

ВРЕМЯ ГРАБЕЖА

Глубоко в космосе, на считающейся девственно пустой и неисследованной планете, были обнаружены уникальные ресурсы, которые старательно защищаются жителями планеты – Трогами. Богатство планеты предстоит завоевывать у них дюйм за дюймом.

Контроль территорий – это основная механика в игре *Время грабежа*, которая рассчитана на 2-4 игроков. Каждый игрок управляет одной из четырех уникальных рас и агрессивно ведет борьбу за сбор кристаллов на планете, которые более чем компенсируют издержки столкновений. Для победы игрокам предстоит позаботиться о колоде своих карт, возвести важные постройки, и умело воспользоваться своими спецсвойствами.

Местное население – Троги – занимают особую роль в игре *Время грабежа*. При игре вдвоем или втроем, Троги не контролируются кем-то из игроков, и являются средством сдерживания агрессии захватчиков. Поэтому, в тексте правил, сначала описывается, как играть вдвоем или втроем, а отличия игры за Трогов при игре вчетвером приведены лишь в конце.

ЦЕЛЬ ИГРЫ

Победителем в конце игры становится участник, набравший наибольшее количество победных очков (ПО). Основной способ накопления ПО – обладать контролем над локациями с кристаллами во время раундов, во время которых будет осуществляться подсчет. ПО начисляются в том числе и за просто контроль над территориями, за военнопленных, за убитых вражеских солдат и за использование определенных тактических карт или спецсвойств.

КОМПОНЕНТЫ

Игровое поле – планета, за которую вы сражаетесь.

Боевой планшет – на нем происходит разрешение столкновения.

32 тактические карты – по 8 карт для каждого типа рельефа: гор, пустыни, джунглей и океана.

6 маркеров событий – случайные события, которые происходят во время игры.

12 жетонов исследования – бонусы за исследование на планете.

18 жетонов боевых столкновений с Трогами – местные силы, противостоящие игрокам-захватчикам.

12 жетонов гнезд Трогов – дополнительные силы Трогов.

8 жетонов столкновений – пронумерованные жетоны, определяющие порядок разрешения боевых столкновений.

1 маркер действия – указывает на текущее действие.

1 маркер финального подсчета

Кристаллы: минимум 30 зеленых (значение «1»), минимум 14 желтых (значение «3»), минимум 6 красный (значение «5»).

СОСТАВ ФРАКЦИЙ (ОТЛИЧАЕТСЯ ЧИСЛОМ):

Плашка штаба

Плашка фракции

Фигурки солдат

Карты тактики

Тайлы построек

Жетоны построек

Карты умений

Жетоны умений

Маркеры контроля

Маркер активации подсчета очков

Маркер ПО и 2 маркера инициативы

Маркер 50+ ПО

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

1. Поместите игровое поле в середине стола.

Примечание: при игре вдвоем поле должно лежать стороной для двух игроков лицом вверх.

2. Перемешайте маркеры событий и поместите по одному (лицом вниз) на каждом из четырех помеченных пунктах счетчика очков игрового поля. Верните все неиспользованные маркеры событий в коробку, не глядя на них.
3. Разделите тактические карты от типа местности на четыре стопки и, перемешав каждую, выложите их лицом вниз на соответствующие позиции игрового поля.
4. Каждый игрок выбирает себе одну из фракций. Возьмите плашки штаба от каждого игрока (не-Трога) и разместите их в случайном порядке на стартовых локациях. Затем на плашки разместите по 4 солдата и 1 маркеру контроля.

Примечание: трюги подконтрольны лишь при игре вчетвером (см. «При игре вчетвером» ниже).

5. Каждый игрок берет все компоненты своей фракции:
 - a. Игроки помещают плашку своей фракции перед собой (лицом вверх).
 - b. Рядом с плашкой своей фракции игроки размещают тайлы построек, а жетоны построек – рядом с соответствующими тайлами.
 - c. Каждый игрок начинает с 1-3 картами своих навыков, размещая их перед собой (лицом вверх). Все неиспользованные карты навыков возвращаются в коробку.

Впервые играющие: игроки используют ТОЛЬКО стандартные свои карты навыков (помеченные для этого).

Опытные игроки: игроки используют стандартные навыки и один случайный навык.

Ветераны игр: игроки используют стандартные навыки и два случайных навыка.

- d. Игроки перемешивают свои карты тактики и помещают их стопкой (лицом вниз) перед собой.
- e. Игроки размещают всех остальных своих солдат перед собой в качестве резерва.
- f. Каждый игрок размещает свой маркер задействования подсчета очков перед собой.

Примечание: все неиспользуемые компоненты фракций верните обратно в коробку.

6. Каждый игрок помещает свой маркер ПО на «0» счетчика ПО на игровом поле.
7. Возьмите по одному маркеру инициативы от каждого игрока и случайным образом выложите их на треке инициативы, определяя тем самым изначальный порядок хода. Второй набор маркеров инициативы выложите в том же порядке на треке ниже.
8. Разместите в локациях на игровом поле жетоны боевых столкновений с Трогами и их гнезда (на отмеченных местах). Остальные жетоны разместите возле игрового поля в качестве запаса.
9. Разместите кристаллы в каждой локации игрового поля, в соответствии со значками на них. Оставшуюся часть кристаллов разместите возле игрового поля в качестве запаса.
10. Разместите жетоны столкновений и боевой планшет возле игрового поля.
11. Разместите маркер действия на позицию «I» на игровом поле.

Вы готовы начинать!

ПРИ ИГРЕ ВЧЕТВЕРОМ

В этом случае один из игроков берет себе все компоненты Трогов и использует их (с. 7).

12. Разместите плашку штаба Трогов на соответствующем месте игрового поля.
13. Разместите 4 жетона туннелей на игровом поле – по одному в каждой из локаций с соответствующим значком на игровом поле, и 1 на штабе Трогов.

ИГРОВОЙ ПРОЦЕСС

Время грабежа разыгрывается за 5 раундов или меньше, каждый из которых состоит из 6 фаз, в соответствующем порядке:

1. СОБЫТИЯ
2. ДОБОР КАРТ
3. ДЕЙСТВИЯ
4. РАЗРЕШЕНИЕ СТОЛКНОВЕНИЙ
5. ЗАКЛЮЧЕННЫЕ
6. ПОДСЧЕТ (ЕСЛИ АКТИВИРОВАН)

1. СОБЫТИЯ

Фаза Событий состоит из 3 шагов:

- A. РАЗРЕШЕНИЕ СОБЫТИЙ
- B. ОБНОВЛЕНИЕ ИНИЦИАТИВЫ (ПРОПУСКАЕТСЯ ПРИ ПЕРВОМ РАУНДЕ)
- C. ОБНОВЛЕНИЕ ИСПОЛЬЗОВАННЫХ НАВЫКОВ (ПРОПУСКАЕТСЯ ПРИ ПЕРВОМ РАУНДЕ)

A. РАЗРЕШЕНИЕ СОБЫТИЙ

Вскройте следующий стек нераскрытых маркеров событий(я) и немедленно разрешите их, по одному за раз, сверху вниз.

Обратите внимание, что на первом ходу игры этот стек будет просто состоять из события на первом пункте счетчика ПО. Однако, если маркер ПО игрока «перепрыгивает» тот или иной маркер события на счетчике ПО, то такие маркеры событий сразу накладываются на следующий нескрытый маркер события на счетчике ПО.

Таким образом, позже может оказываться, что в пункте события на счетчике ПО игрового поля будет больше, чем один маркер.

B. ОБНОВЛЕНИЕ ИНИЦИАТИВЫ (ПРОПУСКАЕТСЯ ПРИ ПЕРВОМ РАУНДЕ)

Обновите порядок маркеров на треке инициативы в соответствии с порядком на треке предстоящей инициативы. Состояние на треке предстоящей инициативы может быть изменено во время фазы действий, когда разыгрываются определенные карты.

Все игроки обладают картами тактики, которые позволяют им изменять свое место на треке инициативы (1-е, 2-е, 3-е или 4-е) при розыгрыше карты. Когда это происходит, игроки помещают на соответствующее место свой маркер, выталкивая вправо находящийся уже маркер другого игрока (маркер слева свою позицию не меняет).

C. ОБНОВЛЕНИЕ ИСПОЛЬЗОВАННЫХ НАВЫКОВ (ПРОПУСКАЕТСЯ ПРИ ПЕРВОМ РАУНДЕ)

Поверните все свои использованные карты навыков на 90° до вертикального положения, указывая тем самым, что они готовы к использованию. Пояснения касательно навыков вы найдете на с.5.

2. ДОБОР КАРТ

Каждый игрок добывает четыре карты из своей персональной колоды тактики. После этого все игроки, с более чем семью картами на руке, должны сбросить излишек, чтобы у них осталось лишь семь карт.

Примечание: если вам нужно добрать карты, а ваша колода иссякла, перетасуйте свой сброс, формируя тем самым новую колоду.

Структура карт

	Название карты
Очки движение	
Очки найма	
Очки строительства	
	Тактический или особый эффект
Символ фракции или рельефа местности	

3. ДЕЙСТВИЯ

Это основная фаза каждого раунда. Поместите маркер действия на позиции «I». Начиная с первого игрока на треке инициативы, игроки совершают по одному действию. После того, как каждый игрок совершил по одному действию, сдвиньте маркер действий на следующую позицию и повторяйте это до тех пор, пока каждый игрок не совершит в общей сложности три действия.

Действиях, доступных каждому игроку:

- ДВИЖЕНИЕ
- НАЙМ
- ВОЗВЕДЕНИЕ ПОСТРОЕК И/ИЛИ ИХ АКТИВАЦИЯ
- ДОБОР ДВУХ КАРТ ТАКТИКИ (ОСТАВИТЬ МОЖНО ЛИШЬ ОДНУ)
- АКТИВАЦИЯ ПОДСЧЕТА

Важно: При сбрасывании карт для движения, найма, или постройки, игнорируйте любой тактический текст на них! А вот бонусами (например: «Доберите 1 карту»), предоставляемыми вам некоторыми картами, когда вы сбрасываете их для того же движения, найма, или постройки, следует воспользоваться. Бонусы помечаются восклицательным знаком (!) и могут быть:

- [«КАРТА»] – доберите 1 карту из своей колоды за каждый такой символ;
- [«КАРТА»*] – доберите 1 карту из своей колоды вне зависимости от числа таких символов;
Пример: [«КАРТА»*] + [«КАРТА»*] = 1 доп.карта; [«КАРТА»] + [«КАРТА»*] + [«КАРТА»*] = 2 доп. карты.
- [«ЗВЕЗДА»] – получите 1 ПО.

ДВИЖЕНИЕ

Сбросьте любое количество карт с вашей руки и получите очки движения, в количестве значков движения на сброшенных картах. Каждое очко движения позволяет переместить одного из ваших солдат из любой локации в смежную. Вы можете перемещаться более чем на одно очко движения, и каждый солдат может быть перемещен несколько раз.

Важно: игроки никогда не могут перемещать солдат в штаб оппонента или в любое место сражения.

Если солдат входит в локацию с солдатом оппонента, с жетонами Трогов или их гнездами, то должен остановиться и уже не может двигаться снова в течение этого хода. Однако, дополнительные солдаты все еще могут войти в эту область во время текущего действия движения! Действие движение заканчивается, когда все точки движения потрачены, или игрок выбирает не тратить больше дополнительных очков движения.

В конце действия движения следует выполнить следующее (в указанном порядке):

1. Вскрыть и разрешить все жетоны исследования в локациях с солдатами. Бонусы с жетонов получает вскрывший их игрок.
2. В каждой локации с жетонами Трогов и/или их гнездами, в которую вы вошли, вскрыйте и уберите эти маркеры. Если солдаты Трогов не были выставлены в локацию (по указанию жетона) т.к. солдаты Трогов закончились в резерве, вы должны немедленно потерять одного своего солдата в этой локации.
3. Если ваши солдаты присутствуют в локации без солдат другого оппонента, вы получаете контроль над этой локацией (выставьте один из ваших маркеров контроля в данной локации).
4. В любой локации с вражескими солдатами выложите жетон столкновения (наименьший из тех, что есть). Теперь это место сражения. Если следует поместить несколько жетонов сражения, вы можете выбрать порядок для них.

Примечание: локации во внешнем кольце планеты, которые находятся напротив друг друга считаются смежными. В качестве напоминания, эти локации отмечены стрелкой.

Важные моменты относительно мест сражений

- локация с жетоном столкновения именуется местом сражения;
- никакие дополнительные солдаты любого из игроков не могут войти в локацию, где уже лежит жетон сражения;
- поместите одного из солдат атакующей стороны поверх жетона сражения, чтобы помнить, кто нападает;
- постройки не могут быть возведены в месте сражения;
- постройки не могут быть активированы в месте сражения, если на карте явно не указано на обратное;
- защищающийся игрок может использовать действие движения в свой ход, чтобы покинуть место сражения. Но переместить он может лишь излишек своих солдат, который превышает удвоенное количество напавших солдат.

Пример: Пилигримы перемещают 3 солдат в локацию с 8 солдатами у Людей, куда выкладывается жетон столкновения. Никакие другие солдаты войти в эту локацию не могут. Но, в свой ход, Люди могут вывести из этой локации максимум до 2 своих солдат, т.к. 3 солдата Пилигримов «блокируют» 6 солдат Людей.

НАЙМ

Сбросьте любое количество карт из вашей руки и получите очки найма, в количестве значков найма на сброшенных картах. Каждое очко найма позволяет вам призвать из своего резерва одного солдата, который размещается на плашке вашего штаба. Если ваш резерв пуст, вы не можете использовать данное действие.

ВОЗВЕДЕНИЕ ПОСТРОЕК И/ИЛИ ИХ АКТИВАЦИЯ

Сбросьте любое количество карт из вашей руки и получите очки строительства, в количестве значков строительства на сброшенных картах. Эти очки позволят вам возвести постройки в подконтрольных вам локациях и/или активировать те из построек, которые уже возведены (даже, если в этот ход!). На каждом тайле постройки отмечено сколько необходимо очков для ее возведения, и сколько для ее активации. Вы можете возводить и активировать любое количество построек за одно действие, пока вам хватает на это очков строительства.

Постройки могут быть активированы только один раз за действие, но могут быть активизированы несколько раз за один раунд, если вы снова решились на действие «Возведение построек и/или их активация».

Правила по постройкам

- постройки не могут быть возведены в локации, где выложен жетон столкновения;
- постройки не могут быть возведены в локации со штабом;
- несколько построек одного и того же типа не могут быть возведены в одной локации;
- постройки в месте сражения не могут быть активированы, если на карте явно не указано на обратное.
- если игрок теряет контроль над локацией с его постройкой, она остается, но он не может ее активировать (если на карте явно не указано на обратное), пока не вернет себе контроль над этой локацией.

ДОБОР ДВУХ КАРТ ТАКТИКИ (ОСТАВИТЬ МОЖНО ЛИШЬ ОДНУ)

Доберите две верхние карты из своей колоды или из любой стопки тактических карт местности. Выберите одну из них, чтобы замешать обратно, а вторую оставьте у себя в руке.

АКТИВАЦИЯ ПОДСЧЕТА

У каждого игрока в его колоде есть одна карта, которая позволяет активировать подсчет. Когда совершается данное действие, такая карта не может быть использована для получения очков движения, найма или строительства. При активации подсчета, поместите свой маркер активации подсчета очков на соответствующее место игрового поля, как напоминание о том, кто именно активировал подсчет.

Подсчет очков может быть активирован только один раз за раунд!

В конце раунда, игрок, активировавший подсчет, получает по 1 ПО за каждую подконтрольную ему локацию. Затем все игроки получают по 1 ПО за каждый кристалл в подконтрольных им локациях.

Использование навыков

Во время своего хода, вы можете задействовать любое количество своих навыков, которые еще не были использованы. Использование навыка не считается действием и каждый навык может быть использован только один раз за один раунд, если явно не указано на обратное. После того, как навык был использован, поверните его на 90° до горизонтального положения в качестве напоминания о его использовании. Использованные навыки восстанавливаются в начале каждого раунда. Навыки могут быть задействованы только в фазе действия, если явно не указано на обратное. Навыки должны быть использованы до или после действий, но никогда во время их.

4. РАЗРЕШЕНИЕ СТОЛКНОВЕНИЙ

Столкновение происходит в каждой локации, где выложен жетон столкновения. Разрешайте столкновения в порядке возрастания нумерации на жетонах столкновений. Если по какой-либо причине во время фазы действий, все подразделения одного из игроков в локации с жетоном столкновения устраняются еще до разрешения столкновения, столкновение не происходит: сразу же удалите жетон столкновения и выложите в этой локации маркер контроля того игрока, чьи солдаты остались.

Разрешение столкновения происходит по шагам в следующем порядке:

- A. ДОБАВЬТЕ ОДИН КРИСТАЛЛ В МЕСТО СРАЖЕНИЯ
- B. РАЗМЕСТИТЕ ВОЮЮЩИХ СОЛДАТ НА БОЕВОМ ПЛАНШЕТЕ
- C. РАЗЫГРАЙТЕ КАРТЫ ТАКТИКИ
- D. РАЗРЕШИТЕ БОЕВЫЕ ЦЕЛИ
- E. ПОМЕСТИТЕ ВЫЖИВШИХ СОЛДАТ ОБРАТНО В ЛОКАЦИЮ (ПРИ ВЫИГРЫШЕ КОНТРОЛЯ НАД ЛОКАЦИЕЙ)
- F. ОТВЕДИТЕ СВОИХ СОЛДАТ (ПРИ ПРОИГРЫШЕ КОНТРОЛЯ НАД ЛОКАЦИЕЙ)
- G. УБЕРИТЕ ЖЕТОН СТОЛКНОВЕНИЯ

A. ДОБАВЬТЕ ОДИН КРИСТАЛЛ В МЕСТО СРАЖЕНИЯ

Увеличьте количество кристаллов в месте сражения на один.

B. РАЗМЕСТИТЕ ВОЮЮЩИХ СОЛДАТ НА БОЕВОМ ПЛАНШЕТЕ

На боевом планшете существует три боевых цели, за которые борются игроки в ходе каждого столкновения.

В начале атакующий игрок выставляет всех своих солдат из локации на разные боевые цели или всех на одну.

Затем защищающийся игрок выставляет всех своих солдат из локации на разные боевые цели или всех на одну.

C. РАЗЫГРАЙТЕ КАРТЫ ТАКТИКИ

Игроки, участвующие в столкновении, могут разыгрывать тактические карты.

В начале атакующий игрок может разыграть одну карту тактики со своей руки, и сбросить ее, а затем и защитник может сделать тоже самое.

Игроки повторяют этот шаг, пока один из них не захочет или не сможет разыгрывать дополнительные карты тактики. После того, как игрок отказался разыгрывать карты тактики, он больше не может использовать карты тактики в текущем столкновении. Ограничений на количество карт тактик, которые могут быть разыграны, нет.

Важно: карты тактики фракции из колоды игрока могут быть разыграны во время любого столкновения. А вот карты тактики, приобретенные из стопок карт тактики определенного рельефа местности, могут быть применены лишь там, где местность совпадает с типом карты тактики. Внешние локации не обладают конкретным типом местности, следовательно, карты тактики определенного рельефа местности не могут быть применены при разрешении столкновений на них.

Примечание: когда при игре вдвоем или втроем происходит столкновение с Трогами, то игрок слева от того, кто сражается с Трогами, выступает в этом столкновении на стороне Трогов. Это включает в себя и размещение солдат Трогов на боевом планшете, и розыгрыш карт тактики со своей руки. Троги никогда не получают победных очков, а потому и не могут стать победителями в игре.

D. РАЗРЕШИТЕ БОЕВЫЕ ЦЕЛИ (СВЕРХУ ВНИЗ)

1. Контроль над локацией
2. Захват пленных
3. Боевые потери

Контроль над локацией

Игрок с наибольшим количеством солдат в данной части боевого планшета получает контроль над локацией и сразу 2 ПО. Область остается ему подконтрольной, даже если все солдаты устроятся за счет последующих целей. При равенстве солдат, защитник выигрывает.

Примечание: если ни один игрок не выставит солдат в данной части боевого планшета, выигрывает так же защитник.

Захват пленных

Игрок с наибольшим количеством солдат в данной части боевого планшета сразу же забирает одного из вражеских солдат, участвующих в столкновении (с любой из боевых целей, даже с «Боевых потерь») и помещает его перед собой. Этого плененного солдата его владелец не может нанять, т.к. он не является частью его резерва. Чтобы заполучить пленного см. раздел «Заключенные» ниже.

При равенстве солдат, ни у кого не происходит захвата в плен.

Боевые потери

Каждый игрок убивает по одному вражескому солдату в локации (в любой из зон боевого планшета) за каждого из своих собственных солдат, размещенных на этой цели. Игроки разрешают боевые потери одновременно, поскольку это не влияет на разрешение столкновения. Каждый игрок получает 1 ПО за каждого убитого вражеского солдата, которые возвращаются в резерв их владельца.

Примечание: в некоторых случаях третий игрок может использовать свой навык или постройку, чтобы повлиять на столкновение, в котором он не является ни атакующим, ни защитником. Если такой игрок участвует в боевых потерях, его солдаты или жетоны всегда разрешаются в последнюю очередь.

E. ПОМЕСТИТЕ ВЫЖИВШИХ СОЛДАТ ОБРАТНО В ЛОКАЦИЮ (ПРИ ВЫИГРЫШЕ КОНТРОЛЯ НАД ЛОКАЦИЕЙ)

Выжившие солдаты игрока, победившего в контроле над локацией, возвращаются с планшета в локацию.

F. ОТВЕДИТЕ СВОИХ СОЛДАТ (ПРИ ПРОИГРЫШЕ КОНТРОЛЯ НАД ЛОКАЦИЕЙ)

Выжившие солдаты игрока, проигравшие в контроле над локацией, должны отступить в соседнюю небоевую локацию, находящуюся под контролем отступающего игрока. Если нет таких локаций, солдаты возвращаются в резерв их владельца.

Исключение у Трогов: при игре вдвоем или втроем, когда Троги выигрывают контроль над локацией, маркер контроля не ставится, но вместо этого выкладывается один из жетонов гнезд Трогов лицом вниз. Если солдаты Трогов должны отступить, удалите их с игрового поля и поместите жетон гнезда Трогов в любой соседней неконтролируемой локации лицом вниз. Жетон гнезда Трогов добавляет еще больше солдат Трогов, когда вскрывается!

G. УБЕРИТЕ ЖЕТОН СТОЛКНОВЕНИЯ

Теперь столкновение состоялось, и жетон больше не требуется.

Повторите эти шаги, пока все столкновения не будут разрешены.

5. ЗАКЛЮЧЕННЫЕ

Во-первых, игроки получают по 1 ПО за каждого узника, что есть у них. Затем, в порядке инициативы, каждый игрок может потерять по 2 ПО за каждого узника, которого хочет вернуть в свой резерв из плена другого игрока. Вы не можете вернуть заключенного, если у вас не хватает ПО, чтобы оплатить его возвращение.

Если игрок решает не освобождать узников в том же раунде, что они были пленены, он может сделать это в этой же фазе следующего раунда, уплатив те же самые 2 ПО за каждого узника.

6. ПОДСЧЕТ (ЕСЛИ АКТИВИРОВАН)

Если активирован подсчет, то игрок, активировавший его, получает по 1 ПО за каждую подконтрольную ему локацию. Затем все игроки получают по 1 ПО за каждый кристалл в подконтрольных им локациях.

Это конец раунда. Если игра не закончена, начинается новый раунд.

Во время подсчета очков, если маркер игрока «перепрыгивает» тот или иной маркер события на счетчике ПО, то такие маркеры событий сразу накладываются на следующий нескрытый маркер события на счетчике ПО.

Если игрок зарабатывает более чем 49 ПО, используется маркер «50+» его фракции, чтобы отслеживать его ПО.

КОНЕЦ ИГРЫ

Игра заканчивается в конце раунда, в котором было активировано событие «*Активировать финальный подсчет*» на треке ПО. Если маркер ПО игрока не «перепрыгивает» тот или иной маркер события на счетчике ПО, то игра будет длиться 5 раундов. Но, если маркер события «перепрыгивается» во время подсчета очков, то игра закончится раньше.

Подсчет всегда активируется на последнем раунде и не может быть активирован игроками. Отметьте это с помощью маркера финального подсчета. Игроки получают ПО за кристаллы, но никто не получит ПО за подконтрольные локации.

Игрок с наибольшим количеством ПО становится победителем! В случае ничьей, выигрывает игрок с наибольшим количеством заключенных. Если же по-прежнему ничья, то выигрывает тот игрок, кто был последним в ряду инициативы.

ИГРА ЗА ТРОГОВ

Троги контролируются игроком только при игре вчетвером. Воспользуйтесь следующими правилами в этом случае.

При подготовке к игре: поместите штаб и 2 солдат Трогов в нужной локации, но не выкладывайте туда жетон столкновения.

Изначальная инициатива определяется, как обычно.

Движение

Если солдат Трогов входит в локацию с жетоном боевых столкновений с Трогами или их гнездом, тут же вскройте жетон и поместите все кристаллы и солдат Трогов, как обычно. Эти солдаты теперь находятся в распоряжении, играющего за Трогов, в том числе и для действия движения, если еще на это остались очки.

Троги могут перемещаться между локациями с туннелями (как изначально находящимися на поле, так и возведенными позже), как если бы они были смежными.

Столкновение

При проигрыше за контроль над территорией, выжившие солдаты Трогов отступают, как и прочие. Если такой возможности нет, они возвращаются в резерв вместо размещения жетона гнезда Трогов.

Подсчет

На этапе подсчета очков, Троги получают лишь половину от общего количества ПО за кристаллы, расположенные в подконтрольных локациях (с округлением вверх, т.е. за 7 кристаллов они получают лишь 4 ПО). В остальном ПО у Трогов начисляются так же, как и у других игроков (и за боевые цели, и за узников и т.д.)

КЛЮЧЕВЫЕ ТЕРМИНЫ

Kill (Убитый): убитые солдаты размещаются в резерве их владельца.

Reserve (Резерв): доступный, но ограниченный, для игрока запас, из которого он нанимает солдат. Если резерв пуст, т.к. все солдаты пленены или выставлены на игровом поле, нанимать больше нельзя.

Crystal (Кристалл): добавляется на поле по разным условиям, и приносит по 1 ПО (или по ½ ПО для Трогов) хозяину подконтрольной территории при активированном подсчете.

Region (Локация): одно из оспариваемых пространств на игровом поле.

Adjacent (Смежная): локация, которая граничит с локацией, где вы находитесь:

- внешние локация со стрелками считаются смежными с локациями на противоположной стороне игрового поля;
- локация с туннелями считаются смежными для солдат Трогов.

Occupied (Занятая): локация считается занятой, если в ней есть солдаты:

- локация только с гнездом Трогов или жетоном столкновения с Трогами, не считаются занятыми;
- локация только с постройками, не считаются занятыми;
- локация только с маркером контроля, не считаются занятыми.

Control (Подконтрольная): локация считается подконтрольной игроку, чей маркер контроля расположен на ней.

Hand (Рука): карты в руке игрока.

ПОЯСНЕНИЯ

- Золотое правило: текст на карте, маркере события или жетоне исследования весомее текста правил при противоречиях.
- Игроки могут выбрать любую стопку тактических карт рельефа, чтобы добрать 2 карты и оставить у себя одну. Игрокам нет нужды контролировать локацию с таким же типом местности.
- Округляйте вверх при расчете ПО за кристаллы для Трогов.
- Игрок может разыграть карту, даже если он не может применить ее эффект.
- Если при игре вдвоем или втроем Троги пленили солдата, отложите его в сторону, он не доступен для найма. Игроку придется и в этом случае лишиться 2 ПО, чтобы вернуть таких солдат в свой резерв. Ни один из игроков не может присудить себе очки за пленных у Трогов.
- Если Троги выиграли контроль над локацией при игре вдвоем или втроем, никакой маркер контроля в эту локацию не размещается, и никакие ПО им не начисляются. Вместо этого поместите жетон гнезда Трогов в этой локации.
- Когда вскрыты жетоны столкновения с Трогами или их гнезда не хватает фигурок Трогов, то выставите сколько есть в наличии и полное число кристаллов. Если нет ни одного Трога вообще, разместите все кристаллы и не объявляйте столкновения. Игрок, переместившийся в локацию, должен вернуть одного солдата в свой резерв.
- Игрок может выбрать продвигаться по локациям без вражеских солдат и без жетонов столкновения с Трогами или их гнездами, даже если локация находится под контролем оппонента. Игроки не получают контроль над локацией или не могут вскрыть жетоны исследования, пока не закончат свою фазу движения.
- Вы никогда не можете разместить кристаллы или возвести постройку в локацию со штабом!