

The background of the cover is a deep blue space filled with stars. In the upper left, a planet with green and brown landmasses is shown within a circular frame of white lines. In the upper right, a small orange and red planet is visible. In the lower right, a large yellow planet with a portrait of a man in a brown robe is shown within a circular frame of white lines. In the lower left, a dark, stylized face is visible within a circular frame of white lines.

СУТІНКИ ІМПЕРІЇ

ЧЕТВЕРТЕ ВИДАННЯ

ПРАВИЛА ГРИ



Мене звати Магтом Ік Сірва.

Я літописець віннаранських охоронців, і я пишу ці рядки в стародавній Вежі хронік у старому Мекатол-сіті. Відколи я перейняв від батька обов'язок вести літописи, я насолоджуюсь неймовірними видами величних будівель, старовинних веж і яскравих вогнів життя, що простягаються за обрій. І все ж, як і від власної тіні, мені ніколи не вдається втекти від думок про загибель, що чигає за межами міста. Менше ніж за тисячу ліг від моєї вежі встановлено величезні щити, які захищають нас від отруйного пилу моря Відчаю, цієї жакливої пустелі, що охоплює більшу частину планети.

Ми, віннаранці, оберігали це місто понад три тисячі років. З часів Великої кари ми піклувалися про імператорський трон, імперські архіви та Галактичну раду, розташовані тут, на Мекатол-Рексі. Ми були вірні обітниці, яку дали останньому імператору.

Поки я пишу ці рядки, мої руки тремтять, бо зараз розгортаються події, які, на мою думку, віщують великі зміни. Передбачаю, що наші обов'язки охоронців закінчатимуться ще за мого життя.

Саме тому я зв'язався з вами. Я хотів би коротко, але правдиво розповісти про останні події в нашій галактиці. Довіряю вам цю інформацію, адже знаю, що ви поширите її по всіх усядах. Попереду нас чекають небезпечні часи, і, боюся, галактиці знадобиться пошукати відповіді в минулому.

Розповідають, що імператори лазаксів повстали з попелу королів Мегакту. Мало що відомо про ранні роки їхнього становлення, однак, поза всякими сумнівами, лазакси були вельми розумним, доброзичливим і мудрим народом. Ми знаємо, що після здобуття влади лазакси обрали своєю домівкою планету Мекатол-Рекс, розташовану в центрі галактики. Рік, коли лазакси вперше прибули на Мекатол-Рекс, записаний в імперській хроніці як «перший», і саме відтоді починається моя розповідь.

Протягом століть кордони Лазакської імперії розширювалися. Заселені системи, які відкривали лазакси, відразу приєднували до імперії, а представникам їхніх цивілізацій дозволяли ввійти до Галактичної ради — керівного органу, де звучали голоси всіх народів імперії. У раді були представлені такі великі раси, як ксксча, гакани, летневіці, гиларці, люди та н'орри, а також сотні менших цивілізацій і незалежних систем.

Минали роки, нових цивілізацій і зоряних систем ставало все менше. Поволі технологічний та інтелектуальний розвиток сповільнився, і настрої в імперії почали змінюватися. Прагнучи постійного прогресу, великі раси почали мріяти про владу, яку мали лазакси, і ресурси своїх сусідів. Жадібність і честолоубство зароджувалися в серцях можновладців і радників. Шляхетний дух імперії замінила атмосфера зради й параної. Саме в цей період в імперських хроніках зафіксовано перші конфлікти між великими расами. Галактична рада стала осередком інтриг, а подальший безлад розпочав епоху шпигунів і вбивць. Спершу таємно, а потім відкрито великі раси почали створювати власні флоти та війська. Багато з них вирішили розширити межі своїх початкових володінь. Сутички на кордонах і суперечки через ресурси ставали все частішими, підточуючи засади імперії. У ті часи, відомі нині як Присмеркова епоха, почала насувати темрява.

Протягом більшої частини цього періоду владу лазаксів ще не ставили під сумнів. За винятком кількох невдалих малих повстань, майже ніхто не наважувався відкрито кинути виклик імператорам. Засліплені тисячоліттями необмеженого володарювання, лазакси не зауважували, як навколо зростало невдоволення. Минали століття, і напруження між великими расами ставало сильнішим, як і їхнє прагнення влади. Зрештою в них залишилася тільки одна спільна річ — ненависть. Ненависть до лазаксів, до імперської влади й поблажливості чванливості імператорів.

Іскрою, від якої спалахнула вся галактика, став невеличкий конфлікт біля Кваннської червоточини.

Протестуючи проти імперських торгових обмежень, Баронат Летнев розпочав блокаду руху через Кваннську червоточину. Запальні летневіці часто створювали проблеми, тож безтурботний і неквапливий імператор спробував розв'язати конфлікт у Галактичній раді.

Утім, блокада завдала серйозних збитків торговій діяльності Федерації Сол і перешкодила доставленню життєво важливих товарів до кількох їхніх колоній, через що там почалися епідемії та голод. Після майже восьми місяців безрезультатних обговорень у Галактичній раді терпіння Федерації Сол вичерпалося. Без попередження та імперського мандату оперативна група Федерації атакувала й знищила кораблі летневіців. Так було знову відкрито Кваннський прохід.

Розлючений несанкціонованою агресією летневіців і людей, імператор намагався втримати свою владу, видавши декрет Маанду, за яким усі військові кораблі переходили в пряме підпорядкування імперії.

Декрет Маанду остаточно зруйнував підвалини імперії. Баронат Летнев, Федерації Сол і Джол-Нар оголосили про свій негайний вихід з ради, втягнувши галактику в громадянську війну. Кваннський конфлікт ознаменував початок Сутінкової епохи.

Поки протягом кількох років цивілізації гризлися в тисячах територіальних суперечок, що майже безперестанку спалахували то там, то сям, лазакси відчайдушно намагалися вберегти імперію від розпаду. Імперські флоти билися по всій галактиці, але їхні сили були надто розосереджені. На сімдесят третьому році війни альянс людей, гіларців і гаканів несподівано атакував сам Мекатол-Рекс. Останній імператор лазаксів і вся його сім'я загинули під час перших бомбардувань, так і не встигнувши оголосити спадкоємця.

З усіх планет у галактиці жодна з них так не постраждала від війни, як Мекатол-Рекс. Усього за кілька років її природа була понівечена. Населення практично винищене, а зелені поля перетворилися на отруйні пустки.

Після смерті імператора та руйнування столиці влада імперії остаточно занепала. На лазаксів стали полювати, і по всій галактиці прокотилася хвиля вбивств, відома тепер як Велика кара. Лише за двадцять років різанини раса лазаксів була практично знищена. За останні майже три тисячі років їх ніхто не бачив, аж до недавнього часу.

Сутінкові війни тривали століттями, але жодній расі так і вдалося набратися могутності й захопити трон, ризикуючи повторити долю імператора. Сили великих цивілізацій слабшали в міру того, як їхні економіки зазнавали краху, а знання і технології втрачалися внаслідок руйнувань протягом виснажливих і тривалих війн.

Отак тихенько й завершилася Сутінкова епоха. Після неї настали Темні роки — часи занепаду економіки, культури й інтелектуального зубожіння. Великі раси відступили у власні маленькі безпечні закутки космосу, кинувши те, що вони більше не могли втримувати силою. Через кілька тисячоліть скінчилися й Темні роки, і почався спокійний, хоч і непевний період відновлення.

Коли я пишу ці рядки, великі раси галактики вже відновили частину своєї колишньої могутності. Тут, на Мекатол-Рексі, Галактична рада повертає свій вплив, поки молоді й старі цивілізації колонізують сусідні системи, покинуті в Темні роки.

Ознаки великих змін видно скрізь. Цього року, немов із стародавніх пророцтв, із темряви часів повернулися лазакси, але вже в новій, зловісній кібернетичній формі. Їхнє повернення видалося мені першим поривом вітру перед жажливою бурею. Я відчуваю, ніби галактика прокидається, як той древній звір, що виринається з обіймів сплячки в темній печері.

Скоро настане день, коли зійде нова імперія. Заради всіх нас, хай новому імператору вистачить не лише могутності для захоплення трону, а й сили для встановлення миру.

А як не вистачить, то, боюся, море відчаю поглине нас усіх.

МЕТА ГРИ

Протягом партії в «Сутінки імперії» ви будете укладати угоди, торгувати й вести війни одне з одним заради досягнення цілей. Перший гравець, який набирає 10 переможних очок (ПО), посідає імператорський трон і перемагає у грі.

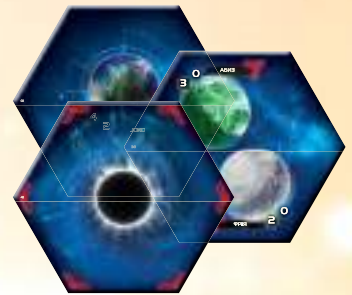
ВМІСТ ГРИ



17 планетів фракцій



6 планетів наказів



51 плитка систем



354 пластикові фігурки
(59 фігурок у 6 кольорах)



8 карт стратегії



8 десятиграних
кісток



1 трек переможних очок



59 карт планет



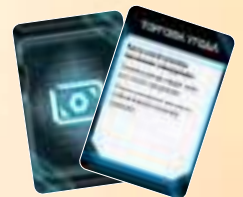
40 карт цілей



80 карт дій



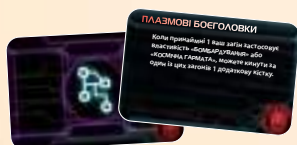
50 карт засідань



41 карта зобов'язань



1 жетон речника



122 карти технологій



62 карти поліпшень



2 жетони альфа-
і бета-червоточин Креусса



1 жетон «0» наалу



1 жетон
охоронців



2 жетони асиміляції
«X» / «Y» Некровірусу



272 жетони
наказів



289 жетонів
контролю



48 двосторонніх
жетонів товарів
і продукції



49 жетонів
піхоти



49 жетонів
винищувачів

ДЛЯ ЧОГО ПОТРІБНА ЦЯ КНИЖКА

За допомогою цієї книжки новачки зможуть навчитися правил гри «Сутінки імперії». Радимо вам повністю прочитати її перед початком вашої першої партії.

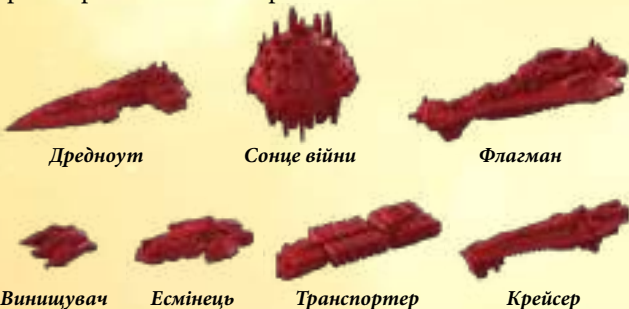
У коробці з грою ви також знайдете довідник, у якому детально описано всі правила, а також винятки з правил, які ми не вказуємо в цій книжці. Відповіді на запитання, що виникатимуть протягом гри, варто шукати саме в довіднику, а не в цій книжці.

ОСНОВНІ ПОНЯТТЯ: ЗАГОНИ

У грі «Сутінки імперії» **ЗАГОНИ** — це фігурки й жетони, якими на ігровому полі представлені війська та споруди гравців. Усього є три типи загонів: **КОРАБЛІ**, **НАЗЕМНІ ВІЙСЬКА** та **СПОРУДИ**.

КОРАБЛІ

Кораблі — це загони, що перебувають у космосі. Вони беруть участь у космічних боях і допомагають гравцям розширювати їхні імперії.



НАЗЕМНІ ВІЙСЬКА

Наземні війська — це загони піхоти. Гравці використовують їх для завоювання чужих планет або захисту власних.



СПОРУДИ

Споруди — це військові об'єкти, споруджені імперією для підтримки своїх військ.



ПІДКРІПЛЕННЯ

Особистий запас невикористаних загонів і жетонів наказів гравця називають **ПІДКРІПЛЕННЯМИ**. Коли протягом партії гравець створює загони чи отримує жетони наказів, то бере їх зі своїх підкріплень.

ОСНОВНІ ПОНЯТТЯ: СИСТЕМИ ТА ПЛАНЕТИ

Ігрове поле в «Сутінках імперії» утворюється з плиток систем. Кожна плитка — це окрема зоряна **СИСТЕМА** в галактиці, де може бути одна чи кілька планет або інші небесні тіла.

РОЗМІЩЕННЯ ЗАГОНІВ НА ПЛИТКАХ СИСТЕМ

Щоб розмістити загін у системі, ви виставляєте його фігурку або жетон в одну із двох зон на плитці системи. Споруди та наземні війська зазвичай розміщують на планетах, а кораблі — у космосі, тобто в зоні з зірками навколо планет.



Споруди й наземні війська розміщують на планетах.



Кораблі розміщують у космосі.

ПЛАНЕТИ

Переміщуючись галактикою і розширюючи межі своєї початкової імперії, ви здобуватимете контроль над новими **ПЛАНЕТАМИ**.

Здобувши контроль над планетою, ви або берете карту цієї планети з колоди планет, або забираєте її в гравця, що контролював цю планету раніше. Потім ви кладете цю карту долілиць перед собою.

На кожній карті планети вказано два значення: **РЕСУРСИ** (лівише в жовтій рамці) та **ВПЛИВ** (правише в синій рамці). Щоб здобувати нові загони й технології, ви витрачаєте очки ресурсів. Очки впливу ви витрачаєте для того, щоб отримувати жетони наказів і голосувати протягом фази засідань.



Лице карти планети

Якщо ви контролюєте планету, але на ній немає ваших загонів, то ви кладете на цю планету (на полі) свій жетон контролю, щоб позначити, що це ваша планета.



Жетон контролю

ПРИГОТУВАННЯ ДО ПЕРШОЇ ПАРТІЇ

Під час приготувань до першої партії виконайте такі кроки. Деякі компоненти не використовують у першій партії (докладніше про них див. у кінці цієї книжки).

1. **ВИЗНАЧТЕ РЕЧНИКА.** Будь-яким способом визначте гравця, що отримає жетон речника. Цей гравець виконає перший хід у грі.



2. **ВИБЕРІТЬ ФРАКЦІЇ.** Кожен гравець керує однією з фракцій із властивими їй сильними та слабкими сторонами. Кожна фракція має свій планшет, на якому зазначені її характеристики та властивості загонів, а також особливі властивості самої фракції. Для вашої першої партії візьміть планшети таких фракцій:

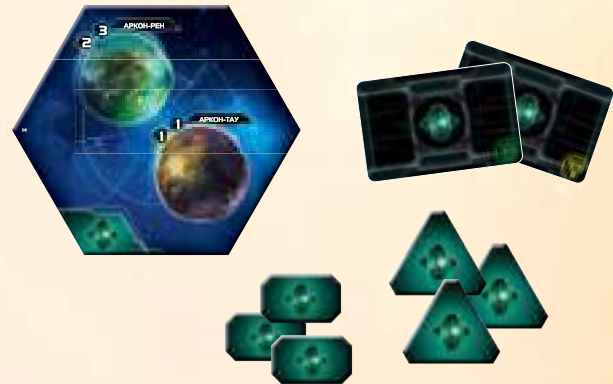


Речник роздає кожному гравцеві один випадковий планшет із перелічених вище.



3. **ВІЗЬМІТЬ КОМПОНЕНТИ ФРАКЦІЙ.** Кожен гравець бере такі компоненти, що належать його фракції:

- ♦ 1 плитка з рідною системою
- ♦ 17 жетонів контролю
- ♦ 16 жетонів наказів
- ♦ 2 карти технологій



На кожному компоненті фракції зображено її символ, що відповідає символу на планшеті фракції. Кожен гравець кладе перед собою планшет своєї фракції та всі її компоненти. Решту компонентів фракцій поверніть у коробку.

4. **ВИБЕРІТЬ КОЛІР.** Кожен гравець вибирає колір і бере такі компоненти цього кольору:

- ♦ 59 пластикових фігурок загонів
- ♦ 1 планшет наказів
- ♦ 25 карт технологій

Кожен гравець підкладає край свого планшета наказів під планшет своєї фракції та розміщує біля них інші компоненти.



5. **ВІЗЬМІТЬ ПОЧАТКОВІ КАРТИ ПЛАНЕТ.** Кожен гравець бере карти планет, які відповідають планетам у його рідній системі, та викладає їх горілиць біля свого планшета фракції.



6. УТВОРІТЬ ІГРОВЕ ПОЛЕ. Гравці утворюють ігрове поле за схемою, що відповідає кількості гравців (див. с. 22). Досвідчені гравці утворюють власне ігрове поле на початку кожної партії (докладніше про це див. у довіднику).



7. ПОКЛАДІТЬ ЖЕТОН ОХОРОНЦІВ. Покладіть жетон охоронців на центр ігрового поля на планету Мекатол-Рекс.

8. ПЕРЕТАСУЙТЕ ЗАГАЛЬНІ КОЛОДИ. Перетасуйте окремо колоди карт дій, засідань, цілей етапу I, цілей етапу II та секретних цілей і покладіть їх біля ігрового поля.



Колода карт дій



Колода карт засідань



Колоди карт цілей

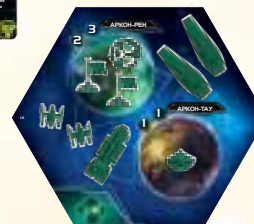
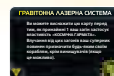
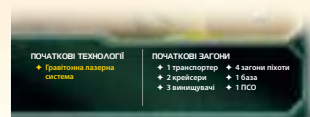
9. СТВОРІТЬ ЗАГАЛЬНИЙ ЗАПАС. Покладіть біля поля окремими купками жетони товарів, піхоти й винищувачів.



10. ПРИГОТУЙТЕ КАРТИ СТРАТЕГІЇ. Викладіть горілиць усі 8 карт стратегії в загальній ігровій зоні в межах досяжності всіх гравців.



11. ВІЗЬМІТЬ ПОЧАТКОВІ КОМПОНЕНТИ. Кожен гравець бере карти початкових технологій і початкові загони, зазначені на звороті його планшета фракції. Потім він викладає горілиць карти технологій біля свого планшета фракції, а фігурки початкових загонів розміщує у своїй рідній системі. Якщо у гравця в рідній системі кілька планет, то ми радимо розміщувати базу й загони піхоти на планеті з найбільшим значенням ресурсів.

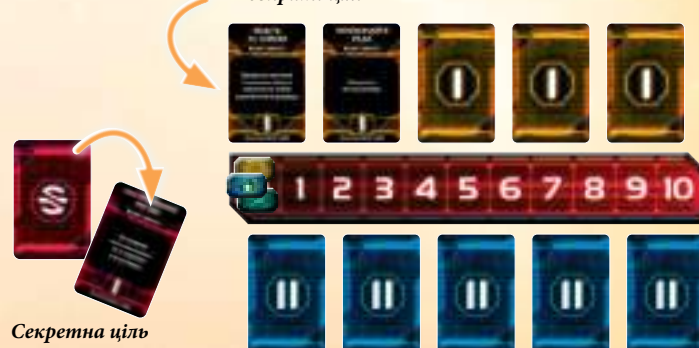


Кожен гравець кладе 3 жетони наказів у свій тактичний резерв, 3 жетони наказів у свій резерв флоту (сторonoю з кораблем догори) та 2 жетони наказів у свій стратегічний резерв. Ці резерви містяться на планшеті наказів.

12. ПРИГОТУЙТЕ ЦІЛІ.

- Кожен гравець бере 1 карту секретної цілі, не показуючи її іншим гравцям.
- Покладіть трек переможних очок біля ігрового поля стороною зі значеннями 0–10 догори. Потім кожен гравець кладе свій жетон контролю на поділку «0».
- Речник бере з відповідної колоди 5 карт цілей етапу I та викладає їх долілиць у ряд вище треку переможних очок. Потім він бере з відповідної колоди 5 карт цілей етапу II та викладає їх долілиць у ряд нижче треку переможних очок.
- Речник розкриває перші 2 карти цілей етапу I.

Розкриті цілі



ПЕРЕБІГ ГРИ

Партія в «Сутінки імперії» складається з кількох ІГРОВИХ РАУНДІВ, кожен з яких містить чотири послідовні ФАЗИ.

1. **ФАЗА СТРАТЕГІЇ.** Протягом цієї фази кожен гравець вибирає собі карту стратегії. Ці карти дають змогу гравцям застосовувати потужні властивості під час фази дій. На кожній карті також указане число, яке визначає, у якому порядку гравці виконуватимуть ходи протягом поточного ігрового раунду.
2. **ФАЗА ДІЙ.** Протягом цієї фази гравці виконують більшу частину ігрових дій. Зокрема створюють і переміщують загони, вступають у бій, використовують карти стратегії.
3. **ФАЗА СТАТУСУ.** Протягом цієї фази гравці готуються до наступного ігрового раунду.
4. **ФАЗА ЗАСІДАННЯ.** Ця фаза з'являється у грі після того, як один із гравців здобуває контроль над Мекатол-Рексом. Протягом цієї фази гравці голосуванням розв'язують питання, що можуть істотно вплинути на подальший перебіг гри.

Ці фази повторюються щораунду, поки один із гравців не переможе, набравши 10 переможних очок.

Далі ми докладніше розповімо про кожну фазу.

ФАЗА СТРАТЕГІЇ

Під час **ФАЗИ СТРАТЕГІЇ** гравці по черзі вибирають собі карти стратегії, які дають їм змогу виконувати особливі дії протягом фази дій. У першій партії гравцям може бути непросто збагнути, яку карту стратегії варто вибрати. Тож ми радимо ознайомитися з оглядом карт стратегії у секції внизу цієї та наступної сторінок.

Починаючи з речника і далі за годинниковою стрілкою, кожен гравець вибирає собі 1 карту стратегії із загальної ігрової зони та кладе її горілиць біля свого планшета фракції. Після того як гравець вибере карту стратегії, вона стає недоступною для інших гравців у цьому ігровому раунді.

На кожній карті стратегії у правому верхньому куті є число від 1 до 8. Протягом фази дій гравці по черзі виконують ходи згідно з номерами на своїх картах стратегії, починаючи з карти з «1». Це називають **ПОРЯДКОМ ІНІЦІАТИВИ**.

Після того як кожен гравець вибрав карту стратегії, речник кладе 1 жетон товару на кожну ніким не вибрану карту стратегії. Протягом наступних раундів, коли гравець вибирає карту стратегії, на якій є 1 чи кілька жетонів товарів, він отримує ці товари.

ОГЛЯД КАРТ СТРАТЕГІЇ



1. **Лідерство.** Виберіть цю карту, щоб отримати більше жетонів наказів — це дасть вам змогу виконати більше дій протягом фази дій.
2. **Дипломатія.** Виберіть цю карту, якщо відчуваєте загрозу з боку інших гравців і хочете завадити їм атакувати вашу систему.
3. **Політика.** Виберіть цю карту, якщо хочете отримати більше карт дій і, як наслідок, збільшити свій вибір доступних варіантів дій.
4. **Будівництво.** Виберіть цю карту, якщо хочете створити кілька споруд, наприклад базу чи ПСО.

ФАЗА ДІЙ

ФАЗА ДІЙ — це основна фаза гри, протягом якої гравці створюють загони, переміщують кораблі, реалізують стратегії та взаємодіють між собою.

Протягом фази дій гравці по черзі виконують ходи в порядку ініціативи. У свій хід гравець стає **АКТИВНИМ ГРАВЦЕМ**. Він може виконати **одну** дію. Після того як кожен гравець виконав хід, гравці знову виконують ходи в порядку ініціативи. Отже, протягом однієї фази дій гравці можуть виконати кілька ходів, дотримуючись порядку ініціативи. Фаза дій триває, доки кожен гравець не пропустить хід (див. нижче).

Є три типи дій: **ТАКТИЧНІ ДІЇ**, **СТРАТЕГІЧНІ ДІЇ** та **КОМПОНЕНТНІ ДІЇ**. Докладніше про них ми розповімо далі.

Якщо гравець не бажає виконувати будь-яку дію під час свого ходу, він може **ПРОПУСТИТИ ХІД**. Після того як гравець пропустив хід, то він пропускати ходи до кінця поточної фази дій. Утім, гравець не може пропустити хід, поки не виконає стратегічну дію (про це ми розповімо трохи пізніше). Після того як кожен гравець пропустив хід, ігровий раунд переходить до фази статусу.

ТАКТИЧНА ДІЯ

Тактична дія дає змогу гравцеві переміщувати кораблі, починати бій, завоювати планети, створювати загони та іншими способами взаємодіяти з ігровим полем.

Щоб зрозуміти суть тактичної дії, гравцям варто ознайомитися з низкою ігрових понять, як-от переміщення чи бій. Саме тому ми наведемо нижче всі кроки тактичної дії, але докладніше розповімо про них пізніше.

1. **АКТИВАЦІЯ**. Активний гравець повинен **АКТИВУВАТИ** систему. Для цього він бере жетон наказу зі свого тактичного резерву та кладе його в цю систему, яка тепер стала активною.
2. **ПЕРЕМІЩЕННЯ**. Активний гравець може **ПЕРЕМІСТИТИ** кораблі в активну систему з будь-якої кількості інших систем. Кораблі також можуть перевозити наземні війська з однієї системи в іншу.
3. **КОСМІЧНИЙ БІЙ**. Якщо в активній системі є кораблі кількох гравців, вони повинні провести **КОСМІЧНИЙ БІЙ**.
4. **ЗАВОЮВАННЯ**. Активний гравець може висаджувати свої наземні війська на планети в активній системі. Якщо інший гравець має загони на цих планетах, гравці проводять **НАЗЕМНИЙ БІЙ**.
5. **ВИРОБНИЦТВО**. Якщо активний гравець має базу в активній системі, він може витратити очки ресурсів, щоб **СТВОРЮВАТИ ЗАГОНИ**.

Гравець не зобов'язаний виконувати всі ці кроки під час кожної тактичної дії. Наприклад, він може не переміщувати загони під час кроку «Переміщення», але все одно може створювати загони під час кроку «Виробництво».

ОГЛЯД КАРТ СТРАТЕГІЇ

ТОРГІВЛЯ 5

ОСНОВНА ВЛАСТИВІСТЬ

- Отримати 3 товари.
- Покласти прокладку.
- Вибрати будь-яку активність ігрових гравців, ці гравці завоюють другорядну властивість цієї карти стратегії, наприклад, наземні війська косміців.

ДРУГОРЯДНА ВЛАСТИВІСТЬ

- Витратити 1 жетон з базового стратегічного резерву, щоб покласти прокладку.

ВІЙНА 6

ОСНОВНА ВЛАСТИВІСТЬ

- Витратити 1 жетон наказу з ігрового поля, щоб отримати 1 жетон наказу.
- Передоплатити будь-яку кількість жетонів наказів на вилучення планети косміцями.

ДРУГОРЯДНА ВЛАСТИВІСТЬ

- Витратити 1 жетон з базового стратегічного резерву, щоб покласти прокладку, щоб покласти прокладку, щоб покласти прокладку.

ДОСЛІДЖЕННЯ 7

ОСНОВНА ВЛАСТИВІСТЬ

- Дослідити 1 технологію.
- Витратити 6 очок ресурсів, щоб дослідити 1 технологію.

ДРУГОРЯДНА ВЛАСТИВІСТЬ

- Витратити 1 жетон з базового стратегічного резерву та 4 очка ресурсів, щоб дослідити 1 технологію.

ЕКСПАНСІЯ 8

ОСНОВНА ВЛАСТИВІСТЬ

- Набрати досвідів 1 загальної цілі, якщо кількість 3 універсальних досвідів.
- Набрати 1 перемислову очку, якщо кількість 1 Мегатонна Ресурсів, щоб отримати 1 карту секретної цілі.

ДРУГОРЯДНА ВЛАСТИВІСТЬ

- Витратити 1 жетон з базового стратегічного резерву, щоб отримати 1 карту секретної цілі.

5. **Торгівля**. Виберіть цю карту, якщо хочете отримати товари чи продукцію. Це потрібно для виробництва додаткових загонів або торгівлі з іншими гравцями.
6. **Війна**. Виберіть цю карту, якщо хочете, наприклад, двічі перемістити свої кораблі або створити загін і перемістити його протягом одного ігрового раунду.

7. **Дослідження**. Виберіть цю карту, якщо хочете дослідити нову технологію, яка дасть вам нову властивість або поліпшення для загонів.
8. **Експансія**. Виберіть цю карту, якщо хочете взяти додаткову карту секретної цілі, що відкриє вам нові шляхи до перемоги.

СТРАТЕГІЧНА ДІЯ

Кожна карта стратегії має **ОСНОВНУ ВЛАСТИВІСТЬ** і **ДРУГОРЯДНУ ВЛАСТИВІСТЬ**.

Коли гравець виконує стратегічну дію, він застосовує основну властивість своєї карти стратегії. Після цього кожен **інший гравець**, починаючи з гравця ліворуч від активного гравця і далі за годинниковою стрілкою, може застосувати другорядну властивість цієї карти стратегії. Активний гравець **не може** застосовувати другорядну властивість своєї карти стратегії.

Після того як кожен гравець мав можливість застосувати другорядну властивість карти стратегії, активний гравець повертає цю карту стратегії виснаженою стороною догори. Гравці не можуть застосовувати властивості виснажених карт стратегії, але числа на них усе ще визначають порядок ініціативи.



Виснажена карта стратегії

Гравець **не може пропустити хід** протягом фази дій, поки не виснажить свою карту стратегії. Це означає, що кожен гравець повинен виконати стратегічну дію протягом фази дій, що гарантує кожному іншому гравцеві можливість застосувати другорядну властивість цієї карти стратегії. Гравець, який пропустив хід протягом фази дій, усе ще може застосовувати другорядні властивості карт стратегії інших гравців.

КОМПОНЕНТНІ ДІЇ

Компонентні дії — це дії, ефекти яких описано на ігрових компонентах. Вони є на багатьох картах дій, на планшетах фракцій і навіть на деяких картах технологій. Опис подібних ефектів починається словом «Дія».



Приклади компонентних дій

ОСНОВНІ ПОНЯТТЯ: ПЛАНШЕТ НАКАЗІВ

Щоб успішно пройти фазу дій у «Сутінках імперії», треба правильно використовувати жетони наказів. Коли гравець отримує жетон наказу, він кладе його в будь-який із трьох своїх резервів: **ТАКТИЧНИЙ РЕЗЕРВ**, **РЕЗЕРВ ФЛОТУ** або **СТРАТЕГІЧНИЙ РЕЗЕРВ**.



ТАКТИЧНИЙ РЕЗЕРВ

Протягом фази дій гравці можуть витрачати жетони наказів з тактичного резерву, щоб виконувати тактичні дії.

РЕЗЕРВ ФЛОТУ

Гравці кладуть жетони наказів у свої резерви флоту стороною з кораблем догори. На відміну від жетонів у інших резервах, гравці не витрачають жетони з резерву флоту. Натомість кількість жетонів у резерві флоту визначає максимальну кількість кораблів (за винятком винищувачів), яку гравець може мати в кожній системі. Якщо в будь-який момент гри кількість кораблів гравця в системі перевищить кількість жетонів у його резерві флоту, він повинен повернути надлишкові кораблі з цієї системи до своїх підкріплень.

СТРАТЕГІЧНИЙ РЕЗЕРВ

Більшість другорядних властивостей на картах стратегії вимагають від гравця витратити жетон з його стратегічного резерву, щоб застосувати цю властивість. Щоб застосовувати другорядні властивості карт стратегії інших гравців, гравцям варто берегти жетони в стратегічному резерві.

ФАЗА СТАТУСУ

Протягом **ФАЗИ СТАТУСУ** гравці виконують різні дії для приготування ігрових компонентів до наступного раунду, наприклад, ремонтують загони чи набирають переможні очки за досягнення цілей. Щоб завершити фазу статусу, гравці поспідовно виконують такі кроки:

- 1. ДОСЯГНІТЬ ЦІЛЕЙ.** У порядку ініціативи кожен гравець може досягти 1 загальної та 1 секретної цілі, якщо виконує всі вимоги, указані на карті цілі. Це основний спосіб набирання переможних очок у грі. Докладніше про цілі ми розповімо далі.
- 2. РОЗКРИЙТЕ КАРТУ ЗАГАЛЬНОЇ ЦІЛІ.** Речник перевертає горілиць наступну нерозкриту карту загальної цілі. Першу карту цілі етапу II розкривають лише після розкриття всіх карт цілей етапу I.
- 3. ВІЗЬМІТЬ КАРТИ ДІЙ.** У порядку ініціативи гравці беруть по 1 карту з верху колоди дій.
- 4. ПОВЕРНІТЬ ЖЕТОНИ НАКАЗІВ.** Кожен гравець повертає всі свої жетони наказів з ігрового поля до своїх підкріплень.
- 5. ОТРИМАЙТЕ Й РОЗПОДІЛІТЬ ЖЕТОНИ НАКАЗІВ.** Кожен гравець отримує 2 жетони наказів зі своїх підкріплень. Потім він може перерозподілити будь-яку кількість жетонів наказів на своєму планшеті наказів, переміщуючи їх між резервом флоту, тактичним і стратегічним резервами.
- 6. ВІДНОВІТЬ КАРТИ.** Кожен гравець відновлює всі свої виснажені карти, зокрема карти планет, технологій і стратегії.

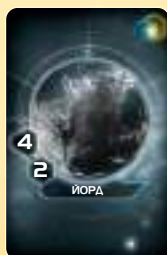
ОСНОВНІ ПОНЯТТЯ: ВІДНОВЛЕНИЙ ТА ВИСНАЖЕНИЙ КАРТИ

У грі більшість карт мають два стани — **ВІДНОВЛЕНИЙ** і **ВИСНАЖЕНИЙ**. Виснажені карти лежать долиць. Це означає, що гравці не можуть застосовувати їхні властивості, а також очки ресурсів і впливу.

Під час фази статусу всі виснажені карти повертають у відновлений стан. Для цього виснажені карти перевертають горілиць. Це означає, що гравці можуть застосовувати їхні властивості, а також використовувати очки ресурсів і впливу.



Відновлена карта

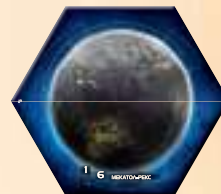


Виснажена карта

- 7. ВІДРЕМОНТУЙТЕ ЗАГОНИ.** Фігурки пошкоджених, але не знищених протягом фази дій загонів кладіть на бік, щоб позначити їхній стан. Під час цього кроку гравці повертають фігурки своїх пошкоджених загонів у початкові позиції. Докладніше про це ми розповімо далі.
- 8. ПОВЕРНІТЬ КАРТИ СТРАТЕГІЇ.** Кожен гравець повертає свою карту стратегії в загальну ігрову зону. Потім, якщо на Мекатол-Рексі (планета в центрі поля) немає жетона охоронців, переходьте до фази засідання поточного раунду. Інакше раунд завершується і починається фаза стратегії нового раунду.



Жетон охоронців означає, що після фази статусу гравці починають новий раунд.



Якщо жетона охоронців немає, гравці переходять до фази засідання.

ФАЗА ЗАСІДАННЯ

Після того як один із гравців вилучить жетон охоронців з Мекатол-Рекса, до кінця гри в кожному раунді з'являється ще одна фаза — **ФАЗА ЗАСІДАННЯ**.

Протягом цієї фази на Мекатол-Рексі Галактична рада обговорює важливі для галактики питання. Шляхом голосування гравці вирішують долю законодавчих ініціатив, зазначених на 2 картах засідання. Так вони ухвалюють закони та накази, що вплинуть на подальший перебіг партії.

Докладніше про голосування ми розповімо пізніше.

Після того як гравці завершать цю фазу, вони починають новий раунд із розігрування фази стратегії.



ПЕРЕМОГА В ГРІ

Партія в «Сутінки імперії» негайно закінчується, коли один із гравців набирає 10 **ПЕРЕМОЖНИХ ОЧОК**. Гравці набирають переможні очки, досягаючи **ЦІЛЕЙ**. У грі є два типи цілей:

- ♦ **ЗАГАЛЬНІ ЦІЛІ.** Під час приготувань до гри речник розкриває 2 карти загальних цілей. Решту карт ви розкриватимете протягом гри. Будь-яка кількість гравців може досягти кожної з цих цілей.

Важливо! Гравець не може досягти **загальної цілі**, якщо не контролює всі планети у своїй рідній системі.

- ♦ **СЕКРЕТНІ ЦІЛІ.** Кожен гравець починає гру з 1 картою секретної цілі. Він може будь-коли дивитися свою карту секретної цілі, але повинен приховувати її від інших гравців. Гравець може досягати лише власних секретних цілей, і не може досягати секретних цілей інших гравців.

Важливо! Гравець **може мати** загалом щонайбільше **3 карти секретних цілей** (рахують як досягнуті, так і недосягнуті цілі). Якщо гравець бере карту секретної цілі, а загальна кількість цих карт на його руці перевищує 3, він **повинен** вибрати 1 карту своєї **недосягнутої** секретної цілі й повернути її в колоду. Потім він перетасовує колоду секретних цілей.

МОМЕНТ ДОСЯГНЕННЯ ЦІЛІ

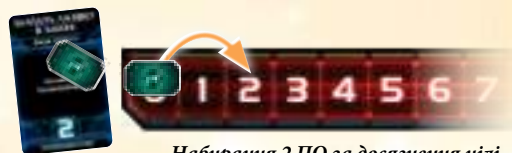
На кожній карті цілі зазначено момент, коли гравець може досягти її — або протягом фази статусу, або протягом фази дій. Цей момент указаний безпосередньо під назвою карти. Якщо гравець досягає цілі протягом фази статусу, він повинен виконувати всі умови, зазначені на цій карті цілі на момент першого кроку фази статусу («Досягніть цілей»). Наприклад, якщо в тексті цілі вказано, що гравець повинен контролювати 6 планет за межами своєї рідної системи, він повинен контролювати ці планети під час фази статусу. Якщо гравець контролював планети раніше в цьому раунді, але втратив їх, то він не може досягти цієї цілі й набрати очки, бо її умови не справджуються в потрібний момент.

Деяких цілей можна досягти, витративши очки ресурсів, очки впливу або жетони, залежно від умов карти цілі. Щоб досягти такої цілі, гравець повинен заплатити потрібну ціну в момент, указаний на карті.

Якщо за умовами карти цілі її можна досягти протягом фази дій, гравець може негайно досягти цієї цілі, щойно виконає всі її умови.

НАБИРАННЯ ПЕРЕМОЖНИХ ОЧОК ЗА ЦІЛЬ

Якщо гравець досяг цілі, він набирає за неї переможні очки. У такому разі гравець просуває свій жетон контролю на треку переможних очок на стільки поділок, скільки переможних очок зазначено на карті цілі.



Набирання 2 ПО за досягнення цілі

Досягнувши цілі, гравець кладе свій жетон контролю (зі свого запасу) на цю карту цілі, позначаючи, що він уже її досяг і не зможе знову набрати за неї переможні очки. Якщо гравець досяг секретної цілі, він викладає її карту горілиць перед собою, а потім кладе на неї свій жетон контролю.

Важливо! Протягом кожної фази статусу й кожного кроку фази дій кожен гравець може досягти лише 1 загальної та 1 секретної цілі.

Imperium Rex

Партія може закінчитися раніше, якщо жоден гравець не набрав 10 переможних очок і більше не залишилося карт цілей для розкриття. Коли речник повинен розкрити карту загальної цілі, але не може цього зробити, бо всі карти вже розкриті, партія негайно закінчується. Перемагає гравець із найбільшою кількістю переможних очок. У разі нічиєї перемагає претендент із найменшим значенням у порядку ініціативи.

ПРАВИЛА ГРИ ВТРЬОХ І ВЧОТИРЬОХ

У грі втрьох чи вчотирьох починають діяти такі зміни в правилах:

- ♦ **ФАЗА СТРАТЕГІЇ.** Після того як кожен гравець вибрав карту стратегії протягом фази стратегії, усі гравці, починаючи з речника і далі за годинниковою стрілкою, вибирають собі по другій карті стратегії з тих, що залишилися.
- ♦ **ПОРЯДОК ІНІЦІАТИВИ.** Місце гравця в порядку ініціативи визначає карта стратегії з найменшим значенням.
- ♦ **ПРОПУСК ХОДУ.** Гравець не може пропустити хід протягом фази дій, поки не виснажить обидві свої карти стратегії.

ТАКТИЧНА ДІЯ

Цей розділ містить докладні правила виконання тактичної дії. Щоб виконати тактичну дію, гравці послідовно виконують такі кроки:

1. АКТИВАЦІЯ
2. ПЕРЕМІЩЕННЯ
3. КОСМІЧНИЙ БІЙ
4. ЗАВОЮВАННЯ
5. ВИРОБНИЦТВО

Далі ми докладніше розповімо про кожен крок.

1. АКТИВАЦІЯ

Активний гравець повинен вибрати 1 систему, на якій він хотів би зосередити свою тактичну дію. Він **АКТИВУЄ** вибрану систему, поклавши на неї жетон наказу зі свого тактичного резерву. Ця система стає **АКТИВНОЮ СИСТЕМОЮ** до кінця тактичної дії. Гравець не може активувати систему, у якій уже є його жетон наказу, але він може активувати систему, у якій є жетони наказів інших гравців. Гравець також не може активувати систему, якщо в його тактичному резерві немає жетонів наказів.

2. ПЕРЕМІЩЕННЯ

Під час цього кроку тактичної дії активний гравець може перемістити частину своїх загонів у активну систему.

Кожен корабель має значення польоту, указане на планшетах фракції. Це значення вказує, як далеко можна перемістити корабель, щоб долетіти до активної системи. Наприклад, корабель зі значенням польоту «1» можна перемістити лише в суміжні системи.

Щоб виконати цей крок, гравець вибирає будь-які зі своїх загонів, які можна перемістити в активну систему, і переміщує їх у цю систему. Переміщуючи свої кораблі, гравець повинен дотримуватися таких правил:

- ♦ Корабель повинен завершувати своє переміщення в активній системі.
- ♦ Корабель не може переміщуватися через системи, у яких є кораблі інших гравців.
- ♦ Гравець не може переміщувати загопи із систем, у яких уже є його жетони наказів.

Деякі кораблі мають місця для інших загонів, кількість цих місць зазначена на їхньому планшетах фракції. Коли такий корабель переміщується, він може **ПЕРЕВОЗИТИ** на борту винищувачі й наземні війська (у будь-якій комбінації) в кількості, що не перевищує кількість місць на борту цього корабля. Узяті на борт корабля наземні війська й винищувачі переміщуються в активну систему разом із цим кораблем. Ці загопи повинні залишатися з кораблем у космосі, хоча наземні війська можуть висаджуватися на планети під час кроку завоювання. Кораблі активного гравця також можуть брати на борт і перевозити наземні війська й винищувачі із систем, через які вони переміщуються, якщо в цих системах немає жетонів наказів цього гравця.

ПРИКЛАД ПЕРЕМІЩЕННЯ



Гравець за ксксча активує систему Веллон [1]. Він планує перемістити в цю систему свій транспортер із 2 винищувачами та 2 загонами піхоти на борту [2]. Транспортер може переміститися в цю систему, бо його значення польоту дорівнює 1 [3]. Він також може перевезти ці загопи піхоти й винищувачі, бо в нього на борту 4 місця.

Гравець за ксксча має ще 2 кораблі, значення польоту яких дають їм змогу долетіти до активної системи. Однак крейсер [4] перебуває в уже активованій системі, а есминець [5] не може переміститися через систему, у якій уже є корабель іншого гравця [6]. Отже, жоден із цих кораблів не може переміститися в активну систему Веллон.

ЧЕРВОТОЧИНИ

У деяких системах є **ЧЕРВОТОЧИНИ**. У грі є два основні типи червоточин — альфа та бета, їхній тип указано на символі червоточини. Системи, що містять однакові червоточини, вважають суміжними для будь-яких ігрових завдань.



Альфа-червоточина



Бета-червоточина

АНОМАЛІЇ

У деяких системах є **АНОМАЛІЇ**. Ці системи перешкоджають переміщенню або істотно змінюють його правила.

ПОЛЕ АСТЕРОЇДІВ

- ♦ Корабель не може переміщуватися через поле астероїдів чи завершувати в ньому переміщення.

ТУМАННІСТЬ

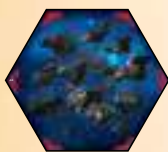
- ♦ Корабель не може переміщуватися **через** туманність, але може завершувати **в ній** переміщення.
- ♦ Під час бою в туманності гравець-оборонець додає +1 до результатів бойових перевірок своїх кораблів.
- ♦ Значення польоту корабля, що покидає туманність, дорівнює 1.

НАДНОВА

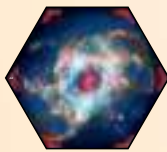
- ♦ Корабель не може переміщуватися через наднову чи завершувати в ній переміщення.

ГРАВІТАЦІЙНИЙ РОЗЛОМ

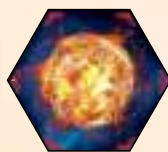
- ♦ Корабель, який переміщується через гравітаційний розлом або покидає його, додає +1 до свого значення польоту. Під час цього власник корабля кидає 1 кістку, і якщо результат кидка дорівнює 1–3, то він забирає цей корабель з поля і кладе його до своїх підкріплень.



Поле астероїдів



Туманність



Наднова



Гравітаційний розлом

КОСМІЧНА ГАРМАТА: АТАКА

Після того як кораблі активного гравця завершать переміщення в активну систему, загони кожного гравця в цій системі можуть застосувати свою властивість «Космічна гармата» проти кораблів активного гравця в цій системі. Активний гравець також може в цей момент застосувати властивість «Космічна гармата» своїх загонів. Докладніше про властивість «Космічна гармата» ми пояснимо пізніше.

ОСНОВНІ ПОНЯТТЯ: МІСЦЯ НА БОРТУ

Кількість винищувачів і наземних військ гравця, які перебувають у космосі системи, не може перевищувати сумарну кількість місць на всіх кораблях цього гравця в цій системі. Наприклад, якщо гравець має в системі 2 транспортери, на кожному з яких 4 місця, то він не може мати більше ніж 8 винищувачів і наземних військ (у будь-якій комбінації) в космосі цієї системи. Наземні війська, що перебувають на планетах, не рахують до цього обмеження.

Якщо в якийсь момент кількість винищувачів і наземних військ гравця в космосі системи перевищить сумарну кількість місць на всіх його кораблях у цій системі, то зайві війська й винищувачі треба знищити. Під час бою кількість винищувачів і наземних військ гравця може перевищувати сумарну кількість місць на його кораблях, але після бою всі зайві війська й винищувачі знищують.

3. КОСМІЧНИЙ БІЙ

Якщо в активній системі перебувають кораблі кількох гравців, вони повинні провести космічний бій у цій системі. Під час бою активний гравець стає **НАПАДНИКОМ**, а інший гравець — **ОБОРОНЦЕМ**.

Щоб провести космічний бій, гравці послідовно виконують такі кроки:

- ЗАГОРОДЖУВАЛЬНИЙ ВОГОНЬ.** Загони кожного гравця можуть застосувати свою властивість «Загороджувальний вогонь».
- ОГОЛОСИТИ ПРО ВІДСТУП.** Будь-який гравець може оголосити про відступ. Відступ відбудеться не відразу — загони відступлять наприкінці раунду бою.
- БОЙОВІ ПЕРЕВІРКИ.** Кожен гравець кидає 1 кістку за кожен свій корабель в активній системі. Результат кожної кістки, який дорівнює або перевищує значення бою загону, вважайте 1 **ВЛУЧАННЯМ**. Загальна кількість влучань від цього гравця, буде використана під час наступного кроку.



Два символи вибухів

Якщо біля значення бою зображено 2 (або більше) символів вибуху, гравець кидає 2 (або більше) кісток за цей загін замість 1, маючи можливість викинути більше влучань на кістках.

- ПРИЗНАЧАННЯ ВЛУЧАНЬ.** Кожен гравець повинен вибрати і знищити один зі своїх кораблів за кожне влучання від суперника. Гравець вилучає фігурки знищених кораблів з ігрового поля і кладе їх до своїх підкріплень.

Гравці самі призначають влучання власним загонам, тому найліпше призначати влучання тим загонам, які легше замінити. Саме тому винищувачів часто використовують як «гарматне м'ясо» для прикриття решти кораблів гравця.

v. **ВІДСТУП.** Якщо гравець оголосив про відступ під час другого кроку раунду бою, то тепер він відступає. Щоб відступити, гравець виводить із бою **всі** свої кораблі та переміщує їх у суміжну систему. У вибраній системі не повинно бути кораблів іншого гравця. Також у цій системі повинна бути принаймні одна планета під контролем гравця, що відступає, або принаймні один його загін. Інакше гравець не може відступити.

Якщо у вибраній системі немає жетонів гравця, що відступає, то він повинен покласти жетон наказу зі своїх підкріплень у систему, куди відступають його загони.

ПРИКЛАД КОСМІЧНОГО БОЮ

Зелений гравець активував систему й перемістив туди свої кораблі [1], однак у системі є кораблі жовтого гравця [1]. Отже, гравці повинні провести космічний бій.



Обидва гравці кидають по 1 кістці за кожен корабель у космічному бою. Зелений гравець викидає 1 влучання, а жовтий гравець — 2 влучання [2].

Зелений гравець повинен призначити 2 влучання по своїх кораблях. Він вирішує знищити два свої винищувачі. Жовтий гравець повинен призначити 1 влучання одному своєму кораблю. Він знищує один зі своїх крейсерів [3].



Починається наступний раунд бою [4]. У цьому раунді зелений гравець викидає 2 влучання, а жовтий — 1 влучання.

Зелений гравець призначає 1 влучання і знищує свій винищувач, а жовтий гравець повинен призначити 2 влучання своєму єдиному кораблю — крейсеру [5]. У жовтого гравця не залишилося кораблів у бою, тому бій завершується, і його виграє зелений гравець.

ЗАВЕРШЕННЯ КОСМІЧНОГО БОЮ

Якщо після завершення кроку «Відступ» в обох гравців залишилися кораблі в бою, обидва гравці проводять ще один раунд за описаною вище схемою, починаючи з кроку «Оголосити про відступ». Після того як усі загони одного або обох учасників бою будуть знищені або відступлять, настає крок тактичної дії «Завоювання».

Деякі карти цілей вимагають, щоб гравець виграв бій. Гравця вважають переможцем космічного бою, якщо він залишився єдиним гравцем з кораблями в активній системі на момент завершення бою.

4. ЗАВОЮВАННЯ

Активний гравець може завоювати планети в активній системі. Щоб провести завоювання, гравець послідовно виконує такі кроки:

- БОМБАРДУВАННЯ.** Якщо на будь-якій планеті в активній системі є наземні війська іншого гравця, активний гравець може застосувати властивість «Бомбардування» будь-якого зі своїх загонів у цій системі. Отже, активний гравець має змогу знищити деякі загони оборонця перед висаджуванням своїх наземних військ. Докладніше про бомбардування ми розповімо далі.
- ВИСАДЖУВАННЯ НАЗЕМНИХ ВІЙСЬК.** Активний гравець вирішує, які наземні війська він хоче висадити на планетах. Для цього гравець вибирає будь-які свої загони наземних військ, які перебувають на кораблях у космосі активної системи, і переміщує їхні фігурки чи жетони на планету, яку хоче завоювати.
- КОСМІЧНА ГАРМАТА: ЗАХИСТ.** Якщо інший гравець має ПСО на будь-якій з планет, на яку активний гравець висаджує наземні війська, він може завдяки властивості «Космічна гармата» своєї ПСО знищити частину з цих наземних військ до їхнього висаджування. Докладніше про властивість «Космічна гармата» ми розповімо далі.
- НАЗЕМНИЙ БІЙ.** Якщо активний гравець висаджує наземні війська на планету, де є наземні війська іншого гравця, ці гравці проводять наземний бій. Наземні бої на кількох планетах проводять у порядку, який визначає активний гравець.

Наземний бій триває кілька раундів, кожен з яких складається з двох кроків. Ці кроки проводять за правилами таких самих кроків космічного бою:

- Бойові перевірки
- Призначання влучань

Якщо після призначання влучань у кількох гравців на планеті залишилися загони, вони проводять ще один раунд наземного бою, починаючи з кроку «Бойові перевірки». Коли усі загони одного або обох учасників бою будуть знищені, гравці переходять до наступного кроку.

- ВСТАНОВЛЕННЯ КОНТРОЛЮ.** Активний гравець отримує контроль над кожною планетою, яку він завоював, якщо на ній залишився принаймні 1 загін його наземних військ. Здобувши контроль над планетою, гравець бере карту цієї планети й кладе її перед собою виснаженою стороною догори. Якщо на планеті є споруди, що належать іншому гравцеві, вони будуть знищені.

ОСНОВНІ ПОНЯТТЯ: ВИТРАЧАННЯ РЕСУРСІВ І ВПЛИВУ

Багато ефектів у «Сутінках імперії» вимагають від гравця витрат очок ресурсів або впливу.



Щоб витратити очки ресурсів або впливу планети, гравець виснажує карту цієї планети. Наприклад, якщо гравцеві треба витратити 2 очки ресурсів для створення загону, він може виснажити 1 карту планети зі значенням ресурсів «2» або виснажити 2 карти планет зі значенням ресурсів «1». Гравець може виснажити карту планети з більшим значенням ресурсів, але всі невикористані очки ресурсів будуть втрачені.

5. ВИРОБНИЦТВО

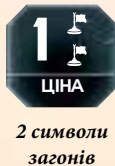
Активний гравець може **СТВОРЮВАТИ ЗАГОНИ**, використовуючи свої бази в активній системі. Під час виробництва гравець може створити будь-який загін із зазначених на планшети його фракції, витративши кількість очок ресурсів, що дорівнює ціні вибраного загону.

Витративши потрібну кількість очок ресурсів, гравець бере відповідні фігурки зі своїх підкріплень і розміщує їх в активній системі. Гравці завжди розміщують кораблі в космосі системи, де їх створили, а наземні війська — на планеті з базою, де їх створили.

Коли гравець одночасно створює кілька загонів, він додає ціни всіх цих загонів, щоб визначити загальну ціну виробництва.

Значення властивості «Виробництво» кожної бази означає максимальну кількість загонів, яку можна створити за її допомогою під час цього кроку. Гравець не може створити більше загонів ніж сумарне значення «Виробництва» його загонів у активній системі.

Якщо біля ціни загону зображені 2 символи (як у винищувачів і піхоти), то гравець отримує 2 загони за вказану ціну. У такому разі кожен із цих загонів рахують окремо до максимальної кількості загонів, яку можна створити.



Коли гравець бажає створити загін, фігурки якого немає в підкріпленнях, він може взяти свій загін цього типу з системи, де немає його жетона наказу, і повернути його до своїх підкріплень.

Коли гравець хоче створити винищувач або загін піхоти, але не має у своїх підкріпленнях потрібних фігурок, то він може натомість використати жетони винищувачів або піхоти із загального запасу. Ці жетони з погляду правил повністю ідентичні пластиковим фігуркам аналогічних загонів, але вони водночас повинні перебувати разом принаймні з однією пластиковою фігуркою того ж типу відповідного кольору.

Якщо база гравця перебуває в системі, де є кораблі іншого гравця, то ця база опиняється **ПІД БЛОКАДОЮ**. Бази під блокадою не можуть створювати кораблі, однак все ще можуть створювати наземні війська.

ПРИКЛАД ВИРОБНИЦТВА

Гравець за кскача активує свою рідну систему [1]. Він створюватиме загони на базі, розміщеній на Аркон-Тау [2].



Гравець за кскача має намір створити 1 транспортер і стільки піхоти, скільки зможе собі дозволити. Значення виробництва його бази дорівнює 3, а це означає, що він може створити до 3 загонів. Ціна транспортера — 3 очки ресурсів, а 2 загонів піхоти — 1 очко ресурсів [3], тому він повинен витратити щонайменше 4 очки ресурсів, щоб створити ці загони.



Він виснажує обидві свої карти планет, але йому все одно бракує 1 очка ресурсів, тому він витрачає 1 товар (докладніше про товари пізніше). Потім він розміщує 2 загони піхоти [4] на Аркон-Тау й 1 транспортер [5] у космосі цієї системи.



ДОДАТКОВІ ПРАВИЛА

Цей розділ містить додаткові правила, які гравці повинні знати перед своєю першою партією.

КАРТИ ДІЙ

Протягом усієї партії гравці здобуватимуть карти дій. Гравці можуть використовувати карти дій для застосування потужних одноразових властивостей. Кожен гравець може мати на руці щонайбільше 7 карт дій. Якщо у гравця опиняться на руці більше ніж 7 карт, він повинен вибрати, які 7 карт залишити на руці, а решту скинути.

У верхній частині кожної карти дії зазначено, коли її можна зіграти. Коли гравець грає карту дії, він розкриває її, застосовує її ефект, а потім скидає.

Якщо текст на карті починається зі слова «Дія», ви можете застосувати її ефект, виконавши компонентну дію під час свого ходу у фазі дій.

ТОВАРИ ТА ПРОДУКЦІЯ

ТОВАРИ — це універсальна валюта, яку гравці використовують для створення загонів або підкupu інших імперій. Гравець може витратити 1 товар замість 1 очка ресурсу або впливу.

Гравці також можуть накопичувати **ПРОДУКЦІЮ**. Продукція — це те, чого вдосталь виробляють в імперії гравця. Продукція не має власної цінності, але вона стає товаром, коли її передають іншому гравцеві. Продукція і товари представлені на протилежних сторонах того самого жетона. Такі жетони мають номінал «1» і «3».



Товар



Продукція

Протягом партії гравці можуть **ПОПОВНЮВАТИ** свою продукцію, завдяки властивості карти стратегії «Торгівля». У такому разі гравець бере із загального запасу таку кількість жетонів продукції, щоб загальний номінал усіх жетонів продукції дорівнював значенню продукції, зазначеному на планшеті фракції. Гравець не може мати більше продукції ніж зазначено на його планшеті.



Карта стратегії «Торгівля»



Значення продукції

Коли гравець віддає іншому гравцеві продукцію, ця продукція стає товаром. Гравець, який отримує жетон продукції, перевертає його на сторону з товаром. Гравцям варто поповнювати запаси продукції за допомогою карти стратегії «Торгівля», щоб потім обмінюватися нею з іншими гравцями на взаємовигідних умовах.

СУСІДИ, УГОДИ ТА ДОМОВЛЕНОСТІ

Досліджуючи галактику й завойовуючи планети, гравці, імовірно, контактуватимуть з імперіями інших гравців. Часто це може призводити до війн за планети та системи. Однак воювати необов'язково. Гравці-сусіди можуть мирно торгувати один з одним.

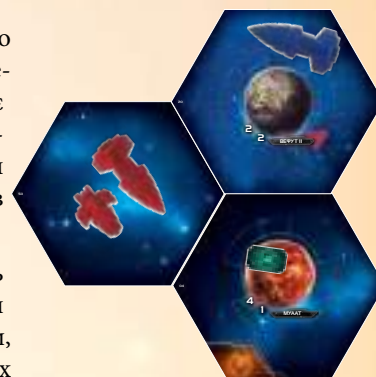
Якщо гравець має загін або контролює планету в системі, суміжній з системою, де є загін іншого гравця або планета, контрольована іншим гравцем, то цих двох гравців вважають **СУСІДАМИ**.

Під час ходу активний гравець може укласти **УГОДУ** з одним або кількома своїми сусідами, навіть під час бою. У рамках угоди її учасники можуть обмінятися будь-якою кількістю товарів і продукції.

Активний гравець може укласти угоди з кожним зі своїх сусідів лише один раз за хід. Після того як гравці затвердять умови угоди, вони більше не можуть укласти ніяких угод між собою в цей хід.

Часто гравці домовляються про угоди, які виходять за рамки простого обміну товарами. Ці угоди називають **ДОМОВЛЕНОСТЯМИ**. Наприклад, активний гравець хоче перемістити свої кораблі в систему, де є ПСО іншого гравця. У такому разі активний гравець може запропонувати власнику цієї ПСО товари за те, щоб він не застосував властивість «Космічна гармата». Усі умови домовленості можуть бути виконані негайно, тому її вважають **ОБОВ'ЯЗКОВОЮ ДОМОВЛЕНІСТЮ**. Гравець повинен виконати всі умови обов'язкової домовленості зі свого боку. У попередньому прикладі, якщо власник ПСО погоджується на цю пропозицію й бере товари, він не може атакувати кораблі іншого гравця своєю ПСО, адже це порушить їхню домовленість.

Однак не всі домовленості є обов'язковими. Наприклад, гравець може запропонувати іншому гравцеві товари за те, щоб той атакував певного гравця в найближчий хід. Якщо не всі умови домовленості можуть бути виконані негайно, то її вважають **НЕОБОВ'ЯЗКОВОЮ ДОМОВЛЕНІСТЮ**. Гравець, який узяв товар, не зобов'язаний виконувати свою частину домовленості. Він може за бажанням виконати або проігнорувати домовленість, незважаючи на її умови.

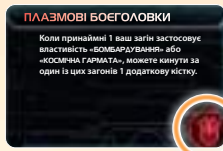


Червоний гравець є сусідом як для синього гравця, так і для гравця за кскача.

ТЕХНОЛОГІЇ

Протягом партії гравці отримуватимуть карти технологій. Технології дають гравцям потужні властивості, а також дають змогу поліпшувати загони. Кожен гравець має свою колоду карт технологій (вона однакова для всіх гравців), яку він може переглядати в будь-який момент, а також кілька особливих карт фракційних технологій.

Є чотири основні кольори технологій. Колір технології позначено символом зеленого, червоного, синього або жовтого кольору в правому нижньому куті карти. Гравці використовують ці символи, коли досліджують технології.



Карта червоної технології



Біотехнології



Військові технології



Реактивні технології



Кібернетичні технології

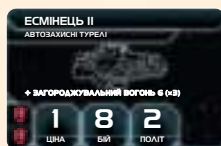
Під час приготувань кожен гравець отримує початкові технології, зазначені на звороті свого планшета фракції. Крім того, протягом партії гравець може досліджувати нові технології зі своєї колоди технологій. Гравець тримає свої карти початкових технологій і карти будь-яких технологій, які він дослідив, горілиць перед собою.

Виклавши карту технології горілиць перед собою, гравець стає **ВЛАСНИКОМ** цієї технології. Технології, якими володіє гравець, залишаються в грі до кінця партії — їхні властивості можна використовувати, дотримуючись опису на карті.

На картах деяких технологій є слово «Дія». Гравці можуть застосовувати ефекти цих карт у свій хід, якщо виконають компонентну дію протягом фази дій.

Деякі технології дають змогу гравцям поліпшувати свої загони. Технології поліпшень загонів відповідають загонам, надрукованим на планшеті фракції гравця. Коли гравець отримує технологію поліпшення, він кладе її карту поверх опису відповідного загону на своєму планшеті фракції. Біла стрілка поряд зі значенням характеристики, надрукованої на планшеті фракції, указує на те, що ця характеристика зміниться внаслідок поліпшення загону.

Коли загін отримує поліпшення, усі загони гравця цього типу як на ігровому полі, так і в підкріпленнях, тепер мають характеристики, указані на карті поліпшення.



Карта поліпшення загону



ДОСЛІДЖЕННЯ ТЕХНОЛОГІЙ

Щоб отримати нові технології, гравці **ДОСЛІДЖУЮТЬ** їх — зазвичай за допомогою карти стратегії «Дослідження». Щоб дослідити технологію, гравець повинен виконати **ВИМОГИ** цієї технології. Вимоги вказані в лівому нижньому куті кожної карти технології. Переважно це один або кілька символів, які відповідають чотирьом кольорам технологій. Деякі технології не мають вимог, тож їх можна досліджувати, навіть якщо ви не маєте інших технологій.

Щоб виконати вимоги технології, гравець повинен володіти однією технологією відповідного кольору за кожен символ вимоги, указаний на карті технології, яку він хоче дослідити. Наприклад, гравець, який володіє 2 червоними технологіями, може дослідити червону технологію «Дюранієва броня», бо її вимоги становлять 2 червоні символи.

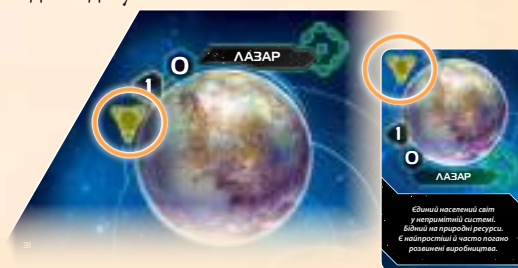


Гравець повинен володіти принаймні 2 червоними технологіями, щоб дослідити «Дюранієву броню», адже у вимогах її дослідження вказані 2 червоні символи.

Дослідивши технологію «Дюранієва броня», гравець отримає можливість виконати ще одну червону вимогу, адже в правому нижньому куті карти технології «Дюранієва броня» вказано червоний символ. Наступного разу, коли гравець буде досліджувати технологію, він зможе дослідити технологію з трьома червоними символами вимог. На відміну від інших, технології поліпшень можуть містити вимоги кількох кольорів. Крім того, технології поліпшень не мають символів, які б дали змогу виконати вимоги під час дослідження технологій.

ТЕХНОЛОГІЧНІ СПЕЦІАЛІЗАЦІЇ

Деякі планети мають **ТЕХНОЛОГІЧНУ СПЕЦІАЛІЗАЦІЮ**. Технологічні спеціалізації надзвичайно цінні й допомагають гравцям досліджувати нові технології.



Якщо гравець контролює планету з технологічною спеціалізацією, він може виснажити карту цієї планети під час дослідження технології, щоб проігнорувати вимогу, колір якої збігається з кольором технологічної спеціалізації цієї планети. Досліджуючи технологію, гравець може виснажувати карти планет або для використання їхньої технологічної спеціалізації, або для отримання очок ресурсів. Однак не можна проігнорувати вимогу технології й одночасно отримати очки ресурсів, виснаживши одну карту планети.

ОЗНАКИ ПЛАНЕТ

Більшість планет за межами рідних систем мають певні **ОЗНАКИ**. Є три типи планет: **КУЛЬТУРНІ**, **НЕБЕЗПЕЧНІ** та **ПРОМИСЛОВІ**. Самі ознаки не впливають на гру, але їх враховують для деяких карт і властивостей.



Культурна планета



Небезпечна планета



Промислова планета

ВЛАСТИВОСТІ ЗАГОНІВ

Багато загонів у грі мають властивості, позначені ключовими словами на планшеті фракції або карті поліпшення. Нижче описані правила застосування таких властивостей.

ПЛАНЕТНИЙ ЩИТ

Якщо загін має властивість «Планетний щит», то планета, на якій перебуває цей загін, не може бути ціллю властивості «Бомбардування» інших загонів.

ЗАЗНАВАННЯ ПОШКОДЖЕНЬ

Якщо загін має властивість «Зазнавання пошкоджень», він може скасувати 1 влучання від атаки суперника й стати пошкодженим загonom. Фігурку пошкодженого загону перевертають на бік, але в усьому іншому вона діє так, як і раніше.



Неушкоджений дредноут



Пошкоджений дредноут

Пошкоджений загін не може застосовувати властивість «Зазнавання пошкоджень», поки його не відремонтують протягом фази статусу або за допомогою будь-якого ігрового ефекту.

ВИРОБНИЦТВО

Загін із властивістю «Виробництво», як-от база, може створювати нові загони. Біля цієї властивості завжди вказане число, яке визначає максимальну кількість загонів, яку може створити цей загін за допомогою цієї властивості. Докладніше про «Виробництво» див. на с. 16.

АТАКУВАЛЬНІ ВЛАСТИВОСТІ

Властивості «Загороджувальний вогонь», «Бомбардування» і «Космічна гармата» вимагають від гравця кинути кістки, щоб визначити, чи вдалося йому влучити в загони іншого гравця.

Після назв цих властивостей завжди йде число, яке визначає мінімальний результат кидка, потрібний для того, щоб влучити. Наприклад, «Бомбардування 5» означає, що гравець кидає 1 кістку, і якщо результат дорівнює 5 або більше, то він має 1 влучання.

У назвах деяких властивостей є ще й друге число, яке йде після першого в дужках. Це число визначає кількість кісток, які кидає гравець.

Наприклад, коли гравець застосовує властивість «Космічна гармата 5 (×3)», він кидає 3 кістки й кожен результат 5 або більше вважають 1 влучанням. Якщо біля назви властивості, що передбачає кидання кісток, немає числа в дужках, то гравець кидає лише 1 кістку.

Влучання, отримані завдяки цим властивостям, призначають негайно. Коли влучання призначають загonom гравця, він вибирає та знищує один зі своїх загонів.

Гравці застосовують ці властивості в різні моменти гри й можуть призначати влучання різним типам загонів згідно з нижче описаними правилами:

- ♦ **ЗАГОРОДЖУВАЛЬНИЙ ВОГОНЬ.** Гравець застосовує цю властивість під час кроку «Загороджувальний вогонь» першого раунду космічного бою. Ці влучання можна призначати лише винищувачам.
- ♦ **БОМБАРДУВАННЯ.** Гравець застосовує цю властивість під час кроку завоювання «Бомбардування». Ці влучання можна призначати лише наземним військам, що перебувають на планеті, яку бомбардують. Якщо в системі кілька планет, активний гравець повинен перед кидком кісток вибрати, які з його загонів у цій системі влаштують бомбардування і на яких планетах.
- ♦ **КОСМІЧНА ГАРМАТА.** Гравець може застосувати цю властивість у двох випадках:
 - ♦ Після кроку тактичної дії «Переміщення» **всі гравці** можуть застосувати властивість «Космічна гармата» своїх загонів, які перебувають в активній системі. Гравець, проти чийх загонів застосували цю властивість, повинен призначити ці влучання кораблям у цій системі.
 - ♦ Під час кроку завоювання «Космічна гармата: захист» гравець, що контролює планету, яку намагаються завойовувати, може застосувати властивість «Космічна гармата» своїх загонів на цій планеті. Гравець, який намагається завойовувати планету, повинен призначити ці влучання своїм наземним військам, які висаджуються на цю планету.



ГАЛАКТИЧНА РАДА

У цьому розділі містяться правила фази засідання, яка з'являється в грі після того, як один із гравців здобуде контроль над Мекатол-Рексом. Фаза засідання складається зі складних перемовин і політичних інтриг.

ОХОРОНЦІ МЕКАТОЛ-РЕКСА

Цей жетон представляє охоронців, які оберігають Мекатол-Рекс, поки одна з великих рас не сяде на трон.



Гравці можуть вільно переміщувати загопи в систему Мекатол-Рекса, але не можуть висаджувати на цю планету наземні війська, поки на ній лежить жетон охоронців. Щоб вилучити цей жетон, активний гравець повинен витратити 6 очок впливу безпосередньо перед висаджуванням наземних військ на планету. Якщо гравець не може витратити 6 очок впливу, то він не може висадити наземні війська на Мекатол-Рекс.

Коли гравець вилучає жетон охоронців з Мекатол-Рекса, він кладе його перед собою й набирає 1 переможне очко. Тепер Галактична рада може збиратися на Мекатол-Рексі, тому після фази статусу кожного ігрового раунду (зокрема в тому раунді, у якому гравець отримав контроль над Мекатол-Рексом) додається фаза засідання.

ФАЗА ЗАСІДАННЯ

Після того як у грі з'являється фаза засідання, Галактична рада буде регулярно голосуванням розв'язувати питання, які можуть вплинути на життя всієї галактики. Ці питання представлені в грі **КАРТАМИ ЗАСІДАНЬ**. На кожній карті засідання є кілька **ВАРІАНТІВ РІШЕНЬ**. Гравці голосуватимуть за бажаний варіант, і будь-яке рішення вплине на подальшу гру.

Щоб розіграти фазу засідання гравці послідовно виконують такі кроки:

1. ПЕРШЕ ГОЛОСУВАННЯ

- ВІДКРИЙТЕ КАРТУ ЗАСІДАННЯ**
- ПРОГОЛОСУЙТЕ ЗА ВАРИАНТИ**
- УХВАЛІТЬ РІШЕННЯ**

2. ДРУГЕ ГОЛОСУВАННЯ

- ВІДКРИЙТЕ КАРТУ ЗАСІДАННЯ**
- ПРОГОЛОСУЙТЕ ЗА ВАРИАНТИ**
- УХВАЛІТЬ РІШЕННЯ**

3. ВІДНОВІТЬ КАРТИ ПЛАНЕТ

1. ПЕРШЕ ГОЛОСУВАННЯ

Щоб ухвалити рішення по першій карті засідання, гравці виконують такі кроки:

i. ВІДКРИЙТЕ КАРТУ ЗАСІДАННЯ

Речник бере верхню карту з колоди засідань і зачитує вголос її текст, а також варіанти рішень.

ii. ПРОГОЛОСУЙТЕ ЗА ВАРИАНТИ

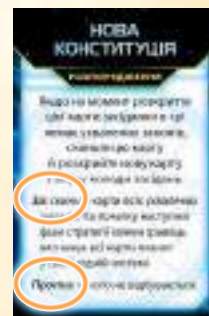
Кожен гравець, починаючи з того, хто сидить ліворуч від речника й далі за годинниковою стрілкою, може проголосувати за один із варіантів.

Коли настає черга гравця проголосувати, він може виснажити будь-яку кількість своїх карт планет. Кожна планета забезпечує таку кількість голосів, що дорівнює значенню впливу цієї планети.

ВАРИАНТИ РІШЕНЬ

Варіанти рішень, за які голосують гравці, залежать від виду голосування:

- ♦ **ЗА АБО ПРОТИ.** Гравці віддають свої голоси «за» або «проти». На карті засідання вказані різні наслідки залежно від варіанта, який набере більшість голосів.
- ♦ **ВИБЕРІТЬ ГРАВЦЯ.** Гравці віддають свої голоси за будь-якого одного гравця. Гравці можуть голосувати за себе.
- ♦ **ВИБЕРІТЬ ПЛАНЕТУ.** Гравці віддають свої голоси за будь-яку одну планету. Ця планета може бути під контролем будь-якого гравця, якщо тільки на карті засідання не вказано інакше.



Віддаючи свої голоси, гравець озвучує варіант рішення, за який голосує. Наприклад, гравець може сказати: «Я віддаю 3 голоси гравцю за гаканів» або «Я віддаю 3 голоси проти цього рішення».

Гравець може голосувати лише за один варіант рішення кожної карти засідання. Наприклад, не можна віддати частину голосів за одного гравця, а частину — за іншого. Також гравець може повністю відмовитися від участі в голосуванні.

Угоди

Під час кожного голосування гравці можуть укладати між собою угоди, навіть якщо вони не сусіди. Кожен гравець може укласти лише одну угоду з кожним іншим гравцем за одне голосування. Так можна схилити гравців проголосувати за певний варіант рішення, пообіцявши товари або що-небудь інше в майбутньому.

iii. Ухваліть рішення

Гравці рахують голоси й ухвалюють рішення, яке набрало найбільшу кількість голосів. Усі карти засідань діляться на два типи: **РОЗПОРЯДЖЕННЯ** і **ЗАКОНИ**.

Розпорядження

Коли гравці голосують за розпорядження, вони ухвалюють рішення, яке набрало найбільшу кількість голосів, застосовують його ефект і негайно скидають цю карту засідання.

ЗАКОНИ

Якщо під час голосування за закон більшість голосів отримав варіант «за» або якщо закон вимагає вибрати гравця або планету, то ефект, указаний на карті закону, стає постійним правилом гри. Гравці ухвалюють рішення і викладають карту закону в загальну ігрову зону (якщо на карті не вказано інакше).

Якщо більшість голосів отримав варіант «проти», гравці застосовують ефект, зазначений на карті для цього варіанта, і негайно скидають цю карту засідання.

РІВНІСТЬ ГОЛОСІВ

Якщо за результатами голосування за різні варіанти рішення віддано однакову кількість голосів, речник вирішує, який із цих варіантів буде ухвалений.

2. ДРУГЕ ГОЛОСУВАННЯ

Гравці ухвалюють рішення щодо ще однієї карти засідання, дотримуючись тих самих правил і виконуючи ті самі кроки, що й під час першого голосування.

3. ВІДНОВІТЬ КАРТИ ПЛАНЕТ

Кожен гравець відновлює всі свої карти планет. На цьому фаза засідання завершується, а з нею завершується й ігровий раунд. Після цього настає фаза стратегії наступного ігрового раунду.

СТОП!

Тепер ви знаєте всі правила, потрібні для першої партії в «Сутінки імперії». Якщо під час гри у вас виникнуть запитання, відповіді на них шукайте в довіднику, а не в цій книжці правил.

Знайомим із грою гравцям варто дочитати правила. Далі ми розповімо про повні приготування до гри та карти зобов'язань.

Pax magnifica bellum gloriosum!

РОЗШИРЕНІ ПРАВИЛА

Після того як ви зіграєте свою першу партію, вам варто зіграти наступну партію за розширеними правилами, наведеними в цьому розділі.

ПОВНІ ПРИГОТУВАННЯ ДО ГРИ

У цій книжці містяться лише скорочені правила «Приготування до першої партії», щоб полегшити вам першу партію в «Сутінки імперії». На відміну від новачків, досвідчені гравці можуть вибрати собі будь-яку фракцію — гра за більшість із них набагато складніша, ніж за фракції, запропоновані в «Приготуваннях до першої партії».

Під час повних приготувань до гри гравці не складають ігрове поле за готовою схемою, а отримують плитки систем і самі складають мапу галактики. Правила повних приготувань читайте на с. 2 довідника в розділі «Повні приготування до гри». Також під час приготувань до партії гравці отримують карти зобов'язань, які вони можуть використовувати під час перемовин з іншими гравцями. Насамкінець, якщо гравці хочуть збільшити тривалість партії, вони можуть використовувати сторону треку ПО з 14 поділками.

КАРТИ ЗОБОВ'ЯЗАНЬ

Кожен гравець починає гру з 5 картами зобов'язань. Чотири з них за кольором збігаються з кольором, який вибрав гравець, а п'ята карта особлива для кожної фракції. Карти зобов'язань допомагають гравцям вести перемовини одне з одним та укладати повноцінні угоди.



Гравець може запропонувати карту зобов'язання іншому гравцеві в рамках угоди. Кожна карта зобов'язання містить текст, що описує її ефект і момент, коли його можна застосувати. Гравець не може застосовувати ефекти власних карт зобов'язань, але може застосовувати ефекти карт зобов'язань інших гравців, отриманих у рамках угоди.

Коли гравець грає карту зобов'язання, він розкриває карту й застосовує її ефект. Деякі карти зобов'язань залишаються в грі після розігрування, але зазвичай вони повертаються до початкового власника, який може знову запропонувати їх на обмін у рамках угоди.

Коли гравець пропонує карту зобов'язання іншому гравцеві в рамках угоди, він може показати її гравцеві, який її отримує, якщо той бажає. Гравець не може запропонувати більше ніж 1 карту зобов'язання в рамках однієї угоди. Гравці також можуть обмінюватися картами зобов'язань, отриманими від інших гравців. Для цього не потрібен дозвіл початкового власника карти зобов'язання.



ПРИГОТУВАННЯ ГАЛАКТИКИ ДЛЯ ТРЬОХ ГРАВЦІВ

Складіть мапу галактики для трьох гравців згідно зі схемою праворуч, орієнтуючись на цифри в лівому куті кожної плитки системи.

Розмістивши всі системи, гравці кладуть плитки зі своїми рідними системами на місця, позначені на схемі зеленим. Гравці вибирають для розміщення своїх рідних систем ті місця, які розташовані найближче до кожного з них на столі.



ПРИГОТУВАННЯ ГАЛАКТИКИ ДЛЯ ЧОТИРЬОХ ГРАВЦІВ

Складіть мапу галактики для чотирьох гравців згідно зі схемою ліворуч, орієнтуючись на цифри в лівому куті кожної плитки системи.

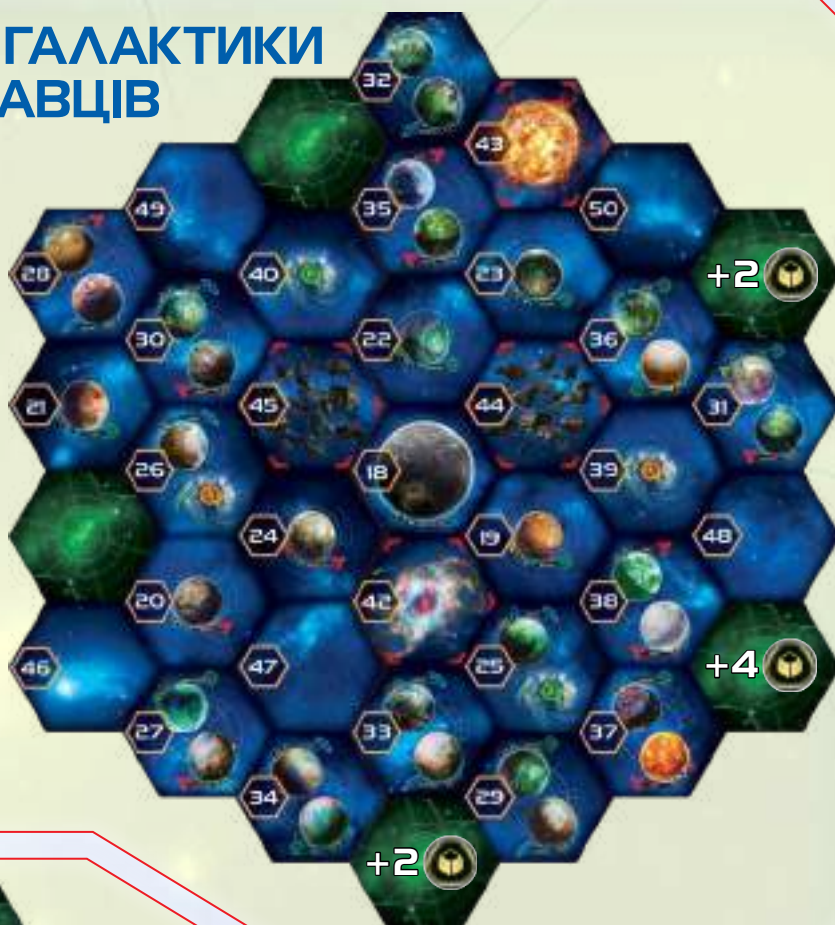
Розмістивши всі системи, гравці кладуть плитки зі своїми рідними системами на місця, позначені на схемі зеленим. Гравці вибирають для розміщення своїх рідних систем ті місця, які розташовані найближче до кожного з них на столі.

ПРИГОТУВАННЯ ГАЛАКТИКИ ДЛЯ П'ЯТЬОХ ГРАВЦІВ

Складіть мапу галактики для п'ятьох гравців згідно зі схемою праворуч, орієнтуючись на цифри в лівому куті кожної плитки системи.

Розмістивши всі системи, гравці кладуть плитки зі своїми рідними системами на місця, позначені на схемі зеленим. Гравці вибирають для розміщення своїх рідних систем ті місця, які розташовані найближче до кожного з них на столі.

У партії вп'ятьох той гравець, чия рідна система найближче до двох інших гравців, отримує 4 додаткові товари на початку гри. Два гравці, що сидять обабіч нього, отримують по 2 додаткові товари. Ще два гравці, які перебувають від інших на відстані, що перевищує 2 системи, не отримують додаткових товарів.



ПРИГОТУВАННЯ ГАЛАКТИКИ ДЛЯ ШІСТЬОХ ГРАВЦІВ

Складіть мапу галактики для шістьох гравців згідно зі схемою ліворуч, орієнтуючись на цифри в лівому куті кожної плитки системи.

Розмістивши всі системи, гравці кладуть плитки зі своїми рідними системами на місця, позначені на схемі зеленим. Гравці вибирають для розміщення своїх рідних систем ті місця, які розташовані найближче до кожного з них на столі.

ПАМ'ЯТКА

ПЕРЕБІГ ГРИ

1. **Фаза стратегії.** Починаючи з речника й далі за годинниковою стрілкою, гравці по черзі вибирають карти стратегії.
2. **Фаза дій.** Гравці по черзі виконують ходи в порядку ініціативи, поки всі гравці не пропустять хід.
3. **Фаза статусу.** Гравці досягають цілей та готуються до наступного ігрового раунду.
4. **Фаза засідання.** Гравці ухвалюють рішення щодо 2 карт засідань.

ДІЇ

Є три типи дій, які гравці можуть виконувати протягом фази дій:

СТРАТЕГІЧНА ДІЯ

Гравець застосовує основну властивість своєї карти стратегії. Потім **інші** гравці застосовують другорядну властивість цієї карти.

КОМПОНЕНТНА ДІЯ

Гравець може виконати дію, описану на його планшеті фракції, карті технології чи карті дії.

ТАКТИЧНА ДІЯ

Гравець може виконати тактичну дію, витративши жетон наказу зі свого тактичного резерву. Він виконує такі кроки:

1. **Активація**
2. **Переміщення**
 - i. Переміщення кораблів
 - ii. Космічна гармата: атака
3. **Космічний бій**
 - i. Загороджувальний вогонь (лише в першому раунді космічного бою)
 - ii. Оголосити про відступ
 - iii. Бойові перевірки
 - iv. Призначання влучань
 - v. Відступ
4. **Завоювання**
 - i. Бомбардування
 - ii. Висаджування наземних військ
 - iii. Космічна гармата: захист
 - iv. Наземний бій
 - v. Встановлення контролю
5. **Виробництво**

ФАЗА СТАТУСУ

1. **Досягніть цілей**
2. **Розкрийте карту загальної цілі**
3. **Візьміть карти дій**
4. **Поверніть жетони наказів**
5. **Отримайте й розподіліть жетони наказів**
6. **Відновіть карти**
7. **Відремонтуйте загони**
8. **Поверніть карти стратегії**

ОЗНАКИ ПЛАНЕТ



КУЛЬТУРНА



НЕБЕЗПЕЧНА



ПРОМИСЛОВА

ПРАВИЛА, ПРО ЯКІ ЧАСТО ЗАБУВАЮТЬ

- ♦ Фаза засідання з'являється у грі лише після того, як один із гравців вилучить жетон охоронців з Мекатол-Рекса.
- ♦ Гравець не може пропустити хід протягом фази дій, поки не виконає стратегічну дію.
- ♦ Гравці не можуть застосовувати другорядні властивості власних карт стратегії під час стратегічної дії.
- ♦ Гравці можуть створювати загони на базі в активній системі під час тактичної дії, навіть якщо вони не розміщували кораблі й не завойовували планети.
- ♦ Кораблі можуть висаджувати наземні війська тільки в активній системі.
- ♦ Кількість наземних військ у космосі та винищувачів гравця може перевищувати кількість місць на його кораблях під час бою.
- ♦ Гравець може мати щонайбільше 2 ПСО та 1 базу на кожній планеті.
- ♦ Технології поліпшень не дають символи, потрібні для виконання вимог досліджуваної технології.
- ♦ Кожен гравець може передати іншому тільки одну карту зобов'язання в рамках однієї угоди.
- ♦ Гравці з поліпшеними ПСО, розташованими в системі з червоточиною, можуть застосовувати властивість «Космічна гармата» ПСО через червоточину.
- ♦ Гравці можуть обмінюватися картами зобов'язань, отриманими раніше від інших гравців.
- ♦ Гравець може мати щонайбільше 3 карти секретних цілей, як досягнутих, так і недосягнутих.

The background of the cover is a deep blue space filled with stars. In the upper left, a large, dark, complex structure resembling a space station or a massive ship is partially visible. In the upper right, a small globe of the Earth is shown, with a faint, glowing blue orbital path around it. In the lower center, a large, circular, reddish-orange planet is depicted, with a portrait of Emperor Palpatine overlaid on it. The portrait shows him from the chest up, wearing his signature black robe and a gold chain with a large red gem. The title "СУТІНКИ ІМПЕРІЇ" is written in large, bold, yellow-orange letters across the middle. Below the title, the subtitle "ДОВІДНИК ІЗ ПРАВИЛ" is written in white. To the right of the title, the text "ЧЕТВЕРТЕ ВИДАННЯ" is written in small, white, capital letters.

СУТІНКИ ІМПЕРІЇ

ЧЕТВЕРТЕ ВИДАННЯ

ДОВІДНИК ІЗ ПРАВИЛ

ДЛЯ ЧОГО ПОТРІБНА ЦЯ КНИЖКА

У цій книжці ви знайдете вичерпний опис усіх правил гри «Сутінки імперії. Четверте видання». Перш ніж читати цей довідник, гравці повинні прочитати та зрозуміти правила, викладені в основній книжці правил. Якщо протягом гри у вас виникатимуть запитання, шукайте відповіді на них у цьому довіднику.

Довідник складається з двох основних розділів: «Розширені правила» і «Глосарій». Перший розділ містить загальні правила, які гравці повинні вивчити після своєї першої партії, зокрема опис повних приготувань.

Глосарій містить детальні правила та роз'яснення, наведені за темами в алфавітному порядку. Щоб швидко знайти відповідне правило, користуйтеся алфавітним покажчиком на с. 30.

ЗОЛОТІ ПРАВИЛА

Золоті правила — це засадничі ігрові концепції, на яких будуються всі інші правила гри.

- Якщо інформація в цьому довіднику суперечить книжці правил, дотримуйтеся тексту довідника.
- Якщо текст властивості карти суперечить тексту довідника, дотримуйтеся тексту карти. Якщо є можливість одночасно дотриматися і тексту довідника, і тексту карти, то так і зробіть.
- Якщо в тексті властивості на карті або планшеті фракції використані слова «не можна», «не може» чи «не можуть», то ця заборона непорушна — її не можна обійти завдяки іншій властивості.

ПОВНІ ПРИГОТУВАННЯ ДО ГРИ

У цьому розділі описані приготування до партії з усіма додатковими правилами. Зауважте, що деякі кроки дещо відрізняються від правил «Приготування до першої партії».

КРОК 1. ВИЗНАЧТЕ РЕЧНИКА. Будь-яким способом визначте гравця, що отримає жетон речника.

КРОК 2. ВИБЕРІТЬ ФРАКЦІЇ. Кожен гравець вибирає собі 1 планшет фракції. У цій партії він гратиме за цю фракцію. Кожен гравець кладе вибраний планшет фракції перед собою.

КРОК 3. ВІЗЬМІТЬ КОМПОНЕНТИ ФРАКЦІЇ. Кожен гравець бере такі компоненти із символом своєї фракції:

- | | |
|------------------------------|--------------------------------|
| • 1 плитка з рідною системою | • 1 карта зобов'язання фракції |
| • 17 жетонів контролю | • 2 карти технологій фракції |
| • 16 жетонів наказів | • жетони фракції |

Кожен гравець розміщує кожен з компонентів своєї фракції поруч зі своїм планшетом фракції. Усі невикористані компоненти фракцій повернуть у коробку.

ПРИМІТКА. Жетони фракцій мають лише Клубок наалу, Некрові-рус і привиди Креусса.

КРОК 4. ВИБЕРІТЬ КОЛІР. Кожен гравець вибирає колір і бере такі компоненти цього кольору.

- | | |
|----------------------------------|-----------------------|
| • 59 пластикових фігурок загонів | • 25 карт технологій |
| • 1 планшет наказів | • 4 карти зобов'язань |

Кожен гравець затасовує свої карти технологій фракції і карти технологій вибраного кольору в одну колоду технологій, а свою карту зобов'язання фракції та карти зобов'язань вибраного кольору — в колоду зобов'язань. Потім кожен гравець розміщує сформовані колоди та свої пластикові фігурки біля свого планшета фракції.

КРОК 5. ВІЗЬМІТЬ ПОЧАТКОВІ КАРТИ ПЛАНЕТ. Кожен гравець бере карти планет, які відповідають планетам у його рідній системі, та викладає їх горілиць біля свого планшета фракції.

КРОК 6. УТВОРІТЬ ІГРОВЕ ПОЛЕ. Викладіть систему з Мекатол-Рексом на центр загальної ігрової зони — це центр галактики. Галактика складатиметься з трьох кілець навколо Мекатол-Рекса. Рідні системи кожного гравця розміщуватимуться у визначених місцях у третьому кільці. За допомогою схеми «Приготування ігрового поля» визначте, де розміщуватиметься рідна система кожного гравця, орієнтуючись на місця гравців за столом. Потім утворіть ігрове поле, виконавши такі кроки:

- ПОСОРТУЙТЕ СИСТЕМИ.** Розділіть плитки систем на два стоси за кольором звороту кожної плитки: один стос із синім зворотом, другий — з червоним. Плитки систем із зеленим зворотом — рідні системи фракцій; поки що їх не використовують.
- РОЗДАЙТЕ ПЛИТКИ СИСТЕМ.** Долілиць перетасуйте кожен стос плиток систем. Потім, так само долілиць, роздайте кожному гравцеві певну кількість плиток відповідно до кількості гравців:
 - **ТРИ ГРАВЦІ.** Кожен гравець отримує 6 синіх і 2 червоні плитки.
 - **ЧОТИРИ ГРАВЦІ.** Кожен гравець отримує 5 синіх і 3 червоні плитки.
 - **П'ЯТЬ ГРАВЦІВ.** Кожен гравець отримує 4 сині та 2 червоні плитки.
 - **ШІСТЬ ГРАВЦІВ.** Кожен гравець отримує 3 сині та 2 червоні плитки.

ПРИМІТКА. Для гри вп'ятьох знадобиться 1 додаткова плитка. Перед розміщенням плиток систем речник бере 1 випадкову плитку з червоним зворотом і кладе її горілиць біля Мекатол-Рекса, з будь-якого боку плитки.

iii. **ВИКЛАДІТЬ ПЛИТКИ СИСТЕМ.** Спершу гравці викладають свої рідні системи приблизно в тих місцях, де вони приєднуюватимуться до решти галактики. Потім, починаючи з речника й далі за годинниковою стрілкою, кожен гравець викладає по 1 плитці горілиць у перше кільце навколо Мекатол-Рекса. Після того як останній гравець виклав свою першу плитку, він відразу викладає другу плитку. Далі гравці викладають плитку у зворотному порядку (проти годинникової стрілки), поки черга знову не дійде до речника, який викладає дві плитку. Потім порядок знову змінюється, і тепер гравці викладають плитку за годинниковою стрілкою. Цей процес повторюється, поки гравці не викладуть усі свої плитку.

Перш ніж розпочинати нове кільце плиток навколо Мекатол-Рекса, треба завершити попереднє. Плитку систем з аномаліями **не можна** викладати одну біля одної, якщо тільки немає іншого варіанта. Крім того, **не можна** викладати плитку з червоточинами того самого типу одну біля одної, якщо тільки немає іншого варіанта. Виклавши всі отримані плитку систем, гравці приєднують свої рідні системи до решти галактики.

ПРИМІТКА. У грі вп'ятьох три гравці опиняться в дещо невідгданому становищі через початкове розміщення своїх рідних систем на ігровому полі. Після утворення ігрового поля ці гравці отримують кілька товарів залежно від місць своїх рідних систем. Скористайтеся схемою праворуч, щоб визначити, скільки товарів отримує кожен із цих гравців.

КРОК 7. ПОКЛАДІТЬ ЖЕТОН ОХОРОНЦІВ. Покладіть жетон охоронців на центр ігрового поля на планету Мекатол-Рекс.

КРОК 8. ПЕРЕТАСУЙТЕ ЗАГАЛЬНІ КОЛОДИ. Перетасуйте окремо колоди карт дій, засідань, цілей етапу I, цілей етапу II та секретних цілей і покладіть їх у загальну ігрову зону біля поля.

КРОК 9. СТВОРІТЬ ЗАГАЛЬНИЙ ЗАПАС. Зберіть і покладіть окремими купками в загальній ігровій зоні жетони товарів, піхоти й винищувачів.

КРОК 10. ПРИГОТУЙТЕ КАРТИ СТРАТЕГІЇ. Викладіть горілиць усі 8 карт стратегії у загальній ігровій зоні в межах досяжності всіх гравців.

КРОК 11. ВІЗЬМІТЬ ПОЧАТКОВІ КОМПОНЕНТИ. Кожен гравець бере карти початкових технологій і початкові загони, зазначені на звороті його планшета фракції. Потім він викладає горілиць карти технологій біля свого планшета фракції, а фігурки початкових загонів розміщує у своїй рідній системі.

Потім кожен гравець кладе 3 жетони наказів у свій тактичний резерв, 3 жетони наказів у свій резерв флоту та 2 жетони наказів у свій стратегічний резерв.



КРОК 12. ПРИГОТУЙТЕ ЦІЛІ. Виконайте такі кроки:

- Кожен гравець бере 2 карти секретних цілей і залишає собі 1 з них. Не відкриваючи, перетасуйте невідбрані карти секретних цілей і сформууйте колоду секретних цілей.
- Покладіть трек переможних очок біля ігрового поля. Гравці вирішують, яку сторону треку використовувати — на 10 або на 14 очок. Потім кожен гравець кладе свій жетон контролю на поділку «0».
- Речник викладає горілиць у ряд 5 карт цілей етапу I вище треку переможних очок. Потім він викладає горілиць у ряд 5 карт цілей етапу II нижче треку переможних очок.
- Речник розкриває перші 2 карти цілей етапу I.

ГЛОСАРІЙ

Цей глосарій містить детальні правила гри «Сутінки імперії. Четверте видання», упорядковані за темами. Щоб швидко знайти відповідне правило, користуйтеся алфавітним покажчиком на с. 30.

1 АКТИВНА СИСТЕМА

Активна система — це система, яку активували під час тактичної дії.

- 1.1 Коли гравець виконує тактичну дію, він активує систему, поклавши жетон наказу зі свого тактичного резерву в цю систему. Ця система стає активною системою.
- 1.2 Гравець **не може** активувати систему, у якій уже є його жетон наказу.
- 1.3 Гравець **може** активувати систему, у якій є жетони наказів інших гравців.
- 1.4 Система залишається активною протягом всієї тактичної дії, під час якої вона була активована.

ДИВІТЬСЯ ТАКОЖ: Переміщення, Тактична дія.

2 АКТИВНИЙ ГРАВЕЦЬ

Активний гравець — це гравець, який виконує хід протягом фази дій.

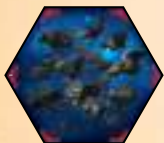
- 2.1 Протягом фази дій перший за порядком ініціативи гравець стає першим активним гравцем.
- 2.2 Після того як активний гравець виконав хід, активним гравцем стає наступний за порядком ініціативи гравець.
- 2.3 Після того як останній за порядком ініціативи гравець виконав хід, активним гравцем знову стає перший за порядком ініціативи гравець. Гравці знову по черзі виконують ходи в порядку ініціативи, за винятком тих, хто пропустив хід.

ДИВІТЬСЯ ТАКОЖ: Порядок ініціативи, Фаза дій.

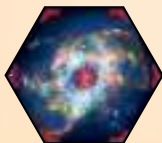
3 АНОМАЛІЇ

Аномалії — це системи, на які поширюються особливі правила.

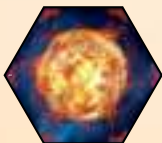
- 3.1 Систему з аномалією можна відрізнити за червоними кутами по краях плиток.
- 3.2 Є чотири типи аномалій: поля астероїдів, туманності, наднові та гравітаційні розломи.
- 3.3 Тип аномалії можна визначити за її ілюстрацією:



Поле астероїдів



Туманність



Наднова



Гравітаційний розлом

ДИВІТЬСЯ ТАКОЖ: Гравітаційний розлом, Наднова, Переміщення, Плитки систем, Поле астероїдів, Туманність.

4 БАЗА

База — це споруда, яка дає змогу гравцям створювати загони.

- 4.1 Кожна база має властивість «Виробництво», що визначає кількість загонів, яку вона здатна створити.
- 4.2 Основний спосіб отримати базу — застосувати основну або другорядну властивість карти стратегії «Будівництво».
- 4.3 Гравці розміщують бази на планетах. На одній планеті може бути щонайбільше **одна** база.
- 4.4 Якщо в будь-який момент гри на планеті з базою гравця опиняться загони іншого гравця і немає жодного загону його власних наземних військ, цю базу знищують.
 - «Летючу фабрику» (база Клану саарів) знищують, якщо вона опиняється в блокаді, тобто коли вона перебуває в системі, де немає кораблів Клану саарів, але є кораблі іншого гравця.

ДИВІТЬСЯ ТАКОЖ: Будівництво (карта стратегії), Споруди, Створення загонів.

5 БІЙ (ХАРАКТЕРИСТИКА)

Бій — це характеристика деяких загонів, зазначена на планшетах фракцій та на картах поліпшень.

- 5.1 Якщо під час бойової перевірки загону на кістці випадає результат, що дорівнює або перевищує його значення бою, загін влучає в ціль.
- 5.2 Якщо поруч зі значенням бою загону зображено 2 (або більше) символи вибуху, то гравець кидає по одній кістці за кожен символ вибуху замість однієї кістки.

ДИВІТЬСЯ ТАКОЖ: Завоювання, Космічний бій, Наземний бій.

6 БЛОКАДА

Загін гравця з властивістю «Виробництво» опиняється під блокадою, якщо він перебуває в системі, у якій немає його кораблів, але є кораблі іншого гравця.

- 6.1 Гравець не може створювати кораблі за допомогою загону, який перебуває під блокадою. Однак за допомогою цього загону можна створювати наземні війська.

ДИВІТЬСЯ ТАКОЖ: Кораблі, Створення загонів.

7 БОМБАРДУВАННЯ (ВЛАСТИВІСТЬ ЗАГОНУ)

Загін з властивістю «Бомбардування» здатний знищити наземні війська іншого гравця під час завоювання. Для цього під час кроку «Бомбардування» гравці виконують такі кроки:

7.1 **КРОК 1.** Активний гравець вибирає, яку планету буде бомбардувати кожен його загін із властивістю «Бомбардування». Потім він кидає кістку за кожен із цих загонів — це називають перевіркою бомбардування. Кожен кидок, результат якого дорівнює або перевищує значення бомбардування загону, вважають 1 влучанням.

- Якщо загін має властивість «Бомбардування», то це вказано на планшеті фракції та на карті поліпшення.
- Властивість «Бомбардування» описано на компонентах так: «Бомбардування X (xY)», де X — мінімальне значення, яке повинно випасти на кістці для влучання, а Y — кількість кісток, яку гравець кидає за цей загін. Значення (xY) мають далеко не всі властивості — такі загони проходять перевірку бомбардування за допомогою однієї кістки.
- Ігрові ефекти, які дають змогу перекинути кістки, змінити результат кидка або іншим способом вплинути на бойові перевірки, не впливають на перевірку бомбардування.
- Гравець може бомбардувати кілька планет у системі, але він повинен оголосити, яку з планет бомбардуватиме його загін перед перевіркою цього бомбардування.
- Властивість Л131КС «Килимове бомбардування» не діє на наземні війська гравця за Л131КС.
- Планети, на яких є загони з властивістю «Планетний щит», не можна бомбардувати.

7.2 **КРОК 2.** Гравець, який контролює планету, що зазнала бомбардування, вибирає та знищує по 1 своєму загону наземних військ на цій планеті за кожне влучання суперника під час перевірки бомбардування.

- Якщо гравець повинен призначити більше влучань, ніж він має наземних військ, то зайві влучання втрачаються.

ДИВІТЬСЯ ТАКОЖ: Завоювання, Планетний щит.

8 БУДІВНИЦТВО (КАРТА СТРАТЕГІЇ)

Карта стратегії «Будівництво» дає змогу гравцям будувати споруди на контрольованих ними планетах. Значення ініціативи цієї карти: «4».

8.1 Якщо протягом фази дій активний гравець має карту стратегії «Будівництво», він може виконати стратегічну дію, щоб застосувати основну властивість цієї карти.

8.2 Щоб застосувати основну властивість карти стратегії «Будівництво», активний гравець може розмістити 1 ПСО або 1 базу на контрольованій ним планеті. Потім він може розмістити 1 ПСО на контрольованій ним планеті.

- Споруди можна розміщувати як на тій самій планеті, так і на різних.
- Споруди можна розміщувати в будь-яких системах, незалежно від того, чи є в системі жетон наказу гравця, чи ні.

8.3 Після того як активний гравець застосував основну властивість карти стратегії «Будівництво», кожний інший гравець, починаючи з гравця ліворуч від активного гравця і далі за годинниковою стрілкою, може покласти жетон наказу зі свого стратегічного резерву в будь-яку систему. Якщо в цій системі вже є жетон наказу цього гравця, він повертає витрачений жетон зі стратегічного резерву у свої підкріплення. Потім він розміщує 1 ПСО або 1 базу на контрольованій ним планеті в цій системі.

8.4 Коли гравець розміщує ПСО або базу за допомогою карти стратегії «Будівництво», він бере фігурку ПСО або бази зі своїх підкріплень.

- Якщо в підкріпленнях гравця немає потрібних фігурок, він може забрати їх із будь-яких систем, де немає його жетонів наказів, і повернути в підкріплення. Потім він повинен розмістити цей загін на полі згідно з ефектом властивості карти «Будівництво».

ДИВІТЬСЯ ТАКОЖ: Карти стратегії, Порядок ініціативи, Споруди, Стратегічна дія.

9 ВИБУВАННЯ З ГРИ

Якщо гравець вибув із гри, він більше не бере участі в партії.

9.1 Гравець вибуває з гри, якщо він відповідає **всім** трьом таким умовам:

- гравець не має наземних військ на ігровому полі;
- гравець не має загонів із властивістю «Виробництво»;
- гравець не контролює жодної планети.

9.2 Коли гравець вибуває з гри, усі компоненти його фракції та його кольору (загони, жетони наказів, жетони контролю, карти зобов'язань, карти технологій, а також планшет фракції та планшет наказів), зокрема компоненти з його підкріплень, повертають у коробку.

9.3 Коли гравець вибуває, усі його карти засідань кладуть у шкід.

9.4 Коли гравець вибуває, усі його карти зобов'язань, які пов'язані з іншими фракціями й кольорами, повертають гравцям, які грають за відповідні фракції та кольори.

- Карти зобов'язань, які стосуються фракції вибулого гравця або збігаються з вибраним ним кольором, повертають у коробку, навіть якщо їх має інший гравець.

9.5 Коли гравець вибуває, то скидає кожну карту дії зі своєї руки.

9.6 Коли гравець вибуває, його карти стратегії повертають у загальну ігрову зону, незалежно від того, були ці карти виснажені чи ні.

9.7 Коли гравець вибуває, його карти секретних цілей затасовують назад у колоду секретних цілей, незалежно від того, були ці секретні цілі досягнуті чи ні.

9.8 Якщо вибуває речник, жетон речника переходить до гравця ліворуч від речника.

9.9 Якщо гра, яка почалася з 5 або більше гравцями, стає грою з 4 чи менше гравцями внаслідок вибування, то гравці продовжують вибирати лише 1 карту стратегії протягом фази стратегії.

9.10 Коли гравці вибувають, жетони, що належать певним фракціям, взаємодіють із грою так:

- Якщо гравець вибуває, а жетон асиміляції «Х» або «У» Некровірусу лежить на одній з карт технологій його фракції, то ця технологія залишається в грі.
- Якщо гравець за привидів Креусса вибуває, його жетони червоточин залишаються на ігровому полі до кінця гри.
- Якщо вибуває гравець за Клубок наалу, а інший гравець має жетон «0» наалу, то цей жетон залишається в поточного гравця до кінця фази статусу, а потім жетон вилучають із гри.

ДИВІТЬСЯ ТАКОЖ: Виробництво, Карти засідань, Карти зобов'язань, Контроль, Наземні війська.

10 ВИРОБНИЦТВО (ВЛАСТИВІСТЬ ЗАГОНУ)

Під час кроку тактичної дії «Виробництво» активний гравець може застосовувати властивість «Виробництво» кожного свого загону, що перебуває в активній системі, щоб створювати заgonи.

10.1 У кожного загону з властивістю «Виробництво» після слова «Виробництво» на планшеті фракції завжди вказано значення виробництва. Це максимальна кількість загонів, яку може створити цей загін.

- Якщо активний гравець має в активній системі кілька загонів із властивістю «Виробництво», він може створювати заgonи в кількості, що дорівнює сумарному значенню виробництва всіх загонів зі здатністю «Виробництво» в цій системі.
- Під час виробництва винищувачів або загонів піхоти кожен створений загін рахують окремо до значення виробництва загону, який їх створює.
- За бажанням гравець може створити лише 1 загін піхоти або винищувач, однак він усе одно повинен заплатити повну ціну.
- Значення виробництва баз арбореків не можна рахувати під час створення загонів піхоти, навіть якщо гравець за арбореків має інший загін із властивістю «Виробництво» в тій самій системі.

10.2 Коли гравець створює кораблі за допомогою властивості «Виробництво», він повинен розміщувати їх в активній системі.

10.3 Коли гравець створює наземні війська, він повинен розміщувати їх на планеті, де перебуває загін, який їх створив.

10.4 Якщо гравець створює наземні війська за допомогою властивості «Виробництво» загону, який перебуває в космосі системи, то він може розмістити їх або в космосі тієї ж системи, або на контрольованій ним планеті в тій же системі.

- Якщо гравець розміщує наземні війська в космосі системи, їхня кількість не може перевищити кількість місць на борту його кораблів у цій системі.

ДИВІТЬСЯ ТАКОЖ: База, Блокада, Створення загонів.

11 ВИСНАЖЕНА КАРТА

Деякі карти під час гри стають виснаженими. Гравець не може застосовувати властивості або витратити очки ресурсів й очки впливу виснажених карт.

- 11.1 Щоб виснажити карту, гравець перевертає її долілиць.
- 11.2 Під час кроку фази статусу «Відновіть карти» кожен гравець відновлює всі свої виснажені карти, перевернувши їх горілиць.
- 11.3 Гравець виснажує свою карту планети, щоб витратити очки ресурсів **або** очки впливу цієї карти.
- 11.4 Деякі властивості, зокрема властивості карт технологій, вимагають виснажити карту, щоб застосувати її. Якщо карта вже виснажена, її не можна виснажити ще раз заради застосування властивості.
 - Пасивні властивості виснаженої карти діють навіть у разі виснаження карти.
- 11.5 Після того як гравець виконав стратегічну дію, він виснажує карту стратегії, яка відповідає цій дії.

ДИВІТЬСЯ ТАКОЖ: Вплив, Планети, Ресурси, Фаза статусу.

12 ВІДНОВЛЕНА КАРТА

Якщо карта перебуває у відновленому стані, гравець може виснажити її або застосувати властивості цієї карти.

- 12.1 Гравці викладають відновлені карти горілиць перед собою, а виснажені карти — долілиць перед собою.
- 12.2 Гравець може виснажити відновлену карту планети, щоб витратити її очки ресурсів або впливу.
- 12.3 Гравці можуть виснажувати відновлені карти деяких технологій, щоб застосовувати властивості цих технологій.
 - На картах таких технологій завжди зазначено, що гравцеві треба також виснажити карту, щоб заплатити ціну властивості.
- 12.4 Якщо карта виснажена, гравець не може застосовувати її властивості або витратити її очки ресурсів і впливу, поки не відновить її.
- 12.5 Під час кроку фази статусу «Відновіть карти» кожен гравець відновлює всі свої виснажені карти, перевернувши їх горілиць.
- 12.6 Коли гравець виконує стратегічну дію, він виснажує свою карту стратегії.
 - Гравець відновлює цю карту стратегії пізніше, під час кроку фази статусу «Відновіть карти».

ДИВІТЬСЯ ТАКОЖ: Виснажена карта, Властивості, Фаза статусу.

13 ВІЙНА (КАРТА СТРАТЕГІЇ)

Карта стратегії «Війна» дає змогу гравцям вилучати жетони наказів з поля і перерозподіляти їх між резервами на планшетах наказів. Значення ініціативи цієї карти: «6». Якщо активний гравець має карту стратегії «Війна», він може протягом фази дій виконати стратегічну дію, щоб застосувати основну властивість цієї карти.

Щоб застосувати основну властивість карти стратегії «Війна», активний гравець послідовно виконує такі кроки:

- 13.1 **КРОК 1.** Активний гравець вилучає 1 будь-який свій жетон наказу з ігрового поля. Потім він кладе його в один із резервів на своєму планшеті наказів.
- 13.2 **КРОК 2.** Активний гравець може перерозподілити жетони наказів між резервами на своєму планшеті наказів.
- 13.3 Після того як активний гравець застосував основну властивість карти стратегії «Війна», кожний інший гравець, починаючи з гравця ліворуч від активного гравця і далі за годинниковою стрілкою, може витратити 1 жетон наказу зі свого стратегічного резерву, щоб застосувати властивість «Виробництво» однієї своєї бази у своїй рідній системі.
 - Під час цього **не треба** викладати жетон наказу в рідну систему.

ДИВІТЬСЯ ТАКОЖ: Жетони наказів, Карти стратегії, Порядок ініціативи, Стратегічна дія, Фаза дій.

14 ВЛАСТИВОСТІ

Планшети фракцій і карти мають властивості, які гравці можуть застосовувати, щоб активувати різні ігрові ефекти.

- 14.1 У тексті кожної властивості сказано, як і коли гравці можуть її застосувати.
 - Якщо ви застосували властивість із зазначеною тривалістю, її ефект триває протягом цього терміну, навіть якщо компонент з цією властивістю вилучили з гри.
- 14.2 Якщо карта має кілька властивостей, кожна з них описана в окремому абзаці.
- 14.3 Якщо текст властивості починається зі слова «Дія», гравець повинен виконати компонентну дію протягом фази дій, щоб застосувати цю властивість.
- 14.4 Якщо текст властивості містить слова «не можете», «не може», «не можуть» або «не можна», то ця заборона непорушна — її не можна обійти завдяки іншій властивості.
- 14.5 Коли гравець застосовує властивість, він повинен застосувати її повністю. Ефект властивості, описаний після слів «можете», «може» або «можуть» необов'язковий — застосовуючи властивість, гравець може за бажанням не застосовувати цю частину ефекту.
- 14.6 Властивості на компонентах, які залишаються в грі, обов'язкові до застосування, якщо тільки вони не містять слів «можете», «може» або «можуть».

- 14.7 Якщо властивість складається з кількох ефектів, розділених сполучником «і» або «та», то гравець повинен застосувати максимально можливу кількість ефектів властивості. Однак, якщо він не може застосувати всі її ефекти, він має право застосувати тільки ті, які може застосувати.

14.8 ЦІНА

- 14.9 У деяких властивостей є ціна, після якої йде опис ефекту. Ціна властивості відділяється від ефекту словом «щоб» або крапкою з комою. Гравець не може застосувати ефект такої властивості, якщо не може заплатити ціну.
- 14.10 Ось деякі приклади ціни, яку треба заплатити, щоб застосувати властивість: витратити очки ресурсів, витратити товари, витратити жетони наказів, виснажити карти або активувати певні системи.

14.11 ПОСЛІДОВНІСТЬ ЗАСТОСУВАННЯ ВЛАСТИВОСТЕЙ

- 14.12 Якщо в описі властивості є слова «перед» або «після», то ефект властивості спрацьовує негайно до або після моменту, описаного в тексті.
 - Наприклад, якщо властивість застосовують «після того як корабель знищено», гравець повинен застосувати її відразу після знищення корабля, а не пізніше в цей хід або раунд.
- 14.13 Якщо в описі властивості є слово «коли», ефект властивості спрацьовує точно в момент, описаний у тексті властивості.
 - Подібні властивості зазвичай змінюють або доповнюють початкову послідовність.
- 14.14 Ефекти, що спрацьовують, «коли» відбувається подія, мають пріоритет над подіями, що спрацьовують «після» описаного моменту.
- 14.15 Якщо в описі властивості є слово «потім», гравець повинен застосувати ефект, описаний до слова «потім», перед тим як застосувати ефект, описаний після слова «потім».
- 14.16 Кожну властивість можна застосувати один раз в кожен момент, коли вона доступна для застосування. Наприклад, якщо властивість застосовують «на початку бою», її можна застосовувати на початку кожного бою.
- 14.17 Якщо є кілька властивостей, які гравці хочуть одночасно застосувати протягом **фази дій**, то гравці по черзі застосовують властивості в порядку їхньої ініціативи, починаючи з активного гравця. Так триває, поки кожен гравець не застосує кожную властивість, яку він хоче застосувати протягом цього періоду.
- 14.18 Якщо є кілька властивостей, які гравці хочуть одночасно застосувати протягом фази **стратегії** або **засідання**, гравці по черзі застосовують властивості, починаючи з речника й далі за годинниковою стрілкою. Так триває, доки кожен гравець не застосує кожную властивість, яку він хоче застосувати протягом цього періоду.

14.19 КОМПОНЕНТНІ ПРАВИЛА

14.20 Початковий абзац тексту кожної властивості на картах дій описує, коли гравець може застосувати властивість цієї карти.

14.21 Початковий абзац тексту більшості властивостей на картах зобов'язань описує, коли гравець може застосувати властивість цієї карти.

- Деякі карти зобов'язань містять властивості, які спрацьовують, як тільки гравець отримує карту.

14.22 Ефект властивості на карті засідання залежить від результату голосування по цій карті. Гравці застосовують ці властивості під час фази засідання після того, як гравці проголосують за певне рішення.

14.23 Кожна фракція має фракційні властивості, зазначені на планшеті фракції. Флагман кожної фракції має одну або кілька особливих властивостей. Деякі властивості надають гравцям постійні ефекти до кінця гри.

14.24 Деякі загони мають свої властивості, зазначені над характеристиками цих загонів на планшеті фракції гравця і на картах поліпшень. Кожна властивість має особливі умови застосування. До властивостей загонів належать:

- | | |
|---------------------------|-------------------------|
| • Загороджувальний вогонь | • Зазнавання пошкоджень |
| • Бомбардування | • Планетний щит |
| • Космічна гармата | • Виробництво |

14.25 Якщо в описі властивості загону є слова «ця система» або «ця планета», мається на увазі система або планета, де перебуває цей загін.

ДИВІТЬСЯ ТАКОЖ: Карти дій, Карти зобов'язань, Карти технологій, Карти стратегії.

15 ВПЛИВ

Вплив символізує політичну вагу планети. Гравці витрачають очки впливу, щоб отримувати жетони наказів за допомогою карти стратегії «Лідерство», а також під час голосування протягом фази засідання.

15.1 Значення впливу планети — це праве число (у синій рамці) на плитці системи біля планети та на карті планети.

15.2 Щоб витратити очки впливу планети, гравець виснажує карту цієї планети.

15.3 Гравець може витратити 1 товар як 1 очко впливу.

- Гравці не можуть витрачати товари, щоб отримувати додаткові голоси протягом фази засідання.

ДИВІТЬСЯ ТАКОЖ: Виснажена карта, Лідерство, Фаза засідання.

16 ГРАВІТАЦІЙНИЙ РОЗЛОМ

Гравітаційний розлом — це аномалія, що впливає на переміщення.

16.1 Кораблі, які переміщуються через гравітаційний розлом або залишають його, додають +1 до свого значення польоту.

- Це може дати змогу кораблю дістатися активної системи з точки, з якої він за звичайних умов не зміг би цього зробити.

16.2 За кожен корабель, який переміщується через гравітаційний розлом або залишає його, гравець повинен негайно кинути 1 кістку (після того як ці кораблі вирушать до активної системи й до того як завершиться крок «Переміщення кораблів»). Якщо результат кидка від 1 до 3, корабель вилучають із поля.

- Не треба кидати кістки за загони, які корабель перевозить на борту.
- Якщо корабель вилучають з поля, то всі загони на його борту також вилучають.
- Вилучені загони повертають у підкріплення гравця.

16.3 Гравітаційний розлом може впливати на той самий корабель кілька разів під час одного переміщення.

ДИВІТЬСЯ ТАКОЖ: Аномалія, Переміщення.

17 ДИПЛОМАТІЯ (КАРТА СТРАТЕГІЇ)

Карта стратегії «Дипломатія» дає змогу перешкодити суперникам активувати певну систему, а також відновити карти планет. Значення ініціативи цієї карти: «2».

17.1 Якщо протягом фази дії активний гравець має карту стратегії «Дипломатія», він може виконати стратегічну дію, щоб застосувати основну властивість цієї карти.

17.2 Щоб застосувати основну властивість карти стратегії «Дипломатія», активний гравець вибирає систему з контрольованою ним планетою (за винятком Мекатол-Рекса). Усі інші гравці кладуть у цю систему по 1 жетону наказу зі своїх підкріплень. Потім активний гравець відновлює будь-які 2 свої виснажені карти планет.

- Якщо в підкріпленнях гравця немає жетонів наказів, він кладе в систему жетон із будь-якого резерву на своєму планшеті наказів.
- Якщо у вибраній системі вже є жетон наказу гравця, він не кладе жетон у цю систему.

17.3 Після того як активний гравець застосував основну властивість карти стратегії «Дипломатія», кожний інший гравець, починаючи з гравця ліворуч від активного гравця і далі за годинниковою стрілкою, може витратити 1 жетон наказу зі свого стратегічного резерву, щоб відновити до 2 виснажених карт контрольованих ним планет.

ДИВІТЬСЯ ТАКОЖ: Активна система, Відновлена карта, Жетони наказів, Карти стратегії, Планети, Порядок ініціативи, Стратегічна дія.

18 ДОМОВЛЕНОСТІ

Домовленість — це угода між двома гравцями, яка може як включати, так і не включати обмін фізичними компонентами.

- 18.1 Гравці можуть укласти домовленості одне з одним у будь-який момент гри, навіть якщо вони не сусіди. Однак домовленість, яка включає угоду, повинна підкорятися правилам угод, які, наприклад, вимагають, щоб гравці були сусідами.
- 18.2 Залежно від їхніх умов, домовленості бувають обов'язковими та необов'язковими.
- 18.3 Якщо всі умови домовленості можуть бути виконані негайно, це обов'язкова домовленість. Гравець зобов'язаний виконати всі умови такої домовленості, зокрема умови щодо обміну компонентами.
 - Результати розігрування карти дії, включаючи акт успішного розігрування карти, не є миттєвими й не можуть бути гарантовані. Вони не можуть бути частиною обов'язкової домовленості.
- 18.4 Якщо всі умови домовленості не можуть бути виконані негайно, це необов'язкова домовленість. Гравець не зобов'язаний виконувати свою частину такої домовленості, якщо вирішить цього не робити.

ДИВІТЬСЯ ТАКОЖ: Карти зобов'язань, Товари.

19 ДОСЛІДЖЕННЯ (КАРТА СТРАТЕГІЇ)

Карта стратегії «Дослідження» дає змогу гравцям досліджувати нові технології. Значення ініціативи цієї карти: «7».

- 19.1 Якщо активний гравець має карту стратегії «Дослідження», він може протягом фази дій виконати стратегічну дію, щоб застосувати основну властивість цієї карти.
- 19.2 Щоб застосувати основну властивість карти стратегії «Дослідження», активний гравець досліджує одну технологію на свій вибір. Потім він може витратити 6 очок ресурсів, щоб дослідити ще одну технологію на свій вибір.
- 19.3 Після того як активний гравець застосував основну властивість карти стратегії «Дослідження», кожний інший гравець, починаючи з гравця ліворуч від активного гравця і далі за годинниковою стрілкою, може витратити 1 жетон наказу зі свого стратегічного резерву та 4 очки ресурсів, щоб дослідити одну технологію на свій вибір.

ДИВІТЬСЯ ТАКОЖ: Карти стратегії, Карти технологій, Порядок ініціативи, Ресурси, Стратегічна дія.

20 ЕКСПАНСІЯ (КАРТА СТРАТЕГІЇ)

Карта стратегії «Експансія» дає змогу гравцям набирати переможні очки й отримувати карти секретних цілей. Значення ініціативи цієї карти: «8».

- 20.1 Якщо протягом фази дії активний гравець має карту стратегії «Експансія», він може виконати стратегічну дію, щоб застосувати основну властивість цієї карти.
- 20.2 Щоб застосувати основну властивість карти стратегії «Експансія», активний гравець досягає 1 будь-якої загальної цілі, якщо виконує умови, описані на карті цієї цілі. Потім, якщо активний гравець контролює Мекатол-Рекс, він набирає 1 переможне очко. Якщо ж він не контролює Мекатол-Рекс, він бере 1 карту секретної цілі.
- 20.3 Після того як активний гравець застосував основну властивість карти стратегії «Експансія», кожний інший гравець, починаючи з гравця ліворуч від активного гравця і далі за годинниковою стрілкою, може витратити 1 жетон наказу зі свого стратегічного резерву, щоб узяти 1 карту секретної цілі.
- 20.4 Якщо гравець бере карту секретної цілі, а їхня загальна кількість у нього на руці перевищує 3, він повинен вибрати 1 карту **недосягнутої** секретної цілі й повернути її в колоду. До цієї кількості рахують карти недосягнутих секретних цілей на руці гравця та карти досягнутих секретних цілей. Потім він перетасовує колоду секретних цілей.

ДИВІТЬСЯ ТАКОЖ: Карти стратегії, Карти цілей, Порядок ініціативи, Стратегічна дія.

21 ЖЕТОН ОХОРОНЦІВ

На початку кожної партії жетон охоронців лежить на Мекатол-Рексі. Цей жетон символізує віннаранських охоронців, які наглядають за серцем імперії, поки представник однієї з великих рас не сяде на трон.



- 21.1 Загони можуть завершувати переміщення в системі Мекатол-Рекс за звичайними правилами. Однак гравці не можуть висаджувати наземні війська на Мекатол-Рекс, поки на ній лежить жетон охоронців.
- 21.2 Перед кроком завоювання «Висаджування наземних військ» активний гравець може витратити 6 очок впливу, щоб вилучити жетон охоронців з Мекатол-Рекса. Потім він повинен вибрати щонайменше 1 загін наземних військ, який висадиться на планету.
 - Якщо гравець не може висадити наземні війська на Мекатол-Рексі, він не може вилучити жетон охоронців.
- 21.3 Коли гравець вилучає жетон охоронців з Мекатол-Рекса, він забирає його з ігрового поля і кладе перед собою. Потім він набирає 1 переможне очко.
- 21.4 Після того як гравець вилучив жетон охоронців з Мекатол-Рекса, у кожному раунді гри додається фаза засідання — зокрема й у тому раунді, у якому з Мекатол-Рекса вилучили жетон охоронців.

ДИВІТЬСЯ ТАКОЖ: Вплив, Переможні очки, Фаза засідання.

22 ЖЕТОНИ ВИНИЩУВАЧІВ

Жетони винищувачів з погляду правил ідентичні пластиковим фігуркам винищувачів.



- 22.1 Коли гравець створює винищувачі, він може взяти жетони винищувачів із загального запасу замість пластикових фігурок.
- 22.2 Гравці можуть замінювати свої пластикові фігурки винищувачів жетонами в будь-який момент.
- 22.3 Якщо в будь-який момент партії у гравця не залишиться пластикових фігурок винищувачів у системі, де є його жетон винищувача, він повинен замінити його пластиковою фігуркою зі своїх підкріплень.
- Якщо він не може замінити жетон фігуркою, цей загін знищують.
- 22.4 У грі є жетони винищувачів номіналом 1 та 3 загони. За потреби гравець може розмінювати ці жетони.

ДИВІТЬСЯ ТАКОЖ: Жетони піхоти, Створення загонів.

23 ЖЕТОНИ НАКАЗІВ

Жетони наказів — це ігрова валюта, яку гравці витрачають на виконання дій і для збільшення свого флоту.



- 23.1 Кожен гравець починає партію з 8 жетонами наказів на своїх планшетах наказів: 3 у тактичному резерві, 3 у резерві флоту та 2 у стратегічному резерві.
- Гравці розміщують жетони наказів у стратегічному й тактичному резервах стороною із символом фракції догори.
 - Гравці розміщують жетони наказів у резерві флоту стороною з космічним кораблем догори.
- 23.2 Коли гравець отримує жетон наказу, він вибирає, у якому із трьох резервів на своєму планшеті наказів його розмістити.
- 23.3 Максимальна кількість доступних гравцеві жетонів наказів обмежена жетонами в його підкріпленнях.
- Якщо гравець повинен отримати жетон наказу, але в його підкріпленнях більше немає жетонів, він не може отримати цей жетон.
 - Якщо який-небудь ігровий ефект вимагає у гравця розмістити жетон наказу з його підкріплень на полі, але в його підкріпленнях більше немає жетонів, він повинен розмістити на полі жетон з одного зі своїх резервів.
- 23.4 Протягом фази дій гравець може виконати тактичну дію, витративши жетон наказу зі свого тактичного резерву. Він розміщає цей жетон наказу в системі.

- 23.5 Після того як гравець виконав стратегічну дію протягом фази дій, кожен інший гравець може застосувати другорядну властивість його карти стратегії, витративши жетон наказу зі свого стратегічного резерву.

- Гравці не витрачають жетони наказів, щоб застосувати другорядну властивість карти стратегії «Лідерство».

- 23.6 Якщо ігровий ефект указує розмістити командний жетон гравця в системі, де він вже має такий, гравець натомість розміщує цей жетон у своєму підкріпленні. Якщо будь-який ігровий ефект вимагає у гравця розмістити жетон наказу в системі, де вже є його жетон, він повертає другий жетон наказу в свої підкріплення.

ДИВІТЬСЯ ТАКОЖ: Лідерство, Підкріплення, Резерв флоту, Стратегічна дія, Тактична дія.

24 ЖЕТОНИ ПІХОТИ

Жетони піхоти з погляду правил ідентичні пластиковим фігуркам піхоти.



- 24.1 Коли гравець створює загони піхоти, він може взяти жетони піхоти із загального запасу замість пластикових фігурок.
- 24.2 Гравці можуть замінювати свої пластикові фігурки піхоти жетонами в будь-який момент.
- 24.3 Якщо в будь-який момент партії у гравця не залишиться пластикових фігурок піхоти в космосі системи, де є його жетон піхоти, або на планеті, де є його жетон піхоти, він повинен замінити його пластиковою фігуркою зі своїх підкріплень.
- Якщо він не може замінити жетон фігуркою, цей загін знищують.
- 24.4 У грі є жетони піхоти номіналом 1 та 3 загони. За потреби гравець може розмінювати ці жетони.

ДИВІТЬСЯ ТАКОЖ: Жетони винищувачів, Створення загонів.

25 ЗАВОЮВАННЯ

Завоювання — це один із кроків тактичної дії, під час якого активний гравець може висаджувати наземні війська на планети, щоб здобути контроль над ними.

Щоб провести завоювання, гравці виконують такі кроки:

- 25.1 **КРОК 1. БОМБАРДУВАННЯ.** Активний гравець може використовувати властивість «Бомбардування» будь-яких своїх загонів, що перебувають в активній системі.
- 25.2 **КРОК 2. ВИСАДЖУВАННЯ НАЗЕМНИХ ВІЙСЬК.** Якщо в активного гравця є наземні війська в космосі активної системи, він може висадити будь-яку кількість цих загонів на будь-які планети в цій системі.
- Щоб висадити наземні війська на планету, активний гравець переміщує фігурки або жетони наземних військ на цю планету.

- На планеті можуть перебувати наземні війська іншого гравця.
- Якщо активний гравець не хоче висаджувати наземні війська, він переходить до кроку тактичної дії «Виробництво».

25.3 КРОК 3. КОСМІЧНА ГАРМАТА: ЗАХИСТ. Якщо на планеті, на яку активний гравець висаджує наземні війська, є загони з властивістю «Космічна гармата», вони можуть застосувати цю властивість проти наземних військ, що висаджуються.

- Якщо активний гравець висаджує наземні війська на кілька планет, де є загони з властивістю «Космічна гармата», вони застосовують властивість по черзі, у порядку, який визначає активний гравець.

25.4 КРОК 4. НАЗЕМНИЙ БІЙ. Якщо активний гравець висаджує наземні війська на планету, де є наземні війська іншого гравця, ці гравці проводять наземний бій.

- Якщо гравці повинні провести наземні бої на кількох планетах, вони проводять їх по черзі, у порядку, який визначає активний гравець.

25.5 КРОК 5. ВСТАНОВЛЕННЯ КОНТРОЛЮ. Активний гравець отримує контроль над кожною планетою, де висадилися його війська, якщо на ній залишився принаймні 1 загін його наземних військ.

- Коли гравець здобуває контроль над планетою, на якій є споруди, що належать іншому гравцеві, ці споруди негайно знищують.
- Коли гравець здобуває контроль над планетою, він отримує карту цієї планети та викладає її перед собою виснаженою стороною (сірим боком) догори.
- Гравець не може здобути контроль над планетою, яку він уже контролює.
- Якщо під час бою всі загони обох гравців на планеті були знищені, гравець-оборонець зберігає контроль над планетою. Він кладе свій жетон контролю на цю планету, позначаючи, що контролює її.

ДИВІТЬСЯ ТАКОЖ: Бій, Бомбардування (властивість загону), Контроль, Наземний бій, Наземні війська, Планети, ПСО, Суперник.

26 ЗАГОНИ

Загони в грі представлені пластиковими фігурками.

26.1 Загалом у грі є три типи загонів: кораблі, наземні війська та споруди.

26.2 Пластикові фігурки одного кольору йдуть у такій комплектації:

- | | |
|-----------------|---------------------|
| • 3 бази | • 12 загонів піхоти |
| • 6 ПСО | • 10 винищувачів |
| • 8 есмінців | • 4 транспортери |
| • 8 крейсерів | • 5 дредноутів |
| • 2 сонця війни | • 1 флагман |

26.3 Загони в грі перебувають або на ігровому полі, або в підкріпленнях гравця.

ДИВІТЬСЯ ТАКОЖ: Кораблі, Наземні війська, Споруди.

27 ЗАГОРОДЖУВАЛЬНИЙ ВОГОНЬ (ВЛАСТИВІСТЬ ЗАГОНУ)

Загін із властивістю «Загороджувальний вогонь» може знищити винищувачі противника на початку першого раунду космічного бою. Для цього під час кроку космічного бою «Загороджувальний вогонь» гравці виконують такі кроки:

27.1 КРОК 1. Кожен гравець кидає кістку за кожен загін у бою, який має властивість «Загороджувальний вогонь». Це називають перевіркою загороджувального вогню. Кожен кидок, результат якого дорівнює або перевищує його значення загороджувального вогню, вважають 1 влучанням.

- Якщо загін має властивість «Загороджувальний вогонь», це зазначено на планшеті фракції та на карті поліпшення.
- Властивість «Загороджувальний вогонь» описано на компонентах як: «Загороджувальний вогонь X (xY)», де X — мінімальне значення, яке повинно випасти на кістці для влучання, а Y — кількість кісток, яку гравець кидає за цей загін.
- Ігрові ефекти, які дають змогу перекинути кістки, змінити результат кидка або іншим способом вплинути на бойові перевірки, не впливають на перевірку загороджувального вогню.

27.2 КРОК 2. Кожен гравець повинен вибрати та знищити по 1 своєму винищувачу в активній системі за кожне влучання суперника під час перевірки загороджувального вогню.

- Якщо гравець повинен призначити більше влучань, ніж має винищувачів у активній системі, то зайві влучання марнуються.

ДИВІТЬСЯ ТАКОЖ: Знищення, Космічний бій.

28 ЗАЗНАВАННЯ ПОШКОДЖЕНЬ (ВЛАСТИВІСТЬ ЗАГОНУ)

Деякі загони мають властивість «Зазнавання пошкоджень». Гравець може застосувати властивість «Зазнавання пошкоджень» будь-яких своїх загонів у активній системі безпосередньо перед тим, як призначити влучання своїм загонам.

28.1 Гравець скасовує 1 влучання у свої загони за кожне застосування властивості «Зазнавання пошкоджень» своїх загонів. Потім гравець кладе на бік фігурку кожного загону, який застосовував цю властивість, щоб позначити, що цей загін — пошкоджений.

28.2 Пошкоджений загін нічим не відрізняється за можливостями й характеристиками від неушкодженого, за винятком того, що не може застосовувати властивість «Зазнавання пошкоджень».

28.3 Пошкоджений загін не може застосовувати властивість «Зазнавання пошкоджень», поки його не відремонтують протягом фази статусу або за допомогою будь-якого ігрового ефекту.

28.4 Загін може застосовувати свою властивість «Зазнавання пошкоджень» у будь-який момент, коли в нього влучає суперник, зокрема під час бойових перевірок або за допомогою властивостей загонів, наприклад властивості «Космічна гармата».

- Загін може застосовувати здатність «Зазнавання пошкоджень» лише тоді, коли він може бути ціллю для влучання. Наприклад, гравець не може застосувати відповідну властивість дредноута, щоб скасувати влучання внаслідок властивості «Загороджувальний вогонь».

- 28.5 Гравець не може застосовувати властивість «Зазнавання пошкоджень», щоб скасувати ефект, який знищує загін без призначення влучань (наприклад, ефект карти дії «Вдале влучання»).
- 28.6 Фракційна технологія Баронату Летнев «Неевклідове екранування» дає змогу загонам Баронату з властивістю «Зазнавання пошкоджень» скасовувати 2 влучання замість 1.

ДИВІТЬСЯ ТАКОЖ: Властивості, Космічний бій, Наземний бій.

29 ЗНИЩЕННЯ

За допомогою різних ігрових ефектів можна знищити загін. Якщо загін гравця знищено, гравець вилучає його фігурку або жетон з ігрового поля й повертає у свої підкріплення.

- 29.1 Коли гравець призначає влучання своїм загонам, він вибирає і знищує кількість загонів згідно з кількістю влучань.
- 29.2 Коли гравець змушений вилучити загін з поля через те, що в його резерві флоту недостатньо жетонів, це не вважають знищенням загону.

ДИВІТЬСЯ ТАКОЖ: Бомбардування, Загороджувальний вогонь, Зазнавання пошкоджень, Космічна гармата, Космічний бій.

30 ІГРОВЕ ПОЛЕ

Ігрове поле складається з усіх плиток систем, які використовують у грі.

- 30.1 Ігрове поле складається з усіх плиток систем, викладених під час приготувань до партії, навіть якщо краї цих плиток не торкаються інших плиток поля (як, наприклад, рідна система привидів Креусса).
- 30.2 Плитка системи розміщується на краю ігрового поля, якщо жодна з її сторін не торкається іншої плитки системи.

ДИВІТЬСЯ ТАКОЖ: Плитки систем.

31 ІГРОВИЙ РАУНД

Ігровий раунд складається з таких чотирьох фаз:

1. Фаза стратегії.
2. Фаза дій.
3. Фаза статусу.
4. Фаза засідання.

- 31.1 Гравці пропускають фазу засідання на ранніх етапах гри. Після того як один із гравців вилучить з Мекатол-Рекса жетон охоронців, у кожен раунд гри додається фаза засідання.
- 31.2 Гравці виконують ходи протягом фази дій.
- 31.3 Ефект властивості, який триває до кінця ходу гравця, не поширюється на весь ігровий раунд або на інші фази цього ігрового раунду. Цей ефект властивості припиняється наприкінці ходу гравця, до того як наступний гравець почне свій хід.

ДИВІТЬСЯ ТАКОЖ: Жетон охоронців, Фаза дій, Фаза засідання, Фаза статусу, Фаза стратегії.

32 КАРТИ ДІЙ

За допомогою карт дій гравці застосовують різні властивості згідно з текстом на цих картах.



- 32.1 Кожен гравець бере 1 карту дії протягом кожної фази статусу.
- 32.2 Гравці можуть брати карти дій, застосовуючи основну або другорядну властивість карти стратегії «Політика».
- 32.3 Коли гравець бере карту дії, він бере верхню карту з колоди дій і додає її до своїх карт дій на руці.
- 32.4 У будь-який момент гри кожен гравець може мати на руці **щонайбільше 7 карт дій**. Якщо у гравця виявляється більше ніж 7 карт, він повинен вибрати 7 карт, які хоче залишити, а решту скинути.
- Різні ігрові ефекти можуть збільшувати або зменшувати максимальну кількість карт, яку може мати гравець на руці.
- 32.5 Гравці не показують свої карти дій іншим гравцям, поки не зіграють їх.
- 32.6 Початковий абзац кожної карти дії виділений грубим шрифтом і описує, коли гравець може застосувати властивість цієї карти.
- Якщо на карті є слово «Дія», гравець повинен виконати компонентну дію протягом фази дій, щоб застосувати цю властивість. Гравець не може виконати компонентну дію, якщо не може повністю застосувати ефект цієї властивості.
 - Не можна одночасно розігрувати кілька карт дій з **однаковою** назвою, щоб вплинути на той самий загін або ігровий ефект. Під час застосування цього правила скасовані карти не вважають зіграними.
- 32.7 Щоб зіграти карту дії, гравець читає опис властивості на карті та застосовує її, ухвалюючи рішення, передбачені в тексті. Потім він кладе карту в скид карт дій.
- 32.8 Якщо карта дії скасована, її ефект не застосовують, а карту скидають.

ДИВІТЬСЯ ТАКОЖ: Властивості, Компонента дія, Політика, Фаза статусу.

33 КАРТИ ЗАСІДАНЬ

Карти засідань дають змогу ухвалювати закони й розпорядження. Протягом кожної фази засідань гравці голосують за бажані варіанти рішення щодо 2 карт засідань.



- 33.1 Є два типи карт засідань: закони та розпорядження.
- 33.2 Закони здатні змінити правила гри до кінця поточної партії.
- 33.3 Якщо під час голосування за закон більшість голосів отримав варіант «за», або якщо закон вимагає вибрати гравця або планету, то ефект, указаний на карті закону, стає постійним правилом гри. Гравці ухвалюють рішення і викладають карту засідання або в загальну ігрову зону, або перед одним із гравців (залежно від того, що зазначено в тексті карти).
- 33.4 Якщо карта закону викладена перед гравцем, а не в загальній ігровій зоні, то він володіє цим законом.
- 33.5 Якщо карту закону скидають, її ефект більше не діє. Карту скинутого закону кладуть на верх скиду карт засідань.
- 33.6 Якщо більшість голосів отримав варіант «проти», гравці застосовують ефект, указаний на карті закону для цього варіанта, і скидають її.
- 33.7 Розпорядження дають змогу застосовувати одноразові ігрові ефекти.
- 33.8 Коли гравці голосують за розпорядження, вони ухвалюють рішення, що набрало найбільшу кількість голосів, застосовують його ефект і негайно скидають цю карту засідання.

ДИВІТЬСЯ ТАКОЖ: Переможні очки, Прикріплення, Фаза засідання.

34 КАРТИ ЗОБОВ'ЯЗАНЬ

Кожен гравець починає гру з 1 особливою і 4 звичайними картами зобов'язань. Гравець може передавати ці карти іншим гравцям.

- 34.1 Кожна карта зобов'язання містить текст, що описує її властивість, і момент, у який її можна застосувати. Гравець може застосувати властивість будь-якої карти зобов'язання, якою він володіє, дотримуючись опису на карті.

- Властивості карт зобов'язань **не-зобов'язкові**, якщо не вказано інакше.



- 34.2 Гравець не може розігрувати власні карти зобов'язань. Ці карти мають цінність лише для інших гравців, тому їх варто пропонувати на обмін у рамках угод.
- 34.3 Карта зобов'язання повертається до початкового гравця після того, як інший гравець повністю застосував її властивість.
- 34.4 Якщо карта зобов'язання повернулася до гравця, він може знову передати її іншому гравцеві в рамках угоди.
 - Ефект карти зобов'язання, що вимагає повернути її початковому гравцеві, не застосовують, якщо карта не була розіграна, навіть якщо виконуються всі умови її повернення.
- 34.5 Коли гравець укладає угоду, він може віддати щонайбільше 1 карту зобов'язання зі своєї руки, навіть якщо ця карта спершу належала іншому гравцеві.
 - Гравець не може віддавати карти зобов'язань, що лежать перед ним.
- 34.6 Гравець не повинен нікому показувати свої карти зобов'язань на руці.
- 34.7 Якщо гравець вибуває, усі карти зобов'язань, що належать до його фракції або вибраного ним кольору, повертають у коробку, навіть якщо вони перебувають на руках інших гравців або перед ними.
 - Карти зобов'язань інших гравців повертають початковим власникам.

ДИВІТЬСЯ ТАКОЖ: Вибування, Властивості, Сусіди, Угоди.

35 КАРТИ ПОЛІПШЕНЬ

Карти поліпшень — це тип карт технологій.

- 35.1 Карта поліпшення має таку саму назву, як і надрукована на планшеті фракції назва загону, який можна поліпшити за її допомогою. Єдина відмінність — на карті поліпшення римська цифра більша за номіналом. Наприклад, загін «Транспортер I» можна поліпшити за допомогою карти поліпшення «Транспортер II».
 - Гравець за Некровірус може поліпшувати свої загони за допомогою карт поліпшень того самого типу, навіть якщо вони не збігаються за назвою (наприклад, «Дредноут» й «Екзотирема II»). Якщо гравець за Некровірус отримує технологію поліпшення, що збігається за типом з технологією поліпшення, на якій уже лежить його жетон асиміляції, він повинен перекласти цей жетон асиміляції на карту нової технології поліпшення.
- 35.2 Гравець кладе отриману карту поліпшення горілиць на свій планшет фракції поверх зображення поліпшеного загону.
- 35.3 Біла стрілка поряд зі значенням характеристики, надрукованої на планшеті фракції, указує на те, що ця характеристика зміниться внаслідок поліпшення загону.
- 35.4 Після того як гравець отримав технологію поліпшення, усі загони гравця відповідного типу отримують характеристики, зазначені на карті поліпшення. Попередні характеристики цього загону, надруковані на планшеті фракції, ігнорують.

ДИВІТЬСЯ ТАКОЖ: Карти технологій.

36 КАРТИ СТРАТЕГІЇ

Карти стратегії визначають порядок ініціативи й дають змогу гравцям протягом фази дій одноразово застосовувати потужні властивості.



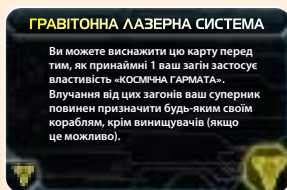
- 36.1 Протягом фази стратегії кожен гравець вибирає із загальної ігрової зони карту стратегії й викладає її перед собою горілиць.
- 36.2 Кожна карта стратегії має відновлену та виснажену сторони.
- На відновленій стороні містяться назва карти стратегії, її значення ініціативи та опис її властивостей.
 - На виснаженій стороні карти стратегії вказано її значення ініціативи.
- 36.3 Гравець може застосовувати **основні** властивості лише **своїх** карт стратегії.
- 36.4 Гравець може застосовувати **другорядні** властивості лише тих карт стратегії, які вибрали **інші гравці**.
- 36.5 У грі є всього вісім карт стратегії, кожна з яких має назву й значення ініціативи.
- 36.6 Значення ініціативи на карті стратегії гравця визначає його місце в порядку ініціативи під час фаз дій і статусу.
- 36.7 Кожна карта стратегії має основну властивість і другорядну властивість. Ці властивості застосовують під час стратегічної дії.
- 36.8 Кожна карта стратегії лежить або в загальній ігровій зоні, або перед гравцем.
- Карти стратегії, що лежать у загальній ігровій зоні, доступні для вибору гравцями протягом фази стратегії.
 - Карта стратегії, що лежить перед гравцем, належить цьому гравцеві, поки він не поверне її в загальну ігрову зону протягом фази статусу.

ДИВІТЬСЯ ТАКОЖ: Будівництво (карта стратегії), Війна (карта стратегії), Дипломатія (карта стратегії), Дослідження (карта стратегії), Експансія (карта стратегії), Лідерство (карта стратегії), Політика (карта стратегії), Порядок ініціативи, Торгівля (карта стратегії), Фаза стратегії.

37 КАРТИ ТЕХНОЛОГІЙ

Карти технологій дають змогу гравцям поліпшувати загони та отримувати потужні властивості.

- 37.1 Отримавши технологію, гравець викладає її карту горілиць біля свого планшета фракції. Він **володіє** цією технологією протягом партії та може застосовувати її властивості.
- 37.2 Гравець не володіє технологіями, карти яких лежать у його колоді технологій.



- 37.3 Щоб отримати карту зі своєї колоди технологій, гравець досліджує технологію.

- І основна, і другорядна властивість карти стратегії «Дослідження» дозволяє гравцеві досліджувати технології.
- 37.4 Карти технологій, які гравець не досліджував, залишаються в його колоді технологій. Гравець може в будь-який момент подивитися карти у своїй колоді технологій.
- 37.5 Якщо в тексті властивості написано, що гравець **отримує** технологію, йому не треба досліджувати її — гравець бере карту технології з колоди, ігноруючи її вимоги, і викладає перед собою.
- 37.6 Деякі технології дають змогу поліпшувати загони. Назви карт поліпшень збігаються з назвами загонів, надрукованими на планшеті фракції гравця.
- Гравець кладе отриману карту поліпшення горілиць на свій планшет фракції поверх зображення поліпшеного загону.
- 37.7 У всіх карт технологій (крім поліпшень) у правому нижньому куті є символ, що визначає колір цієї технології. Такий самий символ зображений на звороті карти.
- Колір технології сам собою не впливає на ігровий процес, проте кольори технологій, якими володіє гравець, використовують, щоб виконати вимоги відповідного кольору, коли гравець досліджує нову технологію.
 - Технології поліпшень не мають кольорів, тому завдяки ним не можна виконати вимоги інших технологій.
 - Технології бувають чотирьох кольорів:



Біотехнології
(зелені)



Військові
технології
(червоні)



Реактивні
технології
(сині)



Кібернетичні
технології
(жовті)

- 37.8 У більшості карт технологій у лівому нижньому куті є низка кольорових символів — це і є вимоги.
- Вимоги карти технології визначають кількість і кольори технологій, якими гравець повинен володіти, щоб дослідити цю технологію.

37.9 ДОСЛІДЖЕННЯ ТЕХНОЛОГІЙ

Гравець може досліджувати технологію, застосувавши основну або другорядну властивість карти стратегії «Дослідження» протягом фази дій. Також у грі є інші ефекти, що дають змогу гравцеві досліджувати технологію.

- 37.10 Щоб дослідити технологію, гравець бере її карту зі своєї колоди технологій і викладає біля свого планшета фракції.
- Гравець кладе отриману карту поліпшення горілиць на свій планшет фракції поверх зображення поліпшеного загону.
- 37.11 Гравець не може досліджувати фракційну технологію чужої фракції.

37.12 Коли гравець досліджує технологію, він повинен виконати всі вимоги, зазначені на карті, щоб дослідити її. Щоб виконати вимоги технології, гравець повинен володіти однією технологією відповідного кольору за кожен символ вимоги, зазначений на карті технології, яку він хоче дослідити.

- Символи вимог зображено в лівому нижньому куті карти технології.
- Технології поліпшень не мають кольорів, тому завдяки ним не можна виконати вимоги інших технологій.
- Гравці можуть ігнорувати деякі вимоги, застосовуючи певні властивості або технологічні спеціалізації планет.

37.13 ТЕХНОЛОГІЧНІ СПЕЦІАЛІЗАЦІЇ

Деякі планети мають технологічну спеціалізацію. Вона позначена символом технології в лівому верхньому куті карти планети, а також на відповідній плитці системи.

37.14 Коли гравець досліджує технологію, він може виснажити карту контрольованої ним планети з технологічною спеціалізацією, щоб проігнорувати одну вимогу досліджуваної технології, яка збігається за кольором з технологічною спеціалізацією цієї планети.

37.15 Якщо карта планети вже виснажена, гравець не може використовувати її, щоб проігнорувати вимогу.

37.16 АСИМІЛЯТОР ВАЛЕФАРА

Гравець за Некровірус може отримувати фракційні технології, досліджені іншими гравцями (разом з технологіями поліпшень), за допомогою своїх фракційних властивостей і фракційної технології «Асимілятор Валефара».

37.17 Загони, зображення яких надруковані на планшетах фракцій, не вважають технологіями, тому вони не можуть бути ціллю ефекту технології «Асимілятор Валефара».

37.18 Якщо гравець, на карті фракційної технології якого лежить жетон асиміляції, вибуває з гри, то гравець за Некровірус, отримує цю карту й викладає її перед собою. Карта залишається в грі.

37.19 Якщо гравець за Некровірус вилучає жетон асиміляції з карти поліпшення технології Клану саарів «Летюча фабрика», він повинен повернути всі свої бази з космосу на відповідні контрольовані ним планети в тій самій системі, де розміщувалася база. Якщо гравець за Некровірус, не може цього зробити, він повертає базу у свої підкріплення.

37.20 Якщо гравець за Некровірус вилучає жетон асиміляції з карти поліпшення сонця війни й не має власної технології сонця війни, то він повертає всі свої сонця війни в підкріплення.

37.21 Гравець за Некровірус може поліпшувати свої загони за допомогою карт поліпшень того самого типу, навіть якщо вони не збігаються за назвою (наприклад, «Дредноут» й «Екзотрирема II»). Якщо гравець за Некровірус отримує технологію поліпшення, що збігається за типом з технологією поліпшення, на якій уже лежить його жетон асиміляції, він повинен перекласти цей жетон асиміляції на карту нової технології поліпшення.

37.22 Поки на карті технології лежить жетон асиміляції, колір і тип цієї технології рахують під час виконання вимог карт цілей.

ДИВІТЬСЯ ТАКОЖ: Виснажена карта, Дослідження (карта стратегії), Жетони наказів, Карти поліпшень, Карти стратегії, Порядок ініціативи, Поліпшення загонів, Стратегічна дія.

38 КАРТИ ЦІЛЕЙ

Гравці набирають переможні очки за досягнення цілей.

38.1 Є два типи карт цілей: карти загальних цілей і карти секретних цілей.

- Карти з цифрою «I» або «II» на звороті — карти загальних цілей, інші карти — це карти секретних цілей.

38.2 На кожній карті цілі вказано, скільки переможних очок набере гравець, досягнувши цієї цілі.

38.3 На кожній карті цілі зазначено, протягом якої фази ігрового раунду гравець може досягти цієї цілі. Це може бути або фаза статусу, або фаза дій.

38.4 На кожній карті цілі вказано, які умови повинен виконувати гравець, щоб досягти цієї цілі.

38.5 Якщо гравець виконує умови, зазначені на карті цілі, він може досягти цієї цілі в указаний на карті момент: або під час фази дій, або під час фази статусу.

- Якщо гравець досягає цілі протягом фази статусу, він повинен виконувати всі умови, зазначені на цій карті цілі на момент першого кроку фази статусу («Досягніть цілей»).
- Коли гравець досягає цілі протягом фази статусу, він повинен виконувати її умови під час кроку «Досягніть цілей», щоб досягти її.

38.6 Гравець може досягти лише 1 загальної цілі та 1 секретної цілі протягом кожної фази статусу.

38.7 Гравець може досягти будь-якої кількості цілей під час свого ходу у фазі дій. Однак він може досягти лише 1 цілі під час одного бою.

- Гравець може досягти по 1 цілі під час космічного бою і під час наземного бою в рамках тієї самої тактичної дії.

38.8 Гравець може досягти кожної цілі тільки один раз за партію.

38.9 Якщо умови цілі вимагають від гравця знищити один або кілька загонів, він може зробити це за допомогою призначення влучань, карт дій, технологій або будь-яких інших властивостей, в описі яких є термін «знищити».

- Якщо гравець змушений вилучити загін з поля через те, що в його резерві флоту бракує жетонів, це не вважають знищенням загону.

38.10 Умови деяких цілей вимагають, щоб гравець витратив очки ресурсів, очки впливу або жетони. Щоб досягти такої цілі, гравець повинен заплатити потрібну ціну в момент, зазначений на карті.

38.11 ЗАГАЛЬНІ ЦІЛІ

Загальні цілі — це цілі, доступні для всіх гравців.

38.12 Коли гравець досягає загальної цілі, він кладе свій жетон контролю на карту цієї цілі. Потім він пересуває свій жетон контролю, розташований на треку переможних очок, на кількість поділок, що дорівнює кількості набраних переможних очок.



38.13 У кожній партії використовують 5 карт загальних цілей етапу I та 5 карт загальних цілей етапу II. Речник викладає їх долілиць біля треку переможних очок під час приготувань до гри.

- Речник розкриває 2 карти загальних цілей етапу I під час приготувань до гри. Решта карт загальних цілей залишаються лежати долілиць.

38.14 Протягом кожної фази статусу речник розкриває 1 закриту карту загальної цілі.

- Речник не розкриває карти загальних цілей етапу II, доки не будуть розкриті всі карти загальних цілей етапу I.

38.15 Якщо речник повинен розкрити карту загальної цілі, але всі карти загальних цілей уже розкриті, гра негайно закінчується.

- Перемагає гравець, який набрав найбільшу кількість переможних очок. Якщо таких гравців кілька, перемагає гравець із найменшим значенням у порядку ініціативи.

38.16 Гравець не може досягати загальних цілей, якщо він не контролює всі планети у своїй рідній системі.

38.17 СЕКРЕТНІ ЦІЛІ

Секретні цілі — це цілі, карти яких можуть належати лише одному гравцеві. Вони приховані від інших гравців, поки власник не досягне їх.

38.18 Коли гравець досягає секретної цілі, він викладає її карту перед собою горілиць і кладе на неї свій жетон контролю. Потім він пересуває свій жетон контролю, розташований на треку переможних очок, на кількість поділок, що дорівнює кількості набраних переможних очок.



38.19 Гравець може досягати лише тих секретних цілей, карти яких належать йому. Він не може досягати чужих секретних цілей.

38.20 Кожен гравець починає гру з 1 картою секретної цілі.

38.21 Гравець може мати щонайбільше 3 карти секретних цілей (до цієї кількості рахують як досягнуті, так і недосягнуті цілі).

- Якщо гравець бере карту секретної цілі, а їхня загальна кількість у нього на руці перевищує 3, він повинен вибрати 1 карту недосягнутої секретної цілі й повернути її в колоду. Потім він перетасовує колоду секретних цілей.

38.22 Гравці отримують карти секретних цілей, застосовуючи основну або другорядну властивість карти стратегії «Експансія».

ДИВІТЬСЯ ТАКОЖ: Експансія (карта стратегії), Переможні очки, Фаза статусу.

39 КОМПОНЕНТНА ДІЯ

Компонентна дія — одна з дій, яку гравець може виконати під час свого ходу протягом фази дій.

39.1 Компонентні дії є на різних ігрових компонентах, зокрема на картах дій, картах технологій і планшетах фракцій. Текст усіх компонентних дій починається зі слова «Дія».

39.2 Щоб виконати компонентну дію, гравець читає опис дії та дотримується її вказівок.

39.3 Гравець не може виконати компонентну дію, якщо не може повністю застосувати її ефект.

39.4 Якщо компонентну дію скасовано, вважають, що гравець не виконав дію.

ДИВІТЬСЯ ТАКОЖ: Властивості, Карти дій, Карти технологій, Фаза дій.

40 КОНТРОЛЬ

Кожен гравець починає партію, контролюючи планети у своїй рідній системі. Протягом партії гравці зможуть отримувати контроль над новими планетами.

40.1 Коли гравець отримує контроль над планетою, він бере карту планети, яка відповідає цій планеті, і кладе її у свою ігрову зону — ця карта виснажена.

- Якщо гравець — перший, хто отримав контроль над планетою, він бере карту цієї планети з колоди планет.
- Якщо гравець отримав контроль над планетою, яку раніше контролював інший гравець, він забирає в нього карту цієї планети.

40.2 Гравець не може отримати контроль над планетою, яку він уже контролює.

40.3 Поки гравець контролює планету, карта цієї планети залишається лежати перед ним, поки він не втратить контроль над планетою.

40.4 Гравець може контролювати планету, навіть якщо на ній немає його загонів. У такому разі він кладе свій жетон контролю на планету, позначаючи, що контролює її.

40.5 У будь-який момент, крім кроку тактичної дії «Завоювання», гравець втрачає контроль над планетою, якщо більше не має загонів на ній, а **інший гравець** — має.

- Гравець, який розмістив свої заgonи на планеті, отримує контроль над цією планетою.
- Гравець, який контролює планету, визначається під час кроку завоювання «Встановлення контролю».

40.6 Гравець також може втратити контроль над планетою через дію деяких ігрових ефектів.

40.7 Якщо гравець втрачає контроль над планетою, на якій лежить його жетон контролю, він вилучає жетон контролю з цієї планети.

ДИВІТЬСЯ ТАКОЖ: Виснаження, Завоювання, Планети, Прикріплення.

41 КОРАБЛІ

Кораблі — це тип загонів, серед яких транспортери, крейсери, дредноути, есмінці, винищувачі та сонця війни. Крім того, кожна раса має особливий корабель-флагман.

41.1 Кораблі завжди розміщують у космосі.

41.2 Кількість кораблів, які гравець може мати в системі, повинна бути меншою або дорівнювати кількості жетонів наказів у його резерві флоту.

- Винищувачі не рахують до максимального розміру флоту. Натомість їх рахують під час підрахунку зайнятих місць на борту кораблів.

41.3 Кораблі можуть мати такі характеристики: ціна, бій, політ і місця. Ці характеристики вказані на планшетах фракцій і на картах поліпшень відповідного корабля.

ДИВІТЬСЯ ТАКОЖ: Бій (характеристика), Загони, Космічний бій, Місця (характеристика), Переміщення, Резерв флоту, Ціна.

42 КОСМІЧНА ГАРМАТА (ВЛАСТИВІСТЬ ЗАГОНУ)

Загін із властивістю «Космічна гармата» може застосовувати її під час двох різних кроків тактичної дії: після «Переміщення кораблів» («Космічна гармата: атака») і під час «Завоювання» («Космічна гармата: захист»).

42.1 Гравець **не зобов'язаний** бути активним гравцем, щоб застосовувати властивість «Космічна гармата» своїх загонів.

42.2 КОСМІЧНА ГАРМАТА: АТАКА

Після кроку тактичної дії «Переміщення кораблів», починаючи з гравця ліворуч від активного гравця і далі за годинниковою стрілкою, гравці можуть застосовувати властивість «Космічна гармата» своїх загонів у активній системі, виконавши такі кроки:

42.3 **КРОК 1. БОЙОВІ ПЕРЕВІРКИ.** Гравець кидає певну кількість кісток за кожен такий загін — це називають перевіркою космічної гармати. Кожен кидок, результат якого дорівнює або перевищує його значення космічної гармати, вважають 1 влучанням.

- Якщо загін має властивість «Космічна гармата», це зазначено на планшеті фракції та на карті поліпшення.
- Властивість «Космічна гармата» описана на компонентах так: «Космічна гармата X (×Y)», де X — мінімальне значення, яке повинно випасти на кістці для влучання, а Y — кількість кісток, яку гравець кидає за цей загін. Значення (×Y) мають далеко не всі загони — такі загони проходять перевірку космічної гармати за допомогою однієї кістки.
- Якщо гравець має технологію «Далекобійна космічна гармата», він може застосовувати властивість «Космічна гармата» своїх ПСО, які перебувають у системах, суміжних з активною системою. Як і раніше, влучання призначають загонам, що перебувають в активній системі.
- Ігрові ефекти, які дозволяють перекинути кістки, змінити результат кидка або іншим способом впливають на бойові перевірки, не впливають на перевірку космічної гармати.

42.4 Гравці можуть застосовувати цю властивість, навіть якщо жоден корабель не переміщувався під час кроку «Переміщення кораблів».

42.5 **КРОК 2. ПРИЗНАЧАННЯ ВЛУЧАНЬ.** Активний гравець повинен вибрати й знищити по 1 своєму кораблю в активній системі за кожне влучання у свої загони внаслідок перевірки космічної гармати.

- Усі гравці, крім активного гравця, повинні вибирати цілком загони активного гравця.
- Якщо властивість «Космічна гармата» застосовує активний гравець, то він вибирає гравця, кораблі якого перебувають в активній системі. Вибраний гравець повинен вибрати та знищити по 1 своєму кораблю в активній системі за кожне влучання у свої загони внаслідок перевірки космічної гармати.

42.6 КОСМІЧНА ГАРМАТА: ЗАХИСТ

Під час кроку тактичної дії «Завоювання», після того як активний гравець вирішив висадити наземні війська на планети, усі інші гравці можуть застосовувати властивість «Космічна гармата» своїх загонів, що перебувають на цих планетах. У такому разі вони виконують такі кроки:

42.7 **КРОК 1. БОЙОВІ ПЕРЕВІРКИ.** Кожен гравець може застосовувати властивість «Космічна гармата» кожного свого загону, що перебуває на планеті, яку хочуть завоювати. Для цього гравець кидає певну кількість кісток за кожен такий загін — це називають перевіркою космічної гармати. Кожен кидок, результат якого дорівнює або перевищує його значення космічної гармати, вважають 1 влучанням.

- Якщо загін має властивість «Космічна гармата», це зазначено на планшеті фракції або на карті поліпшення.
- Властивість «Космічна гармата» описана на компонентах так: «Космічна гармата X (×Y)», де X — мінімальне значення, яке повинно випасти на кістці для влучання, а Y — кількість кісток, яку гравець кидає за цей загін. Значення (×Y) мають далеко не всі загони — такі загони проходять перевірку космічної гармати за допомогою однієї кістки.
- Ігрові ефекти, які дозволяють перекинути кістки, змінити результат кидка або іншим способом впливають на бойові перевірки, не впливають на перевірку космічної гармати.
- Ігрові ефекти, що дають змогу застосовувати здібності «Космічної гармати» проти кораблів у суміжних системах, не діють під час захисту від космічних гармат.

42.8 **КРОК 2. ПРИЗНАЧАННЯ ВЛУЧАНЬ.** Активний гравець повинен вибрати та знищити по 1 своєму загону наземних військ за кожне влучання у свої загони внаслідок перевірки космічної гармати.

- Гравець повинен призначити влучання загонам, що висаджуються на ту саму планету, на якій перебувають загони, що застосовувати властивість «Космічна гармата».

ДИВІТЬСЯ ТАКОЖ: Активна система, Завоювання, Зазнавання пошкоджень (властивість), Знищення, Нападник, Оборонець, Переміщення, Тактична дія.

43 КОСМІЧНИЙ БІЙ

Якщо після завершення кроку тактичної дії «Космічна гармата: атака» в активній системі перебувають кораблі кількох гравців, вони повинні провести космічний бій.

43.1 Якщо в системі є тільки кораблі активного гравця, він пропускає крок тактичної дії «Космічний бій» і переходить до кроку «Завоювання».

43.2 Якщо властивість спрацьовує «перед боєм», її застосовують безпосередньо перед кроком «Загороджувальний вогонь».

- Під час першого раунду бою ефекти «на початку бою» і «на початку раунду бою» застосовують в той самий момент гри.
- Під час останнього раунду бою ефекти «наприкінці бою» і «наприкінці раунду бою» застосовують в той самий момент гри.

Щоб провести космічний бій, гравці виконують такі кроки:

43.3 **КРОК 1. ЗАГОРОДЖУВАЛЬНИЙ ВОГОНЬ.** Якщо це перший раунд космічного бою, гравці можуть одночасно застосовувати властивість «Загороджувальний вогонь» будь-якого зі своїх загонів у активній системі.

- Якщо в одного або обох гравців після цього кроку більше не залишилося кораблів в активній системі, космічний бій негайно завершується.
- Гравці не можуть застосовувати властивість «Загороджувальний вогонь» під час наступних раундів космічного бою.
- Цей крок виконують, навіть якщо немає винищувачів.

43.4 **КРОК 2. ОГЛОСИТИ ПРО ВІДСТУП.** Кожен гравець, починаючи з оборонця, може оголосити про відступ.

- Відступ не відбувається миттєво — заgonи зможуть відступити під час кроку «Відступ».
- Якщо оборонець оголосив про відступ, нападник не може оголосити про відступ під час цього раунду бою.
- Гравець не може оголосити про відступ, якщо немає принаймні однієї доступної для відступу системи.

43.5 **КРОК 3. БОЙОВІ ПЕРЕВІРКИ.** Кожен гравець кидає 1 кістку за кожен свій корабель в активній системі. Цю дію називають бойовою перевіркою. Кожен кидок, результат якого дорівнює або перевищує його значення бою, вважають 1 влучанням.

- Якщо біля значення бою загону зображено 2 (або більше) символів вибуху, гравець кидає 2 (або більше) кісток за цей загін замість 1 кістки.
- Якщо гравець має в активній системі кораблі з різними значеннями бою, вони проходять бойові перевірки окремо.
 - Спершу гравець кидає кістки за всі свої заgonи зі значенням бою «1». Потім він кидає кістки за всі свої заgonи зі значенням бою «2», після цього — за заgonи зі значенням бою «3» і далі за зростанням, поки не кине кістки за кожен свій корабель.

- Гравець записує або запам'ятовує кількість влучань у заgonи суперника внаслідок бойових перевірок. Загальна кількість влучань знищить відповідну кількість загонів суперника під час кроку «Призначання влучань».

- Якщо гравець має властивості, що дають змогу перекинути кістку або впливають на результат кидка, він повинен застосувати їх негайно після кидка.

- Нападник виконує всі свої бойові кидки під час цього кроку раніше оборонця. Цей порядок важливий для властивостей, які дають змогу гравцеві перекинути кістки суперника.

43.6 **КРОК 4. ПРИЗНАЧАННЯ ВЛУЧАНЬ.** Кожен гравець повинен вибрати й знищити 1 свій корабель в активній системі за кожне влучання у свої заgonи.

- Перед призначанням влучань, гравці можуть застосовувати властивості «Зазнавання пошкоджень» своїх загонів, щоб скасовувати влучання.
- Якщо загін знищено, гравець, який контролює його, вилучає фігурку або жетон цього загону з ігрового поля у свої підкріплення.

43.7 **КРОК 5. ВІДСТУП.** Якщо гравець оголосив про відступ раніше, під час цього раунду бою він повинен відступити.

- Якщо гравець оголосив про відступ під час кроку «Оголосити про відступ» і в його суперника не залишилося кораблів у системі, бій негайно завершується — відступу не відбувається.
- Щоб відступити, гравець виводить з бою всі свої кораблі зі значенням польоту та переміщує їх у суміжну систему. Винищувачі та наземні війська, які не можуть переміститися (самостійно або на борту інших кораблів), знищують.
- У системі, куди відступають заgonи гравця, повинна бути принаймні 1 планета під контролем гравця, що відступає, або принаймні 1 його загін. Також у цій системі не повинно бути кораблів іншого гравця.
- Якщо будь-який із загонів гравця успішно відступає і переміщується в суміжну систему, гравець повинен покласти жетон наказу зі своїх підкріплень у систему, у яку відступили його заgonи. Якщо в цій системі вже є його жетон наказу, викладати додатковий жетон не треба. Якщо в підкріпленнях гравця немає жетонів наказів, він повинен покласти в систему жетон з будь-якого резерву на своєму планшеті наказів.

43.8 Якщо після завершення кроку «Відступ» в обох гравців залишилися заgonи в активній системі, вони проводять ще один раунд космічного бою, починаючи з кроку «Оголосити про відступ».

43.9 Якщо в активній системі залишилися кораблі тільки одного з гравців (або не залишилося кораблів взагалі), космічний бій негайно завершується.

- Під час останнього раунду бою ефекти «наприкінці бою» і «наприкінці раунду бою» застосовують в той самий момент гри.

43.10 Гравець, у якого після завершення бою залишилися принаймні 1 загін наземних військ на планеті, стає переможцем. Іншого гравця вважають переможеним. Якщо в жодного з гравців не залишилося кораблів, бій завершується нічиєю, переможця немає.

- Якщо в переможця після бою залишилися винищувачі та/або наземні війська в космосі, а їхня кількість перевищує сумарну кількість місць на борту всіх його кораблів у активній системі, він повинен знищити зайві загони на свій вибір.

ДИВІТЬСЯ ТАКОЖ: Зазнавання пошкоджень (властивість), Місця на борту (характеристика), Перевезення, Резерв флоту, Суперник, Тактична дія.

44 ЛІДЕРСТВО (КАРТА СТРАТЕГІЇ)

Карта стратегії «Лідерство» дає змогу гравцям отримувати жетони наказів. Значення ініціативи цієї карти: «1».

44.1 Якщо протягом фази дій активний гравець має карту стратегії «Лідерство», він може виконати стратегічну дію, щоб застосувати основну властивість цієї карти.

44.2 Застосовуючи основну властивість карти стратегії «Лідерство», активний гравець отримує 3 жетони наказів. Потім він може витратити будь-яку кількість очок впливу, щоб отримати 1 жетон наказу за кожні 3 витрачені очки впливу.

44.3 Після того як активний гравець застосував основну властивість карти стратегії «Лідерство», кожен інший гравець, починаючи з гравця ліворуч від активного гравця, і далі за годинниковою стрілкою, може витратити будь-яку кількість очок впливу, щоб отримати 1 жетон наказу за кожні 3 витрачені очки впливу.

44.4 Коли гравець отримує жетони наказів, він кладе їх на свій планшет наказів. Гравець вибирає, у який із резервів покласти кожен жетон.

ДИВІТЬСЯ ТАКОЖ: Жетони наказів, Карти стратегії, Планшет наказів, Порядок ініціативи, Стратегічна дія.

45 МЕКАТОЛ-РЕКС

Мекатол-Рекс — це планета, яку гравці розміщують у центрі ігрового поля під час приготувань до гри.

45.1 Під час приготувань до гри гравці кладуть жетон охоронців на Мекатол-Рекс. Гравець не може висадити наземні війська на цю планету, поки не витратить 6 очок впливу, щоб вилучити з неї жетон охоронців.

ДИВІТЬСЯ ТАКОЖ: Жетон охоронців.

46 МІСЦЯ НА БОРТУ (ХАРАКТЕРИСТИКА)

Місця на борту — це характеристика деяких загонів, зазначена на планшетах фракцій та на картах поліпшень.

46.1 Кількість місць на борту загону визначає максимальну кількість винищувачів і наземних військ (у будь-яких поєднаннях), яку він може перевезти.

46.2 Сумарне значення місць на всіх кораблях гравця в системі визначає максимальну кількість винищувачів і наземних військ цього гравця, яка може перебувати в космосі цієї системи.

46.3 Якщо кількість винищувачів та/або наземних військ гравця, що перебувають у космосі системи, перевищує сумарну кількість місць на всіх його кораблях у цій системі, то він повинен знищити зайві загони.

- Гравець сам вибирає, які зайві загони знищити.
- Наземні війська на планетах не займають місця на кораблях, тому їх не рахують у такому разі.
- Під час бою кількість винищувачів і наземних військ гравця може перевищувати сумарну кількість місць на всіх його кораблях. Наприкінці бою гравець повинен вилучити зайві загони й повернути їх до своїх підкріплень.

46.4 Винищувачі й наземні війська не вважають такими, що перебувають на якомусь конкретному кораблі, за винятком моменту, коли корабель безпосередньо перевозить їх.

ДИВІТЬСЯ ТАКОЖ: Місця на борту, Перевезення, Переміщення.

47 МОДИФІКАТОРИ

Модифікатори — це ефекти, які можуть збільшувати або зменшувати значення характеристики загону або результат кидка кістки.

47.1 Модифікатор завжди позначений словом «додайте» («додавайте») та числовим значенням.

47.2 Якщо перед значенням модифікатора стоїть знак «+», додайте це значення до значення характеристики або результату кидка. Якщо ж перед значенням модифікатора стоїть знак «-», відніміть це значення від значення характеристики або результату кидка.

ДИВІТЬСЯ ТАКОЖ: Бій (характеристика), Політ (характеристика), Ціна (характеристика).

48 НАДНОВА

Наднова — це аномалія, що впливає на переміщення.

48.1 Корабель не може переміщуватися через наднову чи завершувати в ній переміщення.

ДИВІТЬСЯ ТАКОЖ: Аномалія, Переміщення.

49 НАЗЕМНИЙ БІЙ

Якщо під час кроку тактичної дії «Завоювання» активний гравець висаджує наземні війська на планету, на якій уже є наземні війська іншого гравця, гравці проводять на цій планеті наземний бій. Щоб провести наземний бій, гравці виконують такі кроки:

49.1 **КРОК 1. БОЙОВІ ПЕРЕВІРКИ.** Кожен гравець кидає 1 кістку за кожен свій загін наземних військ на цій планеті. Кожен кидок, результат якого дорівнює або перевищує його значення бою, вважають 1 влучанням.

- Якщо біля значення бою загону зображено 2 (або більше) символів вибуху, гравець кидає 2 (або більше) кістки за цей загін замість 1 кістки.

49.2 **КРОК 2. ПРИЗНАЧАННЯ ВЛУЧАНЬ.** Кожен гравець повинен вибрати та знищити 1 свій загін наземних військ за кожне влучання від суперника.

- Якщо загін знищено, гравець, який контролює його, вилучає фігурку або жетон цього загону з ігрового поля у свої підкріплення.

49.3 Якщо після призначання влучань в обох гравців на планеті залишилися загони, вони проводять ще один раунд наземного бою, починаючи з кроку «Бойові перевірки».

49.4 Якщо на планеті залишилися наземні війська тільки одного з гравців (або військ на планеті не залишилося взагалі), бій негайно завершується.

- Під час першого раунду бою ефекти «на початку бою» і «на початку раунду бою» застосовують в той самий момент гри.
- Під час останнього раунду бою ефекти «наприкінці бою» і «наприкінці раунду бою» застосовують в той самий момент гри.
- Гравець, у якого після завершення бою залишився принаймні 1 загін наземних військ на планеті, стає переможцем. Іншого гравця вважають переможеним.
- Якщо на планеті не залишилося наземних військ, переможа немає — бій завершується нічиєю.

ДИВІТЬСЯ ТАКОЖ: Завоювання, Планети.

50 НАЗЕМНІ ВІЙСЬКА

Наземні війська — це вид загонів. Усі фігурки й жетони піхоти вважають наземними військами. Деякі фракції мають свої особливі загони піхоти.

50.1 Наземні війська завжди перебувають або на планеті, або на борту корабля з вільними місцями.

50.2 Якщо на борту корабля перевозять наземні війська, гравці розміщують їхні фігурки або жетони в космосі системи біля корабля, який їх перевозить.

50.3 Кількість наземних військ, яка може бути в гравця на планеті, не обмежена.

ДИВІТЬСЯ ТАКОЖ: Жетони піхоти, Загони, Контроль, Місця на борту, Перевезення.

51 НАПАДНИК

Під час бою активного гравця вважають нападником.

ДИВІТЬСЯ ТАКОЖ: Завоювання, Космічний бій, Оборонець.

52 ОБМЕЖЕННЯ ЩОДО КОМПОНЕНТІВ

Якщо протягом партії вичерпуються будь-які компоненти, гравці дотримуються таких правил:

52.1 **КІСТКИ.** Кількість кісток необмежена. Якщо гравцеві треба кинути більше кісток, ніж є в комплекті гри, він кидає всі доступні кістки, записує отриманий результат, а потім перекидає стільки кісток, скільки треба.

52.2 **ЖЕТОНИ.** Кількість жетонів обмежена жетонами в комплекті гри за винятком таких жетонів:

- Жетони контролю
- Жетони товарів
- Жетони винищувачів
- Жетони піхоти

52.3 Якщо будь-які з перелічених вище жетонів вичерпаються, гравці можуть замінити їх будь-чим, наприклад монетами або намистинами.

52.4 **ЗАГОНИ.** Кількість загонів обмежена фігурками, доступними в комплекті гри, за винятком винищувачів і наземних військ.

- Коли гравець розміщує загони на полі, але в підкріпленнях бракує потрібних фігурок, він може повернути їх у підкріплення з будь-яких систем, у яких немає його жетонів наказів. Потім він розміщує на полі будь-які із загонів, які він повернув у підкріплення. Гравець не може подібним способом повертати загони в підкріплення, якщо він після цього негайно не розмістить на полі загін того ж типу. Властивості не можуть змушувати гравця вилучати й розміщувати загони таким способом.
- Коли гравець створює винищувачі або загони піхоти, він може замість пластикових фігурок використовувати жетони винищувачів або піхоти (відповідно) із загального запасу. Ці жетони повинні перебувати разом із принаймні однією пластиковою фігуркою того ж типу. Гравці можуть міняти місцями жетони піхоти або винищувачів з відповідними пластиковими фігурками в будь-який момент гри.

52.5 **КАРТИ.** Коли вичерпується будь-яка колода, гравці перетасовують її скид і кладуть його долілиць, формуючи нову колоду.

ДИВІТЬСЯ ТАКОЖ: Загони, Створення загонів.

53 ОБОРОНЕЦЬ

Гравця, який не є активним гравцем під час наземного або космічного бою, вважають оборонцем.

ДИВІТЬСЯ ТАКОЖ: Завоювання, Космічний бій, Нападник, Туманність.

54 ПЕРЕВЕЗЕННЯ

Коли корабель переміщується, він може перевозити на борту винищувачі й наземні війська (у будь-яких комбінаціях) у кількості, що не перевищує кількість місць на його борту.

54.1 Корабель може брати на борт і перевозити винищувачі та наземні війська під час переміщення. Під час тактичної дії він може брати на борт і перевозити загони з активної системи, із системи, у якій він почав рух, а також із кожної системи, через яку він переміщується.

- Загони, які перевозять, можна висадити лише в активній системі.
- Якщо загони перевозили кораблем, якого вилучили з поля через дію гравітаційного розлому, то ці загони також вилучають з поля.

- 54.2 Будь-які винищувачі й наземні війська, які корабель перевозить, повинні переміщуватися разом із цим кораблем і залишатися в космосі.
- 54.3 Винищувачі й наземні війська **не можна** перевозити із системою, у яких є жетон наказу їхньої фракції, якщо тільки це не активна система.
- 54.4 Гравець може висадити війська на планету в системі під час кроку тактичної дії «Завоювання».

ДИВІТЬСЯ ТАКОЖ: Завоювання, Місця на борту (характеристика), Переміщення, Тактична дія.

55 ПЕРЕКИДАННЯ

Деякі ігрові ефекти вимагають, щоб гравець перекинув кістки.

- 55.1 Коли гравець перекидає кістку, він використовує новий результат кидка замість попереднього результату.
- 55.2 Не можна використовувати ту саму властивість, щоб перекинути ту саму кістку кілька разів, але можна застосовувати кілька різних властивостей, щоб перекинути ту саму кістку.
- 55.3 Гравець повинен перекинути кістку негайно після кидка, перед застосуванням інших властивостей та іншим кидком кісток.

ДИВІТЬСЯ ТАКОЖ: Властивості, Карти дій, Космічний бій, Наземний бій.

56 ПЕРЕМІЩЕННЯ

Гравець може переміщувати свої кораблі, виконуючи тактичну дію під час фази дій. Крім того, деякі властивості дають змогу переміщувати загони й поза тактичною дією.

56.1 ПЕРЕМІЩЕННЯ ПІД ЧАС ТАКТИЧНОЇ ДІЇ

- 56.2 Більшість кораблів мають значення польоту, зазначене на планшетах фракцій і на картах поліпшень. Воно визначає кількість систем, яку корабель може подолати, розпочавши рух із системи, у якій перебуває.

Щоб виконати переміщення, гравці виконують такі кроки:

- 56.3 **КРОК 1. ПЕРЕМІЩЕННЯ КОРАБЛІВ.** Гравець може перемістити будь-яку кількість своїх кораблів у активну систему, дотримуючись таких правил:
- Корабель повинен завершити своє переміщення в активній системі.
 - Корабель не може переміщуватися через системи, у яких є кораблі інших гравців, зокрема винищувачі.
 - Корабель **не може** почати переміщення із системи, у якій є жетон наказу його фракції.
 - Корабель **може** переміщуватися через системи, у яких є жетони наказів його фракції.
 - Корабель **може** почати рух з **активної** системи й повернутися в неї, якщо має достатнє значення польоту.
 - Корабель повинен переміщуватися через суміжні системи, а кількість систем, яку він проходить, не може перевищувати його значення польоту.
- 56.4 Коли переміщується корабель, у якого є місця на борту, він може перевозити з собою винищувачі та наземні війська.

- 56.5 Перед переміщенням активний гравець оголошує, які саме з його кораблів переміщуються. Ці кораблі прибувають в активну систему одночасно.

- 56.6 **КРОК 2. КОСМІЧНА ГАРМАТА: АТАКА.** Після кроку «Переміщення кораблів» гравці можуть застосовувати властивість «Космічна гармата» своїх загонів у активній системі.

56.7 ПЕРЕМІЩЕННЯ ЗА ДОПОМОГОЮ ВЛАСТИВОСТІ

- 56.8 Якщо ефект властивості переміщує загін поза кроком тактичної дії «Переміщення», гравці дотримуються правил, зазначених в описі цієї властивості — ані значення польоту загону, ані правила, описані вище, не застосовують.

ДИВІТЬСЯ ТАКОЖ: Активна система, Космічна гармата (властивість), Місця на борту (характеристика), Перевезення, Тактична дія, Фаза дій.

57 ПЕРЕМОЖНІ ОЧКИ

Перший гравець, який набрав 10 переможних очок, перемагає в грі.

- 57.1 Гравці набирають переможні очки різними способами, здебільшого досягаючи цілей.
- 57.2 Гравці позначають набрані ними переможні очки на треку переможних очок.
- Якщо гравці використовують сторону треку переможних очок із 14 поділками, гра закінчується, коли один із гравців набирає 14 переможних очок, а не 10. Цей гравець перемагає в грі.
- 57.3 Під час приготувань до гри кожен гравець кладе один зі своїх жетонів контролю на поділку «0» треку переможних очок.
- 57.4 Коли гравець набирає переможні очки, він пересуває свій жетон контролю на треку переможних очок на стільки поділок, скільки очок він набрав.
- Жетон контролю гравця повинен завжди перебувати на тій поділці треку переможних очок, яка відповідає кількості набраних ним переможних очок у цій партії. Гравець не може набрати більше ніж 10 (або 14) переможних очок.
- 57.5 Якщо в тексті властивості йдеться про гравця з найбільшою або найменшою кількістю переможних очок, а таких гравців кілька, ефект цієї властивості стосується всіх гравців з найбільшою або найменшою кількістю переможних очок.
- 57.6 Якщо гравець набрав переможне очко завдяки закону, він не втрачає переможне очко, коли карту цього закону скидають.
- 57.7 Якщо один із гравців набрав 10 переможних очок, гра негайно закінчується. Якщо кілька гравців одночасно набирають 10 переможних очок, переможцем стає претендент із найменшим значенням у порядку ініціативи серед цих гравців; якщо це трапляється, коли гравці не мають стратегічних карт, переможцем стає претендент, який сидить найближче до речника за годинниковою стрілкою (включаючи самого речника).
- 57.8 Якщо гра закінчується через те, що речник не може розкрити наступну карту цілі, перемагає гравець із найбільшою кількістю переможних очок. Якщо таких гравців кілька, перемагає претендент із найменшим значенням у порядку ініціативи.

ДИВІТЬСЯ ТАКОЖ: Експансія (карта стратегії), Карти засідань, Карти цілей.

58 ПІДКРІПЛЕННЯ

Підкріплення гравця — це його особистий запас жетонів наказів і фігурок, які поки що не перебувають на ігровому полі або не використовуються деінде в грі.

58.1 Запаси компонентів у підкріпленнях гравця обмежені.

ДИВІТЬСЯ ТАКОЖ: Жетони наказів, Загони, Обмеження щодо компонентів.

59 ПЛАНЕТИ

Планети забезпечують гравців очками ресурсів і впливу. Планети розміщені на плитках систем. Кожна планета має назву, значення ресурсів і значення впливу. Деякі планети також мають ознаки.

59.1 Значення ресурсів планети — це лівіше число в жовтій рамці на карті та плитці планети.

59.2 Значення впливу планети — це правіше число в синій рамці на карті та плитці планети.

59.3 Ознаки планет самі собою не впливають на ігровий процес, але їх враховують для деяких властивостей. Є три типи планет: культурні, небезпечні та промислові.



Культурна планета



Небезпечна планета



Промислова планета

59.4 Деякі планети мають технологічні спеціалізації, які дають змогу виснажувати карту такої планети, щоб виконати певну вимогу під час дослідження технології.

59.5 КАРТИ ПЛАНЕТ

Кожна планета має свою карту, на якій указані її назва, значення ресурсів, значення впливу й ознака (за наявності). Якщо гравець контролює планету, карта цієї планети лежить перед ним.

59.6 Карти планет мають два стани: відновлений і виснажений. Коли карта планети у відновленому стані, вона лежить горілиць. Коли планета виснажена, її кладуть долілиць.

59.7 Гравець може витратити очки ресурсів або впливу відновлених карт планет.

59.8 Гравець не може витратити очки ресурсів або впливу виснажених карт планет.

ДИВІТЬСЯ ТАКОЖ: Виснажена карта, Відновлена карта, Вплив, Карти технологій, Контроль, Плитки систем, Ресурси.

60 ПЛАНЕТНИЙ ЩИТ (ВЛАСТИВІСТЬ ЗАГОНУ)

Не можна застосовувати властивість «Бомбардування» проти планет, на яких є загони з властивістю «Планетний щит».

60.1 Властивість «Планетний щит» не захищає планету від ефекту технології «Бактеріологічна зброя X-89».



60.2 Властивість «Планетний щит» не дає змогу Л131КС застосовувати свою фракційну властивість «Килимове бомбардування».

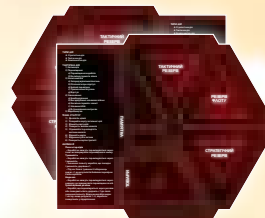
60.3 Якщо сонце війни перебуває в системі, у якій є загони інших гравців із властивістю «Планетний щит», вважайте, що ці всі загони не мають цієї властивості.

- Якщо вважається, що загін не має властивості «Планетний щит», цей загін не може застосовувати ефект технології «Захисна сітка «Маген»».
- Сонце війни може застосовувати свою властивість «Бомбардування» проти планет, на яких є загони з властивістю «Планетний щит».

ДИВІТЬСЯ ТАКОЖ: Бомбардування (властивість).

61 ПЛАНШЕТ НАКАЗІВ

Кожен гравець має планшет наказів, де містяться його стратегічний резерв, тактичний резерв, резерв флоту, місце для товарів, а також довідка.



61.1 Гравець тримає жетони наказів у резервах на своєму планшеті наказів. Гравці використовують ці жетони наказів, щоб виконувати стратегічні й тактичні дії, а також щоб збільшувати максимальну кількість своїх кораблів, які можуть перебувати в одній системі.

61.2 Гравець розміщує жетони товарів на місці для товарів на своєму планшеті наказів. Гравці використовують ці жетони товарів замість очок ресурсів, очок впливу або щоб застосувати певні ігрові ефекти.

61.3 Гравці, уже знайомі з правилами гри, можуть приховати частину планшета наказів із пам'яткою, підклавши його під свій планшет фракції.

ДИВІТЬСЯ ТАКОЖ: Жетони наказів, Резерв флоту, Стратегічна дія, Тактична дія, Товари.

62 ПЛИТКИ СИСТЕМ

Плитки систем символізують зони галактики. Гравці по черзі викладають плитки систем під час приготувань до гри, щоб утворити ігрове поле.

62.1 Звороти плиток систем бувають зеленого, синього або червоного кольорів.

62.2 Плитки систем із зеленим зворотом — це рідні системи. Кожна фракція має свою особливу рідну систему.

62.3 Плитки систем із синім зворотом — це системи, де є одна або кілька планет.

62.4 Плитки систем із червоним зворотом — це аномалії або системи без планет.

62.5 Планети розташовуються в системах. Наземні війська та споруди завжди розміщують на планетах.

62.6 Уся ділянка поза планетами на плитці системи — це космос. Кораблі зазвичай розміщують у космосі.

ДИВІТЬСЯ ТАКОЖ: Аномалії, Кораблі, Планети, Суміжні системи, Червоточини.

63 ПОЛЕ АСТЕРОЇДІВ

Поле астероїдів — це аномалія, яка впливає на переміщення.

63.1 Корабель не може переміщуватися через поле астероїдів чи завершувати в ньому переміщення.

ДИВІТЬСЯ ТАКОЖ: Аномалія, Бойові перевірки.

64 ПОЛІТ (ХАРАКТЕРИСТИКА)

Політ — це характеристика деяких загонів, зазначена на планшетах фракцій та на картах поліпшень.

64.1 Значення польоту загону визначає відстань (кількість плиток систем), яку він може подолати під час кроку тактичної дії «Переміщення», розпочавши рух із системи, у якій перебуває.

ДИВІТЬСЯ ТАКОЖ: Переміщення, Тактична дія.

65 ПОЛІТИКА (КАРТА СТРАТЕГІЇ)

Карта стратегії «Політика» дає змогу гравцям отримувати карти дій. Крім того, активний гравець вибирає нового речника й переглядає карти в колоді засідань. Значення ініціативи цієї карти: «3».

65.1 Якщо активний гравець має карту стратегії «Політика», він може протягом фази дій виконати стратегічну дію, щоб застосувати основну властивість цієї карти.

65.2 Щоб застосувати основну властивість карти стратегії «Політика», активний гравець послідовно виконує такі кроки:

- i. Активний гравець вибирає будь-якого гравця, який не має жетона речника. Активний гравець може вибирати себе, якщо не має жетона речника. Вибраний гравець кладе жетон речника перед собою. Тепер він речник.
- ii. Активний гравець бере 2 карти дій.
- iii. Активний гравець таємно переглядає 2 верхні карти колоди засідань. Потім він кладе кожну з цих карт або на верх, або під низ колоди. Якщо він кладе обидві карти на верх або під низ колоди, то може покласти їх у довільному порядку.

65.3 Після того як активний гравець застосував основну властивість карти стратегії «Політика», кожний інший гравець, починаючи з гравця ліворуч від активного гравця і далі за годинниковою стрілкою, може витратити 1 жетон наказу зі свого стратегічного резерву, щоб узяти 2 карти дій.

ДИВІТЬСЯ ТАКОЖ: Карти дій, Карти засідань, Карти стратегії, Порядок ініціативи, Речник, Стратегічна дія.

66 ПОРЯДОК ІНІЦІАТИВИ

Порядок ініціативи визначає черговість, у якій гравці виконують кроки фаз дій і статусу.

66.1 Порядок ініціативи визначається значеннями ініціативи на картах стратегії.

- Гравець, який має жетон «0» нааду, отримує ініціативу 0.

66.2 Черговість у порядку ініціативи починається з гравця, який вибрав карту стратегії з найменшим значенням ініціативи, і продовжується гравцем, карта стратегії якого має наступне число в порядку зростання.

- Для визначення порядку ініціативи використовують лише ті карти стратегії, які гравці вибрали протягом фази стратегії. Карти стратегії, не вибрані протягом фази стратегії, ігнорують.

66.3 У грі втрьох або вчотирьох місце гравця в порядку ініціативи визначає його карта стратегії з найменшим значенням ініціативи.

ДИВІТЬСЯ ТАКОЖ: Карти стратегії, Фаза дій, Фаза статусу.

67 ПРИКРІПЛЕННЯ

Деякі ігрові ефекти вказують гравцеві прикріпити карту з властивістю до карти планети. Прикріплена карта змінює карту планети, до якої її прикріпили.

67.1 Щоб прикріпити карту з ефектом прикріплення до карти планети, гравець підкладає її під карту планети, залишивши видимою невелику частину.

67.2 Якщо планета, до якої прикріплена карта, змінює власника, ця карта залишається з планетою.

- Прикріплена карта зберігає свій стан (виснажена або відновлена).

ДИВІТЬСЯ ТАКОЖ: Карти засідань, Контроль, Планети.

68 ПРОДУКЦІЯ

Продукція — це товар, якого достатньо для власних потреб фракції, але який потрібен іншим фракціям. Продукція не має самостійного ігрового ефекту, але вона стає товаром, якщо гравець віддає її іншому гравцеві.



68.1 Продукція і товари представлені на різних сторонах того самого жетона.

68.2 Значення продукції на планшетах фракції гравця визначає максимальну кількість продукції, яку може мати цей гравець.

68.3 Коли якийсь ефект указує гравцеві поповнити продукцію, гравець бере стільки жетонів продукції, щоб загальний номінал усіх жетонів продукції дорівнював значенню продукції на його планшетах фракції. Потім він кладе ці жетони стороною з продукцією догори на місце для продукції на своєму планшетах фракції.

68.4 Коли гравець поповнює продукцію, він бере жетони продукції із загального запасу.

68.5 Гравці можуть обмінюватися жетонами продукції за правилами угод. Коли гравець отримує продукцію від іншого гравця, він конвертує її в товари — кладе отримані жетони стороною з товаром догори на місце для товарів на своєму планшетах наказів.

- Цей жетон більше не вважають жетоном продукції. Тепер це жетон товарів.

- Гравець може обмінюватися жетонами продукції до того, як застосує ефект, що дозволяє йому поповнити продукцію.

68.6 Будь-який ігровий ефект, який указує гравцеві віддати свою продукцію іншому гравцеві, автоматично конвертує цю продукцію в товари.

68.7 Гравці не можуть витрачати продукцію. Вони можуть тільки обмінюватися нею в рамках угод.

68.8 У грі є жетони продукції номіналом «1» і «3». За потреби гравець може розмінювати ці жетони.

ДИВІТЬСЯ ТАКОЖ: Домовленості, Товари, Угоди.

69 ПСО

ПСО (планетна система оборони) — це споруда, яка дає змогу гравцеві захищати свої планети під час спроби завоювання ворогами.

69.1 Кожна ПСО має властивість «Космічна гармата».

69.2 Основний спосіб отримати ПСО — застосувати основну або другорядну властивість карти стратегії «Будівництво».

69.3 Гравці розміщують ПСО на планетах. На одній планеті може бути щонайбільше **два** ПСО.

69.4 Якщо в будь-який момент на планеті з ПСО гравця опиняться загони іншого гравця і немає жодного загону його власних наземних військ, цю ПСО знищують.

ДИВІТЬСЯ ТАКОЖ: Космічна гармата (властивість), Споруди.

70 РЕЗЕРВ ФЛОТУ

Резерв флоту — це зона на планшеті наказів гравця.

70.1 Кількість жетонів наказів у резерві флоту гравця визначає максимальну кількість кораблів (не рахуючи винищувачів), які він може мати в кожній системі.

- Загони на планетах, а також загони, що займають місця на борту кораблів, не рахують до максимального розміру флоту.
- Загони, яких перевозять через системи, не рахують до максимального розміру флоту в цих системах.

70.2 Гравець розміщує жетони наказів у своєму резерві флоту стороною з космічним кораблем догори.

70.3 Якщо в будь-який момент гри кількість кораблів гравця в системі перевищить кількість жетонів у його резерві флоту, він вибирає і вилучає зайві кораблі з цієї системи, повертаючи їх у свої підкріплення.

70.4 Гравці не витрачають жетони наказів з цього резерву, якщо цього не вимагатиме якийсь ігровий ефект.

ДИВІТЬСЯ ТАКОЖ: Жетони наказів, Кораблі, Місця на борту, Планшет наказів, Плитки систем.

71 РЕСУРСИ

Ресурси символізують ресурсну та промислову цінність планети. Багато ігрових ефектів, наприклад, створення загонів, вимагають від гравця витратити очки ресурсів.

71.1 Значення ресурсів планети — це лівіше число в жовтій рамці, указане на фрагменті поля і на карті планети. Значення ресурсів визначає кількість очок ресурсів, яку гравець може витратити, виснаживши карту цієї планети.

71.2 Щоб витратити очки ресурсів планети, гравець виснажує її карту.

71.3 Гравець може витратити 1 товар як 1 очко ресурсів.

ДИВІТЬСЯ ТАКОЖ: Виснажена карта, Планети, Створення загонів, Товари.

72 РЕЧНИК

Речник — це гравець із жетоном речника.

72.1 Протягом фази стратегії речник першим вибирає собі карту стратегії.

72.2 Протягом фази засідання речник бере верхню карту з колоди засідань перед кожним голосуванням. Речник завжди голосує останнім і вирішує, який результат ухвалити в разі рівності голосів.

72.3 Під час приготувань до гри речник готує колоди й карти цілей.

72.4 Протягом кожної фази статусу речник розкриває нову карту загальної цілі.

72.5 Під час приготувань до гри жетон речника отримує випадковий гравець.

72.6 Якщо протягом фази дій гравець застосовує основну властивість карти стратегії «Політика», він вибирає будь-якого гравця, крім речника, і передає йому жетон речника.

72.7 Якщо речник вибуває з гри, жетон речника переходить до гравця ліворуч від речника.

ДИВІТЬСЯ ТАКОЖ: Карти засідань, Карти цілей, Політика (карта стратегії), Фаза засідань, Фаза стратегії.

73 СУМІЖНІСТЬ

Дві плитки систем вважають суміжними, якщо вони дотикаються одна до одної будь-якими сторонами.

73.1 Систему з червоточиною вважають суміжною із системою, у якій є червоточина того самого типу.

73.2 Загін або планету вважають суміжними для всіх систем, суміжних із системою, у якій перебуває цей загін або планета.

- Систему не вважають суміжною до самої себе.

73.3 Планету допустимо вважати суміжною із системою, у якій розташована ця планета.

ДИВІТЬСЯ ТАКОЖ: Переміщення, Сусіди, Червоточини.

74 СПОРУДИ

Споруда — це вид загонів, до яких відносять ПСО та бази.

74.1 Споруди завжди розміщують на планетах.

- «Летючу фабрику» (базу Клану саарів) розміщують у космосі планети.

74.2 Гравці зазвичай розміщують споруди, застосовуючи основну або другорядну властивість карти стратегії «Будівництво».

74.3 Гравці не можуть перемішувати споруди, зокрема перевозити на борту кораблів.

74.4 Гравець може мати щонайбільше **одну** базу на кожній планеті.

74.5 Гравець може мати щонайбільше **два** ПСО на кожній планеті.

ДИВІТЬСЯ ТАКОЖ: База, Будівництво (карта стратегії), Загони, ПСО.

75 СТВОРЕННЯ ЗАГОНІВ

Основний спосіб створення нових загонів — застосування властивості «Виробництво» під час тактичної дії. Утім, є й інші ігрові ефекти, які дають змогу гравцям створювати заgonи.

75.1 Усі заgonи, які гравець може створити, мають ціну, зазначену на планшетах фракцій і на картах поліпшень. Щоб створити загін, гравець повинен витратити очки ресурсів у кількості не меншій, ніж ціна цього загону.

- Створюючи заgonи, гравець витрачає товари або ресурси з планет, які він контролює.
- Якщо гравець витратив більше очок ресурсів, ніж треба, то невикористані очки ресурсів будуть втрачені.
- Якщо гравець створює кілька загонів одночасно, він повинен додати ціни всіх створюваних загонів та отримати загальну ціну перед тим, як почне витрачати очки ресурсів.

75.2 Якщо біля ціни загону вказано 2 символи (зазвичай у винищувачів і піхоти), гравець створює 2 заgonи цього типу за цю ціну.

- Кожен із двох загонів рахують окремо під час підрахунку максимальної кількості загонів, яку гравець може створити.
- За бажанням гравець може виробити тільки один загін цього типу, однак він усе одно повинен заплатити повну ціну.

75.3 Коли гравець під час тактичної дії створює заgonи за допомогою властивості «Виробництво» своїх загонів, він дотримується правил властивості «Виробництво», щоб визначити, де саме в активній системі він може розмістити нові заgonи.

75.4 Коли гравець створює заgonи за допомогою будь-якої властивості поза тактичною дією, він керується описом ефекту цієї властивості щоб визначити, де саме він може розмістити нові заgonи та скільки їх він може створити.

75.5 Кількість загонів гравця обмежена кількістю компонентів у його підкріпленнях.

- Якщо гравець не має потрібних фігурок у підкріпленнях, він може забрати їх з будь-яких систем, де немає його жетонів наказів, і повернути у свої підкріплення. Потім він може створити будь-яку кількість загонів, які він повернув. Гравець не може подібним способом повертати заgonи в підкріплення, якщо він після цього негайно не розмістить на полі загін того ж типу.
- Коли гравець створює винищувачі або заgonи піхоти, він може замість пластикових фігурок використовувати жетони винищувачів або піхоти (відповідно) із загального запасу.

75.6 Гравець не може створювати кораблі в системі, де є кораблі інших гравців.

- Як і раніше, гравець може створювати наземні війська.

ДИВІТЬСЯ ТАКОЖ: База, Блокада, Виробництво (властивість), Жетони винищувачів, Жетони піхоти, Тактична дія, Ціна (характеристика).

76 СТРАТЕГІЧНА ДІЯ

Протягом фази дій активний гравець може виконати стратегічну дію, щоб застосувати основну властивість своєї карти стратегії.

76.1 Після того як активний гравець застосував основну властивість своєї карти стратегії, кожен інший гравець, починаючи з гравця ліворуч від активного гравця і далі за годинниковою стрілкою, може застосувати другорядну властивість цієї карти стратегії.

- Гравці не зобов'язані застосовувати другорядну властивість карти стратегії активного гравця.

76.2 Після того як кожен гравець отримав можливість застосувати другорядну властивість карти стратегії, активний гравець виснажує її (перевертає долілиць). Виснажена карта стратегії означає, що гравець не може використовувати її в цьому раунді знову, а також нагадує про те, що тепер він може пропустити хід.

- У партії з трьома або чотирма учасниками гравець повинен виконати стратегічну дію за обидві свої карти стратегії, перш ніж отримає можливість пропустити хід.

76.3 Коли гравець застосовує основну або другорядну властивість карти стратегії, він застосовує кожен з описаних у ній ефектів за порядком зверху вниз.

ДИВІТЬСЯ ТАКОЖ: Карти стратегії, Карти цілей, Переможні очки, Фаза дій.

77 СУПЕРНИК

Суперником гравця під час бою вважають іншого гравця, чиї кораблі на початку космічного бою перебувають у системі або чиї наземні війська на початку наземного бою перебувають на планеті.

77.1 Гравця, чиї заgonи не беруть участі в бою за жодну зі сторін, не вважають суперником. Він не може застосовувати властивості, які застосовують проти суперників, а також не може бути ціллю таких властивостей.

ДИВІТЬСЯ ТАКОЖ: Завоювання, Космічний бій, Наземні війська.

78 СУСІДИ

Двох гравців вважають сусідами, якщо вони мають заgonи або контролюють планети в тій самій системі або в суміжних системах.

78.1 Гравці можуть укладати угоди зі своїми сусідами.

78.2 Гравців вважають сусідами, якщо вони мають заgonи або контролюють планети в системах, суміжних завдяки червоточинам.

78.3 Гравця вважають сусідом з гравцем, що грає за привидів Креусса, якщо він має заgonи або контролює планети в системах, які з погляду гравця за привидів Креусса вважають суміжними завдяки його фракційній властивості «Квантова заплутаність».

ДИВІТЬСЯ ТАКОЖ: Карти зобов'язань, Угоди.

79 ТАКТИЧНА ДІЯ

Тактична дія — основний спосіб, яким гравці створюють загони, переміщують кораблі та розширюють свої володіння в галактиці. Щоб виконати тактичну дію, активний гравець виконує такі кроки:

79.1 **КРОК 1. АКТИВАЦІЯ.** Активний гравець повинен активувати систему, у якій немає його жетона наказу.

- Щоб активувати систему, активний гравець викладає на її плитку жетон наказу зі свого тактичного резерву. Ця система стає активною системою.
- Гравець може активувати систему, у якій є жетони наказів інших гравців.

79.2 **КРОК 2. ПЕРЕМІЩЕННЯ.** Дотримуючись правил переміщення, активний гравець може перемістити в активну систему будь-яку кількість кораблів із достатнім значенням польоту з будь-якої кількості систем, у яких немає його жетонів наказів.

- Кораблі, у яких є місця на борту, можуть перевозити з собою винищувачі й наземні війська під час переміщення.
- Гравці можуть за бажанням узагалі не переміщувати кораблі під час тактичної дії.
- Після кроку «Переміщення кораблів» усі гравці можуть застосовувати властивість «Космічна гармата» своїх загонів у активній системі.

79.3 **КРОК 3. КОСМІЧНИЙ БІЙ.** Якщо в активній системі перебувають кораблі двох гравців, ці гравці повинні провести космічний бій.

- Якщо в активній системі перебувають кораблі тільки одного гравця, він пропускає цей крок.

79.4 **КРОК 4. ЗАВОЮВАННЯ.** Активний гравець може застосувати властивість «Бомбардування» своїх загонів, висадити наземні війська на планети, а також провести наземний бій з наземними військами іншого гравця.

79.5 **КРОК 5. ВИРОБНИЦТВО.** Активний гравець може застосувати властивість «Виробництво» своїх загонів у активній системі.

- Активний гравець може це зробити, навіть якщо він не переміщував загони й не висаджував наземні війська під час цієї тактичної дії.

ДИВІТЬСЯ ТАКОЖ: Активна система, Бомбардування (властивість), Завоювання, Загороджувальний вогонь (властивість), Космічна гармата (властивість), Космічний бій, Наземний бій, Перевезення, Переміщення, Планшет наказів, Створення загонів, Фаза дій.

80 ТОВАРИ

Жетони товарів символізують можливості імперії гравця продавати й купувати щось відмінне від ресурсів, які видобувають на планетах.

80.1 Продукція і товари представлені на різних сторонах того самого жетона.



80.2 Коли гравець отримує товари, він бере жетони товарів із загального запасу і кладе їх стороною з товарами догори на місце для товарів на своєму планшеті наказів.

80.3 Гравець може витратити товари в будь-який момент гри.

80.4 Гравець може витратити товари:

- замість 1 очка ресурсів;
- замість 1 очка впливу. Однак гравці не можуть витрачати товари, щоб отримувати додаткові голоси під час фази засідання;
- щоб застосувати ефект, який вимагає витратити певну кількість товарів.

80.5 Гравці можуть обмінюватися товарами між собою в рамках угод.

80.6 Коли гравець отримує продукцію від іншого гравця, він кладе отриманий жетон на місце для товарів на своєму планшеті наказів стороною з товаром догори.

- Цей жетон більше не вважають жетоном продукції. Тепер це жетон товарів.

80.7 У грі є жетони товарів номіналом 1 та 3. За потреби гравець може розмінювати ці жетони.

ДИВІТЬСЯ ТАКОЖ: Вплив, Домовленості, Продукція, Ресурси, Угоди.

81 ТОРГІВЛЯ (КАРТА СТРАТЕГІЇ)

Карта стратегії «Торгівля» дає змогу гравцям отримувати товари та поповнювати продукцію. Значення ініціативи цієї карти: «5».

81.1 Якщо активний гравець має карту стратегії «Торгівля», він може протягом фази дій виконати стратегічну дію, щоб застосувати основну властивість цієї карти. Щоб застосувати основну властивість карти стратегії «Торгівля», активний гравець послідовно виконує такі кроки:

81.2 **КРОК 1.** Активний гравець отримує 3 товари.

81.3 **КРОК 2.** Активний гравець поповнює продукцію. Для цього він бере стільки жетонів продукції, щоб загальний номінал усіх жетонів продукції дорівнював значенню продукції на його планшеті фракції. Потім він кладе взяті жетони продукції на місце для продукції на своєму планшеті фракції.

- Гравець не може мати продукції більше, ніж зазначено на його планшеті фракції.

81.4 **КРОК 3.** Активний гравець вибирає будь-яку кількість інших гравців. Ці гравці застосовують другорядну властивість карти «Торгівля», не витрачаючи жетонів наказів.

- Вибрані гравці **повинні** застосувати другорядну властивість карти «Торгівля», не витрачаючи жетонів наказів, після того як активний гравець застосував основну властивість цієї карти.
- Вибрані гравці можуть застосувати другорядну властивість карти лише один раз. Вони не можуть застосувати її ще раз, витративши жетони наказів.

81.5 Після того як активний гравець застосував основну властивість карти стратегії «Торгівля», кожний інший гравець, починаючи з гравця ліворуч від активного гравця і далі за годинниковою стрілкою, може витратити 1 жетон наказу зі свого стратегічного резерву, щоб поповнити продукцію.

ДИВІТЬСЯ ТАКОЖ: Жетони наказів, Карти стратегії, Порядок ініціативи, Продукція, Стратегічна дія, Товари.

82 ТУМАННІСТЬ

Туманність — це аномалія, яка впливає на переміщення і бойові перевірки.

- 82.1 Кораблі можуть завершувати переміщення в туманності тільки за умови, що ця система активна.
- Кораблі не можуть переміщуватися через туманність. Отже, корабель не може завершити переміщення в туманності та покинути її під час того самого переміщення.
- 82.2 Значення польоту корабля, що покидає туманність під час кроку тактичної дії «Переміщення», вважають рівним «1».
- Різні властивості й ефекти можуть збільшити це значення.
- 82.3 Якщо в туманності проводиться космічний бій, гравець-оборонець додає +1 до результатів бойових перевірок своїх кораблів у цьому бою.

ДИВІТЬСЯ ТАКОЖ: Аномалія, Бойові перевірки.

83 УГОДИ

У рамках угод гравці обмінюються продукцією, товарами й картами зобов'язань.

- 83.1 Під час свого ходу активний гравець може укласти одну угоду з кожним зі своїх сусідів.
- Гравець може укласти угоду в будь-який момент свого ходу, навіть під час бою.
- 83.2 Щоб укласти угоду, гравець віддає будь-яку кількість товарів і продукції, а також щонайбільше 1 карту зобов'язання сусідові в обмін на будь-яку кількість товарів і продукції та щонайбільше 1 карту зобов'язання.
- 83.3 Гравці можуть обмінюватися тільки продукцією, товарами й картами зобов'язань. Обмінюватися іншими видами карт і жетонів не можна.
- Гравець за Гаканські Емірати, крім товарів, продукції та карт зобов'язань, може також обмінюватися картами дій під час угод з іншими гравцями.
- 83.4 Угода не обов'язково повинна бути еквівалентною. Гравець може обміняти свої компоненти на нерівні за цінністю або навіть віддати компоненти, нічого не отримавши натомість.
- Гравці домовляються про умови угоди до того, як передадуть один одному компоненти. Після того як гравці обмінюються компонентами, угоду не можна скасувати.
- 83.5 Угода може бути частиною домовленості.
- 83.6 Під час **кожного** з двох голосувань протягом фази засідання гравець може укласти 1 угоду з кожним іншим гравцем, навіть якщо вони не сусіди.

- Гравці не повинні бути сусідами для укладання цих угод.

ДИВІТЬСЯ ТАКОЖ: Домовленості, Карти зобов'язань, Продукція, Сусіди, Товари.

84 ФАЗА ДІЙ

Протягом фази дій гравці по черзі виконують ходи в порядку ініціативи. Під час свого ходу гравець виконує одну дію. Після того як кожен гравець виконав хід, гравці знову виконують ходи в порядку ініціативи. Цей процес триває, доки всі гравці не пропустять хід.

- 84.1 Під час свого ходу гравець може виконати одну з таких трьох типів дій: стратегічну дію, тактичну дію або компонентну дію.
- 84.2 Якщо гравець не може виконати будь-яку дію, він повинен пропустити хід.
- 84.3 Після того як гравець пропустив хід, він більше не робить ходів і не може виконувати додаткові дії протягом цієї фази дій.
- Гравець, який пропустив хід, може укладати угоди, а також застосовувати властивості, які спрацьовують «на початку вашого ходу», але тільки в той хід, у якому він оголосив про пропуск.
 - Гравець, який пропустив хід, як і раніше, може застосовувати другорядні властивості карт стратегії інших гравців.
 - Гравець може виконати кілька послідовних дій протягом фази дій, якщо всі інші гравці пропустили хід у цій фазі дій.
- 84.4 Гравець не може пропустити хід, поки не виконає стратегічну дію.
- У грі в трьох або в чотирьох гравців не може пропустити хід, поки не виснажить обидві свої карти стратегії.
- 84.5 Після того як усі гравці пропустили хід, гра переходить до фази статусу.
- ДИВІТЬСЯ ТАКОЖ:** Компонентна дія, Раунд гри, Стратегічна дія, Тактична дія, Фаза статусу

85 ФАЗА ЗАСІДАННЯ

Протягом фази засідання гравці голосують по 2 картах засідання та ухвалюють рішення, здатні змінити правила гри.

- 85.1 Гравці пропускають фазу засідання на ранніх етапах гри. Після того як один із гравців вилучить з Мекатол-Рекса жетон охоронців, у кожен раунд гри додається фаза засідання. Щоб розіграти фазу засідання, гравці виконують такі кроки:
- 85.2 **КРОК 1. ПЕРШЕ ГОЛОСУВАННЯ.** Щоб ухвалити рішення щодо першої карти засідання, гравці послідовно виконують такі кроки:
- ВІДКРИЙТЕ КАРТУ ЗАСІДАННЯ.** Речник бере верхню карту з колоди засідань і зачитує вголос її текст, а також варіанти рішень.
 - ПРОГОЛОСУЙТЕ ЗА ВАРІАНТИ.** Кожен гравець, починаючи з гравця ліворуч від речника й далі за годинниковою стрілкою, може віддати голоси за один із варіантів рішення поточної карти засідання.
 - УХВАЛЕННЯ РІШЕННЯ.** Гравці рахують усі віддані голоси й ухвалюють рішення, що набрало найбільшу кількість голосів.

- 85.3 **КРОК 2. ДРУГЕ ГОЛОСУВАННЯ.** Гравці повторюють усі кроки першого голосування для ще однієї карти засідання.
- 85.4 **КРОК 3. ВІДНОВІТЬ КАРТИ ПЛАНЕТ.** Кожен гравець відновлює всі свої виснажені карти планет. Потім настає фаза стратегії нового раунду.

85.5 ГОЛОСУВАННЯ

Коли гравець голосує протягом фази засідання, він може віддати свої голоси за один із варіантів рішення.

- 85.6 Щоб віддати голоси, гравець виснажує будь-яку кількість своїх карт планет. Гравець віддає за бажане рішення кількість голосів, що дорівнює сумарному значенню очок впливу всіх виснажених ним карт планет.
- Коли гравець виснажує карту планети, щоб проголосувати, він повинен віддати всі голоси, отримані від цієї планети.
- 85.7 Гравець не може віддавати голоси за кілька рішень щодо однієї карти засідання. Він повинен віддати всі свої голоси за те саме рішення.
- 85.8 На деяких картах засідань є варіанти рішення «за» або «проти». Коли гравець голосує по такій карті, він повинен віддати свої голоси або «за», або «проти».
- 85.9 Деякі карти засідань вимагають вибрати гравця або планету. Коли гравець голосує по такій карті, він повинен віддати свої голоси або одному будь-якому відповідному гравцеві, або одній відповідній планеті згідно з описом на карті засідання.
- 85.10 Якщо карта засідання пропонує вибрати гравця, гравець має право віддати свої голоси за себе.
- Після голосування по такій карті «вибраним гравцем» вважають гравця, за якого віддали найбільше голосів.
- 85.11 Коли гравці вибирають планету, вони можуть віддавати голоси тільки за планети, контрольовані будь-ким з них.
- Після голосування по такій карті «вибраною планетою» вважають планету, за яку віддали найбільше голосів.
- 85.12 Під час голосування гравець повинен уголос повідомити всім рішення, за яке він віддає свої голоси.
- 85.13 Гравці не можуть витратити товари, щоб отримувати додаткові голоси.
- 85.14 Гравець може за бажанням відмовитися голосувати по карті засідання (тобто він не віддає свої голоси ні за яке рішення).
- 85.15 Деякі ігрові ефекти дають змогу гравцеві віддавати додаткові голоси за рішення. Гравець не може віддати ці голоси за інше рішення — тільки за те, за яке він уже віддав основні голоси.
- 85.16 Якщо гравець не може голосувати по карті через будь-які ігрові ефекти, то він не може голосувати по цій карті ані завдяки виснаженню карт планет, ані будь-яким іншим способом.

85.17 ВАРІАНТИ РІШЕНЬ

- 85.18 Щоб застосувати ефект рішення, речник дотримується вказівок на карті засідання.
- 85.19 Якщо за різні варіанти рішення віддано однакову кількість голосів або ніхто не проголосував, речник вирішує, який із цих варіантів буде ухвалений.
- Такий вибір речника не вважають голосуванням.
- 85.20 Якщо під час голосування за закон більшість голосів отримав варіант «за» або якщо закон вимагає обрати гравця або планету, то ефект, указаний на карті закону, стає постійним правилом гри, а карта закону залишається в грі.
- 85.21 Якщо гравці проголосували за розпорядження або за закон, але більшість голосів були за варіант «проти», вони застосовують ефект карти засідання і скидають її.
- 85.22 Деякі ігрові ефекти вимагають, щоб гравець передбачив результат голосування. Для цього він уголос називає той варіант рішення, який, на його думку, отримає більшість голосів. Він повинен зробити це після того, як розкриють карту засідання, але до того, як гравці почнуть голосувати по ній.
- Передбачене рішення повинно бути серед варіантів рішень розкритої карти засідання.
 - Після того як гравці застосували рішення по карті засідання, вони застосовують ефекти, які залежали від передбачення рішення.

ДИВІТЬСЯ ТАКОЖ: Вплив, Жетон охоронців, Ігровий раунд.

86 ФАЗА СТАТУСУ

Протягом фази статусу гравці досягають цілей і готуються до наступного раунду гри. Щоб розіграти фазу статусу, гравці виконують такі кроки:

- 86.1 **КРОК 1. ДОСЯГНІТЬ ЦІЛЕЙ.** По черзі, у порядку ініціативи, кожен гравець може досягти 1 загальної та 1 секретної цілі, якщо він виконує їхні умови протягом цієї фази статусу. Щоб досягти цілі, гравець повинен виконати умови, зазначені на її карті. Якщо він їх виконує, то набирає стільки переможних очок, скільки вказано на карті цієї цілі.
- 86.2 **КРОК 2. РОЗКРИЙТЕ КАРТУ ЗАГАЛЬНОЇ ЦІЛІ.** Речник розкриває закриту карту загальної цілі, перевертаючи її горілиць.
- Речник не може розкривати карти цілей етапу II, поки всі карти цілей етапу I не розкрито.
 - Якщо на момент початку цього кроку в грі не залишилося закритих карт загальних цілей, гра закінчується.
- 86.3 **КРОК 3. ВІЗЬМІТЬ КАРТИ ДІЙ.** Гравці по черзі, у порядку ініціативи, беруть по 1 карті з верху колоди дій.
- 86.4 **КРОК 4. ПОВЕРНІТЬ ЖЕТОНИ НАКАЗІВ.** Кожен гравець вилучає всі свої жетони наказів з ігрового поля і повертає їх у свої підкріплення.

86.5 КРОК 5. ОТРИМАЙТЕ Й РОЗПОДІЛІТЬ ЖЕТОНИ НАКАЗІВ.

Кожен гравець отримує 2 жетони наказів зі своїх підкріплень. Потім він може перерозподілити будь-яку кількість жетонів наказів (разом із двома щойно отриманими) на своєму планшеті наказів, переміщаючи їх між резервом флоту, тактичним і стратегічним резервами.

- Гравці повинні не забувати перевіряти кількість своїх кораблів у кожній системі після зменшення кількості жетонів у резерві флоту.
- Зазвичай гравці беруть і розподіляють жетони під час цього кроку одночасно. Однак, якщо є потреба виконати будь-які дії послідовно, гравці виконують їх у порядку ініціативи.

86.6 КРОК 6. ВІДНОВІТЬ КАРТИ. Кожен гравець відновлює всі свої виснажені карти, зокрема карти стратегії.

86.7 КРОК 7. ВІДРЕМОНТУЙТЕ ЗАГОНИ. Гравці ремонтують усі свої пошкоджені заgonи з властивістю «Зазнавання пошкоджень», повертаючи їхні перевернуті фігурки в початкове положення.

86.8 КРОК 8. ПОВЕРНІТЬ КАРТИ СТРАТЕГІЇ. Кожен гравець повертає свою карту стратегії в загальну ігрову зону. Потім, якщо на Мекатол-Рексі немає жетона охоронців, раунд продовжується — настає фаза засідання. Інакше раунд завершується і починається фаза стратегії нового раунду.

ДИВІТЬСЯ ТАКОЖ: Відновлена карта, Жетони наказів, Жетон охоронців, Зазнавання пошкоджень (властивість), Ігровий раунд, Карти дій, Карти стратегії, Карти цілей, Фаза засідання, Фаза стратегії.

87 ФАЗА СТРАТЕГІЇ

Протягом фази стратегії кожен гравець вибирає карту стратегії, яку використовуватиме в поточному раунді.

Щоб розіграти фазу стратегії, гравці виконують такі кроки:

87.1 КРОК 1. Кожен гравець, починаючи з речника й далі за годинниковою стрілкою, вибирає собі 1 карту стратегії із загальної ігрової зони й кладе її перед собою горілиць.

- Якщо на вибраній карті стратегії лежить 1 або кілька жетонів товарів, гравець отримує ці жетони.
- Гравець не може вибрати карту стратегії, яку вже вибрав інший гравець протягом поточної фази стратегії.
- У партії з трьома або чотирма учасниками, після того як останній гравець вибрав карту стратегії, усі гравці знову, починаючи з речника й далі за годинниковою стрілкою, вибирають собі ще по одній карті стратегії з тих, що залишилися. Після того як останній гравець отримав свою першу карту стратегії, кожен гравець вибирає другу карту стратегії, починаючи з речника й далі за годинниковою стрілкою.

87.2 КРОК 2. Речник кладе 1 жетон товару із загального запасу на кожну карту стратегії, що залишилася.

- У партії з чотирма учасниками гравці отримують усі карти стратегії, отже, речникові не треба викладати жетони товарів.

Потім гравці переходять до фази дій.

ДИВІТЬСЯ ТАКОЖ: Ігровий раунд, Карти стратегії, Речник, Товари.

88 ЦІНА (ХАРАКТЕРИСТИКА)

Ціна — це характеристика деяких загонів, зазначена на планшетах фракцій та на картах поліпшень. Ціна загону визначає кількість очок ресурсів, яку гравець повинен витратити, щоб створити цей загін.

88.1 Щоб створити загін, гравець повинен витратити не менше очок ресурсів, ніж ціна цього загону.

88.2 Якщо біля ціни загону вказано 2 символи (зазвичай у винищувачів і піхоти), гравець створює 2 заgonи цього типу за цю ціну.

88.3 Гравець не може створити загін, який не має ціни.

- Споруди не мають ціни. Зазвичай гравці розміщують їх на планетах за допомогою карти стратегії «Будівництво».

ДИВІТЬСЯ ТАКОЖ: Створення загонів, Ресурси.

89 ЧЕРВОТОЧИНИ

У деяких системах є червоточини. Системи з червоточинами одного виду вважають суміжними одна з одною.

89.1 У грі є два основні види червоточин: альфа та бета.

89.2 ПСО, поліпшені за допомогою карти поліпшення «ПСО II. Далекобійна космічна гармата», можуть застосовувати свою властивість «Космічна гармата» через червоточину.

89.3 Гравців вважають сусідами й вони можуть укладати угоди, якщо мають заgonи або контролюють планети в системах, суміжних завдяки червоточинам.

89.4 Є ще один особливий вид червоточин: дельта. Дельта-червоточина підпорядковується всім правилам альфа-і бета-червоточин.

- Дельта-червоточина розміщується на плитці системи «Ворота Креусса» та в рідній системі привидів Креусса.

ДИВІТЬСЯ ТАКОЖ: Переміщення, Суміжні системи, Сусіди, Плитки систем.

АЛФАВІТНИЙ ПОКАЖЧИК

У цьому покажчику посилання йдуть не на сторінки, а на номери параграфів. Указане після кожного пункту число визначає номер параграфа в глосарії. Потрібна інформація міститься в самому параграфі з цим номером або в уточненнях, що йдуть за параграфом.

А

активація, 79.1
активна система, 1.0
активація, 1.1–1.3
тривалість активації, 1.4
активний гравець, 2.0
аномалія, 3.0
гравітаційний розлом, 16.0
наднова, 48.0
поле астероїдів, 63.0
типи, 3.2, 3.3
туманність, 82.0
арбореки
бази, 10.1
асимілятор Валефара, 37.16–37.22

Б

база, 4.0
властивість «Виробництво», 4.1
кількість баз на планету, 74.4
отримання, 4.2
розміщення, 4.3
бій
космічний бій, 43.0
наземний бій, 49.0
нападник, 51.0
оборонець, 53.0
суперник, 77.0
характеристика, 5.0
символи вибуху, 5.2
білі стрілки, 35.3
блокада, 6.0
бомбардування, 7.0
значення, 7.1
килимове бомбардування, 7.1
кілька планет, 7.1
перевірка бомбардування, 7.1
перекидання, 7.1
планетний щит, 7.1
призначання влучань, 7.2
розігрування, 7.1, 7.2
будівництво (карта стратегії), 8.0
другорядна властивість, 8.3
основна властивість, 8.1, 8.2
розміщення споруд, 8.4

В

варіанти рішень, 85.17
застосування, 85.18
нічий, 85.19
передбачення, 85.22
вибування з гри, 9.0
асимілятор Валефара, 37.18
відмінність від знищення, 29.2
жетони фракцій, 9.10
зменшення кількості гравців, 9.9
компоненти гравця, 9.2–9.7
речник, 9.8
умови вибування, 9.1
вимоги, 37.8
виробництво, 10.0
арбореки, 10.1
блокада, 6.1
значення, 10.1
розміщення загону, 10.2–10.4
виснажена карта, 11.0
виснаження карт, 11.1
карти планет, 59.6
витрачання очок впливу, 11.3
витрачання очок ресурсів, 11.3
відновлення карт, 11.2
карти стратегії, 11.5
віддавання голосів, 85.6–85.16
відновлена карта, 12.0
відновлення карт, 12.5
війна (карта стратегії), 13.0
другорядна властивість, 13.3
жетони наказів, 13.1

основна властивість, 13.1, 13.2
перерозподіл жетонів наказів, 13.2
відступ, 43.7
властивості, 14.0
властивість «Дія», 14.3
компонентна дія, 39.1
властивості загонів, 14.24
бомбардування, 7.0
загороджувальний вогонь, 27.0
зазнавання пошкоджень, 28.0
космічна гармата, 42.0
планетний щит, 60.0
властивості зі словами «можете», «може» або «можуть», 14.5
властивості зі словами «наприкінці ходу», 31.3
властивості зі словами «не може», «не може», «не можуть» або «не можна», 14.4
властивості зі словами «ця система» або «ця планета», 14.25
властивості зі словом «коли», 14.13, 14.14
властивості зі словом «після», 14.12
карти дій, 32.6
карти засідань, 14.22
карти зобов'язань, 34.1–34.3
компонентна дія, 14.3
обов'язкові властивості, 14.6
переміщення, 56.8
повне застосування, 14.7
послідовність застосування, 14.11
суперник, 77.1
фракційні властивості, 14.23
ціна, 14.8
цілі, 38.10
часткове застосування, 14.7
вплив, 15.0
витрачання очок впливу, 15.2
голосування, 85.6
жетон охоронців, 21.2
цілі, 38.10
витрачання товарів, 15.3
значення, 15.1

Г

голосування, 85.5
виснаження карт планет, 85.6
віддання додаткових голосів, 85.15
відмова від голосування, 85.14
голосування за обирання, 85.9–85.11
голосування за рішення, 85.7, 85.8
заборона голосувати, 85.16
нічий, 85.19
оголошення рішення, 85.12
товари, 85.13
гра втрюх
вибір карт стратегії, 87.1
порядок ініціативи, 66.3
пропуск ходу, 84.4
гра вчотирьох
вибір карт стратегії, 87.1
порядок ініціативи, 66.3
пропуск ходу, 84.4
гравітаційний розлом, 16.0
вилучання кораблів, 16.2
перевезення загонів, 16.2
переміщення кораблів, 16.1

Д

дипломатія (карта стратегії), 17.0
другорядна властивість, 17.3
основна властивість, 17.1, 17.2
дії
компонентна дія, 39.0
стратегічна дія, 76.0
тактична дія, 79.0
домовленості, 18.0
містять угоди, 18.1

необов'язковість, 18.4
обов'язковість, 18.3
послідовність застосування, 18.1
дослідження (карта стратегії), 19.0
другорядна властивість, 19.3
основна властивість, 19.1, 19.2
дослідження технологій, 37.9–37.12
технологічні спеціалізації, 37.13–37.15
другорядна властивість, 36.7

Е

експансія (карта стратегії), 20.0
другорядна властивість, 20.3
основна властивість, 20.1, 20.2
обмеження щодо секретних цілей, 20.4

Ж

жетони
витрачання
цілі, 38.10
жетон охоронців, 21.0
вилучення, 21.2, 21.3
завоювання, 21.2
переміщення, 21.1
переможне очко, 21.3
розміщення, 45.1
жетони винищувачів, 22.0
жетони контролю
загальні цілі, 38.12
планети без загонів, 40.4
секретні цілі, 38.18
трек переможних очок, 57.3
жетони наказів, 23.0
активація системи, 1.1
витрачання жетонів наказів, 23.0
обмеження, 23.3
отримання, 23.2, 23.3
перевезення, 54.3
перерозподіл, 86.5
планшет наказів, 61.0
розміщення, 23.1
стратегічна дія, 23.5
тактична дія, 23.4
жетони піхоти, 24.0
жетони продукції, 68.0
жетони товарів, 80.0

З

завоювання, 25.0
бомбардування, 7.0
розігрування, 25.1, 25.2
висаджування наземних військ, 25.2
встановлення контролю, 25.5
космічна гармата: захист, 42.6
розігрування, 42.7, 42.8
наземний бій, 49.0
розігрування, 49.1
загальні цілі, 38.11
контроль за рідною системою, 38.16
набирання переможних очок, 38.12
не можна розкрити карту цілі, 38.15
приготування, 38.13
розкриття, 38.14
загони, 26.0
база, 4.0
кількість баз на планету, 74.4
отримання, 4.2
розміщення, 4.3
кораблі, 41.0
кількість ПСО на планету, 74.5
розміщення, 41.1
наземні війська, 50.0
пошкоджені загони, 28.0–28.2
ПСО, 69.0
кількість баз на планету, 69.3
отримання, 69.2

розміщення, 69.3
червоточини, 89.3
ремонт, 86.7
створення, 75.0
типи карт загонів, 26.1
загороджувальний вогонь, 27.0
значення, 27.1
перевірка, 27.1
перекидання, 27.1
призначання влучань, 27.2
розігрування, 27.1, 27.2
зазнавання пошкоджень, 28.0
застосування, 28.1
знищення, 28.5
послідовність застосування, 28.4
пошкоджений загін, 28.1–28.3
скасування влучань, 28.1
закони, 33.2–33.6
володіння, 33.4
дія ефектів після скидання, 33.5
застосування результатів «за», 33.3
застосування результатів «проти», 33.6
прикріплення, 67.0
ухвалення рішень, 33.3
знищення, 29.0
бази, 4.4
відмінність від вилучення, 29.2
гравітаційний розлом, 16.2
зазнавання пошкоджень, 28.5
космічна гармата: атака, 42.5
космічна гармата: захист, 42.8
наземний бій, 49.2
обмеження резерву флоту, 70.3
призначання влучань, 29.1
ПСО, 69.4
споруди
контроль над планетою, 25.5
цілі, 38.9

І

ігрове поле, 30.0
Мекатол-Рекс, 45.0
привиди Креуса, 30.1
ігровий раунд, 31.0
фаза дій, 84.0
фаза засідання, 85.0
фаза статусу, 86.0
фаза стратегії, 87.0

К

карта планети, 59.6
виснаження, 59.6
відновлення, 59.6
контроль, 59.5
прикріплення, 67.1, 67.2
карта стратегії «Будівництво», 8.0
другорядна властивість, 8.3
основна властивість, 8.1, 8.2
розміщення споруд, 8.4
карта стратегії «Війна», 13.0
другорядна властивість, 13.3
жетони наказів, 13.1
основна властивість, 13.1
перерозподіл жетонів наказів, 13.2
карта стратегії «Дипломатія», 17.0
другорядна властивість, 17.3
основна властивість, 17.1, 17.2
карта стратегії «Дослідження», 19.0
другорядна властивість, 19.3
основна властивість, 19.1, 19.2
карта стратегії «Експансія», 20.0
другорядна властивість, 20.3
обмеження щодо секретних цілей, 20.4
основна властивість, 20.2
карта стратегії «Лідерство», 44.0
розміщення жетонів наказів, 44.4

другорядна властивість, 44.3
основна властивість, 44.1, 44.2
карта стратегії «Політика», 65.0
другорядна властивість, 65.3
основна властивість, 65.1, 65.2
карта стратегії «Торгівля», 81.0
другорядна властивість, 81.5
основна властивість, 81.1–81.4
отримання товарів, 81.2
поновлення продукції, 81.3
карти дій, 32.6
компонентна дія, 39.1
ліміт карт на руці, 32.4
одночасне застосування властивостей кількома гравцями, 14.17, 14.18
приховані карти, 32.5
розігрування карт дій, 32.7
скасування, 32.8
узяття карт, 32.1–32.3
карти засідань, 33.0
варіанти рішень, 85.17
голосування, 85.5
закони, 33.2–33.6
володіння, 33.4
застосування результатів «за», 33.3
застосування результатів «проти», 33.6
прикріплення, 67.0
розпорядження, 33.7, 33.8
ухвалення рішень, 33.8
типи карт засідань, 33.1
ухвалення рішень, 85.2
фаза засідання, 85.0
карти зобов'язань, 34.0
вибування гравця, 34.7
розігрування, 34.1–34.3
угоди, 34.4–34.6
карти планет, 59.5
карти поліпшень, 35.0
бій, 5.0
білі стрілки, 35.3
ефекти, 35.4
місця на борту, 46.0
Некрівірус, 35.1
політ, 64.0
розміщення, 35.2
ціна, 88.0
поповнення продукції, 68.3, 68.4
карти технологій, 37.0
асимілятор Валефара, 37.16–37.22
бій, 5.0
вимоги, 37.8
володіння картами, 37.1, 37.2
дослідження технологій, 37.9–37.12
технологічні спеціалізації, 37.13–37.15
кольори, 37.7
компонентна дія, 39.1
місця на борту, 46.0
отримання карт, 37.3–37.5
поліпшення загонів, 37.6
політ, 64.0
ціна, 88.0
карти цілей, 38.0
загальні цілі, 38.11
контроль над рідною системою, 38.16
набирання переможних очок, 38.12
не можна розкрити карту цілі, 38.15
приготування, 38.13–38.15
розкриття, 38.14
набирання переможних очок загальні правила, 38.5–38.8
загальні цілі, 38.12
обмеження, 38.6–38.8

секретні цілі, 38.18, 38.19
переможні очки, 38.2
послідовність застосування, 38.3
секретні цілі, 38.17
обмеження, 20.4
отримання, 38.20, 38.21
типи карт цілей, 38.1
умови, 38.4
кінець гри, 57.7, 57.8
не можна розкрити карту цілі, 38.15
кістки
бойова перевірка
наземний бій, 49.1
обмеження щодо компонентів, 52.1
перевірка бомбардування, 7.1
перевірка загороджувального вогню, 27.1
перевірка космічної гармати
космічна гармата: захист, 42.7
космічна гармата: атака 42.3
перекидання, 55.0
кілька перекидань, 55.2
момент перекидання, 55.3
результати перекидання, 55.1
колоди
вичерпані колоди, 52.5
компонентна дія, 39.0
повне застосування, 39.3
розігрування, 39.2, 39.3
контроль
планети, 40.0
втрата контролю, 40.5–40.7
отримання контролю, 40.1, 40.2
позначання контролю, 40.3
споруди гравців, 25.5
кораблі, 41.0
кількість ПСО на планету, 74.5
розміщення, 41.1
характеристики, 41.3
космічна гармата, 42.0
космічна гармата: атака, 42.2
застосування, 42.3, 42.4
значення, 42.3
перевірка, 42.3
призначення влучань, 42.5
космічна гармата: захист, 42.6
застосування, 42.7
значення, 42.7
перевірка, 42.7
призначення влучань, 42.8
ПСО, 69.1
космічний бій, 43.0
відступ, 43.7
загороджувальний вогонь, 43.3
нападник, 51.0
оборонець, 53.0
оголосити про відступ, 43.4
перевірки, 43.5
призначення влучань, 43.6
розігрування, 43.3–43.7
суперник, 77.0
культурна планета, 59.3

Л
лідерство, (карта стратегії), 44.0
розміщення жетонів наказів, 44.4
другорядна властивість, 44.1, 44.2

М
Мекатол-Рекс, 45.0
місця на борту, 46.0
зайві заgonи, 46.3
обмеження, 46.2
перевезення, 46.1
модифікатори, 47.0
космічний бій
туманність, 82.3
переміщення
гравітаційний розлом, 16.1

туманність, 82.0
позначення, 47.1, 47.2
Н
наалу
порядок ініціативи, 66.1
наднова, 48.0
переміщення кораблів, 48.1
наземний бій, 49.0
бойова перевірка, 49.1
завершення, 49.4
контроль, 25.5
знищення загонів, 49.2
нападник, 51.0
оборонець, 53.0
перевірки, 52.1
жоден гравець, 49.4
обидва гравці, 49.3
один гравець, 49.4
призначення влучань, 49.2
розігрування, 49.1, 49.2
суперник, 77.0
наземні війська, 50.0
висаджування наземних військ, 25.2
обмеження, 50.3
розміщення, 50.1, 50.2
нападник, 51.0
небезпечна планета, 59.3
Некровірус
асимілятор Валефара, 37.16

О
обмеження щодо компонентів, 52.0
жетони, 52.2
загоні, 52.4
карти, 52.5
кістки, 52.1
оборонець, 53.0
ознаки, 59.3

П
перевезення, 54.0
гравітаційний розлом, 16.2
жетони наказів, 54.3
завоювання, 54.4
місця на борту, 46.1
переміщення, 54.1
розігрування, 54.1, 54.2
перевірки
бойова перевірка
космічний бій, 43.5
наземний бій, 49.1
перевірка бомбардування, 7.1
перевірка загороджувального вогню, 27.1
перевірка космічної гармати
космічна гармата: атака, 42.3
космічна гармата: захист, 42.7
передбачення, 85.22
перекидання, 55.0
кілька перекидань, 55.2
послідовність застосування, 55.3
результати, 55.1
переміщення, 56.0
перевезення, 54.1
переміщення за допомогою властивості, 56.8
переміщення під час тактичної дії, 56.2
обмеження, 56.4
перемога в грі, 57.7, 57.8
не можна розкрити карту цілі, 38.15
переможні очки, 57.0
жетон охоронців, 21.3
закони, 57.6
карти цілей, 38.2
набирання переможних очок, 57.4
найбільше переможних очок, 57.5
найменша кількість, 57.5
трек переможних очок, 57.2

підкріплення, 58.0
жетони наказів, 23.0
обмеження щодо компонентів, 23.3
загоні, 26.3
піхота, 50.0
жетони винищувачів, 22.0
планети, 59.0
вплив, 59.2
витрачання, 59.7, 59.8
ознаки, 59.3
ресурси, 59.1
ресурси, 71.0
витрачання, 59.7, 59.8
технологічна спеціалізація, 59.4
планетний щит, 60.0
бактеріологічна зброя X-89, 60.1
килимове бомбардування, 60.2
сонця війни, 60.3
планшет наказів, 61.0
жетони наказів, 61.1
резерв флоту, 70.0
розміщення, 61.3
товари, 61.2
планшети фракцій
бій, 5.0
білі стрілки, 35.3
компонентна дія, 39.1
місця на борту, 46.0
політ, 64.0
продукція, 68.2
ціна, 88.0
плитки систем, 62.0
активація, 79.1
аномалія, 3.0
гравітаційний розлом, 3.0
наднова, 3.0
поле астероїдів, 3.0
туманність, 3.0
звороти плиток, 62.1–62.4
ігрове поле, 30.0
планети, 59.0
поле астероїдів, 63.0
переміщення кораблів, 56.0
політика (карта стратегії), 65.0
другорядна властивість, 65.3
основна властивість, 65.1, 65.2
порядок ініціативи, 66.0
наалу, 66.1
пошкоджені заgonи, 28.0–28.2
приготування, сторінка 2
прикріплення, 67.0
прикріплення карти, 67.1
продукція, 68.0
витрачання, 68.7
жетони, 68.1
карта стратегії «Торгівля», 81.3
конвертування, 68.5, 68.6
планшет фракції, 68.2
поповнення, 68.3, 68.4
угода, 68.5
промислова планета, 59.3
пропуск ходу
фаза дій, 84.2–84.5
ПСО, 69.0
карта стратегії «Будівництво», 69.2
кількість баз на планету, 74.5
отримання, 69.2
розміщення, 69.3
червоточини, 89.2

Р
резерв флоту, 70.0
вилучення кораблів, 70.3
витрачання жетонів наказів, 70.4
максимальна кількість кораблів (крім винищувачів), 70.1
планшет наказів, 61.0
розміщення жетонів наказів, 70.2
ремонт, 86.7

ресурси, 71.0
витрачання очок ресурсів для цілі, 38.10
витрачання товарів, 71.3
речник, 72.0
вибування, 9.8
загальна ціль
не можна розкрити карту цілі, 38.16
приготування, 38.13
розкриття, 38.14
однакова кількість голосів, 85.19
розпорядження 33.7, 33.8
ухвалення рішень, 33.8

С
секретні цілі, 38.17
набирання очок 38.18, 38.19
отримання, 38.20
обмеження, 20.4
скасування
карти дій, 32.6
споруди, 74.0
база, 4.0
кількість баз на планету, 74.4
отримання, 4.2
розміщення, 4.3
переміщення, 74.3
ПСО, 69.0
кількість ПСО на планету, 69.3
отримання, 69.2
розміщення, 69.3
червоточини, 89.2
розміщення, 74.1
створення загонів, 75.0
бази під блокадою, 75.6
обмеження підкріплень, 75.5
розміщення, 75.3, 75.4
ціна, 75.1
винищувачі, 75.2
наземні війська, 75.2
стратегічна дія, 76.0
другорядна властивість, 76.1
основна властивість, 76.0
розігрування карти стратегії, 76.3
стратегічний резерв
планшет наказів, 61.0
суміжність, 73.0
суміжність загонів і планет, 73.2
суміжність систем, 73.0
сусіди, 78.0
червоточина, 73.1
суперник, 77.0
сусіди, 78.0
привиди Креусса, 78.3
червоточини, 78.2

Т
тактична дія, 79.0
виробництво, 10.0
завоювання, 25.0
космічна гармата: атака, 42.2
космічний бій, 43.0
переміщення, 56.2
розігрування, 79.1–79.6
тактичний резерв
планшет наказів, 61.0
товари, 80.0
витрачання, 80.3, 80.4
жетони, 80.1
конвертування, 68.5, 68.6
отримання, 80.2
планшет наказів, 61.0
угода, 80.5
фаза стратегії, 87.2
торгівля (карта стратегії), 81.0
другорядна властивість, 81.5
основна властивість, 81.1–81.4
отримання товарів, 81.2
поповнення продукції, 81.3

туманність, 82.0
оборонець, 53.0
переміщення кораблів, 82.1, 82.2

У
угоди, 83.0
домовленості, 18.0
після пропуску ходу, 84.3
послідовність застосування, 83.1
розігрування, 83.2–83.5
сусіди, 83.2

Ф
фаза дій, 84.0
активний гравець, 2.1
компонентна дія, 39.0
переміщення, 56.0
порядок ініціативи, 66.0
пропуск ходу, 84.2–84.5
стратегічна дія, 76.0
тактична дія, 79.0
ходи гравців, 84.0
черговість ходів, 84.0
фаза засідання, 85.0
відновлення карти планет, 85.4
голосування, 85.5–85.16
додано до ігрового раунду, 21.4
друге голосування, 85.3
перше голосування, 85.2
пропуск фази засідання на початку гри, 85.1
розігрування, 85.2–85.4
розкриття карти засідання, 85.2
фаза статусу, 86.0
відновлення карт, 86.6
отримання жетонів наказів, 86.5
переможні очки за цілі, 86.1
перерозподіл жетонів наказів, 86.5
повернення жетонів наказів, 86.4
повернення карт стратегії, 86.8
ремонт загонів, 86.7
розігрування, 86.1–86.8
розкриття загальних цілей, 86.2
узяття карт дій, 86.3
фаза стратегії, 87.0
вибір карт стратегії, 9.9
розігрування, 87.1, 87.2
розміщення товарів, 87.2

Х
характеристика
бій, 5.0
місця на борту, 46.0
політ, 64.0
ціна, 88.0
ходи гравців, 84.0
порядок ініціативи, 66.0

Ц
ціна
винищувачі, 75.2
властивості, 14.8
виснажена карта, 11.4
цілі, 38.10
наземні війська, 75.2
споруди, 88.3
створення загонів, 75.1
характеристика, 88.0

Ч
червоточини, 89.0
види червоточин, 89.1
привиди Креусса
дельта-червоточина, 89.4
сусіди, 78.3
ПСО, 89.2
сусіди, 78.2



ТВОРЦІ ГРИ

РОЗРОБЛЕННЯ ЧЕТВЕРТОГО ВИДАННЯ: Дейн Бельтрамі та Корі Конечка

АВТОР ГРИ: Крістіан Т. Петерсен

ТЕХНІЧНІ ОПИСИ: Адам Бейкер

ПРОДЮСЕР: Джейсон Волден

РЕДАГУВАННЯ ТА КОРЕКТУРА: Марк Поллард

МЕНЕДЖЕР РОЗРОБЛЕННЯ: Джеймс Кніффен

КОМАНДА СЦЕНАРИСТІВ ГРИ: Метт Ньюман, Катріна Острандер і Сем Стюарт

ГРАФІЧНИЙ ДИЗАЙН: Крістофер Гош спільно з Вілом Спрінгером

МЕНЕДЖЕР ІЗ ДИЗАЙНУ: Браян Шомбург

ОБКЛАДИНКА: Скотт Шомбург

ІЛЮСТРАЦІЇ ПЛИТОК: Стівен Сомерс

ІЛЮСТРАЦІЇ: Крісті Баланеску, Андерс Фінер, Томаш Єдрушек, Алекс Кім і Девід Оден Неш

АРТДИРЕКТОР: Енді Крістенсен

СКУЛЬПТОРИ: Ніл Герр спільно з Бекслі Андраджеком та Екшеєм Патаком

КООРДИНАТОР СКУЛЬПТОРІВ: Ніклас Норман

КЕРІВНА АРТДИРЕКТОРКА: Меліса Шетлер

КОНТРОЛЬ ЯКОСТІ: Зак Тевалтомас

СТАРШИЙ МЕНЕДЖЕР ПРОЕКТУ: Джон Франц-Віхлач

СТАРШИЙ МЕНЕДЖЕР З РОЗВИТКУ ПРОДУКТУ: Кріс Гербер

КРЕАТИВНИЙ ДИРЕКТОР: Ендрю Наваро

КООРДИНАТОРИ ВИРОБНИЦТВА: Марсія Колбі, Джейсон Їлоу, Ліза Лундгрєн і Джоанна Вайтінг

КЕРІВНИЦТВО ВИРОБНИЦТВОМ: Меган Дуєн та Джейсон Бодуан

УКРАЇНСЬКЕ ВИДАННЯ

КЕРІВНИК ПРОЕКТУ: Олександр Ручка

ВИПУСКОВА РЕДАКТОРКА: Алла Костовська

КООРДИНАТОР ПРОЕКТУ: Володимир Рибаків

ПЕРЕКЛАДАЧ: Святослав Михаць

РЕДАКТОР: Сергій Лисенко

ДИЗАЙН І ВЕРСТКА: Артур Патрихалко

Українське видання © 2024 Geekach LLC • www.geekach.com.ua.

© 2017 Fantasy Flight Games. Gamegenic та логотип Gamegenic — це ТМ і © Gamegenic GmbH, Німеччина. Fantasy Flight Games, Twilight Imperium та логотип FFG — це ® Fantasy Flight Games. Компанія Fantasy Flight Games розташована за адресою: 1995 West County Road B2, Roseville, Minnesota, 55113, США, 651-639-1905. Реальні компоненти можуть відрізнятися від зображених.





СУТІНКИ ІМПЕРІЇ[®]

ЧЕТВЕРТЕ ВИДАННЯ

ЛІТОПИС ГАЛАКТИКИ

ГАЛАКТИКА ПРОКИДАЄТЬСЯ

Мекатол-Рекс. Центр відомої частини галактики та серце колишньої Лазакської імперії. Охоплений полум'ям зради, Мекатол-Рекс перетворився на привид занепалої імперії та відлуння давно забутих часів, але все ж залишається предметом шанування — і жадання — у галактиці, повній конфліктів і невизначеності.

Колись величезне місто, яке розкинулося на його поверхні, було вершиною розвитку цивілізації. Сьогодні Мекатол-сіті — бліда тінь колишньої величі, похмурий прихисток посеред токсичного моря Відчаю, що покриває більшу частину планети.

Однак історії стрімкого занепаду та руйнування замало, щоб відлякати тих, хто прагне загарбати його. Віннаранські охоронці, які живуть на руїнах Мекатол-сіті, наглядають за тим, що залишилося від столиці, і чекають на прихід великої раси, що візьме на себе тягар минулих імператорів.

Однак яка з рас галактики зможе заповнити порожнечу, залишену лазаксами? Багато хто претендує на трон, але тіні минулого служать похмурих попередженням для охочих піти слідами імператорів.





ЗАРОДЖЕННЯ ЛЕГЕНДИ

Століття тому, коли вбили останнього з королів Мегакту, а галактика опинилася на колінах, з попелу й гіркоти війни постала нова імперія. Її очолили лазакси, практично невідомі на той час. Обравши Мекатол-Рекс центром своєї молоді імперії, вони покинули рідний світ, чия назва загубилася в плині часу.

Лазакси пройшлися по всій галактиці, завоюючи систему за системою. Кожній цивілізації, яка ставала на їхньому шляху, вони висували одну й ту саму вимогу — прийняти їхнє милостиве панування. Конфліктувати з новою імперією було б божевіллям.

Цілком імовірно, що лазакси майже не відчували опору. Тиранія Мегакту спонукала галактику пристати на бік молоді імперії, а обіцянки лазаксів про справедливість і щедрість лише сприяли цьому. Про тих, хто не погодився з пануванням лазаксів, не збереглося ніяких відомостей.

Лазакська імперія міцніла, а разом з нею могутнішали її народи. Завдяки лазаксам раси почали невпинно розвиватися. Лазакси правили десятки тисяч років. Доброзичливі та справедливі, вони ділилися багатствами та знаннями всесвіту зі своїми підданцями.

Під упевненим керівництвом лазаксів галактика процвітала. Економіка поліпшувалася, прогрес у медицині та техніці нікого не обминув. Великі раси імперії співіснували в гармонії, попри різні проблеми та колишні конфлікти. Про мир у Лазакській імперії було відомо всім.







ЗАНЕПАД ІМПЕРІЇ

Навіть коли імперія процвітала, галактикою ширилися чутки про різні заворушення. Під маскою процвітання і прогресу таїлося самовдоволення, яке й призвело до занепаду імперії.

Час минав, і лазакські імператори занадто розслабилися на своїх м'яких тронах. Побоювання за майбутнє імперії поступово змінилися дрібними чварами й політичними інтригами. Хоча Лазакська імперія усе ще була сильною, імператори перестали помічати дедалі більші амбіції інших великих рас. Раніше міцний фундамент імперії пішов тріщинами зсередини.

Потім з'явилася іскра, від якої спалахнули багаття хаосу по всій імперії. Баронат Летнев, одна з перших цивілізацій, що піднялася завдяки лазаксам, була розчарована надмірними торговими санкціями імперії, тому заблокувала Кваннську червоточину. Блокада одного з найважливіших шляхів галактики не сподобалася багатьом в імперії.

Люди Федерації Сол, наймолодша з великих рас, яка недолюблювала летневців, не стала миритися з витівкою Баронату й відкрила вогонь по їхнім кораблям, тим самим розпочавши повномасштабну війну між ними.

Військо лазаксів, що більше не контролювало ситуацію, безуспішно намагалося втрутитися в конфлікт. Утім, це тільки розгнівало обидві сторони, які відповіли на втручання лазаксів з неприхованою ворожістю.

Подивившись на дві великі раси, що відкрито не скорилися імперії, гиларці, які давно втомилися від настирливого контролю з боку лазаксів, скористалися можливістю відокремитися. Лише за кілька років імперія потонула в хаосі.

У перші десятиліття Сутінкових воєн лазакси намагалися зберегти мир і стабільність в імперії. Більшість із них відмовлялася вірити, що їхня імперія, яка проіснувала майже двадцять тисячоліть, може по-справжньому зникнути. Однак були й такі, хто передбачив неминуче.

Розчарований лазакський радник на ім'я Ібна Вел Сід, лідер цієї далекоглядної групи, збагнув, що лазакси не зможуть зберегти свою владу. Він благав імператора стягнути всі сили на Мекатол-Рекс, де досі билось серце імперії. Не бажаючи вірити, що хтось насправді здатен посягнути на трон його предків, імператор відмахнувся від застережень Вел Сіда, як від безпідставних страхів, і не зробив нічого, щоб відновити контроль над ослабленою імперією.

Розгніваний самовпевненістю імператора, Вел Сід разом з групою вірних послідовників і кількома науковцями-відступниками з-поміж гиларців полетів на віддалену планету за межами відомої галактики. Під час відчайдушної втечі вони знищили Залу картографії в Мекатол-сіті, щоб ніхто з тих, хто міг здогадатися про їхні плани, ніколи не зумів знайти їхній таємний притулок.

Імператор був уражений зрадою одного зі своїх людей. Абсолютно безпорадний перед трьома повномасштабними повстаннями, він упав у глибоку депресію. Нездатний зробити нічого, що хоч якось розв'язало б проблеми принаймні в Мекатол-сіті, він передав владу над імперією своїм підлеглим.

Остаточна доля лазаксів була вирішена, коли величезний флот кораблів Федерації Сол без попередження з'явився в небі над Мекатол-Рексом. Основні сили лазаксів перебували у віддаленій системі, і Мекатол-сіті виявився абсолютно беззахисним. Столиця була повністю зруйнована. Останній імператор лазаксів Салай Сай Коріан загинув під час бомбардування, так і не назвавши ім'я спадкоємця.

Після смерті імператора й руйнування столиці на лазаксів стали полювати, безжально знищуючи всіх без винятку. Тільки віннаранці, вірні слуги лазаксів, залишилися відданими імперії. Однак і вони були безсилі зупинити різанину. Тих, хто намагався втрутитися і хоч якось захистити лазаксів, спіткала така ж доля. Через двадцять років від лазаксів залишилися хіба спогади.





СУТІНКОВІ ВІЙНИ

Без об'єднавчої сили лазаксів імперія швидко занурилася в хаос і війну. Великі раси, більше не зв'язані обмеженнями імперії, зчепилися в боротьбі за території, владу, а іноді й просто почали воювати з ненависті.

Люди, гакани та джол-нарці, які об'єдналися і зрадили лазаксів, щоб прибрати владу в імперії до своїх рук. Конфлікт розгорівся по всій галактиці, адже багато рас хотіли захистити свою незалежність і відбитися від зазіхань на колишні території імперії.

Величезні флоти передових військових кораблів обмінювалися смертоносними залпами в масштабних боях. Тисячі кораблів і життів приносили в жертву заради завоювання навіть крихітних територій. На кожну перемогу припадала одна поразка. Війна тривала...



ЕПОХА ЗАВОРУШЕНЬ

Війна дісталася навіть до найсвятенніших місць деяких з великих рас. На початку Сутінкових воєн Баронат Летнев захопив Аркон-Тау — одну з рідних планет миролюбних кскача. Ця подія призвела до мілітаризації кскача. Протягом битви за повернення планети цей квітучий світ був сплюндрований.

Залишившись без нагляду лазаксів, гиларські науковці почали практикувати рабство й сумнівні експерименти. Підкоривши за багато років до цього расу вогненних гашлаїв, вони змусили їх створити неймовірно потужну зброю, яку незабаром застосували проти н'оррів, що нічого не підозрювали.

За кілька століть Сутінкові війни звели нанівець увесь прогрес і знання, накопичені за останні двадцять тисяч років. Зрештою великі раси зруйнували свої цивілізації вщент. Не здатні більше терпіти втрати, вони тихо розповзлися по своїх рідних системах. Галактика була в руїнах, але Сутінкова епоха нарешті підійшла до кінця.



ДАЛЕКІ СОНЦЯ

З часу завершальних битв Сутінкових воєн минули тисячоліття. Підданці колишньої Галактичної ради забули про жахи війни. Конфліктів у галактиці не було, тож настав довгоочікуваний спокій. Згодом великі раси відновили частину колишньої могутності. І хоча це зайняло чимало років, великі раси повернули багато рідних світів до передвоєнного стану.

Утім, попри зовнішню безтурботність, галактика знову почала вирувати. Деякі раси, незадоволені зменшеними територіями, стали поглядати за межі рідних систем. Амбіції штовхали їх уперед, на пошуки нових рубежів.

У прикордонних секторах галактики обережні дослідники прокладали нові шляхи в незвідані раніше системи, щоб знайти там цінні товари. З нещодавно відкритих світів, повних природних ресурсів, почали постачати рідкісні мінерали, збагачуючи тих, кому пощастило їх знайти. Ці відкриття започаткували нову еру процвітання і торгівлі.







ВІДЛУННЯ МИНУЛОГО

Як події сьогодення прокладають шлях у майбутнє, так і минуле повертається до життя. Повертаючись на планети, колись населені підданцями імперії, великі раси почали відновлювати свої старі колонії.

Часом вони знаходили давно забуті, але активні аванпости, які значно розрослися за мирні роки — і повертали їх у лоно цивілізації. В інших випадках вони натрапляли на цілі планети, що колись були торговельними, науковими або культурними центрами, які тепер виявлялися повністю безжиттєвими. Усіяні уламками стародавніх зорельотів, ці світи були похмурим нагадуванням про бої тисячолітньої давнини.





ЗАГРОЗИ ЗЗОВНІ

З відродженням великих рас і перспективою відродження імперії прийшла й небезпека. Не всі в галактиці бажали повернення імперії. Гріхи минулого затьмарювали життя Мекатол-Рекса.

На початку Сутінкових воєн, коли лазакський радник Ібна Вел Сід і його послідовники зрадили імператора та втекли з Мекатол-Рекса, їх практично не шукали. Імператор так і не дізнався про долю Вел Сіда. Тисячі років усі вважали, що бунтівний радник просто зник разом зі своїми прихильниками.

Утім, історія лазаксів на цьому не закінчилася. Вел Сід і його послідовники змогли уникнути долі побратимів і, продовживши життя за допомогою гиларських технологій, зачалися у своєму новому рідному світі. Це був час великої скорботи для лазаксів, але також він став для них початком нової ери.

Щоб вижити в суворих умовах нового світу, лазакси були змушені замінювати дедалі більше органів механікою. Згодом більша частина їхніх тіл стала штучною, у них не залишилося майже нічого від колишніх лазаксів. Так народилися Л131КС.

Минали століття, Л131КС ставали все могутнішими. Охоплений жагою помсти, Ібна Вел Сід проголосив, що вони повернуть собі імперію. Однак Вел Сід не знав, що в лавах його послідовників зріє розкол.

Мордай, один із перших прихильників Вел Сіда й головний інженер-модифікатор Л131КС, мріяв про більше. Він був одержимий ідеєю позбутися всіх органічних частин як у власному тілі, так і в тілах своїх послідовників.

Під час одного з експериментів Мордай непомітно для себе заразився рекурсивним вірусом, який повільно звів його з розуму. У міру того як вірус руйнував розум Мордая і його послідовників, вони вирішили стати чимось іншим.

Назвавшись Некро, вони виступили проти колишніх побратимів, проголосивши, що небажання позбутися органічної плоти — слабкість, яку треба викоринити.

Ціною чималих зусиль Л131КС вдалося зупинити Некро, які на той час уже повністю віддалися механічному божевіллю. Однак у темних куточках космосу загубився один-єдиний заражений супутник, що вислизнув від Л131КС. Некро вціліли, а нещодавні чутки про зниклі кораблі та колонії, які раптово перестали виходити на зв'язок, стали поганим знаком для всіх.

І все ж похмура спадщина лазаксів — далеко не єдина загроза, яка нависла над цивілізаціями відроджуваної галактики.

Біля Шалерійського проходу без видимої на те причини почали зникати торгові судна. Помічені патрулями невідомі інопланетні кораблі відразу ховалися, не залишаючи слідів. Ці події можна було пояснити нападом піратів або дією гравітаційних аномалій, присутніх у Шалерійському квадранті, якби не одне «але» — поява привидів Креусса.

Ця раса була родом із квадранта за Шалерійським проходом, а її цілі залишалися незрозумілими. Хоча привиди оголошували себе мирною расою, були ті, хто звинувачував їх у всіх халепах, які регулярно траплялися в цій частині галактики.

Утім, ще більша загадка — арбореки. Це була раса схожих на рослини організмів, де кожен діє як частина єдиного цілого — основної симфонії. Нездатні спілкуватися з іншими расами безпосередньо, арбореки вдалися до нестандартного рішення — вони воскрешали трупи інших розумних істот і використовували їх як ретранслятори.

Певна річ, цей незвичайний метод комунікації викликав у одних рас страх, а в інших — відверте несприйняття. Цілком можливо, що арбореки значно честолюбніші, ніж здавалося на перший погляд.

Ці темні сили спокійно переміщувалися за межами дослідженого простору, і навіть самі лазакси не змогли б захиститися від них. Поки світло нової епохи осяювало галактику, також наставав морок, провіщаючи нові темні віки.

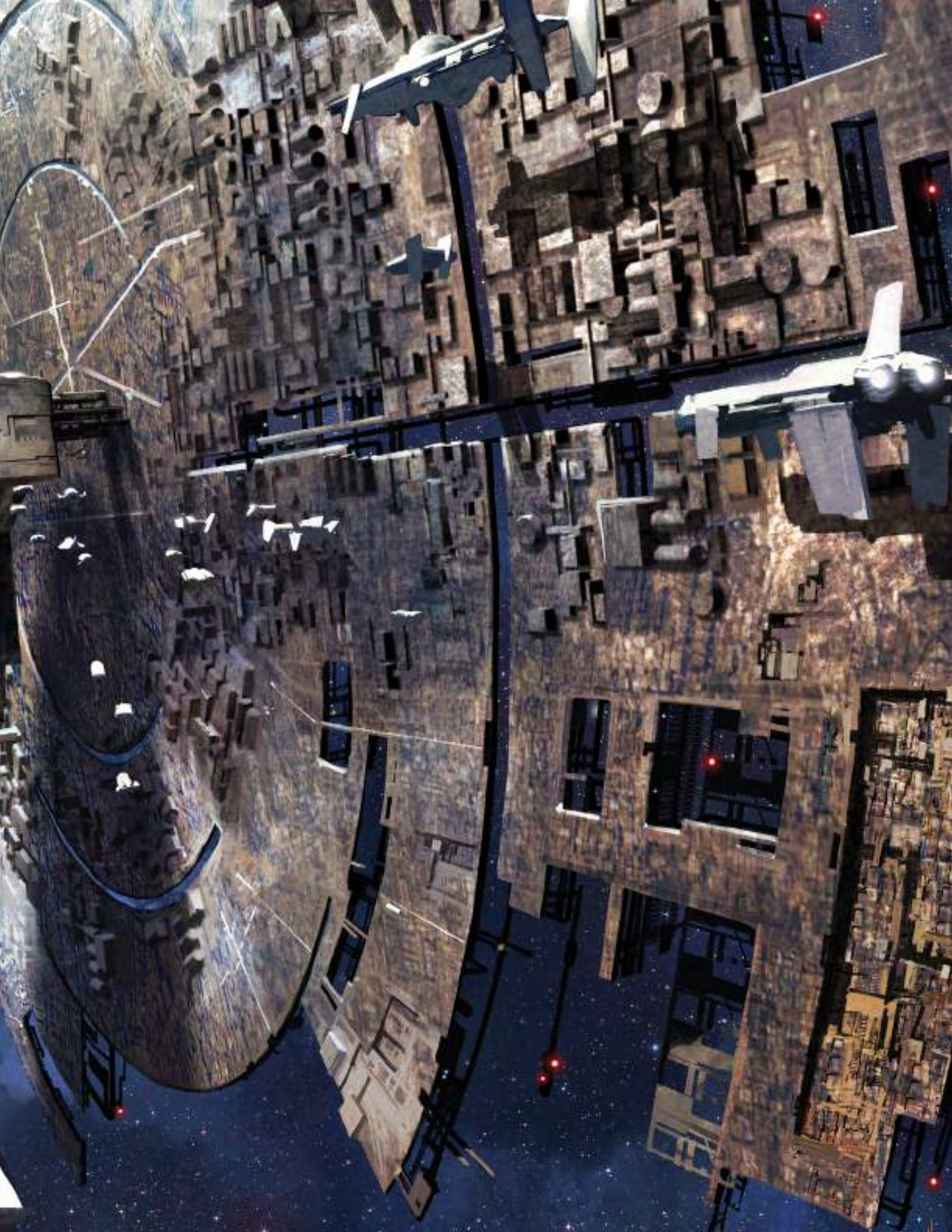


ТІНЬ ВІЙНИ

Над галактикою нависла загроза, а отже, настав час відновити старі союзи та пригадати старі образи. Із сектора за плато Мегакт на Мекатол-Рекс прибули посланці дивного, не баченого раніше народу. Вони хотіли дізнатися, яка дешиця могутності або які стародавні технології залишилися на спустошеній планеті.

Так були заново відкриті деякі технології лазаксів, які вважали втраченими. Дехто з колишніх підданців імперії почав таємно розробляти зброю небаченої сили, ховаючи її в затишних куточках рідних світів.

Один з таких проєктів, відомий як «сонце війни» — жажлива гиларська зброя, створена на початку Сутінкових воєн. Попри етичні суперечки щодо застосування такої грубої й неприборканої сили, завжди є ті, хто готовий скористатися подібними агресивними методами, щоб захистити своє місце в галактичній ієрархії.





ПОРОЖНІЙ ТРОН

Старі покоління пішли, а разом з ними й тягар війни. Навіть ті раси, які зіграли головну роль у поваленні лазаксів, знову стали набиратися сили й гордині.

Мекатол-сіті, збережений винятково вірними віннаранцями — сяйлива оаза посеред млявої планети. Порожній трон чекає на того, хто наважиться його зайняти, але всім бракує сил.

І ось великі раси покинули свої рідні світи, прагнучи показати себе гідними спадкоємцями. Прикордонні сутички між сусідніми системами загрожують зруйнувати крихкий світ, а війська великих рас готуються повернути собі колишню славу.







СВІТАНОК НОВОЇ ЕРИ

Тимчасом як галактика невблаганно рухається до свого майбутнього, великі раси починають готуватися до війни. Кожен народ прагне одноосібно правити зірками.

Насувається епоха великої боротьби, яка вкотре загрожує поглинути галактику. Час міцних союзів і кривавих зрад, слів і битв, непохитної честі й тяжко здобутої слави.

Це світанок нової ери.

Pax Magnifica Bellum Gloriosum!

