

ARES PROJECT - БАЗОВАЯ ИГРА

ПОДГОТОВКА - Удалите 2 карты “Starting Building”: Сбросьте карту “Full Game”. Используйте остальные карты для игры, согласно инструкции. - Стартовая Рука: 2 стартовых случайных здания + 1 Специальная карта. 1 Стандартная Атака под низ колоды. ПОБЕДА - Победа в Битве, уничтожением всех его войск, на его базе. - Победа по очкам, когда у игроков нету карт в колоде и руке и когда любой игрок должен сыграть карту.	ОЧКИ - Каждая карта Атаки приносит 1 победное очко. - Защитник Удивлен (Защищает Фронтир, когда его база атакована = Карта достается Атакующему. - В другом случае, игрок находящийся на Фронтире получает победное очко. - Вы можете разыгрывать карту атаки, когда контролируете Фронтир, без начала Битвы. - Игрок контролирующий Фронтир в конце игры, получает 2,5 очка
ХОД 1. Сыграй 1 карту (как Карту или Ресурс) 2. Если карта Атаки: не показывай карту; выполни БИТВУ 3. Все игроки тянут карты до 3 в руку.	
БИТВА Атакующий в тайне делает выбор Normal/Deep Strike атака. (см. ОЧКИ) Атакующий на Фронтире = Можно объявить без БИТВЫ. Нет Строительства. Normal с пустым Фронтиром = Только атакующий: объявляет/Строится/заявляет. Normal с Защитником на Фронтире = Битва на Фронтире. Normal с Атакующим на Фронтире = Битва на Базе Защитника. Deep Strike с Атакующим на Фронтире = невозможно. Deep Strike без Атакующего на Фронтире = Битва на базе Защитника, Атакующий использует только Отряды с <i>Deep Strike</i> (<i>Deep Strike</i> не требуется). Защитник выполняет Строительство. Если Защитник на Фронтире, надо сказать что он защищает: Защитник Базу, Атакующий Базу = Битва. Защитник Базу, Атакующий Фронтир = Атакующий получает Фронтир. Защитник Фронтир, Атакующий Базу = Удивил (Очко Атакующему). Защитник Фронтир, Атакующий Фронтир = Битва. Атакующий раскрывает карты Атаки и Normal/Deep Strike. Атакующий выполняет Строительство. Боевая Линия. - Защитные Отряды Базы используются только пока защищается База. - Атакующий использует Отряды <i>Deep Strike</i> с Deep Strike. - Размещение Отрядов (построенные карты с войсками на ней) в боевую линию. - Меньшее значение <i>Scouting</i> (подсчитывается 1 за каждый Отряд) размещает Отряды (разница в <i>Scouting</i>) в Линию Битвы. - Если <i>Scouting</i> равный, Атакующий размещает 1 Отряд. - Затем по очереди: разместите такое же количество Отрядов, +1 Отряд с любой стороны Линии Битвы. - Защитник Базы получает Карты Базы на внешние колонки (ВСЕГДА: на внешних столбцах; Незанятые). Раунды Боя. Повторять, пока Битва не закончится: Смотри правую колонку Результаты Битвы Атакующий побеждает, если хотя бы имеет 1+ в битве в конце Раунда Боя, когда защитник не имеет ни одного. Он получает Фронтир, Победу или награду за RAID.	РАУНД БОЯ Экстренная Защита: Пока защищаешь базу, можно использовать карты из руки как Ресурсы только чтобы полностью построить <i>Защитные</i> отряды <i>Базы</i>. Реорганизация: - Типы Отрядов: Занятый = на против и соприкасается с вражеским Отрядом. Незанятые = Фланговый (+1 Атаки) позади Занятого Отряда. Незанятые = Свободный = не соприкасается с вражеским Отрядом. - Если с обеих сторон есть Незанятые Отряды, пересчитайте <i>Scouting</i> сторон и сначала разместите их (см. Боевую Линию). - Переместите Незанятые Отряды на позиции Фланг или Свободную. Свободные могут быть напротив любой колонки. (Карты Базы остаются снаружи). Объявить Отступление: Атакующий, затем Защитник объявляют. Отступающая команда пропускает фазу Бросок на Атаку, что делает это финальным Раундом Боя. Броски на Атаку: - Повторяйте эти шаги начиная с наибольшего Значения Инициативы к меньшей, пока все Отряды не выполнят Атаку. - Атакующий бросает кубики / повреждения. - Защитник бросает кубики / повреждения. 1+ урон в карту Базы = Атакующий сбрасывает 1 построенное здание Защитника без отрядов. - Удалите пострадавших. Верните постройки без отрядов на свою базу. - Модификаторы: - Фланговый: +1 (отряды с <i>No Flanking</i> не могут стать в Фланг и не дают бонус тем, кто за ними во Фланге стоит). - Позиция: -1 за каждую карту противника, которую вы должны пройти, чтобы попасть в нужный столбец. - Нулевой Урон. Каждые 2 отряда имеют 1 кубик для броска “урон при результате 1”. 6 результата броска: Всегда промах. Передвиньте Маркер Раунда Боя. Если есть еще раунд, повторите Раунды Боя.

ПОДГОТОВКА - Следуйте подготовке Фракции (уникальная рубашка карт / поле). - Стартовая Рука: 2 любые карты, затем перемешайте колоду и возьмите 1 карту. 1 Стандартная Атака под низ колоды. ПОБЕДА - Победа в Битве, уничтожением всех его войск, на его базе. - Победа по очкам, когда у игроков нету карт в колоде и руке и когда любой игрок должен сыграть карту.	ОЧКИ - Каждая карта Атаки приносит 1 победное очко. - Защитник Удивлен (Защищает Фронтир, когда его база атакована = Карта достается Атакующему. - В другом случае, игрок находящийся на Фронтире получает победное очко. - Вы можете разыгрывать карту атаки, когда контролируете Фронтир, без начала Битвы. - Игрок контролирующий Фронтир в конце игры, получает 2,5 очка
ХОД (Запомните любые изменения Фракции) (Помните о любой необходимой стоимости Ресурсов для Строительства Зданий и Энергии. Наказание может быть серьезным.) 2. Сыграй 1 карту (как Карту или Ресурс) 2. Если карта Атаки: не показывай карту; выполни БИТВУ 3. Все игроки тянут карты до 3 в руку.	
БИТВА (Атакующие карты Игроков = 4 Стандартные + 2 RAID + 3 Фракции) Атакующий в тайне делает выбор Normal/Deep Strike атака. (см. ОЧКИ) Атакующий на Фронтире = Можно объявить без БИТВЫ. Нет Строительства. Normal с пустым Фронтиром = Только атакующий: объявляет/Строится/заявляет. Normal с Защитником на Фронтире = Битва на Фронтире. Normal с Атакующим на Фронтире = Битва на Базе Защитника. Deep Strike с Атакующим на Фронтире = невозможно. Deep Strike без Атакующего на Фронтире = Битва на базе Защитника, Атакующий использует только Отряды с <i>Deep Strike</i> (<i>Deep Strike</i> не требуется). RAID карта = Должна быть разыграна как: RAID (в закрытую); Очки; Ресурс. Командные способности, обычно не размещаемые в Battle Line, все еще имеют право. Защитник выполняет Строительство. (+ Строительство Ресурсов / затраты Энергии.) Если Защитник на Фронтире, надо сказать что он защищает: Защитник Базу, Атакующий Базу = Битва. Защитник Базу, Атакующий Фронтир = Атакующий получает Фронтир. Защитник Фронтир, Атакующий Базу = Удивил (Очко Атакующему). Защитник Фронтир, Атакующий Фронтир = Битва. Атакующий раскрывает карты Атаки и Normal/Deep Strike. Атакующий выполняет Строительство. (+ Строительство Ресурсов / затраты Энергии.) Боевая Линия. - Защитные Отряды Базы используются только пока защищается База. - Атакующий использует Отряды <i>Deep Strike</i> с Deep Strike. - Размещение Отрядов (построенные карты с войсками на ней) в боевую линию. - Меньшее значение <i>Scouting</i> (подсчитывается 1 за каждый Отряд) размещает Отряды (разница в <i>Scouting</i>) в Линию Битвы. - Если <i>Scouting</i> равный, Атакующий размещает 1 Отряд. - Затем по очереди: разместите такое же количество Отрядов, +1 Отряд с любой стороны Линии Битвы. - Защитник Базы получает Карты Базы на внешние колонки (ВСЕГДА: на внешних столбцах; Незанятые). Раунды Боя. Повторять, пока Битва не закончится: Смотри правую колонку Результаты Битвы Атакующий побеждает, если хотя бы имеет 1+ в битве в конце Раунда Боя, когда защитник не имеет ни одного. Он получает Фронтир, Победу или награду за RAID.	РАУНД БОЯ Экстренная Защита: Пока защищаешь базу, можно использовать карты из руки как Ресурсы только чтобы полностью построить <i>Защитные</i> отряды <i>Базы</i>. Реорганизация: - Типы Отрядов: Занятый = на против и соприкасается с вражеским Отрядом. Незанятые = Фланговый (+1 Атаки) позади Занятого Отряда. Незанятые = Свободный = не соприкасается с вражеским Отрядом. - Если с обеих сторон есть Незанятые Отряды, пересчитайте <i>Scouting</i> сторон и сначала разместите их (см. Боевую Линию). - Переместите Незанятые Отряды на позиции Фланг или Свободную. Свободные могут быть напротив любой колонки. (Карты Базы остаются снаружи). Объявить Отступление: Атакующий, затем Защитник объявляют. Отступающая команда пропускает фазу Бросок на Атаку, что делает это финальным Раундом Боя. Броски на Атаку: - Повторяйте эти шаги начиная с наибольшего Значения Инициативы к меньшей, пока все Отряды не выполнят Атаку. - Атакующий бросает кубики / повреждения. - Защитник бросает кубики / повреждения. 1+ урон в карту Базы = Атакующий сбрасывает 1 построенное здание Защитника без отрядов. - Удалите пострадавших. Верните постройки без отрядов на свою базу. - Модификаторы: - Фланговый: +1 (отряды с <i>No Flanking</i> не могут стать в Фланг и не дают бонус тем, кто за ними во Фланге стоит). - Позиция: -1 за каждую карту противника, которую вы должны пройти, чтобы попасть в нужный столбец. - Нулевой Урон. Каждые 2 отряда имеют 1 кубик для броска “урон при результате 1”. 6 результата броска: Всегда промах. Передвиньте Маркер Раунда Боя. Если есть еще раунд, повторите Раунды Боя.

ARES PROJECT - ФРАКЦИИ

TERRAN ● Энергия нужна для Строительства. ● Неназначенная Технология Отряда: Максимально 1 на здание. Ориентация не имеет значение, пока не назначено.	КАНОУМ ● Энергия нужна для Строительства и развертывания Отрядов. ● Psi Wall: нет ограничений по количеству. ● Psychic Assault / Barrier: Следует читать “2 Энергии/ Использовать”. ● Защита Базы: Включите Отряды без энергии и Обелиски в Battle Line (они не атакуют). ● Обелиск: ○ Можно положить в Battle Line (должно быть положено при защите базы). ○ Размещаются в последнюю очередь среди Отрядов игрока во Флангах. ○ Только Реорганизация, если Заняты (дождитесь “Реорганизации”). ○ Предоставляет свои Способности всем Дружественным Отрядам в своей колонке. ○ Может быть атакован как здание.
	XENOS ● Затраты Энергии оплачиваются единоразово. Неиспользованная энергия не сбрасывается. ● Карты Ресурсов размещаются на Queen. ● Genes: ○ Gene Pool: Ориентация не имеет значение, пока не назначено. ○ Карты Gene: Может быть сброшено перед добавлением новых. Помните об увеличении стоимости если нескольких карт на одном здании. ○ Evolve Gene: Свободный Deep Strike. ● Специальные Строения: также играют в Gene Pool ○ Breeder Brain: Построить Brain = 2 фаза. Бонусное яйцо = 1 фаза. ● Правка Поля: ○ Последовательность Строительства: Добавьте “Шаг 6: Можете создавать Дронов.” ○ Правка Поля: Gene Pool: “Увеличьте стоимость Энергии на один...”
COLOSSUS ● Энергия при Обновлении Системы неограничена. Энергия теряется только: с картой; или когда карта говорит. ● Слоты могут быть сброшены, чтобы освободить место для чего-то нового. ○ Weapons размещается в Weapon Слоте (слоты со иконкой отряда). ○ System Upgrades размещается в Weapon или Upgrade Слоте. ○ Pilots размещается Pilot Слоте. Новый Ресурс Строения Pilot будет заменять старого Pilot, который действует до полной замены. ● Типы Weapon: ○ Missile: Loose a unit when it rolls its Depletion value in an attack. ○ Guns: Начните с отрядов, но отряды не могут быть добавлены. Guns сбрасывается, когда его Отряды заканчиваются. ○ Оружие Ближнего Боя получает максимальное количество атак, как указано на карте, независимо от номера Отряда.	● System Upgrades: ○ Jump Jets / Rocket Boots игнорируют Shoulder слоты. ○ Ammo Pod может восстановить полностью истощенные Guns. ○ Jammers не может уменьшить <i>Scouting</i> ниже 0. ○ P.S.Y.C.H.O.: Если уничтожено, эффекты заканчивается после этого Раунда Боя. ● Защитные Здания Базы уходят с поля Colossus. ○ Не относится к картам Weapon. ○ Не поддерживается картами обновления Pilot / System Upgrade. ● RAID: Pilot / System Upgrades не имеют эффекта (не Chassis). ● Карты Chassis: Всегда размещаются как Карты Базы (атакующие или защищающие в любом месте и напротив любых Карт Базы противника в игре). Они функционируют как Карты Базы для уничтожения зданий.