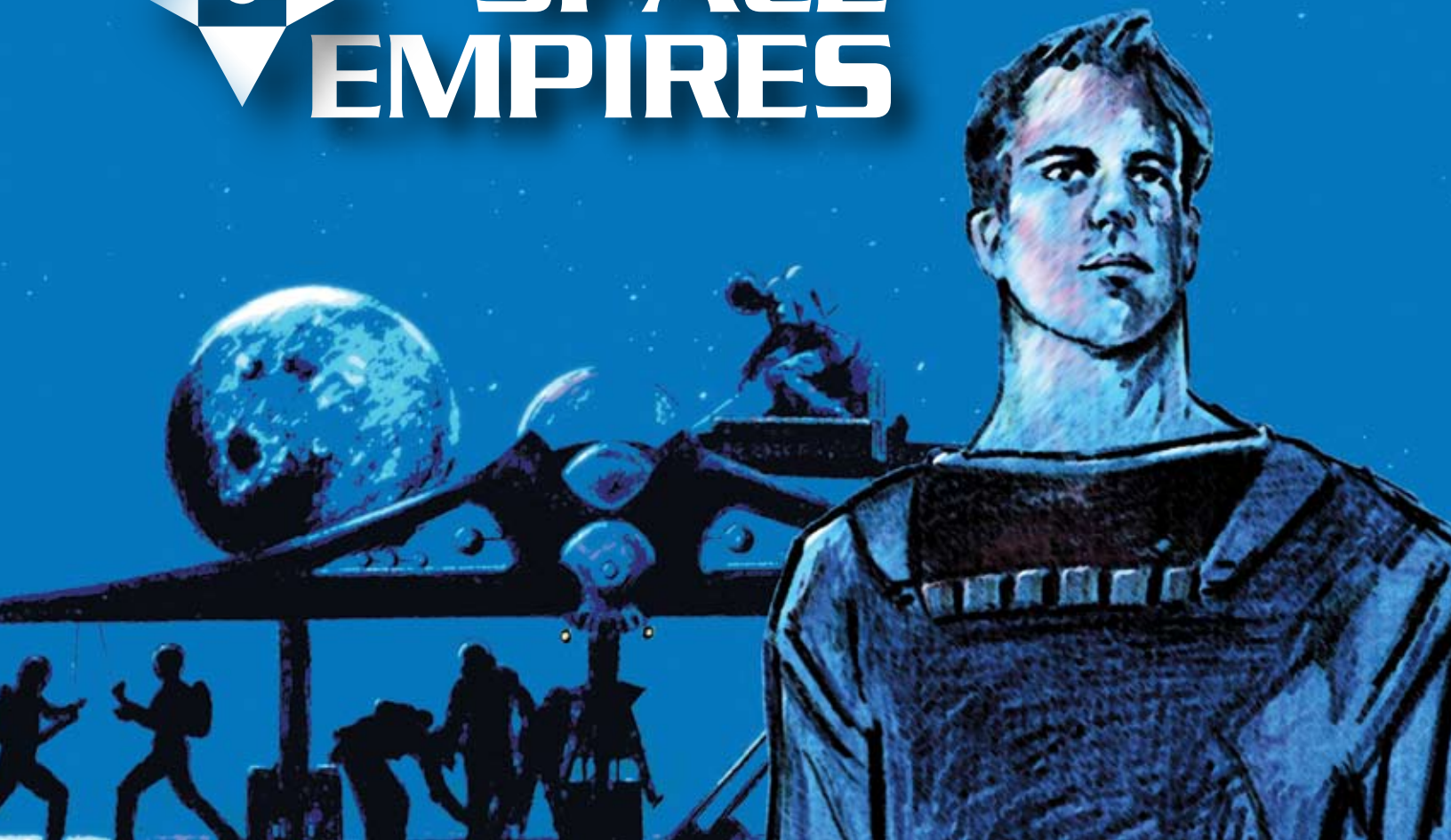




SPACE EMPIRES



By Rodger B. MacGowan ©2011

Правила игры

Версия 1.2



GMT Games, LLC

P.O. Box 1308 • Hanford, CA 93232-1308 • www.GMTGames.com

СОДЕРЖАНИЕ

1.0 Введение	2
2.0 Игровые компоненты	2
3.0 Игровой процесс. Порядок хода	4
4.0 Движение.	4
5.0 Бои	5
6.0 Исследование	7
7.0 Экономическая фаза	8
8.0 Специальные типы кораблей	9
9.0 Технологии	10

РАСШИРЕННЫЕ ПРАВИЛА

10.0 Торговые корабли	11
11.0 Авианосцы. Истребители и активная защита	11
12.0 Рейдеры: Маскировка и Сканеры.	12
13.0 Мины и тральщики	13
14.0 Внеземные цивилизации	13

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

15.0 Незначительные дополнительные правила	14
16.0 Порталы	14
17.0 Машины Судного Дня	14
18.0 Ограничение роста научного потенциала	15
19.0 Непредсказуемый результат исследований	15
Список авторов	15

1.0 Введение

Space empires 4x - это классическая “4X” игра: eXplore, eXpand, eXploit, and eXterminate. Каждому игроку предстоит создать свою империю. Цель игры - уничтожение противников. Временной масштаб в игре велик : по меньшей мере один земной год между Экономическими фазами. Это обстоятельство поможет Вам понять определенные стороны игры. В игру могут играть от одного до четырех участников. Мы советуем Вам в первых партиях использовать только Базовые правила. Когда Вы почувствуете, что уверенно освоили эти правила, Вы можете добавить в игру Расширенные Правила.

Словарь распространенных терминов:

Колонизация (Colonization): Это процесс установки фишки колонии (Colony) на планету в Фазе Движения (см.4.4) или в Фазу Боя (см. 5.10.3). Начатый в эти фазы процесс колонизации продолжается и в Экономическую Фазу (см. 7.0).

Очки Строительства (Construction Points) (CP): Родные Миры (homeworlds) и колонии производят Очки Строительства. Очки Строительства используются в Экономическую Фазу для приобретения, обслуживания и усовершенствования космических кораблей, а также для совершенствования технологий. Лист Производства (Production Sheet) облегчает отслеживание расходов очков строительства.

Противник (Enemy): Корабль, принадлежащий любому другому игроку.

Группа (Group): 1-6 космических кораблей одного класса, представленные фишкой Группы (Group). Эти фишки далеко не всегда отображают одиночные корабли. Количественный маркер размещается под фишкой группы и отображает число кораблей в ней (от 1 до 6). Корабли Колонистов (Colony Ships), Добывающие корабли (Miners) и Торговые корабли (MS Pipelines) единственное исключение из

этих правил, так как они всегда отображают 1 корабль.

Домашняя Система (Home System): Группа гексагонов, в которых расположены Родной Мир (см. 2.7) и фишки Домашней Системы, которые размещены в начале игры.

Космический Корабль (Spaceship, Unit): За исключением трех классов кораблей (см. 2.5), корабли всегда представлены фишкой Группы, даже если в группе всего 1 корабль (пусть термин Группа не сбивает Вас с толку). Только корабли одного класса и технологического уровня могут быть частью отдельно взятой группы. 1 фишкой могут быть представлены в игре Группа боевых кораблей, Ложные Цели, Добывающие корабли, Корабль Колонистов, Торговые корабли, База или Верфь.

Звездная система (System): Обширный участок космоса, представленный в этой игре одним гексагоном. (согласно «гекс») который напечатан на игровом поле.

2.0 Игровые компоненты

Каждый игрок выбирает цвет, который будет представлять его развивающуюся империю и получает фишки Системы и Групп соответствующего цвета.

2.1 Фишки Звездных Систем

При подготовке к игре, отсортируйте фишки Звездных систем в соответствии с цветами окантовки, которая напечатана на оборотной стороне фишки. Фишки с белой окантовкой - «Дальний Космос». Фишки с соответствующей цветной окантовкой размещаются в «Ближнем космосе» (Родной Системе) каждого игрока. У «красного» игрока в его Родной Системе фишки с красной окантовкой, у «синего» - фишки с синей окантовкой, и т.д. Фишки Звездных систем должны быть размещены случайным образом; их лицевая сторона должна быть неизвестна всем игрокам. Переверните все фишки с окантовкой одинакового цвета лицевой стороной вниз и тщательно перемешайте их. Затем каждый из игроков случайным образом размещает фишки на игровом поле, по одной в каждый из гексагонов своей Родной Системы. Белые фишки Звездных систем помещаются в гексагоны между Родными Системами игроков. Отложите в сторону неиспользованные белые фишки Звездных систем - они Вам больше не понадобятся.

Расстановки для конкретных сценариев подробно описаны в Книге Сценариев.

2.2 Планеты



Планеты не оказывают влияние на игру до тех пор, пока не будут колонизированы. Колонизация начинается в Фазу Движения (см. 4.4.1) или в конце Фазы Боя (см. 5.10.3) и продолжается в Экономическую Фазу (см. 7.0). Для колонизации Бесплодных (Barren) планет необходима технология терраформирования (см. 9.7).

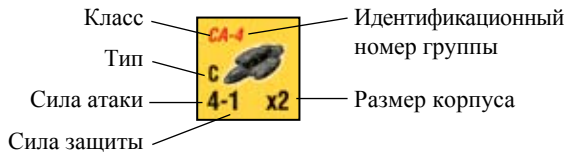
В Расширенных Правилах бесплодные планеты в далеком космосе населены представителями внеземных цивилизаций (см. 14.1).



2.2 Группы

2.2.1 Основные правила: На фишку Группы нанесено изображение корабля, который она отображает. В Группе может находиться от 1 до 6 кораблей одного и того же класса и технологического уровня. Положите количественный маркер, который указывает число кораблей в Группе, под фишку Группы. Группа - это всего лишь способ представления нескольких кораблей одного и того же класса и технологического уровня. Корабли одного и того же класса и технологического уровня по своему усмотрению в любое время могут присоединиться и составить Группу (если позволит наличие фишек). Фишка Группы - двусторонняя.

Оборотная сторона фишки используется, чтобы скрыть класс кораблей и их боевые характеристики. Фишки групп и количественные маркеры выставляются на поле скрытно, и вскрываются только во время Боя. На лицевой стороне фишки указаны: Класс, Тип, Сила Атаки, Защита, Размер Корпуса и Идентификационный номер группы.



2.2.2 Класс: Класс корабля указан заглавными буквами в углу фишки. Корабли делятся на следующие Классы:

BB: Battleships (Линкоры)	F: Fighters* (Истребители)
BC: Battle Cruisers (Боевые крейсеры)	R: Raiders* (Рейдеры)
CA: Cruisers (Крейсеры)	SC: Scouts (Разведчики)
CV: Carriers* (Транспортные корабли)	SW: Minesweepers* (Тральщики)
DD: Destroyers (Эсминцы)	SY: Ship Yards (Верфи)
DN: Dreadnaughts (Дредноуты)	

*Классы этих кораблей представлены в Расширенных Правилах



2.2.3 Тип: определяет очередность атаки кораблей. (А атакуют перед В).

2.2.4 Сила Атаки: значение, которое необходимо выбросить для нанесения урона (Пример: 4 означает, что Вы должны выбросить 4 или меньше, чтобы поразить цель).

2.2.5 Защита: значение, на которое уменьшается бросок игровых костей атакующего игрока. Чем больше это число, тем сложнее нанести урон такому кораблю в бою. Защита указана справа от Силы Атаки. У Эсминца, например, она равна «0».

2.2.6 Размер Корпуса: число, следующее за символом «х». Оно показывает количество повреждений, необходимых для уничтожения одного корабля в группе. Пример: Размер Корпуса Эсминца «1» - следовательно, он будет уничтожен при нанесении ему 1 повреждения. У Крейсера Размер корпуса «2»: это означает, что 1 Крейсер будет уничтожен, если получит 2 повреждения. Размер Корпуса также определяет стоимость содержания корабля, число технологий которыми корабль может быть оснащен, а также влияет на производительность Верфи при строительстве таких кораблей. Обратите внимание: хоть Размер Корпуса напечатан на фишке Группы, он применяется к каждому кораблю в этой группе.

2.2.7 Идентификационный номер: Этот номер используется для идентификации Группы в Таблице Технологического Переоснащения Кораблей.

2.4 Количественные маркеры



В игре, под каждой фишкой Группы, должен быть находиться количественный маркер для отображения числа кораблей в данной Группе.

ПРИМЕР: Если 2 Крейсера одного технологического уровня находятся в одной Группе: положите маркер «2» под фишку Группы. Даже если в Группе лишь 1 корабль, положите под фишку Группы маркер «1». Таким образом, Вашему противнику не будет известно количество кораблей в этой Группе.

2.5 Корабли, не являющиеся Группой

Фишки Кораблей Колонистов, Торговых Кораблей* и Добывающих Кораблей отображают в игре лишь 1 корабль - никогда не размещайте под такими фишками количественные маркеры и всегда кладите их на игровом поле лицевой стороной вверх.

* Торговые Корабли представлены только в Расширенных Правилах



2.6 Маркеры повреждений



Во время Фазы Боя положите Маркер Повреждений поверх группы, чтобы отслеживать нанесенный ей урон. Уберите все Маркеры Повреждений по окончании Фазы Боя (см. 5.6).

2.7 Родной Мир



Родной Мир - родная планета игрока и колонии на планетах и их спутниках в пределах той же солнечной системы. Каждый игрок начинает игру с 1 Родным Миром, с которого он начнет свое исследование галактики. Производственные силы такого мира всегда 20 очков строительства. Если не написано иного, правила применяемые к Колониям, распространяются и на Родные Миры.

2.8 Фишки Колоний



Эти фишки с численным показателем и обозначением "Colony" размещаются поверх колоний для отображения роста численности населения на планете. Если подобные фишки содержат обозначение "Home", то они используются только в том случае, если ваш Родной Мир подвергся бомбардировке.

2.9 Игровая кость

Для всех действий, требующих броска игровой кости в игре используется 10-гранная игровая кость. Значение «0», выпавшее на этой кости, всегда расценивается как «10».

3.0 Игровой процесс. Порядок хода.

Очередность хода игроков перед первым игровым ходом определяется броском кости. Игрок, выбросивший максимальное значение ходит первым (если максимальное значение выбросили несколько игроков они перебрасывают кость). Очередность хода меняется по часовой стрелке относительно первого игрока. После первого игрового хода, очередность игроков определяется торгами в Экономической Фазе (7.4). Порядок действий в течение хода:

А. Определение Первого Игрока (7.4)

В. Первый Ход:

Игрок 1:

- a. Движение (см. 4.0)
- b. Бой (см. 5.0)
- c. Исследование (см. 6.0)

Игрок(и) 2-4: аналогично первому игроку (пункты a,b,c).

С. Ход 2: (аналогично первому ходу)

Д. Ход 3: (аналогично первому ходу)

Е. Экономическая Фаза (см. раздел 7.0) - выполняется всеми игроками одновременно, без учета очередности хода.

Отметьте текущий ход с помощью маркера «Turn» (Ход) отмечая соответствующее положение на шкале хода, напечатанном на игровом поле. После завершения Экономической Фазы маркер хода устанавливается в положение «1». Продолжайте перемещать маркер хода до тех пор, пока не определится победитель.

4.0 Движение

4.1 Последовательность движения

Корабли перемещаются из системы в соседнюю систему (из гексагона в соседний прилегающий гексагон). Расстояние, на которое корабли способны перемещаться, определяется Технологическим Уровнем Движения Кораблей (далее ТУДК) (Ship's Movement Technology Level) и измеряется в гексагонах. Движение является добровольным действием: в текущую Фазу Движения игрок может переместить любое количество кораблей или не перемещать их вовсе. Корабли могут двигаться как отдельно, так и вместе в составе Групп. В начале игры ТУДК для всех игроков равен «1». Это значит, что в Фазу Движения каждого из трех игровых ходов любой корабль может переместиться только на 1 гексагон. Если вы улучшили вашу Технологию Движения (во время Экономической Фазы, см 7.5), и усовершенствовали корабль (9.10.4), то вы увеличиваете расстояние, на которое он может переместиться. Улучшение Технологии движения дает следующие преимущества:

- **Уровень 2:** Корабли могут перемещаться на 1 гексагон в каждый первый и второй ход, однако в каждый третий ход разрешено двигаться на расстояние до 2 гексагонов.
- **Уровень 3:** Корабли могут перемещаться на 1 гексагон в каждый первый ход, однако в каждый второй и третий ход разрешено двигаться на расстояние до 2 гексагонов.
- **Уровень 4:** Корабли могут перемещаться на расстояние до 2 гексагонов в течение всех трех игровых ходов.
- **Уровень 5:** Корабли могут перемещаться на расстояние до 2 гексагонов в каждый первый и второй ход, однако в каждый третий ход разрешено двигаться на расстояние до 3 гексагонов.
- **Уровень 6:** Корабли могут перемещаться на расстояние до 2 гексагонов в каждый первый ход, однако в каждый второй и третий ход разрешено двигаться на расстояние до 3 гексагонов.

Добывающие Корабли, Корабли Колонистов, Торговые Корабли и Мины: вне зависимости от текущего уровня Технологии Движения всегда перемещаются только на 1 гексагон в любом из трех игровых ходов.

Космические станции и Верфи: Станции и Верфи не способны осуществлять движение.

Ложные Цели: Ложные цели перемещаются в соответствии с текущим ТУДК.

4.2 Ограничения на Движение

Корабль не может войти в систему, если он не начал свой ход в прилегающем к ней соседнем гексагоне в следующих случаях:

- Если система не исследована (фишка лежит лицевой стороной вниз, не открыта);
- Если система является Туманностью (Nebula);
- Если система содержит Астероиды.

Кроме того, корабль, вошедший в любую из таких систем, вынужден немедленно завершить свое движение вне зависимости от ТУДК.

ПРИМЕР: Группа кораблей, которая способна двигаться на 2 гексагона. начинает Фазу Движения в гексагоне, прилегающем к системе, содержащей Астероиды. Группа может войти в гексагон с Астероидами, но будет вынуждена прекратить свое движение.

Гражданские корабли (у которых нет Силы Атаки) (Корабли Колонистов, Добывающие Корабли, Тоговые Корабли, а также Ложные Цели) не могут входить без сопровождения боевых кораблей в следующие гексагоны:

- В гексагоны с неисследованной системой (фишка лежит лицевой стороной вниз, не открыта)
- В системы, содержащие корабли или колонии противника.

Если в одну из вышеперечисленных систем входит боевой корабль (способный вступать в бой, так как имеет Силу Атаки), то гражданские корабли могут переместиться в эту систему. Не обязательно, чтобы боевой корабль начал свое движение из того же гексагона, что и гражданские корабли.

4.3 Системы занятые противником

Боевые корабли, вошедшие в гексагон с кораблями противника, обязаны немедленно прекратить свое движение и атаковать силы противника в Фазу Боя. Если юниты войдут в гексагон, который содержит в себе только небоевые корабли противника (Ложные Цели. Корабль Колонистов и т.д.), это приведет к немедленному уничтожению таких юнитов противника и не повлияет на ваше движение (как и на вскрытие кораблей или технологий). Затем, перемещающиеся (атакующие) корабли могут продолжить свое движение. Корабли могут игнорировать колонии противника на планете, могут как войти и остаться в этой области, так и пройти через нее. Если корабль остался в системе с колонией противника, он может атаковать ее в Фазу Боя.

4.4 Планеты и колонизация



Планета, на которой нет колоний, не оказывает влияния на движение кораблей. Пустая планета может быть колонизирована с помощью Корабля Колонистов (см 8.4). Колонизированная планета не может быть повторно колонизирована до тех пор, пока не разрушена существующая колония (см. 5.10.3).

4.4.1 Начало колонизации

Поместите фишку Корабля Колонистов (стороною с кораблем вверх) на фишку Планеты. Вы можете сделать это в тот же ход, в который Корабль Колонистов вошел в гексагон или же после успешной атаки в этой системе. Как только вы объявили о начале колонизации, Корабль Колонистов больше не может перемещаться. Начался процесс формирования Колонии; корабль будет разобран для получения материалов, необходимых для начала строительства. С этого момент Корабль Колонистов становится Колонией. Колонизация требует времени - колония разрастется лишь в следующую Экономическую Фазу (см. 7.7), когда произойдет переворот фишки Корабля Колонистов на сторону с Колонией.

4.4.2 Колонизация Пустынных планет



Некоторые Планеты обозначены как «Пустынные». Они не могут быть колонизированы без технологии Терраформирования (см. 9.7). Как только Пустынная планета колонизирована, она функционирует, как и любая другая планета. С Колонии на планете доставляются ресурсы и она растет как будто находится на обычной планете. Если колония была разрушена, планета вновь становится Пустынной.

5.0 Бои

5.1 Процедура Сражения

5.1.1 Общие правила: Сражение происходит во время Фазы Боя, если в одной системе (гексагоне), находятся корабли, принадлежащие разным игрокам. Сражение является обязательной процедурой, затрагивающей лишь корабли в конкретной системе. Игрок, чьи корабли вошли в гексагон и инициировали сражение, считается атакующим, другой игрок считается обороняющимся. Если происходит более одного сражения, атакующий игрок выбирает очередность, в которой они будут проходить. Во время боя корабли обоих игроков могут вести огонь. Сражение продолжается до тех пор, пока в системе не останутся корабли лишь одного игрока.

5.1.2 Перенос кораблей с карты: Временно перенесите корабли в подходящую область за пределами игрового поля. В качестве «напоминалки», поместите в систему, в которой идет бой, маркер Боя. Атакующий и обороняющийся игроки вскрывают свои фишки и упорядочивают их в «боевые ряды». Если вскрывается фишка Ложной цели, она уничтожается до начала сражения. Каждая «линия» организуется исходя из типа атаки корабля (первой линией строятся корабли с типом атаки «А», за ними строятся корабли с типом атаки «В» и т.д.).

5.1.3 Определение Скрытых кораблей: Затем игроки определяют количество боевых кораблей вовлеченных в сражение. Игрок, обладающий большим флотом, чем противник, может воспользоваться Сокрытием кораблей во время боя (см. 5.7).

5.1.4 Определение Численного Превосходства: Если у одной из сторон в 2 и более раза больше боевых кораблей (скрытые корабли не учитываются), чем у противника, все его корабли получают +1 к Силе Атаки. Численное превосходство определяется перед каждым раундом сражения. Из за того, что корабли уничтожаются или отступают, соотношение кораблей у противоборствующих сторон может измениться: например, игрок, обладавший Численным Превосходством в начале сражения может его потерять, и наоборот. Помните, что на игрока с меньшим количеством кораблей не накладывается никаких ограничений.

5.1.5 Сражение: Первыми стреляют корабли с типом атаки «А», затем корабли с типом атаки «В», затем с «С» и так далее по нарастанию «буквы», до тех пор пока не отстреляются все корабли. Ни один корабль не может атаковать более одного раза за раунд, однако может быть целью любого количества атак.

5.1.6 Повтор при необходимости: Если у обоих игроков после первого раунда боя остались боевые корабли, повторите пункты 5.1.3-5.1.5. Сражение может длиться любое количество раундов. После первого раунда корабли, имеющие возможность атаковать, могут отступить (см. 5.9).

5.2 Порядок Стрельбы

Стрельба **никогда** не ведется одновременно. Корабли с типом атаки «А» стреляют перед кораблями с типом атаки «В», корабли с типом атаки «В» стреляют перед кораблями с типом атаки «С», и т.д. Если у обоих игроков есть корабли с одним и тем же типом атаки (например, с типом атаки «В»), группа игрока с более высоким уровнем Тактических Технологий стреляет первой. Если тип атаки и уровень Тактических Технологий обеих групп одинаков, первой стреляет группа обороняющегося игрока. Если сражение происходит среди Астероидов или в Туманности, тип атаки всех кораблей -

«Е», вне зависимости от типа, указанного на фишке (см. Особые Условия 5.8).

ИГРОВАЯ ЗАМЕТКА: Возможна ситуация, когда все корабли игрока отстреляются до того, как противнику представится шанс бросить кость. Возможна и ситуация, когда корабль уничтожается до того, как ему удалось выстрелить. Улучшение Тактических Технологий до уровня, превосходящего развитие данной технологии у противника, может сыграть решающую роль.

5.3 Кто стреляет

Открыть огонь могут лишь корабли, у которых указана Сила Атаки. Во время сражения корабли могут вести огонь по любому из кораблей противника, находящемуся в той же системе, за исключением кораблей, Скрытых на время боя (см. 5.7). Корабли одной группы имеют право вести огонь по разным целям. Если вы играете по Расширенным правилам, то Эскадрильи Истребителей тоже ведут стрельбу (см. 11.2), притом делают это независимо от Авианосцев и других Эскадрилий (см. 11.1).

5.4 Гражданские корабли

Корабли, у которых не указана Сила Атаки (Корабли Колонистов, Тральщики и Торговые Корабли) не могут отступить и автоматически уничтожаются, если столкнулись с кораблями противника, не имея прикрытия, а также в том случае, когда корабли прикрытия были уничтожены или отступили. У Колоний так же нет Силы Атаки, но они автоматически не уничтожаются (см. 5.10).

5.5 Ведение огня

Выберите стреляющий корабль и его цель. Прибавьте к Силе Атаки корабля его уровень Технологий Атаки (см. 9.2). Сумма этих двух характеристик является его окончательной Силой Атаки.

ПРИМЕР: базовая Сила Атаки Боевого Крейсера (ВС) - 5. Если уровень его Технологий Атаки - 1, то окончательная Сила Атаки Боевого Крейсера - 6.

Увеличьте Силу Атаки на единицу (+1), если вы обладаете Численным Превосходством (см. 5.1.4).

Затем прибавьте к защите цели ее уровень Технологий Защиты и вычтите полученную сумму из окончательной Силы Атаки атакующего корабля. Вы получите значение, необходимое для попадания по цели. Атакующий игрок бросает кость за каждый корабль в группе. Если выброшенное значение меньше или равно значению, необходимому для попадания по кораблю противника, цели засчитывается повреждение. Независимо от значения, необходимого для попадания по цели, выброшенная «1» всегда означает нанесенное повреждение. За каждый корабль кость кидается лишь 1 раз; результат броска выполняется до стрельбы следующего корабля.

ПРИМЕР: Защита цели - 1, уровень Технологий Защиты цели - 1, следовательно из Силы Атаки потребуются вычитать 2. Если огонь ведет Боевой Крейсер (ВС) из предыдущего примера, для попадания по цели ему потребуется выбросить 4 или меньше.

Помните, что уровень Технологий Атаки и Защиты не может превышать Размеров Корпуса корабля (см. 9.2).

Формула:

Бросок на попадание (все значения ниже) = Сила Атаки корабля + Технология Атаки корабля - Защита цели - Технология Защиты цели

5.6 Нанесение повреждений



Повреждения накапливаются во время боя. Они отмечаются Маркерами Повреждений, которые кладутся рядом с соответствующей Группой. Когда количество повреждений сравнялось с Размерами Корпуса корабля, он считается уничтоженным. Чтобы отразить потерю корабля, измените количественный маркер соответствующей группы. Если в Группе был лишь один корабль - уберите фишку Группы из игры.

ПРИМЕР: Группа Крейсеров №1 состоит из 2-х Крейсеров (СА), поэтому в начале боя под фишкой Группы находится Количественный Маркер «2». Во время боя Крейсеру (СА) нанесли 1 повреждение, поэтому поверх Группы Крейсеров №1 поместили Маркер Повреждений «1». Затем тому же Крейсеру (СА), нанесли второе повреждение. Крейсер (СА) уничтожен. Уберите с Группы Крейсеров №1 Маркер Повреждений и уменьшите количественный маркер группы с «2» до «1». Если в бою будет уничтожен и второй Крейсер (СА), то фишку Группы Крейсеров придется убрать вместе с количественным маркером.

Корабли не могут распределять повреждения между собой, если в группе больше одного корабля. Все повреждения наносятся сначала одному кораблю, и лишь после его уничтожения оставшиеся повреждения будут нанесены следующему кораблю той же группы. До тех пор пока корабль не получил достаточно повреждений для его уничтожения, урон никак не сказывается на его характеристиках. Поэтому поврежденные корабли можно выделить в отдельные группы и отступить с поля боя (см. 5.9) или скрыть их на время боя (см. 5.7). Если к концу сражения поврежденный корабль не был уничтожен, с него снимаются все повреждения. Таким образом, после сражения повреждения восстанавливаются автоматически (каждый ход отображает продолжительный промежуток времени, в течение которого экипаж корабля способен восстановить нанесенный кораблю урон).

ПРИМЕР: Линкор в Группе Линкоров №2 во время битвы получил 2 повреждения. После того, как поле битвы покинул последний корабль противника, с фишки Группы Линкоров №2 снимается маркер Повреждений.

5.7 Соккрытие на время боя

В начале каждого боевого раунда игрок, у которого больше боевых кораблей, чем у противника, может скрыть на время боя часть лишних боевых кораблей. Количество кораблей, которые игрок может скрыть, не должно превышать разности в размерах флотов. Соккрытие боевых кораблей - дело добровольное.

ПРИМЕР: Если у атакующего 10 боевых кораблей, а у обороняющегося лишь 5, то атакующий может скрыть на время боя не более 5 кораблей.

Перед броском кости для атаки, отставьте в сторону все скрытые корабли. В текущем раунде они не могут вести огонь, но и не могут быть целью атак противника. Они могут отступить, но лишь в соответствующий момент (см. 5.9). В начале каждого раунда боя игрок имеет право менять состав скрытой части флота, поэтому корабли, скрытые на первый раунд могут вступить в бой во втором, и наоборот, корабли, отстрелявшиеся в первом раунде, могут быть скрыты на второй раунд.

Все гражданские корабли (корабли, у которых отсутствует Сила Атаки) автоматически скрываются до конца сражения (см. 5.9.1).

5.8 Особые Условия



5.8.1 Астероиды: Если сражение проходит в Астероидах (маркер «Астероиды»), уровень Технологии Атаки для всех кораблей, участвующих в сражении, становится «0» независимо от технологических достижений игрока. Кроме того, тип атаки всех кораблей, участвующих в сражении становится «Е», независимо от типа атаки, указанного на фишке. Единственное, что влияет на то, кто первым будет вести стрельбу - уровень Тактических Технологий. Это отображает дополнительную защиту, создаваемую астероидами, а также проблемы с наведением дальнобойных и более продвинутых орудий в поясе астероидов. Не забывайте, что астероиды не влияют на силу атаки, указанную на фишке корабля.



5.8.2 Туманность: Если сражение происходит в туманности (маркер «Туманность»), уровень Технологии Защиты для всех кораблей, участвующих в сражении,

становится «Е», независимо от типа атаки, указанного на фишке. Это отображает бои на коротких дистанциях в условиях ограниченной видимости. Единственное, что влияет на то, кто будет вести стрельбу первым - уровень развития Тактических Технологий. Не забывайте, что на защиту корабля, указанную на фишке группы, туманность влияния не оказывает.

5.9 Отступление

5.9.1 Общие правила: Отступление в игре - добровольное. После первого раунда боя, корабль имеет право отступить вместо стрельбы. Корабль может сделать это лишь в момент своей стрельбы. На поле боя возможна ситуация, когда игроку придется заменить фишку Группы другой (например, в случае, если группу покидает лишь один корабль, а остальные решили продолжить бой). Базы и Верфи не могут отступить - они обязаны остаться в системе.

Гражданские корабли: Корабли Колонистов, Тральщики и Торговые Корабли не могут отступить - они слишком медлительны, чтобы оторваться от противника. Если эти корабли были оставлены отступающим флотом - они уничтожаются.

5.9.2 Направление отступления: Отступающий корабль перемещается в соседний гексагон. В нем не должно находиться кораблей противника (в том числе Колоний или гражданских кораблей). Корабль не имеет права отступать в неисследованную систему. Корабль имеет право отступать лишь в гексагоны, расположенные ближе или на том же расстоянии от дружественной колонии, что и система, из которого он отступил. Если корабль отступил из системы с дружественной колонией, она в расчет не берется (отсчет расстояния ведется от любой другой колонии). Если ни один из прилегающих гексагонов не удовлетворяет этим условиям - отступление невозможно.

5.10 Атака Колоний



5.10.1 Процедура атаки: Если в системе с боевым кораблем присутствует вражеская колония - ее можно атаковать. Если в системе идет сражение - атаковать колонию можно после завершения сражения. Если в системе с колонией присутствуют вражеские боевые корабли, атаковать колонию можно лишь после их уничтожения / отступления. Каждый корабль может выстрелить по колонии лишь 1 раз. Колония ответного огня не ведет. Корабль может вести огонь по колонии в свою Боевую Фазу (в Боевую Фазу владельца колонии стрельбы по колонии не ведется) до тех пор, пока он находится в одном гексагоне с вражеской колонией. Защита Колонии - «0», Технология Защиты на колонию не распространяется. Для определения попадания по колонии используется лишь Сила Атаки корабля и его уровень Технологии Атаки. При атаке колонии Численное Превосходство (см. 5.1.4) игнорируется.

5.10.2 Попадание по колонии: При попадании уменьшите уровень развития колонии. Колония с 5 Очками Производства (ОП) уменьшится до 3 ОП, колония с 3 ОП уменьшится до 1 ОП, колония с 1 ОП будет уничтожена (уберите фишку Колонии - планета может быть колонизирована лишь с помощью нового Корабля Колонистов). Только что основанная колония (см. 4.4.1) (основание которой завершилось, но фишка Корабля Колонистов еще не заменена фишкой Колонии) уничтожается после первого попадания. При обстреле Родного Мира используются другие фишки, очки производства на которых кратны 5. После первого попадания Очки Производства Родного Мира уменьшатся до 15 (фишка 15 ОП), после второго - до 10 ОП, После третьего - до 5 ОП. Родной Мир, получивший повреждение при 5 ОП считается уничтоженным.

5.10.3 Поврежденные Колонии: поврежденные колонии функционируют точно так же, как и обычные. Они производят Очки Производства (согласно уменьшенному значению, указанному на их фишке) и растут в Экономическую Фазу. После того, как колония была уничтожена, планета может быть колонизирована заново.

Если у атакующего игрока есть Корабль Колонистов в той же системе, что и уничтоженная Колония, - колонизация планеты может быть начата немедленно (см. 4.4.1).

5.11 После сражения

Корабли, вскрытые во время боя возвращаются на игровую карту в открытую. Любой игрок может изучать фишки вскрытых кораблей, и их количественные маркеры до тех пор, пока они вновь не будут скрыты. Если вскрытые корабли начинают свой ход в системе с дружественной колонией, их фишки и количественные маркеры вновь скрываются. Корабли скрываются перед началом движения и остаются в таком стоянии до следующего сражения.

6.0 Исследование

В начале игры все системы, за исключением Родных Систем игроков считаются неисследованными. При расстановке поместите все фишки систем неисследованной стороной вверх.

6.1 Процедура исследования



Корабль, находящийся в неисследованной системе в Фазу Изучения обязан исследовать ее. Переверните фишку системы, чтобы все игроки видели, что в ней находится. Немедленно примените эффекты вскрытой системы, если таковые имеются. Крейсера (СА), оборудованные аппаратурой для Удаленного Исследования (см. 9.8) могут выполнить эту операцию иначе, проводя исследование во время движения.

6.2 Планеты, Туманности и Астероиды

Эти фишки остаются на игровом поле, оказывая влияние на игровой процесс.

- ПЛАНЕТЫ: могут быть колонизированы (см. 4.4)

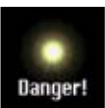
- ТУМАННОСТИ И АСТЕРОИДЫ: влияют на перемещения (см. 4.2) и бои (см. 5.8) кораблей.

6.3 Черные Дыры



Корабль, переместившийся в систему с Черной Дырой, обязан временно прервать свое движение, чтобы пройти тест на уничтожение. Если в систему с Черной Дырой переместилась группа кораблей, каждый корабль будет проходить тест индивидуально. Выпавшее значение 1-6, означает, что корабль выжил, 7-10 - уничтожен. Помните, что при выполнении вами бросков, ваши противники узнают, сколько ваших кораблей вошло в систему с черной дырой. Бросок на уничтожение выполняется только при входе в систему с Черной Дырой. Корабли, начинающие Фазу Движения в системе с Черной Дырой этот тест не проходят. Если корабль переместил из системы с Черной Дырой, но в тот же ход решил переместить обратно, он вновь будет проходить тест на уничтожение, так как вновь вошел в систему с Черной Дырой. Если корабль успешно прошел тест на уничтожении, он может продолжить свое движение (учитывая ограничения Технологии Перемещения). Черная Дыра остается в системе до конца игры.

6.4 Опасность!



Покорение космоса - дело опасное, особенно это относится к исследованию малоизученных областей. Если при вскрытии системы, вы обнаружили этот маркер, все корабли, находящиеся в этой системе считаются уничтоженными и немедленно убираются с игрового поля. Маркер «danger!», также убирается из игры. Система становится пустой.

6.5 Супернова



Супернова полностью перекрывает этот сектор космоса. Корабль, вскрывший систему с этим маркером, обязан немедленно отступить в систему, которую он только что покинул. Супернова остается во вскрытом гексагоне до конца игры. Ни один корабль не имеет право как проходить сквозь эту систему, так и отступить в нее.

6.6 Сбой навигации (Lost in Space)



Если корабль обнаружил этот маркер, игрок, сидящий по правую руку от его владельца, сдвигает этот корабль в соседний гексагон в любом направлении. Корабли сдвигаются вместе (единым стеком), если во вскрытой системе находится более одного корабля. Если корабль был сдвинут в неисследованную систему, он немедленно проводит ее исследование (вскрывает фишку системы). Если корабль был сдвинут в системы с кораблями противника, то происходит сражение. После перемещения кораблей маркер «Сбой навигации» (Lost in Space) убирается с игрового поля; система становится пустой.

6.7 Полезные ископаемые

Это маркер обозначает ценные ресурсы, необходимые промышленности.

6.7.1 Характеристика: этот маркер не оказывает влияния ни на перемещение кораблей, ни на бой, и остается в обнаруженной системе до тех пор, пока не будет отбуксирован Добывающим Кораблем. «Полезные Ископаемые» не могут быть добровольно уничтожены игроком. Если маркер был отбуксирован к Колонии или Родному Миру, он убирается из игры. Отбуксированный маркер «полезные Ископаемые» дает игроку однократный бонус (в виде Очков производства (ОП)) в ближайшую Экономическую Фазу, равный значению, указанному на маркере (бонус дается лишь в том случае, если Колония или Родной Мир не были Блокированы (см. 7.1)).



6.7.2 Буксирование: Только Добывающий корабль может отбуксировать «Полезные Ископаемые». Добывающий корабль может отбуксировать лишь один маркер за раз. Чтобы обозначить процесс буксирования поместите маркер «полезные Ископаемые» поверх фишки добывающего корабля. Маркер перемещается вместе с кораблем. Процесс начала буксирования не требует затрат очков перемещения и может быть выполнен в любой момент. Как только корабль достиг Колонии (даже только что основанной) или Родного Мира, маркер может быть перемещен на колонизированную планету, где он остается до начала Экономической Фазы. На одну колонизированную планету можно поместить любое количество маркеров «Полезные Ископаемые». После того, как маркер «Полезные Ископаемые» был отбуксирован из системы. Она становится пустой. Добывающий корабль не может сбросить свой груз, чтобы отбуксировать более ценный маркер.

6.7.2 Уничтожение: «Полезные Ископаемые» (или «Обломки Корабля») уничтожаются, если буксирующий их Добывающий Корабль был уничтожен. Аналогично происходит и в случае, если Колония, на которую были перемещены маркеры «Полезные Ископаемые» или «Обломки Корабля», была уничтожена до начала Экономической Фазы (маркеры уничтожаются).

6.8 Обломки корабля



Маркер означает обнаружение обломков корабля более развитой цивилизации.

Маркер может быть отбуксирован Добывающим Кораблем к Колонии или Родному Миру аналогично маркеру «Полезные Ископаемые» (см. 6.7.2). Вместо дополнительных Очков Производства этот маркер дает 1 бесплатное улучшение Технологии в Экономическую Фазу (см. 7.2). Чтобы определить, какая Технология будет улучшена, бросьте игровую кость и сверьтесь с Таблицей Технологий Обломков Кораблей на задней стороне обложки Книги правил.

Если выпавшая Технология уже улучшена игроком до максимального уровня, улучшение сгорает. В любом случае уберите маркер «Обломки Корабля» с игрового поля в конце Экономической Фазы. «Обломки Корабля» не могут быть добровольно уничтожены игроком.

6.9 Порталы и Машины Судного Дня

Появляются лишь при использовании Дополнительных Правил (см. 16.0 и 17.0). Если вы вскрыли данный маркер - уберите его из игры. Использовать эти дополнительные правила до того, как вы хорошо освоили игру, не рекомендуется.

7.0 Экономическая фаза

После трех ходов наступает Экономическая Фаза. В эту фазу игроки выполняют ряд действий одновременно и скрытно.

- Получение дохода с Колоний (см. 7.1)
- Получение дохода от Полезных Ископаемых (см. 7.2)
- Получение дохода от Торговых Сетей (см. 10.1.2) - при игре по Расширенным Правилам.
- Расходы на содержание флота (см. 7.3)
- Ставки на Очередность Хода (см. 7.4)
- Постройка новых кораблей и развитие технологий (см. 7.5)
- Размещение построенных кораблей в Колониях (см. 7.6)
- Рост Колоний (см. 7.7)

Игрокам выдается Лист Производства, в котором они пишут расходы и доходы Очков Производства (ОП) по всем перечисленным пунктам.

7.1 Получение дохода с Колоний

На фишке Колонии указано значение Очков Производства, которые она производит. В начале Экономической Фазы просуммируйте значения Очков Производства для всех Колоний. Запишите полученное значение в Листе Производства.

ПРИМЕР: Игрок колонизировал 2 планеты помимо своей Родной Системы. Он получает 20 ОП за Родной Мир и по 5 ОП за каждую колонию. Итого, 30 ОП, которые игроку необходимо записать в Листе Производства.

Корабль Колонистов дает 0 ОП до тех пор, пока не был перевернут на сторону с Колонией (см. 7.7).

Блокада: Колония, в одном гексагоне с которой находит вражеский корабль и не содержится дружественных боевых кораблей (в случае замаскированных Рейдеров (R)) не дает Очков Производства, но продолжает свой рост (см. 7.7). Блокировать Колонию могут лишь корабли с указанной Силой Атаки.

7.2 Получение дохода от Полезных Ископаемых

Суммируйте значения маркеров «Полезные Ископаемые», доставленные в незаблокированные колонии и добавьте полученное значение к прибыли от Колоний. Запишите полученное значение в Листе Производства и уберите маркеры «Полезных Ископаемых» из игры. Эти маркеры - однократный источник дохода. Если игрок отбуксировал «Обломки Корабля» (см. 6.8) - бросьте кость для определения улучшения Технологии.

7.3 Расходы на содержание флота

7.3.1 Стоимость содержания: Каждый корабль требует средств на его содержание. Размер расходов равен Размеру Корпуса корабля. Просуммируйте Размеры Корпусов всех ваших кораблей (не забывайте про Численные Маркеры!) и запишите полученное значение в Листе Производства. Базы, Колонии, Корабли Колонистов, Добывающие Корабли и Верфи не требуют расходов на свое содержание. Вычтите полученное значение из прибыли от Колоний и Полезных Ископаемых. Если расходы на флот превышают доходы, то считается, что разность этих значений равна нулю.

ПРИМЕР: флот игрока состоит из одной группы из 3-х Крейсеров (СА). Расходы на содержание одного Крейсера - 2 ОП (Размер Корпуса Крейсера - 2). Содержание группы из трех Крейсеров обойдется игроку в 6 ОП. Он вычитает у из своих Очков Производства и записывает полученное значение в Листе Производства.

7.3.2 Уничтожение кораблей: В любой момент своего хода игрок может уничтожить любой свой корабль, расположенный на игровом поле. Для этого игроку достаточно убрать корабль с игрового поля. Один из мотивов данного действия - уменьшение стоимости содержания флота. Другой мотив - «освободить место» для новых более технологичных кораблей.

7.4 Ставки на Очередность Хода

Это абстрактно отображает средства, затрачиваемые на ускорение темпов производства (материалы, оборудование, шпионаж и т.д.).

Впишите в Листе Производства количество ОП, которые вы потратите. Игрок, заплативший наибольшее количество ОП получает право определить последовательность игроков на следующий ход. Размер ставки определяется самим игроком. Нижний предел ставки - 0, верхнего - нет (ограничением является количество ОП, оставшихся у игрока). Победитель определяет игрока, который начнет ход первым. Остальные игроки будут ходить по часовой стрелке от первого игрока. Порядок хода игроков будет действовать до следующей Экономической Фазы. Вне зависимости от того, кто победил, все игроки обязаны потратить ОП, записанные в качестве ставки. В случае равенства ставок (даже если ставка всех игроков 0) побеждает игрок с наибольшей ставкой, который ходил в предыдущий ход раньше чем его конкуренты. Все ставки вскрываются лишь после Экономической Фазы. На первый игровой ход, игроки определяют последовательность хода случайным образом.

7.5 Постройка новых кораблей и развитие технологий

7.5.1 Процедура: Теперь игроки могут потратить ОП, чтобы приобрести новые корабли или Технологии. Цены указаны в Таблице Технологии Кораблей или в Таблице Исследований. Отмечайте все расходы в Листе Производства. Очки Производства (ОП), не потраченные в этот ход останутся перейдут в следующий ход.

7.5.2 Ограничения на строительство: В начале игры игроки могут строить лишь Разведчиков (SC), Корабли Колонистов, Добывающие Корабли, Ложные цели и Верфи (SY). Остальные корабли можно строить, лишь достигнув соответствующего уровня технологического развития.

7.5.3 Уровень технологий корабля: Когда вы строите корабль, на него автоматически устанавливается оборудование, соответствующее вашим последним технологическим достижениям. Если вы строите корабль в тот же ход, в который вы улучшили Технологию, то новые технологии автоматически применяются к этому кораблю. При этом корабли, которые уже находятся на игровом поле, автоматического улучшения технологии не получают. Отмечайте в Таблице Технологии Кораблей уровень технологии каждой группы.

7.5.4 Ограничения на численность кораблей: Если у вас нет лишних фишек групп кораблей определенного типа, вы не можете строить эти корабли (вы можете уничтожить корабли, чтобы освободить фишку для приобретения новых кораблей этого типа).

7.6 Размещение построенных кораблей

7.6.1 Процедура: Построенные корабли помещаются в Верфи (SY). В Верфь 1-го Технологического Уровня можно разместить один корабль с Размером Корпуса «1». Если в системе находится 2 Верфи 1-го Технологического Уровня, то в Системе можно разместить либо 1 корабль с размером корпуса «2», либо 2 корабля с размером корпуса «1». Количество Верфей, которые можно разместить в одной системе, не ограничено. Чтобы построить корабль в конкретной Верфи у вас должно быть достаточно места в этой Верфи (2 корабля с Размером Корпуса 2 не построишь в двух верфях 1-го уровня). Вместимость Верфи может быть повышена с помощью улучшения Технологии Производства (см. 9.6). Построенные корабли могут быть добавлены в группы, находящиеся в той же системе, если корабли в группе того же технологического уровня.

ПРИМЕР: Если у игрока 2 Верфи 1-го Технологического Уровня, он может построить в них 2 Эсминца (DD), 2 Корабля Колонистов, 2 Мины, 1 Крейсер (CA), 1 Истребитель и 1 Мину и т.д.

7.6.2 Скрытие Кораблей: Фишки построенных кораблей помещаются на игровое поле изображением вниз и остаются скрытыми до момента начала сражения (см. 5.11).

ЗАМЕТКА РАЗРАБОТЧИКА: Очевидно, что противники заметят ваши манипуляции с фишками, но вы не обязаны объявлять, что вы построили или уничтожили. Игроки не имеют права изучать перевернутые фишки групп и их численные маркеры до тех пор, пока не начнется бой.

7.7 Рост Колоний

Все Колонии растут, пока не достигнут максимального размера. В эту часть Экономической Фазы происходит увеличение ОП, производимого Колониями, отображая их рост. Фишка Колонии, производящей 3 ОП, убирается и вместо нее помещается фишка Колонии с 5 ОП (максимальный размер колонии). Затем, фишки Колоний с 1 ОП переворачиваются на сторону с 3 ОП. И, наконец, фишки Кораблей Колонистов переворачиваются на сторону с Колонией и поверх этой фишки помещается маркер Колонии с 1 ОП.

ПРИМЕР: Во время перемещения игрок колонизировал планету, поместив фишку Корабля Колонистов поверх нее. В следующую Экономическую Фазу планета не принесет ОП, но фишка Корабля Колонистов станет Колонией с 1 ОП. В последующую Экономическую Фазу Колония принесет 1 ОП.

7.7.1 Поврежденные Родные Миры: Во время Экономической Фазы поврежденные Родные Миры (см. 5.10.2) растут на 5 ОП. Таким образом, фишка Родного Мира с отметкой «5» будет заменена фишкой со значением «10», и т.д.

7.8 Учет расходов

В таблице на Листе Производства есть место для того, чтобы отмечать дополнительные (будущие) расходы на содержание кораблей, построенных в текущую Экономическую Фазу. Там же отмечается уменьшение расходов на содержание флота вследствие потери кораблей между Экономическими Фазами. Учет расходов на содержание флота поможет вам быстрее подсчитать Очки Производства в Экономическую Фазу.

8.0 Специальные типы кораблей

8.1 Базы



Фишка Базы отображает оборонительную систему, предназначенную для защиты Колонии от атак. В отличие от кораблей или групп База может быть построена в Экономическую Фазу на любой дружественной планете с Колонией, дающей ОП (в только что основанных и заблокированных колониях Базы строить нельзя). Базы строятся без помощи Верфей. В системе может быть построена лишь 1 База, и в системе ни при каких обстоятельствах не может быть двух Баз. Появившись на игровом поле, База не может перемещаться. Во время сражения База считается Группой, поэтому на нее распространяются те же правила, за исключением отступления (База не может отступить). Базы не требуют расходов на содержание.

8.2 Верфи

Верфи отображают заводы и инфраструктуру, необходимые для постройки космических кораблей.



8.2.1 Общие правила: Только что построенные корабли помещаются в системы с Верфью. В некоторых случаях для строительства одного корабля может потребоваться более одной Верфи (см. 7.6.1). Верфи не требуют расходов на содержание.

8.2.2 Строительство Верфей: Верфи могут быть построены в Экономическую Фазу на планетах, дающих ОП (в только что основанных и заблокированных колониях Базы строить нельзя). Колония может построить Верфь и Базу в одну и ту же Экономическую Фазу. Верфи могут быть построены и помещены на нескольких планетах одновременно, но на одну планету можно разместить не более 1 Верфи за ход. Дополнительные Верфи могут быть построены в следующие Экономические Фазы. Верфи строятся самой Колонией, поэтому для их постройки не требуется Верфей. Так как Верфи размещаются в Колониях в то же самое время, что и вновь построенные корабли, они не могут быть использованы для постройки кораблей в этот ход.

ИГРОВАЯ ЗАМЕТКА: Не позволяйте противнику уничтожить ваши верфи на передовой! Последствия могут быть катастрофическими.

8.2.2 Не производимые в Верфях корабли: Далее перечислены корабли, для строительства которых не требуется наличия Верфей: Ложные Цели, Базы, Верфи.

8.2 Ложные Цели



8.2.1 Предназначение: Ложными Целями являются небольшие невооруженные корабли, предназначенные для того, чтобы обмануть противника, заставив его думать, что это более крупные корабли или даже целая группа. Ложные цели перемещаются как группа. Для того, чтобы уловка удалась, вам следует поместить количественный маркер под фишку Ложной Цели.

8.2.2 Характеристики: Ложные Цели не могут исследовать космос. Ложные Цели передвигаются согласно Технологии Перемещения, причем уровень Технологии Перемещения улучшается для них автоматически. Они не могут ни атаковать, ни обороняться. Если в системе, в которую вошла группа кораблей противника, находятся лишь ваши Ложные Цели, немедленно вскройте их фишки и уберите их с игрового поля в течение фазы движения (группа атакующих кораблей противника не вскрывается). Если атаке подверглась система, в которой Ложные Цели расположены вместе с дружественными боевыми кораблями, то Ложные Цели будут автоматически уничтожены до начала сражения.

8.2.2 Приобретение и содержание: Все Ложные Цели, находящиеся вне игрового поля, могут быть помещены в любую Колонию в течении следующей Экономической Фазы по цене 1 ОП за каждую. Для строительства Ложных Целей наличие Верфи не обязательно. Ложные Цели не требуют затрат на содержание.

8.4 Корабли Колонистов и Колонии



Фишки Кораблей Колонистов уникальны тем, что отображают как корабль, так и Колонию на планете. Когда Корабль Колонистов колонизирует планету (см. 4.4), его фишка будет перевернута со стороны корабля на сторону с колонией в следующую Экономическую Фазу. Пустынные планеты не могут быть колонизированы до тех пор, пока не исследована Технология Терраформирования (см. 9.7). Скорость перемещения Корабля Колонистов - 1 гексагон за ход независимо от улучшения Технологии Перемещения. Фишка Корабля Колонистов всегда отображает лишь 1 корабль, поэтому к ней не применим количественный маркер. Корабли Колонистов всегда находятся на игровом поле в открытую.

8.5 Добывающие Корабли



У каждой стороны есть Добывающие Корабли, использующиеся для того, чтобы буксировать Полезные Ископаемые (см. 6.7) или Обломки Корабля (см. 6.8). Скорость перемещения Добывающих Кораблей - 1 гексагон за ход независимо от улучшения Технологии Перемещения. Фишка Корабля Колонистов всегда отображает лишь 1 корабль, поэтому к ней не применим количественный маркер. Добывающие Корабли не требуют затрат на содержание.

9.0 Технологии

9.1 Приобретение технологий

Игроки могут тратить Очки Производства (ОП), чтобы улучшить свои технологии. Технологии приобретаются поэтапно (сначала 1-ый уровень, затем 2-ой). Стоимость (в ОП) каждого нового уровня указана в Таблице Исследований. Как только вы приобрели Технологический Уровень, отметьте это на Листе Производства. Уровни приобретаются последовательно. За одну Экономическую Фазу может быть приобретено не более одного уровня технологии для каждого типа (тем не менее игрок может приобрести по одному уровню в нескольких технологиях одновременно).

ПРИМЕР: 2-ой уровень Технологии Атаки должен быть приобретен перед 3-им уровнем Технологии Атаки. нельзя приобрести уровни 2 и 3 в одну и ту же Экономическую Фазу.

9.2 Технологии Атаки и Защиты

Улучшение этих технологий дает вашим кораблям преимущества в бою (смотрите 5.5). Помните, корабль не может обладать уровнем этих технологий, большим, чем значение Размера Корпуса. Размерами Корпуса ограничены лишь эти 2 технологии.

ПРИМЕР: Разведчики (SC), Линкоры (DD) и Верфи (SY) могут получить лишь 1-ый уровень Технологии атаки, даже если Технология Атаки игрока больше 1-го уровня.

9.3 Тактические Технологии

Среди кораблей одного и того же типа эта технология определяет, кто будет стрелять первыми (смотрите 5.2). Абстрактно, это отображает не только тактические навыки войск игрока, но и некоторые технологические аспекты. Тактические технологии не ограничены Размерами Корпуса корабля. Как и в случае других технологий, уровень Тактических Технологий относится ко всей Группе.

9.4 Технология Кораблестроения (Ship Size Technology)

Развитие этой технологии позволяет создавать более массивные корабли. Шкала исследования показывает, какие корабли игрок может создавать на данном этапе развития этой технологии.

ПРИМЕР: Игрок продвинулся в Технологии Кораблестроения до 2-го уровня. В ту же Экономическую Фазу он может начать строительство Крейсеров (CA).

9.5 Технология Перемещения

Отражает, насколько далеко могут перемещаться ваши корабли (смотрите 4.0).

9.6 Технология Производства (Ship Yard Technology)

Каждый из игроков начинает с 1-го уровня Технологии Производства. Это означает, что Верфь (SY) игрока за одну Экономическую Фазу создает 1 очко производства, эквивалентное Размерам Корпуса «1». Второй уровень Технологии Производства позволяет Верфям создавать 1,5 очка производства (округляется в меньшую сторону) за одну экономическую фазу. Третий уровень Технологии Производства позволяет Верфям создавать по 2 очка за фазу.

ПРИМЕР: Игрок продвинулся до 2-го уровня Технологии Производства и у него есть 2 Верфи в одной системе. Каждую Экономическую Фазу эти Верфи могут создавать корабли, стоящие 3 очка производства:

- 1 корабль с Размерами Корпуса «3»

- 2 корабля, у одного из которых Размеры Корпуса «2», а у второго «1»

- 3 корабля с Размерами Корпуса «1»

9.7 Технология Терраформирования

Если эта технология исследована, то ваши Корабли Колонистов могут колонизировать Бесплодные планеты (смотрите 4.4.2). Корабли Колонистов, построенные до того, как вы исследовали эту технологию не получают данного преимущества.

9.8 Технология Удаленного Исследования

Данная технология значительно улучшает сенсоры и другое оборудование, необходимое для исследования космоса. Улучшенное оборудование может быть установлено лишь на Крейсера (CA). Во время Фазы Передвижения, все Крейсера (CA) с улучшенным оборудованием могут перед движением посмотреть 1 прилегающую к ним фишку Системы (неизученную). Игрок самостоятельно решает, перевернуть ли эту фишку или оставить все как есть. Если на вскрытой фишке упоминается однократный эффект (например, «Опасность!»), то эта фишка просто убирается из игры. Любые негативные эффекты, вызванные вскрытием фишки, не затрагивают Крейсер (CA), исследующий систему удаленно. Кроме того, в ту же Фазу Передвижения Крейсер (CA) может продвинуться прилегающую неисследованную систему (и исследовать ее в Фазу Исследования согласно обычным правилам, описанным в 6.1). Фишка Крейсера (CA), использующего технологию Удаленного Исследования, от этого процесса не вскрывается.

ИГРОВАЯ ЗАМЕТКА: Таким образом, Крейсер (CA), оборудованный с помощью Технологии Удаленного Исследования способен исследовать 2 области каждый ход (одну с помощью Технологии Удаленного Исследования и другую, перемещаясь в эту область).

9.9 Вскрытие технологий

Игроки сообщают о применении технологии, когда используют ее. Следовательно, в начале сражения каждый из игроков должен сообщить об улучшениях Технологий Атаки, Защиты и Тактических характеристик всех его кораблей, участвующих в бою. Если атакованы лишь Гражданские корабли (Торговые корабли, Тральщики, Ложные Цели и т.д.), то атаковавший их игрок не вскрывает ни своих кораблей, ни их технологий. А при атаке Колонии вскрывать придется и корабли, и их технологии. Об использовании Технологии Сканеров сообщается, если в бою участвуют Рейдеры; об использовании Технологии Активной Защиты сообщается, если в бою участвуют Истребители. Технологии Перемещения вскрываются, когда они используются, то есть во время Фазы Перемещения. С остальными технологиями все аналогично. Уровень Технологии Производства не раскрывается даже тогда, когда она используется.

Для того, чтобы раскрыть уровень технологии игроку достаточно огласить это вслух. Игрок имеет право не показывать свой Лист Производства до конца игры.

9.10 Улучшение технологий

9.10.1 Основное: Технологии применяются к кораблям, приобретенным в ту же самую или последующие Экономические Фазы, и **НЕ** применяются к кораблям, построенным ранее. Таким образом, если вы улучшили Технологию Атаки до 2-го уровня в тот же ход, когда приобрели Линкор (BB), то новый Линкор (BB) будет «оборудован» технологией атаки 2-го уровня (но корабли, приобретенные до этого, «оборудованы» ею не будут).

9.10.2 Групповая унификация: Корабли в одной группе обязаны иметь идентичные технологические показатели (один и тот же уровень Технологий Атаки, Защиты, Тактики и т.д.). Если у игрока есть 2 корабля одного типа, но с различными технологическими показателями, они должны быть представлены разными фишками Групп.

9.10.3 Учет технологий: Отмечайте Технологических Уровней групп в Таблице Технологий Кораблей, используя идентификационный номер каждой группы. Когда вы приобретаете корабль, отметьте его текущие технологии в графе таблицы, относящейся к его группе. Вам не потребуется стирать отметки на листе, так как Уровни Технологий игрока никогда не уменьшаются.

КОММЕНТАРИЙ: авторы настоятельно рекомендуют Вам сделать побольше копий листа Таблицы Технологий Кораблей. В комплекте к игре прилагается 20 листов Технологий Кораблей, но этого количества хватит лишь на 5 партий с 4 игроками в каждой.

9.10.4 Улучшения: Корабль может быть улучшен до текущего уровня Технологии игрока. При этом корабль должен находиться в системе с Верфью. Количество кораблей, которые может улучшить одна и та же Верфь, не ограничено. Корабль не может перемещаться в течение хода (он должен начать и закончить ход в Верфи), ОП должны быть потрачены. Количество расходуемых ОП зависит от улучшения:

* Если вы заплатите значение Размера Корпуса корабля, то вы можете улучшить одну Технологию этого корабля на один уровень.

* Если вы заплатите двойной значение Размера Корпуса корабля, то вы можете улучшить все Технологии этого корабля до их текущего уровня (учитывая ограничения по Размеру Корпуса).

Для того, чтобы улучшать свои корабли, у игрока должны быть ОП, не потраченные в предыдущую Экономическую Фазу.

9.10.5 Автоматические улучшения: Базы и Верфи автоматически и бесплатно улучшаются до текущего уровня любой применимой к ним технологии. Кроме того, Верфи могут использовать только что приобретенный уровень Технологии Производства.

ИГРОВАЯ ЗАМЕТКА: для тех, кто желает избежать ведения учета Технологий, необходимого предусмотренного правилами (имеется в виду весь раздел ч.10), существует Дополнительное Правило, которое убирает его (смотрите 15.1).

Расширенные правила

Не рекомендуется использовать усложненные правила до тех пор, пока вы не освоитесь с игрой. Они могут быть использованы как целиком, так и по отдельности.

10.0 Торговые корабли

Помимо отдельных групп медленно перемещающихся торговых судов, фишки Торговых Кораблей означают безопасные маршруты, доступные для космических путешествий.

10.1 Торговые корабли (MS)

10.1.1 Характеристики: Фишка Торговых Кораблей (MS) отображают конкретную торговую сеть - никогда не кладите под них численный маркер. Торговые Корабли перемещаются на 1 область за ход и к ним не применимы улучшения Технологии

Перемещения. Они приобретаются и помещаются в Верфь (SY), как и остальные корабли. Торговые Корабли не имеют боевых характеристик и немедленно уничтожаются, если атакованы (но только не в том случае, если они скрыты). Торговые Корабли не могут отступать во время боя и не требуют затрат на их обслуживание.



10.1.2 Торговые Сети: Торговые Корабли могут быть выстроены в «цепочку», Торговую Сеть, соединяющую планеты и другие регионы космоса. Два или более Торговых Корабля, находящихся по соседству друг с другом, считаются Сетью. Торговые Сети дают следующие преимущества:

ПЕРЕМЕЩЕНИЕ: Любой корабль (в том числе и другой Торговый Корабль), начавший свое перемещение на фишке дружественной Торговой Сети и потративший все свое перемещение по этой цепочке может потратить еще 1 очко перемещение в область, являющуюся продолжением цепочки Торговых Путей. Если фишки Торговых Кораблей (образующих Сеть) были использованы для ускорения корабля, они не могут перемещаться в этот ход. Чтобы было легче определить, какие Торговые Корабли перемещались, у фишек Торговых Кораблей есть 2 стороны - «Активен» и «Перемещен». Если Торговый Корабль переместился, его фишка переворачивается на сторону «Перемещен» до начала следующего хода. Торговые Корабли, пережившие перемещение в Черную Дыру, могут в дальнейшем использовать свои навигационные преимущества, чтобы позволить дружественным кораблям, перемещающимся по цепочке, не проходить тест на уничтожение при входе в Черную Дыру (другими словами, цепочка может проходить сквозь Черную Дыру). Помимо этого, Торговые Сети позволяют дружественным кораблям, перемещающимся по Торговой Сети, игнорировать Туманности и Астероиды в контексте перемещения.

ТОРГОВЛЯ: Любая дружественная колонизированная планета (в том числе и только что колонизированная), соединенная цепочкой Торговых Кораблей с родной Планетой, производит 1 дополнительное ОП в Экономическую Фазу (Родная планета дополнительных ОП не производит, а вот каждая соединенная с ней Колония - производит). Для этого, фишки Торговых Кораблей должны находиться на каждой планете, включая Родную, и в каждом гексагоне между ними. С Родной планетой Торговой Сетью может быть связано неограниченное число планет, каждая из которых будет приносить 1 дополнительное ОП. Торговые Корабли будут включены в растущую Торговую Сеть (лишь в контексте торговли) даже в том случае, если они перемещались в этот ход. Колония получает дополнительное ОП лишь 1 раз за Экономическую Фазу вне зависимости от того, сколькими способами она соединена.

ИГРОВАЯ ЗАМЕТКА: Опасайтесь замаскированных Рейдеров в ваших Сетях!

11.0 Авианосцы, Истребители и Активная Защита

Технология Истребителей позволяет вам строить Авианосцы (CV) и Истребители (F). Технология Активной Защиты применима лишь к Разведчикам (SC) и затрагивает лишь их атаки против Истребителей. 1 фишка Истребителей (F) отображает 1 эскадрилью.

11.1 Авианосцы (CV)

11.1.1 Характеристики: На Авианосце (CV) можно разместить не более 3-х эскадрилий Истребителей (F). Авианосцы могут непосредственно принимать участие в бою, но не могут быть целью (даже если Авианосец не скрыт) до тех пор, пока не уничтожены все дружественные Истребители (а не только те, что взлетели с Авианосца), принимающие участие в бою. Если Истребители скрыты - Авианосцы могут быть атакованы напрямую.



11.1.2 Отступления Авианосцев: Отступающий Авианосец не может бросить Истребители в бой. Авианосец может отступить с меньшим, чем 3, числом эскадрилий на борту, но лишь в том случае, если в системе остается достаточно Авианосцев (или дружественная Колония), которые смогут принять все оставшиеся Истребители.

11.2 Истребители (F)



11.2.1 Характеристики: Истребители приобретаются эскадрильями, поэтому вы должны использовать численный маркер для Истребителей, чтобы показать количество эскадрилий, которые отображает эта фишка. Заметьте, Истребители не обязаны находиться на Авианосце, им достаточно находиться в той же области.

ПРИМЕР: Чтобы обозначить наличие в гексагоне 2-х полностью комплектованных Авианосцев достаточно группы Авианосцев с маркером «2» и группы Истребителей с маркером «6».

11.2.2 Передвижение Истребителей: Истребители - малые космические корабли, неспособные к самостоятельному перемещению в межзвездном пространстве. Истребители не могут самостоятельно перемещаться из одной системы в другую, однако могут быть перенесены. Лишь Авианосцы способны нести эскадрильи Истребителей. Таким образом, во время Экономической Фазы эскадрилья должна либо оставаться в системе с Верфью, либо быть перемещена на Авианосец в той же области.

11.2.3 Перемещение авианосных групп: Внутри системы разрешены любые перемещения между Авианосцами, между Авианосцем и Колонией (и наоборот). Перемещение Истребителей возможно в любое время в течение перемещения или сражения Авианосцев. Подобные перемещения не требуют затрат очков движения.

11.2.4 Истребители во время Сражения: Во время сражения Истребители могут как вести огонь, так и являться целью для противника. В процессе скрытия, эскадрилья Истребителей приравнивается к одному боевому кораблю. Истребители не могут отступить самостоятельно, однако могут быть перенесены отступающим Авианосцем.

11.2.5 Истребители и Колонии: Количество эскадрилий Истребителей, которые можно разместить на планете с Колонией, не ограничено. Истребители, базирующиеся в Колонии, обязаны участвовать в сражении, происходящем в той же системе.

11.2.6 Технологии и Улучшения для Истребителей: Все истребители, отображенные фишкой Группы эскадрилий Истребителей должны иметь один и тот же технологический уровень. Технология Истребителей улучшает Силу Атаки и Защиту Истребителей (как это указано в Таблице Технологий). Если Авианосец провел весь ход в области с Верфью, каждая эскадрилья на его борту может улучшить все технологические характеристики до текущего уровня за 1 ОП. Таким образом, для Авианосца с 3 эскадрильями Истребителей потребуется заплатить лишь 3 ОП, чтобы улучшить все Истребители до текущего уровня технологий Истребителей и Тактики. Технологии Атаки и Защиты также влияют на характеристики Истребителей (как и в случае остальных кораблей, уровень этих технологий ограничен Размерами Корпуса).

11.3 Технология Активной Защиты

Технология Активной Защиты применима лишь для Разведчиков (SC) в бою против Истребителей (F).

11.3.1 Разведчики (SC): Технология Активной Защиты улучшает способность Разведчиков бороться с Истребителями. У Разведчика с Технологией Активной Защиты тип атаки «А» и увеличенная Сила Атаки (в зависимости от уровня Технологии Активной Защиты). Эти преимущества проявляются лишь в том случае, если целью Разведчика являются Истребители; во всех остальных случаях характеристики корабля не меняются. В бою против любых кораблей (за исключением Истребителей) у Разведчиков с технологией Активной

Защиты). Эти преимущества проявляются лишь в том случае, если целью Разведчика являются Истребители; во всех остальных случаях характеристики корабля не меняются. В бою против любых кораблей (за исключением Истребителей) у Разведчиков с технологией Активной Защиты, тип атаки - «Е».

Исключение: в системе с Туманностью или Астероидами Активная Защита не работает. Все корабли и истребители имеют тип атаки «Е».

11.3.2 Технологии Атаки/Защиты для Разведчиков (SC): В бою против Истребителей с Активной Защитой суммируются технологии Атаки/Защиты Разведчиков. Помните, что уровень технологии Атаки/Защиты, ограничен Размерами Корпуса корабля (для Разведчиков - 1).

ПРИМЕР: Разведчик (Тип атаки - Е, Сила Атаки - 3) с технологией Активной Защиты 1-го уровня (тип атаки А6 против истребителей) и технологией Атаки 1-го уровня (+1 к Силе Атаки) будет иметь тип атаки А7 в бою против истребителей и тип атаки Е4 против всех остальных кораблей.

12.0 Рейдеры: Маскировка и Сканеры

12.1 Рейдеры (R)



12.1.1 Общие правила: технология Маскировка позволяет вам приобретать Рейдеров (R). Рейдеры считаются обычными кораблями с дополнительной способностью «Маскировка».

Маскировка дает группе Рейдеров преимущества, как в Фазу Движения, так и в Фазу Боя. Рейдер считается «Замаскированным», если у противника нет Сканеров или его технология Сканеров более низкого уровня, чем технология Маскировки игрока.

12.1.2 Преимущество при движении: Замаскированный Рейдер может перемещаться сквозь системы, содержащие боевыми кораблями противника. При этом ему не требуется останавливаться. замаскированные Рейдеры могут оставаться в системе с вражескими кораблями, не вызывая сражения. Если замаскированный Рейдер находится в системе, содержащей вражеские корабли и Колонию, то эта Колония не считается заблокированной. Замаскированный Рейдер должен уничтожить все вражеские корабли, чтобы заблокировать Колонию.

12.1.3 Преимущество в защите: В начале сражения Замаскированные Рейдеры имеют право отступить, после того, как игроки вскрыли свои флоты, но перед тем, как начнется стрельба (любая, а не только Рейдеров) и произойдет подрыв мин. Если, кроме Рейдеров, у игрока нет кораблей других классов, то он не обязан сообщать противнику информацию о текущем уровне своих Технологий (в отличие от противника без Рейдеров, которому свой флот вскрыть придется).

12.1.4 Преимущество в атаке: В бою у Замаскированных Рейдеров тип атаки А и Сила Атаки в первый раунд боя (только в первый!) увеличивается на +1. Если Рейдер Демаскирован его тип атаки - D.

12.1.5 Технология Маскировки: Игрок может улучшить Технологию Маскировки до 2-го уровня. Технология Сканеров 1 уровня не может отменить Технологию Маскировки 2-го уровня.

12.1.6 Маскировка и Туманности: Маскирующие устройства не работают в туманностях. В Туманности Рейдеры считаются обычными кораблями.

12.2 Сканеры



Чтобы противодействовать Технологии Маскировки, игроку требуется разработать Сканеры. Эта технология позволяет оснащать Эсминцы (DD) оборудованием, способным засечь Рейдеры (R). Это оборудование нивелирует все преимущества Замаскированных Рейдеров.

Если в вашей армии есть Эсминцы (DD), оборудованные Сканерами, считайте всех Рейдеров противника (с Технологией Маскировки) равного или меньшего уровня, чем ваша Технология Сканирования) демаскированными. Одна из возможных тактик в бою - уничтожить эти Эсминцы в начале сражения, чтобы вновь получить преимущество за счет Маскировки. Если были уничтожены все Эсминцы, оборудованные Сканерами, то Маскировка начнет действовать лишь с начала **следующего** боевого раунда. Чтобы избежать повторной маскировки противника, игрок может скрывать хотя бы 1 Эсминец до тех пор, пока он численно превосходит противника. Скрытый Эсминец не участвует в бою, но позволяет флоту использовать Сканеры.

ПРИМЕР: Игрок перемещает своих рейдеров в систему, содержащую вражеский флот, вступить в бой с которым игрок не желает, поэтому он объявляет, что переместил в систему лишь Рейдеров. Другой игрок желает сражения, поэтому объявляет, что он использует Сканеры. Первый игрок объявляет, что уровень Технологии Маскировки его Рейдеров - «2». Второй игрок может объявить, что уровень Технологии Сканирования его Эсминцев тоже «2».

13.0 Мины (Mines) и Тральщики (SW)

13.1 Мины (Mines)



13.1.1 Общие правила: Мины - мощные, запрограммированные и сложно обнаруживаемые заряды с ограниченной способностью к перемещению. Чтобы игрок мог приобретать Мины и помещать их на игровую карту должна быть исследована Технология Минирования. На фишки Мин распространяются правила Группы - чтобы отобразить их количество, необходимо поместить количественный маркер под фишкой Мин. Мины не требуют затрат на их обслуживание в Экономическую Фазу.

13.1.2 Передвижение Мин: Фишка Мин отображает инженерный корабль, который устанавливает и контролирует Мины (Вас не должно смущать, что корабль на фишке не нарисован). Корабль не требует специальной оплаты: его стоимость включена в стоимость Мин. Этот позволяет фишкам Мин перемещаться самостоятельно, но их дальность передвижения ограничена 1-ой системой вне зависимости от уровня Технологии Перемещения.

13.1.3 Ограничения на Движение: Мины не могут ни исследовать космос, ни вступать в системы, содержащие корабли и Колонии противника, даже в том случае, если Мины сопровождают другие дружественные корабли. Если корабли противника входят в систему, содержащую Мины, Мины считаются активными.

13.1.4 Мины и Сражение: Перед началом сражения все Тральщики (SW) (смотрите далее) разминируют столько мин, сколько способны. Неразминированные Мины немедленно детонируют (уберите фишки Мин с игрового поля) и уничтожают по одному кораблю каждая (вне зависимости от класса корабля). Уничтоженные корабли выбирает игрок, контролирующий Мины. Если подрвался Авианосец (CV), Истребители погибают лишь в том случае, если их нельзя разместить на других Авианосцах. После того, как Мины были разминированы или уничтожены, бой происходит согласно обычным правилам.

13.1.5 Обязательная Детонация: Если в системе присутствуют корабли противника, Мины **обязаны** детонировать - они не могут избирательно игнорировать корабль. Поэтому, одна из возможных тактик - очистка пути с помощью атак Разведчиков (SC). Если Мин больше, чем атакующих кораблей, лишние Мины остаются в системе. За исключением замаскированных кораблей, ни при каких обстоятельствах после разминирования и детонации в одной и той же системе не могут находиться как ваши Мины, так и корабли противника.

13.1.6 Мины и Рейдеры (R): Уничтожать Рейдеры (R) с помощью Мин можно лишь в том, случае, когда в системе находится Эсминец (DD) с соответствующей Технологией Сканирования. Это - единственная ситуация, когда после детонации в одной системе могут оказаться Мины и корабли противоборствующих сторон. Если в эту систему войдет Эсминец (DD) со Сканерами, то во время боя Мины активируются согласно обычным правилам. Во время боя замаскированный корабль может пожертвовать собой и демаскироваться, чтобы нейтрализовать Мины. Однако, если в системе будут другие корабли, игрок, контролирующий Мины, может выбрать корабль по своему усмотрению.

13.2 Тральщики (SW)

Технология Разминирования (Minesweeper Technology) позволяет приобретать Тральщики (SW). Тральщики (SW) перемещаются согласно Технологии Перемещения (их перемещение не ограничено 1 гексагоном). Тральщик (SW), оборудованный согласно Технологии Разминирования 1-го уровня способен разминировать 1 мину перед детонацией, если Технологии Разминирования 2-го уровня - 2 мины. Помните, что Тральщики (SW) тоже могут быть целью Мин, но они ими быть **не обязаны** (игрок может выбрать Тральщик (SW) в качестве цели, а может и не выбрать).



14.0 Внеземные цивилизации

14.1 Расстановка



Центральная часть игрового поля (Дальний космос) населена представителями внеземных цивилизаций. Если при вскрытии системы в Дальнем космосе вы обнаружите Бесплодную планету, поместите на нее 4 случайно выбранные фишки кораблей внеземных цивилизаций. Они будут атаковать все корабли, вошедшие в эту систему, в том числе и корабли, открывшие систему в процессе исследования. Сражение проводится согласно обычным правилам. Если планета была открыта Крейсером (Cruiser) с помощью Технологии Удаленного Исследования (Exploration Technology), поместите фишки кораблей внеземных цивилизаций скрытой стороной вверх. Ни один из игроков не имеет права изучать характеристики этих фишек до начала боя.

14.2 Действия внеземных цивилизаций

Представители внеземных цивилизаций не имеют права покидать свою систему, отступать и всегда сражаются до последнего (игрок, тем не менее, может отступить с поля битвы согласно обычным правилам). Размеры Корпуса инопланетных кораблей всегда «1». Тактический рейтинг внеземных цивилизаций «1». Все корабли внеземных цивилизаций вне зависимости от типа оборудованы Активной Защитой 2 уровня, поэтому вместо атаки по другим кораблям могут вести огонь по истребителям с Силой Атаки 7 и типом А. Во время битвы, войсками внеземных цивилизаций управляет (назначает цели атаки) игрок, находящийся слева от сражающегося игрока. Если вы играете командно (2 на 2), внеземными войсками управляет игрок из другой команды.

14.3 Покорение планет с внеземными цивилизациями

Внеземные цивилизации не могут строить дополнительные корабли и считаются покоренными, когда был уничтожен их последний корабль. Их планета может быть колонизирована согласно обычным правилам при наличии у игрока Технологии Терраформирования.

Дополнительные правила

Большинство дополнительных правил могут сильно изменить игровой процесс. Не рекомендуется их использовать, пока вы не будете достаточно хорошо знакомы с игрой. Тем не менее, дополнительные правила могут стать интересным нововведением, по мере того, как вы наберетесь опыта. Вы можете использовать одно, несколько или сразу все дополнительные правила, если вы договорились об этом заранее со всеми игроками.

15. Незначительные дополнительные правила

15.1 Мгновенное улучшение технологий.

Для игроков, которым не нравится ведение учета Технологий, необходимое для улучшения кораблей, разрешается немедленно (и бесплатно) улучшить все свои корабли до текущего уровня исследованной технологии. В качестве разумного объяснения, можно предположить, что ресурсов инженерных служб кораблей достаточно, чтобы произвести улучшение оборудования собственными силами, основываясь на данных, полученных с Родной планеты. Это правило существенно экономит время, каждый ход затрачиваемое на ведение учета Технологий кораблей.

15.2 Ускорение с помощью Черной Дыры

Как только корабль входит в изученную систему с черной дырой, игрок может объявить, что он использует Эффект «пращи». Об этом должно быть объявлено до броска кубика на выживание в черной дыре. Если игрок объявил об этом, прибавьте к выпавшему значению +2 (при использовании Эффект «пращи» шанс выживания корабля уменьшается на 20%). Если корабль выживает, он получает 1 дополнительное очко движения до конца текущего хода. Считается, что корабль подходит ближе к горизонту событий (риск увеличивается) в целях увеличения гравитационной силы, способной выбросить его из черной дыры. Нельзя одновременно использовать эффект Торговых Сетей (см. 10.1.2) и Эффект «пращи».

16.0 Порталы

16.1 Количество Порталов



В игре 6 маркеров Порталов (Warp Point) - 3 маркера «Warp Point 1», и 3 маркера «Warp Point 2». О количестве этих маркеров на игровом поле игроки договариваются перед игрой.

16.2 Использование порталов

Портал не может быть использован до тех пор, пока не обнаружен второй Портал с тем же номером. Если на поле находятся все три Портала одного и того же номера, они считаются связанными. Вошедший в Портал Корабль может переместиться через любой из двух других Порталов того же номера. Если второй Портал под тем же номером еще не был обнаружен - Портал игнорируется (гексагон считается пустой системой).

16.2 Движение через Порталы

Порталы позволяют кораблям быстро перемещаться на значительное расстояние. Согласно правилам, корабль, находящийся в системе с Порталом, может переместиться в другой Портал под тем же номером, независимо от расстояния между ними, будто эти две системы находятся рядом. Движение через Портал не является обязательным.

ПРИМЕР: У корабля, находящегося в соседней с Порталом системе есть 3 очка движения. Сначала он перемещается в систему с Порталом (1 очко движения). Далее он может продолжить движение в соседнюю систему (1 очко движения) или переместиться через Портал под тем же номером (1 очко движения). Если корабль воспользовался Порталом у него все еще остается 3-е очко движения, которое он может потратить, после прибытия во второй Портал.

16.4 Порталы и Торговые Сети

Торговые Сети могут проходить через порталы. Во всех случаях Порталы считаются находящимися по соседству системами, поэтому, если в обоих Порталах (под одним и тем же номером) расположены Торговые Корабли, Торговая Сеть простирается через Портал так же, как она бы распространялась через соседние системы.

16.5 Порталы и отступление

Порталы под одним номером считаются соседними областями во всех случаях, включая отступление.

17. Машины судного дня

17.1 Количество Машин Судного Дня



Среди систем Дальнего космоса можно разместить до трех Машин Судного Дня (далее просто «Машин»). Игрокам нужно заранее договориться о количестве Машин в игре. При использовании этого дополнительного правила

Машины не убираются с игрового поля, после того, как были найдены - они остаются на игровом поле до тех пор, пока не будут уничтожены.

17.2 Машины Судного Дня в бою

Если Машины были обнаружены во время обычного исследования космического пространства, то они немедленно атакуют исследователей. В бою Машина Судного Дня проводит 2 атаки за один раунд; тип атаки - С, Сила Атаки - 9, Защита - 2, Размеры корпуса - 3. В бою против Машины игрок не получает преимущества за Двукратное Численное Превосходство в размерах флота (смотрите 5.1.4). (Не бросайте кубик по Таблице Уязвимости Машин Судного Дня со страницы 8 Книги Сценариев) В отличие от Одиночной игры Машины Судного Дня полностью восстанавливают все повреждения в конце боя. Против Машин Судного Дня не работают Мины (см. 13.1), Маскировка (см. 12.1) и Истребители (см. 11.2).

17.2 Движение Машин Судного Дня

Машины перемещаются после движения всех игроков (в том числе и в тот ход, когда были обнаружены). Машины перемещаются на 1 или 2 гексагона в сторону ближайшей планеты, астероида или корабля в радиусе 2-х систем от себя (заканчивая свое движение на цели). Если несколько целей находятся на равном расстоянии от Машины, определите цель броском кубика (об условиях этого броска игроки договариваются между собой). Все вышеперечисленные цели имеют равные шансы привлечь к себе внимание Машины (Машина с равной вероятностью нападет как на планету, так и на обычный корабль). Если Машина переместится в систему, содержащую планету с внеземной цивилизацией, она будет атаковать представителей внеземной цивилизации согласно обычным правилам. Если Машине требуется закончить свое движение в неисследованной системе или в системе с другой Машиной, она проходит сквозь эту систему. Если в радиусе 2-х систем от Машины нет ни планет, ни астероидов, ни кораблей, то она переместится лишь на 1 гексагон в случайном направлении.

17.4 Действия Машины Судного Дня

Если в области присутствуют корабли, Машина обязана их атаковать. Игроки могут атаковать Машину согласно обычным правилам. Машина уничтожает астероиды и планеты (как с колонией, так и без), если она находится в системе с астероидами или планетой после Фазы Боя. Уберите уничтоженные фишки с игрового поля. За уничтожение планет или астероидов Машина не получает никаких преимуществ. С другими видами систем Машина не взаимодействует.

17.5 Ограничение для Машин Судного Дня

Машина не может перемещаться в гексагоны, являющиеся частью Родного Мира игрока (не содержат маркера «Дальний Космос» (Deer Space)), независимо от наличия там кораблей и планет. Очевидно, что данное правило не распространяется на сценарии, играющиеся на случайных картах.

18. Ограничение роста научного потенциала

С точки зрения реализма, империя не может мгновенно создать с нуля научную базу для широкомасштабных исследований.

Игрок имеет право тратить на исследование не более чем на 10 очков производства больше, чем в предыдущую Экономическую фазу. Пример: игрок потратил 15 очков производства на исследования, поэтому в следующую Экономическую фазу он может потратить 25 ОП. Если же игрок не тратил очки на исследования, то в следующую Экономическую Фазу он может потратить на них не более 10 очков.

19. Непредсказуемый результат исследования

Данное правило вносит элемент случайности в развитие технологий. Нет гарантии, что ваши ученые добьются успеха в нужной области, когда вам это необходимо. Если игроки используют данное правило, им потребуется копия Листа Производства из Книги Сценариев вместо обычного Листа Производства.

19.1 Финансирование исследований

Во время Экономической Фазы игрок тратит Очки Производства (ОП) на исследования, вместо покупки технологий (см. 7.5). Вы финансируете гранты, каждый из которых стоит 5 ОП. Каждый грант позволяет вам бросить 1 кубик. Например, если вы финансируете 2 гранта, вы бросаете 2 кубика. Каждая из технологий финансируется отдельно. Вы обязаны отмечать на Листе Производства количество грантов, выделенных для каждого типа технологии (на тактику, перемещение, силу атаки и т.д.). Игрок обязан распределить гранты по технологиям перед тем, как он будет бросать кости. Помимо этого, перед каждым броском кости, игрок должен огласить, на улучшение какой технологии этот бросок направлен.

19.2 Результаты

После броска кубиков за каждый из ваших грантов, вы отмечаете сумму выпавших значений на Листе Производства. Если сумма больше или равна стоимости исследуемой технологии, то вы ее получаете (и можете немедленно применить ее к кораблям, приобретенным в этот же ход).

ПРИМЕР: Игрок, финансирующий 5 грантов, хочет исследовать Технологию Атаки 1-го уровня. Он тратит 25 ОП, распределяя гранты следующим образом: 4 на Атаку, 1 на другую технологию. В Листе Производства игрок отмечает 4 гранта, потраченных на Технологию Атаки. Он бросает 4 кубика за Технологию Атаки. Выпадает 7, 5, 6, 8 (сумма 26). Игрок получает Технологию Атаки 1-го уровня, так как для нее достаточно 20 очков. Лишние 6 очков (26-20=6) сгорают. Если в описанном примере сумма выброшенных значений лишь 19, то считается, что окончательных результатов

ученым добиться не удалось. В следующую Экономическую фазу игроку придется начать финансирование нового гранта (отмечается цифра 5 на Листе Производства). Игрок потратит в этот ход лишь 1 грант на Технологию Атаки (не 5!). В этом ходу успех гарантирован, так как для завершения проекта требуется выбросить 1 на кубике. Иногда выгоднее финансировать больше грантов, чем необходимо, чтобы гарантированно получить технологию в этот же ход.

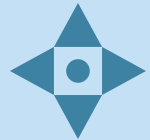
19.3 Ограничение на рост научного потенциала

Империя не может мгновенно создать с нуля научную базу для широкомасштабных исследований, поэтому игрок имеет право финансировать лишь на 2 гранта больше, чем в предыдущую Экономическую фазу.

ПРИМЕР: игрок потратил 15 очков производства на финансирование 3-х грантов, поэтому в следующую Экономическую Фазу он может финансировать не более 5 грантов. Помните: если же игрок вообще не тратил очков производства на финансирование исследований, то в следующую Экономическую Фазу он сможет финансировать не более 2-х грантов.

Комплект игры:

- карта 22' x 30'.
- 4 листа с фишками и маркерами
- 1 Книга Сценариев
- 1 пачка Листов Производства
- 4 одинаковых Справочных Листа
- книга правил
- 4 десятигранных кости
- ти правила игры



CREDITS

Разработчик: Jim Krohn

Девелопер: Martin Scott

Тестировли: Oliver Upshaw, Jerry White, Mark Asstrid, Andrew Tuttle, Scott Humphries, Eric Olsen, Mike Bertucelli, Tim Wilcox, Martin Burke, William Hyatt, Caleb Krohn and Bart Selby.

Художественное оформление: Rodger B. MacGowan

Вычитка: Diane Upshaw, Hans Kortling, Richard Walter

Координатор: Tony Curtis

Продюсеры: Tony Curtis, Rodger MacGowan, Andy Lewis, Gene Billingsley and Mark Simonitch

Перевод правил на русский язык: Валуев-Эллистон Владимир Треворович (Gans Faust), Роман Резниченко (Imago)

Верстка: Пликшнис Станиславас Эвальдасович (ORTIZ)

Последовательность игры

А. Определение Первого Игрока (7.4)

В. Первый Ход:

Игрок 1:

- Движение (см. 4.0)
- Бой (см. 5.0)
- Исследование (см. 6.0)

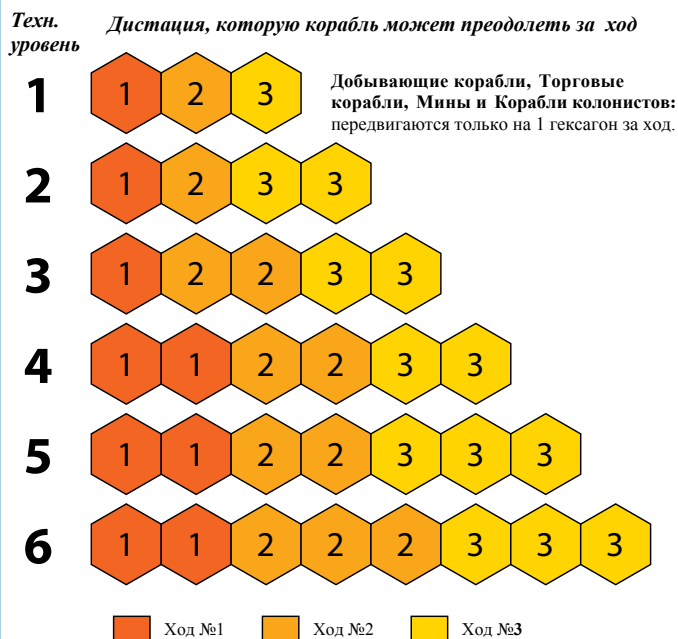
Игрок(и) 2-4: аналогично первому игроку (пункты а,б,с).

С. Ход 2: (аналогично первому ходу)

Д. Ход 3: (аналогично первому ходу)

Е. Экономическая Фаза (см. раздел 7.0) - выполняется всеми игроками одновременно, без учета очередности хода.

Схема передвижения



Проверка на выживание в черной дыре

Бросок кости Результат

1-6 Нет эффекта

7-10 Уничтожен

+2 для проверки на эффект ускорения («пращи») (15.2))

Технологии из обломков корабля (6.8)

Бросок кости Бесплатно изучаемая технология

1-2 Размер корпуса

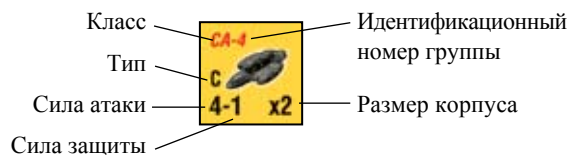
3-4 Сила атаки

5-6 Защита

7 Тактика

8-9 Передвижение

10 Верфи



ВВ: Линкоры

ВС: Боевые крейсера

СА: Крейсера

СВ: Транспортные корабли*

ДД: Эсминцы

ДН: Дредноуты

Ф: Истребители*

Р: Рейдеры*

SC: Разведчики

SW: Тральщики*

SY: Верфи

*Классы этих кораблей представлены в Расширенных Правилах

Последовательность Боя

1. Перемещение кораблей за пределы Игрового Поля

А. Ликвидация ложных целей

В. Вскрытие флота

С. Атакующий производит разминирование

Д. Защищающийся взрывает мины

Е. Формирование линий битвы

2. Определение Скрытия флота

Игрок с большим количеством боеспособных кораблей имеет право скрыть часть боевых кораблей (5.7). Не боевые корабли автоматически скрыты до конца битвы.

3. Определение бонуса за Размер флота

+1 к силе атаки, если один игрок имеет в два раза больше боевых кораблей чем его оппонент.

4. Бой

Корабли класса А стреляют первыми, затем корабли В класса, и т.д. Используйте Тактический уровень для разрешения ничьи. Если по прежнему ничья, защитник стреляет первым. стрельба никогда не происходит одновременно.

5. Повторите при необходимости

Вернитесь на шаг “Определение Скрытия флота”. После завершения первого круга Последовательности Боя, боевые корабли могут отступить (см. 5.9).

Процедура определения порядка стрельбы

1. Выберите атакующий корабль и его цель.

2. Прибавьте силу атаки атакующего корабля к его Технологическому Уровню Атаки. Обратите внимание, что Технологический уровень Атаки не может превышать Размер Корпуса (9.2).

3. Увеличение силу атаки на один (+1), если получен бонус Размер Корпуса (5.1.4).

4. Вычтите Силу Защиты цели и уровень Технологической Защиты из полного уровня атаки. Примечание: Уровень Технологической Защиты не может превышать Размер Корпуса (9.2). Полученное число является необходимым результатом броска игровой кости для нанесения очка повреждения. Число меньшее и равное этому числу - это очко повреждения. Выпавшая на игровой кости единица, всегда является одним очком повреждения.

Размер Корпуса определяет, сколько очков повреждения может принять корабль до того как будет уничтожен.