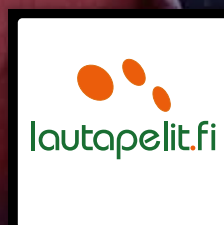


ECLIPSE

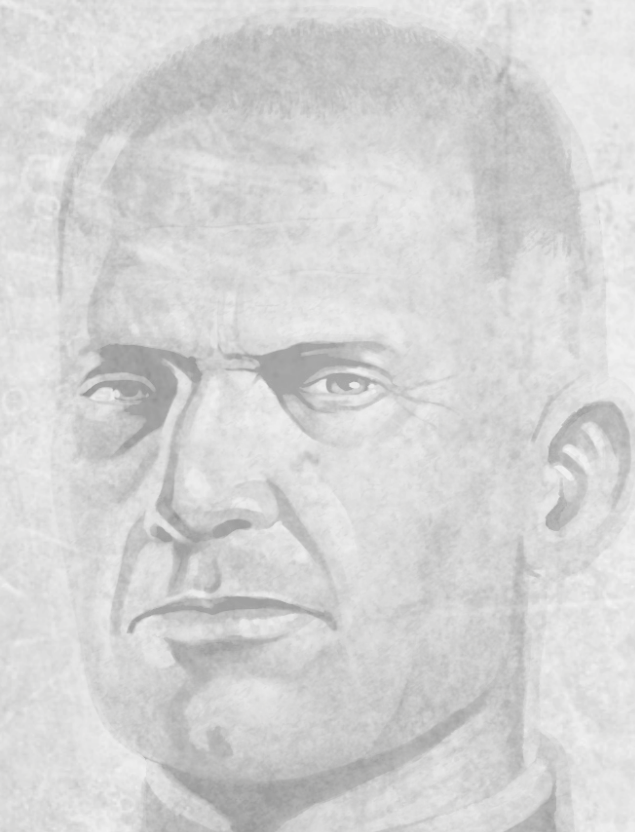
ВОЗРОЖДЕНИЕ ГАЛАКТИКИ

ПРАВИЛА



Галактика долгие годы была мирным местом. После беспощадной Земляно-Гегемонской Войны (30.027 – 33.364) основные цивилизации, совершающие межзвёздные путешествия, постарались сделать всё возможное, чтобы подобное не повторилось. Общими усилиями был создан Галактический Совет, который должен был поддерживать хрупкий мир. Он предпринял множество мужественных попыток предотвратить распространение агрессии по галактике.

Тем не менее, среди основных цивилизаций и в самом Совете растут напряжённость и разногласия. Распадаются старые союзы и в тайне подписываются новые необдуманные соглашения. Противостояние супер-держав неизбежно – осталось только выяснить результат этого конфликта. Кто выйдет из войны победителем и станет управлять галактикой? Тени великих цивилизаций вот-вот накроют мир. Ведите своих людей к победе!



СОЗДАТЕЛИ

АВТОР: Touko
Tahkokallio

ГРАФИЧЕСКИЙ ДИЗАЙН КНИГИ ПРАВИЛ:
Sampo Sikiö >>> samposdesign.com

ИЛЛЮСТРАЦИИ:
Ossi Hiekkala >>> archipictor.com

ИЗДАТЕЛЬ:
© Lautapelit.fi 2011 >>> lautapelit.fi

ПЕРЕВОД ПРАВИЛ:
Купцова Светлана, ООО «Игровед» ©

Особая благодарность за помощь:

Antti Autio, Petri Savola, Atte Moilanen, Stefan Engblom

Спасибо за тесты игры и советы:

Antti Mentula, Jouni Heinänen, Olli-Pekka Vaija, Eero Puurunen, Sally Londesborough, Otto Kataja, Tiina Merikoski, Albert Kaikkonen, Matleena Muhonen, Iina Valkeisenmäki, Teemu Salohalme, Susanna Louhesto, Johanna Louhesto, Mikko Karvonen, Reko Nokkanen, Ilari Tahkokallio, Anttoni Huhtala, Arto Klami, Veli-Matti Jaakkola, Tuomas Lehto, Jani Koistiola, Juha Linnanen, Antti Koskinen, Antti Tahvanainen, Mika Lemström, Jussi Kurki, Ossi Lehtinen, Paul Laane, Aarne Ekström, Ilkka Salminen, Valtteri Arvaja, Tero Särkijärvi, Atte Tamminen, Mikko Saari, Ville Saari, Hannu Sinisalo, Sonja Tolvanen, Kalle Malmioja, Aleksii Siirtola, Matias Viitasalo, Atro Kajaste, Antti Muhonen, Timo Ollikainen, Kimmo Leivo, Aleksii Ahtiainen, Oskari Westerholm, Juuso Mattila, Heikki Hyhkö, Olli Sandberg, Michael Xuereb, Chris Rudram, Deryk Sinotte, Gregor MacDougall, Dustin Boggs, Tony Vickery, Josh Aitken, Juuso Takalainen, Bjarne Boström, Antti, Stefan Wahoff, Sören Paukstadt, Ronny Vorbrodt, Alexis D, Paul Grogan, Filip Murmak и всем, кто играет в игру на встречах и в игровых клубах.

Для книги правил и игровых гексов используются элементы иллюстраций, созданных ESA/Hubble.

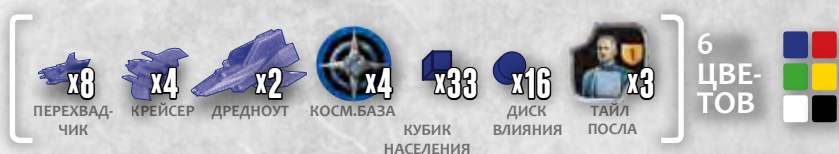
ИДЕЯ ИГРЫ

Игра «Эклипс» ставит вас во главе огромной межзвёздной цивилизации, которую вы должны будете привести к победе, обойдя соперников.

Во время каждого раунда вам предстоит расширять сферы влияния своей цивилизации, занимаясь исследованием и колонизацией новых планет, разработкой супер-современных технологий и постройкой военных космических кораблей. Игра закончится после 9-ти раундов и игрок, набравший больше всех Победных очков, станет победителем. Победные Очки начисляются за контроль над секторами галактики, за победы в сражениях, за создание дипломатических отношений, за исследование новых технологий, за совершение открытий и за обладание Монолитами.

К победе вы можете прийти различными путями, поэтому вам необходимо будет найти наиболее подходящую стратегию, руководствуясь сильными и слабыми сторонами своей цивилизации и учитывая тактику противников!

ИГРОВЫЕ КОМПОНЕНТЫ



КОМПОНЕНТЫ ИГРОКОВ, представленные в шести цветах (синий, красный, зелёный, жёлтый, чёрный, белый) – по одному цвету для каждого игрока: 14 пластиковых фигурок космических Кораблей (8 Перехватчиков, 4 Крейсера, 2 Дредноута), 4 Тайла Космических Баз, 33 Кубика Населения, 16 дисков Влияния, 3 Тайла Послов.

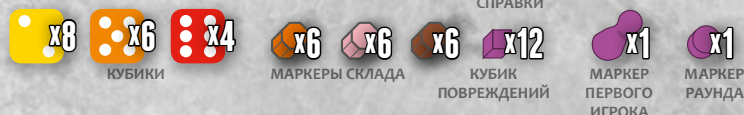
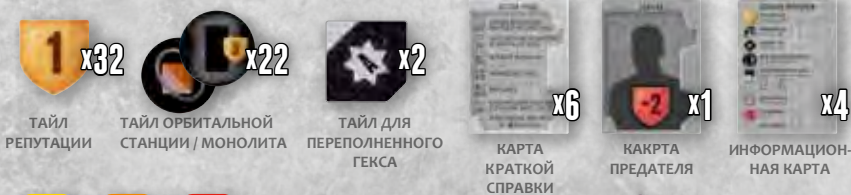
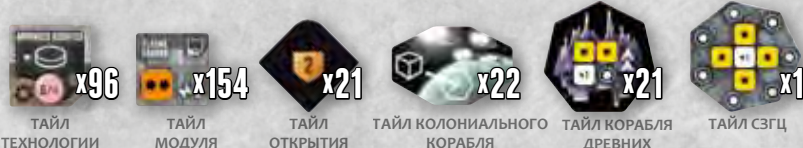
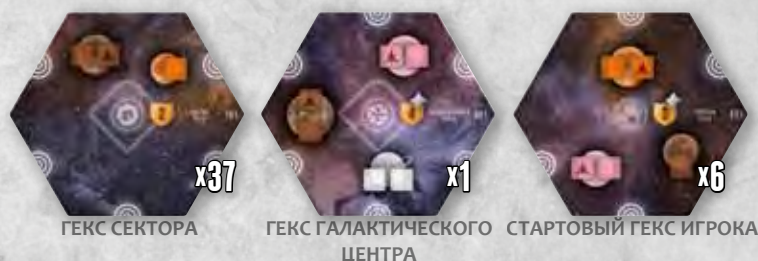
ГЕКСЫ – 37 гексов Секторов: 8 Внутренних гексов (с номерами 101-108), 11 Центральных гексов (с номерами 201-211), 18 Внешних гексов (с номерами 301-318); 1 гекс Галактического Центра (с номером 001), 6 гексов Первых Секторов (с номерами 221-232).

КАРТОЧКИ И ПОЛЯ: 6 Карточек Игроков (двусторонние), 1 Поле снабжения

ТАЙЛЫ: 96 Тайлов Технологий (24-х видов), 154 Тайла Модулей для Космических Кораблей (17 видов), 21 Тайл Открытий, 22 тайла колониальных кораблей, 21 Тайл кораблей Древних, 1 тайл системы защиты Галактического центра (СЗГЦ), 32 Тайла Репутации, 22 Тайла Структур (Орбитальных станций / Монолитов), 2 Тайла для переполненных гексов, 6 Карт Краткой Справки по Игре, 1 Карта Предателя, 4 Информационные Карты.

РАЗНОЕ: 18 шестигранных кубиков (8 жёлтых, 6 оранжевых, 4 красных), 18 восьмигранных Маркеров Склада (по 6 оранжевых, розовых и коричневых), 12 фиолетовых Кубиков Повреждений, 1 маркер Первого игрока, 1 Маркер раунда, 2 тряпочных мешочка (для тайлов Технологий и тайлов Репутации).

Пустые тайлы вам в игре не понадобятся, так как являются запасными.



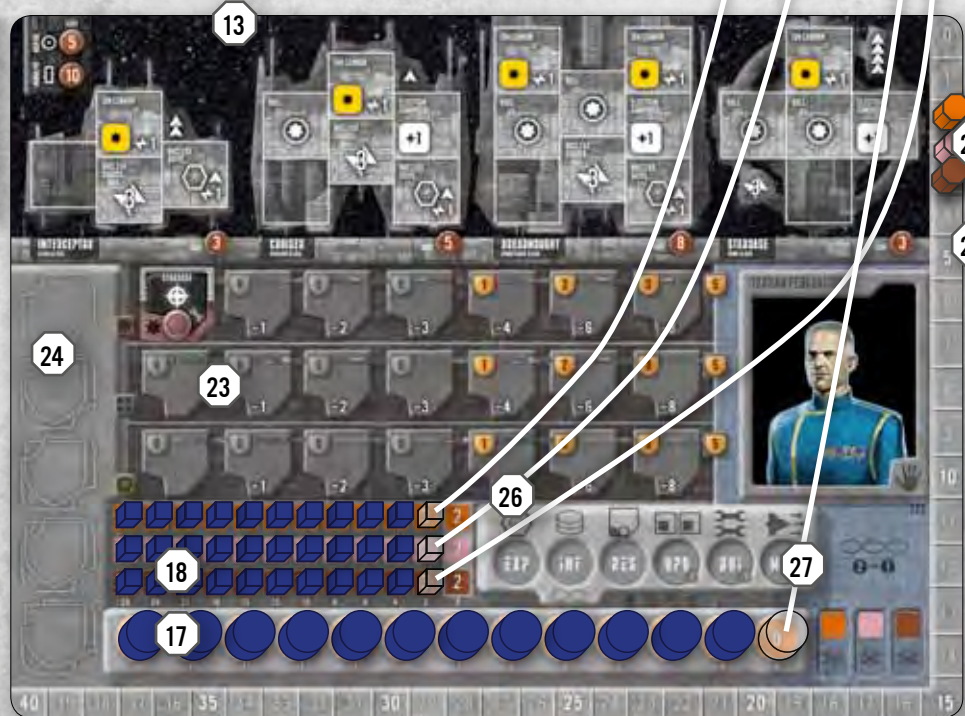


- [1] Тайлы модулей для космических кораблей
- [2] Маркер раунда
- [3] Поле снабжения
- [4] Дорожки исследований
- [5] Тайлы открытий
- [6] Тайлы кораблей Древних
- [7] Тайлы орбитальных станций и монолитов
- [8] Кубики повреждений
- [9] Карта предателя
- [10] Гекс Галактического центра
- [11] Система защиты Галактического центра (СЗГЦ)
- [12] Стопки гексов секторов
- [13] Карточка игрока
- [14] Гекс первого сектора
- [15] Корабли
- [16] Тайлы послов
- [17] Диски влияния



- [18] Кубики населения
- [19] Колониальные корабли
- [20] Карта краткой справки по игре
- [21] Маркеры склада
- [22] Дорожка склада
- [23] Дорожки технологий
- [24] Дорожка репутации
- [25] Перехватчик

ИГРОВАЯ ЗОНА СИНЕГО ИГРОКА



**ТАЙЛЫ
ТЕХНОЛОГИЙ:**
2 игрока: 12
3 игрока: 14
4 игрока: 16
5 игроков: 18
6 игроков: 20

**ВНЕШНИЕ
СЕКТОРА:**
2 игрока: 5
3 игрока: 10
4 игрока: 14
5 игроков: 16
6 игроков: 18

Поместите тайлы Модулей [1] и Маркер раунда [2] на Поле снабжения [3]. Положите в мешочек тайлы Технологий и перемешайте их. Вытяните из мешочка случайные тайлы Технологий (согласно количеству участников игры) и положите их на соответствующие места [4] на Дорожках исследований.

Поместите одинаковые тайлы друг поверх друга. Положите тайлы Репутации в другой мешочек и перемешайте их. Перемешайте тайлы Открытий [5] и поместите их лицевой стороной вниз на соответствующие места на Поле снабжения. Также поместите на Поле снабжения тайлы кораблей Древних [6], тайлы Орбитальных станций и Монолитов [7] и кубики Повреждений [8], карту Предателя положите рядом с полем Снабжения [9].

Положите гекс Галактического центра [10] в центр стола. Поместите один тайл Открытия лицевой стороной вниз на гекс Галактического Центра, а поверх него – тайл системы защиты Галактического центра (СЗГЦ) [11]. Разделите тайлы Секторов на три стопки (лицевой стороной вниз): Внутренние [I],

Центральные [II] и Внешние [III] гексы Секторов (согласно количеству участников игры) [12]. Отдайте маркер Первого игрока игроку, который меньше всех времени провёл в Солнечной системе на планете Земля.

Начиная с первого игрока и двигаясь по часовой стрелке, каждый игрок выбирает себе гекс первого сектора и соответствующую карточку игрока [13]. Затем каждый игрок кладёт свой гекс первого сектора [14] на одну из шести начальных областей в зоне Центрального сектора (два гекса в сторону от гекса Галактического Центра; смотрите рисунок на предыдущей странице). Поместите свой гекс на находящуюся ближе к вам начальную область. Положите лишние гексы Первых Секторов и Карточки Игроков обратно в коробку – они не будут использоваться в игре.

Каждый игрок берёт следующие игровые компоненты и кладёт их рядом со своей Карточкой Игрока:

- все Корабли, тайлы Послов, диски Влияния и кубики Населения [15, 16, 17, 18] одного цвета;
- 3 тайла колониальных кораблей [19];
- карту краткой справки по игре, стороной с обзором Фаз действия вверх [20]

Каждый игрок кладёт на свою карточку игрока:

- по одному диску Влияния на каждый круг Дорожки Влияния [17];
- по одному кубичку Населения на каждую клетку на трёх Дрожках Населения (Деньги, Знания, Материалы) [18]; самая права клетка на каждой Дорожке (отмечена более светлым цветом) остаётся пустой.
- по одному маркеру Склада каждого цвета [21] на свою Дорожку Склада [22]: Маркер Денег на клетку «2», Маркер Знаний на клетку «3» и Маркер Материалов на клетку «3».

Затем каждый игрок кладёт на свой гекс первого сектора:

- одну фигурку Перехватчика [25];
- по одному кубичку Населения, взятому с соответствующей по цвету Дорожки Населения, на каждую Клетку Населения (но не на Дополнительные Клетки, отмеченные звёздочкой) [26].
- один диск Влияния, взятый с Дорожки Влияния, на Круг Влияния [27].

ИНОПЛАНЕТНЫЕ ЦИВИЛИЗАЦИИ. Все описанные в этой книге правила применяются только к Землянам и описаны с их точки зрения. Если вы играете в «Эклипс» впервые, мы рекомендуем вам использовать только различные земные фракции, а инопланетные цивилизации отложить до следующей игры. В основном инопланетяне подчиняются тем же правилам, что и Земляне, но есть и некоторые отличия: другой набор стартовых Ресурсов, количество Кораблей, которое вы перемещаете во время действия Перемещения и т.д.

Если вы всё же решили использовать инопланетные цивилизации, перед игрой каждый игрок выбирает себе одну из этих цивилизаций. Начиная с игрока, сидящего справа от первого игрока и двигаясь против часовой стрелки, каждый игрок выбирает себе инопланетную цивилизацию и кладёт на стол гекс первого сектора. Заметьте, что если один из игроков выбирает Землян, то одна из инопланетных цивилизаций автоматически выбывает из игры.

ЛИШНИЕ ДИСКИ?
У вас останется 3 лишних Диска Влияния, которые вам понадобятся если вы проведёте определенное Исследование Техно-логий.

**РАСПОЛОЖЕНИЕ ПЕРВЫХ ГЕКСОВ
ИГРОКОВ В НАЧАЛЕ ИГРЫ:**



КУБИКИ НАСЕЛЕНИЯ. Народ вашей цивилизации представлен маленькими деревянными кубиками Населения вашего цвета. Когда вы открываете новый сектор космоса, вы можете заселить его, переместив кубики Населения, находящиеся на вашей Карточке Игрока, на клетки на гексе этого сектора.



Чем больше Кубиков Населения вы переместите на гексы, тем больше Ресурсов (Деньги , Знания , Материалы ) вы будете производить. Самая левая незакрытая клетка на каждой Дорожке Населения показывает, сколько единиц Ресурсов вы производите каждый раунд (на рисунке выше это: Деньги – 12, Знания – 21, Материалы – 15).

РЕСУРСЫ. Гексы ваших Секторов производят три вида Ресурсов: Деньги, Знания, Материалы.

 **ДЕНЬГИ** необходимы для использования действия Влияния: контроль на гексах и совершение действий требуют от вас в конце раунда выплаты Денег.

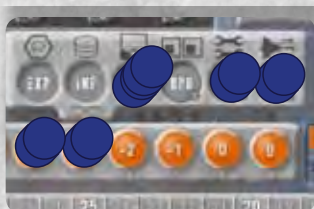
 **ЗНАНИЯ** необходимы для действия Исследования: разработка новых Технологий требует от вас выплаты Знаний.

 **МАТЕРИАЛЫ** необходимы для действия Строительства: постройка новых Кораблей и Структур требует от вас выплаты Материалов.

Количество каждого имеющегося у вас Ресурса отмечается Маркером Склада соответствующего цвета на Дорожке Склада.



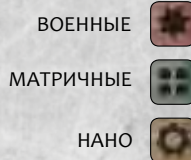
ДИСКИ ВЛИЯНИЯ. Влияние вашей цивилизации представлено деревянными дисками Влияния вашего цвета. Диски используются, чтобы отмечать гексы, находящиеся под



контролем вашей цивилизации. Совершение любого действия требует от вас перемещения Диска Влияния на соответствующее место действия. Самый левый незакрытый круг на Дорожке Влияния показывает, сколько Денег вам нужно платить в конце каждого раунда, чтобы поддерживать функционирование вашей цивилизации (на рисунке выше, 2 Денег ). То есть, чем больше гексов вы контролируете и чем больше действий совершаете, тем больше Денег вам нужно платить.

ОГРАНИЧЕННОЕ КОЛИЧЕСТВО КОМПОНЕНТОВ. Количество Кораблей, Кубиков Населения, дисков Влияния, Тайлов Технологий, Тайлов Открытий, Тайлов Репутации и тайлов Послов ограничено. Если этих компонентов не осталось, значит они закончились. Количество Тайлов Модулей и Кубиков Повреждений не ограничено, поэтому если их не осталось, замените их подручными материалами.

ТЕХНОЛОГИИ. Технологии, исследованием которых может заниматься ваша цивилизация, дают ей различные преимущества. Некоторые Военные Технологии требуются для модернизации определённых Модулей



ваших Кораблей или строительства новых Кораблей и Структур. Тогда как другие Технологии позволяют вашей цивилизации более эффективно развиваться (например, улучшающие производство или увеличивающие количество дисков Влияния). Технологии делятся на три категории: Военные, Матричные и Нанотехнологии. Исследование Технологий из одной категории позволяет вам получить скидку на будущие исследования той же категории. Исследованные Технологии кладутся на карточку игрока.

КОРАБЛИ. Корабли используются для сражений с другими игроками и не принадлежащими ни одному игроку Древними, а также для разведки. Существует 4 вида Кораблей:

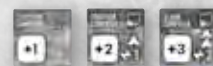
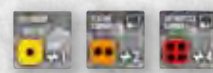


- **Перехватчики:** по 8 у каждого игрока
- **Крейсеры:** по 4 у каждого
- **Дредноуты:** по 2 у каждого
- **Космические Базы:** по 4 у каждого игрока

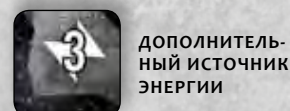
Постройка больших кораблей стоит дороже, но и модулей на них больше. Космич. Базы являются стационарными объектами.

Модули для Кораблей. На каждой Карточке Игрока есть чертежи всех видов Кораблей. Игроки могут во время игры улучшать свои Корабли: Модули, расположенные на чертежах (изначально напечатанные на Карточке или полученные во время действия Модернизации) наделяют Корабль определёнными способностями. Есть несколько видов Модулей:

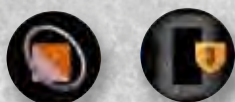
- **Пушки** используются во время каждого раунда боя, чтобы атаковать вражеские Корабли. Урон разный и каждая звезда  - одно очко повреждений.
- **Ракеты** похожи на Пушки, но используются только в начале битвы.
- **Корпус** поглощает урон. Способность корпуса поглощать урон отмечена звёздами:  поглощает одно очко повреждений.
- **Компьютеры** улучшают эффективность орудий и добавляют Кораблям бонус Инициативы.
- **Щиты** частично защищают Корабль от повреждений.
- **Двигатели** позволяют Кораблям дальше перемещаться, а также добавляют бонус Инициативы.
- **Источники Энергии** генерируют Энергию для других Модулей.



На чертежах некоторых Кораблей есть изображения Модулей вне сетки Модулей. Эти Модули ничем не отличаются от стандартных Модулей кроме того, что их нельзя заменить.



СТРУКТУРЫ. Структуры – огромные объекты, которые вы можете строить на подконтрольных



вам гексах. Орбитальные станции предоставляют вашим людям место для проживания: на каждой может находиться один кубик Населения. Монолиты приносят очки в конце игры. Структуры – недвижимые объекты, которые находятся на определённом гексе до конца игры.

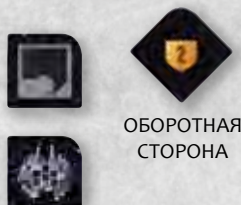
ТАЙЛЫ ОТКРЫТИЙ. На некоторых гексах есть тайлы Открытий, которые можно получить, если первым поместить на него свой диск Влияния. Каждый тайл Открытия двусторонний: на лицевой стороне указан бонус (дополнительные Ресурсы, новые Технологии, и т.д.), а на обратной стороне изображены 2 Победных Очка. Когда вы получаете тайл Открытия, вы немедленно должны решить, какую сторону будете использовать.

Бонусы тайлов Открытий:

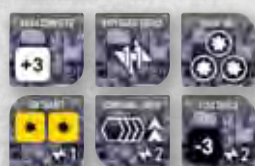
3 шт. +8 Денег, 3 шт. +5 Знаний, 3 шт. +6 Мат-ов: переместите свой Маркер Склада и сбросьте этот тайл.



3 шт. технологий Древних: вы можете взять с Поля Снабжения самый дешёвый Тайл Технологии, которого у вас ещё нет, и бесплатно поместить его на свою карточку игрока. После этого сбросьте этот тайл.



3 шт. крейсеров Древних: поместите один из своих неиспользованных Крейсеров на этот гекс и сбросьте этот тайл.



6 шт. Модулей с кораблей Древних: вы можете поместить их на любой свой Корабль (сбросив Модуль, который был заменён, если это необходимо); также вы можете временно положить его рядом со своей Карточкой Игрока и использовать его позже, во время действия Модернизации; если вы в последствии захотите заменить Модуль с Корабля Древних на другой, то его необходимо будет сбросить.

Тайлы Открытий, которые вы решили использовать в качестве Победных Очков, кладутся рядом с вашей Карточкой Игрока и остаются там до конца игры.

ТАЙЛЫ РЕПУТАЦИИ. Вы получаете тайлы Репутации после сражений. В конце игры они приносят Победные Очки.



ТАЙЛЫ ПОСЛОВ. Вы можете использовать своих Послов, чтобы создавать Дипломатические отношения с другими игроками. Такие отношения улучшают ваше производство и приносят в конце игры Победные Очки.



ОБМЕН. В любой момент вы можете обменять 2 единицы одного Ресурса (Деньги, Знания или Материалы) на 1 единицу любого другого Ресурса.



ТАЙЛЫ ДЛЯ ПЕРЕПОЛНЕННЫХ ГЕКСОВ. Если во время игры возникнет ситуация, во время которой на одном гексе не будет умещаться необходимое количество Кораблей, вы можете отставить их в сторону и отметить Тайлом для Переполненного Гекса.



ГИПЕРПЕРЕХОД. Чтобы преодолевать колоссальные расстояния между звёздными системами, космические корабли используют сеть Точек Гиперпространственных Переходов. Разведка новых звёздных систем тоже происходит при помощи Гиперпространственного Перехода.

ГЕКСЫ. Во время игры игровое поле строится при помощи шестиугольных тайлов («гексов»). Каждый гекс обозначает один сектор звёздных систем и может вмещать некоторое количество разноцветных Клеток Населения, обозначающих звёздные скопления, где можно добывать Ресурсы.

ПРИМЕР ИГРОВОГО ПОЛЯ В КОНЦЕ ИГРЫ



Для каждого сектора (Внутреннего, Центрального и Внешнего) предназначена собственная стопка гексов. В начале игры на столе находятся только гекс Галактического Центра и гексы Первых Секторов игроков. Остальные гексы появляются на столе во время игры. Гексы Внутренних и Центральных Секторов выкладываются в форме двух концентрических кругов вокруг гекса Галактического Центра. Тайлы Внешних Секторов свободно располагаются вокруг них.

Внутренние Секторы имеют номера 101-108, Центральные 201-211, Внешние 301-318, Первые Сектора игроков 221-232 и Галактический Центр 001.

ОБЗОР ГЕКСА:



- [1] Круг Влияния [2] Количество Победных Очков
- [3] Точка Гиперперехода [4] Артефакт
- [5] Клетка Населения / Денег [6] Клетка Населения / Дополнительные Денег [7] Клетка Населения / Знаний
- [8] Клетка Населения / Дополнительные Знаний [9] Клетка Населения / Материалов [10] Номер гекса

ИГРОВОЙ РАУНД

Игровой раунд состоит из четырёх фаз:

ФАЗА ДЕЙСТВИЯ: Игроки по очереди, по часовой стрелке совершают действия (по одному за раз).

ФАЗА БИТВЫ: Игроки проводят сражения и завоёвывают секторы.

ФАЗА СОДЕРЖАНИЯ: Игроки выплачивают стоимость Содержания Цивилизации и производят Ресурсы.

ФАЗА ОЧИСТКИ: Игроки перемещают диски Влияния с Дорожки Действия обратно на свою Дорожку Влияния и выкладывают на Поле снабжения новые тайлы Технологий.

ФАЗА ДЕЙСТВИЯ

Начиная с игрока с Маркером Первого Игрока и далее по час. стрелке, каждый игрок может предпринять одно действие или спасовать. Игра продолжается до тех пор пока все игроки не спасуют. Первый спасовавший игрок получает маркер Первого игрока на следующий раунд. Совершая действие, переместите диск Влияния со своей Дорожки Влияния на свою Дорожку Действия. Вы можете совершать одно действие несколько раз. Чем больше действий вы совершите, тем большее количество Ресурсов на Содержание вам придётся потратить в конце раунда, поэтому не забудьте вовремя спасовать!



EXPLORE (РАЗВЕДКА)

Варианты действий:



INFLUENCE (ВЛИЯНИЕ)



RESEARCH (ИССЛЕДОВАНИЕ)



UPGRADE (МОДЕРНИЗАЦИЯ)



BUILD (СТРОИТЕЛЬСТВО)



MOVE (ПЕРЕМЕЩЕНИЕ)



REACTION (UPGRADE, BUILD OR MOVE)

РЕАКЦИЯ (модернизация, строительство и перемещение)

Спасовавшие игроки не могут предпринимать никаких действий, кроме Реакции, являющейся более слабым вариантом действий Строительства, Модернизации и Перемещения. Пасуя, переверните свою карту краткой справки по игре темной стороной вверх (обзор игрового раунда). Это поможет другим игрокам понять, что вы уже спасовали.

КОНЕЦ ФАЗЫ ДЕЙСТВИЯ. После того как все игроки спасуют, фаза Действия немедленно подойдёт к концу. Действие Реакции больше предпринимать нельзя.

КОЛОНИАЛЬНЫЕ КОРАБЛИ. В любой момент во время совершения вами действия вы можете активировать один или несколько лежащих лицевой стороной вверх Колониальных Кораблей. За каждый активированный КК вы можете поместить на пустую Клетку Населения любого гекса, где у вас есть диск Влияния, один кубик Населения. Каждый размещённый вами кубик должен быть взят с вашей Дорожки Населения, совпадающей по цвету с Клеткой Населения на гексе. Активированные КК переворачиваются лицевой стороной вниз. Использование КК – единственный способ поместить на гексы кубики Населения и увеличить своё производство! В примере ниже, Синий игрок активирует 2 КК и переворачивает их лицевой стороной вниз. Он перемещает на гекс два Кубика Населения.



ПРИМЕР! На стр. 16-17 вы найдёте пример, в котором игроки совершают все возможные варианты действий.

СЕРЫЕ КЛЕТКИ НАСЕЛЕНИЯ. Серые планеты обозначают миры, которые подходят для любого вида производства. На Серую Клетку Населения можно поставить кубик, взятый с любой из трёх Дорожек Населения. Если вы убираете кубик с серой клетки Населения, вы можете поместить его на любую Дорожку Населения.



ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ КЛЕТКИ. Планеты с символом звёзды обозначают суровые миры, которые сложно колонизировать. Вы можете положить кубик на такую Клетку только если уже исследовали соответствующую Технологию (Современные лаборатории, итд)



ОРБИТАЛЬНЫЕ СТАНЦИИ. ОС – искусственно созданная среда обитания, которую могут построить игроки. На ОС может находиться только один любой кубик Насел.





РАЗВЕДКА. Действие Разведки позволяет вашей цивилизации обследовать незаселённые районы галактики.

РАЗВЕДКА



ЭХР

Выберите одно из ещё неисследованных мест, находящееся рядом с гексом, на котором у вас есть Корабль или диск Влияния, и поместите на него лицевой стороной вверх гекс, взятый из соответствующей стопки (I, II и III). Если вы производите Разведку с гекса, где у вас есть только Корабль, он не должен быть «задержан» вражеским Кораблём.

Вы должны решить, сбросить взятый из стопки гекс Сектора или разместить. Если вы решаете его сбросить, ваш ход немедленно заканчивается. Если вы решаете поместить его на стол, то применяются следующие ограничения:

- его можно положить только на то место, которое вы разведали
- его нужно расположить так, чтобы хотя бы одна Точка Гиперперехода на этом гексе соединялась с Точкой Гиперперехода на одном из уже находящихся на столе гексов, на котором у вас есть диск или Корабль.

На рисунке справа гексы, отмеченные буквами А и В подходят для размещения нового гекса.

Гексы, находящиеся в стопках I и II размещаются в форме круга вокруг гекса Галактического Центра; гексы из стопки III могут расходиться в разные стороны от этих кругов (смотрите рисунок «Пример игрового поля в конце игры» на стр. 7).

Если на гексе есть символ Открытия, поместите на него лицевой стороной вниз тайл Открытия.

Если на гексе есть символы Древних, поместите на него соответствующее количество кораблей Древних. В этом случае положите тайл Открытия лицевой стороной вниз под Корабль(и) Древних.

После размещения гекса вы можете получить контроль над ним, поместив на него диск Влияния со своей Дорожки Влияния. Если на гексе есть тайл Открытия, вы можете взять его, когда положите на гекс диск Влияния. Все тайлы Открытий двусторонние: на обратной стороне тайла содержатся 2 ПО, а на лицевой изображён бонус. Посмотрите на лицевую сторону Тайла Открытия и решите, какую сторону вы хотите использовать. Тайлы Открытий, использованные в качестве Победных Очков, кладутся рядом с вашей Карточкой Игрока стороной с ПО вверх.

Важно! Корабли Древних необходимо уничтожить (смотрите раздел «Фаза Битвы») прежде чем положить на гекс диск Влияния и взять с него тайл Открытия. Если на гексе находятся Корабли нескольких игроков, борющихся за контроль на этом гексом, тайл Открытия получит игрок, который по итогам сражения сможет разместить на этом гексе свой диск Влияния.

На гексе Галактического Центра находится Система защиты Галактического центра, которую необходимо уничтожить (смотрите раздел «Фаза Битвы») прежде чем положить на гекс диск Влияния.

После размещения Диска Влияния вы можете активировать свои Колониальные Корабли, чтобы разместить кубики Населения на Клетках Населения этого гекса.

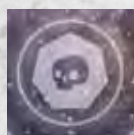
Если в одной из стопок заканчиваются гексы, перемешайте сброшенные гексы этой стопки и сформируйте новую. Если закончились все гексы, действие Разведки становится бесполезным.

ГИПЕРПРОСТРАНСТВЕННЫЙ ГЕНЕРАТОР

Если вы изучили эту Технологию, вы можете поместить гекс на стол так, чтобы только половина Точки Гиперперехода соединяла новый гекс с тем, с которого вы проводили Разведку. На рисунке выше в этом случае дозволенные места размещения – это А, В, С и D, но, в любом случае, не Е.



СИМВОЛ ОТКРЫТИЯ



СИМВОЛ ДРЕВНИХ



ОБРАТНАЯ
СТОРОНА ТАЙЛА
ОТКРЫТИЯ



КОРАБЛЬ ДРЕВНИХ

Важно! Помните, что КК вы можете использовать в любой момент своего хода.





ВЛИЯНИЕ

inf

Выбирая действие Влияния, вы можете переместить до двух своих дисков Влияния. Переместить их можно следующими способами:

- со своей Дорожки Влияния или с гекса, где у вас есть диск Влияния, на гекс, где нет Диска или вражеского Корабля и который является соседним для гекса, где у вас есть Диск или Корабль. Гекс, на который вы перемещаете Диск Влияния, должен при помощи Точки Гиперперехода соединяться с гексом, где у вас есть Диск Влияния или Корабль. В примере справа вы можете положить диск Влияния на гексы А и В и G.
- с гекса, где у вас есть диск Влияния, обратно на свою Дорожку Влияния.

После размещения Диска Влияния вы можете активировать свои Колониальные Корабли, чтобы положить кубики Населения на клетки Населения этого гекса.

После перемещения дисков Влияния вы можете перевернуть лицевой стороной вверх два Колониальных Корабля.

ЗАБРАТЬ ДИСК ВЛИЯНИЯ С ГЕКСА. Если вы забрали с гекса диск Влияния, то должны также вернуть все свои находящиеся на освободившемся гексе кубики Населения обратно на соответствующие Дорожки Населения.

Действие Влияния позволяет вашей цивилизации занимать свободные гексы или, наоборот, освобождать их.

ГИПЕРПРОСТРАНСТВЕННЫЙ ГЕНЕРАТОР

Если вы уже изучили Технологию Гиперпространственного генератора, вы можете положить диск Влияния на гекс, соединяющийся с вашим только половиной Точки Гиперперехода.



В примере ниже Синий игрок может положить диск Влияния на гексы А, В, С и D, но не на Е или F.



Важно! Помните, что КК вы мо-



жете использо-
вать в любой мо-
мент своего хо-
да.

ДИПЛОМАТИЧЕСКИЕ ОТНОШЕНИЯ увеличивают ваше производство и приносят Победные Очки.

ДИПЛОМАТИЯ

ПРИМЕР ДИПЛОМАТИЧЕСКИХ ОТНОШЕНИЙ

На примере ниже, **Зеленый** и **Красный** игроки могут завязать дипломатические отношения друг с другом. **Синий** и **Красный** не могут, пока **Красный** Перехватчик находится на гексе **Синего** игрока. **Синий** и **Зеленый** так же не могут, пока их Перехватчики находятся на одном гексе.



ФАЗА
ДЕЙСТВИЯ

Игроки могут налаживать друг с другом Дипломатические отношения, если их гексы являются соседними. Правила Дипломатии не используются при игре вдвоём и втроём.

ДИПЛОМАТИЧЕСКИЕ ОТНОШЕНИЯ. Если один из гексов, где у вас есть диск Влияния, соединяется через Точку Гиперперехода с гексом, где есть диск Влияния другого игрока, вы и другой игрок можете по взаимному согласию наладить Дипломатические отношения. Если вы оба согласны на это, то отдайте другому игроку один из своих тайлов Послов и поместите поверх него один из своих Кубиков Населения. Вы можете взять Кубик с любой из трёх Дорожек. Тайл Посла кладётся на одну из пустых клеток на Дорожке Репутации другого игрока. Другой игрок также отдаёт вам свой тайл Посла и кубик Населения. Поместите их на пустую клетку на своей Дорожке Репутации. Дипломатические отношения могут быть установлены в любой момент вашего хода. Они могут быть созданы в результате действий Разведки или Влияния, а также в конце Фазы Битвы.



ТАЙЛ ПОСЛА

Каждый тайл Посла, находящийся на вашей Дорожке Репутации, в конце игры принесёт вам 1 Победное очко. Заметьте, что на вашей Дорожке Репутации также находятся ваши тайлы Репутации. Если эта Дорожка заполнена, когда вы получаете от другого игрока тайл Посла, вы можете сбросить тайлы Репутации, вернув их в мешочек.

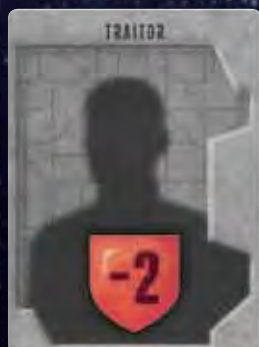
У вас может быть только по одному тайлу Посла от каждого игрока. Вы можете в любой момент игры менять местами Тайлы, находящиеся на вашей дорожке Репутации, но не можете сбрасывать тайлы Послов. Заметьте, что у Землян на Дорожке есть одно место, где может находиться только тайл Посла.



Здесь может находиться тайл Посла или тайл Репутации

Здесь может находиться только тайл Посла

Здесь может находиться только тайл Репутации



РАЗРЫВ ДИПЛОМАТИЧЕСКИХ ОТНОШЕНИЙ. Ваши Дипломатические отношения остаются в силе до конца игры, если только вы не нападёте на игрока, с которым вас связывают Дипломатические отношения, или если он не нападёт на вас. Перемещение ваших Кораблей на гекс, на котором находится диск Влияния или Корабль другого игрока, считается нападением. После этого оба игрока возвращают соответствующие тайлы Послов и кубики Населения их владельцам. Кубик Населения возвращается на любую Дорожку Населения, выбранную его владельцем.

Когда вы нападаете на игрока и это приводит к разрыву Дипломатических Отношений, вы забираете у её предыдущего владельца карту Предателя. Игрок, у которого находится Карта Предателя, не может налаживать новые Дипломатические отношения до тех пор, пока она у него есть. Игрок, у которого в конце игры будет находиться Карта Предателя, получит -2 ПО штрафа.



ИССЛЕДОВАНИЕ

RES

Совершая действие Исследования, вы можете взять с Поля Снабжения один из доступных Тайлов Технологий, выплатив его стоимость Знаниями (переместите Маркер Склада в обратную сторону по Дорожке Склада), и поместить его на свою карточку игрока на соответствующую Дорожку (Военные, Матричные или Нанотехнологии). За каждую уже имеющуюся у вас в этой категории Технологию вы получаете скидку, указанную на правой от занятой технологии клетке.

Обратите внимание, что на каждом Тайле Технологии указана его мин. стоимость, которую вы обязаны заплатить независимо от имеющейся у вас скидки.

Помимо категорий, Технологии делятся на три типа:

-  **Модули для Кораблей:** позволяют Модернизировать соответствующие Модули.
-  **Строительство:** позволяют Строить соответствующие Корабли или Структуры.
-  **Немедленный:** мгновенный и разовый эффект, действующий сразу после Исследования этой Технологии.

ПРИМЕР:

У вас уже изучены Нейтронные Бомбы и Плазменная Пушка и вы хотите исследовать Космическую Базу. У вас есть скидка на Военные Технологии – 2, но вы всё равно обязаны заплатить 3 Знаний, так как это минимальная стоимость Космической Базы.

Действие Исследования позволяет вашей цивилизации развивать новые технологии.

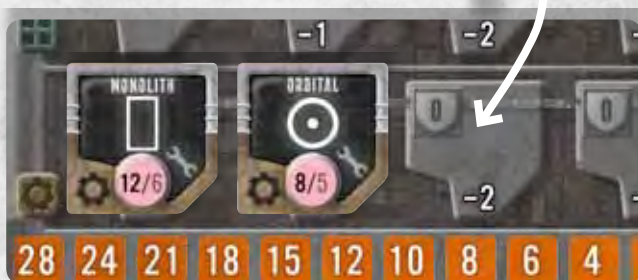
НАЗВАНИЕ ТЕХНОЛОГИИ



КАТЕГОРИЯ

ЦЕНА
МИНИМАЛЬНАЯ
ЦЕНА

ТИП



Вы не можете исследовать уже имеющуюся у вас Технологию.

Исследованные Технологии остаются на вашей Дорожке Технологии до конца игры. Они не могут быть сброшены.

НАЧАЛЬНЫЕ ТЕХНОЛОГИИ. У Землян и некоторых Инопланетян имеются уже изученные технологии. Они действуют в обязательном порядке и их нельзя закрывать другими плитками Технологий.



ВОЕННЫЕ ТЕХНОЛОГИИ

Нейтронные Бомбы: Если вы исследовали эту Технологию, то можете после битвы уничтожить все кубики Населения на текущем гексе, не бросая кубики (смотрите раздел «Фаза Битвы»).

Космическая База: Вы можете Строить Космические Базы.

Плазменная Пушка: Вы можете Модернизировать Модуль "Плазменная Пушка".

Фазовый Щит: Вы можете Модернизировать Модуль "Фазовый Щит".

Улучшенная Разработка Месторождений:

При помощи КК можно класть кубики Населения на Клетки Доп. Материалов.

Тахионный Источник: Вы можете Модернизировать Модуль "Тахионный Источник".

Плазменные Ракеты: Вы можете Модернизировать Модуль "Плазменные Ракеты".

Глюонный Компьютер: Вы можете Модернизировать Модуль "Глюонный Компьютер".



МАТРИЧНЫЕ ТЕХНОЛОГИИ

Щит Гаусса: Вы можете Модернизировать Модуль "Щит Гаусса".

Улучшенный Корпус: Модернизация аналогичного Модуля.

Фузионный Источник: Модернизация аналогичного Модуля.

Позитронный Компьютер: Модернизация аналогичного Модуля.

Развитая Экономика: При помощи КК можно класть кубики Населения на Клетки Доп. Денег.

Тахионный Двигатель: Модернизация аналогичного Модуля.

Пушка Антиматерии: Модернизация аналогичного Модуля.

Квантовая Матрица: Вы получаете 2 доп. Диска Влияния, которые немедленно кладутся на вашу Дорожку Влияния.



НАНОТЕХНОЛОГИИ

Нанороботы: Вы можете Построить один доп. Корабль или Структуру (но не во время Реакции).

Фузионный Двигатель: Вы можете Модернизировать Модуль "Фузионный Двигатель".

Развитое Роботостроение: Вы получаете один доп. диск Влияния. Он немедленно кладётся на вашу Дорожку Влияния.

Орбитальная Станция: Вы можете Строить Орбитальные станции.

Современные Лаборатории: Вы можете при помощи своих Колониальных Кораблей класть кубики Населения на Клетки Доп. Знаний.

Монолит: Вы можете Строить Монолиты.

Расшифровка Артефактов: Вы немедленно должны взять 5 Ресурсов за каждый Артефакт, изображённый на ваших гексах. Ресурсы могут быть любыми (Деньги, Знания итд), но в группах по пять.

Гиперпространственный генератор: Вы можете совершать действия Разведки, Влияния и Перемещения на гексах, соединённых с вашим только половиной Точки Гиперпространственного Перехода.

Действие Модернизации позволяет вашей цивилизации модифицировать Корабли.

МОДЕРНИЗАЦИЯ UPG



ПУШКИ+РАКЕТЫ: За каждый цветной квадрат на чертеже вашего Корабля во время сражения вы будете бросать соответствующий ему по цвету кубик. Повреждения, обозначаются символом звезды: ★ каждая звёздочка – это 1 очко повреждений.

КОМПЬЮТЕРЫ: Позволяют стрелять более эффективно, добавляя бонусы к броскам кубиков: суммарное значение ваших Компьютеров прибавляется к результату броска кубиков.

ЩИТЫ: Суммарное значение Щитов объекта вычитается из результата броска ваших кубиков.

КОРПУС: каждый символ Корпуса ☼ поглощает одно полученное очко повреждений.

ДВИГАТЕЛИ: каждый нарисованный гекс увеличивает на один Значение Перемещения Корабля.

щения Корабля.

ИСТОЧНИКИ ЭНЕРГИИ: производят энергию для других Модулей.

НАЗВАНИЕ
ТРЕБОВАНИЕ К ИЗУЧЕНИЮ ТЕХНОЛОГИИ
БОНУС К ИНИЦИАТИВЕ
ПОТРЕБЛЕНИЕ ЭНЕРГИИ
СИМВОЛ



Выбирая действие Модернизации, вы можете модифицировать чертежи ваших Кораблей, размещая на них новые Модули. Характеристики каждого Корабля указаны на их чертежах на вашей Карточке Игрока. Если вы модифицируете чертёж Корабля при помощи новых Модулей, все уже построенные Корабли этого типа считаются модернизированными.

Во время действия Модернизации верните любое количество Тайлов Модулей на Поле снабжения. Затем возьмите до двух тайлов Модулей с Поля Снабжения и поместите их на любые квадраты на любом чертеже вашего Корабля. Вы можете положить тайл Модуля поверх Модуля, напечатанного на чертеже Корабля.

- Во время Модернизации применяются следующие ограничения:
- большинство Модулей (отмечены символом Технологии) требуют исследования соответствующей Технологии (смотрите раздел «Исследования»);
 - суммарное Потребление Энергии Модулями Корабля не может превышать производимое этим Кораблём суммарное количество Энергии;
 - Перехватчики, Крейсеры и Дредноуты должны обязательно иметь по одному Двигателю, Космические Базы не могут иметь Двигателей.

Когда вы берёте и сбрасываете Тайлы Модулей – вы ничего не платите.

Все значения Модулей кумулятивные. Например, если на Корабле установлены два Фузионных Двигателя, они сделают его характеристики следующими: Перемещение 4, Инициатива 4, Потребление Энергии 4.

ФАЗА
ДЕЙСТВИЯ

Данное действие позволяет вашей цивилизации строить новые Корабли и Структуры.

СТРОИТЕЛЬСТВО BUI

СТОИМОСТЬ СТРОИТЕЛЬСТВА		
КОРАБЛИ		Перехватчик 3
		Крейсер 5
		Дредноут 8
		Космическая база 3
СТРУКТУРЫ		Орбитальная станция 5
		Монолит 10

Вы можете Построить до двух Кораблей (Перехватчики, Крейсеры, Дредноуты и Космические Базы) или Структур (Орбитальные станции и Монолиты), выплатив их стоимость в Материалах (переместить Маркер Склада в обратном направлении по Дорожке Склада) и поместив построенные объекты на любые гексы, где у вас есть диски Влияния.

При Строительстве применяются следующие ограничения:

- количество Кораблей ограничено имеющимися у вас фигурками и тайлами, то есть у вас есть только 8 Перехватчиков, 4 Крейсера, 2 Дредноута и 4 Космические Базы.
- на одном гексе может находиться только один Монолит и Орбитальная Станция.
- строительство Космических Баз, Орбитальных станций и Монолитов требуют наличия соответствующих изученных Технологий (смотрите раздел «Исследования»).

ПЕРЕМЕЩЕНИЕ

Данное действие позволяет вашей цивилизации перемещать свои Корабли.

Действие Перемещения позволяет вашим Кораблям путешествовать по галактике. Выбирая данное действие, вы можете совершить до трёх перемещений. Вы можете использовать данное действие, чтобы несколько раз передвинуть один Корабль или по одному разу несколько Кораблей. За каждое перемещение ваш Корабль может передвинуться на количество гексов, равное Значению его Перемещения. Значение Перемещения зависит от установленных на Корабле Двигателей (каждое изображение гекса увеличивает Значение Перемещения Корабля на один; в случае наличия нескольких Двигателей учитывается их суммарное значение; смотрите раздел «Модернизация»). На Космические Базы не ставятся Двигатели, поэтому они являются стационарными объектами.

Заметьте, что при Перемещении применяются некоторые ограничения! Корабли могут перемещаться только через гексы, соединённые между собой Точкой Гиперперехода. В примере справа Корабль может переместиться на гекс А.

Вы можете перемещаться только на Разведанные гексы, не на пустые.

Если ваши Корабли оказываются на гексе, где находятся Корабли другого игрока или Корабли Древних, на гексе должно остановиться хотя бы по одному вашему Кораблю на каждый Корабль противника (Корабль «задержан»). Кроме того, вам придётся участвовать в битве с этим противником во время Фазы Битвы. Ваши Корабли, превышающие количество Кораблей противника, могут продолжить движение.

Система защиты Галактического центра (СЗГЦ) «задерживает» на своём гексе все Корабли. Корабли не могут пересечь этот гекс, пока не будет уничтожена СЗГЦ.

ГИПЕРГЕНЕРАТОР. Если у вас изучена Технология Гипергенератора, вы можете перемещать свои Корабли между гексами, соединёнными между собой только половиной Точки Гиперперехода. В примере ниже корабль может переместиться на гексы А, В и С.



ПРИМЕР ПЕРЕМЕЩЕНИЯ

У Перехватчика **Красного** игрока Значение Перемещения 2 (два Ядерных Двигателя), у Крейсера Значение Перемещения 3. **Красный** игрок может совершить три перемещения. Он дважды двигает Перехватчик и один раз Крейсер. Перехватчиков **Зелёного** игрока Значение Перемещения тоже 2. **Зелёный** игрок может совершить три перемещения. При движении его первый Перехватчик оказывается задержан Перехватчиком **Красного** игрока. Второй Перехватчик может двигаться дальше. Наконец, **Зелёный** игрок решает не использовать третье перемещение.

РЕАКЦИЯ

Вы можете предпринять действие Реакции после того как спасовали.

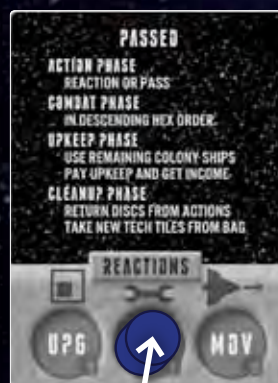
После паса вы можете совершать только действие Реакции, когда до вас дойдёт очередь в порядке хода. Реакция, по сути, является более слабой версией действий Перемещения, Строительства и Модернизации.

Реакция может быть:

-  **МОДЕРНИЗАЦИЕЙ:** вы можете взять один Модуль для Корабля.
-  **СТРОИТЕЛЬСТВОМ:** вы можете построить один Корабль или Структуру.
-  **ПЕРЕМЕЩЕНИЕМ:** вы можете переместить один раз один Корабль.

Реакция совершается перемещением одного Диска Влияния на Дорожку Реакции, находящуюся на вашей Карте Краткой Справки по Игре.

Технология Нанороботов (смотрите раздел «Исследования») не предоставляет вам дополнительного действия Строительства во время совершения Реакции.





ПРИМЕР ПАРТИИ НА ЧЕТЫРЕХ ИГРОКОВ



ПРИМЕР ФАЗЫ ДЕЙСТВИЯ

Алексей (Земляне), **Константин** (Планта), **Иван** (Механика) и **Виктор** (Прогресс) уже сыграли несколько раундов, взяв под контроль несколько секторов и начав активное развитие своих цивилизаций. Алексей во время текущей Фазы действия является первым игроком.

Алексей решает совершить действие Строительства. Он перемещает самый правый Диск со своей Дорожки Влияния на Клетку Строительства на своей Дорожке Действия [1]. Затем он строит один Крейсер и одну Орбитальную Станцию. Это стоит 10 Материалов, поэтому он передвигает Маркер Склада Материалов на 10 клеток назад по Дорожке Склада. **Алексей** смог построить Орбитальную Станцию, потому что исследовал Технологию Орбитальной Станции. Он размещает Крейсер и Орбитальную Станцию на своих гексах [2].

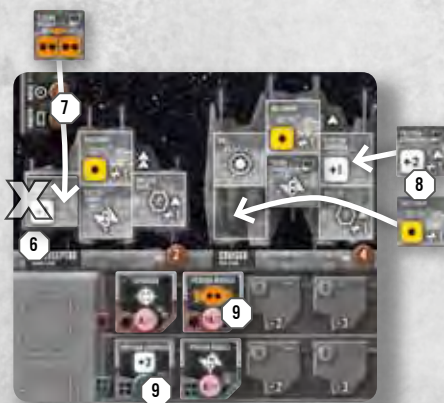
Ход **Алексея** завершён и право хода переходит к **Константину**, так как по часовой стрелке он следующий.

Константин занимается Разведкой и перемещает диск Влияния на соответствующую Клетку Действия. Он выбирает пустое место, которое хочет разведать, и берёт верхний тайл гекса из соответствующей стопки – в данном случае гекс Центрального Сектора (II). **Константин** размышляет, разместить ли гекс на столе или сбросить, и решает всё же разместить его [3]. Он кладёт гекс так, чтобы новый гекс соединялся с одним из его гексов Точкой Гиперперехода. На гексе есть символ Открытия, поэтому **Константин** кладёт на него, лицевой стороной вниз, взятый – из мешочка тайл Открытия. **Константин** решает немедленно поместить на этот гекс свой диск Влияния, перемещая на него самый правый диск со своей Дорожки Влияния [4]. Размещение Диска позволяет ему взять тайл Открытия. Он смотрит на тайл и решает оставить его в качестве Победных Очков, поэтому кладёт его стороной с ПО вверх рядом со своей Карточкой Игрока. Помимо этого, **Константин** решает колонизировать клетки Населения Денег и Знаний, изображённые на только что размещённом им гексе. Он переворачивает лицевой стороной вниз 2 своих Колониальный Корабли и перемещает на клетки гекса по одному Кубику с Дорожек Населения Денег и Знаний [4]. У цивилизации Планта есть специальная способность, позволяющая игроку разведать одним действием сразу два гекса. Поэтому **Константин** проводит Разведку ещё одной пустой области [5], на этот раз это Внешний Сектор (III). Ему не нравится взятый им из стопки гекс, поэтому он сбрасывает его, положив его лицевой стороной вверх рядом с соответствующей стопкой гексов. Когда стопка Внешних Секторов закончится, стопка сброса сформирует новую стопку Внешних Секторов.

Теперь очередь **Ивана**. Он решает Модернизировать свои Корабли, перемещая один диск Влияния на Клетку Действия Модернизации. Специальная способность цивилизации Механика позволяет **Ивану** взять три тайла Модулей вместо обычных двух. Сначала он возвращает тайл Электронного Компьютера с чертежа Перехватчика на свою карточку игрока [6], затем берёт тайл Плазменных Ракет, тайл Позитронного Компьютера и тайл Ионной Пушки. **Иван** кладёт Плазменные Ракеты на свой Перехватчик [7], а Позитронный Компьютер и Ионную Пушку на свой Крейсер [8]. **Иван** смог взять Плазменные Ракеты и Позитронный Компьютер, так как исследовал соответствующие Технологии [9].

Виктор решает заняться Исследованием: он перемещает диск Влияния на Клетку Действия Исследования и берёт с Поля Снабжения Фузионный Двигатель. У него уже изучены 4 Нанотехнологии, которые дают ему скидку –4, но минимальная цена Фузионного Двигателя 3. **Виктор** выплачивает стоимость в Знаниях, перемещая соответствующий Маркер Склада на 3 клетки назад и кладёт тайл Технологии Фузионного Двигателя на свою карточку игрока [10].

В этом примере участвуют инопланетные цивилизации. Их специальные способности подробно описаны в конце правил.



Специальная способность цивилизации Прогресс позволяет **Виктору** одним действием изучить сразу 2 Технологии, поэтому он решает исследовать ещё и Гиперпространственный генератор. Скидка на Нанотехнологии у него теперь -6, поэтому он выплачивает только 10 Знаний и кладёт новый тайл Технологии на свою карточку игрока [11].

Снова ход **Алексея**. Он занимается Разведкой Внешних Секторов и берёт из стопки гекс с двумя символами Древних. После размещения гекса Алексей кладёт на него лицевой стороной вниз взятый из мешочка тайл Открытия и и поверх него два Тайла кораблей Древних [12]. Диск Влияния нельзя класть на гекс до того как будут уничтожены Корабли Древних.

Константин снова занимается Разведкой. На этот раз его интересуют Внешние Секторы и он размещает на поле два гекса [13]. **Константин** переворачивает 2 оставшихся у него Колониальных Корабля лицевой стороной вниз и кладёт один Кубик с Дорожки Населения Денег и Кубик с Дорожки Населения Материалов на первый гекс. Он может поместить один Кубик на Клетку Дополнительных Материалов [14], так как исследовал Технологию Улучшенной Разработки Месторождений [15]. Оставшиеся на гексе клетки Населения остаются пустыми, так как у **Константина** больше нет Колониальных Кораблей. Теперь он связан с Алексеем через гекс с Точкой Гиперперехода [16]. Он решает наладить с ним Дипломатические отношения. Алексей согласен, поэтому они обмениваются Тайлами Послов и кубиками Населения, взятыми с удобной для них Дорожки. Тайлы Послов кладутся на Дорожки Репутации. Дорожка **Алексея** уже заполнена Тайлами Репутации, поэтому он сбрасывает один из них [17] и возвращает обратно в мешочек.

Иван пасует, переворачивая свою карту краткой справки по игре тёмной стороной с обзором игры вверх [18]. Так как он первым спасовал в этом раунде, он получает маркер Первого игрока и первым будет действовать во время Фазы действия следующего раунда.

Виктор решает совершить действие Перемещения и собирается напасть на своего соседа. Он перемещает два своих Перехватчика на один из гексов **Ивана**, где находятся три его Перехватчика [19]. Корабли **Виктора** могут перемещаться через половину Точки Гиперперехода, так как он изучил Технологию Гиперпространственного генератора. До этого **Виктор** и Иван установили Дипломатические отношения, но теперь они прекращены из-за нападения **Виктора**. Оба игрока возвращают друг другу тайлы Послов. Находящиеся на них кубики Населения возвращаются на любую Дорожку Населения. **Виктор** берёт Карту Предателя. Теперь, пока эта карта у него, с ним не сможет наладить Дипломатические отношения ни один из игроков.



ФАЗА
ДЕЙСТВИЯ

Помимо этого, если он до конца игры не избавится от неё, то получит штраф -2 ПО.

Право хода переходит к **Алексею**. Он пасует и переворачивает тёмной стороной вверх свою карту краткой справки по игре.

Константин выбирает действие Влияния. Он может переместить два Диска Влияния и решает забрать свои Диски с двух «пустых» гексов (гексы без Клеток Населения не могут принести никакой пользы кроме ПО). Один Диск [20] **Константин** кладёт на никем не контролируемый гекс с двумя Клетками Населения, а второй [21] – обратно на свою Дорожку Влияния. После этого он переворачивает лицевой стороной вверх два своих Колониальных Корабля. Он сразу же использует их снова, переворачивая лицевой стороной вниз, и кладёт два Кубика Населения на свои гексы [22].

Иван, который до этого спасовал, может совершить только действие Реакции. Он решает, что три Перехватчика, находящиеся у него на гексе, недостаточная сила против атаки **Виктора**, поэтому выбирает действие Перемещения (кладёт диск Влияния на Дорожку Действия на своей Карте Краткой Справки по Игре [23]) и перемещает на спорный гекс один Крейсер [24]. Действие Реакции позволяет совершить только одно Перемещение, поэтому его ход завершён.

Виктор выбирает действие Перемещения и передвигает на спорный гекс ещё один Перехватчик и один Крейсер [25]. Крейсер перемещается на 2 гекса благодаря Фузионному Двигателю.

Алексей не считает нужным Реагировать и пасует.

Константин тоже пасует, то же самое делают **Иван** и **Виктор**. Так как все Карты Краткой Справки по Игре лежат тёмной стороной вверх, Фаза Действия подходит к концу и начинается Фаза Битвы. В эту фазу будет разыграно одно сражение между Иваном и Виктором.

ФАЗА БИТВЫ

Во время Фазы Битвы разыгрываются сражения.

Сражение происходит в том случае, если на одном гексе находятся силы нескольких сторон (сторона – это игрок, Древние или СЗГЦ). Если сражения происходят на нескольких гексах, они проводятся согласно номерам гексов (номер напечатан в углу каждого гекса) – от большего номера к меньшему. У гекса Галактического Центра самый маленький номер, поэтому сражения на нём будут всегда разыгрываться в последнюю очередь.

Если на гексе находятся силы нескольких сторон, в первую очередь сражения разыгрываются между игроками и

только потом оставшийся игрок сражается с Древними или с СЗГЦ.

Если на гексе находятся Корабли нескольких игроков, сражения между ними проводятся попарно, в обратном порядке их входа на гекс.

Таким образом, два игрока, которые последними вошли на гекс, первыми сразятся друг с другом, а выживший игрок затем будет сражаться с тем игроком, который вошёл на гекс до них и т.д. Последний выживший игрок сразится с Древними, если они есть.

В примере справа **Красный** игрок находится на гексе. **Зелёный** игрок перемещается на этот гекс, затем на него же входит **Синий** игрок. **Зелёный** и **Синий** игроки сражаются друг с другом, а выживший сразится с **Красным** игроком.

Если на гексе есть диск Влияния и, соответственно, контролируется одним из игроков, этот игрок всегда считается защитником и будет сражаться последним, даже если его Корабли последними вошли на гекс.

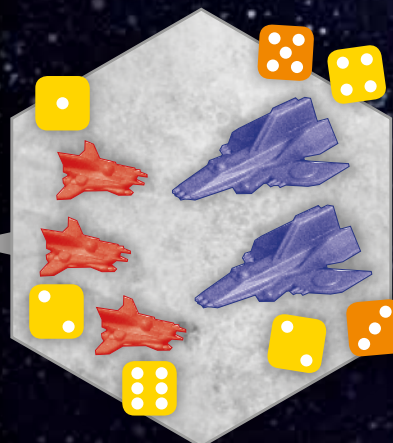
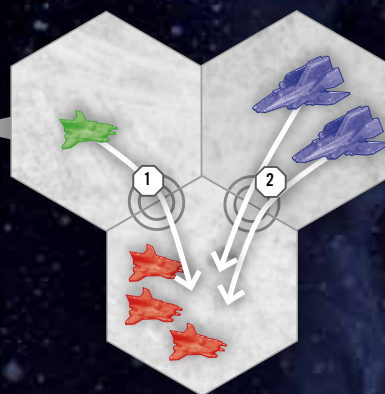
ГЛАВНАЯ КОНЦЕПЦИЯ СРАЖЕНИЯ:

Каждый тип Корабля (Перехватчик, Крейсер итд.) каждого игрока активируется в порядке его Инициативы. Тип Корабля с наибольшей Инициативой действует первым. В случае одинакового значения Инициативы ничья разбивается на усмотрение защитника. Защитником всегда является игрок, у которого на спорном гексе есть диск Влияния. Если на гексе нет Диска Влияния или на нём находятся более двух игроков, защитником является игрок, который первым оказался на этом гексе.

В примере справа Инициатива Перехватчика **Красного** игрока =6. Базовая Инициатива Корабля =2, +2 за Компьютер и +2 за Двигатель. Инициатива **Синего** Дредноута =3. Базовая Инициатива =0, +1 +1 +1 за три Двигателя.

Вы одновременно бросаете кубики за все ваши Корабли одного типа. Сколько кубиков нужно бросить и какие именно, определяется количеством Кораблей и их оружием: за каждый символ кубика на чертеже вашего Корабля вы можете бросить один кубик соответствующего цвета. Кубики разных цветов позволяют вам сделать бросок одновременно за все виды оружия, находящиеся на ваших Кораблях одного типа. После броска вы выбираете, какому вражескому Кораблю вы присваиваете каждый кубик. Несколько кубиков могут быть присвоены одному Кораблю.

В примере справа, **Красный** игрок бросает три жёлтых кубика – по одному за Ионную Пушку на каждом из трёх Перехватчиков. **Синий** игрок бросает 2 жёлтых кубика и один оранжевый кубик.



ПОПАДАНИЕ



ПРОМАХ



+3



≥6



ПОПАДАНИЕ



ПОПАДАНИЕ: Если на кубике выпадает «6» - это всегда попадание, а «1» - это всегда промах (не зависимо от характеристик Кораблей). Если на кубике выпал другой результат, прибавьте к нему значение ваших Компьютеров и отнимите от получившейся суммы значение Щитов вашей цели. Если после этого вы получили значение 6 или больше, этот кубик обеспечил вам попадание по противнику.



ПОВРЕЖДЕНИЯ: Разное оружие наносит разное количество повреждений при попадании. Ионная Пушка (жёлтый кубик) наносит 1 очко повреждений, Плазменная Пушка (оранжевый кубик) 2 очка повреждений, а Пушка Антиматерии (красный кубик) 4 очка. Количество повреждений, которое наносит пушка, обозначены символом звёздочки ★ на тайле оружия.

По умолчанию одно очко повреждений уничтожает Корабль!

★ Каждый символ Корпуса на Модулях Корабля поглощает 1 очко повреждений. То есть, если у Корабля два тайла Улучшенного Корпуса, он будет уничтожен только при получении пятого очка повреждений. Повреждения от одного кубика (например, от Плазменной Пушки или Пушки Антиматерии) не могут быть разделены между несколькими объектами. Если Корабль получает повреждения, но ещё не уничтожен, отметьте полученные повреждения, поместив рядом с этим Кораблём соответствующее количество Кубиков Повреждений.

НА КАЖДОМ КОРАБЛЕ ДРЕВНИХ ЕСТЬ:

2 Ионных Пушки
Электронный
Компьютер
Корпус
Инициатива: 2



НА СЗГЦ ЕСТЬ:

4 Ионных Пушки;
Электронный
Компьютер;
7 Корпусов;
Инициатива: 0;



СРАЖЕНИЕ С ДРЕВНИМИ И СЗГЦ: Любой ваш противник бросает кубики за Древних и СЗГЦ. Если это возможно, кубики распределяются так, чтобы уничтожить ваш(и) Корабль(и), притом сначала, по возможности, должен быть уничтожен самый большой ваш Корабль. Если ваш Корабль не может быть уничтожен, кубики должны быть присвоены так, чтобы нанести максимальное количество повреждений.

В примере слева, Древние выбросили 5 и 6, что означает два попадания. Уничтожен может быть только Перехватчик и одно из попаданий уходит к нему. Другое на самый большой и сильный корабль противника - в данном случае Дредноут.

ФАЗА БИТВЫ

ХОД СРАЖЕНИЯ:

Каждое сражение начинается с того, что Корабли один раз стреляют Ракетами (если они есть), после чего начинаются повторяющиеся Раунды Боя, которые закончатся только тогда, когда на гексе останется только одна сторона.

РАКЕТЫ: Все типы Кораблей каждого игрока, оборудованные Ракетами, выпускают их в порядке значения своей Инициативы. Вы бросаете 2 оранжевых кубика за каждый Модуль с Ракетами.



РАУНД БОЯ: Каждый тип Корабля каждого игрока активируется в порядке своей Инициативы. Каждый тип Корабля одного игрока может в свою очередь решить – будет он атаковать или отступить.

ОТСТУПЛЕНИЕ: Если вы решили отступить одним из типов Кораблей, все ваши Корабли этого типа должны во время своего следующего хода (во время следующего Раунда Боя) переместиться на соседний гекс, где у вас есть диск Влияния и на котором нет вражеских Кораблей. При этом следует соблюдать стандартные правила перемещения через Точки Гиперпереходов. В отступающие Корабли можно стрелять. Для удобства поместите отступающие Корабли на грань между гексами, чтобы было видно, что они отступают и во время следующего Раунда Боя окажутся вне досягаемости противника.

Раунды Боя повторяются до тех пор, пока одна из сторон не будет полностью убрана со спорного гекса. После этого игроки возвращают уничтоженные Корабли их владельцам.

ПАТ: Если сражение заканчивается ситуацией, при которой ни один игрок не может уничтожить другого (это происходит только в том случае, когда на всех кораблях есть только Ракеты), атакующий игрок должен отступить. Если он не может отступить, его Корабли уничтожаются.

НАПАДЕНИЕ НА НАСЕЛЕНИЕ: После того как будут проведены все сражения, оставшиеся Корабли могут напасть на находящееся на этом гексе население. Каждый Корабль может один раз выстрелить



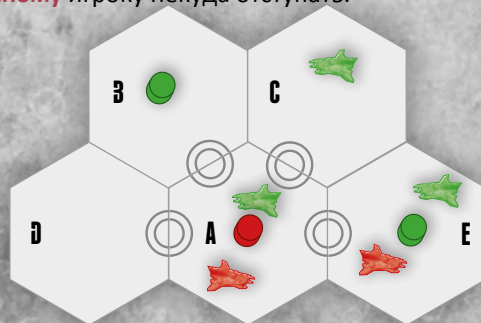
из всех своих Пушек (Ракеты использовать нельзя), используя обычные правила попаданий. Считается, что у населения нет щитов. Каждое очко повреждений уничтожает 1 кубик Населения по вашему выбору.

Если у вас есть Технология Нейтронных Бомб, вы можете уничтожить все кубики Населения на этом гексе, вообще не бросая кубиков. Уничтоженные кубики Населения возвращаются на Кладбища соответствующего цвета проигравшего игрока (нижний правый угол Карточки Игрока). Кубики возвращаются на соответствующие Дорожки Населения во время Фазы Очистки. Если уничтожается кубик Населения, находящийся на серой клетке, его владелец сам решает, на какое Кладбище его отправить. Уничтоженные кубики Населения не приносят тайлы Репутации.



ОРБИТАЛЬНЫЕ СТАНЦИИ И МОНОЛИТЫ: Нападать на Орбитальные станции и Монолиты нельзя, так как они не могут быть убраны с гекса. Население Орбитальной Станции следует уничтожать тем же способом, что и другие кубики Населения.

ПРИМЕР ОТСТУПЛЕНИЯ: Зелёный Перехватчик решает отступить с гекса А. Он может отступить на гекс В (там находится его диск Влияния), но не на С (там находится только его собственный Корабль), D (пустой) или Е (содержит вражеский Корабль). Красному игроку некуда отступать.



ПРИМЕР НАПАДЕНИЯ НА НАСЕЛЕНИЕ: Красные Перехватчики один раз стреляют по населению Синего игрока своими Ионными Пушками, бросая три жёлтых кубика. Два кубика приносят попадания (6 – всегда попадание, 3+3=6), а третий – промах. Красный игрок убирает 2 кубика Синего игрока, но так как на гексе остался ещё один его кубик Населения, там остаётся и диск Влияния.



ТАЙЛЫ РЕПУТАЦИИ:

СРАЖЕНИЕ		
ПЕРЕХВАТЧИК		
КОСМИЧЕСКАЯ БАЗА		
КРЕЙСЕР		
ДРЕДНОУТ		
ДРЕВНИЙ		
СЗГЦ		
МАКС. КОЛИЧЕСТВО		

РАСПРЕДЕЛЕНИЕ ТАЙЛОВ РЕПУТАЦИИ ПО НОМИНАЛУ

4 x4

3 x7

2 x9

1 x12

ТАЙЛЫ РЕПУТАЦИИ: После всех проведённых на гексе сражений каждый принимающий в них участие игрок тянет из мешочка определённое количество Тайлов Репутации:

- 1 тайл за участия в одном или более сражениях;
- 1 тайл за каждый уничтоженный вражеский Перехватчик, Косм. Базу и Корабль Древних;
- 2 тайла за каждый уничтоженный вражеский Крейсер;
- 3 тайла за каждый уничтоженный вражеский Дредноут;
- 3 тайла за уничтоженную СЗГЦ;

Вы не можете взять более пяти тайлов. Выберете один из тайлов и поместите его лицевой стороной вниз на свою Дорожку Репутации. Верните остальные тайлы обратно в мешочек. Если Дорожка Репутации заполнена, вы можете вернуть в мешочек любые свои тайлы Репутации (включая тот, который вы только что взяли или уже находящийся на Дорожке). Тайлы из мешочка следует брать в порядке входа на гекс, поэтому игрок, первым вошедший на гекс, будет тянуть тайлы последним.



ФАЗА БИТВЫ

ШТРАФ ЗА ОТСТУПЛЕНИЕ: Если все ваши оставшиеся Корабли отступили с гекса, вы не получаете тайлы Репутации за участие в сражении, но получаете тайлы за уничтоженные вражеские Корабли.

ГЕКСЫ ВЛИЯНИЯ: Если на гексе нет населения после проведения всех сражений и у вас остался на этом гексе хотя бы один Корабль, уберите диск Влияния предыдущего владельца (возвращается на его Дорожку Влияния). После этого вы можете поместить на этот гекс свой диск Влияния. Если после Фазы Битвы ваш Корабль находится на гексе, где нет Диска Влияния, вы можете поместить туда свой Диск.

УСТРАНЕНИЕ ПОВРЕЖДЕНИЙ: В конце Фазы Битвы уберите все кубики Повреждений со всех Кораблей.

УНИЧТОЖЕНИЕ ИГРОКА: В неблагоприятном случае, когда у вас на поле не осталось ни дисков Влияния, ни Кораблей, вы больше не можете класть на гексы диски Влияния. Вы можете продолжать каждый раунд производить Ресурсы (заметьте, что вы получаете как минимум по 2 Ресурса каждого типа, даже если у вас на поле нет Кубиков Населения) и совершать действия Исследования, которые всё ещё могут принести вам несколько Победных Очков.

ПРИМЕР СРАЖЕНИЯ

В сражении принимают участие **Иван** и **Виктор**.
Иван – защитник.

Сражение начинается с **ПЛАЗМЕННЫХ РАКЕТ**

Иван будет бросать по два оранжевых кубика за Плазменные Ракеты, установленные на его Перехватчиках, ему нужно выбросить «6».

Виктор будет бросать по два оранжевых кубика за Плазменные Ракеты, установленные на его Перехватчиках, ему нужно выбросить «6»; и два оранжевых кубика за Плазменные Ракеты на Крейсере, ему нужно выбросить «6».

Порядок Инициативы:

- Перехватчики **Виктора**
Инициатива = 4 (по умолч. 2 + Фузионный Двигатель 2 = 4)
- Перехватчики **Ивана**
Инициатива = 3 (по умолчанию 2 + Ядерный Двигатель 1 = 3; защитник стреляет первым)
- Крейсер **Виктора**
Инициатива = 3 (по умолчанию 1 + Ядерный Двигатель 2 = 3)

[1]: **Виктор** выбрасывает «6», «6», «5», «4», «3» и «2» за Плазменные Ракеты на своих Перехватчиках. Он решает присвоить две «6» двум Перехватчикам **Ивана**. Остальные кубики считаются промахами. Оба Перехватчика **Ивана** получают по два очка повреждения от Плазменных Ракет и выводятся из строя. **Виктор** забирает их с гекса и кладёт рядом со своей Карточкой Игрока.

[2]: **Иван** выбрасывает «6», «6» за Плазменные Ракеты на своём оставшемся Перехватчике. Он присваивает «6» одному из Перехватчиков и «6» Крейсеру. Перехватчик **Виктора** получает 2 очка повреждения и выводится из строя. **Иван** забирает его с гекса и кладёт рядом со своей Карточкой Игрока. Крейсер **Виктора** получает 2 очка повреждения, которых не достаточно, чтобы его уничтожить (2). Виктор кладёт 2 Кубика Повреждений рядом со своим Крейсером.

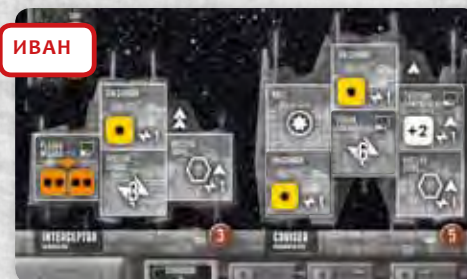
[3]: **Виктор** выбрасывает «3» и «2» за Плазменные Ракеты на своём Крейсере, что означает промах.

Сражение переходит к **РАУНДАМ БОЕВ**.

У **Ивана** остался только один Перехватчик и один Крейсер.
У **Виктора** ещё есть 2 Перехватчика и 1 Крейсер.

Перехватчик **Ивана** атакует одним жёлтым кубиком, который может нанести повреждения любому Кораблю **Виктора** при выпадении «6». Крейсер **Ивана** атакует двумя жёлтыми кубиками и может нанести повреждения Перехватчикам **Виктора** (на которых нет щитов) при выпадении «4» или выше, а Крейсеру **Виктора** при выпадении «5» или выше (Щит Гаусса отнимает 1 от каждого кубика, который присваивается его Кораблю).

Виктор будет бросать по одному жёлтому кубик за Ионную Пушку на каждом Перехватчике и сможет попасть в Корабли **Ивана** при выпадении «6», и один оранжевый кубик за Плазменную Пушку на Крейсере и сможет попасть в любой Корабль **Ивана** при выпадении «6».





Порядок Инициативы:

- Перехватчики **Виктора**
Инициатива =4 (по умолчанию 2 + Фузионный Двигатель 2 = 4)
- Перехватчик **Ивана**
Инициатива =3 (по умолчанию 2 + Ядерный Двигатель 1 = 3; защитник стреляет первым)
- Крейсер **Ивана**
Инициатива =3 (по умолчанию 1 + Ядерный Двигатель 1 + Позитронный Компьютер 1 = 3; защитник стреляет первым)
- Крейсер **Виктора**
Инициатива =3 (по умолчанию 1 + Фузионный Двигатель 2 = 3)

[4]: **Виктор** решает отступить своими Перехватчиками, ставя их между спорным гексом и гексом, на который он хочет отступить.

[5]: **Иван** атакует своим Перехватчиком и выбрасывает «6» за Ионную Пушку. Он присваивает «6» одному из отступающих Перехватчиков, уничтожая его. **Иван** кладёт уничтоженный Корабль рядом со своей Карточкой Игрока.

[6]: **Иван** атакует своим Крейсером и выбрасывает за Ионные Пушки «3» и «2» – мимо.

[7]: **Виктор** атакует своим Крейсером и выбрасывает за Плазменную Пушку «6». Он присваивает «6» одному из Перехватчиков **Ивана**. Перехватчик уничтожен и **Виктор** кладёт его рядом со своей Карточкой Игрока.

Первый раунд Боя завершён и начинается следующий.

[8]: Оставшийся Перехватчик **Виктора** успешно отступает, перемещаясь на соседний гекс. **Иван** атакует своим Крейсером и выбрасывает за Ионные Пушки «1» и «2» – мимо.

[9]: **Виктор** атакует своим Крейсером и выбрасывает «6». Он присваивает «6» Крейсеру, который получает 2 очка повреждений и погибает. **Виктор** кладёт уничтоженный Корабль рядом со своей Карточкой Игрока.

[10]: Сражение завершено, так как последний Корабль **Ивана** уничтожен. Так как не гексе больше нет вражеских Кораблей, **Виктор** теперь может напасть на кубики Населения **Ивана**. Он выбрасывает «6» за Ионную Пушку на Крейсере, уничтожая кубик Населения на Клетке Денег. Уничтоженный Кубик кладётся на Кладбище **Ивана**. Так как это был единственный кубик **Ивана** на этом гексе, он забирает свой диск Влияния, возвращая его на Дорожку Влияния. **Виктор** теперь может поместить на этот гекс собственный диск Влияния, что он и делает. Также он убирает со своего Крейсера кубики Повреждений.

Игроки возвращают друг другу уничтоженные Корабли и тянут тайлы Репутации. **Иван** тянет три тайла: один за участие в сражении, два за два уничтоженных Перехватчика. Он изучает их, выбирает один с более высоким значением и возвращает остальные в мешочек. Затем тянет тайлы Репутации **Виктор**. Он тянет пять тайлов: один за участие в сражении, два за два уничтоженных Перехватчика и два за уничтоженный Крейсер. Заметьте, что он тянет только пять тайлов, хотя уничтожил 3 Перехватчика, так как максимальное количество Тайлов Репутации, которое игрок может взять из мешочка – пять. **Виктор** изучает тайлы, оставляет себе тайл с более высоким значением и возвращает остальные в мешочек.

Все сражения проведены, поэтому Фаза Битвы подходит к концу и начинается Фаза Содержания.

ФАЗА СОДЕРЖАНИЯ

КОЛОНИАЛЬНЫЕ КОРАБЛИ. Сначала вы можете активировать один или несколько оставшихся у вас Колониальных Кораблей и переместить на гексы кубики Населения.



СОДЕРЖАНИЕ ЦИВИЛИЗАЦИИ. Получите Доход и выплатите стоимость Содержания своей Цивилизации. Чтобы это сделать, сравните свой позитивный Денежный Доход (самое большое видимое число на вашей Дорожке Денег) со своей Стоимостью Влияния на текущем ходу (самое большое видимое число на вашей Дорожке Влияния). Переместите Маркер Склада Денег, находящийся на Дорожке Склада, на получившееся количество клеток (выше в случае превышающего расходы Дохода и ниже в случае недостаточного количества Денег).

БАНКРОТ? Маркер Склада Денег не может опуститься ниже нуля; если это происходит, вы должны отказаться от контроля над некоторыми своими секторами, убирая с них диски Влияния и возвращая на свою Дорожку Влияния до тех пор, пока стоимость Влияния не будет достаточно низкой. Также вы можете поменять другие Ресурсы (Знания и Материалы) на Деньги. Все кубики Населения с этих гексов возвращаются на соответствующие Дорожки Населения на вашей Карточке Игрока. Заметьте, что если вы должны убрать кубики Населения Денег с гекса, то они возвращаются на Дорожку Денег, тем самым уменьшая Доход.

В том случае, когда у вас недостаточно дисков Влияния, даже если вы их уберёте с гексов, считается, что ваша цивилизация разорилась и вы проиграли. Посчитайте свои очки и верните все свои игровые компоненты в коробку.

В примере справа Доход **Синего** игрока 4, а Содержание – 5. В сумме ($4 - 5 = -1$) он должен заплатить 1 Денег со своего Склада. Если у него недостаточно Денег, он должен или обменять на Деньги другие Ресурсы или вернуть один свой диск Влияния с гекса на Дорожку Влияния. Возвращение Диска уменьшит его Содержание до -3 , что приведёт к сумме $4 - 3 = 1$. Он перемещает Маркер Склада Денег на 1 деление вверх.

ПРОИЗВОДСТВО ЗНАНИЙ И МАТЕРИАЛОВ. После выплаты стоимости Содержания Цивилизации, соберите Произведённые Знания и Материалы и, исходя из этого, переместите Маркеры Складов на соответствующих Дорожках. В примере **Синий** игрок получает 6 Знаний и 3 Материала.



ОБМЕН. В любой момент своего хода вы можете обменять 2 единицы одного Ресурса (Деньги, Знания или Материалы) на 1 единицу другого. Заметьте, что только у Землян курс обмена 2:1. Курс зависит от цивилизации, за которую вы играете.



ФАЗА ОЧИСТКИ

Вытяните из мешочка новые тайлы Технологий (согласно количеству игроков) и поместите их на их соответствующие места на Поле снабжения.

Каждый игрок перемещает все свои диски Влияния со своей Дорожки Действия обратно на Дорожку Влияния, а все кубики Населения (если они есть) с Кладбища на соответствующие Дорожки Населения. Если Дорожка Населения заполнена, кубик должен быть помещён на другую Дорожку.

Затем каждый игрок переворачивает лицевой стороной вверх все свои Колониальные Корабли и карту краткой справки по игре (на сторону с обзором Действий). Переместите Маркер раунда на один шаг вперёд. Новый раунд начинается с Фазы действия.

НОВЫЕ ТАЙЛЫ ТЕХНОЛОГИЙ

- + 2 игрока: 4
- 3 игрока: 6
- 4 игрока: 7
- 5 игроков: 8
- 6 игроков: 9

КОНЕЦ ИГРЫ

Игра завершается после 9-го раунда. Игрок, набравший больше всех Победных Очков, становится победителем.

ПОБЕДНЫЕ ОЧКИ присуждаются за:



- тайлы Репутации (1–4 ПО за тайл)
- тайлы Послов (1 ПО за тайл)
- Гексы с Диском Влияния (1–4 ПО за гекс)
- тайлы Открытий (2 ПО за тайл)
- Монолиты на своих гексах (3 ПО за Монолит)
- Прогресс на Дорожках Технологий:
4 Тайла Технологии на дорожке = 1 ПО, 5 тайлов = 2 ПО, 6 тайлов = 3 ПО, 7 тайлов = 5 ПО
- карту Предателя (–2 ПО!)
- Специальные бонусы

В случае ничьи претендующие на победу игроки сравнивают общее имеющееся у них на Складе количество Ресурсов (Деньги, Знания и Материалы).

КОНЕЦ ИГРЫ

ИГРА ВДВОЕМ

Игра вдвоём стратегически слегка отличается от игры с большим количеством игроков. Мы также советуем не использовать цивилизации Планта и Последователей в игре вдвоём, так как их способности к быстрому росту и бонусы сильнее чем у других цивилизаций.

ДВА ИГРОКА



ИМПЕРИЯ ЭРИДАНИ



Эпсилон Эридани была во времена своего расцвета главной системой Империи и не имела себе равных по красоте: целые луны - некоторые записи утверждают, что даже планеты - были созданы только для того, чтобы прославить силу и мудрость Вечного Императора. Богатство Империи было почти безгранично. Тем не менее, пережив Безмолвную Эру, как они сами её называют, Империя пришла в упадок. Ресурсы главной системы были истощены и государство распалось, но наследники Эридани не теряют надежды. В неотмеченных на картах системах скоро может начаться новый рассвет некогда могущественной расы.

ОТЛИЧИЕ ОТ ЗЕМЛЯН:



Взять 2 случайных Тайла Репутации в начале игры.



Действием Перемещения можно переместить до двух Кораблей или дважды один Корабль.

На два Диска Влияния меньше (оставьте пустыми два самых правых круга на Дорожке Влияния)



Дорожка Репутации

Другие чертеж и Кораблей

Начальные Технологии: Щит Гаусса, Фузионный Двигатель, Плазменная Пушка

3 → 1 Курс обмена 3:1

Начальный Склад:



222 Номер Первого Сектора

ПРОГРЕСС ГИДРАН



Обладая бесконечной жаждой познания, представители этой цивилизации никогда не останавливаются на достигнутом. Основной интерес для Прогресса представляют различные технологии. С их помощью они развивают социальную структуру и даже изменяют свои тела. Скорость их технологического прогресса не имеет себе равных среди Семёрки. Хотя представители Прогресса не слишком общительны, университеты и лаборатории на Бэта Гидри пользуются большим уважением у остальных цивилизаций.



Действием Исследования можно купить две Технологии.



Действием Перемещения можно переместить до двух Кораблей или дважды один Корабль.

В начале игры положите Кубик Населения с Дорожки Занятий на Продвинутый Маркер Знаний на своем Стартовом гексе.



Дорожка Репутации

Начальные Технологии: Современные Лаборатории

3 → 1 Курс обмена 3:1

Начальный Склад:



224 Номер Первого Сектора

ПЛАНТА



Хотя Планта являются одной из самых необычных цивилизаций среди Семёрки, они уже давно числятся постоянным членом Совета. Они внешне похожи на лишайник и обладают распределённой чувствительностью, поэтому их намерения иногда очень трудно понять. После быстрого заселения планет и лун в системе Лебедя, они хотят распространить своё влияние на новые системы и жить в симбиозе с другими видами, которые, в свою очередь, ценят их как дружелюбных компаньонов. Планта - превосходные навигаторы, поэтому их присутствие всегда приветствуется на межрасовых торговых судах.



Действием Разведки можно разведать сразу два гекса



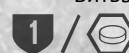
Действием Перемещения можно переместить до двух Кораблей или один Корабль дважды.



4 Колониальных Корабля



Кубики Населения автоматически уничтожаются вражеским Кораблём в конце Фазы Битвы



1 дополнительное ПО за каждый подконтрольный гекс в конце игры



Дорожка Репутации

Другие чертежи Кораблей

Начальные Техн ологии: Космическая База

3 → 1 Курс обмена 3:1

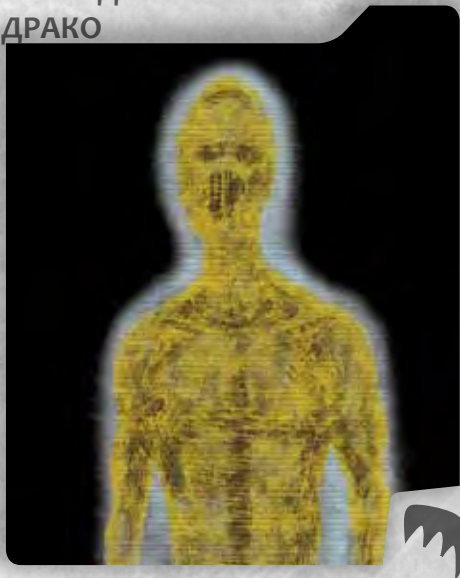
Начальный Склад:



226 Номер Первого Сектора

Способности цивилизаций отмечены на Карточках Игроков символами, которые вы увидите в этом разделе в графе «Отличие от Землян».

ПОСЛЕДОВАТЕЛИ ДРАКО



Последователи считаются прямыми потомками Древних. Хотя этому нет никаких доказательств, статистика показывает, что уровень выживания Последователей после контакта с Древними значительно выше, чем у других цивилизаций. Они внезапно пришли из системы Драко. Внешний вид Последователей имеет размытые очертания, что делает их трудными для восприятия и понимания другими видами. Хотя они являются постоянным членом Галактического Совета, их послы до сих пор вызывают дискомфорт у остальных цивилизаций.

ОТЛИЧИЕ ОТ ЗЕМЛЯН



Не могут нападать на Корабли Древних, но могут класть Диски Влияния на гексы с ними; не могут брать Тайлы Открытия с гексов с Древними.



Действием Разведки могут взять 2 гекса и выбрать один или сбросить оба.



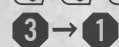
Действием Перемещения могут переместить до двух Кораблей или один Корабль дважды.



1 ПО за каждый Корабль Древних, оставшийся на поле в конце игры.



Дорожка Репутации



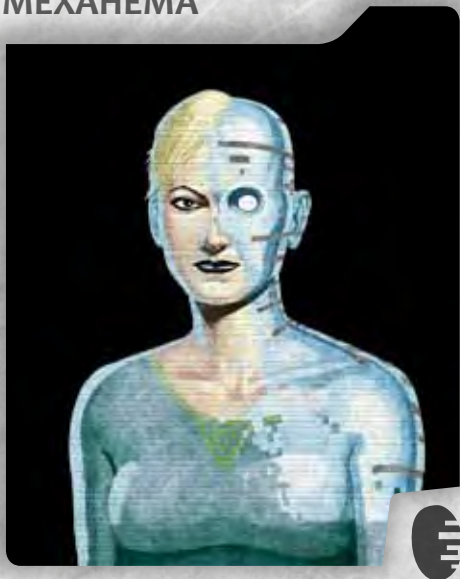
Курс Обмена 3:1

Начальный Склад



228 Номер Первого Сектора

МЕХАНЕМА



После долгого и тягостного ожидания Механема не так давно наконец-то стали полноправным членом Совета. Хотя их официально признали остальные члены Семёрки, а система Возничего была определена как их территория, по этим вопросам ещё есть разногласия. Рождение этой цивилизации датируется первыми днями существования Галактического Центра, когда был объединён искусственный интеллект разных видов. Механема уважают за их технологические достижения – по сути, основа всех современных Космических Кораблей была изобретена ими.



Действием Модернизации можно взять до 3-х Модулей с Поля Снабжения



Действием Строительства можно построить до 3-х Кораблей или Структур.



Действием Перемещения можно переместить до двух Кораблей или один Корабль дважды.

Более дешёвая стоимость Строительства



Дорожка Репутации

Начальные Технологии: Позитронный Компьютер



Курс обмена 3:1

Начальный Склад



230 Номер Первого Сектора

ГЕГЕМОНИЯ ОРИОНА



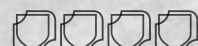
Гегемония изначально пришла из системы Орион, но доподлинно известно, что на самом деле их флот уже давно активно патрулировал основные звёздные системы. При первом контакте Гегемонии с Дредноутом «Юрий Гагарин» и сопровождающим его флотом, принадлежащим Земной Федерации, произошла трагедия, которая, возможно, стала результатом взаимного недопонимания в межрасовой коммуникации. Последовавшая за этим затяжная война и невероятная военная мощь Гегемонии послужила возникновению её современного названия. После заключённого мира и первых шагов межрасового сотрудничества, результатом которого стало создание первого Галактического Центра, Гегемония была признана мирной цивилизацией и их прошлое безжалостной военной машины постарались забыть и вспоминать только в качестве урока истории.



Начать с Крейсером вместо Перехватчика



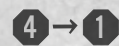
Действием Перемещения можно переместить до двух Кораблей или один Корабль дважды.



Дорожка Репутации

Различные чертежи кораблей

Начальные Техн ологии: Нейтронные Бомбы, Щит Гаусса



Курс обмена 4:1

Начальный Склад:



232 Номер Первого Сектора

ЧЕЛОВЕЧЕСКИЕ ФРАКЦИИ

Хотя люди всё ещё известны по всей галактике как Земляне, на самом деле они давно уже разделились на разные фракции и сделали своим домом далёкие системы. После изобретения технологии гиперпространственного перехода шесть основных фракций начали колонизировать ближайшие системы, оставив в руинах свою умирающую планету. Земляне оказались на удивление универсальным и легко адаптируемым видом. С трудом выжив после первого неудачного контакта и последующей войны с цивилизацией под названием Гегемония, Земляне встали на стабильный путь развития и теперь вполне заслуженно являются постоянным членом Галактического Совета. Основным недостатком Землян и, наверное, главная причина, мешающая им добиться истинного величия – присущая им страсть к сражениям и постоянные внутренние распри, приводящие к разделению на мелкие фракции.

ДИРЕКТОРАТ ЗЕМЛИ



Директорат уверенной рукой руководит сектором Прочиона. Места во Внутреннем Круге предоставляются только самым лучшим представителям фракции, тщательно отобранным (и по слухам даже генетически модифицированным) для продолжения линии Директоров. До тех пор, пока за кулисами будет идти борьба за власть, Директорат будет продолжать вести относительно процветающую цивилизацию к великому будущему.

ЗЕМНОЙ СОЮЗ



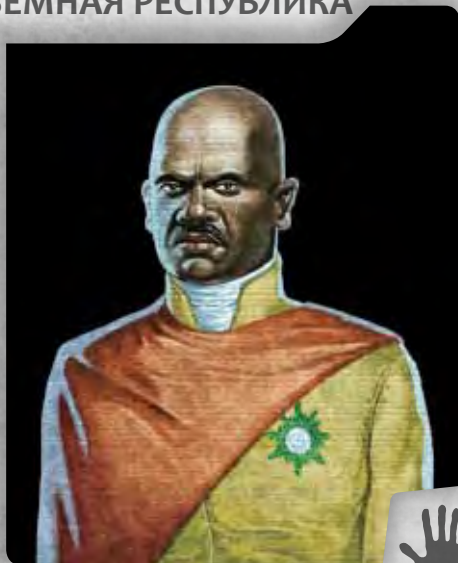
После долгих скитаний Земной Союз поселился в системе Эта Кассиопея. Несмотря на некоторые внутренние разногласия, Союз в трудные времена действует сплочённо, стараясь решать проблемы дипломатическим путём и пытаясь поддерживать нейтралитет. Но скоро всё может измениться, так как в системе Кассиопея уже не хватает места для жизни...

ЗЕМНАЯ ФЕДЕРАЦИЯ



Земная Федерация состоит из многочисленных планетарных государств со схожими идеалами и историей. Система Альтаира является их главной системой и там находится Федеративный Парламент. Каждое государство действует относительно свободно в рамках управления собственной планетой, но при необходимости они эффективно сотрудничают для защиты Федерации.

ЗЕМНАЯ РЕСПУБЛИКА



После создания дома в системе Сириус и участия в войне с Гегемонией жители Земной Республики построили демократическое общество и наслаждаются относительно стабильной и процветающей жизнью.

ЗЕМНОЙ КОНГЛОМЕРАТ



В отличие от других земных фракций, Конгломерат изначально был профинансирован различными корпорациями на освоение глубокого космоса и создания колонии. И это до сих пор отражается на всех аспектах жизни общества и Совете – главном органе управления Конгломератом, расположенном в системе Тау Сети. Конгломерат является одним из крупнейших финансистов и ключевым игроком в делах Галактического Центра.

ЗЕМНОЙ АЛЬЯНС



Альянс был главной силой в Земляно-Гегемонской Войне, когда разрозненные фракции объединились против общего врага. После решающей победы в Сражении на Дельта Павонис (33.142) и вывода флота Гегемонии из этого сектора, Альянс сделал Дельта Павонис своей родиной. С тех пор, несмотря на проделанный ими долгий и трудный путь, они остаются силой, с которой стоит считаться.

ДРЕВНИЕ



Существуют достоверные доказательства, подтверждающие существование Древних. Большинство теорий базируется на реликвиях, найденных в системах, где они предположительно обитали. Некоторые находки обладают качествами, упоминаний о которых нет даже в Галактической Библиотеке, но до сих пор нет единой теории о том, кем или чем являлись Древние и почему они исчезли. В преданиях некоторых цивилизаций Древние упоминаются как великое зло. Последнее время Корабли во многих секторах начали присылать странные отчёты, касающиеся контактов с чем-то, описанным как: «Корабли ранее неизвестного вида, вызывающие тревожное чувство на периферии сознания» (Перехватчик «Делириум оф Дисордер», Система Лямбда Серпентис, 43.393).

ГАЛАКТИЧЕСКИЙ ЦЕНТР



Галактический Центр был основан в конце Земляно-Гегемонской Войны (30.027-33.364) и с тех пор стал местом встреч различных цивилизаций. Он был основан в месте, где вели переговоры о мире два корабля (Земной Перехватчик «Шелтер фром зе Шторм» и Дредноут Гегемонии «Вьюпоинт Аджасмент»). Вокруг них образовался конгломерат кораблей и орбитальных станций, ставший домом для миллиардов существей, а также для Галактического Совета и Библиотеки Галактического Центра.

В Совете заседают представители основных семи рас, названных Семёркой. Хотя Галактический Центр и признаёт равенство всех, даже более слабых цивилизаций, официальными членами Совета является только Семёрка. Но незначительные виды изредка тоже участвуют в закулисной борьбе за власть.

Даже во время только зарождающегося мира, когда старые альянсы распались и были поспешно заключены новые соглашения, Галактический Центр считался демилитаризованной зоной и обладал серьёзной защитой.

Вопрос: Где я могу получить побольше Ресурсов?

Ответ: Кладите диски Влияния на гексы Секторов и используйте Колониальные Корабли, чтобы перемещать свои кубики Населения на клетки Населения. Исследование некоторых Технологий позволит вам использовать Клетки Дополнительных Ресурсов. Строительство Орбитальных станций позволит размещать больше Квадратов Населения. Собирайте тайлы Открытий.

Вопрос: Для чего нужны Деньги?

Ответ: Вам нужно платить Деньги за Содержание вашей Цивилизации. Чем больше действий вы совершаете и чем больше Секторов контролируете, тем больше вам придётся платить каждый раунд.

Вопрос: И всё?

Ответ: Да. Вы также можете менять Деньги на другие Ресурсы и наоборот.

Вопрос: У меня недостаточно дисков Влияния, чтобы сделать то, что я хочу. Что мне делать?

Ответ: Вы можете использовать действие Влияния, чтобы вернуть до двух Дисков с гексов Секторов на свою Дорожку Влияния. Вы также можете исследовать Технологии Развитое Роботостроение и Квантовую Матрицу, чтобы получить дополнительные диски Влияния. Наконец, вы умышленно можете сделать свою цивилизацию банкротом, используя больше Дисков, чтобы вам нечем было платить во время Фазы Содержания и вам пришлось бы вернуть несколько Дисков с Секторов на Дорожку Влияния.

Вопрос: Самые хорошие Технологии очень дорогие. Как я могу их исследовать?

Ответ: Исследование Технологий одного типа предоставит вам скидку на следующую покупку. Если вы будете покупать Технологии по возрастающей цене, вы получите максимальный бонус от скидки.

Вопрос: Мои Корабли постоянно уничтожают. Как мне побеждать в сражениях?

Ответ: У вас будет преимущество, если вы выстрелите первым, в вас сложно будет попасть и вы сможете выдержать некоторые повреждения. Купите лучшие Двигатели и Компьютеры, чтобы улучшить вашу Инициативу; а также Ракеты, чтобы атаковать до вступления в ближний бой. Купите Щиты, чтобы противопоставить их Компьютерам противника. Купите Модули Корпуса, чтобы выдерживать больше попаданий. Собирайте тайлы Открытий, чтобы получить уникальные Модули.

Вопрос: Вам не кажется, что перехватчики почти бесполезны?

Ответ: Это не совсем так. Например, постарайтесь оборудовать их лучшими источниками энергии и они станут полезными. Перехватчики будут наиболее полезны, если вы сделаете так, чтобы они специализировались на чём-то одном.

Вопрос: Щиты бесполезны, если у противника есть Компьютеры?

Ответ: Нет. Опять же, если у Кораблей противника нет Компьютеров, они всё равно будут по вам стрелять. Просто воспринимайте Щиты как преимущество.

Вопрос: Почему выгодно быть первым игроком?

Ответ: Вы первым выбираете Технологии и первым производите разведку пустых областей. Также вы часто будете первым на спорных гексах, что даст вам преимущество при ничье в Инициативе.

Вопрос: Если у меня есть Технология Глюонного Компьютера, могу я взять Модуль Позитронный Компьютер?

Ответ: Нет. Каждый Модуль (кроме тех, что есть по умолчанию: Ионная Пушка, Ядерный Двигатель, Ядерный Источник, Корпус и Электронный Компьютер) требует наличия собственной Технологии.

ВОЕННЫЕ ТЕХНОЛОГИИ



Нейтронные Бомбы: Вы можете уничтожить все Кубики Населения на гексе, не бросая кубиков.



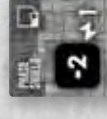
Космическая База: Вы можете строить Космические Базы.



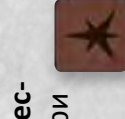
Плазменная Пушка: Вы можете Модернизировать Модуль Плазменная Пушка.



Фазовый Щит: Вы можете Модернизировать Модуль Фазовый Щит.



Улучшенная Разработка Месторождений: Вы можете при помощи Колониальных Кораблей класть Кубики Населения на доп. Клетки Материалов.



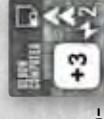
Тахионный Источник: Вы можете Модернизировать Модуль Тахионный Источник.



Плазменные Ракеты: Вы можете Модернизировать Модуль Плазменные Ракеты.



Глюонный Компьютер: Вы можете Модернизировать Модуль Глюонный Компьютер.



МАТРИЧНЫЕ ТЕХНОЛОГИИ



Щит Гаусса: Вы можете Модернизировать Модуль Щит Гаусса.



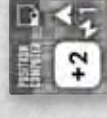
Улучшенный Корпус: Вы можете Модернизировать Модуль Улучшенный Корпус.



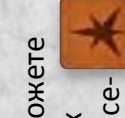
Фузионный Источник: Вы можете Модернизировать Модуль Фузионный Источник.



Позитронный Компьютер: Вы можете Модернизировать Модуль Позитронный Компьютер.



Развитая Экономика: Вы можете при помощи Колониальных Кораблей класть Кубики Населения на доп. Клетки Денег.



Тахионный Двигатель: Вы можете Модернизировать Модуль Тахионный Двигатель.



Пушка Антиматерии: Вы можете Модернизировать Модуль Пушка Антиматерии.



Квантовая Матрица: Вы получаете два дополнительных Диска Влияния, немедленно ставящихся на вашу Дорожку Влияния.



НАНО ТЕХНОЛОГИИ



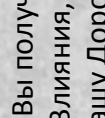
Нанороботы: Вы можете Строить один дополнительный Корабль или Структуру.



Фузионный Двигатель: Вы можете Модернизировать Модуль Фузионный Двигатель.



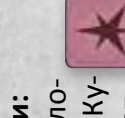
Развитое Роботостроение: Вы можете дополнительный Диск Влияния, немедленно ставящийся на вашу Дорожку Влияния.



Орбитальная Станция: Вы можете строить Орбитальные Станции.



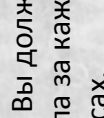
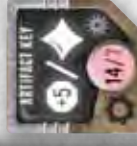
Современные Лаборатории: Вы можете при помощи Колониальных Кораблей класть Кубики Населения на доп. Клетки Знаний.



Монолит: Вы можете строить Монолиты.



Расшифровка Артефактов: Вы должны взять 5 Ресурсов одного типа за каждый Артефакт на ваших гексах.



Гиперпространственный Генератор: Вы можете совершать действия Разведки, Исследования и Перемещения через половину Точки Гиперпространственного Перехода.



ПОДГОТОВКА К ИГРЕ



Количество Тайлов Технологий на Поле
Снабжения:

Игроки Тайлы 12 14 16 18 20



Количество гексов в стопке Внешних
Секторов:

Игроки Тайлы 10 14 16 18

ФАЗА ДЕЙСТВИЯ

Начиная с первого игрока и двигаясь по часовой стрелке: сделать Действие или спасовать



EXP Разведка – положить один гекс рядом с гексом, где у вас есть Диск или Корабль или сбросить



INF Влияние – переместить Диски Влияния и перевернуть лицевой стороной вверх Колон-е Корабли



RES Исследование – взять Тайл Технологии, заплатить Знаниями



UPG Модернизация – сбросить и взять Модули



BUI Строительство – постр. Корабли или Струк-ры на гексах, где у вас есть Диск, заплатить



MOV Перемещение – переместить Корабли; можно перемещать один и тот же Корабль или разные

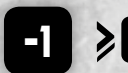
В любой момент во время совершения действия вы можете использовать Колониальные Корабли.

После паса вы можете только Реагировать (более слабый вариант действий Перемещения, Строительство и Модернизации).

ФАЗА БИТВЫ



+3



-1

≥6



Разыграйте сражения в порядке номеров на гексах: от большего к меньшему. «6» или больше считается попаданием; «6» на кубике – всегда попадание, «1» – всегда промах. Если на гексе находится более двух сторон, сражения разыгрываются в порядке входа на гекс. СЗГЦ, Древние игрок, контролирующий гекс, всегда сражаются последними. Взять тайлы Репутации, оставить один и поместить его на Дорожку Репутации.

1 Тайл за участие в сражении (если ваши последние Корабли не отступили);

1 Тайл за каждый уничтоженный вражеский Перехватчик, Космическую Базу и Древнего;

2 Тайла за каждый уничтоженный Крейсер;

3 Тайла за каждый уничтоженный Дредноут;

3 Тайла за каждый уничтоженный СЗГЦ;

ФАЗА СОДЕРЖАНИЯ

Можно использовать оставшиеся Колониальные Корабли.

Заплатить за Содержание и получить за Производство.

ФАЗА ОЧИСТКИ

Переместите диски Влияния с Дорожки Действия на Дорожку Влияния.



Количество новых Тайлов Технологий, которые следует взять из мешочка.

Игроки Тайлы 4 6 7 8 9

ПОДСЧЕТ ПО В КОНЦЕ ИГРЫ



Тайлы Репутации
1–4 ПО за тайл

Тайлы Послов
1 ПО за тайл

Подконтрольные гексы
1–4 ПО за гекс

Тайлы Открытий
2 VP per tile

Монолиты на ваших гексах
3 ПО за Монолит

Прогресс на Дорожке Технологий
4 тайла на Дорожке = 1 ПО
5 тайлов = 2 ПО
6 тайлов = 3 ПО
7 тайлов = 5 ПО

Карта Предателя
–2 ПО

Специальные бонусы