

WARHAMMER
40,000

FORBIDDEN STARS™



RULES REFERENCE

STOP!

Rules Reference не учат как играть в *Forbidden Stars*. Рекомендуется сначала изучить буклет *Learn to Play*. И затем уже использовать Rules Reference когда это необходимо в процессе игры.

USING THIS REFERENCE

Эта книга предоставляет игрокам детальные ссылки на все игровые правила. Большая часть Rules Reference представляет собой глоссарий, предоставляющий игрокам подробное описание правил и разъяснений, изложенных в алфавитном порядке по темам. За глоссарием расположен каталог, который предоставляет полный список всех тем с соответствующими им номерами страниц. На последнем листе краткое описание каждого этапа раунда и некоторые уточнения для карт способностей.

ЗОЛОТЫЕ ПРАВИЛА

- Rules Reference являются авторитетным источником информации о правилах. Если что-либо в этом документе противоречит информации из книги *Learn to Play* необходимо руководствоваться данной книгой
- Если текст правил, написанный на карточке фракции противоречит информации данной книги - правила, описанные на листе имеют приоритет.
- Если на карточка использует слово "не может" (cannot) - эффект является абсолютным.

GLOSSARY

Этот глоссарий содержит список геймплейных терминов и правил в деталях. Если вам не удалось найти нужную тему в глоссарии - проверьте страницу 15.

ACTIVE PLAYER (активный игрок)

Активный игрок - это игрок, в настоящее время размещающий маркер приказов, исполняющий маркер приказа, исполняющий карту событий или передвигающий варп шторм.

Связанные темы: Active System

ACTIVE SYSTEM (активная система)

Активной системой является та, в которой был раскрыт последний маркер.

Связанные темы: Order Token

ADJACENCY (соседство / смежность)

Золотая граница окружает каждую зону так же как и каждый тайл системы. Эти границы определяют зоны каждой системы и области а так же определяют смежность следующим образом:

- Две системы являются соседними, если они разделены золотой границей
- Системы не являются соседними, если у них соседствуют только углы.
- Районы, которые соединены только зоной маркера приказа или углом границы, соседними не являются.

Связанные темы: Advance Order, Areas, System, Warp Storms

ADVANCE ORDER (приказ наступления)

Приказ наступления является одним из основных в *Forbidden Stars*. Используя этот приказ, игрок может передвигать подразделения и начинать сражения.

Для исполнения приказа наступления активный игрок действует следующим образом:

1. **Перемещение кораблей:** Активный игрок может переместить корабли в **любые** пустоты активной системы. Эти подразделения могут переходить из пустот активной системы /или **одной** смежной системы. устоы начала пути и местоназначения не обязаны быть смежными.
2. **Перемещение наземных подразделений:** Активный игрок может переместить наземные подразделения в **любые** миры в активной системе, соединенных законным путем (смотри "Перемещение наземных юнитов" на странице 8). Эти юниты могут переходить из миров в активной системе и/или **одной** смежной системы.
3. **Военные намерения:** Активный игрок начинает сражение, если есть оспариваемая территория. Если территория не оспаривается - игрок может произвести орбитальный удар вместо сражения.



Существует ряд дополнительных исключений и дополнений:

- Если игрок переместил корабли из соседней системы во время исполнения этого приказа - он не может передвигать наземные подразделения из другой смежной системы.

- Если активный игрок перемещает подразделения в область с подразделениями или постройками оппонента - эта область становится оспариваемой. Только одна область может стать оспариваемой в момент исполнения одного приказа Наступления.

- В процессе исполнения приказа Наступления Активный игрок может превышать лимит подразделений каждой области, но он обязан завершить исполнение приказа без превышений (5 подразделений на область).

» После исполнения приказа, включая любые военные действия, игроки должны уничтожить лишние подразделения в области

- Существуют дополнительные правила и ограничения перемещений (смотри "Moving Ground Units" на стр 8, и "Moving Ships" на стр. 9).

Связанные темы: Adjacency, Areas, Combat, Contested Areas, Moving Ground Units, Moving Ships, Orbital Strike, Order Systems, Tokens, Units, Unit Capacity, Warp Storms

AREAS (области)

Каждая система разделена на четыре области, которые отделены золотыми границами.

- Каждая область либо мир, либо пустота. Мир содержит планеты со знаменем в пустоте изображено звездное поле без баннера.

- Область находится в одном из четырех состояний:

» **Дружественная:** Область является дружественной, если она содержит по крайней мере одно из подразделений или построек игрока и ни одного подразделения или постройки оппонента.

» **Враждебная:** Область является враждебной для игрока, если она содержит по крайней мере одно подразделение или постройку оппонента, но не содержит ни одного подразделения или постройки игрока.

» **Неконтролируемая:** Неконтролируемая область - это любая область, которая не содержит никаких подразделений или построек; в ней может находиться маркер цели.

» **Оспариваемая:** Оспариваемой областью является любая область, содержащая подразделения или постройки двух фракций. Область становится оспариваемой, когда подразделения переешатся на вражескую область.

Связанные темы: Assets, Contested Area, Unit Capacity, Materiel

ASSETS (активы)

Некоторые миры имеют значки активов на своих знаменах. Когда игрок исполняет приказ доминирования, он получает активы в соответствии с иконками на знаменах каждого дружественного мира в активной системе.



: Получите жетон кузницы из резерва.



: Получите жетон запасов из резерва.



: Получите один жетон подкрепления из резерва.



: Получите любой жетон актива.

Игрок не в праве иметь более трех жетонов активов каждого вида. Если игровое событие позволяет игроку получить жетон актива, но он уже имеет три жетона актива данного вида - игрок не получает жетон.

Связанные темы: Areas, Cache Tokens, Dominate Order, ForgeTokens, Reinforcement Tokens.

ATTACKER (нападающий)

Смотри "Combat" на стр 4 и "Orbital Strike" на стр 9.

BASTIONS (бастионы)

Бастион это постройка, которую игрок может приобрести для увеличения бонуса защиты в мире, где бастион расположен.

- Бастион имеет показатели здоровья, сражения и морали, указанные на листах фракций. Если бастион присутствует во время боя - используйте эти значения, как если бы это было обычное подразделение.

- Игроки используют жетоны контроля построек, чтобы определить, какие бастионы к какому игроку относятся.

- Мир с бастионом не может быть целью орбитального удара.

- Если активный игрок перемещает один или более юнитов в мир, в котором находится бастион оппонента, область становится оспариваемой. Должно произойти сражение даже если в области нет защищающихся юнитов. Таким образом бастион сам может защитить мир.

- Бастионы не являются подразделениями, поэтому они не подвержены эффектам, влияющим на подразделения.

- Бастионы не могут быть разгромлены или обращены в бегство.

- Когда нападающий одерживает победу - под его контроль переходят все сооружения в этом мире, включая бастионы.

Связанные темы: Combat, Deploy Order, Orbital Strike, Structure

BORDERS (границы)

Смотри "Adjacency" на странице 2.

CACHE TOKENS (жетоны запасов)

Жетоны запасов являются активами, которые игрок может получить.

- Приобретая подразделение или постройку, игрок может потратить один жетон запасов, чтобы временно снизить материальную стоимость приобретаемого на два.

» Это снижение распространяется только на одно подразделение или постройку. Если игрок хочет приобрести несколько подразделений или построек по сниженной стоимости - ему необходимо потратить более одного жетона запасов.

» Игрок не может потратить более одного жетона запасов на снижение стоимости одного подразделения или постройки.

- Когда игрок реализует Приказ Доминирования, он получает жетоны запасов за каждый значок жетона запасов в дружественных мирах активной системы. Он берет маркер их резерва и размещает в своей игровой зоне.

- Жетоны запасов не могут уменьшить стоимость улучшенных карт сражений

Связанные темы: Assets, Cost, Deploy Order, Dominate Order

CITIES (города)

Города - это постройки, которые игрок может приобрести для увеличения своего уровня командования.

- Каждый город, который игрок имеет на игровом поле, увеличивает его уровень командования на один, что позволяет ему приобрести подразделения и улучшенные карты сражений более высокого уровня.

- Игроки используют жетоны контроля построек для определения, кому какой город принадлежит

Связанные темы: Command Level, Deploy Order, Structures

COMBAT (сражение)

Когда область становится оспариваемой, начинается сражение. Большинство сражений начинается после того, как игрок реализует Приказ Наступления. Однако у фракций есть карты с некоторыми игровыми эффектами, которые могут влиять на область и делать ее оспариваемой.

- Во время битвы, игрок, переместивший свои подразделения в область считается атакующим. Его оппонент - защищающимся.
- Если все подразделения и бастионы, принадлежащие одному игроку, разгромлены - битва завершается и игроки подводят итоги битвы. Игрок с оставшимися подразделениями в области считается победителем..

- Если защищающийся не имеет "неразгромленные" подразделения или бастионы в области - нападающий автоматически считается победителем. Игроки пропускают фазы подготовки и исполнения и сразу переходят к пункту b) фазы подведения итогов..

- Оспариваемая область не может содержать более пяти атакующих подразделений в начале сражения.
- Каждый игрок не может иметь более 8 кубиков во время боя.

Игрок может получить дополнительный куб, если до этого потратил или использовал один из своих кубиков.

Этапы битвы:

1. Подготовка: Шаги этапа подготовки:

a. **Бросьте кубы:** Атакующий и защищающиеся игроки бросают кубы в количестве равном сумме боевых значений всех "неразгромленных" подразделений. Каждый игрок группирует свои кубы в зависимости от выпавших значений.

b. **Вытащите карты сражений:** Каждый игрок достает 5 карт сражений сверху своей колоды карт сражений

c. **Подкрепление:** Сначала атакующий решает, сколько своих жетонов подкрепления использовать. Затем это же решение принимает защищающийся игрок (см. "Reinforcement tokens" на стр. 11)

2. Фаза исполнения: Игроки сражаются три раунда, каждый из которых состоит из следующих шагов:

a. **Выберите карты сражений:** Атакующий и защищающийся должны одновременно выбрать одну карту сражений из руки и кладут их лицом вниз перед собой.

b. **Применение карт сражений:** Атакующий вскрывает и применяет свою карту сражений. Затем защищающийся вскрывает и применяет свою карту сражений.

c. **Оценка ущерба:** Оба игрока рассчитывают их общую силу атаки и защиты как описано далее

Значение атаки: Игрок рассчитывает силу атаки, складывая значения символов  на кубках со своими

жетонами сражения и перевернутыми лицом картами сражения, сыгранными в текущем и предыдущем раунде.

Значение защиты: Игрок определяет защиту, складывая значения символов  на кубках со своими жетонами

сражения и перевернутые лицом картами сражения, сыгранными в текущем и предыдущем раунде.

Начиная с атакующего, оба игрока терпят урон равный разнице величины своей защиты и атаки соперника.

После того, как оба игрока понесли урон, если только один игрок имеет подразделения и/или бастионы в оспариваемой зоне - он побеждает и приступает к шагу "Захват построек" фазы Подведения итогов.

3. Подведение итогов: Подведение итогов состоит из шагов:

a. **Определение победителя:** Каждый игрок рассчитывает его значение морали прибавляя символы  выпавшие на кубках, "неуничтоженные" подразделения, бастионы и перевернутые лицом карты сражений, сыгранные во время сражения.

Игрок с наибольшей моралью побеждает. Игрок с наименьшей моралью отступает всеми подразделениями.

При ничье побеждает защищающийся.

b. **Захват построек:** Если победил нападающий - он захватывает все постройки в мире, заменяя жетон контроля построек на свой.

c. **Очистка:** Каждый игрок возвращает все жетоны подкреплений, которые он использовал во время боя на поставу и замешивает в колоду карт сражения использованные карты сражения.

Сражение заканчивает после этого шага.

Связанные темы: Combat Card Resolution, Combat Cards and Upgrade Cards, Combat Icons, Contested Areas, Damage and Health, Retreats, Routed Units, Structures, Suffering Damage

COMBAT CARD RESOLUTION (использование карт сражения)

В ходе боя каждый игрок тянет пять карт из своей боевой колоды. Каждый игрок использует до трех карт в этом бою.

- Каждая карта сражений имеет две способности, описанные в нижней части карты. Основная способность - на зеленом фоне, способность подразделения - на коричневом фоне.

- » При использовании карт сражений сначала исполняются все основные способности, а затем все способности подразделений. Игрок исполняет способности в том порядке, в котором они лежат - сверху вниз.

- » Игрок может не использовать способность, если в ней нет слова "должен" (must).

- » Каждый параграф - это отдельная способность. Если игрок решает использовать способность - он должен использовать их все.

- » Когда способность карты боя представляет выбор - владелец карты принимает решение, если иное не написано.

- Каждое подразделение способности означает одно или более подразделений, которые должен иметь в бою игрок чтобы вызвать способность.

- » Из числа перечисленных подразделений игрок должен иметь только **одно**, чтобы вызвать способность.

- » Подразделение, используемое для вызова способности должно не должно быть "разгромлено";

- » Способности подразделений часто сокращают наименования подразделений для того, чтобы текст поместился на карте. Так Hellebore Frigates представлен как "Frigate."

- » После совершения способности - условия для ее вызова не проверяются. Например, если способность длится до конца боя - она сохранится, даже если все необходимые подразделения были разгромлены.

- » Если эффект заставляет игрока сбросить открытые карты - игрок больше не может использовать способности этих карт. Он не может их использовать даже если они длятся до конца сражения или раунда.

- Сыгранные карты не сбрасываются, а остаются до конца сражения.

• Большая часть карт сражений имеют более одного боевого знака, расположенные вертикально вдоль левой части карты. Эти значения используются для определения величины защиты, нападения и морали.

» Боевые знаки сохраняются до конца боя пока карты не отменены. Например, боевые знаки карты сыгранной в первый раунд сохраняются во всех трех раундах и в подведении итогов.

» Если эффект заставляет игрока сбросить сыгранную карту - игрок более не может применять ее боевые знаки.

» Боевые знаки не подвержены влиянию способностей, которые влияют на кости или заставляют игрока терять кости.

• Некоторые карты сражений предоставляют игрокам боевые жетоны, которые представлены на картах как боевые знаки, заключенные в круги (⚔ и ⚔). Когда игрок получает ⚔ или ⚔, он берет боевые жетоны из запаса и располагает их соответствующей стороной рядом с костями. Знаки на жетонах участвуют в подсчете силы нападения и защиты, но жетоны возвращаются в запас по окончании раунда.

» Жетоны сражений неподвержены эффектам способностей, влияющих на кости или заставляющих игрока терять кости.

• Когда карта сражения ссылается на подразделение - оно должно находиться в оспариваемой области за исключением оговариваемых случаев.

Связанные темы: Combat, Combat Cards and Combat Upgrade Cards, Combat Icons, Component Limitations

COMBAT CARDS AND COMBAT UPGRADE CARDS

(карты сражений и улучшенные карты сражений)

У каждого игрока есть боевая колода из карт сражений. В ходе боя каждый игрок тянет пять карт из колоды и использует их для применения особых способностей и получения боевых жетонов.

• Боевая колода каждой фракции состоит из десяти карт сражений. В начале игры каждая боевая колода состоит из десяти карт сражений, которые имеют символ фракции, напечатанный в левой-верхней части карты.

• Когда игрок покупает улучшенную карту сражений - он выбирает и удаляет из колоды две копии любой карты сражений, заменяя их на выбранные.

• Игрок должен перетасовать свою боевую колоду в конце боя и после добавления и замены новых улучшенных карт сражений.

• Игрок не может приобрести улучшенную карту сражений с уровнем командования выше, чем текущий уровень командования игрока.

• Когда игрок убирает карты сражений из боевой колоды - он помещает их обратно в колоду улучшений.

» Если игрок решает приобрести обратно стартовые карты сражений - он приобретает их по нулевой стоимости.

• Знаки и способности, отображенные на картах, описаны в разделе "Combat Card Resolution" на странице 4.

• Область способности подразделения (коричневая) имеет так же описание необходимых условий (курсивом) для выполнения способности. Эти условия обозначают одно или более подразделений. Для выполнения способности подразделения игрок должен иметь как минимум одно из перечисленных подразделений в сражении и как минимум одно из этих подразделений должно быть "не уничтожено"; "уничтоженное" подразделение не может быть использовано для выполнения условий карты сражений.

Связанные темы: Combat, Combat Card Resolution, Combat Icons, Strategize Order

COMBAT ICONS (боевые знаки)

В игре три знака сражений нападение (⚔), защита (⚔) и мораль (⚔). Эти знаки присутствуют на кубках и картах сражений. Дополнительно знаки нападения и защиты присутствуют на жетонах сражения. Игроки используют эти знаки для определения силы нападения, защиты и морали в течение сражения.

Связанные темы: Combat, Combat Cards and Combat Upgrade Cards, Gaining and Losing

COMMAND LEVEL (уровень командования)

Уровень командования игрока равен количеству городов, которые он контролирует в игре. Большой командный уровень дает доступ к большему количеству разнообразных подразделений и улучшенных карт сражений.

• Каждое подразделение имеет величину необходимого уровня командования, отображенную слева от изображения подразделения в листе фракции.

• Каждая улучшенная карта сражений имеет величину необходимого уровня командования, отображенную в левом углу карточки выше стоимости, необходимой для приобретения.

• Каждый игрок не может покупать подразделение или карту военных улучшений с требуемым уровнем командования выше, чем имеется у игрока.его.

• В начале игры каждый игрок имеет нулевое значение уровня командования.

• Если уровень командования игрока уменьшился - любые подразделения или карты военных улучшений, которые он уже приобрел, останутся в игре.

Связанные темы: Combat Cards and Combat Upgrade Cards, Cities, Deploy Order, Forge Tokens, Order Upgrade Cards

COMPONENT LIMITATIONS (ограничения компонентов)

Компоненты в игре ограничены количеством, включенным в игру. Сверх этого количества использовано быть не может.

Жетоны сражений являются исключением - количество жетонов сражения не ограничено.

• Если игроку необходим жетон контроля постройки, но доступных жетонов нет - игрок не может построить дополнительные постройки.

» Если игрок получает новую постройку, выиграв в бою, но доступные жетоны отсутствуют - постройка уничтожается.

• Каждый игрок не может иметь более восьми кубов в сражении. Если игрок должен бросить более восьми кубов - он бросает восемь.

» Если свойство позволяет получить кубов больше этого предела - игрок не получает дополнительные кубы.

• Если игрок должен получить жетон сражения, но они не доступны - игрок может заменить жетон сражения любым доступным жетоном до конца раунда.

Связанные темы: Gaining and Losing

CONTESTED AREAS (оспариваемые территории)

Оспариваемая территория - территория, на которой присутствуют подразделения или постройки двух различных фракций.

• Обычно территория становится оспариваемой, когда игрок реализует приказ наступления. Некоторые эффекты карт сражений и фракций делают территорию оспариваемой.

• При реализации приказа наступления может стать оспариваемой только одна территория.

• После того, как территория по той или иной причине стала оспариваемой - игроки, имеющие подразделения или постройки в области должны начать сражение.

Связанные темы: Areas, Advance Order, Combat

CONVERT (преобразование)

Некоторые карты позволяют игрокам преобразовать значение кубика на другое - при этом игрок переворачивает кубик нужной стороной.

Связанные темы: Combat, Orbital Strike

COST (стоимость)

Каждое подразделение, постройка или улучшенная карта сражений имеет материальную стоимость, которую игрок должен заплатить для приобретения.

- Стоимость подразделений отражена в листе фракции.
- Стоимость улучшенной карты сражений отображена возле зеленой шестеренки в левом-верхнем углу.
- Некоторые подразделения имеют дополнительную стоимость в один жетон кузницы. Эта цена отражена знаком жетона кузницы ниже стоимости подразделения в листе фракции.
- Некоторые подразделения и улучшенные карты сражений имеют требование к уровню командования. Игрок с недостаточным уровнем командования не может приобрести подразделение или военную карту, если у него недостаточный уровень командования. Даже если у него хватает средств.

Связанные темы: Cache Tokens, Command Level, Deploy Order, Forge Tokens, Spend, Strategize Order

DAMAGE AND HEALTH (урон и здоровье)

Игроки получают повреждения подразделений и бастионов во время сражений и орбитальных ударов. Если подразделение или бастион получает повреждение, равное его здоровью - это подразделение или бастион уничтожается.

- Величина здоровья подразделений и бастионов отражена в листе фракции.
- Когда игрок применяет повреждения, он выбирает один из своих бастионов или "**неразгромленных**" подразделений.
 - » Игрок может применить повреждения к разгромленным подразделениям только если все его подразделения разгромлены, а бастионы отсутствуют.
- Если величина повреждений равна величине здоровья выбранного подразделения или постройки - это подразделение или постройка считаются уничтоженными и убираются с поля.
 - » Любые повреждения, превышающие величину здоровья подразделения или бастиона, должны быть отнесены на другое подразделение или бастион.
 - » Игроки повторяют процесс применения ущерба до тех пор, пока либо не останется больше урона, либо не останется больше подразделений или бастионов.
- Если подразделение получает урон и не уничтожается - это подразделение считается разгромленным.
 - » Если подразделение уже разгромлено - эффект не происходит
 - » Ущерб, понесенный подразделением или бастионом сохраняется

до конца текущего раунда. Он не переносится в следующий раунд или следующую битву.

- Если бастион получает урон и не уничтожается - эффект игнорируется.
- Все подразделения, понесшие урон, но не уничтоженные во время орбитальной бомбардировки не считаются разгромленными. Ущерб игнорируется.

Связанные темы: Bastion, Combat, Destroy, Orbital Strike, Rout and Rally, Unit

DEFENDER (защищающийся)

Смотри "Combat" на странице 4 или "Orbital Strike" на странице 9.

DEPLOY ORDER (приказ развертывания)

Игроки используют приказы развертывания для приобретения подразделений или построек. Шаги исполнения приказа:

1. Приобретение подразделений: Если активный игрок имеет кузницу в активной системе - он может приобрести подразделения и разместить их в любой дружественной или нейтральной области в этой системе.

» Максимальное число подразделений, которые игрок может приобрести, используя каждый приказ развертывания, равен его лимиту развертывания в активной системе. Он складывается из вместительства всех дружественных миров в активной системе, содержащей кузницу.

2. Приобретение построек: Игрок может приобрести одну постройку и расположить ее в дружественном мире активной системы.

» Игрок не может размещать более одной постройки во время исполнения одного приказа развертывания.

» В мире не может быть расположено более одной постройки. Только если карта или особенность фракции не заявляет иначе.

Несколько дополнительных исключений и уточнений:

- Для приобретения подразделения или постройки игрок должен заплатить его стоимость. Некоторые подразделения так же требуют потратить один жетон кузницы.

- Игроки ограничены количеством подразделений или построек к приобретению - тем количеством, которое предоставлено в игре. Игрок не может приобрести подразделения или постройки, если они уже все задействованы в игре.

- Игрок может приобретать подразделения или постройки в любых дружественных или нейтральных зонах в системе, даже если они не содержат фабрик.

» Корабли должны быть расположены в пустотах.

» Наземные подразделения или постройки должны быть расположены в мирах.

- Игрок может разместить подразделения в области свыше ограничений на количество подразделений. После исполнения приказа он должен уничтожить подразделения на свой выбор до достижения лимита подразделений.

- Когда игрок бесплатно размещает подразделение или постройку из-за эффекта карты - он не тратит материалы или жетоны кузницы, а так же игнорирует требования к уровню командования.

- Игрок не может приобрести подразделения или постройку, если у него недостаточный уровень командования.

Связанные темы: Component Limitations, Command Level, Costs, Factory, Free Units, Forge Tokens, Order Tokens, Purchasing Units and Structures, Structures, Units

DESTROY (уничтожение)

Когда подразделение уничтожено - оно убирается с игрового поля. Уничтоженные постройки возвращаются в хранилище неиспользованных компонент.

- АИгрок может приобрести уничтоженное подразделение или постройку; они не убираются из игры

Связанные темы: Damage and Health

DICE LIMIT (лимит кубов)

Смотри "Component Limitations" на странице 5.

DISCARDING CARDS (сброс карт)

Некоторые эффекты заставляют игрока сбросить карты с руки или из игровой зоны. Когда карта сбрасывается - она показывается всем игрокам и затем **замешивается в колоду**.

Связанные темы: Combat Cards, Event Cards

DOMINATE ORDER (приказ доминирования)

Игроки используют приказы доминирования для получения активов из миров для дальнейшего использования способностей, отраженных на листах их фракций. Для реализации приказа доминирования необходимо:

1. **Собрать активы:** Активный игрок получает активы, указанные в каждом дружественном мире активной системы
 - » Для получения активов - активный игрок берет соответствующие жетоны из хранилища и располагает их в своей игровой зоне. Если игрок получает "актив благополучия" (представлен белым орлом) - он выбирает актив на свое усмотрение.
2. **Использование свойства фракции:** активный игрок может использовать свойство фракции, отраженное на его листе фракции.

Связанные темы: Assets

ELIMINATED (уничтожение)

Смотри "Player Elimination" на странице 10.

ENEMY (враг)

Смотри "Areas" на странице 3.

EVENT CARDS (карты событий)

Каждая фракция имеет уникальную колоду карт событий. Карты событий приводят к эффектам, описанным в них, а так же контролируют движения Варп Шторма.

- Во время фазы обновления каждый игрок тянет по одной карте за каждый маркер приказа на его колоде событий, возвращая маркеры приказа обратно в хранилище.
 - » Игрок может выбрать одну любую из вытянутых карт событий даже если он не сможет перемещать Варп Шторм этой картой.
 - » Если у игрока нет маркеров приказа на колоде событий во время фазы обновления он не вытягивает и не исполняет события карты событий. Тем не менее он достает и показывает верхнюю карту событий для перемещения Варп Шторма.
- Игрок размещает свой маркер приказа на колоде карт событий после использования Стратегического Приказа в Фазе Действий.
- Игрок так же может разместить маркер приказа на колоде карт событий вместо исполнения приказов Наступления, Развертывания Доминации.
- Есть два типа карт: Действия (tactic) и планы (scheme).
 - » Карты действия разыгрываются немедленно и затем обратно замешиваются в колоду карт событий.
 - » Карты планов разыгрываются во время игры. Когда игрок решает разыграть карту планов - он раскрывает ее в своей игровой зоне рядом с листом фракции. Он может применить эффекты карты планов следуя написанным на ней инструкциям.
- Игрок может не применять способности карты, но **обязан** применить движение Варп Шторма.
- Если карта содержит фразу "вместо выполнения приказа" означает, что эффект карты заменяет выполнение очередного (текущего) приказа в Фазе Действий. Игрок не должен отменять или раскрывать имеющиеся приказы. После выполнения эффекта карты ход переходит к следующему игроку.
- Если карта событий содержит событие, которое применяется во время боя - его эффект распространяется только на те подразделения, что участвуют в бою.

Связанные темы: Refresh Phase, Strategize Order, Operations Phase, Warp Storms

FACTORIES (фабрики)

Фабрики являются постройками, которые позволяют игрокам приобретать подразделения, используя приказы Развертывания.

- Когда игрок применяет Приказ Развертывания - он может приобрести подразделения, только если имеет фабрики в активной системе.
- Игроки используют маркеры контроля построек для определения кому какая фабрика принадлежит.
- Предел развертывания активного игрока зависит от вместимости мира, на котором находится фабрика
 - » Если активный игрок имеет более одной фабрики в системе - предел развертывания равен сумме значений вместимости каждого дружественного мира, содержащего фабрику в активной системе.

» Некоторые карты позволяют игрокам иметь две фабрики в одном мире. Вместимость данного мира удваивается для этого игрока, когда размещены две фабрики.

Связанные темы: Deploy Order, Structures, Unit Capacity

FIRST PLAYER (первый игрок)

Первый игрок - игрок с жетоном Первого Игрока.

- Первый игрок начинает первым в каждую фазу: первым размещает приказы, первым вскрывает и исполняет приказы, первым использует карты событий.
- В конце каждого игрового раунда первый игрок передает Жетон Первого Игрока игроку слева.

Связанные темы: Refresh Phase, Setup

FORGE TOKENS (жетоны кузницы)

Жетоны кузниц - это активы, которые может получить игрок. Жетоны кузниц необходимы для приобретения некоторых подразделений, а так же могут быть использованы для уменьшения потребности в Уровне командования у подразделений.

- Когда игрок реализует Приказ Доминирования, он получает один Жетон кузниц за каждый символ кузниц в дружественных мирах активной системы. Он получает жетон из хранилища и размещает его в своей игровой зоне.
- Некоторые подразделения имеют дополнительную стоимость в один жетон кузниц. Эта потребность отражена символом кузниц под материальной стоимостью в листе фракции.
- При приобретении построек активный игрок может потратить один жетон кузниц на снижение потребности в Уровне командования на один.
 - » Это снижение распространяется только на одно подразделение. Если игрок хочет уменьшить стоимость более чем у одного подразделения - он должен потратить соответствующее количество жетонов кузницы.
 - » Игрок не может потратить более одного жетона на уменьшение потребностей одного подразделения.
- Игрок не может снизить жетонами кузницы потребность улучшенных карт сражений

Связанные темы: Deploy Order, Command Level, Dominate Order

FREE UNITS (бесплатные подразделения)

Некоторые способности позволяют разместить бесплатные подразделения в области.

- Бесплатные подразделения игрок берет из своего запаса. Он не должен тратить материалы или жетоны кузниц на эти подразделения.
- Размещая бесплатные подразделения игрок игнорирует их потребность в уровне командования.
- Игро не может разместить бесплатное подразделение, если у него нет этого подразделения в хранилище.
- Свойство размещения бесплатного подразделения так же описывает где это подразделение должно быть размещено.
- Если свойство размещения бесплатного подразделения предполагает замещение им уже имеющегося - бесплатное подразделение

размещается "неразгромленным" даже если замещаемое подразделение было разгромлено.

Связанные темы: Units

FRIENDLY (дружественный)

Смотри "Areas" на странице 3.

GAINING AND LOSING (приобретения и потери)

Некоторые способности заставляют игрока потерять или приобрести кубы со значениями (☐, ☐, ☐, или ☐) или военные жетоны со значениями (⚡ или ⚡). Для выполнения этих способностей необходимо сделать следующее:

- Когда игрок должен получить куб со значением (☐, ☐, или ☐), он берет куб из хранилища и выкладывает его нужным значением
- Когда игрок должен получить куб без значения (☐), он берет куб из хранилища и разыгрывает его.
- Каждый игрок не может иметь более восьми кубов во время сражения.
- Когда игрок получает военный жетон (⚡ or ⚡), он берет его из хранилища и располагает в игровой зоне.
- Когда игрок теряет военный жетон - он возвращает его в хранилище компонентов.
- Игрок не может потерять кубов и жетонов больше, чем есть у него.

Связанные темы: Combat Card Resolution, Component Limitations, Spend

HEALTH (здоровье)

Смотри "Damage and Health" на странице 6.

MATERIEL AND MATERIEL DIALS (ресурсы и трек ресурсов)

Игроки приобретают ресурсы, которые они могут использовать для приобретения подразделений, построек и улучшений. Ресурсы игрока отображены на его треке ресурсов.

- Во время Фазы Обновления каждый игрок увеличивает свой трек ресурсов на сумму значений ресурсов во всех дружественных мирах. Неизрасходованные ресурсы сохраняются и не должны быть сброшены.
- Когда игрок приобретает подразделения, постройки или улучшения - он уменьшает значение трека ресурсов на величину, равную стоимости приобретения.
 - » Игрок может использовать один жетон запасов для уменьшения стоимости ресурсов на 2.

- Максимальное значение ресурса, которые игрок может иметь - 14.

- Каждый игрок начинает с тем количеством ресурсов, коотрое отражено в разделе "Initial Forces" его листа фракции.

Связанные темы: Cache Tokens, Combat Cards and Combat Upgrade Cards, Deploy Order, Order Upgrade Cards

MORALE (мораль)

Подразделения, кубы и карты сражений добавляют мораль (☘) игроку во время сражения.

- При определении победителя сражения - выигрывает игрок с наибольшим значением морали.
 - » Если величина морали равна у обоих игроков - выигрывает защищающийся игрок.
- Каждое подразделение и бастион имеют значение морали, отображенное на листе фракции.
- Разгромленные подразделения не добавляют значение своей морали игроку.

Связанные темы: Combat, Combat Icons

MOVING GROUND UNITS (передвижение наземных подразделений)

Игрок может перемещать наземные подразделения в миры активной системы в момент реализации приказа Наступления.

Он так же может перемещать подразделения, используя различные способности.

- Когда игрок перемещает подразделения, используя приказ наступления, подразделения убираются из текущего мира и размещаются в мире-назначения. Между мирами маршрута должен быть безопасны маршрут.
 - » Безопасный маршрут - это серия непрерывных дружественных зон, ведущих к точке-назначения (миру). Маршрут может включать в себя миры и/или пустоты.
 - » Пункт назначения должен быть в активной системе.
 - » Мир, из которого наземные подразделения перемещаются, должен быть в активной системе или быть в системе, соседней с активной. Наземные подразделения не могут переместиться в активную систму более чем из одной соседней системы.
 - » Во время исполнения приказа наступления, если корабль прибыл из соседней системы в активную, наземные подразделения **не могут** прибыть в активну **из других** соседних систем. Наземные подразделения, которые уже присутствуют в активной системе этим правилом не ограничены.
 - » Наземные подразделения из мира, соседнего с миром назначением всегда имеют безопасный путь
 - » Наземны подразделения не могут перемещаться через оспариваемые, неконтролируемые или вражеские пустоты.
 - » Оспариваемая зона не может быть частью безопасного пути.
 - » Во время исполнения приказа Наступления все наземные подразделения передвигаются одновременно. Это означает, что все безопасные маршруты определяются перед выполнением любых перемещений.
- Наземное подразделение должно закончить движение в мире.
- Если способность позволяет игроку разместить наземное подразделение в области - он не должен определять безопасный маршрут в этой области. Наземное подразделение не может быть размещено в пустоте.
- АВо время исполнения приказа перемещения игрок может переместить до пяти наземных подразделений даже если он превысит вместимость мира. После завершения исполнения приказа (в т.ч. сражения) игрок должен уничтожить лишние подразделения.

Связанные темы: Advance Order, Areas, Unit Capacity, Moving Ships, Systems, Warp Storms

MOVING SHIPS (перемещение кораблей)

Игрок может перемещать корабли в пустоты активной системы в момент реализации приказа Наступления. Он так же может перемещать корабли, используя различные способности.

- Когда корабль перемещается - он убирается из текущей пустоты и размещается в пустоте места-назначени.
- » Кораблям не требуется путь для передвижения. Они могут переместиться в любую пустоту активной системы.
- » Пустота-назначения должна быть в активной системе.

» Пустота из которой уходит корабль должна быть в активной системе или в системе соседней с активной. Корабли **не могут** прийти в активную систему более чем из одной соседней.

- Игрок может переместить до пяти кораблей в пустоту даже если превышает вместимость пустоты (в три корабля). После исполнения всех передвижений, включая сражения начатые из-за исполнения приказа - игрок должен уничтожить лишние корабли (до достижения лимита в три корабля).
- Если способность позволяет игроку расположить корабль в области - он не нуждается в безопасном маршруте до этой области. Корабль не может быть размещен в мире.

Связанные темы: Advance Order, Areas, Systems, Unit Capacity, Warp Storms

OBJECTIVE TOKENS (маркеры целей)

Маркеры целей выкладываются в миры во время сбора игрового поля. Игрок побеждает, если собирает маркеры целей своей фракции в количестве равном количеству игроков.

- Во время первого этапа каждой фазы Обновления каждый игрок собирает маркеры целей, которые расположены на контролируемых им мирах. Он располагает их на своем листе фракции так, чтобы все игроки могли их видеть.
- Игрок может собирать маркеры целей только относящиеся к его фракции.

Связанные темы: Refresh Phase, Winning and Losing the Game

OPERATIONS PHASE (фаза действий)

Во время фазы действий игроки поочередно исполняют маркеры приказов, которые они расставили в фазе Планирования.

Начиная с первого игрока и далее по часовой стрелки каждый игрок исполняет один из его приказов:

1. Активный игрок должен выбрать любой приказ, который находится на вершине стека приказов.
 2. Активный игрок переворачивает и исполняет выбранный приказ.
 3. Активный игрок убирает выбранный маркер приказа с поля и располагает его в своей игровой зоне или сверху колоды Событий. Затем игрок слева исполняет один из своих приказов.
 - » После того, как игрок исполнит приказ Наступления, Развертывания или Доминирования, он располагает маркер приказа в своей игровой зоне.
 - » После того, как игрок исполняет Стратегический, он располагает маркер приказа сверху колоды событий.
 - » Когда игрок исполняет приказ Наступления, Развертывания или Доминирования, он может расположить маркер приказа на колоде событий вместо исполнения приказа.
- Игроки поочередно исполняют приказы до тех пор пока приказы присутствуют на игровом поле.

- Если игрок не может исполнить приказ - он пропускает ход.
 - » Игрок не может исполнить приказ, если не имеет маркеров приказа на игровом поле либо не имеет маркера приказа на вершине любого стека приказов.

» Даже если ход игрока пропущен, он все равно исполнит свои маркеры приказов, но позже.

Связанные темы: Advance Order, Deploy Order, Dominate Order, First Player, Order Tokens, Planning Phase, Refresh Phase, Stack, Strategize Order

ORBITAL STRIKE (орбитальный удар)

Если активный игрок не провоцирует сражение, исполняя приказ Наступления, он может осуществить орбитальный удар.

- Орбитальный удар - это удар с использованием кораблей из пустоты, в которой враждебный мир может быть мишенью.
 - » И пустота, и мир должны быть в активной системе.
 - » Пустота и мир должны быть соседни.
 - » Орбитальный удар нельзя произвести по миру с бастионом.

» Разгромленные корабли не могут участвовать в орбитальном ударе.

- Для осуществления орбитального удара активный игрок бросает кубы в количестве равном величине значения нападения всех его кораблей, участвующих в орбитальном ударе.

» Подразделения оппонента в мире, который стал мишенью орбитального удара, несут урон, равный количеству выпавших .

» Каждое подразделение, понесшее урон во время орбитального удара, но не уничтоженное, **не становится** разгромленным.

- Игрок может выбросить максимум 8 кубов во время орбитального удара.

• Каждая фракция имеет две карты улучшения приказов, которые позволяют произвести орбитальный удар. Игрок выбирает мишень до броска кубов.

» Игрок может использовать несколько улучшений приказов во время одного орбитального удара.

- » Каждое улучшение приказа может быть использована только один раз за игровой раунд.

- Каждая фракция имеет одну карту улучшения приказов, позволяющую нанести орбитальный удар на мир с бастионом. Бастион получает урон как и любое другое подразделение.

• Если способность требует от игрока потратить кубы во время орбитального удара, кубы тратятся до того как любой ущерб был применен.

Связанные темы: Advance Order, Combat, Order Upgrade Cards

ORDER TOKENS (маркеры приказов)

Игроки могут использовать приказы для выполнения четырех основных игровых действий.

- Во время фазы Планирования игроки поочередно располагают лицевой стороной вниз в места расположения маркеров приказов в системах. Во время фазы Действия игроки поочередно исполняют свои приказы
- Игроки могут смотреть на лицевую сторону своих приказов, которые находятся **на вершине стека** в любое время.

Связанные темы: Advance Order, Deploy Order, Strategize Order, Dominate Order, Operations Phase, Planning Phase

ORDER UPGRADE CARDS (карты улучшения приказов)

Каждая фракция имеет набор уникальных карт улучшения приказов.

- При исполнении Стратегического приказа игрок может приобрести одну из его карт улучшения приказов (если у игрока достаточный для карты уровень командования).
- После приобретения - игрок размещает купленную карту лицом вверх в своей игровой зоне.
- Карты улучшения приказов приказов постоянны. После приобретения они остаются лежать лицом вверх в игровой зоне до конца игры.
- Когда игрок исполняет приказ, в случае если у него есть карта улучшения данного приказа, он может применить эффект карты.
- Каждое улучшения приказа можно использовать только раз за раунд. После использования карту необходимо перевернуть рубашкой вверх. Карта переворачивается обратно в фазу Обновления.
- Игрок может использовать карту улучшения приказа в том же раунде, в котором она была приобретена.
- Каждая фракция имеет две специальные карты улучшения приказов, которые используют орбитальный удар. На них отображена измененный символ приказа Наступления.
- Когда игрок решает не исполнять приказ, а расположить его сверху колоды событий, он не может использовать эффекты карт улучшений приказов, относящиеся к данному приказу.
- Если эффект разрешает игроку использовать один тип приказа вместо другого - игрок так же может использовать карты улучшения приказов, относящиеся к приказам нового типа.

Связанные темы: Command Level, Orbital Strike, Order Tokens, Strategize Order

PATH (путь)

Смотри "Moving Ground Units" на странице 8.

PLANNING PHASE (фаза планирования)

Во время фазы Планирования игроки поочередно располагают маркеры приказов на игровом поле

Начиная с первого игрока и далее по часовой стрелке, каждый игрок располагает **лицом вниз** маркеры приказов в места расположения маркеров приказов в системе. Действие продолжается пока игроки не используют по четыре маркера каждый.

- Игрок располагает маркеры в системах, где у него имеются подразделения или постройки, или в соседних с ними системах.
- Каждый игрок должен расположить четыре приказа. Нельзя располагать больше или меньше.
- Если в системе уже есть маркеры приказов - игрок располагает свой маркер на вершине стопки уже имеющихся.
- Все приказы, использованные в фазе Планирования будут реализованы в следующей фазе Операций.

Связанные темы: First Player, Operations Phase, Order Tokens, Stack

PLAYER ELIMINATION (устранение игрока)

Игрок устраняется из игры если у него нет дружественных миров.

- Если игрок устранен - он убирает все компоненты из игры. Он больше не может победить и не участвует ни в одной фазе игры.
- Устранение игрока **не уменьшает** количество маркеров целей необходимых для победы.
- Если только один игрок остался в игре - он побеждает.

Связанные темы: Winning the Game

PURCHASING UNITS AND STRUCTURES (приобретение подразделений и построек)

Смотри "Deploy Order" на странице 6.

REFRESH PHASE (фаза Обновления)

Фаза обновления - последняя фаза каждого раунда. Для исполнения фазы необходимо:

1. **Собрать маркеры целей:** Все игроки одновременно собирают принадлежащие их фракции маркеры целей в дружественных мирах.
2. **Соберите материалы:** Все игроки одновременно увеличивают свои треки материалов на величину значений материалов из дружественных миров.
 - » Игрок не может иметь более 14 материалов.
3. **Восстановите разгромленные подразделения:** Все игроки одновременно восстанавливают подразделения.
4. **События и Варп шторм:** Начиная с первого игрока и по часовой стрелке игроки исполняют следующее:
 - a. Активный игрок тянет столько карт из колоды событий, сколько маркеров приказов он на ней расположил. Он выбирает одну из них, отменяет остальные и возвращает маркеры в игровую зону.
 - b. Активный игрок выбирает один Варп шторм на игровом поле и перемещает его в одном из двух направлений, указанных на карте.
 - Если игрок не тянет карты событий - он берет верхнюю карту из колоды карт событий, передвигает Варп Шторм и замешивает карту обратно.
 - c. Если активный игрок вытянул последнюю карту. После ее исполнения он перемешивает и возвращает все карты в игру. За исключением карты Планов (Scheme), если такая карта находится в игре.
5. **Конец раунда:** первый игрок передает маркер Первого игрока слева от него. Затем перемещается маркер Раунда на треке Раундов
 - » Если маркер уже был на значении "8" игра заканчивается и побеждает игрок с наибольшим количеством маркеров цели.

Связанные темы: Event Cards, Objective Tokens, Operations Phase, Routed Units, Strategize Order, Warp Storms, Winning and Losing the Game

REINFORCEMENT TOKENS (жетоны подкрепления)

Жетоны подкрепления - это активы, которые игрок может получить. Игроки могут использовать эти жетоны в качестве дополнительных подразделений во время боя. Каждый из этих жетонов рассматривается как наземное подразделение или корабль нулевого уровня командования игрока.

- Когда игрок реализует приказ Доминирования - он получает жетоны подкрепления за каждую иконку подкрепления в дружественных мирах активной системы. Игрок берет жетоны из хранилища и размещает в игровой зоне.
- После бросания кубов каждый игрок может расположить жетоны подкреплений рядом со своими подразделениями.
 - » Сначала нападающий решает, сколько жетонов подкрепления использовать. Затем защищающийся.
 - » Максимальное количество жетонов подкрепления, которое игрок может использовать, равно количеству пластиковых фигур в бою. Бастионы не учитываются.
- Во время боя в мире жетоны подкрепления рассматриваются как подразделения нулевого командного уровня игрока.
- Во время битвы в пустотах жетоны подкрепления рассматриваются как корабли нулевого уровня командования игрока.
- Для всех правил жетоны подкрепления рассматриваются как пластиковые фигуры (включая необходимость подразделений у карт)
- Жетоны подразделений не добавляют кубы в битву; Тем не менее для всех правил они рассматриваются как подразделения нулевого уровня командования.
- Когда жетон подразделения разгромлен - он переворачивается соответствующей стороной.

- После боя все жетоны



Разгр.



Неразгр.

- подкрепления, которые были использованы, возвращаются в хранилище
- Если умение позволяет игроку разместить бесплатные подкрепления - он берет жетоны из хранилища и размещает их рядом со своими подразделениями в оспариваемой зоне. Эти жетоны могут превышать обычное ограничение количества жетонов подкрепления.

Связанные темы: Assets, Combat, Dominate Order

RETREATS (отступления)

Когда игрок проигрывает сражение - все его подразделения должны отступить из оспариваемой зоны.

Правила отступления отличаются для нападающего и защищающегося. Тем не менее есть ряд общих правил.

- **Общие:** Ниже список основных правил отступления для нападающего и защищающегося.
 - » Наземные подразделения отступают по безопасному маршруту.
 - » После отступления подразделения оно считается разгромленным.
 - » Все отступающие подразделения должны отступить в одну область.
 - » Область, куда отступают подразделения, не обязана быть соседней с оспариваемой.
 - » Игрок может отступить в область даже если в момент отступления в ней будет превышен лимит подразделений. После реализации отступления все лишние подразделения должны быть уничтожены.
 - » Наземные подразделения должны отступить в миры, корабли - в пустоты.
 - » Если отступить некуда - подразделение уничтожается.

» Некоторые игровые эффекты вынуждают подразделения отступать во время фазы Исполнения раунда боя. Эти отступления придерживаются обычных правил, основываясь на том - было ли подразделение нападающим или защищающимся.

Любые подразделения, отступающие из-за эффекта не подвергаются урону. Если игрок отступает всеми подразделениями на этом этапе - игроки по-прежнему выполняют этап принятия повреждений. Тем не менее любые отступающие подразделения не несут повреждения.

» Каждое отступление, продит ли оно во время фазы "Определения победителя" или в фазу "Исполнения" считается отдельным отступлением. Как пример - при отступлении подразделения должны отступить в одну область. При множественных отступлениях - разрешается отступить в несколько областей.

- **Нападающий:** Нападающий должен следовать этим специальным правилам во время отступления:

- » Если подразделения не перемещались в оспариваемую область во время приказа Наступления - они должны отступить в любую область, из которой по крайней мере одно подразделение перешло для начала битвы.
- » Если подразделения были расположены в оспариваемой области при помощи любого эффекта кроме приказа Наступления, эти подразделения не могут отступить и уничтожаются.

- **Защищающийся:** Защищающийся должен следовать этим специальным правилам во время отступления:

- » Отступающие подразделения должны переместиться в любую дружественную область. Если дружественные зоны отсутствуют - необходимо переместиться в нейтральную (неконтролируемую) область.

- » Область для отступления должны быть в этой же системе или в соседней.

- » Если нападающие подразделения пришли из соседней системы - защищающийся игрок **не может** отступить в эту же систему.

- » Защищающиеся подразделения не могут отступить в область из которой пришли нападающие подразделения.

Связанные темы: Combat, Moving Ground Units, Moving Ships, Rout and Rally

ROUT AND RALLY (разгром и восстановление)

Многие игровые эффекты делают подразделения разгромленными или восстанавливают их. Когда подразделение разгромлено - оно переворачивается на бок. Когда подразделение восстановлено - оно становится обратно.

- Разгромленные подразделения следуют следующим ограничениям:
 - » Разгромленные подразделения не считаются при определении подразделений, необходимых для реализации эффекта карты сражения
 - » Разгромленные подразделения так же не прибавляют мораль
 - » Разгромленные подразделения не вносят кубы в начале сражения или орбитального удара
 - » Игрок не может применять урон к разгромленным подразделениям до тех пор пока все его подразделения не станут разгромленными и он не имеет бастиона в сражении
 - » Разгромленные подразделения могут быть восстановлены. Тем не менее они не могут быть перемещены в другую область при помощи приказа или эффекта карты.
 - » Подразделение не может стать разгромленным, если оно уже разгромлено
- Во время фазы обновления все разгромленные подразделения восстанавливаются.
- Если жетон подкрепления разгромлен - он переворачивается на разгромленную сторону.
- После отступления все подразделения становятся разгромленными.

Связанные темы: Combat, Refresh Phase, Reinforcement Tokens

SCHEME EVENT CARDS (разгром и восстановление)

Смотри "Event Cards" на странице 7.

SETUP (подготовка)

До начала игры игроки должны выполнить ряд подготовительных шагов:

1. **Выберите фракцию:** Каждый игрок выбирает одну фракцию и берет лист фракции, жетоны, карты событий, карты улучшений, карты сражений и подразделения.
2. **Возьмите начальные компоненты:** Каждый игрок собирает начальные компоненты, описанные в блоке "Initial Forces" задней стороны листа фракции. Затем он переворачивает лист фракции лицевой стороной вверх и располагает на нем компоненты. После этого игрок берет трек материалов и устанавливает его на цифре 6.
3. **Определите первого игрока:** Замешайте маркеры контроля построек игроков и вытяните наугад. Игрок, чей жетон вытянут, считается первым.
4. **Соберите игровое поле:** Для сбора игрового поля выполните следующие шаги:

- a. **Возьмите тайлы Систем:** Каждый игрок берет тайл системы с иконкой своей фракции на нем. Затем первый игрок замешивает остальные тайлы и раздает по две каждому.
- b. **Возьмите маркеры целей:** Каждый игрок дает по два маркера своих целей каждому игроку и возвращает остальные в хранилище.
- c. **Соберите игровое поле:** Начиная с первого игрока и далее **по часовой стрелке** каждый игрок располагает один тайл системы и игровые компоненты как описано далее:
 - i. **Расположите тайл Системы:** Игрок выбирает один из тайлов системы и располагает его согласно правилам расположения тайлов (смотри страницу 16 буклета Learn to Play).
 - ii. **Расположите подразделения и постройки:** Игрок располагает любое количество своих первоначальных сил (заявленных на втором этапе) на тайле, который только что положил. Он не может превысить ограничение вместимости.
 - Если игрок получил жетоны активов - он оставляет их на листе фракции и не располагает на поле до использования.
 - При размещении своего третьего тайла игрок обязан разместить на нем оставшиеся подразделения и постройки.
 - iii. **Расположите маркеры целей:** Игрок **обязан** расположить один из маркеров целей его оппонентов в **каждую область маркеров** целей на тайле системы, которую он только что положил. Соблюдайте следующие ограничения.
 - Игрок не может поместить два маркера целей одной фракции в один и тот же тайл системы.
 - Игрок не может расположить маркер целей одной фракции, если он имеет больше маркеров целей другой фракции.
 - После размещения всех маркеров, полученных во время подэтапа b) игрок более не располагает маркеры целей.

Игроки продолжают процесс пока не расположат все тайлы систем и все компоненты, описанные в блоке "Initial Forces" листа фракции.

- d. **Расположите Варп Шторма:** Начиная с игрока, **который последним расположил** тайл системы и далее **против часовой стрелки**, каждый игрок располагает варп шторм вдоль края любой системы. Это может быть и граница игрового поля.

5. Создайте колоды карт Событий, Сражений, Улучшений:

Каждый игрок тасует колоду карт событий и располагает их лицом вниз в своей игровой зоне. Затем каждый берет 10 карт сражения с отображенным на них символом фракции в левом-верхнем углу и достает их из колоды карт сражения. Наконец, каждый игрок формирует две колоды улучшений (колода улучшенных карт сражений и колода улучшений приказов). Колоды не нужно мешать и необходимо их расположить лицом вверх, стараясь не мешать их с колодой карт сражения.

6. **Подготовьте счетчик раундов:** Расположите счетчик раундов рядом с игрой и отметьте цифру "1" на счетчике.

7. **Создайте хранилище:** Отделите все жетоны подкреплений, жетоны запасов, знаки кузниц, кубы и пластмассовые постройки и расположите их рядом с игровым полем так, чтобы каждый игрок мог взять их.

После завершения подготовки начинается первая фаза Планирования.

Связанные темы: Objective Tokens, Systems, Units, Warp Storms

SIMULTANEOUS EFFECTS (одновременное воздействие)

Если несколько игроков подвержены эффектам, которые выполняются в одно и то же время - сначала первый игрок применяет эффект - затем остальные по часовой стрелке.

- Во время сражения первым применяет эффект нападающий. Затем - защищающийся.
- Способность должна быть полностью реализована до начала применения другой способности.

SPEND (расходование)

Некоторые эффекты обязывают игрока тратить материалы, жетоны (маркеры) или кубы.

- Для траты материалов - игрок передвигает трек материалов на величину потраченных материалов. Трек материалов отражает оставшееся количество материалов.
- Для траты жетона (маркера) игрок убирает его из своей игровой зоны и отправляет в хранилище.
- Для траты куба - игрок берет один из кубов, которые он выбросил или получил и возвращает в хранилище.
- Игрок может тратить только свои компоненты.

Связанные темы: Cost, Deploy Order, Gaining and Losing

STACK (стек)

Маркеры приказов в области маркеров приказов системы образуют стека. Стек может состоять из одного или нескольких маркеров, расположенных друг на друге.

- Маркер приказа на вершине стека - маркер приказа который в этой системе может быть раскрыт и исполнен.
- Игроки могут смотреть лицевую сторону своих маркеров приказа, **если они находятся на вершине стека**, в любое время.
- Игроки не могут раскрывать или смотреть на приказ, который находится ниже.
- Игрок располагает маркер приказа либо на вершине стека, либо начинает новый стек, если до этого маркеры приказов в данной системе расположены не были.
- После исполнения приказа - маркер приказа убирается из стека и располагается на колоде карт событий или в игровой зоне в зависимости от ситуации.
- Величина стека не ограничена.

Связанные темы: Planning Phase, Operations Phase, Order Tokens

STRATEGIZE ORDER (стратегический приказ)

Игроки используют Стратегический приказ для приобретения новых карт улучшений и для получения дополнительных карт событий во время фазы Обновления. Шаги исполнения приказа:

1. Приобретение улучшений: Активный игрок может

приобрести не более одной улучшенной карты сражений и не более одного улучшенного приказа из карт улучшений.

» Активный игрок может приобрести улучшений только если у него есть по крайней мере одно подразделение активной системы.

2. Расположите маркер приказа на колоде Событий:

Активный игрок берет маркер приказа с игрового поля и располагает его на вершине колоды карт событий. Это позволит ему взять карту событий во время фазы Обновления

Связанные темы: Event Cards, Combat Cards and Combat Upgrades, Order Upgrades, Refresh Phase

STRUCTURES (постройки)

Бастионы, города и фабрики являются постройками. Активный игрок мсти постройки во время исполнения приказа Развертывания

- Постройка может быть расположена только в мире.
- Игрок не может разместить постройку в мире, в котором уже расположена постройка. Только свойство может позволить это.
- После размещения постройки в мире активный игрок располагает так же один из маркеров контроля построек.
- Постройки не являются подразделениями.
- Когда нападающий побеждает - он получает контроль над всеми вражескими постройками в мире.

Связанные темы: Bastions, Cities, Combat, Deploy Order, Factories

SUFFERING DAMAGE (применение ущерба)

Смотри "Damage and Health" на странице 6.

SYSTEMS (системы)

Система - это отдельный тайл, состоящий из четырех зон, разделенных золотой границей.

- Центр каждой системе содержит поле для размещения маркеров приказов.
- Некоторые системы содержат иконки фракции. Игроки могут использовать эти иконки для определения какие тайлы кому принадлежат. Иконки не содержат в себе никакого эффекта.
- В углу каждого тайла системы отпечатан уникальный код тайла. Эта буквенно-цифровая комбинация нужна только лишь для идентификации тайла.

Связанные темы: Area, Adjacency, Stack, Order Tokens, Setup

TACTIC EVENT CARDS (карты событий тактики)

Смотри "Event Cards" на странице 7.

UNIT CAPACITY (вместимость подразделений)

Каждая область имеет предел вместимости подразделений, ограничивающий максимальное количество подразделений игрока в области.

- Вместимость подразделений каждого мира равно количество иконок черепов, отмеченных на знамени мира.
- Вместимость каждой пустоты - три корабля.

- Если игрок превысил ограничение на количество подразделений - он должен уничтожить лишние подразделения на свое усмотрение. Вместимость проверяется только после исполнения приказа и в конце каждой фазы Событий.

- Игрок может добровольно превышать предел вместимости подразделений во время передвижения подразделений, отступления, размещения подразделений. После исполнения приказа или действия игрок уничтожает лишние подразделения в области.

- Постройки не учитываются в подсчете количества подразделений.

Связанные темы: Advance Order, Deploy Order, Moving Ground Units, Moving Ships, Retreats, Structures

UNITS (подразделения)

Все корабли и наземные подразделения это подразделения. Постройки - нет.

Связанные темы: Deploy Order, Structures

UPGRADE CARDS (карты улучшения)

Каждая фракция имеет карты улучшений, которые улучшают функциональность приказов и потенциал колоды сражений.

- Игрок может приобрести карты улучшения в момент исполнения Стратегического приказа.
- Каждый игрок хранит свои карты улучшений в двух колодах, лежащих лицом вверх (улучшения приказов и улучшенные карты сражений хранятся отдельно).

Связанные темы: Combat Cards and Upgrade Combat Cards, Order Upgrade Cards, Strategize Order

VOIDS (пустоты)

Пустоты - области, представляющие собой звездные просторы без миров.

- Пустоты имеют вместимость в три подразделения.
- Наземные подразделения не могут быть в пустотах.

Связанные темы: Advance Order, Areas, Unit Capacity, Moving Ground Units, Moving Ships

WARP STORMS (варп шторма)

Маркеры варп штормов располагаются в игре во время подготовки и перемещаются в каждую фазу Обновления. Подразделения не могут перемещаться сквозь Варп Шторм.

- Системы, разделенные варп штормом, остаются соседними.

Связанные темы: Event Card, Refresh Phase, Setup

WARP STORMS, MOVING (варп шторма, перемещение)

Во время фазы Событий каждый игрок выбирает одну из вытянутых карт событий для реализации. Сначала он перемещает один Варп Шторм на свой выбор согласно одному из возможных вариантов перемещений, отображенных на иконке Варп Шторма карты. Затем он исполняет способность карты.

Если у игрока нет ни одного маркера приказа на колоде карт событий - игрок берет верхнюю карты из колоды карт событий и перемещает один Варп Шторм на свой выбор согласно вариантам на карте. Затем игрок замешивает карту обратно в колоду.

- Каждая иконка движения Варп Шторма имеет два возможных направления из которых игрок должен выбрать.
 - » Игрок обязан переместить Варп Шторм, если может.
 - » Если игрок может переместить Варп Шторм только в одном направлении, указанном на карте - он обязан его выбрать.

CREDITS

FANTASY FLIGHT GAMES

Game Design: James Kniffen, Samuel W. Bailey, and Corey Konieczka

Additional Development: Jonathan Ying

Producer: Jason Walden

Technical Writing: Adam Baker

Additional Writing: Tim Flanders and Tim Huckelbery

Graphic Design: Edge Studio and Monica Skupa with Shaun Boyke

Cover Art: Daarken

Board Art: Christian Schwager and Stephen Somers

Interior Art: Erfan Asafat, Jacob Atienza, Sergio Camarena Bernabeu, Dimitri Bielak, Lin Bo, Matthew Bradbury, Jon Cave, Ramon Contini, Mauro Dal Bo, Vincent Devault, Alex Drummond, Alexandr Elichev, Piotr Foksowicz, Mariusz Gandzel, Diego Gisbert Llorens, Zachary Graves, Nicholas Gregory, Imaginary FS Pte LTD, Nikolaus Ingeneri, Taylor Ingvarsson, Jason Jutta, Nicholas Kay, Igor Kieryluk, Matthias Kollros, Alex Konstad, Sam Lamont, Mark Molnar, Ameen Naksewee, Shane Pierce, Neil Roberts, Oleg Saakyan, Stephen Somers, Nikolay Stoyanov, and the Games Workshop Design Studio

Art Direction: Andy Christensen and John Taillon

Figure Sculpting: Big Idea Miniatures, Bexley Andrajack, Cory DeVore, Kursad Karatas, Derek LeBrun, Nick Miller, Gordon Robb, and Romeo Salbategu

Editing and Proofreading: Andrea Dell'Agnese and Julia Faeta

Plastic Management: Jason Beaudoin

Managing Art Director: Andrew Navaro

Managing Graphic Designer: Brian Schomburg

Quality Assurance Coordinator: Zach Tewalthomas

FFG Licensing Coordinators: Amanda Greenhart and Deb Freytag

Production Manager: Eric Knight, Megan Duehn, and Simone Elliott

Lead Game Producer: Steven Kimball

Publisher: Christian T. Petersen

Playtesters: Tim Adams, Daniel Amborn, Bill Anderson, Joe Baranoski, Alexis Baroody, Dane Beltrami, Chiara Bertulesi, Adriano Bettucchi, Simone Biga, Bryan Bornmueller, Ben Brenner, Frank Brooks, Pippin Brown, Josh Callaway, Brandon Cooper, Ryan Crimmins, Caterina D'Agostini, Andrea Dell'Agnese, Ronald DeValck, Rich Edwards, Brian Englestien, Julia Faeta, Silvia Faeta, Andrew Fischer, Mark Floodquist, Michael Gernes, Jason Glawe, Russell Hall, Sam Hartzell, Geoffrey Herman, Rich Hibard, James High, Matt Holland, Tim Huckelbery, Nathan I. Hajek, Bill James, Steve Johnson, Allan Kennedy, Kalar Komarec, Harrison Lavin, Lukas Litzsinger, Matthew Locke, Andrea Marmiroli, Dusty Marsh, Pim Mauve, Jon Maxton, James Meier, Aaron Meyers, Scott Milbuta, Jamin Ng, Matt Newman, Alex Ortloff, Felipe Bannwart Perina, Lee Peters, Matt Ryan, Brian Severson, Jamison Tooley, Sean Vayda, Brendan Weiskotten, and special thanks to all of our Beta Testers

As always, thanks to everyone at
Games Workshop

Forbidden Stars © Copyright Games Workshop Limited 2015. *Forbidden Stars*, the *Forbidden Stars* logo, GW, Games Workshop, Space Marine, 40K, Warhammer, Warhammer 40,000, 40,000, the 'Aquila' Double-headed Eagle logo, and all associated logos, illustrations, images, names, creatures, races, vehicles, locations, weapons, characters, and the distinctive likeness thereof, are either ® or TM, and/or © Games Workshop Limited, variably registered around the world, and used under license. This edition published under license to Fantasy Flight Publishing Inc. Fantasy Flight Supply is a TM of Fantasy Flight Publishing, Inc. Fantasy Flight Games, and the FFG logo are ® of Fantasy Flight Publishing, Inc. All rights reserved to their respective owners. No part of this product may be reproduced without specific permission. Fantasy Flight Games is located at 1995 West County Road B2, Roseville, Minnesota, 55113, USA, 651-639-1905. Actual components may vary from those shown. Made in China. THIS PRODUCT IS NOT A TOY. NOT INTENDED FOR USE BY PERSONS 13 YEARS OF AGE OR YOUNGER.

» Игрок обязан выбрать Варп Шторм, который он может перемещать.

» Если игрок не может переместить ни один Варп Шторм ни в одном направлении - он не перемещает Варп Шторм.

• Каждый Варп Шторм может быть перемещен только раз во время Фазы Обновления.

• После перемещения Варп Шторма - переверните его лицевой стороной вниз для обозначения его перемещения. В конце раунда - переверните все перемещенные Варп Шторма обратно (розовой стороной вверх).

• Варп шторм не может переместиться на границу, в которой уже есть Варп Шторм

• Варп Шторм может быть на границе игровой зоны, но не может быть за ней.

• Варп Шторма всегда размещаются так, что находятся на краю системы или на смжном краю двух систем. Маркер Варп Шторма охватывает всю границу системы, на которой расположен.

Связанные темы: Event Card, Refresh Phase, Warp Storms

WINNING AND LOSING THE GAME (выигрыш и проигрыш в игре)

Когда игрок собирает маркеры целей в количестве равном или превышающем количество игроков - игра заканчивается и он побеждает.

• Если несколько игроков побеждают - выигрывает тот, у которых маркеров целей больше. Если все еще ничья - побеждает игрок с большим количеством дружественных миров. Если все еще ничья - игрок с большим количеством подразделений в игре. Если все еще ничья - игроки побеждают вместе.

• Во время первого этапа фазы Обновления все игроки одновременно собирают все маркеры целей, принадлежащие их фракции во всех дружественных мирах.

» Игроки не могут собирать маркеры целей других фракций.

• Если игрок не контролирует ни одного мира - он выходит из игры. Все его корабли уничтожаются и он более не участвует в игре и не может выиграть.

» Если все игроки кроме одного выбыли - оставшийся игрок побеждает.

• Если никто не собрал нужное количество маркеров целей к концу последнего раунда - побеждает игрок с большим количеством маркеров целей. Ничья описана в начале раздела.

Связанные темы: Areas, Objective Tokens, Player Elimination, Refresh Phase

WORLDS (миры)

Миры - области, в которых изображена планета со знаменем.

• Каждый мир имеет ограничение на количество подразделений и почти каждый имеет величину материала.

• Большинство миров имеет значок, на котором изображен актив. Когда игрок реализует приказ Доминирования - он получает активы с каждого дружественного мира в активной системе.

Связанные темы: Assets, Area, Dominate Order, Materiel and Materiel Dial, System, Unit Capacity, Void

INDEX

A

Active Player.....	2
Active System.....	2
Adjacency.....	2
Advance Order.....	2
Areas.....	3
Assets.....	3
Cache Tokens.....	3
Forge Tokens.....	7
Reinforcement Tokens.....	11
Attacker (see Combat).....	4

B

Bastions.....	3
Border (see Adjacency).....	2

C

Cache Tokens.....	3
Card Clarifications.....	16
Cities.....	3
Combat.....	4
Combat Card Resolution.....	4
Combat Cards and Combat Upgrade Cards.....	5
Combat Icons.....	5
Combat Tokens (see Combat Card Resolution).....	4
Command Level.....	5
Component Limitations.....	5
Construct Game Board (see Setup).....	12
Contested Areas.....	5
Convert.....	6
Cost.....	6

D

Damage and Health.....	6
Defender (see Combat).....	4
Deploy Limit (see Deploy Order).....	6
Deploy Order.....	6
Destroy.....	6
Dice Limit (see Component Limitations).....	5
Discarding Cards.....	6
Dominate Order.....	7

E

Elimination (see Player Elimination).....	10
Enemy (see Areas).....	3
Event Cards.....	7
Execution Round (see Combat).....	4

F

Factories.....	7
First Player.....	7
Forge Tokens.....	7
Free Units.....	8
Friendly (see Areas).....	3

G

Gaining and Losing.....	8
-------------------------	---

H

Health (see Damage and Health).....	6
-------------------------------------	---

I

Losing Dice and Tokens (see Gaining and Losing).....	8
---	---

M

Materiel and Materiel Dials.....	8
Materiel Cost (see Cost).....	6
Morale.....	8
Moving Ground Units.....	8
Moving Ships.....	9
Moving Warp Storms.....	13

O

Objective Tokens.....	9
Operations Phase.....	9
Orbital Strike.....	9
Order Tokens.....	9
Advance Order.....	2
Deploy Order.....	6
Dominate Order.....	7
Strategize Order.....	13
Order Upgrade Cards.....	10

P

Path (see Moving Ground Units).....	8
Planning Phase.....	10
Player Elimination.....	10
Purchasing Units and Structures (see Deploy Order).....	6

R

Rally (see Rout and Rally).....	11
Refresh Phase.....	10
Reinforcement Tokens.....	11
Retreats.....	11
Rout and Rally.....	11
Running out of Components (see Component Limitations).....	5

S

Scheme Event Cards (see Event Cards).....	7
Setup.....	12
Simultaneous Effects.....	12
Spend.....	12
Stack.....	12
Strategize Order.....	13
Structures.....	13
Bastions.....	3
Cities.....	3
Factories.....	7
Suffer Damage (see Damage and Health).....	6
Systems.....	13

T

Tactic Event Cards (see Event Cards).....	7
---	---

U

Uncontrolled (see Areas).....	3
Unit Capacity.....	13
Units.....	13
Upgrade Cards.....	13

V

Voids.....	13
------------	----

W

Warp Storms.....	13
Winning and Losing the Game.....	14
Worlds.....	14

QUICK REFERENCE

Ниже приведен простой обзор общих концепций геймплея

Round Overview

Каждый раунд состоит из трех фаз:

1. **Фаза планирования:** Начиная с первого игрока игроки по очереди размещают маркеры приказов до тех пор, пока каждый не разместит четыре приказа
2. **Фаза действий:** Начиная с первого игрока игроки по очереди реализуют размещенные раннее приказы
3. **Фаза обновления:** Игроки исполняют следующие шаги:
 - а. Сбор целей
 - б. Сбор материалов
 - в. Восстановление подразделений
 - г. Перемещение Варп штормов и исполнение Карт Событий
 - е. Конец раунда (*первый игрок передает жетон первого игрока*)

Order Tokens



Развертывание: Если у игрока есть фабрика в системе - он может потратить материал для приобретения подразделений. Затем он может приобрести постройки в дружественных мирах



Стратегический: Если игрок имеет подразделение или постройку в активной системе - он может приобрести улучшение приказов, улучшенную карту сражений (или оба варианта). Затем он размещает жетон на колоде карт событий для использования в фазу Обновления.



Доминирования: Игрок получает активы из каждого дружественного мира в системе. Он так же может использовать спец. способность, описанную на листе фракции.



Наступление: Игрок может переместить подразделения в активную систему и возможно начать сражение.

COMBAT

1. **Подготовка:**
 - а. Бросьте кубы (*в количестве силы нападения подразделений*)
 - б. Вытяните карты сражения (*оба игрока берут 5*)
 - в. Подкрепления
2. **Исполнение:** (*происходит три раза*)
 - а. Выберите карту сражения
 - б. Используйте карты сражения (*нападающий первым*)
 - в. Примените урон
3. **Подведение итогов**
 - а. Определите победителя (*по >*)
 - б. Захватите постройки
 - в. Очистите (*уберите жетоны подкреплений и карты сражения*)

CARD CLARIFICATIONS

Разъяснения правил для конкретных карт:

COMBAT CARDS

- **Бронированное наступление:** Жетоны сражения используются в обеих фазах принятия ущерба и не сбрасываются до конца второй фазы принятия ущерба.
- **Хаос Единый:** Оппонент должен выбрать будет разгромлено или нет одно из его подразделений до того, как игрок за Хаос выберет чью-либо смерть из-за основной способности карты.
- **Метка Нургла:** Игрок за Хаос автоматически получает 2  от способности этой карты если у него есть соответствующее подразделение, а оппонент не имеет разгромленных подразделений.
- **Метка Тзинча:** Эта карта может заменить жетон подкрепления Космическим десантником Хаоса
- **Волна змей:** Эльдар может переместить подразделения в одну оспариваемую территорию независимо от того, сколько карт Волна Змей он сыграл во время сражения.

EVENT CARDS

- **Колония Эксодитов:** Эльдар должен следовать ограничению одной постройки в мире. Эльдар может контролировать постройку даже если она находится в неконтролируемом мире
- **Чары Тзинча:** Используйте только способность карты. Не перемещайте варп шторм.
- **Совращенный Хаосом:** Игрок за Хаос должен участвовать в сражении и подразделение оппонента должно быть в оспариваемой территории.
- **Снести его!:** Орк должен участвовать в сражении для применения этой способности.

ORDER UPGRADE CARDS

- **Полное уничтожение:** Игрок, имеющий подразделения в мире может выбрать любое подразделение или постройку в мире.
- **Ритуал Страха:** Для приобретения подразделений не обязательно наличие фабрики в активной системе.
- **Бег уклоняясь:** Эльдар применяет эффекты всех выпавших кубов даже если он перемещает корабли из системы.

ICON REFERENCE

Сбросовые значки, появляющиеся на кубах, картах сражения или жетонах сражения

- , , or  иконки кубов
- , , or  иконки жетонов сражения
- , , or  иконки сражения на любом компоненте
- Некоторые эффекты позволяют получить 1 . Это означает получение любого символа на кубах из хранилища.