

WARPGATE

ВВЕДЕНИЕ

Вскоре после освоения полета в космосе и первых смелых шагов в великой пустоте, люди обнаружили некий объект на окраине своей звездной системы.

Был сформирован флот и отправлен на разведку. Объект представлял собой колоссальные врата, предположительно построенные древней инопланетной расой. При приближении он активировался, открывая проход в неизведанное пространство.

Здесь вы принимаете командование. Warpgate – это стратегическая настольная игра, в которой вы представляете одну из фракций, соревнующихся за контроль над галактикой. Открывайте технологии, прокладывайте торговые пути и завоевывайте планеты, чтобы привести свою фракцию к триумфу.

Игрок с наибольшим количеством победных очков (ПО) в конце игры побеждает.

ВВЕДЕНИЕ

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

ПОДГОТОВКА К СОЛЬНОЙ ПАРТИИ

Выполните все обычные шаги по подготовке к игре, как если бы вы играли вдвоем. Для подготовки искусственного интеллекта (ИИ) для игровой партии игрок выполняет следующие действия:

- Выберите неиспользуемый цвет, который будет задействован для ИИ-игрока.
- Возьмите ИИ-планшет под названием «The Gatekeepers».
- Возьмите 5 неиспользованных карт Целей – по 1 на каждый тип планет; 1 случайную карту Технологий, 1 случайную карту Улучшенной Тактики и 1 любую карту Действия ИИ-цвета.
- Перемешайте эти 8 карт, чтобы сформировать колоду Действий ИИ.
- Возьмите 8 карт Базовой Тактики ИИ-цвета и перемешайте их, чтобы сформировать колоду Тактики ИИ. У ИИ-игрока не будет карты Героя фракции в его боевой колоде.
- Выставьте 3 ИИ-кораблей у Врат, а оставшиеся корабли – рядом с его планшетом.

(Правила соло игры приведены на странице 14).

1. Каждый игрок выбирает планшет фракции случайным образом (или по договоренности), и какую из его сторон использовать. Планшет фракции двусторонний, что отмечено в правом нижнем углу, как «А» и «В» стороны.



Каждая фракция уникальна и обладает своими спецсвойствами.
Для вашей первой игры мы рекомендуем использовать планшеты на стороне «А».

2. Каждый игрок выбирает себе цвет, в котором получает: 12 Кораблей, 12 маркеров Аванпостов/Колоний, 1 Разведывательный Дрон (*прим. переводчика: далее просто «Дрон»*), и помещает все это в свой запас.



3. Возьмите 12 карт Действий игрока своего цвета, перемешайте их и поместите их, как колоду Действий (лицом вниз) слева от планшета, оставив при этом место под сброс карт.



Наберите 4 карты Действий руки из этой колоды в качестве стартовой руки.

- Возьмите все 8 карт Базовой Тактики своего цвета: (A) Heroic Sacrifice, (B) All or Nothing, (C) Pitched Battle, (D) Glorious Victory, (E) Heavy Resistance, (F) Outmaneuver, (G) Salvage и (H) Hit and Run.

Все типы карт Тактики (карты Базовой Тактики, карты Улучшенной Тактики и карты Тактики Героя) обладают одной и той же обложкой для всех игроков.



Основные карты Тактики Синего игрока (Основные карты Тактики окрасили границы в цвете игрока).

Возьмите карту Тактики Героя, название которого совпадает с вашим планшетом фракции. Посмотрите на букву рядом с названием карты. Эта карта Героя заменяет карту Базовой Тактики, помеченную той же буквой (верните ее в коробку).



Карта Героя Sol Olo заменяет карту Базовой Тактики «C» у игрока фракции Rogui Conglomerate.

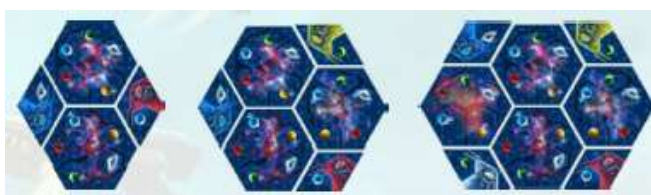
Перетасуйте оставшиеся 7 карт Базовой Тактики вместе с картой Героя и положите их стопкой (лицом вниз) справа от планшета фракции, как персональную колоду Тактики, оставив при этом место под сброс карт.

- Перемешайте вместе все оставшиеся карты Тактики Героя и все карты Улучшенной Тактики и поместите эту колоду Содействия (лицом вниз) равноудаленно от всех игроков, оставив при этом место под сброс карт.



Карты Улучшенной Тактики и карты Тактики Героя обладают водяным знаком шеврона в текстовом поле.

- Сложите вместе из шестигранных и ромбовидных тайлов поле, как показано на рисунке (в зависимости от количества игроков):



Для партии до 4 игроков, используйте любой из «А», «В», «С» или «D» шестигранных тайлов и ромбовидные тайлы со стороной «1-4 игрока» (на этой стороне отображены и планета и Врата).



Для партии в пятером используйте шестигранный тайл, с Вратами желтого игрока вместо желтого ромбовидного тайла. Прочие ромбовидные тайлы выложите стороной «5-6 игроков».

Для партии в шестером используйте противоположную сторону шестигранного тайла, на котором есть Врата желтого игрока. Поместите его в качестве центрального элемента игрового поля. Ромбовидные тайлы выложите стороной «5-6 игроков».



7. Каждый игрок выставляет 3 своих Корабли и Дрон у Врат своего цвета на игровом поле.
8. Возьмите по 4 Товара на игрока и поместите их кучкой рядом с игровым полем, а остальные верните обратно в коробку.
9. Случайным образом выберите 2 карты Технологии, плюс по еще 5 карт на игрока, а остальные верните обратно в коробку, не глядя на них. Все выбранные карты (лицом вниз) перемешиваются и формируют колоду Технологий.



10. Случайным образом выберите по 5 карт Целей на игрока, а остальные верните обратно в коробку, не глядя на них. Все выбранные карты (лицом вниз) перемешиваются и формируют колоду Целей. Затем возьмите 2 верхние карты из этой колоды и поместите их лицом вниз рядом с колодой в качестве доступных Целей.



Затем раздайте по 1 карте Цели из колоды (лицом вниз) каждому игроку в качестве стартовой Цели.

11. Случайным образом выберите первого игрока, и выдайте ему маркер первого игрока.



12. Исследование (опционально)

Игра включает в себя ряд жетонов Открытий. После того, как вы отыграете несколько партий, вы можете воспользоваться правилами мини-дополнения, которое приведено в конце данного буклета.

ИГРОВОЙ ПРОЦЕСС

СТРУКТУРА ХОДА

Игра состоит из ряда раундов, во время которых игроки будут по очереди, по одному за раз, начиная с первого игрока и далее по часовой стрелке, будут совершать по 4 хода каждый. В среднем игра длится от 6 до 8 раундов.

Во время вашего хода:

1. Разыграйте карту Действия с руки в ячейку соответствующего хода на планшете фракции.



2. Выполните 1 из 3 действия:



Верхнее действие
с карты Действия



Нижнее действие
с карты Действия



Действие Добора

3. Если это ваш 4-й ход:

- Уберите карты Действий, сыгранные в этом раунде, с планшета фракции в стопку сброса.
- Сбросьте все оставшиеся карты Действий со своей руки.
- Доберите 4 новые карты Действий для следующего раунда.

Всякий раз, когда вам нужно добрать карту, но ваша колода Действий иссякла, перемешайте карты вашего сброса (но не замешивайте карты на планшете фракции), чтобы сформировать новую колоду.

После того, как все игроки совершили по 4 хода, раунд заканчивается. Выполните условия окончания раунда (с. 5).

ПРИГОТОВЬТЕСЬ

После того, как вы закончите читать эту страницу, вы должны быть готовы сделать свои первые шаги в завоевании галактики. Убедитесь, что все игроки понимают концепцию таких понятий, как Множитель и Дистанция. Вы можете обращаться к подробным правилам за уточнением (с. 6-11). Вы можете спокойно пропустить правила проведения боев (с. 11-13) до начала второго раунда.

СВЕРХСВЕТОВАЯ СКОРОСТЬ!

Вам не нужно ждать, пока придет ваша очередь, чтобы решить, какую карту разыграть. Сделайте это во время хода других игроков и положите карту лицевой стороной вниз на планшет фракции, когда будете готовы, а в свой ход – просто переверните ее лицом вверх и выполните действие, как обычно, или сыграйте другую карту, если передумаете.

ВЫПОЛНЕНИЕ ДЕЙСТВИЙ

Все действия подробно описаны на стр. 6-11, но два ключевых понятия – Множитель и Дистанция – описаны здесь.

Множитель хода

Множитель представлен на каждой из 4 ячеек хода на вашем планшете фракции, как «1X», «2X», «3X» и «4X». Он определяет силу всех ваших действий: как далеко ваши корабли могут продвинуться, сколько кораблей вы сможете выставить, сколько карт вы сможете добрать и т. д. Чем позже в раунде вы решите выполнить действие, тем более мощным оно будет.

В тексте карты Действий он упоминается как «X». Например, «Warp-in» действие позволяет выставить X кораблей рядом с воротами. Если воспользуетесь им на первом ходе, то сможете выставить до 1 нового корабля рядом с вашими воротами.



Вы можете всегда решать действие как более слабое действие. Т.е. 3X как 1X, или 0X.

Дистанция

Шестигранная сетка игрового поля используется для расчета дистанции, для определения которой просто посчитайте количество пустых гексов (без планет) между кораблем и пунктом назначения. Не учитывайте при этом, как свой стартовый гекс, так и гекс назначения!

Назначение светло-голубых областей будет объяснена позже (с. 9-10).



Между планетой Пустынь (желтая) и планетой Джунглей (зеленая) есть 2 пустых Гекса, значит дистанция между ними равен 2.



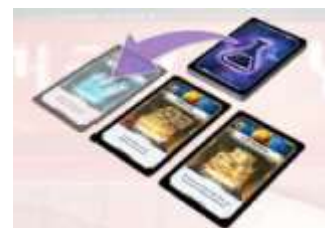
Вы должны обойти планету Вулканов (красную), чтобы переместиться с планеты Океанов (синей) на Арктическую планету (белую), поэтому диапазон между ними равен 4.

ОКОНЧАНИЕ РАУНДА

После того, как все игроки выполнили по 4 хода, выполните следующие действия:

1. Проверьте доступные Технологии.

В конце раунда, если все доступные Технологии принадлежат одному и тому же типу планеты (с. 8), вскройте верхнюю карту колоды Технологий и добавьте ее (лицом вверх) к доступным Технологиям.



Если вновь открывшаяся Технология относится к тому же типу планеты, не повторяйте этот шаг, т.к. только одна дополнительная карта может быть добавлена таким образом в течение 1 раунда.

2. Проверьте доступные Цели.

В конце раунда, если все доступные карты Целей принадлежат одному и тому же типу планеты (с. 9), вскройте верхнюю карту колоды Целей и добавьте ее (лицом вниз) к доступным Целям.



Если вновь открывшаяся Цель будет относиться к тому же типу планет, не повторяйте этот шаг, т.к. только одна дополнительная карта может быть добавлена таким образом в течение 1 раунда.

3. Смена первого игрока.

Передайте жетон первого игрока следующему по часовой стрелке.



4. Обследуйте Древние руины (только при игре вшестером).

Игрок с Колонией на родном мире Древних (на фото справа) претендует на один из следующих бонусов: 1 доступную Технологию, 1 доступную Цель, 1 доступный Товар или 2 верхние карты колоды Содействия.



УСЛОВИЯ ОКОНЧАНИЯ ПАРТИИ

В начале раунда, если одно или более из следующих условий имеют место быть, то этот раунд будет финальным в партии:

- Иссякла колода Технологий (без учета доступных Технологий).
- Иссякла колода Целей (без учета доступных Целей).
- Не осталось доступных Товаров.

После завершения финального раунда игра заканчивается, и игроки подсчитывают очки.

ЗАКЛЮЧИТЕЛЬНЫЙ ПОДСЧЕТ

Игроки зарабатывают победные очки (ПО) в конце игры:

- за каждую выполненную Цель по 5 ПО.
- за каждую невыполненную Цель – 0 ПО.



Выполнение Целей – сложная задача, но зачастую это может оказаться самым решающим фактором, и пренебрежение им может стоить вам победы.

Многие Цели требуют создания Аванпостов или Колоний на определенных планетах. Одна и та же планета может учитываться при выполнении нескольких Целей.

- за каждый Товар – как потраченный, так и нет (с. 11) по 3 ПО.
- за каждую карту Героя и Улучшенной Тактики в своей колоде Тактики по 1 ПО



Это включает в себя и карту стартового Героя, но не карты Базовой Тактики (на них нет значения ПО)



- ПО за каждую исследованную Технологию.



Технология приносит 2 ПО.

Технология приносит 0 ПО.

Число ПО основывается на тексте карты.



Игрок с наибольшим количеством ПО становится победителем.

В случае ничьей, побеждает тот, кто контролирует большее число планет. Если равенство все еще сохраняется, игроки разделяют победу.

ДЕЙСТВИЯ

ПОДРОБНЕЕ О ДЕЙСТВИЯХ

Каждая карта Действий изображает 2 из 11 действий в игре. Краткие правила для каждого из них указаны на самих картах. Вы можете обращаться к этому разделу для более глубокого разъяснения, когда это необходимо.

Количество раз, сколько то или иное действие встречается на картах Действий, указано на вашем планшете фракции.

Для удобства, мы объединили однотипные действия, чтобы описать их вместе.

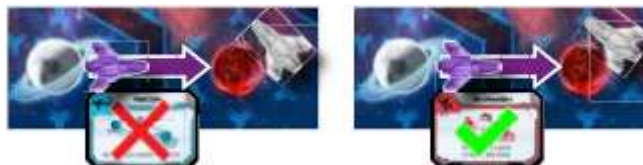
Общие правила Перемещения

Следующие правила применяются ко всем действиям, связанным с движением:

- Корабли всегда должны начинать и заканчивать свое движение на планете или Вратах, и не могут закончить свое движение на пустом гексе.



- Корабли не могут перемещаться на планету, на которой находятся корабли, за исключением Атаки (используя Перестрелку/Продвижение/Сосредоточение).



- Аванпосты, Колонии и Дроны не ограничивают передвижение.



- Врата считаются планетой, но вы ни при каких обстоятельствах не можете оказаться на Вратах другого игрока.
- Вам не нужно использовать полную дистанцию при перемещении. Например, если вы можете переместить корабль на планету на дистанции 3, вы можете переместить его на планету в дистанции 1 или 2.

Цветная маркировка

Все однотипные действия в игре обладают одинаковым цветом: все обычные перемещения – синие; все действия атаки/движения – красные; все действия развертывания (выставления) – зелеными.

Выход на орбиту

Для удобства при перемещении кораблей на планету размещайте их на пустых гексах вокруг нее, чтобы корабли не прикрывали саму планету или торговый знак. Корабли продолжают считаться занимающими гекс планеты для расчета дальности.

Действие РАЗВЕДКА

Перемещение ровно 1 корабль с одной планеты на другую планету при дистанции X+X. Вы не можете двигаться к планете, на которой есть вражеские корабли.

Дистанция поясняется на с. 5.



Действие МАНЕВР

Переместите любого число кораблей с одной планеты на другую планету на дистанцию X. Вы не можете перемещаться на любую планету, содержащую вражеские корабли.

Затем вы можете повторить это с другой группой из 1 или более кораблей. Эта вторая группа может стартовать (или нет) на той же планете, что и первая группа, и может высадиться (или нет) на той же планете, что и первая группа.

Действие ПЕРЕСТРЕЛКА

Нападите или переместитесь ровно 1 кораблем с одной планеты на другую планету на дистанцию до X.

Атаковать - значит перемещать корабли на планету с кораблями другого игрока. Атака начинается бой, который заканчивается отступлением одной из сторон (с. 12).





Действие ПРОДВИЖЕНИЕ

Нападите или переместите 2 и более кораблями с одной планеты на другую планету на дистанцию до X. Вы не можете использовать это действие, чтобы переместить один корабль.

Действие СОСРЕДОТОЧЕНИЯ

Нападите или переместите любое число кораблей с одной планеты, или с двух разных планет (они обе должны быть на допустимой дистанции), на другую планету на дистанцию до X.



Развертывание (высадка) кораблей

Для развертывания кораблей можно использовать действия «Warp-in» и «Reinforce» (а также карты Тактики, Технологии и спецсвойства некоторых фракций). Чтобы развернуть корабль, выставите его из своего запаса на планету или Врата.

- Корабли никогда не могут быть выставлены на планете, на которой есть вражеские корабли.
- Врата считаются планетой.
- Вы не можете развернуть кораблей больше, чем у вас есть в запасе.



Действие WARP-IN

Выставите до X кораблей на Врата.

Попробуйте выставить как можно больше кораблей в начале игры. Нехватка кораблей на игровом поле может помешать вашему прогрессу.

Действие УСИЛЕНИЕ

Выставите по 1 кораблю на X планет и/или Врат, которые уже содержат по 1 или более ваших кораблей. Это действие не позволяет вам выставлять более 1 корабля на одной планете.



Карты Технологий

Технологические достижения в игре представлены картами Технологий. Существует пять различных видов Технологий, различающихся изображенными планетами в верхней части лицевой стороны карты.

Большинство Технологий приносят 2 ПО (с. 5).

Технологии, после своего открытия, остаются в игре на протяжении всей партии. На некоторых Технологиях есть значок, который указывает на то, когда эта технология вступает в силу:

	Срабатывает во время боя.
	При развертывании корабля.
	При перемещении корабля.
	При осуществлении Контроля.
	При доборе карт Действий.
	При проведении Исследования.

Действие ИССЛЕДОВАНИЕ

Это действие используется для обретения новых Технологий путем перемещения Дрона на планету на дистанцию до X. Планета должна соответствовать типу планеты, по крайней мере, одной доступной Технологии (карты Технологии, лежащие лицом вверх рядом с одноименной колодой).



Дрон не считается кораблем, не может быть атакован вражескими кораблями и может быть перемещен только за счет действия Исследования. Само перемещение Дрона, при этом, похоже на перемещение корабля:

- он не может закончить свое перемещение в пустом гексе.
- он не может переместиться на планету, на которой уже есть вражеские корабли (но может удалиться с такой планеты).
- он не может переместиться на планету, которая не соответствует типу одной из доступных Технологий.



После перемещения вашего Дрона на планету выберите одну из доступных карт Технологий, соответствующих типу планеты, на которую переместился Дрон, возьмите ее и положите лицом вверх рядом со своим планшетом фракции. Теперь вы можете использовать эффекты этой технологии.



Фиолетовый игрок перемещает свой Дрон на планету Пустынь и забирает карту «Alien Imports», т.к. ее тип соответствует планете назначения. Игрок не может получить карту «Warp Capacitors» даже если его Дрон находится на планете Океанов, т.к. Дрон должен быть перемещен для получения карты Технологии.

После того, как карта Технологии была получена, и если в этот момент доступна только 1 Технология, вскройте карту сверху колоды Технологий (если она есть) и поместите ее рядом с колодой, чтобы снова было доступно 2 карты Технологии. Новые карты не вскрываются, если доступны 2 или более карт.

Карты Цели

Карты Цели представляют замыслы и интриги различных галактических фракций. Каждая выполненная Цель принесет вам 5 ПО в конце игры (с. 5). Храните карты своих Целей в секрете от других игроков.

Действие КОНТРОЛЯ

Это ключевое действие позволяет устанавливать Аванпосты и Колонии на планетах, размещая рядом с ними двусторонние маркеры Аванпостов/колоний. Развитие Аванпостов в Колонии происходит за счет дополнительных карт Целей.



Для каждой из планет на дистанции до X (по крайней мере, с одним из ваших кораблей) выполните следующие действия:

1. Вторгнитесь на планету.

Если на планете есть маркер другого игрока, верните его этому игроку. Перейдите к Шагу 2.

2. Заселите планету.

Поместите маркер. Маркер размещается либо стороной с Аванпостом, либо с Колонией:

- Если в этом секторе у вас уже есть Колония, поместите маркер стороной с Колонией вверх и пропустите шаги 3-5.



Сектор – это область космоса, обладающая границей и содержащая несколько планет.

- Если у вас нет Колоний в этом секторе, поместите маркер стороной с Аванпостом вверх и перейдите к шагу 3.

3. Обновление Аванпостов.

- Если у вас еще нет Аванпоста на каждой планете сектора, пропустите шаги 3-5.
- Если у вас есть Аванпост на каждой планете в этом секторе, все они становятся Колониями – переверните маркеры на сторону Колонии и перейдите к шагу 4.

4. Объявление о правах на карту Цели.

Заявите о своих претензиях на доступную карту Цели (карты, лежащие лицом вверх возле одноименной колоды), если ее тип совпадает хотя бы с одной из планет (включая, как минимум те, что были обновлены на Шаге 3).

- Если ни одна из планет не соответствует ни одной из доступных карт Цели, вы не можете претендовать на карту цели.
- Вы никогда не можете претендовать на более чем 1 карту Цели за действие Контроля.

Если несколько карт Целей могут быть приобретены, вы можете рассчитывать только на 1 из них. Если осталась только 1 карта Цели, перейдите к шагу 5.

5. Пополните доступные Цели.

Поместите верхнюю карту колоды Целей лицом вниз рядом с колодой, так чтобы были доступны 2 карты Целей.



Белый игрок Вторгается на планету с красным аванпостом на шаге 1 и удаляет его с поля.

Белый игрок заселяется на планету Океанов на шаге 2, выставляя свой Аванпост. Ни один из Аванпостов не может быть обновлен до Колонии.

Затем белый игрок заселяет планету Пустынь шаге 2, выставляя свой Аванпост.

Белый игрок обновляет свои Аванпосты в секторе на Шаге 3, переворачивая свои аванпосты на сторону колонии. Затем белый игрок может претендовать на доступную карту Цели пустынного или океанического типа, если таковые есть среди доступных Целей.

В данном примере, может быть востребована только карта Океанов, т.к. это единственная доступная карта Цели с типом планеты, соответствующим одной из модернизированных планет.

Действие ТОРГОВЛИ

Торговля позволяет вам быстро перемещать 1 корабль по галактике и получать ценные Товары.



Только планеты с символом торговли являются источниками и пунктами назначения для перемещения корабля за счет действия Торговли.



При разрешении этого действия, необходимо переместить 1 корабль с планеты с символом торговли на другую планету с символом торговли, придерживаясь X дистанции, а затем, сразу же, на третью планету с символом торговли, придерживаясь X дистанции, от второй планеты. Если у вас нет корабля, который может выполнять оба движения, вы не можете разрешить действие Торговли.



Расчет дистанции для Торговли 1X действия.



На планетах, на которые вы перемещаетесь, не может быть вражеских кораблей. Обязательно защищайте свои торговые пути!



Расчет дистанции для Торговли 3x действия.



Ваши (или других игроков) Аванпосты, Колонии и Дроны не оказывают никакого влияния на движение при Торговле.

После разрешения действия Торговли, получите 1 Товар, если он имеется.

Товары

Жетоны Товаров – двусторонние: когда вы получаете товар, выложите жетон возле своего планшета фракции стороной с пометкой «1X», (значит, что он еще не израсходован). После того, как вы воспользовались Товаром, переверните его другой стороной.



Когда вы разрешаете действие, вы можете потратить один (и только один) жетон Товара (перевернув его на сторону без «1X»), чтобы увеличить множитель этого действия на +1.

Некоторые карты Тактики и Технологии позволяют обновить жетон Товара, перевернув его обратно на сторону «1X». Каждый неизрасходованный жетон Товара в конце игры принесет вам по 3 ПО (с. 5).

Действие СОДЕЙСТВИЯ

Это действие используется для улучшения вашей колоды Тактической, за счет новых карт Улучшенной Тактики и нанимая Героев, что заметно повышает ваши шансы на успех во время сражений (с. 11-13).

Когда вы решите использовать действие Содействия, возьмите X карт сверху одноименной колоды, выберите 1 из них и замешайте ее в свою колоду Тактики (но не замешивайте в этот момент карты своего сброса!). Прочие карты поместите в стопку сброса карт Содействия.



Когда иссякнет колода Содействия, перемешайте стопку карт ее сброса, сформировав новую колоду Содействия.

Каждая карта Героя и Улучшенной Тактики в вашей колоде принесет вам в конце игры по 1 ПО (с. 5).

Действие ДОБОРА

Это особое действие, применяемое за счет любой карты Действий, позволяющее вам (вместо верхнего или нижнего свойств карты) добрать X карт.

Помните, что вам придется сбросить все неиспользованные карты Действий в конце 4-го хода. Это действие, потенциально, открывая вам больше возможностей, но, в итоге, вы выполните меньше действий за раунд.

Карты Тактики

Существует три типа карт Тактики – карты Базовой Тактики, Улучшенной Тактики и Героев. При разрешении столкновения все они работают одинаково.

Каждая карта Тактики обладает множителем и текстом. В большинстве случаев, чем выше множитель, тем выше вероятность победы при столкновении, используя такую карту. При этом, в большинстве случаев, чем ниже множитель, тем сильнее эффект, описанный в тексте карты.

Каждая карта Улучшенной Тактики и Героев (с начертанным символом шеврона) приносят по 1 ПО в конце игры (с. 5). Вы можете использовать действие Содействия, чтобы добавить новую карту Тактики в свою колоду (с. 11).

СРАЖЕНИЯ

Атака – это перемещение ваших кораблей на планету с кораблями другого игрока, используя за счет действий Перестрелка, Продвижение или Сосредоточение (с. 7-8). Единственный способ переместить свои корабли на планету с кораблями другого игрока – это атака.



Атака приводит к столкновению. Текущий игрок является атакующим, а другой (чи корабли на планете) – защитником.

Разрешите столкновение, выполнив следующие 5 шагов:

1. Доберите карты.

Атакующий и защитник одновременно добирают по 2 карты Тактики из своих колод Тактики. Если в какой-то момент ваша колода Тактики иссякнет, перемешайте сброшенные карты Тактики, формируя тем самым новую колоду.

2. Разыграйте карты.

И нападающий, и защитник выбирают одну карту Тактики со своей руки и разыгрывают ее лицом вниз перед собой. Затем одновременно вскрывают эти карты, а оставшуюся карту каждый игрок отправляет в сброс (лицом вверх).



Красный игрок атакует синего игрока, разыгрывая «Pitched Battle» (x2), а синий игрок разыгрывает «Heroic Sacrifice» (x5).

3. Выявите победителя.

Умножьте число кораблей каждого игрока в происходящем столкновении на множитель с их карты Тактики.

Если вы разыгрываете карту Тактики с множителем x0, итоговая общая сила ваших кораблей равна 0, независимо от того, сколько у вас кораблей.

Игрок с наибольшей общей силой выигрывает битву. В случае ничьи – выигрывает атакующий игрок.

Победитель Битвы уже определен. Вы можете выиграть битву, даже если весь ваш флот разрушен по эффекту карты.



Красный игрок атакует синего игрока 6 кораблями, а у синего – только 2. После применения множителей Красный игрок выигрывает (12 против 10).

4. Разрешите эффекты.

Разрешите текст со всех сыгранных карт. Затем оба игрока помещают свои карты в соответствующую стопку сброса.

- Сначала разрешите текст на картах, которые отменяют текст других карт.
- Две карты с эффектом «cancel» отменяют весь текст друг друга.
- Для карт, уничтожающих корабли, порядок их разрешения, сопряжен с большим числом «жертв» среди кораблей.
- Карты Технологий со значком скрещенных мечей, такие как «Countermeasures», срабатывают во время битвы, но только если вы являетесь ее участником.



Карты, которые уничтожают корабли, должны быть разрешены в таком порядке, чтобы уничтожить, как можно больше кораблей, поэтому «Pitched battle» должна быть разрешена в первую очередь. Половина кораблей (с округлением вниз), уничтожаются с обеих сторон: красный игрок теряет 2 корабля, а синий – 1. Затем разрешается «Heroic sacrifice», и синий игрок теряет свой последний оставшийся корабль. Уничтоженные корабли возвращаются в запас игрока. Красный игрок занимает планету Вулканов.

5. Проигравшая сторона отступает.

Побежденный игрок должен уйти с планеты (даже если у победившего игрока больше не осталось кораблей на планете).

- Если защитник проигрывает битву, его корабли должны уйти на ближайшую планету, где у него уже есть Аванпост, Колония или корабль. Врата считаются планетой с Колонией в этом случае.
- Защитник не может уйти на планету (или планеты), с которой на него напали, или на любую другую планету, на которой есть вражеские корабли.
- Если есть несколько планет для отхода сил защитника на одинаковом расстоянии, то атакующий выбирает, на какую из них уходит защитник.
- Если атакующий проигрывает битву, его корабли всегда возвращаются на планету, с которой он атаковал (или планеты, в случае Сосредоточения).
- Если атакующий использовал действие Сосредоточения и проиграл, защитник разделяет выжившие атакующие корабли между двумя планетами, откуда те пришли, на свое усмотрение (включая отправку их всех только на одну из этих планет).

После отступления проигравшей стороны, битва заканчивается.



Пример 1: Синий игрок атакует корабль Красного игрока на планете Джунгли. Если Синий игрок выигрывает битву, Красный игрок должен будет отойти. Ближайшая планета – Арктическая планета. Хотя вулканическая планета находится в пределах той же дистанции, на ней нет ни красных кораблей, ни красной Колонии, ни красного Аванпоста.



Пример 2: Синий игрок атакует корабль Красного игрока на планете Пустынь. Если Синий игрок выигрывает битву, Красный игрок должен будет отойти. Для этого у красного игрока есть две планеты. Поскольку есть выбор, победивший игрок (Синий) будет решать, куда отойдет проигравший игрок (Красный).



Пример 3: Синий игрок атакует корабль Красного игрока на Арктической планете. Если Синий игрок выигрывает битву, Красный игрок должен будет отойти. В радиусе действия нет подходящих для этого планет (у Красного игрока на них нет кораблей, Аванпоста или Колонии), поэтому Красный игрок должен будет отойти к своим Вратам.



Красный игрок атакует Синего игрока 3 кораблями и разыгрывает «Heavy Resistance», Синий игрок разыгрывает «All or Nothing». Синий игрок выигрывает с общей силой 6 против 3 у Красного игрока.



Это было довольно рискованно со стороны Синего игрока. Если бы Красный игрок разыграл карту с множителем x2 или выше, то Синий игрок, скорее всего, потерял бы все свои корабли за счет свойства «Heavy Resistance». Однако риск был вознагражден, хоть Синий игрок все же и теряет 1 корабль по свойству «Heavy Resistance».



Красный игрок проиграл и должен вернуться на планету, с которой атаковал (даже если у него там нет Аванпоста, Колонии или своих кораблей), после уничтожения одного синего корабля.

СОЛО РЕЖИМ

Ход ИИ

Человек игрок всегда удерживает маркер первого игрока. В свой ход, ИИ-игрок берет нижнюю карту колоды ИИ и разыгрывает ее, всегда лицом вниз, на текущую ячейку хода планшета ИИ.

В зависимости от того, какая это карта, ИИ выполняет действие:

- Если ИИ-карта является картой Технологии, выполните **ИИ-действие Исследования** – ИИ объявляет самую левую карту Технологии, а затем заканчивает свой ход. Всякий раз, когда вскрывается новая карта Технологии (с. 5, с. 8), поместите ее справа от других карт.

Игнорируйте текст на ИИ-картах Технологии во время игры.

- Если ИИ-карта является картой Тактики, выполните **ИИ-действие Поддержки** – возьмите 2 верхние карты из колоды Улучшенной Тактики и замешайте их в ИИ-колоду Тактики. Затем ИИ заканчивает свой ход.
- Если ИИ-карта является картой Действия, выполните **ИИ-действие Контроля** – ИИ объявляет самую левую из доступных карту Цели, а затем размещает Колонии на всех планетах, где у него есть корабли.

Всякий раз, когда вскрывается новая карта Цели (с. 5, с. 9), поместите ее справа от других карт.

- Если ИИ-карта является картой Цели, выполните **ИИ-действие Усиления** – выставите 2 ИИ-корабли на каждой планете этого типа, на которой нет кораблей игроков и для которой верно любое из следующих условий:

- на планете есть ИИ-колония,

ИЛИ

- на планете есть ИИ-корабль,

ИЛИ

- планета находится в секторе, по соседству с ИИ-Вратами и на ней нет жетона контроля игрока.

Если нет доступных планет выбранного типа для выставления хотя бы 1 ИИ-корабля, тогда выполните **ИИ-действие Врат** – выставите 3 корабля на ИИ-Вратах.

Если в запасе ИИ недостаточно кораблей для выставления их на поле, то выставите столько, сколько можете, размещая по 1 кораблю на планету за раз, а затем разрешите **ИИ-действие Атаки**. В противном случае ИИ заканчивает свой ход после выставления кораблей.

ИИ-действие Атаки – ИИ перемещается или атакует своей наибольшей группой кораблей ближайшую планету указанного типа, за исключением той, на которой уже есть ИИ-корабль / ИИ-колония и на которой нет кораблей игрока.

- Если наблюдается равенство в количестве кораблей в разных группах, ИИ атакует самую ближайшую из доступных планет. Если дистанция одинаковая, то решает игрок.
- Если ИИ перемещается с планеты, на которой нет ИИ-колонии, или планета с символом торговли, ИИ оставляет 1 корабль на ней до того, как совершить атаку (хотя бы с одним кораблем).
- Если ИИ уже контролирует или выставил корабли на всех планетах этого типа, сбросьте карту ИИ-Действия, и ИИ совершает еще один ход.

При столкновении, ИИ разыгрывает верхнюю карту из своей боевой колоды, а другую сбрасывает. Если ИИ побеждает, то игрок-человек всегда решает, куда отойти при равноудаленных планетах. В остальном разрешите сражение, как если бы противником был игрок-человек.

Еще несколько правил

- Как и игрок-человек, ИИ разыгрывает 4 карты за раунд, а затем сбрасывает их.
- После того, как ИИ-колода Действий иссякла, перемешайте сброс, чтобы сформировать для него новую колоду.
- Всякий раз, когда ИИ должен обновлять Товар, вместо этого он получает доступный товар. ИИ никогда не тратит и не обновляет Товары.
- ИИ игнорирует эффекты, которые влияют на будущие действия («не сможет атаковать» и т.д.) за исключением спецсвойства фракции *Tethisian Enclave*. При игре с этой фракцией завершите ход ИИ вместо того, чтобы разрешить действие атаки ИИ на 1 и 3 шагах.



ОКОНЧАНИЕ ПАРТИИ

Игра заканчивается, основываясь на обычных условия окончания партии. ИИ получает по 2 ПО за каждую карту Технологии (независимо от указанных значений), по 5 ПО за каждую карту Миссий (независимо от того, завершена она или нет), по 3 ПО за каждый Товар и по 1 ПО за каждую карту Героя и Улучшенной Тактики.

ДОПОЛНЕНИЕ «ИССЛЕДОВАНИЕ»

КОГДА ИСПОЛЬЗОВАТЬ ЭТО ДОПОЛНЕНИЕ

Исследование – это бонусное мини-дополнение, использование которого подразумевает, что вы уже набрались опыта в игре по базовым правилам.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Жетоны Открытия представляют различные артефакты и аномалии, обнаруженные на поверхности планеты, на ее орбите, или на некоторых других планетах в той же самой звездной системе.

Во время подготовки к игре перемешайте все доступные жетоны Открытия вместе, а затем случайным образом разместите их в стопки по 2 шт. лицом вниз на каждой не-торговой планете.



ИССЛЕДОВАНИЕ ГАЛАКТИКИ

Когда вы перемещаете свое корабль за счет действия Разведки к планете с жетоном Открытия, вскройте верхний жетон Открытия.

Теперь вы можете теперь взять первый жетон Открытия, и вернуть второй (не вскрывая) обратно в коробку, или же вернуть первый жетон в коробку, и забрать уже второй себе вместо первого.

Если вы решаете взять второй жетон, то вы уже не можете изменить свое решение, даже если первый жетон обладал более предпочтительным эффектом.



ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ЖЕТОНОВ ОТКРЫТИЯ

Выбранный жетон Открытия используется или сразу же, или удерживается при себе, в зависимости от своего эффекта.

Большинство «удерживаемых» жетонов могут быть использованы в подходящий момент. После того, как вы используете жетон, переверните его лицом вниз и отложите. Вы не сможете воспользоваться им снова.

Использование жетона не оканчивает ваш ход: вы можете использовать любое число своих жетонов Открытия и разыграть карту.

Вы не можете потратить Товары, чтобы увеличить эффект жетона Открытия.

СЛАВА ОТКРЫТИЯ

Каждый жетон Открытия (задействованный или нет), которым вы обладаете, принесет вам по 1 ПО в конце игры.



ОБЩИЕ ОТКРЫТИЯ (встречаются наиболее часто)

	<i>Месторождения полезных ископаемых. Полный просмотр показал богатые месторождения редких полезных ископаемых в соседнем поясе астероидов.</i> Удерживайте этот жетон. Вы можете воспользоваться им в любое время своего хода, чтобы «освежить» все ваши Товары.
	<i>Покинутый. Добавив несколько улучшений и новую команду, эта «пустышка» станет прекрасным дополнением к Вашему флоту.</i> Удерживайте этот жетон. Вы можете воспользоваться им в любое время своего хода, чтобы выполнить 1X Действие Усиления.
	<i>Явление Судьбы. Это новое открытие положит начало золотому веку вашей империи.</i> Удерживайте этот жетон. Вы можете воспользоваться им в любое время своего хода, чтобы выполнить 1X Действие Добра.
	<i>Исконная Жизнь. Ассимиляция этих местных жителей в вашу империю означает больше колонистов для Вашего усилия по расширению.</i> Удерживайте этот жетон. Вы можете воспользоваться им в любое время своего хода, чтобы выполнить 1X Действие Контроля.
	<i>Древний Обелиск. Надписи на его поверхности могут указывать на истинную цель Врат и их создателей.</i> Удерживайте этот жетон. В конце игры он принесет дополнительное ИПО (в общей сложности 2 ПО).
	<i>Потерянный сигнал. Мы никогда не узнаем, что приключилось с кораблем и его командой.</i> Разрешите его свойство тут же: ваш корабль уничтожен.

РЕДКИЕ ОТКРЫТИЯ (уникальны, но встречаются реже)

	<i>Заброшенная Верфь. Здесь давно не кипела работа, но несколько почти годных корпусов можно спасти.</i> Удерживайте этот жетон. Вы можете воспользоваться им в любое время своего хода, чтобы выставить до 3 судов на любой планете, на которой уже есть 1 или более ваших кораблей.
	<i>Первый Контакт. Возможно, первый шаг к прочному миру.</i> Удерживайте этот жетон. Вы можете воспользоваться им в начале любого раунда, в течение которого вы не можете ни напасть, ни быть атакованным.
	<i>Карты звёздного неба. Проложите путь для будущим колонистов.</i> Удерживайте этот жетон. В конце игры он будет учитываться, как Колония того же типа (но не как часть какого-то сектора).
	<i>Обретенный рай. Почти зеркальное отражение вашего родного мира</i> Удерживайте этот жетон. Поместите его на планету по своему выбору перед подсчетом. Жетон считается планетой в том же секторе, являясь точной копией первой планеты, включая Аванпост/Колонию, символ Торговли, Корабли и т.д.
	<i>Артефакт Чужих. Технологическое чудо, под покровом пыли.</i> Удерживайте этот жетон. Вы можете воспользоваться им в любое время своего хода, чтобы получить одну из доступных Технологий.
	<i>Заброшенное Грузовое судно. Его корпус пронизан отверстиями, а вся его команда – мертва, однако, грузовой трюм не поврежден.</i> Разрешите его свойство тут же: возьмите один доступный Товар, затем верните этот жетон Открытия обратно в коробку.
	<i>Первоклассная Команда. Исследование окраин космоса часто так же опасно, как острие копья в бою.</i> Удерживайте этот жетон. Вы можете воспользоваться им в любое время своего хода, чтобы выполнить 2X Действие Содействия.
	<i>Новый Торговый Маршрут. Открытие редкого товара открывает новую торговую возможность.</i> Разрешите его свойство тут же: поместите этот жетон рядом с любой не-торговой планетой. Теперь она считается Торговой планетой.
	<i>Катаклизм. Астероид врезался в поверхность планеты.</i> Разрешите его свойство тут же: поместите этот жетон поверх планеты. Теперь она более не считается планетой, но продолжает быть целью для Перемещения и выставления кораблей. Удалите любой существующий маркер Колонии/Аванпоста.
	<i>Союзники. Иная фракция предлагает вам поддержку на не безвозмездной основе.</i> Разрешите его свойство тут же: получите одну из доступных карт Цели, а затем верните этот жетон Открытия обратно в коробку.