

ПРАВИЛА ИГРЫ



ПРОШЛОЕ И НАСТОЯЩЕЕ

Мекатол-Рекс! Великолепная жемчужина в угольной черноте космоса! Просвещенный оплот передовой научной мысли, средоточие богатства и роскоши, центр торговли и индустрии. Верховная раса Империи, могущественные Лазаксы, повелители звезд и планет правили этим миром наравне со множеством других. Тысячи лет назад великие расы н'орров, кззча, хаканов, лз-теннов, жол-наров и соларов смиренно признали превосходство лазаксов. Представители этих народов образовали Великий совет: он обсуждал многочисленные проблемы галактической империи лазаксов и рекомендовал самодержицу пути их решения. Галактика утратила счет тем годам, в течение которых Совет и Император вели ее по пути славы, прогресса и сотрудничества.

Но этот путь привел к трагическим изменениям. Миры галактики со временем достигли экономического и интеллектуального равновесия. Энергия политиков, не находя себе приложения вовне, обернулась воинствующим патриотизмом различных рас империи. Начались вспышки межрасовой розни. Наступивший застой в области развития технологий не давал преимуществ ни одной из рас, и напряжение в галактике достигло критической массы. Именно к этому времени относятся упоминания о первых вооруженных столкновениях между великими расами. Эта эпоха сгустившаяся тьмы прославилась в истории под названием Века Заката.

Большую часть этой эпохи лазаксы все еще пользовались непререкаемым авторитетом. Тысячелетия правления ослепили имперскую расу, и лазаксы не проявляли большой обеспокоенности растущими амбициями великих народов. А в империи рост напряженности пробуждал жажду власти. Тайные, невысказанные желания бередили души вождей великих рас. И как бы ни отличались народы друг от друга, каждый из них рано или поздно начинал мечтать о том дне, когда его представитель сменит лазакса на императорском троне. Все усилия великих рас были направлены на обретение власти в галактике. Это привело к тому, что к концу Века Заката научная мысль двигала только две отрасли, совершенствуя оружие и развивая средства шпионажа.

А потом настал роковой день, когда незначительное политическое противоречие близ Перехода Кванн, которое в другое время было бы разрешено дипломатическими средствами, переросло в вооруженный конфликт. От этой искры разгорелась пламя войны, которая степным пожаром охватила всю галактику. Кваннский конфликт положил начало Эпохе Сумерек.

Из всех планет галактики ни одной не выпал столь злосчастный жребий, какой достался многострадальному Мекатол-Рексу! Планета подвергалась стольким нападениям, что, казалось, на ней не осталось никакой жизни. Тем не менее, внутренний Императорский город пережил все разрушения Сумеречных Войн. Многие годы щиты внутреннего города поддерживались нейтральной расой виннаранов, которые защищали Совет великих рас. Лазаксам же повезло меньше, чем их столице. Правители галактики, они считали своим долгом попытаться усмирить своих воинственных подданных. Лазаксы бросали флот за флотом в разные регионы империи; но теперь их вмешательство вызывало не покорность, а озлобление. В одно мгновение они превратились из правителей всех рас галактики в их противников. В течение

каких-то двадцати лет лазаксы были полностью уничтожены. Уже больше трех тысячелетий в галактике не видели ни одного лазакса. Трон императора в Великом совете пустует уже 30 веков, но виннараны, стражи государева величия, продолжают защищать внутренний город на истерзанном Мекатол-Рексе и поддерживать деятельность Великого совета.

Сумеречные Войны длились века, но ни одна раса не достигла той степени могущества, чтобы занять трон Императора. Никто так и не рискнул посягнуть на абсолютную власть, не желая разделить судьбу лазаксов. Неимоверное количество ресурсов, огромные возможности развития галактики, невосполнимое число жизней сгорели в огне войны. Экономические системы великих рас обладали огромным потенциалом, но вековые войны рано или поздно истощили их силы и средства. Непосильное бремя нескончаемого конфликта сломило некогда могущественные цивилизации, отбросив их в доисторическую тьму.

Сумеречные Войны не имели конкретной даты своего завершения. Они просто угасли сами собой, когда великие расы были ввергнуты в темную эпоху экономического и интеллектуального упадка. Всего лишь вопросом времени было возвращение их уцелевших кораблей в небольшие безопасные зоны галактики вокруг родных миров. Жизнь отхлынула к окраинам населенного мира.

Уже тысячи лет минули с тех пор, когда великие расы встречались между собой с оружием в руках. Понемногу экономика шести систем стала восстанавливаться, и в головах новых вождей начинают появляться старые, давно забытые амбиции. Совет на Мекатол-Рексе снова стал приобретать значение и влияние в галактике. Наконец, великие расы снова отправляют корабли в соседние системы, захватывая и заселяя новые планеты. Шаг за шагом расы продвигаются к прежним вершинам славы и величия.

Императорский трон пуст. Виннараны стоят на его страже. Но уже кажется очевидным, что Век Сумерек подошел к своему завершению, и одна из рас вскоре завоюет достаточное влияние, чтобы заявить права на власть над галактикой. Так начнется новая эпоха стабильности и процветания.

1.0 Введение

Добро пожаловать в мир величественных рас, оживленной торговли, беспринципной дипломатии и драматических боевых действий. «Сумерки Империи» - арена борьбы, развернувшаяся на галактическом уровне, история великого противостояния эпического размаха. В ходе игры каждый участник должен постараться привести свою расу к галактическому господству и стать новым Императором всего освоенного космоса.

Расширяйте свои владения, вступайте в обоюдовыгодные торговые соглашения со своими союзниками, сражайтесь с врагами на земле и в космосе, наращивайте свое влияние в галактическом совете. Используйте все средства для достижения наивысшей цели - галактического господства. Движение по Ступеням Галактического Развития приведет вас к победе.

2.0 Цель игры

Чтобы победить в «Сумерках Империи», игрок должен провести свою расу по Ступеням Галактического Развития от позиции «Военачальник» до позиции «Император». Первый игрок, который достигает уровня «Император», немедленно получает контроль над галактическим советом на Мекатол-Рексе и признается Императором Галактики. Чтобы продвинуться по



Ступеням развития, игрок должен получить шанс осуществить ряд военных, политических и экономических действий.

Военная Победа

Игра для 4-6 участников: если один из игроков захватывает контроль над всеми планетами в родных мирах трех других игроков, он немедленно побеждает в игре независимо от положения его расы на карте развития.

Игра для 2-3 участников: если один игрок захватывает контроль над всеми планетами в родных мирах остальных участников игры, он сразу побеждает, какое бы положение ни занимает он на Ступенях галактического развития.

3.0 Комплектация игры

«СУМЕРКИ ИМПЕРИИ» содержат следующие игровые компоненты:

- правила игры
- 18 наборов пластиковых игровых фигурок (крейсеры, линкоры, транспорты, наземные отряды, ПОС, истребители)
- 39 космических шестиугольников
- 78 карт действия
- 34 карты политики
- 1 карта Ступеней галактического развития
- 4 листа игровых фишек (кредиты, жетоны Контроля, Жетоны Технологии, Счетчики, фишки Дальних Светил, 6 расовых карт, дополнительные космические доки)
- 1 десятигранная игральная кость

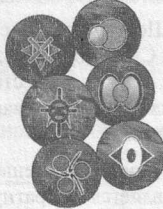
КАРТА
ДЕЙСТВИЯ



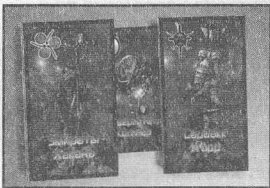
КАРТА
ПОЛИТИКИ



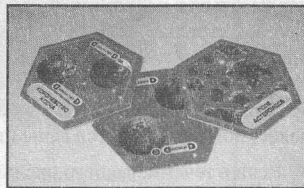
ЖЕТОНЫ
КОНТРОЛЯ



КАРТОЧКИ РАС



КОСМИЧЕСКИЕ
ШЕСТИУГОЛЬНИКИ



ИСТРЕБИТЕЛЬ



ТРАНСПОРТ



КОСМИЧЕСКИЙ
ДОК



ПОС



НАЗЕМНЫЙ
ОТЯД



КРЕЙСЕР



ЛИНКОР



Подготовка

Перед первой игрой разделите все картонные шестиугольники и карты, осторожно при помощи кусачек отделите от литника пластиковые фигурки. Помните, что маленькие фигурки должны находиться вне досягаемости детей и животных.

4.0 Начало игры

Чтобы начать игру, следуйте нижеприведенной инструкции.

- 1) Определите количество участников игры.
- 2) Выложите на стол шесть шестиугольников Родных миров (шестиугольники с желтыми краями) лицом вниз.
- 3) Каждый игрок случайным образом выбирает себе Родной мир. Каждый Родной мир представляет собой стартовое положение его расы в игре. Игрок с определенным Родным миром контролирует соответствующую расу. (Если в игре участвуют менее 6 игроков, лишние Родные миры нужно удалить после того, как каждый игрок вытянул свой Родной мир).
- 4) Каждый игрок берет карту соответствующей Расы. На обороте этой карты он сможет обнаружить начальный доход его расы, особые возможности, начальную технологию, количество дополнительных начальных отрядов.
- 5) Сложите деньги — общеимперские Кредиты в отдельную стопку — «Банк».
- 6) Рассортируйте жетоны Технологии по типу и цвету.
- 7) Каждый игрок получает все пластиковые фигурки одного цвета и жетоны Контроля его расы.
- 8) Разложите карты Политики и карты Действий по двум колодам и перетасуйте их.

Вариант игры: вместо того, чтобы выбирать расы случайным образом, игроки могут использовать стартовый доход для торга за определенную расу.

5.0 Создание Галактики

Сумерки Империи использует уникальное игровое поле: галактика состоит из множества космических шестиугольников, которые могут сложиться в миллионы комбинаций.

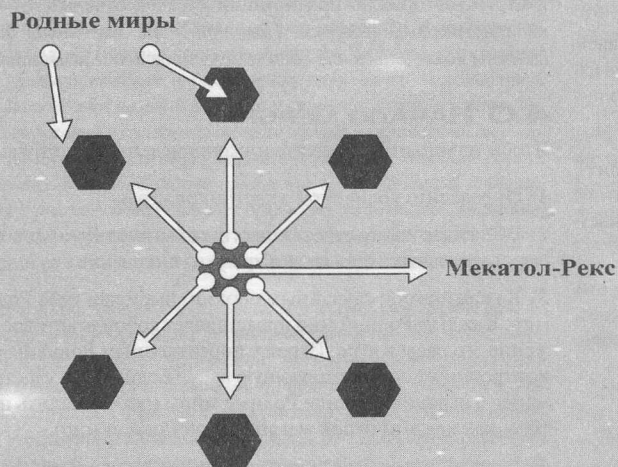
Галактика создается следующим образом:

- 1) После того, как все игроки выбрали свои Родные миры, получили начальный доход, начальные отряды и жетоны Технологии, возьмите шестиугольник «Мекатол-Рекс» и поместите его в центр стола.
- 2) Перемешайте оставшиеся 32 шестиугольника (все шестиугольники, исключая Мекатол-Рекс и Родные миры) и сложите их на столе лицом вниз. Затем:

Игра для 6 участников: из стопки перевернутых шестиугольников уберите два шестиугольника, а оставшиеся распределите поровну между игроками (лицом вниз).

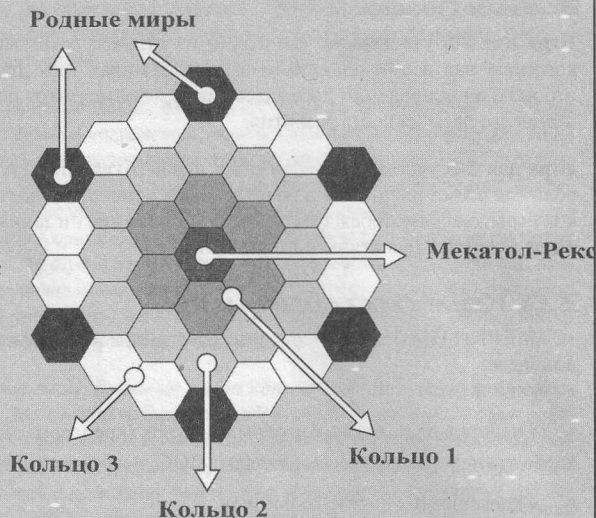
Игра для 5 участников: из стопки перевернутых шестиугольников уберите один шестиугольник, а оставшиеся раздайте лицом вниз игрокам. Один игрок получит 7 шестиугольников, остальные — по шесть. Прежде чем заглянуть в полученные шестиугольники, игрок, получивший 7 шестиугольников, должен выбрать, что ему более выгодно: заплатить 5 кредитов или передать седьмой шестиугольник любому игроку по своему выбору. Если шестиугольник переходит

Диаграмма 1



После размещения центральной фишки «Мекатол-Рекс» игроки занимают места вокруг стола и выбирают расу. Игроки размещают соответствующие Родные миры около Мекатол-Рекса, а затем подтягивают их к себе на полметра. Когда позже возникнет нормальное игровое поле, Родные миры займут свое положение в соответствующих его углах.

Диаграмма 2



На этой диаграмме показана форма, которую приобретает игровое поле при игре вшестером. Игроки создают поле, по очереди размещая шестиугольники в разных кольцах. Игрок не может начинать новое кольцо, прежде чем не завершено внутреннее кольцо. Игроки размещают Родные миры в определенных точках после того, как завершается второе кольцо.

из рук в руки, игрок, получающий лишний шестиугольник, не должен платить 5 кредитов. Примечание: учитывая геометрию игрового поля, играть в «СУМЕРКИ ИМПЕРИИ» в пятером менее удобно, но вариант такой игры есть. Он будет описан ниже.

Игра для 4 участников: раздайте 32 шестиугольника лицом вниз четверем игрокам.

Игра для 3 участников: уберите из игры 8 шестиугольников, а оставшиеся шестиугольники раздайте игрокам.

Игра для 2 участников: уберите 10 шестиугольников, а оставшиеся распределите между игроками.

3) Теперь каждый игрок кидает кость. Игрок, выбросивший наименьшее число, помещает свой Родной мир на стол рядом с одной из сторон шестиугольника «Мекатол-Рекс» и подтягивает его от Мекатола приблизительно на полметра к себе. Потом то же действие совершает игрок, сидящий слева от первого, и т.д.

Теперь игроки по очереди (начиная с выбросившего наименьшее число и далее передавая право хода по часовой стрелке) начинают создание галактики, размещая полученные ими шестиугольники лицом вверх вокруг Мекатол-Рекса.

При создании игрового поля игроки должны следовать следующим правилам:

- Шестиугольник не может быть помещен во Второе

кольцо прежде, чем не завершено Первое кольцо. Точно так же, шестиугольник не может быть помещен в Третье кольцо прежде, чем не будет завершено Второе кольцо (см. диаграмму 2).

- Как только вы доберетесь до первого подходящего места для вашего Родного мира, вы должны выложить шестиугольник Родного мира (см. Диаграмму 2).

- Шестиугольник с красными границами (Поле Астероидов или Сверхновая Звезда) не может быть размещен рядом с другим подобным шестиугольником (кроме ситуаций, когда нет никакого другого варианта для размещения этого шестиугольника).

- Порядок размещения шестиугольников каждый раз направляется в обратную сторону после того, как завершается очередной круг размещенных шестиугольников. Допустим, играют четыре человека. Шестиугольники начинают выкладываться с первого игрока, и право хода передается по часовой стрелке. Четвертый игрок выкладывает свой первый шестиугольник и тут же кладет свой второй шестиугольник. Ход начинает передаваться против часовой стрелки, доходит до первого игрока и снова движется в обратную сторону. И так далее, пока не сложится ваше игровое поле.

- Если в течение вашего предыдущего хода вы разместили на карте беспланетный шестиугольник (любую систему без планет), в текущем ходе вы должны, если можете, выложить на стол систему с планетами.

При создании галактики разумным было бы разместить наиболее доходные системы как можно ближе к вашему Родному миру, чтобы вы имели возможность первым вторгнуться в них



и присовокупить к своей империи новые источники ресурсов и влияния. Системы, содержащие Поля Астероидов и Сверхновые Звезды, могут быть использованы в качестве досадной помехи для развития империй других игроков или преграды между вами и потенциально агрессивным соседом.

6.0 СТАРТОВОЕ ПОЛОЖЕНИЕ

В «Сумерки Империи» играть лучше всего вдвоем, вчетвером или вшестером. Играть впятером возможно, но тогда некоторые из игроков будут вынуждены начинать игру в менее выгодных условиях, чем остальные. Чтобы как-то компенсировать это неравенство, мы называем две стартовых позиции в такой игре «А», и одну стартовую позицию — «Б». Каждая из таких позиций получает определенное экономическое преимущество (диаграмма 3).

- Игрок, начинающий игру с позиции «А», получает 15 дополнительных кредитов.
- Игрок, стартующий с позиции «Б», получает 20 дополнительных кредитов.

Контур игрового поля и количество шестиугольников, применяемых для его создания, зависит от числа участников. Перед началом игры обратитесь к Диаграмме 3, чтобы сверить стартовые позиции и правильность получившегося у вас игрового поля.

6.1 ПЕРЕД НАЧАЛОМ ИГРЫ

Прежде чем приступить к игре, каждая раса получает определенное число кредитов, какое-либо технологическое преимущество, дополнительные стартовые войска.

Пример: раса сардакк н'орр начинает игру с 35 кредитами, двумя жетонами Технологии, пятью боевыми подразделениями. Игроки должны взять все, что им положено, до начала игры.

БАЗОВЫЕ СТАРТОВЫЕ ПОДРАЗДЕЛЕНИЯ

После того, как игровое поле создано, каждый игрок выставляет на свой Родной мир:

- по одному наземному отряду на каждую планету своего Родного мира;
- космический док на планету Родного мира с наибольшим количеством Ресурсов



ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ СТАРТОВЫЕ ПОДРАЗДЕЛЕНИЯ

К базовым стартовым подразделениям прилагаются определенные боевые отряды, которые в карте расы определяются как «Дополнительные стартовые подразделения». Все эти подразделения должны быть размещены в Родном мире данной расы.

ОСОБЫЕ СПОСОБНОСТИ

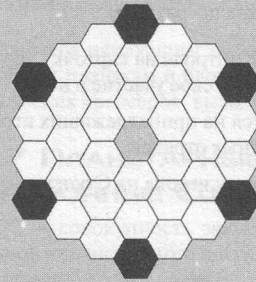
Как станет ясно из текста на обратной стороне карт рас, каждый игрок получает определенные Особые способности, которые отличают его расу от остальных. Игроки должны найти оптимальный метод применения этих способностей, дабы шансы их на победу увеличились.

Диаграмма 3

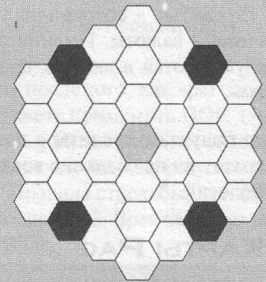
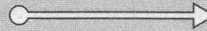
⬡ = Мекатол-Рекс

⬢ = Родные миры

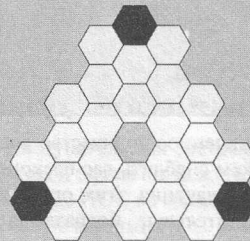
Раскладка для 6 участников



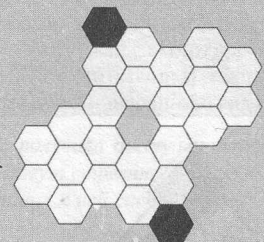
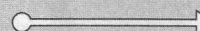
Раскладка для 4 участников



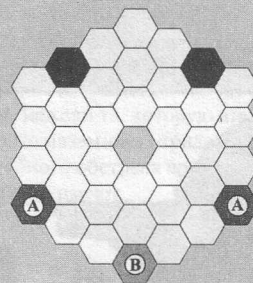
Раскладка для 3 участников



Раскладка для 2 участников



Раскладка для 5 участников



⬡ = 15 дополнительных кредитов

⬢ = 20 дополнительных кредитов

7.0 ИГРОВЫЕ ФИШКИ

Ниже следует перечисление и описание основных компонентов игры. Иллюстрации с их изображением вы найдете в разделе 3.0

7.1 Жетоны Контроля

Каждая раса снабжается 11 фишками Контроля. Они могут использоваться для удобства игроков по-разному:

- Игрок может поместить жетон Контроля на карточку Торгового соглашения, чтобы обозначить свое участие в нем.
- Жетоны Контроля располагаются на принадлежащих игроку планетах, если на них нет наземных отрядов.
- Жетон Контроля представляет расу игрока на Ступенях галактического развития.

7.2 Кредиты

Хотя лазаксы и были уничтожены тысячелетия назад, их деньги - «Кредиты» - сохранились в качестве основной общегалактической валюты. Именно эти Кредиты золота лазаксов и подразумеваются в данных правилах под коротким словом «кредиты».

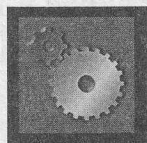
Игроки получают кредиты с планет и от торговых соглашений, а тратят их на создание военных подразделений и развитие технологий.

7.3 КАРТЫ РАС

Карты рас служат игрокам полезным источником информации об их расах и являются красочным напоминанием того, кто за какую расу играет.

7.4 Жетоны-Счетчики и дополнительные космические доки

Игроки могут приобретать неограниченное количество военных подразделений, но мы не можем снабдить вас бесконечным количеством фигурок для обозначения этих огромных войск. Чтобы представить дополнительные подразделения определенного типа, положите треугольный жетон-Счетчик под фигурку боевое подразделение. Счетчик покажет игрокам, сколько подразделений определенного типа находится в данном месте. Каждый игрок может свободно проверить счетчики любого другого игрока, чтобы узнать, какими войсками тот располагает. Используйте зеленые квадратные жетоны (шестеренки) для обозначения космических доков.



Пример: одна фигурка наземных отрядов, стоящая на счетчике с цифрой 3, означает, что в этой точке вы столкнетесь с сопротивлением трех подразделений наземных отрядов.



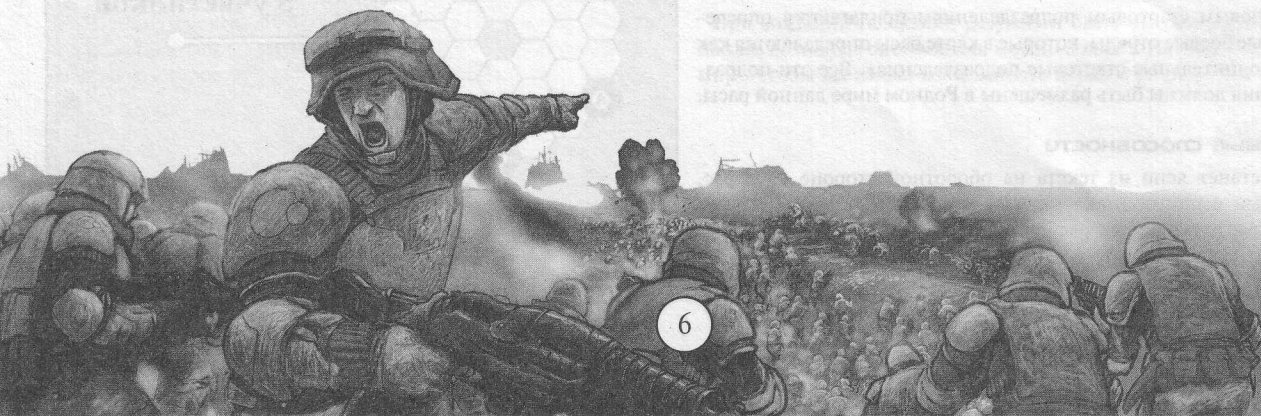
САРДАКК Н'ОРР

Гигантская безводная Квинарра, словно спящий исполин, лежит в туманных глубинах космоса. Поверхность красной планеты терзают беспрестанные электрические бури, песчаные вихри и смертоносные каменные дожди. На Квинарре чистая вода в огромном дефиците. Единственным ее источником в этом мире служат слабые осадки, сопровождающие свирепые штормы. И хотя н'орры не нуждаются в большом количестве воды для поддержания жизни, они все равно вынуждены транспортировать гигантские глыбы льда с замороженной планеты Трен'лак в этой же системе.

Сардак н'орр — насекомоподобная раса, обитающая в огромных и запутанных городах-муравейниках. Закаленные суровыми условиями эволюции на Куинарре, н'орры способны к длительному выживанию в самых невыносимых для прочих существ обстоятельствах. Их тела, закованные в хитиновые панцири, наделены огромной физической силой.

Н'орры предположительно управляются великой Королевой-Матерью, хотя мало кто верит в ее существование. Большинство н'орров воздают Матери Сардакк лишь ритуальные почести. Признанным лидером и главой государства является Голос Королевы, н'орр мужского пола, который руководит экономической, культурной и военной деятельностью н'орров.

Воины н'орров — «Элита Текклара» — тренируются с самого рождения на адских пустошах Квинарры фанатично и преданно сражаются и отдавать свои жизни за Мать Сардакков и Голос Королевы.



7.5 Жетоны Технологий

В «Сумерках Империи» есть двадцать разных видов технологических карт. Имеется по 6 экземпляров жетонов каждой технологии — шесть карт — это позволяет каждому участнику при игре вшестером получить доступ ко всем технологиям. Есть четыре направления развития технологий, различающиеся по цвету. Зеленые жетоны — биология, красные — вооружение, синие — двигатели, желтые — общие технологии.

На лицевой стороне жетона Технологии вы найдете название технологии и требования, которые необходимы для научного прорыва в этом направлении. На обороте жетона вы можете прочитать, какие преимущества эта технология приносит ее обладателю.

Когда игрок получает Технологию, он размещает определенный жетон перед собой, чтобы дать понять остальным, что его раса совершила скачок в технологическом развитии. *Развитие технологий — неперенное условие продвижения по Ступеням галактического развития.* О технологиях мы поговорим более подробно в разделе 8.4

Военные подразделения

Каждый игрок имеет в своем распоряжении множество фишек военных подразделений — пластиковых фигурок. Ниже мы подробно расскажем о разных военных подразделениях и их функциях.

7.6 Космический док

Космический док — технически развитый комплекс военных и производственных сооружений. Он является неперенным условием создания любого военного подразделения в системе или на планете, за исключением нового космического дока. Во время каждого хода космический док может произвести количество военных подразделений, равное количеству ресурсов на данной планете. На планете может быть только один космический док.

- В каждом космическом доке может размещаться два истребителя.
- в любой отдельный момент времени игрок может контролировать в галактике не более 6 космических доков.
- Новые космические корабли (истребители, крейсера, транспорты и линкоры) всегда размещаются и всегда находятся только в космосе, т.е. корабли не привязаны к одной планете, в отличие от космических доков, наземных отрядов и ПОС.
- Наземный отряд и ПОС всегда создаются непосредственно на планете, на которой находится космический док.

Пример: в системе с двумя планетами кззча создали космический док на планете «3-2». Теперь кззча могут создавать в этой системе до 3 военных подразделений в ход. Если кззча строят дополнительный космический док в этой же системе — на второй планете «2-2», они смогут строить до 5 боевых отрядов в ход в этой системе (три в первом доке, два во втором).

Военная блокада

Если вражеские войска занимают космическое пространство вокруг системы с вашим космическим доком, этот док не может выводить в космос новые корабли. Если вы вложили средства в постройку новых кораблей, но в течение фазы «Размещение новых подразделений» не можете вывести их в космос из-за блокады, эти новые корабли автоматически уничтожаются. Помните, что заблокированные космические доки могут производить ПОС и наземные отряды.

Если ваш космический док, заблокированный вражескими войсками, начинает производить ПОС в этой системе, через некоторое время их огневая мощь может превозмочь силы вражеского флота, и он отступит.

И еще одно замечание: вы можете серьезно замедлить развитие другого игрока, если заблокируете его Космический док на ранней стадии игры. Но не забывайте и о том, что ваши собственные Космические доки нуждаются в защите.

Крейсера наилучшим образом подходят для стремительного броска к планетам и блокады космических доков. Опасайтесь вражеских крейсеров, выходящих на ударную дистанцию.

7.7 Планетарные Оборонные Системы (ПОС)

ПОС — совокупность защитных противокорабельных комплексов и планетарного щита. Возможности ПОС перечислены в нижеследующем списке.

- **Планетарный щит.** Линкоры не могут бомбардировать планету, на которой стоят ПОС.
- **Защита не в свой ход.** Сразу после того, как враг завершил свой сегмент Движения, вы можете применить ПОС данным образом. Если этот враг имеет корабли в системе, содержащей ваши ПОС, вы можете выстрелить по одному разу за каждую свою ПОС в данной системе. Правила стрельбы, попаданий и списания потерь смотрите в разделе 8.3. Враг не имеет защиты против подобного обстрела.

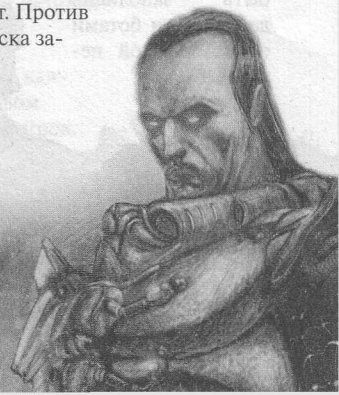
Пример: враждебно настроенный флот сардакк н'орров вошел в систему, одну из планет которой контролируют хаканы. Играющий за хаканов уже разместил три ПОС на этой планете. После того, как н'орры завершают свой сегмент Движения, Хаканы трижды стреляют по вражескому флоту своими ПОС (по 1 разу за каждую ПОС).

- **Наступательный обстрел.** В течение вашего сегмента Космической битвы вы можете произвести по одному выстрелу за каждые ПОС во вражеские корабли, находящиеся в одной системе с вашими ПОС. Вражеские игроки не могут защищаться от этого обстрела.

Пример: Играющий за хаканов начинает свой ход, а флот н'орров до сих пор еще не убрался из системы с тремя ПОС хаканов. Теперь играющий за хаканов может выстрелить по кораблям сардакка три раза в течение своего сегмента Космической битвы.

Примечание: если ваша раса получила доступ к технологиям «Дальнобойные орудия», ПОС могут стрелять по целям либо в своей системе, либо в прилегающих к ней системах (но не то и другое сразу!).

- **Защита при Вторжении.** В течение сегмента Вторжения вашего врага каждое подразделение ПОС, обороняющее планету, на которую осуществляется вторжение, может выстрелить по высаживающимся вражеским наземным отрядам один раз. ПОС, находящиеся в той же системе, но на другой планете, нежели та, которую атакуют враги, стрелять по наземным отрядам не могут. Против подобного обстрела вражеские войска защиты не имеют.



Пример: в течение сегмента Вторжения играющий за н'орров посылает на планету хаканов пять наземных отрядов. Прежде чем начнется вторжение как таковое, ПОС хаканов стреляют по силам вторжения. За каждое попадание играющий за н'орров списывает по одному наземному отряду.

ПОС не могут передвигаться самостоятельно, но, как и наземные отряды, могут перевозиться с планеты на планету на транспорте.

Обобщая вышесказанное, ваши ПОС могут: а) стрелять по противнику во время его хода, б) стрелять по врагам в ходе вашего сегмента Космической битвы, в) стрелять по наземным отрядам вражеского вторжения. Кроме того, ПОС не позволяют вражеским линкорам бомбить планету, защищенную ПОС.

7.8 НАЗЕМНЫЙ ОТРЯД

Наземный отряд — военные силы планетарного базирования. Наземные отряды будут существенной составляющей того впечатляющего арсенала средств разрешения проблем, который предоставляется игрокам в «СУМЕРКАХ ИМПЕРИИ».

- Чтобы установить и осуществлять контроль над планетой, игрок должен иметь на ней по крайней мере один наземный отряд. Ни одно вторжение на планету или захват ее невозможно осуществить без высадки десанта — одного или нескольких наземных отрядов.
- Наземный отряд при своем производстве появляются на той планете, на которой находится производящий их космический док. По галактике наземные отряды перемещаются на транспорте.
- В любой момент в течение вашего сегмента Движения транспорт может подобрать подразделения Наземных отрядов с любой планеты, находящейся в той же системе, что и Транспорт.
- В течение сегмента Вторжения любое подразделение наземных отрядов, которое находится на транспорте, может высадиться на дружественную, вражескую или нейтральную планету в той системе, в которой находится транспорт (раздел 8.3).

Если вы выводите с планеты последний находящийся на ней наземный отряд, поставьте на эту планету жетон Контроля, чтобы игроки знали о ее принадлежности вам.

7.9 Транспорт

Транспорт, возможно, самый важный корабль вашего флота, который одинаково полезен и в мирном освоении галактики, и в войне. Без транспортов игроки не смогут расширить свои империи, завоевывая и заселяя новые планеты. Транспорт мало полезен в прямом бою, но именно они перевозят наземные отряды, ПОС, истребители.

Транспорт может перевозить до пяти подразделений. В их число могут входить истребители, наземные отряды и/или ПОС. Считайте, что каждый транспорт разделен на пять грузопассажирских отсеков. Эти отсеки могут быть заполнены десантными ботами с космической пе-

хотой, ангарами с истребителями, контейнерами с деталями и оборудованием для ПОС. Например, транспорт может перевезти 1 истребитель, 2 наземных отряда и 2 ПОС.

Но помните:

- ПОС не могут осуществлять свои функции, находясь на борту транспорта.
- наземные отряды, перевозимые на транспорте, беспомощны. Если транспорт уничтожается, находившиеся на его борту наземные отряды и ПОС также погибают. Истребители могут выжить до конца сегмента Космической битвы.

7.10 ИСТРЕБИТЕЛИ

Истребители — недорогие, но эффективные боевые единицы. Они могут принести немалую пользу, защищая в бою более крупные корабли.

- Истребители не могут самостоятельно пересекать бесконечные пространства космоса. Практически они просто не в состоянии существовать в космическом пространстве, если не базируются на транспорте или в космическом доке.
- Космический док может поддерживать два истребителя, каждый транспорт — до пяти. Истребители могут путешествовать от системы к системе только во внутренних ангарах транспорта.
- Если в системе появляется больше подразделений ваших истребителей, чем позволено наличествующими транспортами и космическими доками, ваши лишние истребители немедленно уничтожаются.

Пример: в системе находятся один космический док и один транспорт, стало быть, систему могут защищать семь истребителей (при условии, что ни один отсек транспорта не занят наземными отрядами или ПОС). Если транспорт покидает систему, пять истребителей должны последовать за ним, поскольку космический док может поддерживать только два истребителя.

7.11 КРЕЙСЕРА

Крейсера — самые простые из кораблей, пригодных для автономных действий в космосе. Они же являются одними из наиболее действенных боевых единиц. Крейсер не разорит вашу империю затратами на его производство, а в битве сможет достойно постоять за честь вашей расы. Крейсера — костяк боевого флота.

Наиболее привлекательной чертой крейсера является его скорость. Подвижность крейсеров позволяет эффективно использовать их для осуществления блокады звездных систем (см. 8.3 Вмешательство и 7.6 Военная блокада).

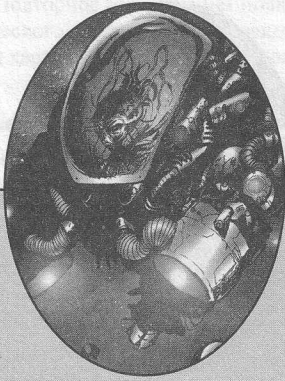
7.12 Линкоры

Линкоры — стражи глубокого космоса, внушительные флагманы, наделенные огромной разрушительной мощью. Эти дорогостоящие корабли могут быть применены и для того, чтобы обрушить на вражеские планеты смертоносный ливень разрушения.

БОМБАРДИРОВКА

- Непосредственно перед вашим сегментом Вторжения ваши линкоры могут нанести по одному бомбовому удару по





УНИВЕРСИТЕТЫ ЖОЛ-НАРА

Только старейшие Регенты знают все о происхождении и эволюции хиларов. Живущие в обширных подводных городах, хилары так тянутся к знаниям и новым технологиям, как никто во всей галактике. Человеческие ученые склонны считать, что такая генетическая предрасположенность к исследованиям и тяга к технологиям вызвана приспособлением данного вида, обладающего довольно слабым телосложением и ограниченной подвижностью, к условиям жестокой окружающей среды. Другими словами, хилары воспользовались своим умом и амбициями, чтобы компенсировать свои слабости.

Правящая система хиларов — образовательный альянс Жол-Нар. Главный Магистр руководит их объединенными усилиями при помощи Круга Регентов. Эти Регенты являются одновременно и наиболее выдающимися учеными в своих областях знаний, и губернаторами различных регионов двух океанических планет Жола и Нара. Режим Жол-Нара часто расценивается другими расами как грубый и нетерпимый. Возможно, это просто отражение амбициозной и преисполненной духом соперничества культуры хиларов.

Хотя хилары и могут дышать на суше достаточно долго (самые выносливые способны жить вне океана в течение нескольких лет), их плотные тела и мягкие кости чувствуют себя наиболее комфортно под водой.

Главный Магистр и Круг Регентов не потерпят никаких помех на своем пути к интеллектуальному и технологическому совершенствованию.

вражеским планетам в данной системе. Каждый линкор может нанести один бомбовый удар по планете в течение каждого сегмента Вторжения. За каждое попадание враг должен немедленно уничтожить один Наземный отряд из гарнизона планеты.

- Если на планете есть хоть одна ПОС, линкоры не могут бомбить планету.
- Линкоры могут бомбить планеты даже в том случае, если никакого вторжения не происходит.
- Если планета не содержит вражеских наземных отрядов, любое попадание приводит к тому, что прежний владелец планеты убирает с нее свой жетон Контроля, и планета становится нейтральной. Так, планета, на которой находится один наземный отряд, потребует двух точных бомбовых ударов: первое попадание уничтожает гарнизон, второе снимает жетон Контроля.

Пример: играющий за н'орров готовится высадить три наземных отряда на планету хаканов, обороняемую двумя наземными отрядами. Прежде чем высадить свой десант, два линкора н'орров наносят два бомбовых удара по планете. Играющий за н'орров бросает кость два раза с результатами 3 и 8. Одно попадание. Играющий за хаканов списывает один наземный отряд. Десант н'орров высаживается на планету, где теперь три их подразделения встречает всего один хаканский отряд.

8.0 ПОСЛЕДОВАТЕЛЬНОСТЬ ХОДА

Раунды игры в «СУМЕРКАХ ИМПЕРИИ» проходят следующим образом:

1) ПОЛИТИЧЕСКАЯ ФАЗА

2) ЭКОНОМИЧЕСКАЯ ФАЗА

- сегмент Карт Действия
- сегмент Получения Кредитов
- сегмент Приобретения подразделений

3) ИНДИВИДУАЛЬНЫЕ ДЕЙСТВИЯ

- сегмент Движения
- сегмент Космической битвы
- сегмент Вторжения

4) ТЕХНОЛОГИЧЕСКАЯ ФАЗА

5) ФАЗА РАЗМЕЩЕНИЯ НОВЫХ ПОДРАЗДЕЛЕНИЙ

6) ФАЗА РАЗВИТИЯ

После того, как все игроки предприняли желаемые действия во всех вышеперечисленных фазах, и ни одна из рас не была признана победившей в течение Фазы развития, игроки начинают новый ход, возвращаясь к Политической фазе.

Ниже приводится описание всех фаз.

8.1 ПОЛИТИЧЕСКАЯ ФАЗА

Политическая фаза — важная часть «СУМЕРЕК ИМПЕРИИ», отражающая деятельность Галактического Совета на Мекатол-Рексе — собрания представителей великих рас, пытающегося разрешить крупные и незначительные проблемы.

Политическое могущество (голоса) каждого игрока определяется количеством влияния, которым обладает данный игрок. Когда в ходе Политической фазы игрок



должен голосовать, он должен подать все голоса разом, не разделяя их и не воздерживаясь от голосования частично.

Общее значение влияния (число голосов) равняется сумме показателей влияния всех планет, которые контролирует ваша раса.

Начало Политической фазы

Политическая фаза начинается с того, что игроки тянут карту из колоды карт Политики. Эта карта представляет собой повестку очередной сессии галактического совета.

Один из игроков должен вслух зачитать повестку сессии, разъясняя всем игрокам, какой вопрос будет поставлен на голосование в этот раз и какого типа голосование предстоит. В «СУМЕРКАХ ИМПЕРИИ» есть два типа голосования:

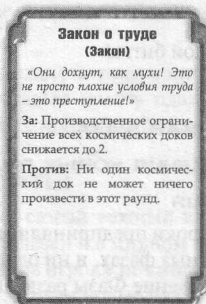
1) Выборы: когда политическая повестка просит совет выбрать кого-либо или что-либо, каждый игрок должен решить, за кого или за что он хочет голосовать. Субъект, получивший наибольшее количество голосов, считается выбранным. Далее просто следуйте инструкции на карте.

2) Голосование «за» или «против»: большинство карт просят совет проголосовать за какое-либо политическое нововведение или против него. Следуйте инструкции на карте. При таком типе голосования положительное решение принимается только абсолютным большинством голосов.

Законы

Некоторые карты Политики являются «Законами». Законы — это изменения правил и/или хода игры. Когда игроки голосуют за какой-то закон, эта карта Политики выкладывается лицом вверх рядом с политической колодой так, чтобы все игроки могли ее видеть. Эффект, оказываемый этим законом на игру, является постоянным. Если игроки голосуют против закона, в жизнь воплощается определенный картой эффект от такого результата голосования, а затем карта сбрасывается.

Типичная карта Политики



На начальных этапах игры участники могут принять какие-то законы, которые устаревают с течением времени и естественным изменением баланса сил. Если такое происходит, как может Совет дать законам обратный ход?

В политической колоде есть несколько карт, которые позволят вам переписать старые законы. Помните, что таких карт



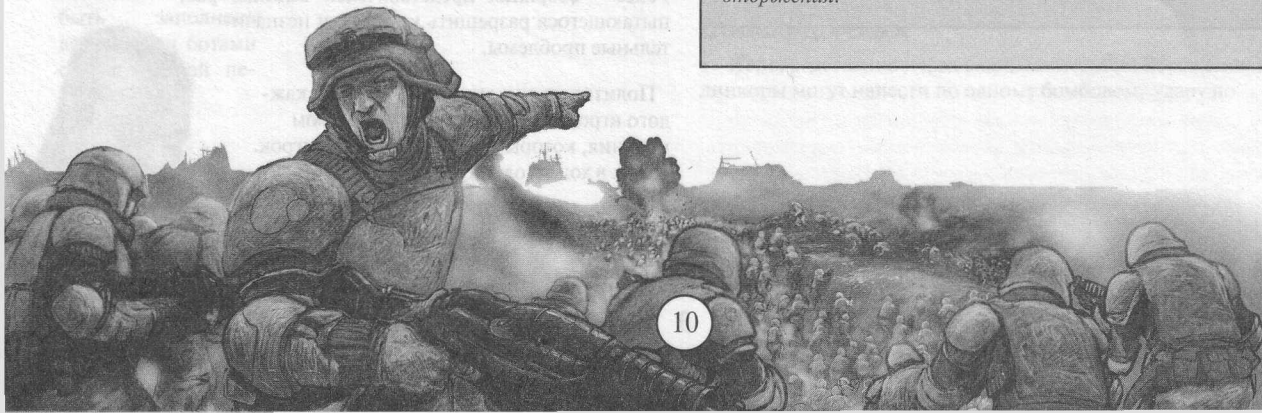
Королевство КЗЗЧА

Блестящий, словно драгоценный камень, Архон-Рен купается в ярком и мягком свете звезды Кззлак. Планета покрыта великолепными джунглями, в которых обитают мириады живых существ. Кззча, раса разумных ящериц — царица природы на Архон-Рене, и эта раса считалась одной из величайших в галактике еще с доисторических времен.

Монархия кззча управляется великим Королем, чей престол расположен в пышном и роскошном городе Ккладж. Можно лишь позавидовать монарху, которому в управление достался столь мирный и философски настроенный народ, как кззча. Их строения и космические корабли своими вычурными и прекрасными очертаниями доставляют неимоверное эстетическое удовольствие. А старые кззча проводят свой досуг в постижении Истоков и Смыслов, покурявая трубки с длинными чубуками, забытые толченым корнем герр. Архон-Рен — рай для туристов, особенно потому, что избавлен от злобных и докучливых насекомых, из-за которых невозможно оставаться на многих планетах, покрытых джунглями.

А по ночам на черном небе появляется извечная и неизбывная печаль народа кззча. Она выглядит сияющим бриллиантом, но в действительности разбита и навеки мертва: Архон-Тау, планета-близнец, которая некогда соперничала с красотой и величием Архон-Рена. Экология планеты была уничтожена жестокой орбитальной бомбардировкой флота лэтенгов, которые вторглись на планету, но были впоследствии разбиты соларами в самом начале эпохи Сумерек.

Когда-то кззча вообще не имели вооруженных сил, но эта катастрофа резко изменила их образ мышления. Молчаливые останки прекрасной планеты над их головами побуждают войска и флоты кззча не терять бдительности и наполняют их решимостью никогда более не допустить вторжения.



очень мало - стало быть, большинство принятых законов будут действовать до конца игры.

- Если карта «Повторное голосование» появилась в повестке сессии галактического совета, а ни один закон еще не действует, эта редкая карта выходит из игры, и политическая фаза завершается.

Прохождение Политической фазы

Политическая фаза проходит следующим образом:

- 1) Карта Политики вытаскивается из колоды и зачитывается повестка сессии Галактического Совета (текст карты);
- 2) Игроки обсуждают повестку, пытаются угрозами, лестью, подкупом или красноречием убедить других игроков проголосовать каким-либо образом;
- 3) Игроки голосуют. Тот игрок, у которого показатель влияния наименьший, голосует первым, и право голосования передается от него по возрастающей. Самый влиятельный игрок, таким образом, голосует последним.

Помните, что игрок не может разделять свои голоса и не может воздерживаться частью голосов. Он либо использует все голоса «за» или «против», либо воздерживается всеми голосами.

- Если в любой момент игры количество участников сокращается до двух, Галактический Совет распускается, Политические фазы больше не проходят, а все действующие на этот момент законы отменяются.
 - При игре вдвоем галактический Совет не собирается.
- «Политическая фаза — самое забавное и веселое времяпрепровождение, которое позволяет вам сколачивать альянсы и использовать силу ваших врагов против них самих».*

- Игроки обычно обещают поддержать друг друга за деньги или какие-то ответные услуги, но не забывайте, что большинство этих обещаний не стоят даже той бумаги, на которой записаны. «СУМЕРКИ ИМПЕРИИ» не предусматривают наказания для игроков, которые не держат слово, и только работа о собственной репутации может помешать вам нарушить данное обещание.

- Кредиты не могут свободно переходить из рук в руки (если только это не продиктовано картами действия) ни в одной из фаз, кроме Политической. Все взятки и тому подобные выплаты должны быть завершены в этой фазе.

8.2 ЭКОНОМИЧЕСКАЯ ФАЗА

Экономическая фаза состоит из трех сегментов:

- Выбор карты Действия
- Получение кредитов
- Приобретение подразделений

Игроки проходят через эти сегменты все одновременно, дабы не тормозить игровой процесс. Если возникают какие-то сомнения или жалобы, тогда игроки должны совершать действия согласно степени своего Влияния (игрок с наивысшим показателем действует первым).

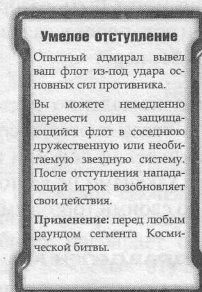
ВЫБОР КАРТЫ Действия

Каждый игрок тянет одну карту Действия. Ее суть (которая до поры остается загадкой для других игроков) сводится к определенному событию или действию, которое может оказать заметное воздействие на ход игры.

- Карты Действия могут быть применены только в определенные моменты игры. Каждая карта содержит точную информацию о том, когда она может быть применена игроком.

Особые правила

- Игрок не может применить две одинаковых карты Действия для разрешения одной и той же ситуации в течение одного хода. Пример: игрок не может применить две карты «Обход с фланга» на один и тот же флот. Зато он может использовать их на два разных флота, даже во время одного и того же хода.
- Игроку не позволяется иметь на руках более 7 карт Действия. Если на руках у игрока уже находится 7 карт, он не тянет новую карту Действия в сегменте Выбора карты Действия.
- Игрок может сбросить сколько угодно карт Действия перед началом сегмента Выбора карты действия.
- Игрок может продать, обменять или отдать безвозмездно любую из своих карт Действия в ходе Политической фазы.



Типичная Карта Действия

Получение кредитов

В течение этого сегмента каждый игрок получает из банка количество кредитов, равное количеству находящихся в его распоряжении ресурсов.

Общее число ресурсов в руках одного игрока определяется суммированием ценности всех планет, находящихся под его контролем.

Определив суммы выплат каждому игроку, участники разбирают положенные им кредиты.

Доход от торговли

Также в течение этого сегмента игроки получают прибыли от всех торговых соглашений, в которых они состоят.

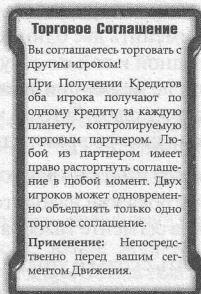
В колоде карт Действия одними из наиболее ценных карт являются *Торговые соглашения*. Во время сегмента Получения кредитов игрок получает дополнительно число кредитов, равное количеству планет, которое контролирует его торговый партнер.

Пример: лэтены и кззча заключили торговое соглашение. Во власти лэтен — 7 планет, кззча контролируют 4 планеты. Из этого следует, что это торговое соглашение приносит лэтенам 4 кредита, а кззча богатеет на 7 кредитов дополнительно каждый ход.

Использование карты Торговое соглашение означает, что заинтересованные расы наладили прочные взаимовыгодные торговые связи друг между другом. Карта заключенного Торгового соглашения должна лежать лицом вверх на столе так, чтобы



все игроки могли ее видеть, а торговые партнеры должны разместить на карте по одной фишке Контроля, чтобы обозначить свое участие в пакте.



Торговое соглашение

Торговые соглашения могут быть разорваны в любое время любым партнером. Игрок просто заявляет, что соглашение расторгнуто, и сбрасывает карту.

Торговое соглашение немедленно расторгается, когда партнеры по соглашению оказываются в состоянии войны друг с другом, будь то космический бой или вторжение. И только Торговое соглашение с хаканами не расторгается, если хаканы ввязываются в войну со своими торговыми партнерами.

ПРИБРЕТЕНИЕ ПОДРАЗДЕЛЕНИЙ

После того, как кредиты получены, каждый игрок может приобрести новые боевые подразделения. Любые средства, потраченные на новые войска, возвращаются в банк. Приобретенные в этом сегменте отряды помещаются рядом с картами Рас и смогут войти в игру в фазе Размещения новых подразделений.

Важное напоминание: приобретая войска, помните об ограничениях на количество подразделений, которое вы вправе поместить в космический док. Если вы закупили огромную армию, но не смогли вывести ее на игровое поле из-за ограниченных производственных возможностей, лишние отряды уничтожаются, и деньги, потраченные на их приобретение, вам не возвращаются.

Стоимость подразделений:

- Линкор — 10
- Транспорт — 10
- Крейсер — 6
- Истребитель — 4
- Наземный отряд — 4
- ПОС — 10
- Космический док — 15

8.3 ФАЗА

Индивидуальных Действий

В предыдущих фазах игроки действовали более или менее одновременно. Теперь же каждый игрок должен будет проходить через три этапа этой фазы, пока остальные будут ждать своей очереди.



ФЕДЕРАЦИЯ СОЛ

С момента открытия масс-двигателя, люди, или солары, устремились в космос. Влекомые какой-то врожденной страстью к открытиям и исследованиям, люди, как кажется, не считают ни одну звезду слишком далекой для своей любознательности.

Никого в галактике не удивляют человеческие торговые и колонизационные корабли, разлетающиеся во все стороны от прекрасной планеты Джорд. Люди в гораздо большей степени, чем другие обитатели галактики, разнятся внутри своей расы по интеллекту и склонностям к той или иной работе. Их можно найти на любом уровне галактической культуры — от обычных слуг, контрабандистов и воров до богатых торговцев, хитроумных советников и уважаемых ученых. Галактическими историками давно признано, что именно такое разнообразие талантов представителей человеческой расы позволило ей избежать уничтожения.

Федерация Сол управляется выбираемым раз в два года Прейзкентом или Верховным Министром, чья власть уравнивается центральным Советом Тысячи. Управление и администрация Федерацией сосредоточены в огромном городе Новая Москва, стоящем посреди большого континента на Джорде.

Как бы то ни было, солары проявили себя как едва ли не самая агрессивная из великих рас. Войны, приступы национализма, неумолимая экспансия — вот неизменные вехи истории человечества. Солары были самыми пылкими агрессорами в ранний период Сумеречных Войн.



Порядок хода в фазе Индивидуальных действий определяется количеством Влияния, которым обладают игроки. Игрок с наибольшим влиянием действует первым, игрок с наименьшим влиянием будет завершать эту фазу.

Обратите внимание на то, что ваше влияние может меняться в течение этой фазы, поскольку планеты могут переходить из рук в руки. Игроки должны перепроверять свои показатели Влияния после того, как один из игроков завершает свои действия. И как бы не изменялось влияние, игрок может действовать в этой фазе только один раз за ход.

Фаза Индивидуальных действий состоит из трех сегментов:

- Движения
- Космической битвы
- Вторжения.

Каждый игрок должен пройти через все три сегмента, прежде чем ход перейдет к следующему игроку.

ДВИЖЕНИЕ

Действующий игрок в этом сегменте осуществляет продвижение своих космических кораблей по галактике. На последней странице этой книги вы найдете предел перемещения за один ход для каждого корабля. Предел перемещения 1 означает, что корабль может продвинуться с занимаемого им шестиугольника на любой соседний шестиугольник, но не далее (из одной системы в соседнюю).

Транспортные перевозки

Транспорт может взять на борт наземный отряд или ПОС в любой момент своего полета — перед отправлением, во время полета, по прибытии. Наземный отряд или ПОС не могут покинуть транспорт до начала сегмента Вторжения.

Вмешательство

Космический корабль, входящий в систему, в которой находятся корабли другой расы, прерывает свое движение в обязательном порядке. Поскольку в одной системе не могут присутствовать флоты двух разных рас, за вмешательством должно последовать космическое сражение в последующем сегменте Космической битвы.

- Флоты могут пролетать через системы, содержащие вражеские планеты и вражеские космические доки с подразделениями истребителей.
- Флотом называются один или несколько кораблей, находящиеся в одной системе перед началом сегмента Движения.
- Помните: корабли никогда не могут пролететь сквозь звездные системы, в которых находятся флоты других рас — даже если эта раса считается вашим союзником.

Особые космические шестиугольники

В составе карты «Сумерек Империи» есть несколько шестиугольников, которые не представляют собой стандартных звездных систем.

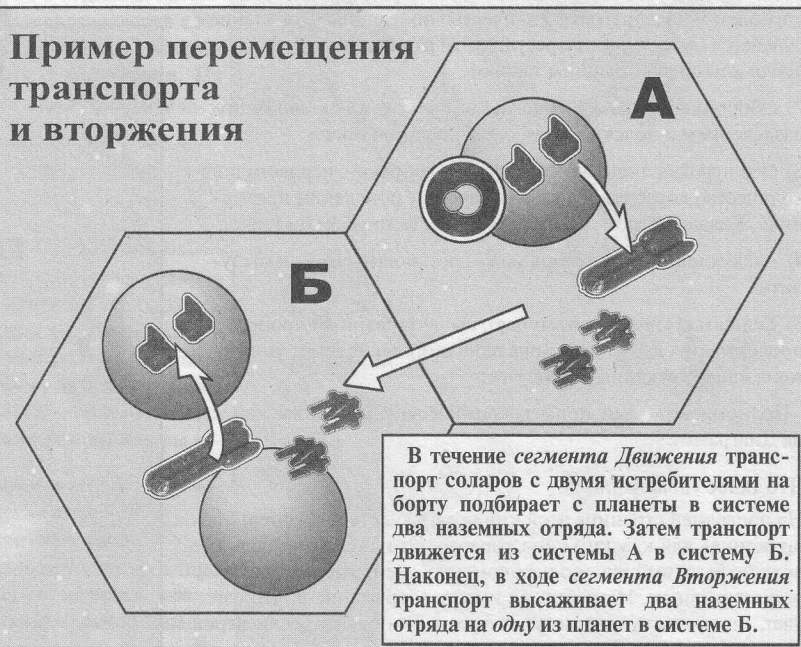
Аномалии

В космическом пространстве существует феномен, известный как «аномалия»: гравитационное поле создает такое неверо-

ятное притяжение масс, что два различных места оказываются в одной точке.

В «СУМЕРКАХ ИМПЕРИИ» игроки могут использовать «аномалии» для более быстрой переброски своих сил по галактике. «Аномалии» в нашей игре делятся на два типа — Альфа и Бета (Альфа соединяется с альфа, а бета соединяется с Бета). Вход в «аномалию» отнимет у вашего корабля/флота одну еди-

Пример перемещения транспорта и вторжения



нию передвижения. После того, как ваш корабль/флот входит в «аномалию», просто поместите его в систему, содержащую второй конец этого перехода.

Когда игроки создают карту галактики, вероятен такой исход, что только один конец «аномалии» оказывается на игровом поле. Такая «аномалия» не может действовать.

Пример: крейсер хаканов, обладающий запасом хода 2, начинает движение в системе X. Крейсер использует одну единицу движения на перелет в соседнюю систему Y, в которой находится альфа-«аномалия». Вторую единицу движения Крейсер тратит на вход в «аномалию» и мгновенно переносится в систему Z, которая содержит второй конец альфа-туннеля.

Сверхновые звезды

Энергия взрыва Сверхновых звезд делает такие системы совершенно непроходимыми.

Поля астероидов

Пространства, заполненные несущимися на диких скоростях осколками погибших планет, совершенно непригодны для космических путешествий до тех пор, пока игрок не овладеет технологией «Отражатель материи». Эта технология позволит кораблям игрока проходить через поля астероидов, но ни в коем случае не завершать движение в таких системах. Таким образом, на такой проход способны только корабли с запасом хода 2 и более.

КОСМИЧЕСКАЯ БИТВА

Действующий игрок начинает свой сегмент Космической битвы сразу после того, как он завершает сегмент Движения. Космическое сражение обязательно происходит, если система содержит флоты действующего игрока и представителей другой расы. Битвы проходят следующим образом:

- 1) Атакующий игрок стреляет по одному разу каждым своим кораблем и подсчитывает количество попаданий. Попаданием считается бросок кости с результатом равным вооружению корабля или превосходящим таковое.
- 2) Обороняющийся игрок делает выстрел каждым своим подразделением и подсчитывает, сколько раз он попал.
- 3) Оба игрока списывают потери, т.е. убирают с игрового поля количество кораблей, равное количеству попаданий противника. Каждый игрок сам выбирает, какие корабли он теряет.
- 4) Атакующий игрок теперь может остановить атаку и отступить.
- 5) Если атакующий не отступает, вышеописанный процесс продолжается до тех пор, пока одна сторона не будет уничтожена или атакующий не отступит.

Полномасштабный пример космической битвы вы найдете на Диаграмме 4.

Что такое «попадание»?

На последней странице этой книги вы найдете показатель «вооружение» для каждого типа корабля. Это число или большее должно быть выброшено игроком, чтобы его выстрел оказался результативным. Истребители имеют вооружение 9, что означает, что попасть они могут только в том случае, если игрок выкидывает 9 или 0 на десятиграннике. Гораздо более мощный Линкор с вооружением 4 попадает во вражеский корабль броском на 4,5,6,7,8,9 или 0.

Потери

Поскольку игроки сами списывают свои потери, а одно попадание уничтожает любой корабль, здравый смысл подсказывает, что первыми с поля битвы будут уходить самые слабые и самые дешевые корабли. Истребители идеально подходят на роль космического «пушечного мяса».

Отступление

В конце каждого раунда атакующий игрок может выйти из боя. Если он решает отступить, все корабли его флота должны перейти в соседнюю систему, из которой в сегменте Движения пришел хотя бы один из его кораблей.

Замечание: никто не может отступить в Поле астероидов или через аномалию.

Перевозимые подразделения

Иногда вместе с флотом противника в бой оказывается втянутым и транспорт, перевозящий наземный отряд или ПОС. Эти подразделения полностью беззащитны в космосе, и если транспорт уничтожается, весь его груз погибает.



БАРОНСТВО ЛЭТЕН

В самой черной глубине космоса лежит холодный и истерзанный мир, известный как Арк-Прайм. Здесь многочисленным населением подземных жилищ — Лэтенов правит Барон. Лэтены живут в подземных городах, обогреваемых энергией магмы, и пользуются неисчислимыми богатствами недр Арк Прайма.

Барон неустанно поддерживает в своем народе чувство гордости и неистребимую агрессивность. Порядок в городах Лэтенов — результат сочетания военизированной культуры, впечатляющей дисциплины и строгой бюрократической системы. Бледные Лэтены не любят яркого света, и если они выбираются со своей планеты под яркое солнце какого-то другого мира, их можно отличить по защитным темным очкам.

Наиболее трудноразрешимая проблема для Лэтенов — постоянная нехватка продовольствия на Арк-Прайме. Армия дроидов без устали выращивает грибы в просторных пещерах, но потребности населения Баронства намного превышают производственные возможности Арк-Прайма. Древние лазаксы держали Лэтенов под контролем, умело управляя поставками продовольствия.

Войска Лэтенов проходят такую интенсивную и эффективную подготовку, что только «Элита Текклара» с далекой Куинарры может их превзойти. Притязания Барона сводятся всего к нескольким словам: стать Императором любой ценой!

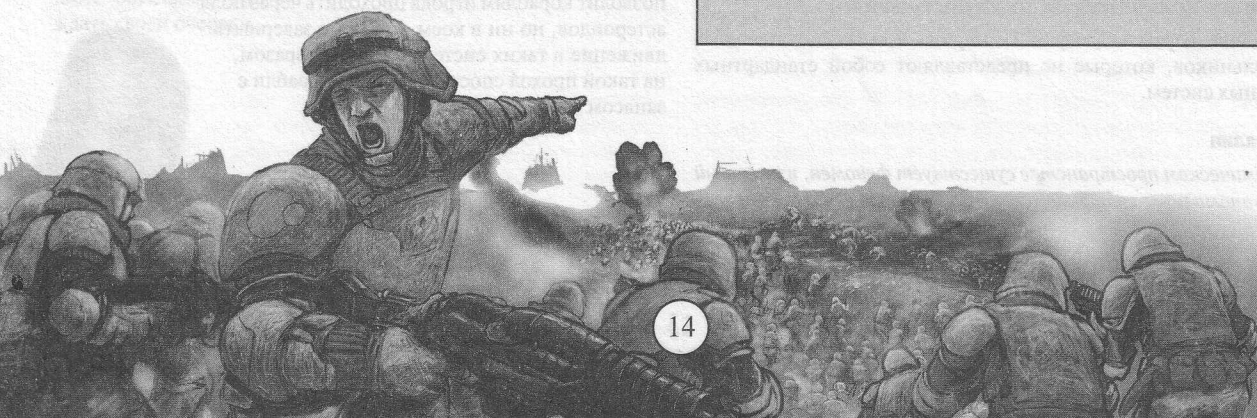


Диаграмма 4

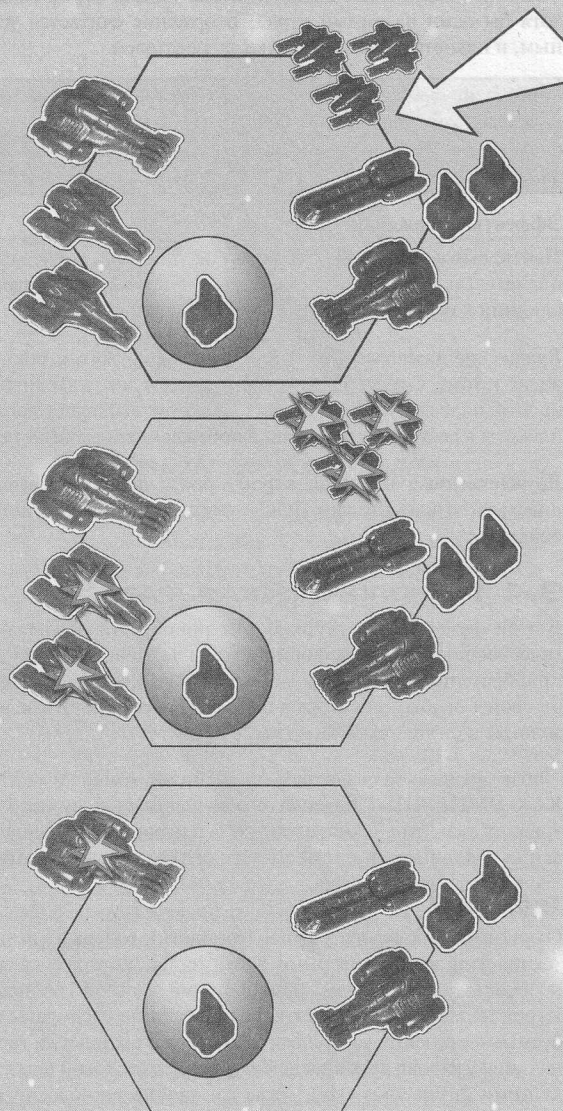
Пример космического сражения

Флот соларов - 1 линкор и 1 транспорт (с 2 отрядами наземных отрядов и 3 истребителями) - входит в пространство системы кззча во время сегмента движения играющего за соларов. Система кззча обороняется 1 линкором и 2 крейсерами. На единственной планете системы находится 1 наземный отряд.

В ходе сегмента Космической битвы соларов битва начинается. Играющий за соларов бросает 5 за свой линкор (попадание), 5, 3 и 10 за свои истребители (два промаха, одно попадание) и 5 — за транспорт (промах). Таким образом, солары попадают дважды. Играющий за кззча кидает 8 за линкор (попадание), 9 и 8 — за крейсера (два попадания). Это означает, что кззча попадают трижды. Кззча списывают два крейсера, солары теряют три истребителя.

Солары не отступают, и начинается следующий раунд сражения. Транспорт соларов промахивается на 7, а линкор попадает на 6. Линкор кззча стреляет на 3 и промахивается. Кззча убивают свой линкор (последний корабль в этой системе). Флот кззча уничтожен, и космическая битва завершена.

В ходе последующего сегмента Вторжения солары осуществляют высадку двух Наземных отрядов. Битва на поверхности планеты будет вестись между двумя подразделениями соларов и одним обороняющимся отрядом кззча.



Вторжение

После того как игрок завершает все свои космические сражения, он может начинать сегмент Вторжения. Вторжение определяется как перемещение одного или более подразделений наземных отрядов и/или ПОС с транспорта на дружественную, нейтральную или вражескую планету в системе, где находится транспорт.

Последовательность Вторжения

- 1) Определите, какие наземные отряды и в каком количестве высадутся на выбранную вами конкретную планету.
- 2) Каждый линкор может нанести бомбовый удар по вражеским наземным отрядам на планете, на которую осуществляет вторжение. Линкоры могут бомбить даже ту планету, на которую пока вторжения не планируется. Помните, что линкоры не могут бомбить планету, защищенную ПОС.
- 3) Каждая защищающаяся ПОС стреляет по высаживающимся наземным отрядам.
- 4) Оставшиеся наземные отряды Вторжения высаживаются на планету и вступают в бой с защищающимися наземными

отрядами. Последовательность боя такая же, как и в случае с Космической битвой.

Исключения: *нападающие не могут отступить и космические корабли не принимают участия в сражении наземных отрядов.*

- A) Атакующий игрок делает броски за силы Вторжения.
- B) Защищающийся игрок делает броски за свои наземные отряды.
- B) Оба игрока списывают потери.
- Г) Эта очередность действий повторяется до тех пор, пока один игрок не потеряет все наземные отряды на данной планете или на планете вовсе не останется наземных отрядов.

Если все наземные отряды обоих игроков уничтожены, защищавшийся игрок ставит на планету свой жетон Контроля — планета остается под его управлением.



Если все защитники погибли, а атакующий игрок сохранил хотя бы один наземный отряд, Вторжение считается успешным, и планета переходит в руки завоевателей.

Примечание: хотя вы можете разместить ПОС на вражеской планете в ходе Вторжения, эта ПОС не принимает участия в данном сражении и уничтожается, если вам не удалось захватить планету.

Эффекты Вторжения

Нейтральные планеты: когда игрок занимает нейтральную планету, он немедленно добавляет ее ценность в ресурсах и влиянии к общим показателям своей расы.

Вражеские планеты: завоевание планеты другого игрока приводит к тому, что все ПОС и космический док, находившиеся на этой планете, уничтожаются. Захватчик добавляет ценность планеты в ресурсах и влиянии, а побежденный вычитает ее.

Дружественные планеты: игрок просто добавляет высадившиеся наземный отряд и ПОС к уже находящимся на планете войскам.

8.4 ТЕХНОЛОГИЧЕСКАЯ ФАЗА

В этой фазе каждый игрок может приобрести одно технологическое достижение в форме жетона Технологии. Стоимость приобретения такой карты – 30 кредитов (Жол-Нары, благодаря своим особым возможностям, могут приобретать зеленые, золотые и синие технологии по 20 кредитов).

Технологическое развитие – важнейший момент в «СУМЕРКАХ ИМПЕРИИ». Каждый игрок начинает игру на разных уровнях развития Технологии, но все игроки должны существенно продвинуться в этой области, чтобы победить в Игре.

Требования

Одна сторона каждого жетона Технологии содержит название технологии и определенные достижения, которые являются необходимым условием приобретения данной технологии. Игрок не может купить технологию, если не располагает требуемыми в ее карте условиями. Некоторые технологии требуют наличия у игрока двух предшествующих технологий (если между ними стоит союз «И»), тогда как другие технологии могут быть куплены, если игрок обладает одной из двух означенных в карте требуемых технологий (союз «ИЛИ»).

Пример: требованиями для «Антигравитона» являются «Штурмовое Орудие или Регенерация». Таким образом, игрок может приобрести «Антигравитон», если обладает одной из двух технологий.

Эффекты Технологий

Каждая технология дает своему владельцу определенное уникальное преимущество. Эти преимущества описаны в деталях на оборотах жетонов Технологий.

Технологическая специализация планеты

Ученые некоторых планет являются гениями в определенных областях развития технологий. Если на шестигульнике системы рядом с названием планеты вы видите технологический символ, значит, эта планета повышает ваши возможности при покупке технологий определенного цвета. Вычитайте ценность данной планеты в ресурсах из стоимости определенного типа Технологии.



= Технологии вооружения



= Технологии двигателей



= Биологические технологии

Пример: планета с ценностью в ресурсах 4 и Красным технологическим символом специализации (Вооружение) позволяет вам приобретать Красные Технологии дешевле на 4 кредита. Другими словами, обладая двумя планетами с Красной специализацией и суммарной ценностью в ресурсах 6, вы можете покупать Технологии Вооружения по 24 кредита.

Обратите внимание, что планет с Желтой специализацией (Общие технологии) не существует.

8.5 РАЗМЕЩЕНИЕ НОВЫХ ПОДРАЗДЕЛЕНИЙ

В этой фазе игроки выводят на игровое поле новые подразделения, купленные в сегмент Приобретения. Не забывайте о правилах работы космического дока (Во время каждого хода космический док может произвести количество военных подразделений, равное количеству ресурсов на данной планете. На планете может быть только один космический док).

Планетарные подразделения: наземный отряд и планетарные оборонные системы размещаются на планетах, содержащих космические доки, и вычитаются из производственного лимита конкретного космического дока той планеты, на которой размещены.

Космические подразделения: крейсера, истребители, линкоры и транспорты размещаются в космосе и вычитаются из производственного лимита любого космического дока данной системы.

Новые космические доки: не требуют наличия космического дока для своей постройки. Они могут быть размещены на любой дружественной планете, еще не содержащей космического дока. космический док не может производить подразделения в тот же ход, когда был построен сам.

Итог:

- 1) все подразделения, кроме космических доков, производятся космическими доками;
- 2) игроки могут размещать на планетах с космическими доками только планетарные подразделения (наземные отряды и ПОС);



3) игроки могут размещать космические корабли (линкоры, транспорты, истребители и крейсера) в звездных системах, содержащих одну или несколько планет с космическими доками;

4) каждый космический док может произвести за один ход число новых подразделений, равное ценности планеты в ресурсах; на каждой планете может быть только один космический док;

5) игрок не может иметь более шести космических доков одновременно.

8.6 ФАЗА РАЗВИТИЯ

В этой фазе все игроки проверяют по шкале Ступеней галактического развития, не надо ли им еще продвинуть свою фишку. Как только один из игроков достигает ступени «Император», он побеждает, и игра завершается.

Шкала Развития

В начале игры все участники ставят жетоны Контроля своего цвета на позицию «Военачальник». Потом, в ходе Фаз Развития, игроки передвигают эти фишки, если обладают требуемыми для продвижения средствами.

Пример: чтобы передвинуть фишку из категории «Военачальник» в категорию «Основатель», игрок должен подчинить себе 5 планет за пределами Родного мира. Преодоление следующего этапа — переход в категорию «Консорциум» — потребует от игрока овладеть 4 жетонами Технологий и сохранить контроль над 5 планетами вне Родной звездной системы.

Игрок никогда не отступает по шкале Развития назад, даже если он в процессе игры перестает отвечать требованиями, которые предъявлялись ему при переходе на текущую позицию.

Игрок может перейти только на одну ступень за одну фазу Развития.

В общем и целом, чтобы стать Императором Галактики, игрок должен построить Империю, включающую в себя:

- 9 планет за пределами Родного мира;
- 9 Технологий;
- 30 единиц ресурсов;
- 30 единиц влияния

Победа в игре

Когда игрок достигает ступени «Император», он обладает достаточной силой и получает поддержку населения галактики, достаточную для получения контроля над Имперским Советом. Стражи-виннараны склоняются перед новым Императором и возводят его на престол. Победа окончательна и обжалованию не подлежит. Игра закончена.

Если два игрока достигают ступени «Император» одновременно, побеждает тот, у кого больше влияние. Если влияние двух игроков одинаково, тогда сравниваются их ресурсы. Если и тут не выявляется победитель, решите судьбу Империи жребием.

9.0 ЗАВЕРШЕНИЕ ХОДА

Если ни один игрок не стал императором в течение Фазы Развития, игроки начинают следующий ход в том же порядке, начиная с Политической фазы.



ЭМИРАТЫ ХАКАНА

В центре звездного скопления Квенвари лежит тройная система Хакан. Вокруг массивной звезды Кенара вращаются три пустынные планеты — Эмираты Хакана: Арреце, Камм и Геркант. Народ Хакана — кочевники, палимые безжалостным солнцем, и целые города их движутся по планетам вослед за прохладой предрассветных сумерек.

В отдаленном прошлом хаканы были бедной расой, их попытки выйти в космос сдерживались другими великими народами Империи. Такое положение сохранялось до тех пор, пока хаканы не обнаружили, сколь ненасытны чужаки по отношению к диковинным товарам, которые создаются под слепящим светом Кенары. Опьяняющий корень герр, одежды из волокон солнечника, расцветающего только в период равноденствий на Герканте, бесчисленные лекарственные и возбуждающие средства, крепкие напитки и запретные наркотики пользуются огромным спросом в галактике. Так искусные руки народа Хакана вывели нацию на новый уровень.

Вскоре хаканы стали лучшими торговцами в галактике, а их система начала процветать благодаря необъяснимой удаче, которая сопутствует их торговым кланам. Могущество хаканов растет, но желание защитить свои достижения вынуждает их объединять свои усилия. Это выражается в выборах Квиерона, лидера хаканов. Этот правитель выбирается группой торговых олигархов, каждый из которых владеет собственными торговыми и боевыми флотами. Квиерон — верховный главнокомандующий военной машины хаканов и координатор действий их объединенного торгового флота. Главной задачей Квиерона является возведение хаканов на императорский престол. Это положит начало эре мирной галактической торговли и процветания.

Ю.О. Другие игровые правила

Проверки Мятёжности

В ходе игры участники могут попросить осуществить проверку мятёжности на той или иной планете. Не исключено, что ваше правление может вызвать возмущение у населения ваших колоний. Каждый раз, когда вас просят осуществить проверку мятёжности на какой-либо планете, сделайте бросок кости. *За каждый дружественный крейсер или линкор в этой системе добавьте +1 к результату броска.*

- Если ваш результат равен ценности планеты во влиянии или превосходит ее, вам удастся успокоить волнения.
- Если ваш результат ниже влияния планеты, немедленно уничтожьте 2 наземных отряда из контингента, находящегося на этой планете. Если уничтожаются последние наземные отряды вашего контингента, эта планета завоевывает независимость, выходит из состава вашего государства и становится нейтральной.

Планеты с высоким влиянием могут стать камнем преткновения на пути ваших амбиций. Мудрый правитель разместит на такой планете большой контингент наземных отрядов, а в системе - сильный флот из крейсеров и линкоров.

Отсутствие денег

Весьма вероятно, что стечение обстоятельств, карты Политики или карты действия вынудят игрока платить сумму, превышающую его платежеспособность. Если это случается, игрок должен немедленно продать часть своего имущества, пока у него на руках не окажется достаточного количества средств, чтобы развязаться с долгом. Проданное имущество выходит из игры.

Подразделение

Продажная Стоимость:

Линкор	4
Транспорт	4
ПОС	4
Крейсер	3
Истребитель	1
Космический док	5
Наземный отряд	1
Жетон Технологии	10

Игрок не может продавать имущество по своему желанию. Имущество продается только для того, чтобы покрыть долг, который нельзя погасить имеющимися наличными средствами.

Игрок не может продать имущества на большую сумму, чем необходимо для погашения долга.

Если игрок продал все свое имущество, а долг все еще не погашен, он покидает игру.

II.О. Дополнительные правила

Если вам наскучило играть по обычным правилам, эти дополнения смогут придать «Сумеркам Империи» новую свежесть.

II.1 Манифест Судьбы

После того как создано игровое поле, но до того, как началась игра, участники могут попытаться немедленно аннексировать планеты, находящиеся в их регионе.

Используя стартовые кредиты, игроки могут приобрести контроль над нейтральными планетами в системах, прилегающих к Родному миру. Стоимость такой покупки будет равна удвоенной сумме Ресурсов Планеты и Влияния Планеты.

Купив контроль над планетой, игрок размещает на ней одно подразделение наземных отрядов.

Пример: Родной мир н'орров граничит с системой, в которой находятся планеты Меллон (1 Ресурс и 4 Влияния) и Сакулаг (4 Ресурса и 2 Влияния). Н'орры решают провозгласить манифест Судьбы в отношении Сакулага, платят 12 кредитов в банк и ставят один отряд наземных отрядов на эту планету.

II.2 Дальние Светила

«...вы только взгляните на эти блистающие звезды! Эти дальние светила! Изобильные житницы, сокровищницы, над которыми взрастет империя!»

Даз Эммиэль Веркван IV, Барон Лэтенев,
с борта боевого корабля «Мискач».

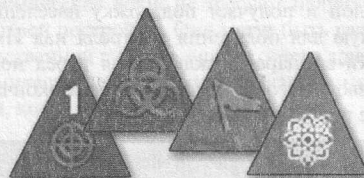
Эта поправка к правилам разительно изменит стратегию колонизации. Нейтральные планеты теперь могут содержать незримые опасности или неожиданные сокровища. Суть этих сюрпризов определяется треугольными фишками Доменов.

После того, как игровое поле создано, но игра еще не началась, перемешайте фишки Доменов и разложите их лицом вниз на каждую нейтральную планету (Мекатол-Рекс и Родные миры не получают фишек). Лишние фишки Доменов выводятся из игры и не раскрываются при этом.

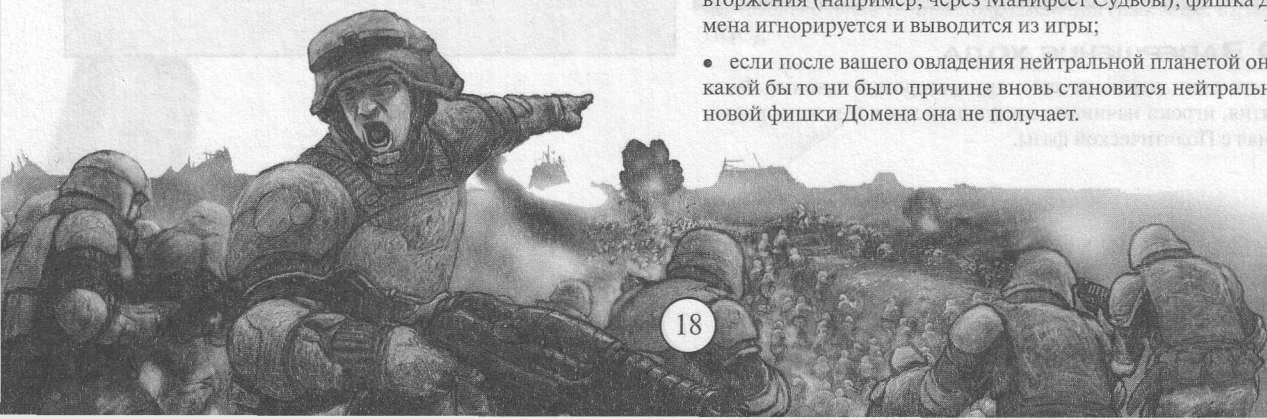
Фишки Доменов

Фишки Доменов олицетворяют собой неизвестные аспекты исследования и освоения космического пространства. Функции фишек Доменов таковы:

- эффект любой фишки Домена вступает в действие сразу после первого вторжения на нейтральную планету;
- картинка на фишке обозначает, с чем столкнулись ваши исследователи; сравните символ с таблицей Доменов (с. ...), и вам станет ясно, какие сюрпризы вам уготованы;



- если игрок присовокупляет планету к своим владениям без вторжения (например, через Манифест Судьбы), фишка Домена игнорируется и выводится из игры;
- если после вашего овладения нейтральной планетой она по какой бы то ни было причине вновь становится нейтральной, новой фишки Домена она не получает.



Разведка

В течение сегмента Вторжения игрок может отправить на планету разведку. Игрок, разведывающий обстановку на планете, не может осуществить вторжение на нее в этом же сегменте. Планета, между тем, может быть захвачена представителем другой расы. Игрок, который посылает разведку, должен иметь в данной системе транспорт и по крайней мере 1 истребитель. Чтобы разведать две нейтральные планеты в одной системе в ходе одного сегмента, вам понадобятся два истребителя.

Когда игрок разведывает нейтральную планету, он получает право скрытно посмотреть на фишку Домена этой планеты. После этого фишка кладется обратно. Игрок не может снова смотреть на нее, если не вторгается на планету или не проводит повторную разведку.

Исключение: если разведка открывает фишку Домена «Выжившие лазаксы», фишка немедленно выводится из игры, а игрок, проводивший столь удачную разведку, получает право немедленно взять три карты Действия и разместить на данной планете бесплатный наземный отряд.

Опустошение

В продолжение сегмента Вторжения игрок может опустошить нейтральную планету, еще содержащую фишку Домена. В системе, где находится планета, которую вы хотите опустошить, должен находиться ваш линкор. На опустошенную планету не может вторгнуться ни один игрок на этом ходу.

Фишка Домена опустошенной планеты выводится из игры. Ответственный за опустошение игрок делает бросок, чтобы определить реакцию Галактического Совета, его собственного народа, остальной галактики.

Результат

Эффект

1-7	нет эффекта
8-9	потеря трех случайных карт Действия
0	потеря трех случайных карт Действия и проверка мятежности на всех планетах за пределами Родного мира.

Исключение: если игрок опустошает планету, содержащую «Выживших лазаксов», он немедленно должен сбросить все свои карты Действия и произвести проверку мятежности на всех своих планетах; он не сможет голосовать в следующей Политической фазе.

12. Проблемы и воросы

Ответы на часто возникаемые вопросы, варианты сценариев, дополнительные правила вы сможете найти на сайте компании в сети интернет.

www.hobbygames.ru/sumerki
E-mail: games@hobbygames.ru

13. Информация

СУМЕРКИ ИМПЕРИИ

Игра Кристиана Петерсена

РУССКАЯ РЕДАКЦИЯ

Ответственный редактор: Николай Пегасов

Перевод: Алексей Перерва

Редакторы: Владимир Кочуров, Илья Оказов

Дизайн и верстка: Владимир Кочуров

Издательство «Хобби-игры»

Россия 129085, Москва, Звездный б-р 21,

Тел.: (095) 215-00-01

Интернет: www.hobbygames.ru

E-mail: sales@rolemaner.com

Эксклюзивный дистрибьютор ЗАО «Астрайт»

г. Москва, Звездный б-р 21.

Тел. отдела реализации: (095) 215-56-52

Перепечатка и публикация правил игры, компонентов игры и иллюстраций без разрешения правообладателя запрещены.

(с) 2003 Хобби-игры, русское издание.

(с) 2002 Fantasy Flight Publishing, all rights reserved.



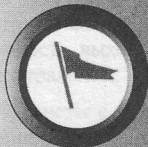
ЭФФЕКТЫ ДОМЕНОВ ДАЛЬНИХ СВЕТИЛ



Биологическая опасность: агрессивная окружающая среда требует терраформирования. Первое подразделение наземных отрядов, высаживающееся на этой планете, обязательно погибает. Первый игрок, который сможет захватить эту планету, не может пользоваться ресурсами этой планеты в течение следующего хода. Потом эта фишка убирается.



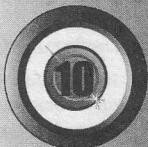
Радиоактивность: планета неожиданно оказывается чрезвычайно радиоактивной. Радиация убивает все наземные отряды первого вторжения. Сбросьте фишку после первой попытки вторжения.



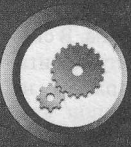
Поселенцы: на планете уже основано поселение. Бросьте кость. При результате 7 или больше поселенцы оказываются представителями вашей расы. При результате 6 и меньше определите случайным образом, какой расе, участвующей в игре, принадлежит колония. Раса, которой принадлежит планета, немедленно получает два бесплатных наземных отряда на этой планете. Сбросьте эту фишку.



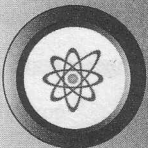
Выжившие лазаксы: ваши колонисты натываются на маленький анклав лазаксов, но остальная галактика отказывается в это верить. Ваше влияние на целый раунд сокращается до нуля. Сбросьте фишку. У этой фишки также есть дополнительные функции (см. 11.2).



Прибыли: эта планета содержит некие ресурсы, которые могут быть немедленно использованы вашей расой. Получите столько кредитов, сколько указано на фишке. Сбросьте эту фишку.



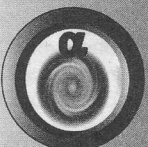
Индустриальное общество: дружелюбная раса с высоким уровнем развития промышленности населяет эту планету. Игрок, захватывающий ее, немедленно получает на этой планете бесплатный космический док. Сбросьте фишку.



Новая технология: на планете вы обнаруживаете технологически развитое общество. Получите число кредитов, равное пятикратной ценности планеты во Влиянии, которые могут быть использованы только на приобретение вашей следующей Технологии. Сбросьте эту фишку.



Враждебность населения: обозначенное число нейтральных наземных отрядов будет сопротивляться вашему вторжению. Если все местные войска не были уничтожены при одном незавершенном вторжении, следующая попытка захвата планеты снова натолкнется на обозначенное число местных наземных отрядов.



«Аномалия»: около этой планеты образуется новая «аномалия». Она соединяется со своими уже существующими одноименными (Альфа или Бета) концами. Оставьте фишку в пространстве около планеты.



Мирное вторжение: вы не встречаете проблем при захвате планеты. Сбросьте фишку.

ПОСЛЕДОВАТЕЛЬНОСТЬ ХОДА

- 1) ПОЛИТИЧЕСКАЯ ФАЗА
- 2) ЭКОНОМИЧЕСКАЯ ФАЗА
 - сегмент Карт Действия
 - сегмент Получения Кредитов
 - сегмент Приобретения подразделений
- 3) ИНДИВИДУАЛЬНЫЕ ДЕЙСТВИЯ
 - сегмент Движения
 - сегмент Космической битвы
 - сегмент Вторжения
- 4) ТЕХНОЛОГИЧЕСКАЯ ФАЗА
- 5) ФАЗА РАЗМЕЩЕНИЯ НОВЫХ ПОДРАЗДЕЛЕНИЙ
- 6) ФАЗА РАЗВИТИЯ

ХАРАКТЕРИСТИКИ ПОДРАЗДЕЛЕНИЙ

Подразделение	Стоимость	Вооружение	Движение
Линкор	10	4	1
Транспорт	10	9	1
Крейсер	6	8	2
Истребитель	4	9	-
Наземный отряд	4	8	-
ПОС	10	7	-
Космический док	15	-	-

