



Амбиции Космоса

НАСТОЛЬНАЯ 4X СТРАТЕГИЯ



Геменот

Игра Игоря Есаулова и Сергея Голубкина

ОБ ИГРЕ

«Амбиции Космоса» — настольная стратегическая игра для компании от 2 до 4 человек, события которой происходят в бескрайнем космосе в далёком будущем человечества. Игрокам предстоит развивать научный, экономический и военный потенциал подконтрольной нации, разведывать новые миры, исследовать космические аномалии, сражаться с другими нациями и загадочной Машинной.

ЦЕЛЬ ИГРЫ

Цель игры — развить подконтрольную игроку нацию и привести её к процветанию и глобальному превосходству над оппонентами. Победителем выйдет только один из участников. Игрок может одержать победу в «Амбициях Космоса» одним из 4 способов:

» **Военная победа.** Захватите **родной мир** одного из противников. Игрок с 2 **родными мирами** сразу же побеждает, если захватывает 2-ой **родной мир** в тактическую фазу.

» **Политическая победа.** В начале 15-го хода побеждает игрок с наибольшим числом **сенаторов** (если **сенаторов** поровну, побеждает тот, у кого больше ). Если игрок после голосования за сенатора в политическую фазу обладает 8 **сенаторами**, то он выигрывает досрочно.

» **Экономическая победа.** Если игрок после **строительства зданий и кораблей** в фазу строительства обладает **приростом** 30  в ход, то он немедленно выигрывает.

» **Научная победа.** Если игрок удовлетворяет условиям **пирамиды технологий** для развития технологии 5-го уровня, то он может победить немедленно. Для этого достаточно объявить изучение технологии 5-го уровня, не оплачивая её стоимость в очках . Такая победа возможна в научную фазу.



Примечание. Если в одну и ту же фазу несколько игроков удовлетворяют условиям победы, то побеждает тот, кто ходит раньше — начиная от спикера по часовой стрелке.



Золотое правило. Внимание! Если написанное на карте правило или способность дополняет или входит в противоречие с текстом основных правил из этой книги — нужно считать правильным написанное на карте.

КОМПОНЕНТЫ ИГРЫ

- » 1 трекер ресурсов;
- » 1 шестигранный кубик;
- » 1 брошюра с правилами игры;
- » 6 планшетов наций;
- » 24 сектора игрового поля;
- » 102 карточки кораблей;
- » 18 карточек планет;
- » 40 карточек зданий;
- » 20 карточек законов;



102

КАРТОЧКИ
КОРАБЛЕЙ



18

КАРТОЧЕК
ПЛАНЕТ



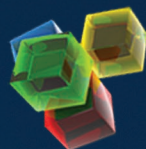
24

СЕКТОРА ИГРОВОГО
ПОЛЯ



6

ПЛАНШЕТОВ
НАЦИЙ



32

МАРКЕРА
КОНТРОЛЯ



136

КАРТОЧЕК
ТЕХНОЛОГИЙ



40

КАРТОЧЕК
ЗДАНИЙ



20

КАРТОЧЕК
ЗАКОНОВ



3

ЖЕТОНА
РАЗГРАБЛЕНИЯ



20+1

ЖЕТОНОВ
ФЛОТОВ



24

ЖЕТОНА АНОМАЛЬНЫХ
СИГНАЛОВ



15

ЖЕТОНОВ
ВЛИЯНИЯ



1

ТРЕКЕР РЕСУРСОВ



1

ЖЕТОН ХОДА



1

ЖЕТОН СПИКЕРА



1

КУБИК

Держите компоненты игры отдельно от маленьких детей и животных во избежание неприятностей.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

ВЫБОР НАЦИИ

Каждый игрок берёт планшет одной из наций и кладёт перед собой. Планшеты наций можно тянуть втёмную или выбирать по договорённости. Лишние планшеты верните в коробку. Ознакомьтесь с особенностями своей нации.

Первую партию мы рекомендуем играть по упрощённым правилам, для этого:

- » уберите в коробку планшеты наций «Великие кланы Тао» и «Вторая Федерация»;
- » уберите все жетоны Машины.



ФОРМИРОВАНИЕ ИГРОВОГО ПОЛЯ

Каждый игрок берёт сектор карты с **родным миром** (с иллюстрацией нации на обороте) и кладёт его лицом вверх так, как показано на Рис. 2А, 2Б, 2В.

Затем перемешайте нейтральные сектора и выложите их на стол вразырытую, руководствуясь схемой. Лишние сектора не глядя уберите в коробку.



Рис. 2А. Игровое поле на 3 игроков

Сектор с родным миром



Золотой сектор



Серебряный сектор



Бронзовый сектор



Рис. 1. Виды секторов

АЛЬТЕРНАТИВНОЕ ФОРМИРОВАНИЕ ПОЛЯ

Мы рекомендуем использовать для первых нескольких партий стандартные варианты формирования игрового поля, они хорошо сбалансированы и позволяют проявить максимальное разнообразие стратегий.

При этом механика игры легко позволяет вам попробовать любые варианты комбинаций секторов игрового поля, делая игровой процесс более подходящим именно для вашей компании и стиля игры.

Самый простой вариант — взять стандартный расклад на нужное количество игроков и изменить один из типов секторов. Вы можете заменить часть бронзовых секторов на серебряные, сделав карту очень богатой на ресурсы. В этом случае преимущество получают научная и экономическая стратегии победы. Напротив, если заменить золотые сектора на серебряные (или несколько серебряных на бронзовые), то ценность разведки аномальных сигналов и военное развитие выйдут на первый план, а основными стратегиями победы станут политическая и военная.

Если вы решите собрать карту полностью на ваше усмотрение, то рекомендуем сделать её симметричной (зеркальной)

для каждого из игроков и соблюдать несколько правил:

1. Между **родными мирами** должно быть размещено не меньше 2 и не больше 3 секторов.
2. **Родные миры** должны граничить минимум с 2 секторами.
3. Вариант размещения **родных миров** ближе к центру поля даст очень интересную и насыщенную партию, но рекомендуется только опытным игрокам — значительно повышается риск внезапной победы военным захватом **родного мира**, который, казалось, был в безопасности.
4. Рекомендуемое количество золотых и серебряных секторов — 2 на игрока. Для 3 и 4 игроков можно добавить ещё 1-2 таких сектора дополнительно. Если сделать меньше 2 золотых и серебряных секторов на игрока, то достижение научной и экономической побед станет очень сложным (при некоторых раскладах — невозможным). Если же таких секторов будет 3 и более на игрока, то возникнет обратная ситуация: экономическая и научная победа будут достигаться слишком легко.
5. Не рекомендуется собирать поле, на котором все сектора планет выстраиваются в непрерывную цепочку. Это даст очень большое преимущество агрессивной военной экспансии. Добавляйте в центре бронзовые сектора для увеличения расстояния между планетами.



Рис. 2Б. Игровое поле на 4 игроков



Рис. 2В. Игровое поле на 2 игроков

РАЗДАЧА КОМПОНЕНТОВ И ФОРМИРОВАНИЕ ОБЩИХ КОЛОД

Каждый игрок берёт себе компоненты одного из цветов:

- 5 пронумерованных жетонов флота. Жетон первого флота выкладывается на соседнюю клетку с планетой игрока. Для быстрой экспансии рекомендуется положить по направлению к сектору с золотой рубашкой (Рис.3).



Рис. 3. Размещение по направлению к золотому сектору

- 8 маркеров контроля своего цвета. Один кладётся на стартовую планету, 3 остаются в резерве, остальные 4 — на трекер ресурсов (по одному на треки сенаторов, престижа, капитала, науки).

- Колоду технологий, которую рекомендуется отсортировать по уровню. Возьмите стартовую технологию, указанную на планшете нации, и положите её отдельно.

- Карточку **родного мира** игрока.

- Выложите на стол трекер ресурсов, жетоны аномальных сигналов, колоды зданий, кораблей, планет и законов.

Жетоны аномальных сигналов в банке жетонов всегда лежат рубашкой вверх и перемешаны случайным образом.

- Разделите карточки кораблей по классам: штурмовик, добытчик, фрегат, крейсер, дредноут. Отложите карточки пиратов и Машины отдельно (Рис.5).

- После этого каждый игрок берёт одну из карточек (Рис.4): добытчика «Аргус» или штурмовика «Шершень» за каждый маркер флота, который есть у него в игре. Полученные карточки кладёт на соответствующее поле первого флота на своём планшете нации.



Рис. 4. Корабли 1-го уровня, с которыми начинают игру

«Содружество Занари» начинает с кораблём 2-го уровня, класса Фрегат.



«Тайрианская Империя» начинает с 2 кораблями 1-го уровня.



Рис. 5. Корабли пиратов и Машины

ПАРАМЕТРЫ НА НАЧАЛО ИГРЫ

Скорость	2
Предел флотов	3
Предел кораблей	3
Предел строительства	1
Строительная зона	2
Защита планеты	10
Защита планеты — родного мира	15
Сенаторы	1
Добыча	0

Параметры на начало игры



Рис. 6. Описание планшета нации

ВЫБОР ПЕРВОГО ИГРОКА

Решите, кто будет ходить первым, либо киньте жребий. Выбранному игроку отдайте маркер спикера, он же станет первым спикером.

Спикер — это игрок, который выбирает законы на голосование и решает исход всех ничьих в политической фазе. Игрок, являющийся спикером, может применять специальные способности своей нации — **власть спикера**.

Теперь вы готовы проявить свои амбиции в космосе.

ПОРЯДОК ХОДА

Игра состоит из ходов, а каждый ход из 6 фаз. Игра заканчивается после выполнения одного из условий победы или же в начале 15-го хода.

Стадии игры:

- до 7-го хода игра находится в **ранней стадии**;
- начиная с 8-го, игра входит в **позднюю стадию** — сила войск Машины и пиратов возрастает, а продажа **жетонов влияния** становится более выгодной.

Фазы хода выполняются в неизменном порядке, и каждая несёт определённые возможности. В каждой фазе все игроки ходят по часовой стрелке, начиная со спикера.

В большинстве случаев в строительную и научную фазу игроки могут действовать одновременно для экономии времени. Любой игрок может попросить отыграть эти фазы в порядке хода, если это важно.

В начале нового хода передайте **жетон спикера** следующему игроку по часовой стрелке и передвиньте **жетон хода** на трекере ресурсов на одно деление вперёд.

ПОРЯДОК ХОДА

НАЧАЛО ХОДА

1.1. Срабатывают все эффекты и способности данной фазы.

ПОЛИТИЧЕСКАЯ ФАЗА

2.1. Срабатывают все эффекты и способности данной фазы.

2.2. Сбор очков престижа . Также можно обменять на ресурсы жетон влияния.

2.3. Обмен ресурсами между игроками (опционально).



Опциональное правило. Решите внутри компании до игры, хотите ли вы включить или исключить это правило.

2.4. Выбор закона. Спикер берёт из колоды законов 2 карточки и выбирает одну, которую выставляет на голосование. Оставшаяся карточка убирается в низ колоды законов.

2.5. Выбор игрока, который посадит в сенат своего персонажа — **сенатора**.

2.6. Игроки голосуют сенаторами принять или нет выбранный ранее закон.

ФАЗА СТРОИТЕЛЬСТВА

3.1. Срабатывают все эффекты и способности данной фазы.

3.2. Сбор очков капитала .

3.3. Продажа зданий и кораблей. Капитал не возвращается.

3.4. Строительство корабля и/или здания. Можно построить не более, чем **предел строительства** на каждой планете.

ТАКТИЧЕСКАЯ ФАЗА

4.1. Срабатывают все эффекты и способности данной фазы.

4.2. Передвижение жетонов флота, начиная со спикера, строго по часовой стрелке.

4.2.1. Обмен кораблями между флотами.

4.3. Исследование секторов.

4.4. Исследование аномальных сигналов.

4.5. Сражения флотов, стоящих на одной клетке.

4.6. Вторжение на планету.

НАУЧНАЯ ФАЗА

5.1. Срабатывают все эффекты и способности данной фазы.

5.2. Сбор очков науки .

5.3. Выберите и изучите одну технологию.

ЗАВЕРШЕНИЕ ХОДА

6.1. Срабатывают все эффекты и способности данной фазы.

6.2. Начинается новый экономический цикл, неизрасходованный капитал и престиж исчезают.

Ход игры



Рис. 7. Структура хода

ПОЛИТИЧЕСКАЯ ФАЗА

В политической фазе доступны следующие действия:

- » использование способностей данной фазы;
- » сбор престижа ;
- » выбор сенатора;
- » решение о принятии закона;
- » договоры и торговля.

Во время обсуждений и торгов в политическую фазу нет строгих ограничений на порядок действий. Если игроки перешли к голосованию за сенатора или закон, то они отдают свои голоса в порядке хода, начиная со спикера.

СБОР ПРЕСТИЖА

В политической фазе игрок подсчитывает весь престиж  со своих планет и технологий.

Изначально у каждого игрока 1 сенатор.

Игрок может получить дополнительные ресурсы, в том числе  за счёт продажи **жетона влияния**. В ранней стадии игры жетон можно обменять на выбор: на 2  13  2  или на 3  15  3  в поздней стадии соответственно.

Каждый сенатор тратит одно очко  каждый ход. То есть игрок с **рейтингом престижа** 5  и 3 сенаторами сможет использовать только **рейтинг престижа** минус число его сенаторов (то есть 2 ) при голосовании за нового сенатора. Если у вас не хватает **рейтинга престижа**  на всех сенаторов на каком-то ходу — сенаторы не станут увольняться, однако и поставить нового не будет возможности.



Рис. 8. Источники престижа

ВЫБОР ЗАКОНА

В начале политической фазы игрок, являющийся спикером, берёт 2 карточки из колоды законов взакрывает, выбирает один закон, а другой кладёт в низ колоды, не раскрывая другим игрокам. Выбранный закон будет вынесен на голосование.

ВЫБОР СЕНАТОРА

После объявления закона спикером игроки голосуют, кто из них поставит в Сенат своего сенатора.

Сенаторы позволяют:

- » победить в начале 15-го хода (или ранее, если их будет 8);
- » участвовать в голосовании за законы;
- » контролировать четвёртую планету (для этого необходимо не менее 3 сенаторов).

Голосование по вопросу назначения нового сенатора происходит через сравнение престижа . Игроки голосуют за себя или другого игрока, отдавая все свои очки  за выбранного кандидата (разделить  нельзя). Игрок, набравший в сумме больше всех , побеждает. Если в результате голосования голоса разделились так, что выбрать победителя не удастся, мнение спикера является решающим. **Каждый ход может быть назначен лишь один сенатор.**

В эту фазу игроки могут вести переговоры, чтобы заручиться чужой поддержкой в обмен на услуги, капитал  или очки науки . Такие договорённости обязательны к выполнению всеми согласными сторонами.

ГОЛОСОВАНИЕ ЗА ЗАКОН

После выборов сенатора на голосование выносятся закон, предложенный спикером. **Игроки голосуют своими сенаторами за или против закона, сенаторы одного игрока всегда голосуют одинаково.**

Если большинством сенаторов закон утверждён, он будет действовать до конца игры или до отмены через карточку закона «Референдум». Если большинство сенаторов проголосовало против — закон отклоняется и карточка уходит в сброс.

Если в результате голосования голоса разделились поровну, мнение спикера является решающим.

ДОГОВОРЫ И ТОРГОВЛЯ

Игроки могут вести дипломатические переговоры с целью получить нужные ресурсы или поддержку. Игроки вольны заключать союзы и производить обмен ресурсами, если вы решили, что используете это опциональное правило. Манипуляции допустимы, однако заключённые договорённости обязательны к исполнению. Переговоры ведутся в открытую. На обсуждение можно выставить следующие ресурсы и обязательства:

- » очки капитала  или науки , в том числе те, которые игроки получают в этом ходу (опциональное правило);
- » простые договорённости без двояких трактовок;
- » голосование за **сенатора** или **закон**, а также его условия.

Ваши договорённости могут нести любую форму, их следует выполнять. Нельзя обмениваться **технологиями**, **жетонами влияния**, планетами или кораблями.



Пример договора: «В этом ходу я голосую за тебя, но мы не принимаем этот закон».

Пример договора: «Ближайшие два хода ты не атакуешь меня, и в этот ход я поддержу тебя на голосовании».

Пример договора: Можно договориться об обмене планет в рамках правил игры, например: «Откажусь от планеты А, а ты откажешься от планеты Б, и тогда наши корабли смогут их без сражения захватить». Здесь возможно вмешательство третьей стороны, например, третий игрок может уничтожить корабли или захватить планеты, которые участники переговоров собирались передать друг другу.

ПРИМЕР ХОДА

Далее по тексту правил будут встречаться примеры из партии в «Амбиции Космоса», все они оформлены как эта вставка и являются последовательными действиями игроков в рамках одного хода игры.

Участвуют 3 игрока:

- » Иван — Эмираты Эль'Халил — цвет синий.
- » Анна — Меритократия Хоруса — цвет зелёный.
- » Алексей — Содружество Занари — цвет красный.

Политическая фаза

Иван является спикером в этот ход. Способность «**Власть спикера**» фракции Эмираты Эль'Халил как раз работает в эту фазу, поэтому Иван получает большое преимущество в голосовании за сенатора. Иван берёт две верхние карты колоды законов — это оказываются «Национализация Богатств» и «Чрезвычайное Положение». Иван нацелен на экономическую победу, поэтому первый закон для него неприятен, а второй может помочь построить более надёжную оборону. Иван выставляет на голосование «Чрезвычайное Положение», а «Национализация Богатств» уходит под низ колоды законов.

Игроки считают свой . Иван получает $2+1+1=4$  с планет и имеет 2 сенаторов, которые тратят 2 , итого $4-2=2$ . Анна получает $2+2+1=5$  с планет +2  с двух построенных «Пресс-центров», у неё 4 сенатора, итого $7-4=3$ . Алексей получает $2+1+1=4$  с планет и имеет 1 сенатора, итого $4-1=3$ .

Начинается обсуждение. Анна предлагает любому из игроков проголосовать за неё, и она проголосует за него в следующий раз. Иван напоминает про своё свойство «Власть спикера», которое гласит, что если любой игрок будет выдвигать сенатора в этот ход, то он должен будет заплатить Ивану 2  за каждого своего сенатора. Игроки соглашаются, что выгоднее в этот ход отдать сенатора Ивану, и голосуют за него.

Таким образом, по сенаторам получается следующая ситуация: Иван 3, Анна 4, Алексей 1.

Начинается голосование за закон. Иван голосует за. Анна голосует против, так как планирует активно воевать. Голос Алексея становится решающим. Ведь при равенстве голосов сенаторов судьбу закона решает спикер. Алексей предлагает Анне сделку: никаких боевых действий против него в течение 3 ходов — и он тоже проголосует против. Анна принимает предложение, и закон уходит в сброс.

Начинается фаза строительства.

ФАЗА СТРОИТЕЛЬСТВА

В фазу строительства игроки могут совершать следующие действия:

- » сбор капитала ☹;
- » снос зданий и утилизация собственных кораблей (потраченные на строительство ресурсы не возвращаются);
- » строительство новых кораблей и зданий за ☹;
- » использование способностей данной фазы.

СБОР КАПИТАЛА

Капитал — основа экономических возможностей нации. В фазе строительства игрок подсчитывает весь ☹ со своих планет, технологий и законов (Рис. 9). Если флот игрока обладает положительным значением **добычи** и находится в клетке с **астероидным полем**, также учтите добытый им ☹. Актуальное значение прироста капитала поддерживайте на треке ресурсов.

Если игрок после **строительства зданий и кораблей** в фазу строительства обладает **приростом** 30 ☹ в ход, то он немедленно выигрывает.



Рис. 9. Источники капитала

ПРОДАЖА КОРАБЛЕЙ И ЗДАНИЙ

До начала какого-либо строительства игрок может избавиться от любого здания или корабля. Но это не вернёт потраченного капитала ☹.

Это действие может пригодиться, если вы хотите построить новый флот, но уже полностью исчерпали **предел ваших флотов**. Или для постройки нового здания, если ваша **строительная зона** на планете полностью занята.

СТРОИТЕЛЬСТВО

На каждой планете за ход можно построить не больше кораблей и/или зданий, чем её **предел строительства**.

- » Начальный предел строительства равен 1.

Таким образом, игрок в начале игры может построить

или корабль, или здание. В дальнейшем появится возможность увеличить **предел строительства**. Распределять ☹ на строительство вы можете по любым планетам и объектам. То есть где добыт капитал ☹ — не существенно.

СТРОИТЕЛЬСТВО КОРАБЛЕЙ

Каждая планета обладает своим **радиусом верфи**, обычно равным 1 клетке от планеты и отображённым на секторе жёлтой пунктирной линией (Рис. 10). Внутри **радиуса верфи** (в пересекаемых радиусом клетках) можно строить и пополнять флот кораблями.

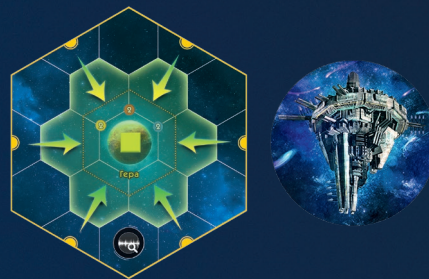


Рис. 10. Радиус верфи

В случае, если все жетоны флота уже выложены на карту и находятся вне **радиуса верфи**, игрок не сможет построить корабль или пополнить флот до тех пор, пока один из флотов игрока не окажется в **радиусе верфи** принадлежащей игроку планеты.

Надо учитывать. Все флоты игрока обладают **пределом кораблей** (изначально равен 3), который отображает максимальное число кораблей во флоте. Кроме того, нация обладает **пределом флотов** (изначально равен 3), который отображает максимальное число флотов игрока.

На карте можно обнаружить **космические станции**. Находясь на клетке со станцией, игрок также может пополнять свой флот новыми кораблями.

Без продвинутых технологий игроку доступно строительство только двух кораблей первого уровня — штурмовика «Шершень» и добытчика «Аргус».

СТРОИТЕЛЬСТВО ЗДАНИЙ

Каждое здание на планете должно быть в единственном экземпляре. Двух одинаковых зданий на одной планете быть не может (Рис. 11). Стоит учитывать, что пригодное место для строительства на планете ограничено. **Строительная зона** (изначально равна 2) определяет максимальное количество зданий, которые можно возвести на данной планете.

Все здания начинают действовать сразу после строительства. Однако сбор ☹ и ☹ уже завершился на момент строительства, так что эти здания начнут приносить соответствующие ресурсы только со следующего хода.

Увеличить **предел строительства** можно благодаря технологиям **«Многозадачные конвейеры»** и **«Системный хаб»**.

Для увеличения **строительной зоны** (количества зданий на планетах) стоит обратить внимание на технологии **«Планирование»** и **«Эффективное градостроительство»**.

Для тех же, кто хочет сэкономить на постройке зданий, существует технология **«Новые материалы»**.



Рис. 11. Правила строительства

ПРИМЕР ХОДА

Игроки собирают доступный капитал ☹

» Иван получает $2+1+1 = 4$ с планет, $+2$ со способности фракции (обе его планеты соединены с **родным миром** через **торговые пути**), $+3$ с трёх построенных «Логистических Центров» и $+1$ с **добычи** 1-го флота в поле астероидов. Итого $4+2+3+1=10$ ☹.

» Анна получает $2+1+1 = 4$ с планет. Итого 4 ☹.

» Алексей получает $2+2+1 = 5$ с планет, $+2$ с **добычи** 1-го и 3-го флотов в полях астероидов. Итого $5+2=7$ ☹.

Порядок строительства для участников партии в этот ход не очень важен, и они решают отыграть эту фазу одновременно. Иван хочет построить ещё одно здание, дающее ☹, но на каждой из его планет уже есть «Логистический Центр» и он не может построить идентичное здание на своей планете. Ему приходится заплатить 8 ☹ за «Галактический Банк». Оставшиеся 2 ☹ он тратит на строительство 3-го флота из одного добытчика «Аргус».

Анна в прошлый ход открыла технологию «Академия Наук» и тратит все свои 4 ☹ на строительство первого здания такого типа.

Алексей планирует нарастить свою военную мощь и хочет построить сразу фрегат и штурмовик в новый 4-ый флот, но он не может этого сделать из-за **предела строительства** (чтобы строить на каждой планете больше одного корабля/здания за ход нужно открыть соответствующую технологию). Подумав, Алексей строит 4-ый флот только из фрегата и «Пресс-центр» на другой планете.

ТАКТИЧЕСКАЯ ФАЗА

В тактическую фазу игроку доступны 5 видов действий:

- » использование способностей данной фазы;
- » передвижение;
- » исследование сигналов и секторов;
- » сражения;
- » вторжение на планеты и их захват.

Все игроки ходят строго по порядку, начиная со спикера и по часовой стрелке.

ПЕРЕДВИЖЕНИЕ

- » Базовая скорость равна 2.

Игрок может передвинуть каждый свой флот на значение скорости по уже открытым клеткам секторов. **Скорость** же флота всегда определяется по наименьшему значению непотраченных очков скорости среди кораблей во флоте.

Пока сектор карты лежит лицом вниз, флот не может пройти через него ни при каких обстоятельствах, эффекты карточек законов и технологий на него и через него не распространяются, и сами нераскрытые сектора считаются несуществующими.

Объединение флотов. Собственные флоты игрока могут проходить сквозь друг друга, при этом поменяв состав. Передвижение в клетке с флотом другого игрока невозможно без объявления сражения.

Пополнения флотов. Для пополнения или смены состава флота в далёком космосе игроку придётся поставить два флота в одной клетке. Скорость движения обновлённого флота будет считаться по наименьшему значению.

Пример. Скорость флотов игрока 3. Если 1-й флот потратил 2 очка скорости и оставил один корабль во 2-м флоте, то у кораблей и 1-го и 2-го флота останется 1 очко скорости.

Несколько флотов в одной клетке. Если 2 флота игрока заканчивают своё передвижение в одной клетке, то в конце тактической фазы игрока они объединяются в один флот, и корабли вне **предела кораблей** должны быть уничтожены.

ИССЛЕДОВАНИЕ СЕКТОРА КАРТЫ

Игрок может открыть неисследованный сектор карты, лежащий лицом вниз, если потратит 1 очко скорости флота, который стоит вплотную к неисследованному сектору. Вместо перехода на соседнюю клетку сектора игрок вскрывает сектор (Рис. 12). Затем сектор надо сориентировать так, как удобнее первооткрывателю. Сектор обладает жёлтыми точками, благодаря которым можно создать **торговый путь**.

Торговый путь связывает планеты игрока с родным миром нации. Расположите открытый сектор карты таким образом,

чтобы жёлтой точкой на краю он соприкоснулся с такой же точкой, ведущей в сторону **родного мира**. За создание каждой такой связи игрок получает **жетон влияния** (Рис. 13 пункт 1).

Если единственный путь соединения **родного мира** и планеты проходит через сектор с планетой другого игрока, то торговый путь нельзя создать (Рис. 13 пункт 3 и 4).

Если захватить планету противника и связать торговым путём **родной мир** с новой планетой, то игрок также получает **жетон влияния**, несмотря на то что его противник уже получал за данную планету ранее жетон. Каждый игрок может таким образом получить максимум один жетон влияния с планеты.

После вскрытия сектора карты игрок размещает на только что открытом участке карты жетоны аномального сигнала. На каждую клетку со знаком аномального сигнала игрок кладёт случайно вытянутый жетон аномального сигнала лицом вниз. После этого флот может продолжить движение, если у него остались очки скорости.



Рис. 12. Исследование сектора



Рис. 13. Торговый путь

ИССЛЕДОВАНИЕ АНОМАЛЬНОГО СИГНАЛА

Игрок может исследовать аномальный сигнал, встав жетоном флота на клетку с жетоном аномального сигнала и вскрыв его. После этого игрок сталкивается с последствиями. Исследование аномального сигнала заканчивает движение флота.



Технология «**Инженерная служба**» позволяет продолжить передвижение после исследования аномального сигнала.

Флоты, состоящие из кораблей с открытой способностью «**Быстрый**», могут избежать начала сражения с **пиратами** и флотом **Машины**.

СРАЖЕНИЕ

Сражение может начаться по одной из следующих причин:

- » флот одного игрока перемещается в клетку с флотом другого игрока, независимо от цели;
- » флот игрока вступает в контакт с пиратами или Машиной.

Игрок, провоцирующий столкновение, считается атакующим. Другой флот — защищающимся. Обычно атакующий флот после сражения больше не может двигаться в текущем ходу. Если один из флотов принадлежит **пиратам** или **Машине**, отдайте его под управление игрока, сидящего слева от основного действующего игрока.

До начала сражения игрок может изучить флот противника, посмотрев карточки кораблей.

Уже после демонстрации своей колоды кораблей по запросу противника каждый игрок сортирует свою колоду. Сверху, рубашкой вверх — карточки кораблей, которые будут разыграны первыми. Затем игроки показывают верхнюю карточку своего флота и каждый бросает кубик (первым это делает атакующий).

ТАКТИЧЕСКАЯ ФАЗА

Сумму  корабля и значения на кубике сравнивают с аналогичной суммой показателей противника. Побеждает корабль с наибольшим значением. Если результаты проверки  равны, то выживают оба корабля.

Если у одного игрока кораблей больше, чем у противника, он может отложить лишние в сторону. Эти корабли не будут участвовать в сражении, но весь бой их способности будут активны. Эти корабли будут также участвовать в финальном подсчёте  для определения победителя сражения.

Примечание. Если корабль выживает, то его способности будут давать бонусы или возможности всем последующим кораблям игрока в сражении. Подробнее эти особенности описаны на карточках кораблей.

Сражение заканчивается, когда все корабли игрока с меньшим числом кораблей вступили в сражение или при **отступлении** одного из флотов, если такое решение принято игроком. **Отступить** можно только до начала боя. Если столкновение всё же происходит, для определения победителя после окончания сражения считается суммарная  уцелевших кораблей. Побеждает игрок, у которого суммарная  больше. Если показатели  равны, то победителем выходит обороняющийся. Флот проигравшего игрока обращается в **бегство**.

Примечание. Если игрок А поставил флот рядом или на планету игрока Б, который в этом ходу создал новый флот на той же клетке, то сражение флотов начинается до движения обоих флотов.

ОТСТУПЛЕНИЕ

Сражение не всегда предвещает победу, и тогда следует отступить. Отступление происходит до начала боя (после просмотра карт флота противника) — игрок, не желая рисковать, отступает до перестрелки кораблей, но без жертв обойтись не получится. Отступающий игрок выбирает один корабль, которым пожертвует, чтобы остальной флот отступил. Если отступает атакующий, то он возвращается на предыдущую клетку (и заканчивает движение).

Если отступает защищающийся игрок, то он волен выбрать любую незанятую вражеским флотом клетку (не тратя очко скорости). Если такой клетки нет, то уничтожьте флот.

БЕГСТВО

Бегство — это отход выживших кораблей после проигрыша сражения. В этом случае победитель выбирает, в какую соседнюю клетку бежит проигравший флот. Можно заставить противника убежать в клетку со вторым флотом или даже в клетку со **сверхновой**, тем самым уничтожив противника.

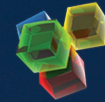
Если противник заставил проигравший флот бежать в клетку с другим флотом этого же игрока и передвижение проигравшего игрока закончилось, то, по правилам, оба

флота должны будут объединиться в конце тактической фазы согласно стандартным требованиям по **пределу кораблей**.

Передвижение флота обычно заканчивается после атаки другого флота. Но благодаря технологии «**Инженерная служба**» после сражения атакующий флот всё ещё может продолжить движение. Таким образом, можно атаковать противника до тех пор, пока очки скорости не закончатся.

ЗАХВАТ ПЛАНЕТ

Захватить можно нейтральную планету, которая не принадлежит другому игроку. Для этого просто разместите на клетке с планетой свой флот — в конце своих действий в тактической фазе вы захватите планету.



Положите на планету свой **маркер контроля**. Работающие при защите планеты способности кораблей флота станут активны.

Игрок может управлять 2 планетами помимо родного мира. Для управления 3 планетой необходимо иметь 3 и более сенаторов.

ВТОРЖЕНИЕ

Параметр **защиты планеты**:

- » Обычная планета — 10 
- » Родной мир — 15 

Вторжение — это захват планеты, принадлежащей другому игроку. Для захвата вражеской планеты необходимо переместиться на клетку с планетой и обладать суммарной  флота большей, чем параметр защиты планеты.

Если в клетке планеты стоит флот противника, вначале победите его и только после проведите сравнение. В случае проигрыша в сражении флот отступает и не может вторгнуться на планету противника на этом ходу. После того как защищающий планету флот был уничтожен или отступил, можно подвести ещё один свой флот для объединения с первым наступательным флотом. Сравнение  флота с **защитой планеты** состоится уже после объединения флотов.



Если планета не охраняется, а игрок не хочет захватывать планету или суммарная  его флота ниже параметра защиты планеты, то, обладая технологией «**Десантные модули**», можно разграбить планету. Положите на неё жетон разграбления.

Разграбление. Планета с жетоном разграбления не приносит ресурсы своему владельцу, их получает владелец флота, учинивший разграбление. **Жетон разграбления** снимается в начале тактической фазы следующего хода. То есть грабитель получает с планеты в этом же ходу, а  и  — в следующем. Разграбление завершает движение флота.

Орбитальная оборона. Планета может быть защищена зданием «**Орбитальная оборона**», которое блокирует способности вражеских кораблей, атакующих флот владельца планеты. «**Орбитальная оборона**» даёт бонус только флоту владельца планеты.

ДОБЫЧА

Флот выполняет не только разведывательные и боевые операции, он может помочь существенно развить экономику нации.



На карте игрок обнаружит богатые ресурсами астероидные поля размером с целые системы. Оказавшись на клетках с **астероидными полями**, флот игрока может начать добычу, увеличивая прирост  на значение **добычи** при сборе в фазу строительства (Рис. 14).

Изначально корабли не обладают нужным оборудованием, но, изучив технологии (например, «**Разработка астероидов**»), все корабли игрока получают возможности вести добычу. Наиболее эффективно разработку ведут корабли класса «**Добытчик**».



Важно. Разработку ведёт флот, а не отдельный корабль, поэтому параметр добычи считается по наибольшему значению среди кораблей флота.



Рис. 14. Добыча капитала в астероидах

ТАКТИЧЕСКАЯ ФАЗА

ПРИМЕР ХОДА

Начинается тактическая фаза.

Игроки действуют своими флотами по кругу, по часовой стрелке, начиная со спикера. Иван имеет 3 флота. 1-ый флот у него занимается **добычей** на **поле астероидов**, и он решает не перемещать его. Иван передвигает свой 2-ой флот в сторону нового **поля астероидов**, но достигнет его только на следующий ход. 3-ий флот он перемещает к **аномальному сигналу** и вскрывает его. Это «Черная Дыра». Иван бросает кубик – выпадает «2» и флот погибает.

Очередь действовать переходит к Анне. У неё всего 2 флота. 1-ый флот она направляет к **аномальному сигналу** и вскрывает его. Это «Космическая Станция»! Очень удачная находка! Теперь Анна может строить корабли не только на своих планетах, но и на станции. Кроме того, каждый ход, когда станция не перемещалась она будет приносить Анне дополнительное очко. 2-ой флот она подводит к последнему не открытому сектору в центре карты и тратит оставшееся очко движения на вскрытие сектора. Это планета «Рэз». Анна размещает вскрытый сектор таким образом, что точки **торговых путей** соединяются с её **родным миром**. На следующий ход она сможет присоединить к своей империи ещё одну планету!

У Алексея целых 4 флота. Он передвигает 1-ый и 4-ый флот друг к другу и объединяет их в один, чтобы иметь мощный ударный кулак в дальнейшем. 2-ой флот перемещается поближе к **полю астероидов**, чтобы начать **добычу**. А вот 3-ий флот Алексея находится достаточно близко к 1-му флоту Ивана и после изучения состава флотов нападает! (см. пример сражения) Алексей занимает клетку с **полем астероидов**, где раньше находился флот Ивана. Теперь он будет получать с неё капитал!

ПРИМЕР СРАЖЕНИЯ (РИС. 15)

» Алексей, нападающий игрок, флот: 2 «Падальщик», 1 «Шершень», 1 «Аргус». У флота активна способность А благодаря технологии «Модернизация».

» Иван, защищающийся игрок, флот: 2 «Шершня», 1 «Аргус». У флота активна способность А благодаря технологии «Модернизация».

Алексей формирует боевую колоду следующим образом «Падальщик» – «Шершень» – «Падальщик». У Алексея больше кораблей, поэтому он откладывает «Аргус» в сторону. Этот корабль не будет участвовать в столкновениях, но добавит свою 1 к итоговому результату сражения.

Иван формирует боевую колоду в следующем порядке «Шершень» – «Шершень» – «Аргус».

Оба игрока показывают верхнюю карту боевой колоды. «Падальщик» (на кубике 6) против «Шершня» (на кубике 6). Активная способность «Рой» «Шершня» добавляет ему ещё +1 в бою против фрегата. Итоговая мощь 4+4=8 против 2+5+1=8. Оба корабля остаются целы и откладываются в сторону.

Игроки показывают вторую карту боевой колоды. «Шершень» (на кубике 5) против «Шершня» (на кубике 6). Итоговая мощь 2+2=4 против 2+4=6. «Шершень» Алексея погибает. Иван откладывает свой корабль в сторону.

Игроки показывают последнюю карту своей боевой колоды. Падальщик (на кубике 5) против Аргуса (на кубике 6). Итоговая мощь 4+3=7 против 1+4=5. «Аргус» Ивана погибает, а «Падальщик» Алексея присоединяется к другим выжившим в бою кораблям.

Игроки проводят финальный подсчёт и определяют победителя сражения. Мощь выживших кораблей Алексея 4+4+1=9, Ивана 2+2=4. Флот проигравшего игрока обращён в бегство и отступает на соседнюю клетку по выбору победителя.



Рис. 15. Пример сражения

КОРАБЛИ

Флоты игрока состоят из кораблей, которые обладают рядом характеристик и способностями (Рис. 16).



Рис. 16. Описание карточки корабля

На начало игры корабли игроков не обладают никакими способностями. Для активации способностей кораблей следует изучить такие технологии, как «Модернизация» и «Полная модернизация». Ниже описаны возможные способности.

- » **Быстрый.** Пока все корабли во флоте обладают этим свойством: **скорость** флота +1 и флот может отступить из боя без потери корабля.
- » **Рой.** В бою против Фрегатов: +1, Крейсеров: +2, Дредноутов: +3.
- » **Трюмы.** Добыча +1.
- » **Патрульный.** +3 в бою на планете или в клетке с астероидами, если атаку объявил противник.
- » **РЭБ.** Корабли противника в этом бою теряют свои способности Б.
- » **Генератор щитов 2.** Все союзные корабли во флоте с этим кораблём получают свойство: **Щиты** +2.
- » **Десант. Вторжение** +1.
- » **Бомбардировка планет. Вторжение** +2.
- » **Аборт.** Корабль противника, уничтоженный в бою с этим кораблём, участвует в подсчёте результатов боя на стороне этого корабля.
- » **Координатор.** Все союзные корабли во флоте с этим кораблём получают: +1 во время сражения.
- » **Тактический анализатор.** Бросок кубика этого корабля равен 6 при бое с кораблём противника с 4 и меньше.
- » **Система наведения.** Один раз за бой можно перебросить

кубик этого корабля. (Игрок, объявивший атаку, бросает кубик первым, вы принимаете решение о перебросе до броска кубика противником. Учитывается результат последнего броска, даже если он хуже.)

- » **Щиты +1.** Если совокупная после броска кубика у корабля с щитами ниже на 1, то корабль с этой способностью выживает.
- » **Брандер.** Когда этот корабль погибает, следующий бросок кубика корабля пиратов в этом бою получает +2.
- » **Гравитационный РЭБ.** Корабли противника в этом бою теряют свои способности А и Б.
- » **Пожиратель.** +3 при подсчёте результатов боя.

НАУЧНАЯ ФАЗА

Помимо размера флота и политического влияния игрок также может опираться на технологический прогресс нации. Такой прогресс отражён в **пирамиде технологий**.

По мере исследования новых технологий игрок строит пирамиду из карточек открытых гражданских и военных решений. В нижнем ряду лежат технологии 1-го уровня вместе с той, которая освоена игроком до начала игры. Технологии 2-го уровня образуют второй ряд и так далее вплоть до 5-го уровня. Игрок может изучить любое количество технологий, каждая карточка следующего уровня должна опираться на две карточки уровня предыдущего, где хотя бы одна из них должна быть того же типа, что предыдущая (Рис. 18).

Виды технологий (Рис. 17):

- » гражданские, обладают подложкой синего цвета;
- » военные, с красной подложкой.

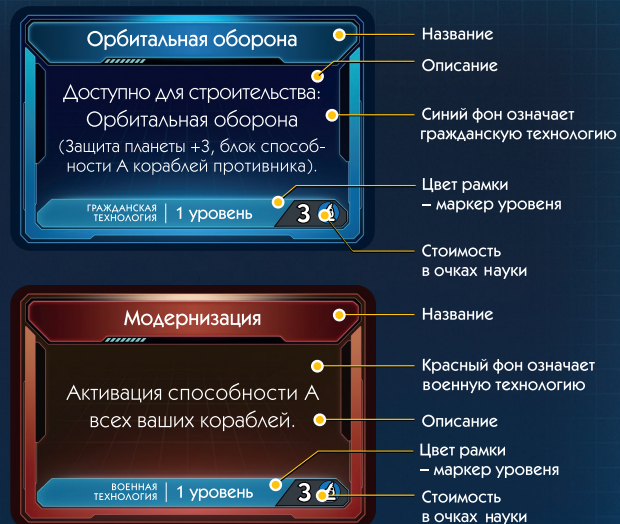


Рис. 17. Описание карточки технологий

В этой фазе игрок может изучить одну новую технологию, для чего ему придётся израсходовать очки. Полученную карточку технологии он добавляет к пирамиде технологий. Если игрок владеет технологией «Методика обучения», то может изучать 2 технологии за ход при условии достаточности очков. Игрок может изучить только те технологии, на которые у него хватает.

Стоимость каждого уровня технологии 3. Например, технология 1-го уровня стоит 3, а 3-го – 9.

Когда вы изучаете технологию и добавляете к пирамиде технологий, уменьшите значение на трекере ресурсов соответственно.

Например, у вас 20, вы изучили технологию 2-го уровня (6), после изучения у вас останется 14.

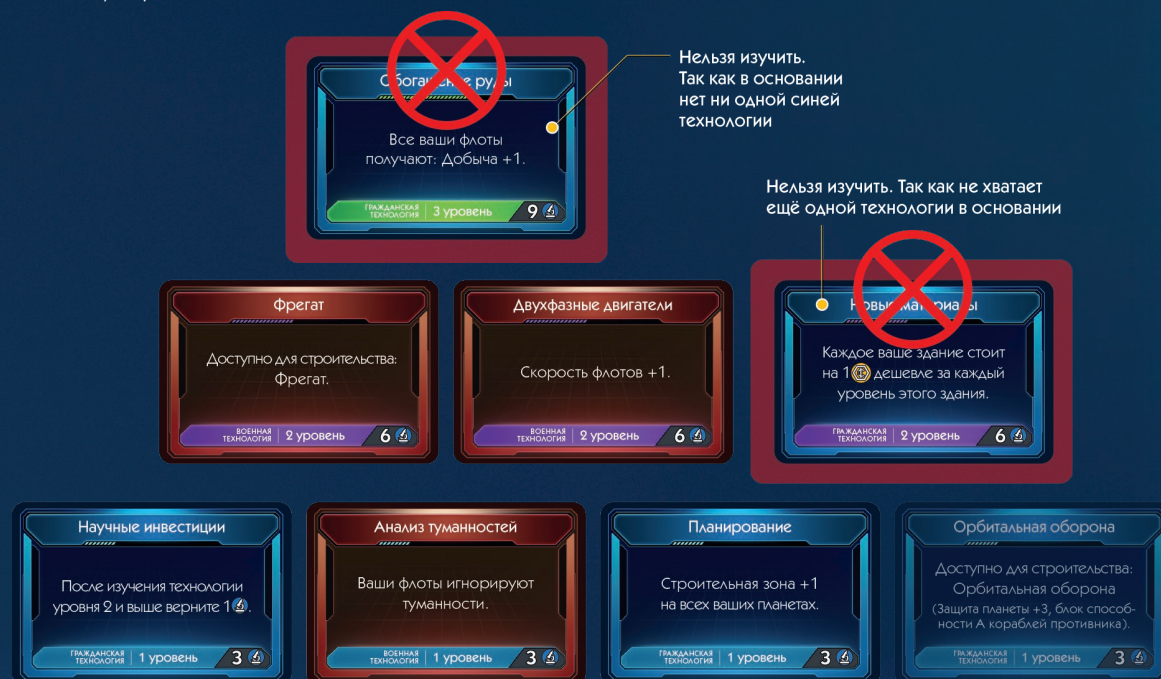


Рис. 18. Пирамида технологий

ИГРОВОЕ ПОЛЕ

ОПИСАНИЕ СЕКТОРА

Вся карта состоит из секторов (Рис. 19). Каждый сектор разделён на клетки, по которым передвигаются корабли. Обычно число клеток для передвижения равно **скорости**. На карте встречаются клетки с **туманностями**, они отмечены светлой подложкой. Туманность сокращает **скорость** до 1.

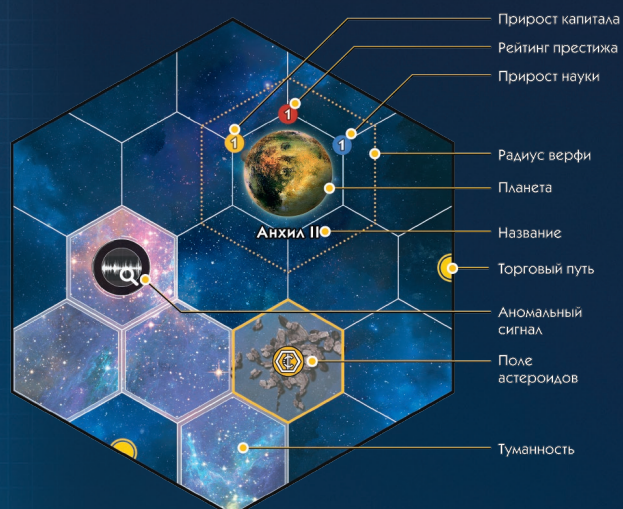


Рис. 19. Описание сектора

Самыми интересными в секторе объектами являются планеты. Вокруг планеты указаны её начальные параметры: капитал (жёлтым), престиж (красным) и наука (синим). А также вокруг планеты жёлтым пунктиром указан **радиус верфи** — зона, где владелец планеты может строить корабли. (подробнее на стр. 6).

Некоторые клетки содержат **поле астероидов**, в них флот игрока может добывать капитал (иконка) (подробнее на стр. 8).



И, наконец, игроки могут встретить таинственные аномальные сигналы. Пока флот игрока не проведёт исследование, никто не знает, что там находится.

ТУМАННОСТИ

Корабли перемещаются внутри туманности медленно — по одной клетке за ход, независимо от **скорости** и особенностей наций. Корабль, вошедший в туманность, завершает там движение в этом ходу. Однако использование технологии «**Анализ туманностей**» превращает клетки туманности в обычные клетки.



СВЕРХНОВАЯ

В секторе со сверхновой, если жетон флота заходит за красные границы, флот погибает.



ЧЁРНАЯ ДЫРА

Флот, вошедший в клетку с чёрной дырой, должен сделать проверку на кубике:

☐☐☐ — флот уничтожен: сбросьте карточки кораблей и верните жетон флота;

☐☐ — получите 1 ;

☐ — флот телепортирован: переместите жетон флота в любую клетку на карте. Нельзя переместиться в сектор с родным миром другого игрока. Флот может продолжить действовать после телепортации, если остались очки движения.

ПОЛЕ АСТЕРОИДОВ

Флот с параметром добычи выше 0, стоящий в астероидном поле, во время разработки полезных ископаемых увеличивает **прирост** (иконка) на значение добычи флота. Параметр добычи с астероида определяется наибольшим значением добычи среди кораблей флота, а не их суммой.



АНОМАЛЬНЫЕ СИГНАЛЫ

Космическая станция — после открытия остаётся на карте. Станцию можно перемещать вместе с флотом со скоростью 1. В фазу строительства на станции можно пополнять флот, который стоит на жетоне станции. Если станция не двигалась в течение хода, получите 1 . Станция никому не принадлежит и предоставляет свои возможности любому флоту, стоящему на жетоне с ней.



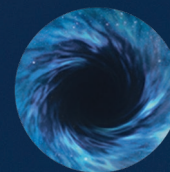
Пираты — сразу после открытия начните сражение с кораблями пиратов. Пусть один из игроков сыграет за пиратов.

» В ранней стадии игры флот пиратов состоит из крейсера «Синдбад» и штурмовика «Юнга», у кораблей отключены способности.



» В поздней стадии игры флот состоит из: 2 штурмовиков «Юнга» и 1 крейсера «Синдбад» с активными способностями.

При победе над пиратами возьмите 1 **жетон влияния**, уберите пиратов с поля в сброс. При проигрыше игрока пираты остаются на месте. Состав пиратского флота для каждого сражения неизменен.



Чёрная дыра — после открытия остаётся на карте. Действует согласно стандартным правилам. Флот, вошедший в клетку с чёрной дырой, должен сделать проверку на кубике:

☐☐☐ — флот уничтожен: сбросьте карточки кораблей и верните жетон флота;

☐☐ — получите 1 ;

☐ — флот телепортирован: переместите жетон флота в любую клетку на карте. Нельзя переместиться в сектор с родным миром другого игрока. Флот может продолжить действовать после телепортации, если остались очки движения.



Случайный корабль — бросьте кубик, получите корабль в зависимости от броска (1 — Аргус, 2 — Шершень, 3 — Тавр, 4 — Падающий, 5 — Сидий, 6 — Горгона). Сбросьте жетон.



Произведение искусства — привезите его на одну из планет, и тогда планета будет приносить +1. На планете может быть не более 1 произведения искусства. После размещения остаётся на планете до конца игры.



Реликтовый астероид — после открытия остаётся на карте. Дополнительный бонус: **Добыча** +1 в сравнении с обычным полем астероидов.



Флот Машины — неигровая инопланетная раса. Флоту игрока придётся сразиться или отступить.

В случае победы флота Машины киньте кубик. Выпавшее значение указывает направление полёта флота Машины по часовой стрелке, начиная с красной стрелки, отображённой на жетоне. Как и флоты игроков, флот Машины передвигается на карте по стандартным правилам, со **скоростью** 2. Передвижение флота Машины всегда происходит до передвижения игроков в тактическую фазу и производится спикером.

Если по пути флот Машины встретит неисследованный сектор, то остановится до момента его открытия и только потом продолжит движение.

Оказавшись в отличном от точки вскрытия секторе, флот меняет своё движение к планете в этом секторе (Рис. 20), в противном случае продолжает движение по уже заданному направлению. Есть небольшой шанс, что флот Машины покинет пределы карты или сгинет в **чёрной дыре** или пламени сверхновой.

Пока флот Машины летит, игроки могут попытаться встретить

или догнать его и победить.

Состав флота Машины для каждого сражения неизменен



Рис. 20. Передвижение флота Машины

(неизвестная инопланетная технология позволяет ему очень быстро восстанавливаться).

» В ранней стадии игры флот Машины состоит из крейсера «Сирена» и дредноута «Тартарос», у кораблей отключены способности.

» В поздней стадии игры флот состоит из: 2 крейсеров «Сирена» и 1 дредноута «Тартарос» с активными способностями.

Долетев до планеты, Машина производит захват или вторжение на планету по тем же правилам, что и игроки. Если вторжение успешно — Машина станет защищать планету.

За победу над флотом Машины игрок получает 2 жетона влияния.



Важно. Флот Машины игнорирует родные миры игроков.

Важно. Если мощи флота Машины не хватает для взятия планеты, бросьте кубик и выберите новое направление движения Машины.



Артефакт — получите 3 . Сбросьте жетон.

ВСЕЛЕННАЯ ИГРЫ

Спустя сотни лет путешествия через пустоту между галактиками семь огромных кораблей-ковчегов достигли Андромеды, чтобы начать с чистого листа историю человечества. К тому моменту никто из нас уже не помнил, откуда стартовали ковчеги и что заставило первых поселенцев отправиться



в путешествие, конец которого увидели лишь их правнуки. Да и сколько ковчегов изначально отправилось в этот путь?

Расселившись и освоившись, мы снова обратили взор к звёздам. Вырвавшись из гравитационных колодцев приютивших нас миров, мы колонизировали одну звёздную систему за другой. Вскоре нас стало так много, а пространства между нашими новыми домами стало столь обширным, что мы начали объединяться с ближайшими соседями и с подозрением смотреть в сторону тех, до которых свет наших звёзд добирался десятилетиями.

Спустя годы после прибытия галактику покорили новые нации. Республики, королевства, империи и федерации, баронства, содружества и товарищества всех сортов и видов наладили торговые пути, прорвались через кровь первых пограничных конфликтов, породили чёрный рынок и межпланетное пиратство. По всему выходило так, что мы справились с поставленной перед ковчегами задачей. Мы колонизировали новую галактику.

Вот только мы не встретили братьев по разуму. Нет, останки нечеловеческих цивилизаций попадались нашим исследователям, археологам, пионерам. И чем ближе к центру галактики мы подбирались, тем чаще встречали мёртвые памятники сгинувшим сообществам нелюдей. Немногие из нас задавались вопросом: не совпадение ли это. Но большинство рвалось дальше, к новым мирам и новым тайнам.

А затем из центра галактики явилась Машина — огромный поливидовый кибернетический организм, состоящий из неисчислимой тьмы самых разных живых и полуживых созданий, управляемых волей некоего сверхразума. Флоты Машины без труда сносили защитников, захватывали обжитые миры и превращали людей в послушных дронов, начисто стирая их личности. Мы сражались. Мы пытались отстоять свои миры и свои души. Но Машина, казалось, не имела предела своих возможностей.

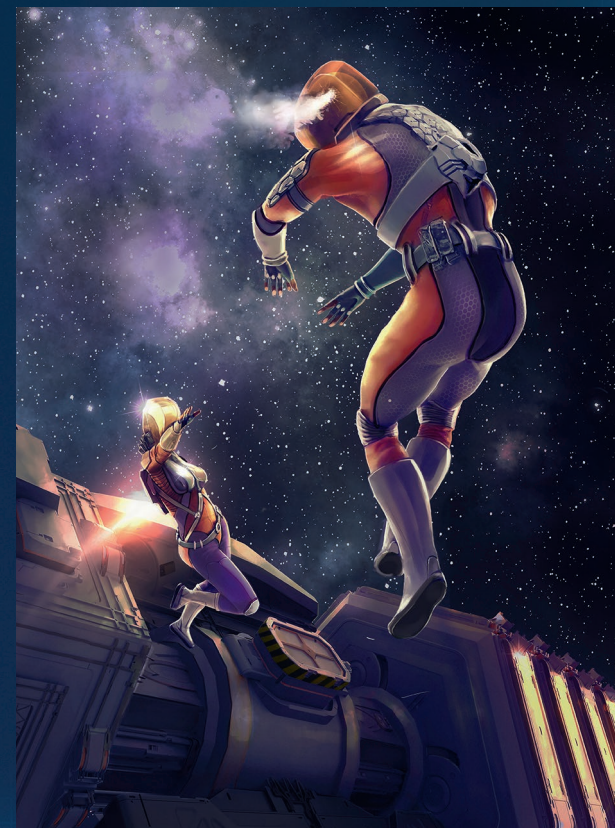
Один за другим обитаемые миры пали и были превращены в некусусы — производственные ячейки, безостановочно создающие всё новые и новые армады под контролем чужого сверхразума. Мы же в панике бежали туда, откуда началось наше расселение по галактике, туда, где стояли памятниками наши первые корабли-ковчеги.

Остановить наступление всепожирающей орды механических монстров помогло чудо. В окрестностях маленькой, но яркой звезды на окраине туманности флоту защитников удалось отбить нападение и отстоять свой мир. Мы укрылись в этой туманности, а Абсолют — так назывался этот мир — стал нашим бастионом, через который не могли прорваться бесчувственные монстры.

Прошли годы, и натиск флотов Машины иссяк. Отдельные группы всё ещё атакуют окрестности Воронки Абсолюта, но там их встречают защитники звёздной системы и свободные рейнджеры. А внутри туманности полным ходом идёт строительство новой цивилизации. Прокладываются новые пути, колонизируются новые миры, восстанавливаются связи с заброшенными в период экспансии колониями. Немногие пережившие День агонии нации снова строят свои республики, королевства, империи и федерации, баронства, содружества и товарищества.

Не всегда эти процессы протекают мирно. Когда договориться уже не получается, стороны с лёгкостью переходят к оружию. И здесь важны не только экономические ресурсы, обеспеченные новыми колонизированными мирами, но также и научно-техническое развитие. Война с Машиной подстегнула прогресс, и сегодня ты можешь быть не самым богатым, но самым умным — и с тобой тоже придётся считаться.

Нам тоже пришло время сделать выбор и примкнуть к одной из сторон. Быть может, мы поведём флот звёздных крейсеров в дикий фронтир. Или возглавим комиссию по науке в Сенате. Быть может, нам предстоит исследовать аномалии в пустотах туманности, ставшей нам новым домом. Или мы построим экономику, которая накормит всех и позволит больше никогда не думать о пропитании всем людям.



ТЕРМИНЫ

Прирост капитала  — отражает оборот денежных средств нации игрока за ход. Капитал исчезает в конце хода, отражая начало нового экономического цикла. Этот ресурс расходуется на применение особых способностей, для строительства зданий и космических кораблей. Является предметом торгового обмена.

Рейтинг престижа  — определяет вес голоса игрока во время политической фазы. Престиж не накапливается (так же, как и капитал).

Прирост науки  — определяет объём накопленных знаний для изучения технологий. Очки науки  копятся каждый ход, расходуются на изучение технологий и являются предметом торгового обмена.

Добыча — количество  за ход, которое собирается флотом в полях астероидов. Сбор происходит в фазу строительства.

Сенатор — персонаж игрока, лоббирующий позицию по принятию законов. Чем больше сенаторов, тем легче игроку принимать или запрещать законы, которые для него интересны. Наличие 3-х сенаторов позволяет игроку контролировать суммарно до 4 планет.

Технология — карточка, которую можно открыть за . Даёт игроку новые возможности или бонусы. Встраивается в пирамиду технологий.

Пирамида технологий — игрок может изучить только те технологии, на которые у него хватает  и которые основаны на двух технологиях нижнего уровня. Игрок строит пирамиду технологий по следующему принципу: технологий более низкого уровня должно быть хотя бы на одну больше, чем технологий уровня выше, и в основании новой технологии должна быть хотя бы одна технология того же типа. То есть гражданская технология не может стоять поверх двух военных.

Спикер — каждый ход один из игроков является спикером. Этот игрок выбирает те законы, которые будут рассмотрены на голосовании, а также ходит первым, когда важна последовательность действий. В каждой фазе игроки ходят по часовой стрелке, начиная со спикера. В конце каждого хода спикером становится следующий игрок по часовой стрелке. В первом ходу определите спикера любым удобным для вас способом.

Жетон влияния — особый ресурс для активации уникальной способности нации игрока. Жетон влияния может быть обменян на ресурсы в политическую фазу. В ранней стадии жетон можно обменять на 2 , или 3 , или 2 . В поздней стадии, начиная с 8-го хода, за жетон можно получить 3 , или 5 , или 3  соответственно.

Торговый путь — связывает планеты игрока с родным миром. За создание каждой такой связи игрок получает жетон влияния.

Маркер контроля — определяет максимальное количество планет игрока. Если у вас закончились маркеры контроля, вы больше не можете захватывать новые планеты без утраты старых. Игрок может контролировать родной мир и ещё две планеты. При получении 3-го сенатора игрок

получает ещё один маркер контроля.

Радиус верфи — расстояние от планеты, на котором можно построить корабль. Для планет по умолчанию равен 1. Для космических станций — 0 (это означает, что строительство кораблей возможно только на клетке с самой станцией).

Строительная зона — определяет максимальное количество зданий, которое можно возвести на данной планете.

Предел строительства — определяет максимальную совокупность кораблей и зданий, которые могут быть построены на одной планете в течение хода.

Предел кораблей — определяет максимальное количество кораблей в одном флоте игрока. Предел может быть увеличен технологиями.

Предел флотов — определяет максимальное количество флотов игрока. Может быть увеличен технологиями.

Сектор — фрагмент карты, состоит из клеток-шестиугольников.

Мощь  — совокупный показатель, отражающий атакующие возможности и защитный потенциал корабля.

Флот — объединение кораблей, отображаемое на поле жетоном флота. В случае гибели всех кораблей, жетон возвращается с игрового поля на планшет нации. Обладает **скоростью** и **пределом кораблей**.

Скорость — количество клеток, на которое может переместиться флот.

Вторжение — захват чужой планеты после сражения. Если совокупная мощь флота  больше **защиты планеты**, происходит её захват.

Бегство — отход выживших кораблей после проигрыша сражения. В этом случае победитель выбирает, в какую соседнюю клетку бежит проигравший флот.

Отступление — отход кораблей до начала сражения с целью избежать лишних потерь. Отступающий игрок выбирает один корабль, которым жертвует, чтобы остальной флот отступил. Если отступает атакующий, то он возвращается на предыдущую клетку (и заканчивает движение). Если отступает защищающийся игрок, то он волен выбрать любую незанятую вражеским флотом клетку (не тратя очко скорости).

СОДЕРЖАНИЕ

» Об игре и компоненты	1
» Подготовка к игре	2
» Параметры на начало игры	3
» Порядок хода	4
» Политическая фаза	5
» Фаза строительства	6
» Тактическая фаза	7
» Корабли	10
» Научная фаза	10
» Игровое поле	11
» Аномальные сигналы	11
» Вселенная игры	12
» Термины	13
» Дополнения	14

СОЗДАТЕЛИ

Автор: Игорь Есаулов
Геймдизайн: Сергей Голубкин и Игорь Есаулов
Развитие: Сергей Голубкин
Вёрстка: Игорь Есаулов
Иллюстрации: Игорь Есаулов и Алексей Михайлов
Иллюстрация обложки: Андрей Жердев
Редактура: Шторм Кирилл и Маргарита Голубкина
Вселенная: По мотивам настольной ролевой игры «Грань Вселенной» Кирилла Румянцева

БЛАГОДАРНОСТИ

Станислав Шин, Сергей Толмачев, Марк Камышин, Евгений Алексеев, Алексей Михайлов, Олег Володин, Евгений Ламехов, Ярослав Кузнецов, Scorpionus Languedoc, Алексей Парамонов ...