

ПРАВИЛА ИГРЫ



ОБЗОР ИГРЫ

Rex представляет собой стратегическую игру для 3-6 человек, действие которой происходит во вселенной Twilight Imperium. В игре каждый игрок берет на себя роль одной из великих рас и пытается получить контроль над городом Mecatol. Каждая раса имеет набор уникальных экономических, военных, стратегических, или предательских преимуществ, что позволяет ей контролировать некоторые аспекты игры или даже выиграть игру с единственным условием победы.

В каждом раунде, игроки перемещают свои подразделения по игровому полю, пытаются собрать влияние (основной ресурс в Rex) и завоевать области города Mecatol.

Хотя бои и завоевания это часть игры, основой игры является дипломатия, предательство и заключение временных альянсов. Игроки должны быть осторожны с теми, кому доверяют и всегда быть готовыми к подлым и часто внезапным победам.

ЦЕЛЬ ИГРЫ

Что бы выиграть в Rex, игроки должны завоевывать город Mecatol путем контроля Крепостей города или выполнения специальных условий победы своей расы. Игра заканчивается, когда один из игроков контролирует 3 Крепости города к концу игрового раунда. Несколько игроков, вступив в альянс, могут выиграть игру

группой, но они обязаны контролировать больше Крепостей города. Если игрок победил в игре до конца 8-ого раунда, смотри пункт правил "Победа в игре".

Некоторые расы также имеют специальные условия победы (об этом кратко написано в Расовых Листах), подробнее читай пункт правил "Специальные условия победы".

КОМПОНЕНТЫ ИГРЫ

Игра Rex состоит из следующих компонентов:

- Книга Правил
- 1 Игровое Поле
- 6 Расовых Листов
- 120 маркеров войск, из них:
 - 20 маркеров войск Хаканов
 - 20 маркеров войск Жол-Нар
 - 15 маркеров войск Лазаксов
 - 5 маркеров Механизированных войск Лазаксов
 - 20 маркеров войск Летнев
 - 20 маркеров войск Сол
 - 20 маркеров войск Кззча
- 84 карты, из которых:
 - 16 Карт Влияния
 - 42 Карты Стратегий
 - 12 Карт Альянсных Преимуществ
 - 8 Карт Предательства
 - 6 Карт Подсказок
- 36 малых карт
 - 30 Карт Предателей
 - 6 Карт Бомбардировок
- 113 маркеров, из которых:
 - 1 маркер Уничтоженного Щита
 - 1 маркер Разрушенной Локации
 - 30 маркеров Лидера
 - 8 маркеров Раундовых Прогнозов
 - 5 маркеров Расовых Прогнозов
 - 1 маркер Первого игрока
 - 67 маркеров Влияния
- 2 Колеса Битвы, состоящих из:
 - 2 диска
 - 2 набора колес
 - 2 Поля Лидеров
 - 6 пластиковых разъемов
- 1 Флот Дредноутов, состоящий из:
 - 3-х Основных судов
 - 2-х крейсеров
 - 5 пластиковых подставок
 - 1 пластиковая основа

ОБЗОР КОМПОНЕНТОВ

В этом разделе приводится краткое описание каждого игрового компонента.

ИГРОВОЕ ПОЛЕ



На Игровом Поле изображен город Mecatol, который разделен на 28 ключевых локаций. Игроки борются за контроль над этими локациями, особенно над Крепостями (смотри пункт правил "Описание Космоса").

РАСОВЫЕ ЛИСТЫ



Каждый Лист описывает одну из великих рас вселенной Twilight Imperium. На каждом Листе указан список особых свойств расы, информацию о базовом количестве сил и, возможно, особые условия победы.

КОЛЕСО БИТВЫ И ПЛАСТИКОВЫЕ РАЗЪЕМЫ



Используется во время боя, что бы определить, сколько войск и Карт Стратегий игроки могут использовать (подробнее в пункте правил "Ведение Сражений").

МАРКЕРЫ ВОЙСК



Маркеры Войск обозначают солдат, которых игроки используют для контроля локаций на Игровом Поле и сражений с противником.

КАРТЫ ВЛИЯНИЯ



Карты Влияния используются для определения мест, где каждый ход будут появляться новые маркеры Влияния на Игровом Поле.

КАРТЫ СТРАТЕГИЙ



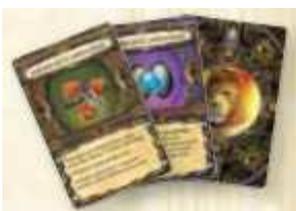
Карты Стратегий предоставляют широкий спектр бонусов и часто используются во время боя. Во время каждого игрового раунда игроки участвуют в торгах за новые Карты Стратегии.

КАРТЫ ПРЕДАТЕЛЕЙ



Каждый игрок получает одну Карту Предателя в начале игры, которая может быть использована, что бы заставить Лидера предать свою расу во время боя.

КАРТЫ АЛЬЯНСНЫХ ПРЕИМУЩЕСТВ



Эти карты используются для отслеживания игроков, состоящих в альянсе и обеспечивают особыми свойствами игрока в альянсе.

КАРТЫ ПОДСКАЗОК



Эти карты содержат самую необходимую игровую информацию.

КАРТЫ ПРЕДАТЕЛЬСТВА



Эти карты используются для кражи победы у игроков состоящих в альянсе. Карты Предательства используются только с "Опцией Карт Предательства".

СБОРКА КОЛЕСА БИТВЫ



Оба Колеса Битвы собираются с использованием пластиковых разъемов. Перед первой игрой в Rex соберите Колесо Битвы, скрепив его пластиковыми разъемами с лицевой и тыльной стороны. Нажмите на пластиковые разъемы для более надежного закрепления их. Поле Лидеров собирается также как и Колесо Битвы и прикрепляется к нему. После сборки не разбирайте разъемы.

МАРКЕРЫ ЛИДЕРОВ



Маркеры Лидеров добавляют свою силу во время боя. Они могут преломить ход битвы, но уязвимы перед Картами Предателей и некоторыми Картами Стратегий.

МАРКЕРЫ ВЛИЯНИЯ



Влияние – это основная валюта в игре Rex и необходимо для всего оружия, редких технологий и политического влияния. Влияние используется для покупки Карт Стратегий, найма войск и Лидеров, а также для высадки войск на игровое поле.

ФЛОТ ДРЕДНОУТОВ



Эта фигурка находится на Игровом Поле и показывает, какие локации бомбардирует флот Сол.

КАРТЫ БОМБАРДИРОВКИ



Эти карты определяют расстояние передвижения Флота Дредноутов в каждом раунде игры и, следовательно, какие сектора подвергаются бомбардировке в раунде.

МАРКЕРЫ ПРОГНОЗОВ



Эти маркеры использует игрок, выбравший расу Кззча, для прогнозирования, какая раса выполнит условия победы первой. Если прогноз игрока окажется верным, то этот игрок забирает победу у того, на кого делался прогноз.

МАРКЕР ПЕРВОГО ИГРОКА



Этот маркер используется для обозначения игрока, который ходит первым в игровом раунде.

МАРКЕР РАЗРУШЕННОЙ ЛОКАЦИИ



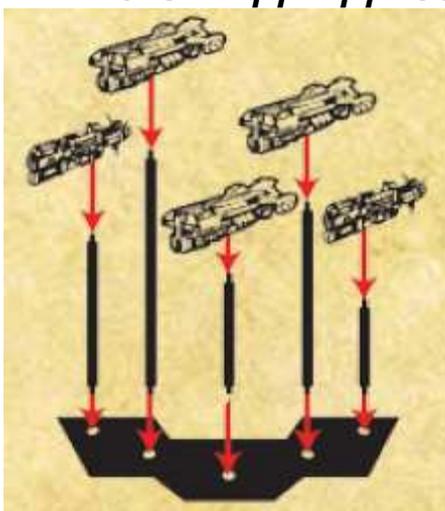
Этот маркер используется при игре с четырьмя или меньшим количеством игроков, чтобы избежать попадания войск на локацию Mecatol Power South игрового поля.

МАРКЕР УНИЧТОЖЕННОГО ЩИТА



Этот маркер находится на столе рядом с определенной Картой Стратегии. Пока он лежит на столе, щит отключен.

СБОРКА ФЛОТА ДРЕДНОУТОВ



Флот Дредноутов состоит из трех больших кораблей и двух маленьких и собирается на пластиковую подставку. Перед игрой в Rex в первый раз разместите корабли на подставку как это показано на рисунке выше.

ВЕЛИКИЕ РАСЫ REX

В Rex существует шесть великих рас, которые соперничают между собой за право контролировать город Месатол. Каждая из этих рас имеет собственную эмблему, которая показана на Расовом Листе и всех компонентах расы. Подробная предыстория каждой из этих рас, и, в частности их участие в этом конфликте, описаны на обратной стороне Расового Листа.



НАЧАЛЬНАЯ РАССТАНОВКА

Перед началом игры в Rex выполните следующие действия для подготовке к игре:

- 1. Игровое Поле:** Разверните Игровое Поле и поместите в центр стола.
- 2. Подготовка Маркеров Влияния:** Поместите все Маркеры Влияния в Зоне Влияния на краю Игрового Поля. Это будет Банк Влияния (Influence Pool).
- 3. Подготовка Колод:** Перетасуйте колоды Карт Влияния и Карт Стратегий (каждую отдельно) и положите их лицом вниз в местах, указанных на Игровом Поле. Затем перетасуйте колоду Карт Бомбардировки и положите лицом вниз так, чтобы она располагалась удобно для всех игроков.
- 4. Определение первого игрока:** Каждый игрок берет по одной карте из колоды Бомбардировки. Игрок, карта которого имеет наименьший номер становится первым и получает Маркер первого игрока. Все карты возвращаются обратно в колоду и колода перетасовывается.
- 5. Выбор расы:** Каждый игрок, начиная с первого и далее по часовой стрелке, выбирает один из шести Расовых Листов. Если играет менее шести игроков, то игра идет по особым условиям и список рекомендуемых рас можно найти в правилах ниже (в англ. версии правил стр.23). Затем каждый игрок набирает Маркеры Лидеров, Маркеры Войск, Карты Альянсных преимуществ, Карты Предателей соответствующие его расе. Карты и маркеры невыбранных рас возвращаются в коробку.
- 6. Выбор Предателя:** Все Карты Предателей всех игроков замешиваются в одну колоду и тщательно перемешиваются, а затем колода кладется лицом вниз. Первый игрок раздает каждому игроку по 4 случайных Карты Предателей из

колоды. Каждый игрок выбирает одну Карту Предателя из всех что были ему сданы, и кладет ее лицом вниз (чтобы не видели другие игроки) рядом с Расовым Листом. Выбранная Карта предателя хранится у игрока так, что бы другие игроки ее не видели, но сам игрок может посмотреть эту карту в любое время. Оставшиеся Карты Предателей замешиваются обратно в колоду Карт Предателей, но не открываются. Карты из этой колоды могут использоваться позже в игре (например, Карта Стратегии "Двойной Агент").

Примечание: Каждый игрок должен выбрать Карту Предателя, которая соответствует Лидеру противника. Если игрок вытянул только свои собственные Карты Предателей, он выбирает одну из них и кладет лицом вниз рядом с Расовым Листом, а остальные свои карты замешивает в колоду Карт Предателей как обычно. Выбранная карта не может использоваться как Карта Предателя и не оказывает никакого влияния на игру. Однако, эта карта дает игроку ценную информацию: что Лидеры лояльны к нему (то есть противник не сможет использовать эту Карту Предателя и нанести вред соответствующему Лидеру).

7. Подготовка Флота Дредноутов: Игроки слева и справа от первого игрока берут Колеса Битв. Каждый из игроков тайно выбирает на Колесе число от 0 до 20, затем они одновременно открываются и разница между их числами определяет, где находится Флот Дредноутов. Например, если игроки показывают числа "3" и "9" на своих Колесах Битвы, это значит, Флот находится в 6 локации (подробнее в пункте правил "Фаза 7: Бомбардировка"). Если оба игрока выбирают одинаковые числа или число превышает 18, переместите Флот в локацию 1.

8. Взятие Карт Стратегий: Каждый игрок берет по 1 карте сверху колоды Карт Стратегий и кладет ее лицом вниз около Расового Листа. Другие игроки не должны видеть эту карту, а сам игрок может посмотреть ее в любое время.

9. Получение Влияния: Каждый игрок получает влияние из Банка Влияния столько, сколько указано на его Расовом Листе.

10. Расположение Войск: Игроки перемещают Маркеры Войск на Игровое Поле и в Резерв так, как сказано в Расовом Листе. Если игроки должны принимать решения на этом этапе, например игрок за Сол, то эти решения принимаются в обычном порядке.

Теперь все готово для того, чтобы приступить к игре, начиная с первой Фазы Влияния.

ПЕРВЫЙ ИГРОК И ПОРЯДОК ХОДОВ

Некоторые правила и способности относятся к первому игроку и порядку ходов. Игрок считается первым игроком, когда он имеет Маркер Первого игрока. Порядок ходов в каждой Фазе начинается с первого игрока и далее по часовой стрелке. Если два или более игроков пытаются задействовать специальные способности и эффекты одновременно – все решается в обычном порядке, игрок, который ближе к первому имеет приоритет (т.е. его способность действует первой). Во время Фазы Бомбардировки каждого раунда игры, Маркер Первого игрока переходит к следующему игроку по часовой стрелке.

SETUP DIAGRAM

The following diagram illustrates an example of a six-player game after setup.



РАСОВЫЙ ЛИСТ

1. Эмблема Расы: определяет какие компоненты игры относятся к определенной расе.
2. Преимущества: описываются специальные способности и преимущества расы, которые игрок может использовать во время игры.



3. **Бесплатный наем:** указывает, сколько Войск может нанять игрок (вернув погибшие Войска в свой Резерв) бесплатно в Фазу Найма.
4. **Специальные условия победы:** некоторые Расы имеют специальные условия, выполнив которые они могут выиграть (более подробно в англ. правилах стр. 14).
5. **Начальная Расстановка:** определяет сколько Войск и Влияния имеет игрок, а так же где располагаются Войска, в начале игры.

ИГРОВОЙ ПРОЦЕСС

Игра длится несколько игровых раундов, каждый из которых делится на 7 Фаз. Игра продолжается до тех пор, пока кто-либо из игроков не одержал победу или не закончился 8-ой игровой раунд. Фазы раундов приведены ниже:

1. **Фаза Влияния:** Откройте верхнюю карту колоды Карт Влияния и определите, куда будут помещены Маркеры Влияния на Игровом Поле.
2. **Фаза Торгов:** Игроки делают ставки Влиянием за покупку Карты Стратегии.
3. **Фаза Найма:** Игроки нанимают войска и Лидеров за влияние из Банка потерь (или Резерва?)
4. **Фаза Маневров:** Каждый игрок, по очереди может передвинуть свои Войска из одной локации Игрового поля, а затем поставить новые Войска в одну локацию Игрового поля.
5. **Фаза Боя:** Игроки начинают бой в той локации, где стоят Войска двух или более игроков.
6. **Фаза Сбора:** Каждое Войско находящееся в локации, содержащей Маркеры Влияния, приносит до 2 Влияний. Каждый игрок берет 2 Влияния из Банка Влияния.

7. Фаза Бомбардировки: Берется Карта Бомбардировки, которая передвигает Флот Дредноутов по игровому полю. Флот уничтожает Войска и Влияние на локации. Затем Маркер Первого Игрока переходит к следующему игроку и раунд повторяется.

ЗОЛОТОЕ ПРАВИЛО

Многие способности и карты в игре позволяют игрокам нарушать правила игры в различных случаях. В том случае, если карта или способность противоречат правилам игры, карта или способность имеют приоритет. Если Карта Стратегии противоречит Расовому Преимуществу, приоритет имеет Карта Стратегии.

ФАЗА 1: ВЛИЯНИЕ

Около города Месатол происходит множество событий, независимых от великих рас. К таким относится "Временное прекращение огня", специальное оборудование и миссии, появляющиеся в определенных локациях, и нападения Сол с убийственной силой уничтожающее все вокруг. В эту фазу первый игрок берет верхнюю карту колоды Карт Влияния и выполняет то, что указано в ее тексте. Большинство этих карт размещает Маркеры Влияния на игровом поле, а игроки пытаются их собрать с помощью своих Войск.

После использования Карты Влияния, первый игрок объявляет номер игрового раунда. Он делает это с помощью подсчета количества Карт Влияния в сбросе. Это важно сделать, потому что игра заканчивается в конце 8 раунда.

Примечание: Игроки могут посмотреть сброс Карт Влияния в любое время, но не могут изменить порядок карт сброса. Это простой способ для определения номера раунда и локации, в которых появилось Влияние.

СОСТАВ КАРТЫ ВЛИЯНИЯ



1. *Название:* Тематическое название события, произошедшее в городе Месатол.
2. *Иллюстрация:* Если эта Карта влияния генерирует Влияние на в локациях, то на этих иллюстрациях можно увидеть локации на которых оно появится.
3. *Количество Влияния:* Это значение указывает то количество Маркеров Влияния, которое помещается на локацию (если такие имеются).
4. *Способность:* Эффект карты, который выполняется при ее открытии.

СИМВОЛЫ НА ЛОКАЦИЯХ

Игровое поле города Mecatol разделено на 28 локаций (областей). Каждая локация имеет хотя бы один символ, который определяет особые свойства локации.



СИМВОЛ ЩИТА

Символы Щита обозначают районы города Mecatol, которые сохранили Щиты от орбитальных бомбардировок. Войска находящиеся в локации с Щитом не погибают при бомбардировке, но в то же время не могут перемещаться на другую локацию до тех пор, пока Флот не уйдет.



СИМВОЛ КРЕПОСТИ

Крепости – очень важный элемент в игре. Игрок, который захватит 3 Крепости к концу игрового раунда, победит.



СИМВОЛ ВЛИЯНИЯ

Символы Влияния обозначают локации, куда ставятся Маркеры Влияния во время игры (в соответствии с правилами Карт Влияния). Маркеры Влияния можно получать за войска в локациях во время Фазы Сбора.



ГАЛАКТИЧЕСКИЙ СОВЕТ

Галактический совет уникален тем, что это единственная локация на игровом поле, где Войска нескольких рас не могут воевать. В Галактическом Совете не идут и Войска могут свободно перемещаться на него, даже если на нем уже есть вражеские Войска или Альянсные Войска. Галактический Совет не может пострадать от бомбардировки, а следовательно не имеет номера локации.



НОМЕР ЛОКАЦИИ

Каждая локация (кроме Галактического Совета) имеет свой номер и соответствующий цвет. Некоторые локации имеют одинаковые номера, а следовательно все они пострадают при бомбардировке одновременно.

СИМВОЛ КОСМОПОРТА



Космодром позволяет игроку захватившему его перемещать свои Войска на расстояние до 4 локаций на игровом поле во время Фазы Маневров.

ФАЗА 2: ТОРГИ

Во время Фазы Торгов игроки делают ставки Влиянием друг против друга для того, чтобы приобрести Карты Стратегии. В начале Фазы первый игрок берет столько Карт Стратегий, сколько игроков участвует (за исключением игроков, чья "рука" достигла предела – 4 карты). Эти карты кладутся рядом с игровым полем, образуя доступные Карты Стратегий.

Первая по счету карта в ряду (например, первая вытянутая карта) – первой выставляется на торги. Важно отметить, что карта лежит лицом вниз, пока игроки делают ставки. Первый игрок делает ставку за первую карту или пасует. Далее

ставки делаются по очереди. Каждый игрок в свою очередь либо делает ставку, либо пасует.

- **Ставка:** Если игрок хочет принять участие в торгах, он должен объявить сколько он готов заплатить за карту (не менее одного влияния). Если другой игрок уже сделал ставку на карту, то необходимо предложить за карту больше хотя бы на 1 Влияние. Игрок не может ставить больше Влияния, чем у него есть. Игрок не может сделать ставку, если количество Карт Стратегий у него на руке уже 4 (как правило) или если у него нет Влияния.
- **Пасс:** Когда игрок пасует, он больше не может участвовать в аукционе за данную карту. Но игрок может участвовать в аукционах на другие Карты Стратегий в этой фазе. Игроки, которые спасовали, не платят Влияния, даже если они до этого сделали ставку на карту.

Торги идут до тех пор, пока не будет выбрана наивысшая цена, а остальные игроки спасуют. Игрок, назвавший наивысшую цену, должен оплатить цену Влиянием в Банк Влияния, чтобы получить карту. Карты Стратегий кладутся так, чтобы другие игроки не могли их увидеть, но игрок может посмотреть свои карты в любое время. После того, как карта куплена, начинаются торги за следующую карту и так далее. Игрок слева от предыдущего игрока, открывавшего карту, начинает новые торги. Таким образом, каждый игрок получает возможность начать торги за Карты Стратегий. Если у игрока нет Влияния или у него предел по Картам Стратегий, то он не может открывать торги. И игрок слева от него начинает новый аукцион.

Торги продолжают до тех пор, пока все выставленные на аукцион Карты Стратегий не будут куплены, либо пока на оставшиеся карты не останется желающих. Если каждый игрок пасует за оставшиеся карты, то они замешиваются обратно в колоду Карт Влияния, а Фаза Торгов немедленно заканчивается.

ПРИМЕР: Игроки начинают торги за первую Карту Стратегии, игрок за Жол-Нар использует свое преимущество что бы посмотреть эту карту, а затем положить ее обратно лицом вниз. Первый игрок (Хакан) делает ставку в 1 Влияние, остальные игроки пасуют, кроме Жол-Нар, который ставит 2 Влияния. Игрок за Хакан решает, что это слишком дорого и пасует. Жол-Нар платит 2 Влияния и забирает карту себе.

ВАЖНЫЕ ТЕРМИНЫ

Эти термины используются везде в правилах, поэтому их необходимо знать перед первой игрой.

- **Альянс:** Игроки, которые имеют Карты Альянсных Преимуществ друг друга, считаются союзниками. Эти игроки могут выиграть игру вместе и получают особые преимущества.
- **Контроль:** Игрок захватил локацию (контролирует локацию), если он единственный игрок, имеющий в данной локации Войска. Каждая локация, которую захватил игрок является дружественной локацией.
- **Уничтожение:** Когда Войска или Лидер уничтожен он помещается в Банк Погибших на игровом поле.
- **Враг:** Все компоненты игры принадлежащие другому игроку (за исключением союзника).
- **Союзник:** Все компоненты игры принадлежащие союзному игроку считаются союзными.

- **Банк Влияния:** Маркеры Влияния, которые не находятся у какого-либо игрока и не лежат в локациях на игровом поле.
- **Город Mecatol:** Игровое Поле представляет собой этот огромный город, столицу Империи Лазаксов и жемчужину галактики.
- **Раса:** Каждый игрок берет под контроль одну из шести великих рас. В данных правилах раса и игрок используются как синонимы для обозначения игрока и всех принадлежащих ему игровых компонентов.
- **Резерв:** Место рядом с Расовым Листом игрока, где он хранит Маркеры Влияния, неиспользованные Войска и Лидеров, которые еще не уничтожены.
- **Сектор:** Ряд локаций имеющих один и тот же номер и цвет. Флот Дредноутов движется от сектора к сектору, влияя на каждую локацию в нем.
- **Локация:** Круглая зона игрового поля, за захват которой сражаются Войска. Различные типы локаций более детально описаны выше.
- **Затраты/Оплата Влиянием:** Когда игрок тратит или оплачивает Влиянием, оно должно переходить из Резерва в Банк Влияния. Обратите внимание, что некоторые специальные способности требуют перемещать Влияние в другие места.

СТРУКТУРА КАРТЫ СТРАТЕГИИ



- 1. Боевые Символы:** Некоторые карты имеют параметр атаки (красный) или параметр защиты (синий). Каждый игрок может использовать не более одной карты атаки и одной карты защиты во время каждого боя. Кроме этого ограничения, значок карты не имеет никаких эффектов.
- 2. Название:** Тематическое название карты, которое может ссылаться на другие карты.
- 3. Время Действия:** Текст указывает когда данная карта может использоваться.
- 4. Действие Карты:** Текст описывает специальный эффект, который произойдет, когда карта будет сыграна.

ФАЗА 3: НАЙМ

Во время Фазы Найма игроки могут нанять Войска и Лидеров, которые были уничтожены во время игры. Начиная с первого игрока и далее по очереди, каждый игрок может нанять до 5 Войск и 1 Лидера из Банка Потерь (casualty pool). Игроки могут нанять часть Войск бесплатно столько, сколько указано в пункте "Свободный Найм" своего Расового Листа. Найм любого дополнительного Войска

стоит 2 Влияния. За один игровой раунд может быть нанято предельно 5 Войск. Все нанятые Войска находятся в Резерве игрока (рядом с Расовым Листом).

НАЙМ ЛИДЕРА

Когда Лидер уничтожен, его маркер кладется лицом вверх в Банк Потерь. Во время каждой Фазы Найма каждый игрок может нанять Лидера из Банка Потерь, заплатив столько же Влияния, сколько и силы у Лидера. Нанятые Лидеры находятся в Резерве игрока. Нанятых Лидеров можно использовать в бою как обычно, но они все равно могут вас предать или быть уничтоженными Картами Стратегий.

ПРЕДЕЛ КАРТ СТРАТЕГИЙ

Игрок не может иметь более 4 Карт Стратегий в руке. Если у него в руке 4 Карты Стратегии он должен пропустить свои ходы в Фазе Торгов. Каждый игрок должен держать на виду количество своих Карт Стратегий для других игроков.

ПРИМЕР ФАЗЫ НАЙМА



1. Во время Фазы Найма игрок за Лазакс получает 1 бесплатный найм Войск указанных на его Расовом Листе. Он берет одно из своих Войск из Банка Потерь и перемещает в свой Резерв.
2. Он решает нанять 4 дополнительных Войска по 2 Влияния за каждого. Он получил максимальное количество – 5 Войск и может нанять их в течение игрового раунда.
3. Под конец, он решает приобрести Лидера с силой 5. Он платит 5 Влияния и перемещает Лидера в Резерв.

ФАЗА 4: МАНЕВРЫ

Во время Фазы Маневра игроки могут перемещать Войска находящиеся на Игровом Поле и размещать новые Войска из Резерва. Начиная с первого игрока и далее по очереди, каждый игрок может Переместить Войска на 1 локацию, а затем Развернуть 1 Войско. Игрок должен выполнить оба эти действия прежде чем следующий игрок начнет выполнять свою Фазу Маневра.

1. Перемещение Войск: Игрок может перемещать как группу Войск (стоящих в одной локации), так и отдельное Войско на 1 локацию (шаг). Войска могут переместиться и на 2 локации (в соответствии с линией пути соединяющей локации на игровом поле) и все должны закончить перемещение в одной и той же локации. Каждое перемещение по линии пути стоит 1 очко Перемещения. Войска не могут пройти через локацию, на которой стоит Флот Дредноутов. Игрок не может перемещать Войска внутрь, рядом или через локацию, находящуюся под бомбардировкой (даже если локация защищена). Войска также не могут закончить свое перемещение в локации занимаемой альянсными (союзными) войсками (кроме Галактического Совета). Иначе, Войска могут свободно перемещаться в, из или через любую локацию, занимаемую любым количеством Войск.

2. Развертывание Войск: Игрок может сделать 1 Развертывание войск путем перемещения любого количества Войск из Резерва в любую локация на Игровом Поле. Игрок должен потратить 1 Влияние за каждое Войско развернутое в дружеской (союзной) или пустой локации. Если вражеское Войско в локации, игрок должен потратить 2 Влияния за каждое развертываемое Войско.

Исключение: Развертывание Войск в Галактическом Совете всегда стоит 1 Влияние за 1 Войско.

Игрок не может развернуть Войска в секторе (группе локаций), находящемся под бомбардировкой (даже если работает Щит) или в локации захваченной альянсными Войсками. Игрок не может перемещать Войска с Игрового Поля обратно в Резерв.

После того, как все игроки закончили Фазу Маневров, игроки переходят к Фазе Боя, в которой начнутся бои в каждой локации где есть вражеские Войска.

БОНУС ПЕРЕМЕЩЕНИЯ КОСМОПОРТА

Игрок, под чьим контролем находится Имперский Флот, Гражданский Космопорт или оба в начале Фазы Маневров может переместить свою группу Войск на расстояние до 4 (включительно) локаций во время хода **Перемещение войск**. Обратите внимание, что группа перемещаемых Войск не должна находиться в это время на локации "База Императорского Флота" или "Гражданского Космопорта" для получения этого бонуса.

ЗАХВАТ (КОНТРОЛЬ) ЛОКАЦИИ

Игрок захватил (взял под контроль) локацию только в том случае, если только его Войска присутствуют в локации. Захват локации крайне важен для сбор Влияния на Игровом Поле, получая бонусы перемещения с Имперского флота и Гражданского Космопорта, а также контролируя Крепости, можно выиграть игру во время Фазы Сбора.

ПРИМЕР "ПЕРЕМЕЩЕНИЯ ВОЙСК" И "РАЗВЕРТЫВАНИЯ ВОЙСК"



1. Игрок за Жол-Нар перемещает Войска из "Жилого Района Сай Саллай" в "Сектор Икарцеторум", хотя и есть вражеские Войска между этими локациями. Эти Войска нельзя переместить в "Гражданский Космопорт", потому что это слишком далеко (3 локации или 3 шага).

2. Игрок за Жол-Нар разворачивает 5 Войск в локации "Гражданский Космопорт" из Резерва. Это стоит ему 10 Влияния (2 Влияния за каждое Войско, потому что вражеские Войска Сол уже присутствуют в этой локации).

ФАЗА 5: БОЙ

Во время этой Фазы происходят бои между вражескими войсками, которые находятся в одних и тех же локациях.

Исключение: Игроки не могут сражаться в локации "Галактический Совет".

Начиная с первого игрока, и далее по порядку каждый игрок должен провести все свои бои (в том порядке, в каком он сам хочет). Если вражеские войска не располагаются на локации с его Войсками, то следующий игрок проводит свои бои. Во время каждого боя, оба участвующих используют Боевые Колеса для выбора количества Войск, которые они хотят использовать (принести в жертвы) в бою. Также каждый игрок выбирает Лидера (который добавляет свою силу к войскам) и до двух (включительно) Карт Стратегий (которые могут изменить исход боя). Игрок с самой низкой силой проигрывает бой и должен уничтожить все свои Войска в данной локации. Подробные инструкции по проведению боя описаны ниже. После того, как все бои проведены, игроки переходят к Фазе Сбора.

ФАЗА 6: СБОР

Во время этой Фазы игроки собирают Влияние с Игрового Поля и со своего Флота Поддержки.

- 1. Сбор Влияния с города Mecatol:** За каждое свое Войско в локации игрок берет 2 Влияния из этой же локации. Собранное Влияние отправляется в Резерв. Оставшиеся Маркеры Влияния не убираются с Игрового Поля, остаются в локациях и доступны для сбора в следующих игровых раундах.
- 2. Сбор с Флота Поддержки:** Каждый игрок получает 2 Влияния из Банка Влияния. Каждый игрок получает эти 2 Влияния независимо от сбора Влияния с Игрового Поля.

ФАЗА 7: БОМБАРДИРОВКА

Флот Дредноутов это группа боевых орбитальных кораблей облетающих город Mecatol и систематически уничтожающая его жителей. Во время этой Фазы Флот Дредноутов движется по Игровому Полю, уничтожая Войска и Влияние по следующим правилам:

- 1. Взятие Карты Бомбардировки:** Первый игрок берет и открывает верхнюю карту из колоды Карт Бомбардировки.
- 2. Перемещение Флота Дредноутов:** Флот Дредноутов перемещается на тот сектор, чей номер указан в Карте Бомбардировки. Флот Дредноутов перемещается на один сектор за раз, всегда перемещаясь на следующий более высокий номер сектора и возвращается обратно в сектор 1, когда номер сектора выше 18. Любые Войска и Маркеры Влияния в секторах, через которые движется Флот Дредноутов, уничтожаются, если только локации не находятся под Щитами. В отличии от Войск, Флот Дредноутов находится не в одной локации Игрового Поля. И Флот охватывает все локации в находящемся секторе.
Важно: Сектор, в котором остановился Флот Дредноутов, находится под обстрелом, пока Флот не передвинется снова и мешает разворачиванию Войск внутри, перемещению внутри и выход из локации в секторе. Секторы, из которых флот Дредноутов ушел, больше не под бомбардировкой и не имеют запретов на передвижение.
- 3. Перетасуйте Карты Бомбардировки:** Первый игрок замешивает Карту Бомбардировки в колоду Карт Бомбардировки.
- 4. Передача Маркера Первого Игрока:** Первый игрок передает Маркер Первого Игрока игроку слева от него. Затем начинается новый раунд игры, начиная с Фазы Влияния.

УНИЧТОЖЕНИЕ ВОЙСК И ВЛИЯНИЯ

Когда войска уничтожены, их маркеры помещаются в специальную зону – Банк Потерь (специальная зона своего цвета на Игровом Поле). Игроки должны оплатить их Влиянием в Фазу Найма, чтобы вернуть эти Войска в свой Резерв (хотя игроки могут набирать некоторые войска бесплатно). Когда Влияние уничтожено, Маркеры Влияния возвращаются в Банк Влияния.

ПРИМЕР БОМБАРДИРОВКИ



1. Флот Дредноутов в секторе 18. Первый игрок берет Карту Бомбардировки и открывая ее видит число "3". Поэтому Флот Дредноутов будет перемещаться трижды, по 1 сектору за раз.
2. Флот передвигается в сектор 1. 3 Влияния из локации "Трущобы Таррагуса" сектора 1 убираются обратно в Банк Влияния. Войска Летнев находящиеся в локации "Северная Энергостанция Месато!" сектора 1 не уничтожаются, потому что локация защищена Щитом.
3. Затем Флот перемещается в сектор 2. Два Войска Хакан в локации "Гражданский Космопорт" тоже находятся под Щитом. При бомбардировке они не погибают.
4. Флот заканчивает свое перемещение в секторе 3. Войска не могут переместиться в или пройти через эту локацию сектора, пока Флот находится там.

ПОБЕДА В ИГРЕ

Игрок (не состоящий в Альянсе) побеждает, если **захватывает (и удерживает) 3 Крепости до конца раунда**. Альянс из 2х игроков побеждает, если они контролируют (захватывают и удерживают) **4 Крепости** до конца раунда. каждый игрок в Альянсе разделяет победу с другими (переводя на русский язык –

выиграют все, побеждает дружба и можно идти бухать!). Альянс из 3х игроков побеждает, если они контролируют **5 Крепостей** до конца раунда. И опять же каждый игрок Альянса разделяет победу с остальными (ну тут уже можно банкет устроить и ужраться в хлам!). Если ни один игрок не выиграл к концу 8 раунда, то игроки за Сол и Хакан могут выиграть за счет специальных условий победы (подробнее о них написано ниже). Если (ну ваще прям) никто не победил, игрок (не состоящий в Альянсе) контролирующей большинство Крепостей побеждает в игре **один** (о чем потом он сильно пожалеет!). Его братья по Альянсу **не побеждают** с ним (он определенно крайне сильно об этом пожалеет!). Если несколько игроков имеют равное количество Крепостей – **они делят победу** вместе (и посмотрим кто еще пожалеет!).

СПЕЦИАЛЬНЫЕ УСЛОВИЯ ПОБЕДЫ

Помимо контроля Крепостей, некоторые Расы имеют особые способы выиграть игру. Эти особые условия победы приведены на Расовых Листах и подробно описаны в этом разделе.

УСЛОВИЯ ПОБЕДЫ СОЛ

Игрок за Сол побеждает, если выполняет **оба следующих условия**:

- Ни один игрок не выиграл игру путем контроля Крепостей (отдельно или как часть Альянса) к концу 8-ого раунда.
- Только Сол (никто из игроков, и даже союзник) контролирует "Императорский Дворец" и "Южную Энергостанцию Mecatol". Если игрок за Сол выполняет оба эти условия являясь членом Альянса, каждый игрок Альянса побеждает с ним.

УСЛОВИЯ ПОБЕДЫ ХАКАН

Игрок за Хакан побеждает, если никто из игроков не выиграл игру путем контроля Крепостей ил победил Сол к концу 8 раунда. Если игрок за Хакан выполняет свои особые условия победы, являясь членом Альянса, каждый игрок Альянса разделяет победу с ним.

УСЛОВИЯ ПОБЕДЫ КЗЗЧА

В начале игры игрок за Кззча предсказывает игрока и номер раунда. Он отмечает свой прогноз с помощью Маркеров Прогноза Игрока и Маркеров Прогноза Раунда. Выбранные маркеры он кладет лицом вниз рядом с Расовым Листом и возвращает все неиспользованные Маркеры в коробку не показывая их другим игрокам. Если выбранный игрок выигрывает игру (отдельно или в составе Альянса, даже в качестве союзника Кззча) с любыми условиями победы в предсказанный раунд, то игрок за Кззча забирает победу у этого игрока и побеждает вместо него. Игрок за Кззча выполняя особые условия победы, выигрывает **один**, и не разделяет победу с другими игроками в Альянсе.

Пример: В конце 5-ого раунда игры игроки за Сол и Хакан контролируют 2 Крепости каждый. Так как они состоят в альянсе, у них достаточно Крепостей, чтобы выиграть игру. Игрок за Кззча поворачивает Маркеры Прогнозов лицом вверх и показывая, что он выбрал Хакан на Маркере Прогноза Игрока и "5" на Маркере Прогноза Раунда. Так как он предсказал, что игрок за Хакан победит в 5-ом раунде, Кззча забирает победу себе. Игроки за Сол и Хакан проигрывают вместе с остальными участниками.

ОСНОВНЫЕ ПОНЯТИЯ

Хотя большинство Фаз в игре просто и легко объяснить, Фаза Влияния и Фаза Боя требует дополнительного пояснения. В этом разделе содержатся подробные инструкции по разыгрыванию Карт Влияния, формированию Альянсов и ведению Боев.

РАЗЫГРЫВАНИЕ КАРТ ВЛИЯНИЯ

Чтобы сыграть Карту Влияния, надо прочитать специальные способности карты и выполнить ее эффекты. Если карта помещает Влияние на Игровое Поле, необходимо взять нужное количество Влияния из Банка Влияния и поместить его на локации, отмеченные на Карте Влияния. Если локация в данный момент находится под бомбардировкой, то Влияние туда не помещается. После розыгрыша Карты Влияния она кладется (в дискард) лицом вверх рядом колодой Карт Влияния.

Две специальные карты не помещают Влияние на игровое Поле, "Наступление Сол" и "Временное прекращение огня". Как написано на картах, специальные способности этих карт суммируют весь эффект. Более детально эти карты описаны в разделах ниже.

РАЗЫГРЫВАНИЕ КАРТЫ "НАСТУПЛЕНИЕ СОЛ"



Эти карты представляют собой нападение тяжеловооруженного транспорта с огневой мощью, способной уничтожить целый городской квартал. Когда карта разыгрывается, игроки выбирают из дискарда Карт Влияния, карту с самым большим количеством Влияния. Все Войска и все Влияние в обеих указанных локациях уничтожаются (уничтожается слева направо, как показано на карте).

После розыгрыша карты "Наступление Сол" она отправляется в коробку и новая Карта Влияния открывается и разыгрывается. Если другая карта "Наступления Сол" открывается в эту Фазу, то эта карта убирается в коробку без выполнения ее эффекта и замены на другую карту.

Примечание: Во время первой Фазы Влияния все открытые карты "Наступления Сол" не действуют и замешиваются обратно в колоду Карт Влияния в конце Фазы Влияния. В таких случаях открывают новую Карту Влияния и разыгрывают ее эффекты как у карты "Наступление Сол".

Пример: Во время Фазы Влияния открывается карта "Наступление Сол". Игроки смотрят на верхнюю карту сброса Карт Влияния и отмечают, что Влияние было помещено в локации "Зал Архива" и "Зал Картографии". Все 3 Войска Кззча и 2 Влияния в "Зале Архива" уничтожаются. Так как ни Войск, ни Влияния в "Зале Картографии" нет, локация остается неизменной.

РАЗЫГРЫВАНИЕ КАРТЫ "ВРЕМЕННОЕ ПРЕКРАЩЕНИЕ ОГНЯ"

Эти карты означают, что Великие Расы вступили на временное политическое обсуждение. При разыгрывании этой карты все игроки могут сформировать или расформировать Альянсы (подробнее читай ниже). Кроме того, при розыгрыше

этой карты игроки могут торговать Влиянием друг с другом так, как они считают нужным. Игроки могут даже дать Влияние игрокам, с которыми не состоят в Альянсе. Хотя игроки могут совершать сделки с любыми игроками в любое время, они могут только дать взятку или иными способами торговаться между собой только во время игры карты "Временное прекращение огня". Как только игроки закончили формирование и расформирование Альянсов, эту карту убирается в коробку и новая Карта Влияния открывается и разыгрывается. Если другая карта "Временного прекращения огня" открывается в эту Фазу, то она убирается в колоду без применения ее эффектов и замены на другую карту.

ФОРМИРОВАНИЕ АЛЬЯНСОВ

Игроки могут обсуждать между собой преимущества и недостатки Альянса. До трех (включительно) игрок могут сформировать Альянс, но надо помнить, что чем больше в Альянсе игроков, тем больше Крепостей им нужно контролировать, чтобы выиграть. Когда игроки формируют Альянс, каждый из игроков дает каждому из своих союзников Карту Альянсных Преимуществ. Каждый игрок кладет эти альянсные карты своих союзников лицом вверх так, чтобы напоминать, что игроки сформировали Альянс и получают бонусы.

Некоторые Альянсы могут быть сформированы во время розыгрыша карты "Временное прекращение огня", но ни один игрок не может принадлежать более, чем к одному союзу за раз. После того, как все игроки имели возможность сформировать Альянс, никаких дополнительных Альянсов не может быть сформировано до розыгрыша следующей карты "Временное прекращение огня".

Дополнительное правило: Если игроки слишком долго договариваются об Альянсе, все игроки могут согласовать время выделяемое на принятие решения (двух минут должно хватить).

Пример: Во время Фазы Влияния разыгрывается карта "Временное прекращение огня". Игрок за Хакан решает, что он недоволен своим Альянсом с Кззча и расформировывает Альянс. Игроки за Сол и Лазакс решают, что Альянс пойдет им на пользу и обмениваются Картами Альянсных Преимуществ. Затем они оба решают взять к себе в Альянс и игрока за Хакан. Он соглашается с ними и обменивается Картами Альянсных Преимуществ с игроками за Сол и Лазакс.

РАСФОРМИРОВАНИЕ АЛЬЯНСОВ

Игрок может выйти из Альянса во время розыгрыша карты "Временное прекращение огня". Чтобы это сделать, игрок объявляет остальным игрокам, что выходит из Альянса и отдает им их Карты Альянсных Преимуществ, а также забирает свои карты у них. Игроки, вышедшие из Альянса, могут сразу же сформировать новый Альянс.

Важно: Альянс может быть расформирован только во время розыгрыша карты "Временное прекращение огня".

Пример: Игроки за Лазакс и Кззча образуют Альянс из 2х человек во время розыгрыша карты "Временное прекращение огня". Позже игрок за Лазакс берет под контроль 3 Крепости, а его союзник, игрок за Кззча ни одной. Так как он состоит в альянсе, то у него недостаточно Крепостей, чтобы выиграть игру. Во время розыгрыша следующей карты "Временное прекращение огня" игрок за Лазакс по-прежнему контролирует 3 Крепости и решает выйти из Альянса. Он выигрывает, есть сможет контролировать эти 3 Крепости до конца раунда.

ЭФФЕКТЫ АЛЬЯНСА

Формирование Альянса позволяет каждому участнику этого Альянса получать преимущества:

- Если все участники Альянса контролируют необходимое количество Крепостей до конца раунда, то они делят победу на всех участников (выигрывает весь Альянс).
- Союзники помогают друг другу как указано на Карте Альянсных Преимуществ. Любая из этих способностей, в которой содержится слово "может" будет выполняться только с согласия самого владельца.
- Игроки не могут Разворачивать или Перемещать Войска в локации, в которых у хотя бы одного из союзников уже стоят Войска, хотя они могут перемещаться по ним. Также с союзниками никому нельзя находиться в одной локации, союзники никогда не сражаются друг другом.

Примечание: Игроки не получают доступ к Расовым Способностям их союзников за исключением случаев перечисленных в Карте Альянсных Преимуществ. Игроки также не получают доступ к Космопортам их союзников.

ПРИМЕР ФАЗЫ ВЛИЯНИЯ



1. Идет четвертый раунд игры. Во время Фазы Влияния разыгрывается карта "Временное прекращение огня", которая сразу же дает игрокам возможность сформировывать и расформировывать Альянсы. После розыгрыша этой карты она уходит в коробку (не в дискард!) и играется новая Карта Влияния (как сказано в тексте карты).
2. Затем разыгрывается карта "Наступление Сол". Все Войска и Влияние в локациях, показанных на верхней карте сброса (в данном случае "Трущобы Таррагуса" и "Штаб Имперской Разведки"), уничтожаются. Игрок за Летнев перемещает все свои Войска из Трущоб в Банк Потерь. Все Маркеры Влияния в локациях возвращаются в Банк Влияния. Обратите внимание, что нет Войск в Штабе Имперской разведки, так что это не влияет на Наступательный корабль Сол. Карта Влияния "Наступление Сол" уходит в коробку и разыгрывается новая Карта Влияния (как сказано в тексте карты).

Влияния в локациях возвращаются в Банк Влияния. Обратите внимание, что нет Войск в Штабе Имперской разведки, так что это не влияет на Наступательный корабль Сол. Карта Влияния "Наступление Сол" уходит в коробку и разыгрывается новая Карта Влияния (как сказано в тексте карты).



3. Третьей разыгрываемой картой оказывается снова карта "Наступление Сол". Одна из таких карт уже была сыграна в этой Фазе и эффект этой карты игнорируется и карта удаляется из игры в коробку.

4. Другая карта открывается из колоды Карт Влияния. Способность этой карты помещает 10 Влияния на "Центральную Площадь Голосети" и 8 Влияния в "Трущобы Саллаб" (не показано). Карта кладется лицом вверх в стопку сброса Карт Влияния. Так как эта карта просит игроков взять дополнительную карту, Фаза Влияния считается

законченной и игра переходит к Фазе Торгов.

ВЕДЕНИЕ БОЕВ

Когда Войска двух игроков оказываются в одном и том же месте во время Фазы Боя, начинается Бой. В случае, если в одной локации находятся Войска более, чем двух игроков, будет проведено несколько дуэлей (боев двух игроков) в этой локации, по одной за раз в порядке, указанном в описании Фазы Боя.

Чтобы провести Бой, выполните следующие шаги:

1. **Отчет о ситуации:** Каждый участвующий игрок должен объявить вслух, сколько его Войск в локации, сколько Карт Стратегии в руке и силу Лидеров в Резерве. Затем каждый игрок переворачивает Маркеры Лидеров лицом вниз так, чтобы его противник не мог видеть, какого Лидера выберет игрок.
2. **Выбор Силы:** Каждый игрок участвующий в Бою берет Колесо Битвы и тайно выбирает число, от 0 и до числа Войск в локации, где ведется Бой.
3. **Присоединение Лидера:** Каждый игрок тайно выбирает один из Маркеров Лидера из своего Резерва. Также он тайно решает, какой тип Карт Стратегии он будет играть в Бою. Он может не выбирать ни одной карты, выбрать одну атакующую, одну защитную или одну атакующе-защитную карту.

Игрок присоединяет Маркер выбранного Лидера лицом вверх в слот Колеса Битвы, соответствующий его типу Карты Стратегии. Выбрав этот слот, игрок сыграет в 4 шаге Боя этот тип Карт Стратегии. Например, если игрок хочет сыграть в Бою одну атакующую и одну защитную карту, он ставит Маркер Лидера в слот, где отображается один значок атаки и один значок защиты (т.е. нижний слот). Если игрок не будет играть Карты Стратегии, он присоединяет Маркер Лидера в слот "-" (с прочерком).

Важно: Игрок не может сыграть больше одной карты атаки и одной карты защиты в Бою.

Каждый игрок также обязан сыграть Маркер Лидера в каждом Бою (если он не может этого сделать – смотри пункт правил "Лидеры в Бою", ниже по тексту).

4. Открытие Колес Битв: Когда оба игрока выбрали силы и присоединили Лидеров, они одновременно вскрывают свои Колеса Битвы.

5. Розыгрыш Карт Стратегий: Оба игрока одновременно выбирают в своей руке Карту Стратегии, соответствующую значкам около слота на Колесе Битвы, там где присоединен Лидер. После того как игроки выбрали карту(ы) они одновременно открывают их.

Важно: Если игрок присоединил своего Лидера в атакующий слот на шаге 3, то он должен сыграть этот тип Карт Стратегий в данном шаге.

6. Выявление Предателей (необязательно): если игрок в Бою имеет Карту Предателя, которая соответствует Маркеру Лидера противника, размещенный в его Колесе Битвы, он может открыть и отправить в сброс Карту Предателя, сразу же выиграв в Бою (независимо от расстановки сил и Войск в Бою - переходите к пункту правил "Определение Победителя", по тексту ниже). Когда Карта Предателя Лидера открыта, Лидер погибает и все выбранные Карты Стратегий игроков не разыгрываются (карты проигравшего уходят в сброс). затем Карта Предателя замешивается в колоду неиспользованных Карт Предателей. Если оба игрока открывают Карты Предателей, то оба автоматически проигрывают в Бою (и должны следовать правилам проигрыша в Бою в шаге 8).

7. Розыгрыш выбранных Карт Стратегий: Во время игры каждый игрок сам решает какие Карты Стратегии он будет (или не будет) использовать. Многие Карты Стратегии убивают Лидеров противника, если он разыграл нужную Карту Стратегии. Погибшие Лидеры сразу перемещаются в Банк Потерь, и их сила уже не влияет на исход боя (смотри пункт правил "Лидеры в Бою").

8. Определение Победителя: Каждый игрок прибавляет силу своего Лидера к числу выбранному на Колесе Битвы. Победителем становится игрок с самым большим числом силы. Если оба игрока имеют одинаковую силу в Бою, то игрок, чей ход наступает раньше, побеждает в Бою.

Проигравший должен уничтожить все свои Войска в локации. Также проигравший должен сбросить все Карты Стратегий, сыгранные в Бою. Лидер проигравшего не погибает при проигрыше Боя. Лидеры погибают только при разыгрывании определенных Карт Стратегий или вскрытии Карты Предателя.

Победитель должен уничтожить столько своих Войск, сколько он указал на Колесе Битвы.

Исключение: Если игрок выигрывает Бой, вскрыв Карту Предателя, он не уничтожает свои Войска.

Победитель может оставить у себя или отправить в сброс любые Карты стратегий сыгранные в Бою.

Примечание: Карты Стратегий могут отправиться только в сброс после их использования в Бою (как описано в шаге 8) или как указано в Карте Стратегии. Игроки не могут по своему желанию сбросить Карту Стратегии в другое время.

СТРУКТУРА КОЛЕСА БИТВЫ



1. Сила: Этот параметр используется для выбора количества сил – Войск игрока используемых в Бою, также параметр показывает, сколько Войск погибнет в Бою, если игрок выиграет.

2. Слоты Лидеров: Когда игрок выбирает Лидера для Боя, Он присоединяет его в один из четырех слотов. Выбирая слот, игрок определяет, какой тип карты он использует в Бою: атаки, защиты, атаки и защиты или никакой.

СТРУКТУРА КАРТЫ ПРЕДАТЕЛЯ



1. Название Лидера: Каждый Лидер имеет уникальное название, которое помогает игрокам определять, какая их Карта Предателя соответствует Маркеру Лидера противника в Бою.

2. Символ Расы: Определяет, какая Карта Предателя игрока может быть использована против него.

3. Сила: Величина силы по списку соответствующего Маркера Лидера. Величина силы на этой карте используется только для справочных целей и не прибавляет силы в Бою.

ЛИДЕРЫ В БОЮ

Во время Боя игрок должен держать Маркеры Лидеров так, что бы противник не знал какого Лидера он выберет. Сила Маркеров Лидеров игрока – это общедоступная информация и ее можно спросить в любое время. Если игрок спрашивает и силе Лидеров во время Боя, игрок должен устно сообщить ему о силах своих Лидеров, но при этом держа выбранный Маркер Лидера в тайне. Когда лидер погибает, его Маркер помещается лицом вверх в Банк Потерь. Во время Фазы Найма игрок может оплатить Влиянием и вернуть одного из Лидеров из Банка Потерь в Резерв.

Важно: Если Лидер использован в Бою, он не может использоваться в Бою в другой локации в том же раунде игры. Лидер может быть выбран для Боя только в той же локации.

Если игрок не может выбрать Лидера для Боя (все его Лидеры погибли или уже сражались в другой локации в этом раунде), он должен объявить, что у него нет Лидера, и он не может играть Карты Стратегии в этом Бою. Величина силы игрока просто равняется выбранному числу Войск на Колесе Битвы.

ПРИМЕР ПРОВЕДЕНИЯ БОЯ

LETNEV **SOL**

1

2

3

4

5

6

LETNEV TOTAL STRENGTH

of committed units = 2

leader strength = 4

Total Combat Strength = 6

SOL TOTAL STRENGTH

of committed units = 4

leader strength = 0

Total Combat Strength = 4

IMPERIAL NAVY BASE

1. В начале Фазы Боя игроки за Сол и Летнев имеют Войска в локации "База Императорского Флота". Игрок за Сол имеет 6 Войск в локации, которые противостоят 4 Войскам Летнев. Оба игрока берут Колеса Битвы. Каждый из них тайно выбирает число на Колесе и присоединяет одного из своих Лидеров в слот.

2. После открытия чисел на Колесе, оба игрока тайно выбирают соответствующую Карту Стратегии из руки, чтобы сыграть в Бой. Эти карты должны иметь соответствующие иконки рядом со слотом для Лидера.

3. Выбранные ими Карты Стратегии одновременно открываются, первый игрок (Летнев) разыгрывает свою карту первым. Его карта "Биологическое Оружие" уничтожает Лидера противника Сол и позволяет игроку за Летнев получить 6 Влияния (равное силе Лидера).

4. Игрок за Сол разыгрывает свою Карту Стратегии. Карта "Энерго-ружье" не срабатывает потому, что игрок Летнев под защитой Щита.

5. Оба игрока подсчитывают свои суммарные силы. Игрок за Летнев имеет 6 силы (2 от задействованных Войск и 4 от Лидера). Игрок за Сол имеет 4 силы (4 от задействованных Войск, 0 от Лидера, потому что он уничтожен).

6. Игрок за Летнев выигрывает Бой. Все Войска игрока за Сол уничтожаются, он сбрасывает карту "Энерго-ружье", которую он выбрал для Боя. Затем игрок за Летнев уничтожает 2 своих Войска в локации (число Войск = числу на Колесе), а затем может сбросить либо обе Карты Стратегии, либо ни одной.

РАЗЪЯСНЕНИЯ К ПРАВИЛАМ

В этом разделе содержатся детали и уточнения к правилам, которые ранее не описывались. Также содержится информация о некоторых наиболее сложных картах и расовых преимуществах в игре.

СЕКРЕТНОСТЬ

Игроки не должны показывать Карту Предателя и Карты Стратегий другим игрокам. Одно игроки могут публично разглашать эту информацию и даже лгать. Число Войск и Лидеров в Резерве, сила Лидеров, количество (но не тип) Карт Стратегий на руке, имеющееся Влияние – общедоступная информация и не может храниться в тайне от других игроков. Игроки не могут обсуждать стратегию игры тайно, даже если они состоят в Альянсе. Все обсуждения должны происходить открыто перед всеми игроками. Игроки не могут записывать информацию для запоминания. Например, игроки должны помнить, что Карты Предателей нельзя утаивать. Кроме того, игрок за Жол-Нар не может записывать цены Карт Стратегий на торгах.

СДЕЛКИ

Игроки могут заключать любые словесные сделки между собой. Данные сделки необязательны, и любой обмен Влиянием не может быть отменен. Только влияние может быть частью взятки или сделки при разыгрывании карты "Временное прекращение огня". В сделках и взятках нельзя использовать другие компоненты игры, включая передачу Карт Стратегий, Карт Предателей, Лидеров, Войск и расовых преимуществ. Игроки не могут заключить сделку или дать взятку, если это противоречит правилам игры.

ОГРАНИЧЕНИЕ КОМПОНЕНТОВ

Как только последняя Карта Стратегий берется из колоды, все сброшенные Карты Стратегий тасуются и помещаются лицом вниз, образуя новую колоду Карт Стратегий. Игроки могут свободно обменивать Влияние в своих Резервах, на игровом поле или друг другу. Это делается путем обмена Маркеров Влияния равной ценности (но разного номинала) на Маркеры Влияния из Банка Влияния. Количество игровых компонентов (включая Влияние, Войска и пр.) в игре ограничено.

ОКРУГЛЕНИЕ В БОЛЬШУЮ СТОРОНУ

Каждый раз, когда правила или эффект требуют потери или оплаты половины компонента, число округляется в большую сторону. Например, Хакан может Развернуть Войска на игровом поле за половину их стоимости. Если Хакан Разворачивает 3 Войска в пустой локации (как правило 1 Влияние за 1 Войско), то вместо этого он платит 2 Влияния (половина от трех, округленная вверх).

ВРЕМЕННЫЕ КОНФЛИКТЫ

Если два игрока хотят использовать карты или преимущества в одно и то же время, они должны использовать их в порядке игры (то есть в зависимости от очередности хода). Единственным исключением может быть карта, которая отменяет действие другой карты или преимущество (способность). В таком случае, эффект отмены действует раньше других.

Пример: Игроки за Жол-Нар и Кззча участвуют в одном бою. Так как способности обоих действуют "В начале боя", они должны задействовать их согласно порядку

игры (по очереди хода). Так как игрок за Жол-Нар стал первым игроком, он использует свои способности первым, а затем игрок за Кззча.

РАЗЪЯСНЕНИЯ ПО ИГРОВОМУ ПОЛЮ

Соединения между локациями на игровом поле могут показаться свободными для интерпретации. Во избежание этого игроки должны отметить следующие соединения:

Локация "Посольские Кварталы" находится в 2х единицах перемещения (в 2х шагах) от "Жилого района Вел Терро". Кроме того, "Зал Картографии" находится в 2 перемещениях от локации "Админус Импералис".

РАЗЪЯСНЕНИЯ К КАРТАМ СТРАТЕГИЙ

В этом разделе приводятся разъяснения наиболее сложных Карт Стратегий и содержится ряд особых правил и ситуаций, которые не поместились на картах.

ДВОЙНОЙ АГЕНТ

При получении Карты Предателя "Двойной Агент" игрок сохраняет любые другие Карты Предателя, которые находятся у него в руке. Карты предателя, которые были использованы, замешиваются обратно в колоду и могут вернуться, чтобы снова быть использованной.

НОВОБРАНЦЫ

Игрок может использовать более одной карты "Новобранцы" во время одной Фазы Найма.

ДИПЛОМАТИЧЕСКОЕ ВМЕШАТЕЛЬСТВО

Используется для уменьшения количества игроков участвующих в торгах за Карты Стратегий, на одну Карту Стратегий меньше, чем обычно, раздается в это время. При использовании на игрока за Жол-Нар он по-прежнему может посмотреть Карты Стратегии лежащие лицом вниз, но не сможет при этом участвовать в торгах за любую из них.

ИНВЕРТОР ГРАВИТОНА

Игрок может использовать эту карту в любой локации, защищенной Щитом, где он имеет хотя бы 1 Войско (даже если враги тоже присутствуют). Если в данный момент эта локация находится под Бомбардировкой, все Войска в этой локации уничтожаются.

ИНФОРМАТОР – РАЗВЕРТЫВАНИЯ

Эта карта позволяет игроку Развернуть Войска в двух локациях в течении одного хода. Игрок за Хакан не получает Влияние за дополнительное Развертывание Войск. Если игрок за Сол использует эту карту, он может Развернуть Войска в любой локации игрового поля из расчета 1 Влияние = 1 Войско. Эта карта может быть использована даже если игрок решил не Разворачивать Войска в свой обычный шаг Развертывания.

ИНФОРМАТОР – АННУЛИРОВАНИЯ

Эта способность не может быть использована для отмены эффектов Карт Альянсных Преимуществ. Некоторые Расовые способности не могут быть отменены или имеют особые правила для отмены следующим образом:

- **Лазакс:** Если первое расовое преимущество Лазакс отменяется, это распространяется только на одну покупку Карты Стратегии. Влияние перемещается в Банк, как обычно. И второе расовое преимущество, Механизированные Войска, - не может быть отменено.
- **Сол:** Если способность Сол, посмотреть верхнюю карту колоды Бомбардировки, будет отменено, они не смогут смотреть на карту до следующей Фазы Бомбардировки. Если их преимущество Развертывания будет отменено, они смогут Разворачивать Войска в любой одной локации и должны оплатить расходы на Развертывание в соответствии со стандартными правилами Развертывания.
- **Летнев:** Преимущество Летнев начать с 4 Картами Предателей и 2 Картами Стратегий не может быть отменено. Если их преимущество увеличенного числа карта на руке отменено, они должны сбросить до 4х Карт Стратегий, но позже могут перенабрать заново до восьми карт с помощью обычных средств (?).
- **Жол-Нар:** Если преимущество Жол-Нар, посмотреть закрытые Карты Стратегии, отменяется, то это применимо только к текущей карте, ставки на которой уже есть (не на все из них).
- **Кззча:** Если третье расовое преимущество Кззча отменяется, они не могут перевернуть любые Войска лицом вниз в течение данного раунда. Любые Войска, которые уже располагаются лицом вниз остаются в этом расположении, если нет в локации Войск Кззча располагающихся лицом вверх (эти Войска автоматически переворачиваются лицом вверх в соответствии с правилами ниже).
- **Хакан:** Если второе расовое преимущество Хакан отменяется, это влияет только на Развертывание одного игрока. Влияние перемещается в Банк, как обычно. Если их скидка на Развертывание отменяется, они должны оплатить расходы на Развертывание в соответствии со стандартными правилами Развертывания.

УСКОРЕННАЯ МОБИЛИЗАЦИЯ

Эта карта позволяет игроку сделать еще раз ход - Перемещение Войск. Это позволяет ему Перемещать Войска из одной локации в одну соседнюю локацию, соблюдая все обычные правила Перемещения (например, только перемещение вперед на 2 локации за исключением особых способностей). Это может быть использовано для Перемещения тех же Войск более чем один раз за раунд.

ТАКТИЧЕСКОЕ ОТСТУПЛЕНИЕ

Когда эта карта используется, Лидер и все Войска игрока возвращаются в Резерв. Противник становится победителем в Бою во всех смыслах и отношениях.

Оба игрока не теряют Войск, независимо от чисел, выбранных на Колесах, а выбранные Карты Стратегий не применяют своих эффектов. Если оба этих игрока разыгрывают эту карту в одном Бою, обе карты действуют и никто из игроков не выигрывает Бой.

ОТСЛЕЖИВАНИЕ РАДАРМ

Когда эта карта используется, "Наступление Сол" разыгрывается в локациях, на которых последний раз генерировалось Влияние с соблюдением всех правил пункта "Разыгрывание карты "Наступление Сол"". Если другая карта "Наступление Сол" открывается в Фазу Влияния, то она удаляется из игры без применения ее

эффекта. Игрок за Сол и его союзники невосприимчивы к эффекту карты "Наступление Сол" и могут использовать ее для Перемещения Войск из локации в любую локацию на Игровом Поле (как указано в их расовых и альянсных преимуществах).

РАЗЪЯСНЕНИЯ ПРЕИМУЩЕСТВ

ЛАЗАКС



Лазакс не может выбрать число больше, чем 20 на Колесе Битвы (даже если они имеют большее значение сил своих Войск). При подсчете потерь, игрок выбирает, какие из Войск Лазакс уничтожены, при этом каждое уничтоженное Механизированное Войско считается за два

Войска. Игрок за Лазакс обязан принять все потери в Бою, и не может игнорировать уничтожение хотя бы одного Механизированного Войска.

Пример: Игрок за Лазакс имеет 3 Войска в Бою, все Войска Механизированные (общая сила 6). Он выбрал число "3" на Колесе Битвы, и должен уничтожить не менее 3 сил из своих Войск, чтобы удовлетворить правилам игры. Он должен уничтожить 2 Механизированных Войска, потому что уничтожение только одного Войска не удовлетворит требованию в уничтожении 3 сил.

Лазакс может дать своему союзнику любое количество Влияния во время Фазы Торгов. Это Влияние должно быть передано прежде, чем игрок сделает ставку Влиянием за Карту Стратегии. Союзник не обязан делать ставку данным ему Влиянием (или частью этого Влияния) и может сохранить сколько-нибудь Влияния данного ему, чтобы он не потратил.

Пример: Союзник игрока за Лазакс (Кззча) имеет 2 Влияния. Во время Фазы Торгов он просит игрока за Лазакс, если тот может, дать 4 Влияния на торги. Игрок за Лазакс не против и дает ему 4 Влияния. Игрок за Кззча делает ставку в 2 Влияния за Карту Стратегии.

ЖОЛ-НАР



Когда игрок использует свои боевые способности, чтобы командовать противником, он принуждает противника раскрыть (показать всем игрокам) Лидера, оружие (красная Карта Стратегии), защиты (голубая Карта Стратегии) или число, выбранное на Колесе Битвы. Это

вынуждает противника сделать выбор в Бою раньше, чем обычно.

Пример: В начале Боя игрок за Жол-Нар приказывает противнику объявить (раскрыть) оружие, которое он собирается применить. Игрок говорит "Энерго-ружье" и затем вынужден разыграть Карту Стратегии "Энерго-ружье" в течение этого Боя.

СОЛ

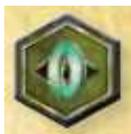


Игрок за Сол не платит за Развертывание Войск на игровом поле, а вместо этого может разместить столько Войск, сколько захочет в одной локации сектора 13, 14, 15, 16 или 17. Это Развертывание становится преимуществом Кззча на получение 1 бесплатного Войска в локации

"Галактический Совет". Исключение составляет карта "Информатор", которая позволяет ему Развернуть в любой локации Войска, по цене 1 Влияние = 1

Войско. Если карта "Наступление Сол" будет разыграна в локации, содержащей Войска Сол (или Войска союзников) – Войска не погибнут. После этого игрок может Переместить любое количество Войск из этой локации в любую другую на Игровом Поле (за исключением локации под Бомбардировкой). Он может переместить несколько, все или вообще не перемещать Войска. Перемещение можно совершить в любую локацию, и оно не будет стоить ни одного Влияния.

КЗЗЧА



Одним из расовых преимуществ игрока за Кззча является "командование" противником в начале Боя. Для этого он объявляет название одной из Карт Стратегий, перечисленных в его Расовом Листе. Его противник не сможет объявлять об использовании карт в этом Бою (т.е. не сможет использовать карты). Если оба игрока за Кззча и Жол-Нар используют свои "команды" расовых преимуществ (или альянсные преимущества) в одном и том же Бою, разыгрывание преимущества Кззча будет раньше, чем разыгрывание преимущества Жол-Нар. В начале каждой Фазы Боя, но до того, как игрок начинает Бой, игрок за Кззча может перевернуть любые свои Маркеры Войск лицом вниз или вверх. После переворота все его Войска на одной локации должны быть повернуты той же стороной, но Войска в разных локациях могут быть повернуты в разные стороны. Войска Кззча расположенные лицом вниз на Игровом Поле не участвуют в контроле (захвате) локации. Они не могут участвовать в Боях и собирать Влияние. Эти Войска по-прежнему могут пострадать при Бомбардировке и "Наступления Сол", но для всех остальных игровых целей они не учитываются на Игровом Поле (даже для карт, способностей и вражеского Развертывания). Войска расположенные лицом вниз могут Перемещаться как обычные Войска. Войска Кззча могут быть повернуты только лицом вверх или лицом вниз в начале Фазы Битвы. Войска, расположенные лицом вниз не могут быть перевернуты, если Войска союзников расположены на этой же локации. Когда в локации несколько Войск Кззча расположены лицом вверх, а другие вниз, игрок должен перевернуть все эти Войска лицом вверх или вниз в начале следующей Фазы Боя. Игроку за Кззча следует помнить, что любой игрок может посчитать количество Карт Влияния в сбросе в любое время (так, что он должен помнить номер раунда для своих особых условий победы!).

ХАКАН



Когда союзник Хакана Разворачивает Войска на Игровом Поле, игрок за Хакана получает потраченное Влияние. Если союзник использует Альянсное Преимущество Хаканов – перемещение Войск на Игровом Поле, а не Развертывание новых Войск на Поле, игрок за Хакан не получает Влияния. Если игрок за Сол в Альянсе с Хакан, игрок за Сол имеет ограничения на его Расовый Лист, когда Разворачивает новые Войска на Игровом Поле. Однако, он может использовать вторую часть Альянсного Преимущества для Перемещения Войск на Игровом Поле.

Пример: Игрок за Сол состоит в Альянсе с игроком за Хакан. Во время хода Развертывания игрок за Сол использует Карту Альянсного Преимущества Хакан – передвижение Войск из сектора 5 в сектор 15. Это стоит ему 1 Влияние за 1 Войско и выплачивается в Банк Влияния.

ЛЕТНЕВ



Летнев не нуждаются в дополнительных разъяснениях, так как их способности должны быть достаточно понятными.

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

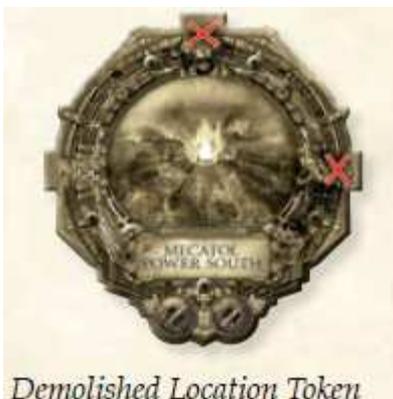
Этот раздел содержит изменения в правилах, которые изменяют игру, что получить новый игровой опыт. Перед каждой игрой, игроки должны решить всей группой, они будут использовать один из следующих вариантов или оба.

ИГРА С МЕНЕЕ ЧЕМ ШЕСТЬЮ ИГРОКАМИ

Рех – это игра, которая в значительной степени полагается на дипломатию, заключение сделок и "удары в спину". По этой причине игра будет тем более приятной, чем больше игроков. Если игроки хотят играть с менее, чем шестью игроками, они должны сделать следующие изменения.

ИГРА ВТРОЕМ

При игре втроем Альянсы не формируются. Когда открывается Карта Влияния "Временное прекращение огня", игроки могут торговаться Влиянием как обычно, но нельзя формировать Альянсы. Так же рекомендуется использовать следующие расы для игры втроем: Сол, Лазакс и Жол-Нар. При розыгрыше Карт Влияния, которые помещают Маркеры Влияния в двух разных локациях, вторая локация игнорируется.



При игре втроем, игроки помещают Влияние только в первую локацию в списке (левая картинка). Когда карта "Наступление Сол" разыгрывается, на обе перечисленные в карте локации будет произведен эффект, как если бы Влияние лежало на них.

Важно: При игре втроем поместите Маркер Разрушенной Локации поверх локации "Южная Энергостанция Mecatol". Войска не могут Перемещаться в эту локацию по любой причине.

ИГРА ВЧЕТВЕРОМ

При игре вчетвером Альянсы могут состоять максимум из 2х игроков. Так же рекомендуется использовать следующие расы для игры вчетвером: Сол, Лазакс, Жол-Нар и Летнев.

Важно: При игре втроем поместите Маркер Разрушенной Локации поверх локации "Южная Энергостанция Mecatol". Войска не могут Перемещаться в эту локацию по любой причине.

ИГРА ВПЯТЕРОМ

Изменений нет. Так же рекомендуется использовать следующие расы для игры впятером: Сол, Лазакс, Жол-Нар, Летнев и Хакан.

ВАРИАНТЫ ИГРЫ КАРТ ПРЕДАТЕЛЬСТВ

Этот вариант игры для игроков, желающий добавить еще больше "ударов в спину" и предательств в Альянсы. Все игроки должны согласиться использовать эти правила перед началом игры. При игре по этим правилам каждый игрок получает одну случайную Карту Предательства во время начальной расстановки. В этой карте сказано, как он может украсть победу у своих союзников. Каждая Карта Предательства каждого игрока хранится лицом вниз и не показывается другим игрокам во время игры. Игрок может посмотреть свою Карту Предательства в любое время, и разыгрывает ее против других игроков, если решит предать своих союзников в конце игры. В конце игры, если Альянс побеждает в игре, каждый член Альянса должен выполнить одно из следующих действий:

- **Поделиться Победой:** Игрок жмет руку своим союзникам. Если все члены Альянса пожали друг другу руки, они разделяют победу и выигрывают игру вместе.
- **Предать:** Если игрок в данный момент выполняет условие карты Предательства, он может разыграть его. Если он сделает это, то только он выигрывает в игре (а все его союзники проигрывают). Если несколько игроков решают разыграть Карты Предательства, игрок разыгравший карту с наибольшей сложностью (указано в центре карты) выигрывает в одиночку.

После того как все игроки пожали руки игра сразу же заканчивается. Однако, если игрок разыгрывает Карту Предательства, другие игроки (даже те, кто уже пожали руки) могут разыграть Карты Предательства более высокой сложности, чтобы украсть у него победу. Этот вариант игры предназначен для опытных игроков потому, что имеет огромное влияние на динамику игры. При игре с такими правилами, игроки должны быть более осторожными, когда формируют Альянсы, т.к. они (Альянсы) становятся более неустойчивыми.

Пример: Джо, Боб и Глен только что выиграли в Альянсе из трех игроков. Джо не выполняет условия своей Карты Предательства. Боб и Глен выполняют условия Карты Предательства, но только Боб решает предать своих союзников (он разыгрывает свою карту). Глен расстроен этим предательством и решает разыграть свою карту. Сложность его карты более высокая, поэтому он выигрывает в одиночку. Джо, Боб и остальные игроки проиграли.

СПЕЦИАЛЬНЫЕ УСЛОВИЯ ПОБЕДЫ КЗЗЧА И КАРТЫ ПРЕДАТЕЛЬСТВ

Если игрок за Кззча выигрывает игру за счет своих специальных условий победы, Карты Предательства не разыгрываются. Игрок за Кззча побеждает, только если он предсказал правильный раунд и выбранный им игрок был членом победившего Альянса (независимо предательств).

*Перевод правил подготовил SI@i.
Версия 1.1 (от 4 июля 2012 года).*