

РОЗЫГРЫШ ГЛАВЫ

В главе игроки разыграют несколько раундов до тех пор, пока у них не закончатся карты. По окончании раунда игроки получают Мошь благодаря объявленным амбициям. *(Подробнее на последней странице.)*

В раунде каждый игрок выполняет один ход, начиная с игрока, обладающего инициативой. Когда раунд заканчивается, все сыгранные карты сбрасываются и проверяется, перешла ли инициатива к другому игроку.

Сначала игрок с инициативой выполняет ход.

Если у вас нет карт в руке или вы решаете не играть карту, передайте инициативу по часовой стрелке игроку с картами в руке. Они выполняют первый ход в раунде вместо вас.



Сыграйте Ведущую карту

Вы должны сыграть карту действия в качестве ведущей карты. Мы можете выполнить одно действие **за каждый значок** на карте в верхнем левом углу. (Например, на этой карте 4 значка, что позволяет выполнить вам 4 действия.)

Если вы обладаете инициативой, вы можете **объявить амбицию**, указанную в крайнем нижнем левом углу карты: Поместите маркер с нулём поверх цифры разыгранной карты и положите доступный маркер амбиции с наибольшим значением в совпадающую графу амбиции на карте. (Амбиции описаны на *последней странице*.)

Затем каждый игрок по часовой стрелке выполняет ход.



Превзойти

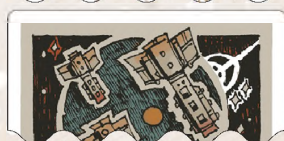
Сыграйте карту действия той же масти, что и ведущая, но с большим числом. *(Достаточно превзойти только ведущую карту!)*

Выполните одно действие **за значок** на вашей карте.



Отклониться

Сыграйте карту действия масти, отличной от ведущей. Выполните **одно действие** вашей карты. *(Не ведущей карты!)*



Скопировать

Сыграйте карту действия лицом вниз. Выполните **одно действие** ведущей карты.

Вы можете **захватить инициативу**, если вы ею не обладаете и никто не захватил её до вас в этом раунде: Сыграйте дополнительную карту действия лицом вниз без выполнения её действий в дополнение к основной карте либо Превзойдите с помощью карты "7" (только для 4 игроков).

После передайте инициативу и сбросьте все сыгранные карты

ИНИЦИАТИВА



Если кто-либо захватил инициативу, она остаётся у него.

Если никто не захватил инициативу, перейдите её игроку, который сыграл карту, Превзошедшую лидирующую с наибольшим значением. Если никто не Превзошёл лидирующую карту, инициатива остаётся не передаётся.

Напоследок сбросьте все сыгранные карты и начните следующий раунд. Если ни у кого не осталось карт в руке, закончите главу.

ОПИСАНИЕ ДЕЙСТВИЙ

Управление → сбор, ремонт или влияние

Агрессия → движение, сражение или захват

Строительство → постройка или ремонт

Мобилизация → движение или влияние

Постройте корабль или строение



Поместите **корабль** на Лояльную верфь. Верфь может строить только **один раз за ход**.

ИЛИ

Поместите город или верфь на пустое место на планете с Лояльными фигурками.



Помещайте фигурки **повреждёнными**, если систему контролирует Соперник.

Отремонтируйте корабль или строение



Поднимите повреждённый Лояльный корабль или переверните повреждённое строение в **любой системе** на карте, делая их **целыми**.



Соберите ресурс с города



Выберите Лояльный город или город Соперника под вашим контролем.

С города можно собрать ресурсы **один раз за ход**.



Получите из запасов 1 ресурс, производимый планетой этого типа. Поместите его на место для ресурса на вашем планшете.



Если вы собираете ресурс с города Соперника, также получите 1 агента из его запаса и поместите его в **Пленных** на вашем планшете.

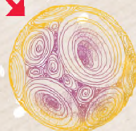
Переместите корабли в соседнюю систему



Переместите **любое количество** Лояльных кораблей из одной системы в соседнюю.

При перемещении кораблей из **Лояльной верфи**, вы можете выполнить **Скачок** - передвигайте корабли по любому количеству систем, по желанию оставляя любое их количество в пройденных системах, до тех пор, пока они не войдут в систему, которую контролирует Соперник.

(В кампании Порча также останавливает Скачок.)

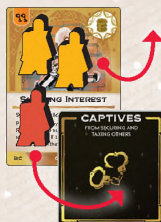


Повлияйте на карту в Совете.



Поместите агента на любую карту в ряде Совета.

Захватите карту из Совета.



Заберите карту из ряда Совета, на которой вы имеете **большинство агентов**.

Верните всех Лояльных агентов. Захватите агентов Соперников как **Пленных**.

Вытяните карту из колоды Совета для **пополнения Совета**.

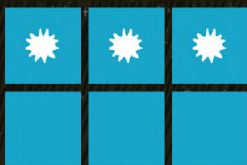
Лояльный: Вашего цвета.

Соперник: Другой игрок.

Контроль: Иметь больше целых кораблей в системе, чем каждый Соперник.



Штурм



Перестрелка



Налёт

Вы можете собрать меньше кубиков, чем возможно.

Вы можете смешивать типы кубиков.

Вы не можете взять больше 6 кубиков одного типа.

Атакующий применяет все результаты броска! Защитник не принимает решений.



Повредите свои корабли



Перехватите свои корабли

Затем...



Повредите корабли затем здания, если кораблей не осталось



Повредите здания

Затем...



Украдите Карты & Ресурсы

Сражайтесь, чтобы убирать фигурки, красть карты и ресурсы!

1. **Выберите систему сражения:** Выберите 1 систему с Лояльными кораблями. Это **система сражения**. Корабли в ней - ваши **атакующие корабли**.
2. **Выберите Защитника:** Выберите 1 Соперника, чьи фигурки есть в системе сражения. Это его **защищающиеся фигурки**.
3. **Соберите кубики:** За каждый атакующий корабль вы можете взять 1 кубик штурма, перестрелки или налёта.

- **Штурм** наносит много урона защитнику ценой собственных потерь.
- **Перестрелка** наносит мало урона, но безопасна для вас.
- **Налёт** позволяет украсть ценности и повредить строения, но это наиболее рискованная тактика.

Ограничения на кубики Налёта: Вы можете собирать кубики налёта лишь в случае, если у защитника есть здания в системе или если защитник не имеет Лояльных строений где-либо на карте.

4. **Бросьте кубики и примените результат:** Бросьте кубики. Вы должны применить эффекты выпавших граней в порядке:

1. Повредите атакующие корабли по числу <огонь>.
2. Если вы выбросили любое число <прицел>, вы перехвачены - повредите атакующие корабли по числу целых кораблей защитника (Перехват может произойти лишь раз за сражение!).
3. Повредите защищающиеся корабли по числу <взрыв>. Если защищающихся кораблей не осталось, повредите любые защищающиеся здания.
4. Повредите защищающиеся здания по числу <взрЗд>.
5. Разграбьте ресурсы и карты, если у вас остались атакующие корабли. Вы можете красть карты и ресурсы, затрачивая указанное число <ключей>.

Повреждение Фигурок и Трофеи

Если вы повредили целую фигурку, она **повреждена** - наклоните или переверните её.

Если вы повредили повреждённую фигурку, она **уничтожена** - уберите её.

Атакующий кладёт уничтоженные фигурки защитника в **Трофеи**. Защитник кладёт уничтоженные фигурки атакующего в Трофеи. Трофеи используются для **амбиции Воеводы**.

Разрушение Городов

Когда вы разрушаете город, следуйте следующему...

1. **Спровоцируйте Негодование.** Сбросьте все ресурсы и карты Гильдий, совпадающие по типу с производимыми городом. Поместите агента, закрыв иконку Недовольства этого ресурса на вашем планшете - этот ресурс теперь **Недоступен**. Вы не можете использовать недоступные ресурсы для выполнения их стандартного действия Прелюдии.
2. **Обчистите Совет.** Захватите карту с **любым количеством** агентов защитника. Заберите всех агентов Соперников в **Трофеи**, а не в Пленных.

ЗАВЕРШЕНИЕ ГЛАВЫ

Глава завершается, когда у всех игроков заканчиваются карты в руке или если все игроки с картами в руке спасовали. Выполните следующие шаги, затем игрок с инициативой начинает новую главу!

Шаг 1: Выполнение Амбиций

Получите Мощь для каждой амбиции с маркером амбиции:



Магнат. Имейте больше всего Топлива и Материалов, в том числе с карт Гильдий.



Тиран. Имейте больше всего Пленных.

(Их можно получить, собирая ресурсы с городов Соперников или захватывая карты с Их агентами.)



Воевода. Имейте больше всего Трофеев.

(Их можно получить, уничтожая фигурки Соперников - чаще всего в сражении.)



Хранитель. Имейте больше всего Реликвий, в том числе с карт Гильдий.



Эмпат. Имейте больше всего Псиоников, в том числе с карт Гильдий.

Игрок **на первом месте** в амбиции получает большее число Мощи, указанное на маркерах амбиции. Игрок **на втором месте** получает меньшее число Мощи, указанное на них.

Ничья: В случае ничьи за первое место все номинанты занимают второе место. В случае ничьи за второе место все номинанты не занимают ни одного места и не получают Мощь.

Отбор: Вы не можете получить Мощь за амбицию, если вы не имеете того, что она учитывает.

Дополнительная Мощь Городов: Каждый раз, занимая первое место в амбиции (не в случае ничьи), получите 2 Мощи, если поле "+2 к выигранным амбициям" на вашем планшете свободно, или получите 5 Мощи, если оба поля "+2 к выигранным амбициям" и "+3 к выигранным амбициям" свободны.



Шаг 2: Очистка и Переворот Маркеров Амбиций

Верните все маркеры амбиций в зону Доступных Маркеров на карте.

Переверните ещё не перевёрнутый маркер амбиции с **наименьшим значением Мощи** на сторону с большим значением Мощи.

Если Воевода был объявлен, верните все Трофеи.

Если Тиран был объявлен, верните всех Заложников.

(Города возвращаются на планшет, заполняя поля для них справа налево.)

Шаг 3: Окончание или Продолжение Игры

Игра заканчивается, если у любого игрока есть хотя бы **27 Мощи** (4 игрока), **30 Мощи** (3 игрока) или **33 Мощи** (2 игрока). Игра также заканчивается по окончании 5-ой Главы.

Если игра заканчивается, игрок с наибольшим числом Мощи побеждает.

В случае ничьи побеждает игрок, чей ход завершился раньше по порядку хода.

Если игра не закончилась, продвиньте маркер Главы на одно деление.

Шаг 4: Раздача Карт

Перемешайте все карты действий.

Каждый игрок набирает в руку по **6 карт действий**.

Только для 2-х игроков: Игрок **без инициативы** может сбросить всю свою руку, чтобы набрать новые 6 карт, которые он должен оставить у себя.

Сбросьте оставшиеся карты действий **лицом вниз**.



x6