Settlers

Все остальные маркеры сложите в другую кучку.

Разложите случайным образом маркеры из первой кучки на все планеты внешнего круга галактики и на планеты, находящиеся в системах, смежных с домашними системами игроков.

Смещайте все оставшиеся маркеры и выложите на остальные планеты.

Хранители Мекатол-Рекса.



Используя данные правила, первый захват Мекатол-Рекса, не будет столь легким. Теперь Виннары защищают столицу от захватчиков. В начале игры положите маркеры Хранителей на Мекатол-Рекс. Игрок, вторгнувшийся на Мекатол-Рекс, должен биться с защитниками столицы. Правила для битвы с хранителями такие же, как и при битве с нейтральным населением в Далеких Солнцах. Будучи побежденными, хранители покидают игру. Если вы используете хранителей вместе с правилами Далекие Солнца, не кладите доменный маркер на Мекатол-Рекс.

Голос Совета.

Игроки желающие привнести в игру больше ценности влияния и политических карт должны использовать карту задания Голос Совета. Перед выполнением первичного свойства Политической Стратегической карты, активный игрок может пожелать выбрать Голос Совета. В этом случае начинается голосование за выбор игрока на должность обычным способом. Игрок, получивший больше всего голосов (при равенстве спикер

имеет решающий голос), немедленно забирает себе карту задания Голос Совета и кладет ее перед собой. Он получает одно победное очко, а бывший владелец данной карты теряет одно победное очко.

Одновременные ходы в начале игры.

Данные правила предназначены для игроков, желающих ускорить начальный этап игры. Выполните следующие шаги сразу же после окончания подготовки к игре.

1. Объявление территории.

Начиная со спикера, и далее по часовой стрелке, все игроки берут свой один командный маркер из зоны подкрепления и кладут его на систему смежную со своей домашней системой. Далее все игроки выкладывают по второму командному маркеру. Второй маркер может быть расположен в системе смежной с домашней или с уже активированной системой.

2. Покупка технологий и производство юнитов.

Начиная со спикера, и далее по часовой стрелке, каждый игрок получает ресурсы равные суммарным ресурсам его домашней системы плюс 3. Они могут быть потрачены на приобретение одной технологии или постройку дополнительных юнитов. Каждый игрок может приобрести технология за 4 ресурса. Данная цена не может быть уменьшена. Технология должна иметь все необходимые предпосылки и не может быть специальной для данной расы. Все неиспользованные ресурсы после покупок теряются.

3. Размещение юнитов.

Начиная со спикера, и далее по часовой стрелке, каждый игрок размещает купленные юниты в своей домашней системе или в системе активированной в шаг 1. Игроки должны соблюдать два следующих важных правила:

Игрок может расположить док только на одной из планет в своей домашней системе.

Игрок может располагать наземные юниты в своей домашней системе произвольным образом. Наземные юниты и истребители в активированных не домашних системах должны быть расположены вместе с космическим флотом так, что бы их могли, были бы перевезти в данную систему космические корабли, расположенные в этой системе.

4. Захват планет.

Игроки получают карты планет, на которых они расположили свои наземные юниты. Далее игроки удаляют командные маркеры с игрового поля и кладут их назад в зону подкрепления.

5. Открытие задания.

Откройте верхнюю карту из колоды заданий и положите ее на стол.

6. Сокращенная первая фаза статуса.

Каждый игрок получает по 1 карте действия и приводит свои планеты в состояние готовности. Далее игроки переходят к обычным правилам игры.

Игроки не могут использовать специальные особенности своих рас в данном варианте правил до того как не войдут в действие обычные правила игры. Игрок, имеющий в начале игры дополнительные маркеры товаров, волен их тратить с остальными маркерами.