
RACE FOR THE GALAXY

*правила дополнений #1, #2, #3
перевод на русский язык версия 0.95*

Михаил Баландин

<http://www.nsk-gamer.org>
michael.balandin@gmail.com

Этот перевод является неофициальным и никак не связан с существующей локализацией игры «Race for the Galaxy» на русский язык. Оригинальный текст всех правил свободно доступен на сайте издателя игры, Rio Grande Games, по следующему адресу: <http://www.riograndegames.com>

Настоящий документ содержит перевод *только правил дополнений*. Здесь нет перевода базовых правил.

В данной версии переведены только сами правила. Альманах (описание функционала способностей отдельных карт из буклетов правил) не переведён (хотя, возможно, это будет сделано позже). Также не переведено описание игры в режиме пасьянса (и не планируется).

Все сноски в тексте сделаны переводчиком.

В игровых примерах все англоязычные имена заменены на русские.

Названия карт не переведены и приводятся как есть, с выделением курсивом. Для обозначения цветов карт (по характеру хранимых или производимых ими ресурсов) используются термины: **синий**, **коричневый**, **зелёный**, **жёлтый**, или **бесцветный**. Не путать с цветами *номеров*, которыми обозначены стартовые миры (красный и синий)!

Используемые сокращения:

- **ПО** — победные очки — victory points — VP;
- **ГП** — галактический престиж — galactic prestige.

Названия фаз хода переведены следующими терминами:

- I. **Исследование** — Explore
- II. **Развитие** — Develop
- III. **Экспансия** — Settle
- IV. **Потребление** — Consume
- \$ **Торговля** — Trade
- V. **Производство** — Produce

Специальная фаза хода Search, (вводимая в игру третьим дополнением), переведена термином **Поиск**.

Различные игровые термины переведены следующим образом:

- **Империя** (и слова, производные от него) — Imperium;
- **Повстанцы** (и слова, производные от него) — Rebel;
- **Древние [расы]** — Alien;
- **Возвышение** — Uplift;
- **Терраформирование** — Terraforming;
- **Военная мощь** — Military;
- **Захват** — Takeover;
- **Ресурс** — Good;
- **Цель** — Goal;
 - **Цель приоритета** — “first” goal (малые квадратные жетоны);
 - **Цель превосходства** — “most” goal (бóльшие прямоугольные жетоны);
- **Мир** — World (карта, стоимость розыгрыша которой указана в круге);
 - **Ресурсный мир** — windfall world (круг в цветном ореоле);
 - **Производящий мир** — production world (круг залит цветом внутри);
 - **Военный мир** — military world (цена розыгрыша указана красным);
- **Технология** — Development (карта со стоимостью розыгрыша в ромбе).

Принадлежность карт к тому или иному дополнению легко установить, взглянув в левый нижний угол карты. Горизонтальная серая линия может заканчиваться «засечками», число которых соответствует номеру дополнения (на иллюстрации справа — карта из третьего дополнения). Отсутствие засечек говорит о принадлежности карты к базовой колоде.



Дополнение #1:

Тучи сгущаются

Это дополнение включает новые стартовые миры и игровые карты; карты выбора фаз хода и жетоны ПО для пятого игрока; жетоны целей в галактической гонке.

Содержимое

Некоторые карты отмечены для возможного использования в учебных партиях (см. следующий раздел «Добавление карт»).

- Подменная карта *Gambling World*
- 4 карты стартовых миров (пронумерованные 5-8)
- 7 карт выбора фаз хода (для пятого игрока)
- 18 игровых карт
- 2 карты дополнительных фаз для дуэльной игры (в набор для пятого игрока)
- 9 жетонов ПО (7×1 ПО, 1×5 ПО, 1×10 ПО)
- 4 жетона целей превосходства (бóльшие)
- 6 жетонов целей приоритета (меньшие)
- 8 специальных «целевых» жетонов ПО (по 3 ПО каждый)
- *бланковые карты и материалы для одиночной игры (здесь не описываются)*

Добавление карт

Добавьте новые игровые карты к базовой колоде, заменив в ней карту *Gambling World* на одноимённую из этого дополнения (подменная карта содержит таблицу частоты и стоимости карт для расширенной колоды).

Для обучающей игры на пятерых человек можно пользоваться стартовым миром №5 и игровыми картами, отмеченными «пятёркой» по углам в качестве начальной руки.

Для сохранения игрового баланса это дополнение содержит ещё одну карту *Contact Specialist*.

Большинство способностей карт является незначительными вариациями способностей базовой колоды. Некоторые описаны непосредственно на самих картах, описание остальных можно найти далее по тексту этих правил¹.

Стартовый мир *Ancient Race* имеет начальную способность, требующую от владельца сбросить перед игрой три карты вместо двух. Это необходимо делать только тогда, когда мир используется именно как *стартовый*.

Обратите внимание, что способность карты *Improved Logistics* может существенно изменить обычный темп игры.

¹ Это описание пока не переведено. Предполагается в следующих версиях документа.

Подготовка к игре: перемешайте все жетоны целей лицом вниз. Выберите наугад два жетона превосходства (больших) и четыре жетона приоритета (меньших). Оставшиеся жетоны удалите из игры. Выбранные жетоны откройте и положите в центре стола вместе со специальными трёхточковыми жетонами. В остальном подготовка к игре ничем не отличается от базовых правил.

Игра: в верхних левых углах жетонов целей указаны фазы хода, в *конце* которых можно претендовать на эти жетоны. Исключением является *Budget Surplus*, на который можно претендовать в конце раунда.

Цели приоритета: каждый из этих меньших жетонов приносит 3 ПО и может быть заслужен лишь однажды за всю игру. Заслуженные жетоны целей приоритета нельзя потерять. Если на такой жетон претендует лишь один игрок, то в конце соответствующей фазы он объявляет выполнение требуемого условия и забирает жетон себе. Если несколько игроков одновременно выполняют требуемое условие (пусть даже кто-то из них выполнил его более успешно по сравнению с другими), то любой из них забирает себе жетон цели, а остальные берут по специальному «целевому» трёхточковому жетону.



	<p><i>Galactic Standard of Living:</i> Первым набрать пять или более ПО жетонами. Жетоны «целевых» очков не считаются</p>		<p><i>Galactic Status:</i> Первым разыграть на стол технологию стоимостью 6 с переменной ценностью²</p>
	<p><i>Innovation Leader:</i> Первым получить по меньшей мере одну способность для каждой фазы (включая Торговлю)</p>		<p><i>Budget Surplus:</i> Первым сбросить с руки хотя бы одну карту в конце раунда</p>
	<p><i>System Diversity:</i> Первым разыграть на стол миры всех четырех цветов (синий, коричневый, зелёный, жёлтый)</p>		<p><i>Overlord Discoveries:</i> Первым сыграть на стол хотя бы три карты Древних Рас</p>

Цели превосходства: каждый из этих жетонов приносит 5 ПО и переходит к игроку, который выполняет требуемое условие, превосходя в этом отношении других. Однажды заслуженный жетон цели превосходства можно потерять. Первый игрок, заявивший выполнение указанной цели в конце соответствующей фазы, забирает жетон себе (возвращая его в центр стола, если в дальнейшем условие превосходства перестаёт соблюдаться). Если другой игрок *превосходит текущего владельца* жетона по требуемому условию, то он забирает жетон себе.

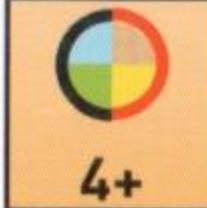
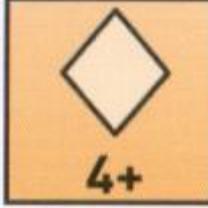
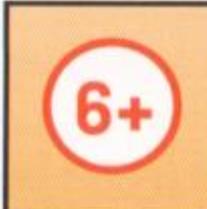
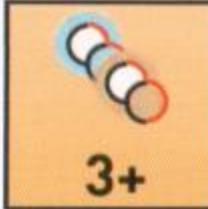
Пример. Андрей разыгрывает карту, которая делает его военную мощь равной 6, что удовлетворяет условию цели "Greatest Military", так что он забирает себе жетон. (Если затем он сыграет карту, дающую «-1» к военной мощи, он должен будет вернуть жетон.) Позднее Борис также достигает военной мощи 6, но этим не превосходит Андрея, так что Андрей остаётся владельцем жетона. Ещё позже Виктор достигает военной мощи 7 и забирает жетон себе.

Если несколько игроков заявляют выполнение цели превосходства достижением или превышением требуемого значения *на одну и ту же величину*, то цель считается никем не достигнутой и жетон остаётся в центре стола (либо возвращается туда от прежнего владельца).

² Важны *оба* эти условия, особенно в свете того, что второе дополнение вводит в игру технологии стоимостью 6, но с *постоянной* ценностью!

Пример. Андрей и Борис достигают военной мощи 6 в одну и ту же фазу. Никто из них не получает жетон “Greatest Military”. Позже Виктор достигает военной мощи 7 и берёт жетон себе. Ещё позже Андрей и Борис достигают военной мощи 8 — снова в одну и ту же фазу, — так что Виктор должен вернуть жетон в центр стола.

В конце игры каждый жетон цели превосходства приносит 3 очка каждому игроку, который удовлетворяет соответствующему условию, но не имеет этот жетон у себя из-за того, что удовлетворяет ему одновременно с кем-то другим. Это происходит вне зависимости от того, где находится жетон — у кого-то другого или в центре стола.

	<p><i>Production Leader:</i> По меньшей мере 4, и больше, чем у любого другого игрока, производящих мира (любых цветов) на столе</p>		<p><i>Greatest Infrastructure:</i> По меньшей мере 4, и больше, чем у любого другого игрока, технологии на столе</p>
	<p><i>Greatest Military:</i> Военная мощь, равная по меньшей мере 6 и бóльшая, чем у любого другого игрока</p> <p><i>Отрицательная военная мощь считается, разовая и специальная нет</i></p>		<p><i>Largest Industry:</i> По меньшей мере 3, и больше, чем у любого другого игрока, миров синего и/или коричневого цветов на столе. Миры могут быть как производящими, так и ресурсными</p>

Подсчёт очков: каждый игрок добавляет к своему итоговому счёту очки, набранные им за достижение целей. За цель превосходства — 3 (совместно) или 5 (эксклюзивно) очков, за цель приоритета — 3 очка. Эти очки *не учитываются* для получения бонуса по карте *Galactic Renaissance*.

Дополнение #2:

Мятежники против Империй

Это дополнение включает новые стартовые миры, цели и игровые карты; карты выбора фаз хода и жетоны ПО для шестого игрока; расширение правил для игры с захватами.

Содержимое

- Подменная карта *Gambling World*
- 3 карты стартовых миров (пронумерованные 9-11)
- 7 карт выбора фаз хода (для шестого игрока)
- 41 игровая карта
- 2 карты дополнительных фаз для дуэльной игры (в набор для шестого игрока)
- 6 линеек для отсчёта военной мощи и уязвимости к захватам
- 24 деревянных кубика-маркера для отслеживания военного статуса
- 3 счётчика для отслеживания специальных военных аспектов
- диск-маркер допустимости захватов
- 6 жетонов ПО (3×1 ПО, 2×5 ПО, 1×10 ПО)
- 2 жетона целей превосходства (бóльшие)
- 3 жетона целей приоритета (меньшие)
- 1 специальный «целевой» жетон 3 ПО
- *бланковые карты и материалы для одиночной игры (здесь не описываются)*

Добавление целей и карт

Эти правила предполагают использование первого дополнения «Тучи сгущаются», что настоятельно рекомендуется. Если вы не используете его, пропустите всё сказанное ниже про цели и выбор стартовых миров. Игра с захватами по-прежнему возможна (не обращайте внимания на упоминание карты «Improved Logistics» из первого дополнения).

Добавьте в колоду новые игровые карты, заменив в ней карту *Gambling World* на одноимённую из этого дополнения (способность карты изменилась, см. ниже её подробное объяснение³).

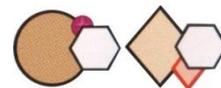
³ Подробные описания карт пока не переведены. Предполагается в следующих версиях документа.

Для шестого игрока стартовая рука на учебную партию не размечена⁴ (предполагается, что неопытные игроки не будут играть с двумя дополнениями).

Для сохранения игрового баланса это дополнение содержит ещё одну карту *Research Labs*.

Большинство способностей карт является незначительными вариациями способностей базовой колоды. Некоторые описаны непосредственно на самих картах, описание остальных можно найти далее по тексту этих правил.

Не обращайте внимания на символы  и , присутствующие на некоторых картах возле стоимости розыгрыша и ценности. Эти символы предназначены для следующих расширений.



Смешайте новые жетоны целей с уже имеющимися и используйте их обычным образом (при подготовке каждой партии выбирая два «превосходства» и четыре «приоритета»).

Чередуйте партии с разрешением и запрещением захватов, начиная с режима «захваты запрещены». Пользуйтесь соответствующей стороной специального диска, чтобы все игроки видели текущий режим. Когда захваты разрешены, пользуйтесь специальными счётчиками для отслеживания военной мощи и взаимных уязвимостей (см. следующий раздел «Захваты»)⁵.



Когда захваты запрещены, игнорируйте соответствующие значки на картах и их текстовые описания, но все остальные способности карт при этом действуют обычным образом.



Начальная раздача (изменение правил): после того, как выбраны жетоны целей на партию, разделите все стартовые миры на две части по цветам их стартовых номеров (чётные/синие и нечётные/красные). Перемешайте каждую половину по отдельности и раздайте всем игрокам втёмную по два стартовых мира: один из «красного» и один из «синего» набора. Втасуйте оставшиеся стартовые миры в основную колоду и раздайте всем по шесть карт как обычно. Каждый игрок, изучив все доставшиеся ему карты, сбрасывает один из двух своих стартовых миров и две карты с руки. *После этого* все игроки открывают свои стартовые миры и начинают игру.

Захваты

В двух словах: захваты позволяют игрокам при определённых обстоятельствах *завоевывать* чужие миры и забирать их карты себе под контроль. Рекомендуется чередовать партии с захватами и без, начиная с режима «без захватов» и отмечая текущее состояние специальным маркером-диском.



Некоторым игрокам захваты могут не понравиться; другие, напротив, могут захотеть иметь возможность захвата всегда. Вы вполне можете отказаться от официального правила чередования и играть по своему предпочтению — никакие изменения в игровую механику вносить не требуется.

Когда захваты запрещены, игнорируйте соответствующие значки на картах и их текстовые описания, но все остальные способности карт при этом действуют обычным образом.



Когда захваты разрешены, при подготовке к партии раздайте каждому игроку «линейку военной мощи» и четыре деревянных кубика-маркера (красный, фиолетовый, два розовых). Поместите в центр стола жетоны бонусов, относящихся к захватам.



Захват, как действие, выполняется во время фазы Экспансии против *военного* мира, ранее разыгранного на стол другим игроком. Захват может быть выполнен, только если объявляющий его игрок имеет такую возможность, по отношению к которой целевой игрок *уязвим*.

⁴ В разделе «Содержимое» оригинальных правил ошибочно утверждается обратное.

⁵ Счётчиками вполне удобно пользоваться и в партиях «без захватов», чтобы каждый раз не пересчитывать свои военные возможности.



Игрок уязвим к возможности захвата карты *Imperium Seat*, если он имеет у себя на столе хотя бы один повстанческий мир



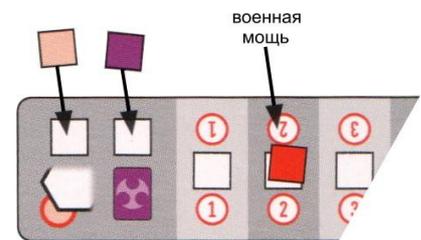
Игрок уязвим к возможности захвата карты *Rebel Alliance*, если он имеет у себя на столе хотя бы один имперский мир



Игрок уязвим к возможности захвата карты *Imperium Cloaking Technology*, если его *итоговая* военная мощь больше нуля

(Отрицательные вклады в военную мощь считаются, разовые и специализированные нет)

Пользуйтесь «линейкой военной мощи» и цветными кубиками для отслеживания своей итоговой силы (красный кубик) и уязвимости к имперским/мятежным возможностям захвата. Ставьте на линейку розовый/фиолетовый кубик, как только у вас на столе появляется повстанческий или имперский военный мир соответственно. Пользуйтесь вторым розовым кубиком для отслеживания специализированной военной мощи против мятежных миров. Если ваша военная мощь превысила 10, переворачивайте линейку.



Игрок, в зависимости от карт на его столе, может быть уязвим лишь для некоторых способностей захвата. Игрок, у которого на столе либо: а) *вовсе нет* военных миров, либо б) *все* военные миры не относятся к Империи/повстанцам и отсутствует положительная военная мощь (за исключением, возможно, разовой или специализированной), не является уязвимым для захватов (в рамках данного дополнения).

Тематически, захваты соответствуют пограничным конфликтам, разгорающимся в преддверии грядущей войны, хотя в целом Галактика пока находится в мирном состоянии. Не участвуя в «гонке вооружений» (т.е., не наращивая военную мощь) и держась в стороне как от повстанцев (не разыгрывая повстанческие карты), так и от имперцев (соответственно, не разыгрывая имперские карты), вы можете чувствовать себя в безопасности от военных поползновений других игроков.

Процедура. Объявления захватов делаются при разрешении способностей третьей фазы (Экспансия), после колонизации миров обычным образом. Какого-то специального шага объявления нет, хотя есть шаг разрешения. Поскольку захваты рассматриваются как колонизация, они могут объявляться игроками, которые в эту фазу либо не играли свои миры, либо имеют возможность колонизации дополнительного мира (например, благодаря *Improved Logistics*).

Игрок, который не колонизировал мир обычным образом, и притом имеет возможность колонизации двух миров за одну фазу (напр. *Improved Logistics*), может объявить две попытки захвата, используя две различные способности, позволяющие захват.

Если возникает спорная ситуация, то способности третьей фазы (и оплата миров) разрешаются по часовой стрелке, начиная с игрока, чей стартовый мир имеет наименьший номер.

Чтобы объявить захват, игрок должен назвать выбранную им способность захвата, указать захватываемый мир и разовую добавку к военной мощи, которую он хочет использовать. Захват нельзя объявлять по отношению к только что колонизированному миру (т.е., миру, введенному в игру на текущей фазе Экспансии). Аналогично, способности и атрибуты только что колонизированных миров никак не действуют при захватах.

Для наглядности карты только что колонизированных миров можно класть чуть под углом, и лишь по окончании фазы экспансии поворачивать их в нормальное положение (равно как и обновлять положение указателей на «линейке военной мощи»).

Захват считается удавшимся, а мир завоёванным (только после шага разрешения захватов!), если суммарная военная мощь нападающего больше либо равна суммарной военной мощи обороняющегося плюс оборона (т.е. военная стоимость розыгрыша) захватываемого мира.

Пример. Игрок с военной мощью 4 сбрасывает у себя со стола карту *Imperium Cloaking Technology*, активируя её способность захвата и пытаясь захватить военный мир с обороной (военной стоимостью розыгрыша) 2 у игрока, чья собственная военная мощь равна 2. В данном случае получается равенство сил, трактуемое в пользу нападающего.

Любые использованные разовые бонусы к военной мощи, а также специализированные бонусы, имеющиеся против конкретного захватываемого мира (например, бонус против повстанческого мира, бонус против цвета мира и т.п.) принимаются во внимание. Тщательно проверяйте все доступные бонусы перед тем, как объявить захват!

Карта *Rebel Alliance* даёт военный бонус +2 за каждый повстанческий мир, лежащий на столе владельца в начале фазы экспансии. Этот бонус применим тогда и только тогда, когда владелец карты пытается предпринять захват.



Карта *Rebel Pact* даёт военный бонус +2 за каждый повстанческий мир, лежащий на столе владельца в начале фазы экспансии. Этот бонус применим тогда и только тогда, когда владелец карты обороняется против захвата.



Для отслеживания этих бонусов на линейке (относительно общего уровня) предусмотрены специальные жетоны.

Каждый конкретный мир в одну фазу экспансии может оказаться целью захвата нескольких игроков. Более поздние захваты могут оказаться успешными только если не удались все более ранние. Объявление захвата на этот мир теряет силу, если к моменту разрешения мир успел перейти к новому владельцу.

Объявленные захваты разрешаются по часовой стрелке, начиная с того игрока, чей стартовый мир имеет наименьший номер. Разрешение захватов происходит после того, как все игроки в фазу экспансии колонизировали миры обычным образом, оплатили их розыгрыш и учли все использованные при колонизации способности своих карт.

Если при разрешении захвата владелец захватываемого мира имеет неиспользованные разовые бонусы к военной мощи, то он может обычным образом оплатить и задействовать их.

Если такой владелец ранее в эту фазу экспансии использовал какой-то из своих разовых военных бонусов лишь частично, то против захвата он может задействовать остаток. (Например, была сброшена одна карта за +1 через способность карты *Space Mercenaries*. Против захвата можно сбросить ещё одну карту и получить ещё +1.) Иными словами, в данном случае правило о том, что способности карт должны действовать непрерывно, игнорируется. Кроме того, такое усиление при обороне распространяется и на все последующие захваты в эту фазу экспансии.

Затем сравниваются итоговые военные силы с учётом обороны, чтобы определить успех или неуспех захвата. Если захват проходит успешно, то целевой мир передаётся — вместе с ресурсом, если на нём был ресурс — на стол захватчику, и тот (если ему полагается по бонусам экспансии) получает за него карты, как за обычный колонизированный мир.

Если захвачен ресурсный мир без ресурса, то ресурс на нём не появляется. Любые его способности и эффекты продолжают действовать на прежнего владельца до конца текущей фазы экспансии.

Если игрок с картой *Improved Logistics* объявляет два захвата через две разные способности и первая из них не срабатывает, то второе объявление автоматически теряет силу.

Поскольку захваты объявляются только против ранее сыгранных миров, обычно всё проходит достаточно быстро и просто. Нужно лишь быть внимательным, когда объявляется несколько захватов на один мир, или когда используются разовые военные бонусы.

Примеры захватов

1. Алексей, Борис и Виктор играют втроём; у Алексея стартовый мир имеет наименьший номер. Военная мощь Бориса равна 4 и он имеет на столе мир *Rebel Colony* (повстанческий военный мир с обороной — военной стоимостью розыгрыша — 4). У Алексея военная мощь равна 6, и он имеет на столе карты *Imperium Seat* и *Imperium Troops*, так что его военная мощь против повстанческих миров составляет 8. Алексей заявляет фазу экспансии, не колонизирует миры обычным образом и пытается захватить *Rebel Colony*. После того, как Виктор отыграет свою колонизацию, Алексей забирает у Бориса *Rebel Colony* себе на стол и берёт карту как бонус за свою фазу экспансии.

2. Всё как и прежде, но у Бориса военная мощь 4 включает карту *Space Mercenaries* (со способностью «сбросьте с руки до 2 карт, получив разовый военный бонус +1 за каждую»), у него на столе есть карта *Terraforming Robots* («возьмите одну карту, колонизировав мир»), и нет карт в руке после того, как он в эту фазу колонизировал мир. Алексей объявил захват, но он будет разрешаться только после того, как сработают все способности фазы экспансии. Борис получает с *Terraforming Robots* карту, которую сбрасывает в оплату за +1 со *Space Mercenaries*. Теперь захват Алексея не удаётся. (Даже если бы Алексей имел неиспользованные разовые военные бонусы, при разрешении захвата он уже не смог бы их задействовать!)

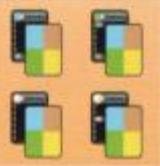
3. Всё как и прежде, но у Бориса на столе есть *Imperium Lords*, а у Виктора — *Contact Specialist*, *Rebel Alliance*, *Rebel Pact*, пять повстанческих военных миров и один неповстанческий военный мир. Общая военная мощь Виктора равна -1 (из-за *Contact Specialist*), но он при этом имеет +9 на захваты против империй и оборону 10 против захватов (не считая собственной военной стоимости миров). Виктор также объявляет попытку захвата *Rebel Colony* у Бориса. Если Борис сбросит карту за разовый военный бонус +1, то попытка захвата Алексея провалится, а попытка захвата Виктора удастся. Если Борис не сбросит карту, то захват Алексея удастся, а объявленный захват Виктора автоматически окажется недействительным.

Сценарий «Повстанцы против Империи» для двух игроков

Найдите в колоде карты *Rebel Alliance* и *Imperium Seat*, временно отложите их в сторону. В качестве стартовых миров используйте *Rebel Cantina* и *Imperium Warlord*. Каждый игрок выбирает сторону (Империя/повстанцы) и берёт соответствующий стартовый мир. Определите цели на партию. Сдайте игрокам по шесть карт, из которых они, как обычно, оставляют четыре. Затем игроки, в зависимости от стороны, берут на руку ранее отложенные *Rebel Alliance* и *Imperium Seat*. Партия идёт с разрешёнными захватами. Удачи!

Условия достижения целей

Цели приоритета:

	Galactic Reach: Первым иметь на своих мирах по меньшей мере четыре ресурса одновременно		Uplift Knowledge: Первым сыграть на стол по меньшей мере три карты Возвышения
	Expansion Leader: Первым сыграть на стол по меньшей мере восемь любых карт миров и/или технологий		

Цели превосходства:

	<p><i>Propaganda Edge:</i> По меньшей мере 3, и больше, чем у любого другого игрока, <i>военных</i>⁶ повстанческих миров на столе</p>		<p><i>Research Leader:</i> По меньшей мере 3, и больше, чем у любого другого игрока, бонусов к первой фазе (Исследование)</p>
---	--	---	---

⁶ Обратите внимание: карта *Rebel Cantina* является повстанческим миром, но не является военным! Она не учитывается для достижения цели *Propaganda Edge*.

Дополнение #3: На грани войны

Это дополнение включает новые стартовые миры, цели и игровые карты; кроме того, базовая игра и два первых дополнения («Тучи сгущаются», «Мятежники против Империй») расширяются правилами игры с престижем.

Содержимое

- Подменная карта *Galactic Federation*
- 4 карты стартовых миров (пронумерованные 12-15)
- 44 игровые карты
- 6 карт поиска/использования престижа
- Жетон лидера по престижу
- 30 жетонов престижа (25×1 ГП, 5×5 ГП)
- Жетон 5 ПО
- Памятка по поиску/одиночной игре
- 2 жетона целей превосходства (бóльшие)
- 3 жетона целей приоритета (меньшие)
- 3 счётчика специальных военных аспектов
- 8 счётчиков разовых бонусов к военной мощи
- *Материалы для одиночной игры (здесь не описываются)*

Добавление целей и карт

Оба предыдущих дополнения — «Тучи сгущаются» и «Мятежники против Империй» — должны присутствовать при игре с данным дополнением.

Добавьте в колоду новые игровые карты, заменив в ней карту *Galactic Federation* на одноимённую из этого дополнения.

Добавьте новые жетоны целей к уже имеющимся, и пользуйтесь ими обычным образом (выбирая на каждую партию две цели превосходства и четыре цели приоритета).

Подготовка к партии: поместите в центре стола памятку по поиску, жетоны престижа и жетон лидера по престижу (стороной  вверх). Дайте каждому игроку карту поиска/использования престижа. Добавьте лишние 5 ПО к обычному количеству, требуемому для игры (например, для 3 игроков возьмите жетонов на 41 ПО). В



остальном процесс подготовки не изменяется.

Обратите внимание: *Galactic Scavengers*, стартовый мир **12** имеет начальную способность.

Большинство способностей карт является вариациями способностей базовой колоды. Некоторые описаны непосредственно на самих картах, описание остальных можно найти далее по тексту этих правил⁷.

Некоторые способности касаются технологий повстанцев. Такие технологии можно отличить по небольшому розовому ромбу, расположенному рядом со стоимостью розыгрыша и победными очками.



В этом дополнении появляется способность «вытянуть/сбросить», позволяющая игроку взять указанное число карт, добавить их к своей руке и затем сбросить одну карту. Игрок с двумя или более такими способностями берёт *общее* указанное количество карт перед тем, как сбросить по одной карте за каждую такую способность. (Это исключение из правила о том, что одна способность не влияет на другую.)



Некоторые способности, такие как у карты *Uplift Mercenary Force*, увеличивают военную мощь на число **2**-миров, — это относится *только к мирам игрока-владельца*. При расчёте учитываются *только* карты, присутствовавшие на момент начала фазы.

Аналогично, способности и атрибуты карт, покинувших стол игрока (из-за сброса, замены или захвата), продолжают действовать (на владельца по моменту начала фазы) до конца фазы.

Престиж, ресурсы и карты, полученные при розыгрыше карт на стол, *могут* быть использованы в ту же фазу (после оплаты собственно розыгрыша или завоевания).

Многоцветная особенность мира *Alien Oort Cloud Refinery* описана далее по тексту правил⁸.

Галактический престиж (ГП)

В двух словах: Некоторые карты и способности карт дают игроку ГП, отмечаемый специальными жетонами. Другие способности позволяют тратить престиж для получения различных игровых выгод. У каждого игрока есть карта поиска/использования престижа, которую он может использовать *один раз за игру* для получения дополнительной выгоды. Игрок с наибольшим количеством ГП на начало каждого раунда получает бонус. Если в конце раунда хотя бы один игрок имеет 15 ГП или более, то игра заканчивается (это случается редко). В конце игры каждая единица ГП приносит своему хозяину 1 ПО.

Предусмотрены жетоны престижа достоинством 1 ГП и 5 ГП. Их можно произвольно разменивать и в случае необходимости использовать какие-либо заменители (количество доступного в игре престижа не является ограниченным).



Получение престижа: Некоторые карты, имеющие символ престижа рядом с их ценностью, дают 1 ГП при своём розыгрыше на стол тому, кто их разыгрывает.



Мир, дающий престиж при своём розыгрыше, *не даёт* престиж другому игроку при своём захвате.

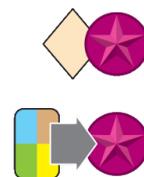
⁷ В данной версии пока не переведено.

⁸ Пока альманах не переведён, описание размещается здесь в сноске:

Цвет мира *Alien Oort Cloud Refinery* выбирается хозяином при его розыгрыше, может быть изменён в любой момент, и особо оговаривается (единовременно и разово) при подсчете победных очков.

Ресурс, произведённый на этом мире, также может менять свой тип/цвет впоследствии, даже если он был произведён как ресурс какого-то вполне определённого типа.

Престиж может быть получен через способности. Некоторые способности фазы потребления позволяют обменивать ресурсы на престиж — для этого необходимо, чтобы соответствующие ресурсы имелись у игрока (хотя он вправе потреблять в любом порядке и может предпочесть вместо этого обменять свои ресурсы на карты или победные очки).



Бонус *Consume: 2×VPs* удваивает только победные очки. Он *не удваивает* престиж, получаемый через способности потребления.

Лидер по престижу: Сравнивайте престиж в конце каждой фазы. Если один из игроков имеет его больше всех других, то он забирает жетон лидера по престижу и кладёт его перед собой стороной  вверх (возвращая все лежащие на нём жетоны ГП их владельцу), складывая сверху весь свой непотраченный ГП, полученный в эту фазу. Когда единоличный лидер получает престиж, он складывает эти ГП-жетоны на жетон лидера.



Если по престижу лидируют два или более игроков (имеющих не менее 1 ГП), положите жетон лидера в центре стола стороной  вверх (вернув все лежащие на нём жетоны ГП их владельцу).



В начале каждого раунда, перед выбором фаз, единоличный лидер, имеющий хотя бы один ГП на лидерском жетоне, берёт 1 ПО и 1 карту в руку, после чего снимает с лидерского жетона все жетоны престижа и добавляет их к своим накопленным ранее.

Если лидер не имеет ГП на жетоне *или* лидируют несколько игроков, то каждый из лидеров берёт 1 ПО.

В этот момент можно заявлять выполнение целей, связанных с победными очками (хотя он и не является концом игровой фазы).

В напоминание того, что единоличный лидер уже взял свой бонус, он может положить этот жетон ПО на лидерский жетон, сняв его после выбора фаз. (В случае совместного лидерства игроки обычно напоминают о таких вещах друг другу, так что нет необходимости в каких-то отдельных напоминаниях.)

Помните: при игре с этим дополнением нужно брать лишние 5 ПО на партию (см. «Подготовка к партии»).

Расходование престижа: Некоторые способности позволяют игроку тратить накопленный им престиж в обмен на те или иные игровые преимущества (карты в руку, дополнительная военная мощь, ПО и т.п.), как описано далее по тексту⁹.

Если такая трата приводит к потере *единоличного* лидерства по престижу, то игрок должен *немедленно* вернуть лидерский жетон в центр стола или передать его появившемуся новому лидеру.

Престиж-бонусы: Каждый игрок имеет специальную бонусную карту, которую он может *один раз за всю игру* использовать для поиска (см. далее) или, за трату 1 ГП, получения дополнительного *престиж-бонуса* к выбранной им фазе.



Чтобы обозначить использование престиж-бонуса, игрок может либо выложить обе карты¹⁰, либо выложить только бонусную карту, назвав соответствующую фазу при вскрытии выложенных игроками карт¹¹.

⁹ Пока не переведено.

¹⁰ Карту выбранной фазы + карту использования бонуса.

¹¹ Зачем может понадобиться выкладывать только одну карту? Чтобы остальные не могли догадаться об использовании престиж-бонуса. А вот касательно второй половины этого правила важно понимать две вещи. Во-первых, бонусная карта *обязательно должна быть выложена*, чтобы исключить возможность в последний момент «передумать» и назначить бонус на выбранную фазу постфактум. Во-вторых, бонусную фазу нужно называть не *после* вскрытия карт, а *во время* вскрытия — до того, как станет известна хотя бы одна фаза, выбранная другими игроками.

При дуэльной игре с усложнёнными правилами следует выкладывать две карты: бонусную и карту второй, *обычной* фазы. Фазу, к которой будет относиться выложенная бонусная карта, нужно назвать при вскрытии.

Затем игрок немедленно тратит 1 ГП. Фаза, названная бонусной, протекает обычным образом — за исключением того, что игроки, назначившие на неё бонус, получают соответствующую выгоду *в дополнение* ко всем другим бонусам, имеющимся у них к этой фазе.

Будучи однажды использованной, бонусная карта затем удаляется хозяином из игры до самого конца партии.

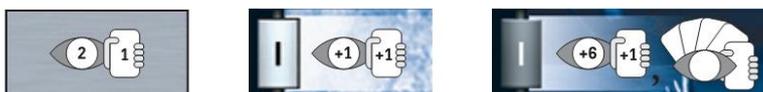
Для наглядности применения бонуса можно класть карты рядом, как на следующих рисунках.

Бонусы, получаемые за трату ГП, следующие¹²:

- **Исследование:** взять на 6 карт больше и оставить на 1 карту больше, скомбинировав взятые карты с картами руки.



В сочетании с *Explore +5*: возьмите 13 карт, добавьте к картам руки, сбросьте 11 карт.



В сочетании с *Explore +1,+1*: возьмите 9 карт, добавьте к картам руки, сбросьте 6 карт.

- **Развитие:** заплатите за розыгрыш технологии на 2 карты меньше.



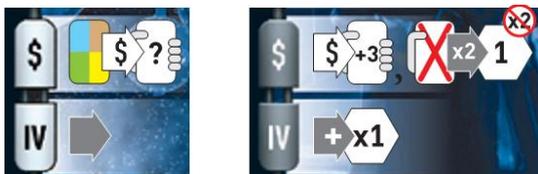
В сочетании с обычным бонусом (за выбор этой фазы) заплатите на 3 карты меньше.

- **Экспансия:** заплатите на 3 карты меньше за розыгрыш невоенного мира *и/или* добавьте +2 к своей военной мощи при завоевании военного мира.



Соответственно обычному бонусу (за выбор фазы), возьмите затем карту.

- **Потребление: торговля**



Продайте один ресурс, получив за это на 3 карты больше положенного, затем потребите оставшиеся ресурсы обычным образом, *удвоив* получаемые ПО (как если бы действовал бонус *Consume + x1*), после чего можете сбросить до двух карт с руки, получив по 1 ПО за каждую.

¹² До конца этого параграфа все выгоды упоминаются так, как если бы игрок не имел никаких других бонусов к фазе.

- **Потребление: 2×**



Утройте (вместо удвоения) количество ПО, получаемых в эту фазу.

- **Производство**



Возьмите три карты и произведите (если это возможно) на одном дополнительном ресурсном мире.

Конец игры: в дополнение к обычным условиям окончания партии, игра может закончиться, если в конце раунда какой-либо игрок имеет 15 или более ГП.

Подсчёт очков: каждый жетон ГП в конце игры приносит своему хозяину 1 ПО.

Некоторые карты, такие как *Federation Capital*, в конце игры приносят по 1 ПО за каждый 1 ГП, имеющийся у игрока-хозяина. Эта способность показана символом ГП на месте победных очков.



Жетоны ГП не участвуют в подсчёте дополнительных очков, даваемых технологией *Galactic Renaissance*.

Поиск

В двух словах: *Один раз за всю игру* каждый участник может потратить свою бонусную карту, объявив поиск при вскрытии фаз. Это даёт ему возможность найти в колоде карту, подпадающую под одну из девяти категорий, и оставить её себе. Поиск *не расходует* престиж и, таким образом, может быть предпринят в самом первом раунде, однако это лишает игрока бонусной карты, и он уже не сможет воспользоваться бонус-престижем (см. предыдущий параграф).



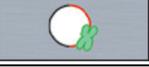
Процедура. Если хотя бы один игрок объявил поиск, то перед разрешением игровых фаз проводится *шаг поиска*. В отличие от фаз, он имеет место лишь для заявивших поиск игроков. Если таковых оказалось более одного, то они проводят поиск один за другим и отдельно друг от друга, начиная с обладателя наименьшего по номеру стартового мира и далее по часовой стрелке.

Выполняя поиск, игрок выбирает одну из девяти категорий, изображённых на памятке, и затем открывает (так, чтобы видели все игроки) карты колоды по одной, отставляя их в сторону. Когда открывается карта, подходящая под выбранную категорию, игрок может либо остановиться, забрав её в руку, либо продолжить поиск. Если он решил продолжить, то вторая подпадающая под категорию карта завершает поиск — игрок *должен* остановиться и забрать её в руку.

Если колода заканчивается, необходимо перемешать сброс для формирования новой колоды и продолжать поиск. Если заканчивается и эта новая колода, то поиск не удаётся: ищущий не получает желаемой игровой карты, но забирает назад свою бонусную карту и может использовать её в дальнейшем.

Все открытые и отставленные в сторону карты затем кладутся лицом вниз в сброс. Если поиск удался, то искавший затем удаляет свою бонусную карту из игры до конца партии.

Девять категорий поиска, изображённые на игровой памятке, поясняются в следующей таблице:

	Технологии, дающие +1 или +2 к военной мощи. Игнорируйте разовые и специализированные добавки.
	Военные ресурсные миры с обороной 1 или 2 .
	Невоенные ресурсные миры со стоимостью розыгрыша 1 или 2 .
	Миры любого типа с символом  .
	Производящие или ресурсные миры жёлтого цвета:   . Игнорируйте остальные миры с ключевым словом ALIEN . Ищущий игрок может объявить мир <i>Alien Oort Cloud Refinery</i> подходящим под эту категорию.
	Карты со способностями потребления, действующими на два или более ресурса. <i>Pilgrimage World</i> и карты, потребляющие два/более ресурса конкретного цвета, <i>подходят</i> под эту категорию.
	Военные миры с обороной 5 и более.
	Технологии стоимостью 6 с переменной ценностью  .
	Карты со способностями захвата в фазу экспансии (включая оборону от захватов). Эта категория может быть выбрана только при разрешённых захватах.

Замечания по захватам

Это дополнение расширяет возможности игры с захватами, введённые во втором дополнении «Мятежники против Империй».

Карта *Interstellar Casus Belli* даёт возможность захвата военных миров у *любого* игрока (все игроки уязвимы к ней). В комбинации с картой *Imperium Invasion Fleet*, позволяющей завоёвывать невоенные миры, она потенциально ставит под угрозу захвата *любой* мир в игре.



Способность карты *Imperium Planet Buster* в случае успеха уничтожает целевой мир (его карта удаляется из игры).



Оборонительная способность карты *Pan-Galactic Security Council* может быть использована в начале шага разрешения захватов для предотвращения *любого* объявленного захвата (против мира на столе *любого* игрока). Игроки не могут отдавать другим жетоны ГП или как-то меняться престижем¹³.



Мир, дающий 1 ГП при своём розыгрыше на стол, при своём завоевании другим игроком *не даёт* престиж своему новому хозяину.

Для отслеживания военной мощи игроков и их способностей к захватам в различных аспектах предусмотрено 11 новых счётчиков и маркеров.

¹³ Тем не менее, ничто не запрещает при наличии возможности предотвратить захват мира у другого игрока «просто так».

Карта *Rebel Sneak Attack* даёт своему владельцу в начале фазы экспансии **+2** к военной мощи за каждый его мятежный мир (способность применима только при попытках захвата чужих миров!). Для отслеживания этой добавки имеется два маркера.



Шесть маркеров предусмотрены для того, чтобы игроки могли отмечать свою максимальную военную мощь при использовании временных и разовых способностей.



На рисунке справа игрок с военной мощью 2 имеет дополнительно **+2** от временных/ разовых способностей, и сверх того ещё **+1** против повстанческих миров. Отметки позволяют другим игрокам видеть, что их уязвимые военные миры могут быть атакованы с мощностью до 4 (до 5 против повстанцев).



Два маркера предусмотрены для того, чтобы игроки могли отмечать ими оборонительные добавки к военной мощи (от карт *Rebel Pact*).



Специальный маркер позволяет напоминать игрокам о присутствии карты *Pan-Galactic Security Council* с её способностью отменять захваты. Владелец карты может класть этот маркер рядом со своей счётной линейкой.



Условия достижения целей

Цели приоритета:

	<p>Galactic Standing: Первым набрать по меньшей мере 2 ГП и 3 ПО в конце фазы</p>		<p>Peace/War Leader: Первым достигнуть отрицательной военной мощи и иметь на столе не менее двух миров — либо первым получить способность захвата и разыграть на стол не менее двух военных миров</p> <p>(При отменённых захватах игнорируйте второй вариант)</p>
	<p>Military Influence: Первым разыграть на стол по меньшей мере три имперские карты миров, либо четыре военных мира</p>		

Цели превосходства:

	<p>Galactic Prestige: По меньшей мере 3, и больше, чем у любого другого игрока, жетона ГП</p>		<p>Prosperity Lead: По меньшей мере 3, и больше, чем у любого другого игрока, бонуса к четвёртой фазе (Потребление). Игнорируйте бонусы к фазе Торговли</p>
--	--	--	--