

Памятка игрока. Корабли

Обоз- начение	Тип	Це на	Атака	Защита	Размер корпуса	Примечание
SC	Скаут	6	E3 (A6-8)	0	1	Сила атаки против истребителей при уровне технологии защитной артиллерии - A6 при УРВ.1, A7 – при УРВ.2, A8 – при УРВ.3.
DD	Эсминец	9	D4	0	1	- Требует УРВ.2 технологии Размер Корабля для постройки. - Способен обнаруживать «невидимых» Рейдеров при наличии технологии соответствующего уровня.
CA	Крейсер	12	C4	1	2	- Требует УРВ.3 технологии Размер Корабля для постройки. - Может быть оборудован Технологией разведки космоса.
BC	Линейный крейсер	15	B5	1	2	Требует УРВ.4 технологии Размер Корабля для постройки.
BB	Линкор	20	A5	2	3	Требует УРВ.5 технологии Размер Корабля для постройки.
DN	Дредноут	24	A6	3	3	Требует УРВ.6 технологии Размер Корабля для постройки.
CO	Колонизационный корабль	8	0	0	1 (0 содерж.)	- Может колонизировать планеты. - Уровень технологии Двигатели всегда 1. - Немедленно уничтожается во время движения или боя в секторе со вражескими боевыми кораблями, если в секторе нет дружественных боевых кораблей для защиты. - Не может отступить из боя.
Base	Защитная база	12	A7	2	3 (0 содерж.)	- Требует УРВ.2 технологии Размер Корабля для постройки. - Не может перемещаться. - Только одна база может быть построена в секторе (гексе). - Не требует содержания. - Строится производящей колонией – 1 база/ход. - Автоматически модернизируются бесплатно.
Miner	Корабль-добытчик	5	0	0	1 (0 содерж.)	- Может собирать минералы и обломки кораблей. - Уровень технологии Двигатели всегда 1. - Немедленно уничтожается во время движения или боя в секторе со вражескими боевыми кораблями, если в секторе нет дружественных боевых кораблей для защиты. - Не может отступить из боя.
Decoy	Муляж	1	*	*	0	- При вступлении в бой сразу уничтожается. - Приобретается в «своей» колонии в экономическую фазу.
Colony	Колония	*	0	0	0	- Имеет УРВ.1 технологии Защита и не имеет атаки. - Разрешен только один раунд обстрела колонии.
SY	Космическая верфь	6	C3	0	1 (0 содерж.)	- Производит космические корабли. - Может быть построена только в производящей колонии. - Только одна верфь может быть построена в одной колонии за одну экономическую фазу. - Автоматически модернизируются бесплатно до самой продвинутой уровня (с учётом ограничений технологии Размер Корабля).
Корабли продвинутых технологий						
R	Рейдер	12	A/D4/5	0	2	- Доступен для производства при уровне технологии Поля преломления 1+. - Сила атаки A4 против групп кораблей без технологии Сканирования, или D3 – с технологией Сканирование. - Сила атаки A5/D5 при УРВ.2 технологии Поля преломления. - Не получает преимущества от своей технологии Поля преломления при нахождении в секторе с туманностью.
CV	Авианосец	12	E3	0	1	- Может нести до 3-х эскадрилий истребителей. - Для своей постройки требует технологию Истребители. - Может участвовать в бою, но не может быть атакован пока все дружественные истребители (в т.ч. с других CV) не будут уничтожены.
F	Истребитель (УРВ.1)	5	B5	0	1	Для своей постройки требует технологию УРВ.1 Истребители.
F	Истребитель (УРВ.2)	5	B6	0	1	Для своей постройки требует технологию УРВ.2 Истребители.
F	Истребитель (УРВ.3)	5	B7	1	1	Для своей постройки требует технологию УРВ.3 Истребители.
MS Pipeline	Корабль линии снабжения	3	0	0	1 (0 содерж.)	- Уровень технологии Двигатели всегда 1. - Может давать бонус к СР от торговли и бонус движения кораблям. - Немедленно уничтожается во время движения или боя в секторе со вражескими боевыми кораблями, если в секторе нет дружественных боевых кораблей для защиты. - Не может отступить из боя.
Mines	Мины	5	*	*	1 (0 содерж.)	- Когда мины вскрываются, каждая мина уничтожает один корабль по выбору игрока, которому принадлежит мина, затем мина убирается. - Не оснащена какими-либо технологиями. - Уровень технологии Двигатели всегда 1. - Не может атаковать.
SW	Минный тральщик	6	E1	0	1	Для своей постройки требует технологию УРВ.1+ Траление мин. Корабль разминировывает некоторые мины перед боем.

- +1 к атаке всех кораблей игрока, если на начало раунда боя соотношение перевеса численности его кораблей 2:1 и более.
- Астероиды: все бонусы технологии Атака считаются нулевыми, независимо от её уровня. **Все** корабли имеют скорость атаки E, в т.ч. и Рейдеры.
- Туманность: все бонусы технологии Защита считаются нулевыми, независимо от её уровня. **Все** корабли имеют скорость атаки E, в т.ч. и Рейдеры. Технология Поля преломления не дает преимуществ в туманности.
- Технологии из косм. лома: 1-2: Размер Корабля, 3-4: Атака, 5-6: Защита, 7: Тактика, 8-9: Двигатели, 10: Космическая верфь.