

КОСМИЧЕСКАЯ СТРАТЕГИЯ ТОМА ЛЕМАННА

БОРЬБА ЗА ГАЛАКТИКУ

RACE FOR THE GALAXY

ПЕРЕД БУРЕЙ

ДОПОЛНЕНИЕ

ПРАВИЛА ИГРЫ



БОРЬБА ЗА ГАЛАКТИКУ

RACE FOR THE GALAXY


ПЕРЕД БУРЕЙ

Технология гипердвигателей становится всё доступнее. И вот из тьмы забвения пробуждается древняя раса, в то время как другая спешит покинуть родную звёздную систему, обречённую на угасание. Империя набирает силу. Всё больше наёмников встаёт под её крыло, всё больше очагов восстания вспыхивает на её планетах. Галактика на пороге войны, и заложить основы процветающей цивилизации становится всё сложнее...

ОБ ИГРЕ

Перед вами дополнение к настольной игре «Борьба за Галактику». Вас ждут новые родные миры и игровые карты, жетоны целей, карты действий и жетоны победных очков для пятого игрока. В правилах описаны два новых режима игры: одиночный и драфт. А ещё у вас будут пустые карты для создания собственных миров и разработок.

СОСТАВ НАБОРА

- 4 карты родных миров (с номерами от 5 до 8)
- 7 карт действий (для пятого игрока)
- 2 карты действий для дуэлей опытных игроков (отмечены символом )
- 1 карта на замену («Мир-казино»)
- 18 карт миров и разработок
- 17 пустых игровых карт (см. стр. 7)
- 9 жетонов победных очков (ПО): 7 жетонов достоинством 1 ПО, 1 — достоинством 5 ПО, 1 — достоинством 10 ПО
- 8 жетонов победных очков достоинством 3 ПО за цели
- 4 больших жетона целей
- 6 малых жетонов целей
- 1 планшет робота (для одиночной игры)
- 14 жетонов и накладок на планшет (для одиночной игры)
- 2 кубика с наклейками (для одиночной игры)
- Правила игры

Перед первой партией выдавите жетоны из листов и наклейте наклейки на оба кубика (для каждого кубика берите наклейки с отдельного листа).

ДОБАВЛЕНИЕ КАРТ

Добавьте новые миры и разработки в базовую колоду. Замените карту «Мир-казино» из базовой колоды на «Мир-казино» из этого дополнения (в ней обновлена таблица с числами).

В первой игре впятером используйте карту родного мира и игровые карты с цифрой 5 в углу.

Для баланса в игру добавлена третья карта «Дипломат».

Большинство способностей новых карт — это вариации способностей карт из базовой колоды. Но есть и несколько карт, непохожих на базовые. Их способности описаны на стр. 7.

У родного мира «Древняя раса» есть способность, которая работает *при подготовке*. Она предписывает владельцу перед выбором действия в первом раунде сбросить карты с руки так, чтобы у него осталось не 4 карты, а 3. Способность действует только в том случае, если «Древняя раса» — это родной мир (карта получена игроком в начале игры).



Карта «Улучшенная логистика» может значительно изменить темп игры.

Символ в левом нижнем углу карт этого дополнения поможет вам отличить их от карт базовой колоды.



ЦЕЛИ

Подготовка к игре: перемешайте жетоны целей лицевой стороной вниз. Раскройте 2 больших жетона целей (с требованием «больше всех») и 4 малых жетона целей (с требованием «первым»). Выложите их в центре стола рядом с жетонами ПО достоинством «3», а остальные цели уберите в коробку. Далее подготовка к игре продолжается по обычным правилам.

Ход игры: в левом верхнем углу каждого жетона цели указана фаза (или несколько фаз), в конце которых эта цель может быть достигнута (или в конце раунда в случае «Бюджетного профицита»).

Цели с требованием «первым»: каждый из этих жетонов приносит 3 ПО и может быть получен *один раз за игру* игроком, который первым выполнит условие цели. Лишиться этих жетонов нельзя. Если условие к концу фазы выполнит только один игрок, то он забирает себе жетон цели, который даёт ему 3 ПО. Если игроков, первыми выполнивших условие цели в *одной и той же* фазе, несколько, то одному из них достаётся жетон цели, а другим претендентам — жетоны ПО достоинством «3». Не имеет значения, кто из игроков на сколько превысил условие цели.





ГАЛАКТИЧЕСКИЙ УРОВЕНЬ ЖИЗНИ

Первым получить 5 или больше ПО в жетонах. *Жетоны ПО, полученные за цели, не учитываются.*

ЛИДЕРСТВО В ИННОВАЦИЯХ

Первым собрать в своём секторе хотя бы одну способность в каждой фазе + способность *продажи*.



СИСТЕМНОЕ РАЗНООБРАЗИЕ

Первым собрать в своём секторе хотя бы один мир накопления или производства товаров каждого *вида*: предметы роскоши, редкие элементы, генетические материалы, технологии пришельцев.

ГАЛАКТИЧЕСКИЙ СТАТУС

Первым внедрить разработку со стоимостью 6.



БЮДЖЕТНЫЙ ПРОФИЦИТ

Первым сбросить хотя бы одну лишнюю карту в конце раунда.

ТАЙНЫ ПРИШЕЛЬЦЕВ

Первым собрать в своём секторе хотя бы 3 карты *ПРИШЕЛЬЦЕВ*.



Цели с требованием «больше всех»: такой жетон может получить игрок, который выполнит условие жетона цели лучше соперников. В конце игры каждый такой жетон принесёт владельцу 5 ПО. По ходу игры этих жетонов можно лишиться. Первый игрок, который выполнит условие жетона (и превзойдёт при этом соперников) в *конце* фазы, забирает жетон цели себе. Если этот игрок в дальнейшем перестанет выполнять условие цели, он вернёт этот жетон цели в центр стола. Если позже другой игрок *превзойдёт* владельца жетона в выполнении условия цели, он забирает жетон себе.

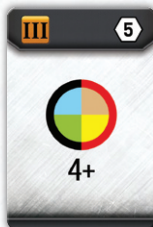
Пример: Алексей сыграл карту, и его значение атаки повысилось до 6. Таким образом, он выполнил условие жетона цели «Величайшая армия» и в конце фазы получает этот жетон. (Если в дальнейшем Алексей сыграл бы карту, которая даст ему -1 к атаке, ему пришлось бы вернуть жетон обратно.) Позднее значение атаки у Веры также достигает 6, но поскольку она не превзошла Алексея, жетон цели остаётся у него. Через некоторое время значение атаки Екатерины достигает 7, и она забирает у Алексея жетон цели.

Если сразу несколько игроков одновременно выполняют условие жетона цели, лежащего в центре стола (или у их соперника), и имеют при этом равный показатель, превосходящий всех соперников, то жетон цели не достаётся никому (или возвращается в центр стола).

Пример: значение атаки у Алексея и у Веры во время *одной и той же* фазы повысилось до 6. Жетон цели «Величайшая армия» не достаётся никому. Позднее значение атаки Екатерины повысилось до 7, и она забирает жетон цели. Ещё позже значение атаки у Алексея и у Веры в одной и той же фазе повысилось до 8. Они оба превзошли Екатерину, но из-за равенства между собой не могут получить жетон цели. Екатерина вынуждена вернуть жетон цели в центр стола.

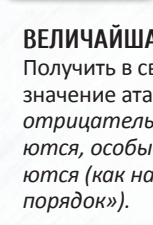
В конце игры может случиться, что вы выполнили условие жетона цели с требованием «больше всех» и при этом у вас и другого игрока равный показатель, превосходящий всех соперников. Но самого жетона цели у вас при этом нет (жетон у другого игрока или в центре стола). В этом случае вы получаете жетон победных очков достоинством 3.

Пример: жетон цели «Величайшая армия» находится у Алексея, его значение атаки — 8. К концу игры Вера смогла нагнать его по этому показателю (тоже повысив значение атаки до 8), но не опередила, поэтому не получает жетона цели. Однако в конце игры она получает жетон победных очков достоинством 3.



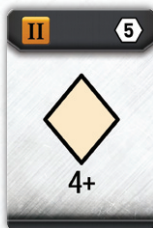
ЛИДЕР ПРОИЗВОДСТВА

Собрать в своём секторе больше всего миров *производства* (минимум 4) *любых* товаров.



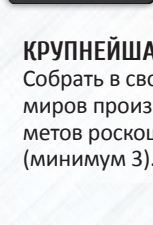
ВЕЛИЧАЙШАЯ АРМИЯ

Получить в своём секторе наибольшее значение атаки (минимум 6). *Постоянные отрицательные факторы атаки учитываются, особые факторы атаки не учитываются (как на карте «Новый галактический порядок»).*



ЛУЧШАЯ ИНФРАСТРУКТУРА

Внедрить в своём секторе больше всего разработок (минимум 4).



КРУПНЕЙШАЯ ИНДУСТРИЯ

Собрать в своём секторе больше всего миров производства или накопления предметов роскоши и/или редких элементов (минимум 3).



Подсчёт очков: каждый игрок прибавляет к своему общему количеству жетоны целей (достоинством 3 или 5) и жетоны ПО достоинством 3 ПО, полученные за цели. Очки за цели *не учитываются* при подсчёте жетонов для «Галактического ренессанса».

ОДИНОЧНАЯ ИГРА

Используйте дуэльные правила для опытных игроков, но не используйте цели. Ваш противник — «адаптирующийся робот», действия которого упрощены, а выборы определяются броском кубика. От того, с каким родным миром начнёт игру робот, зависит, что произойдёт, если во время игры на кубике выпадет грань с *головой робота* (изображена на одном из кубиков), а также какие *накладки робота* изменят или заменят собой стандартные *действия* и *реакции* робота, указанные на его *игровом планшете*.

Сектор робота — это стопка карт без товаров; для робота учитывается только количество карт и получаемое за них количество ПО. В секторе робота могут находиться *жетоны разработок со стоимостью 6*. Это дополнительные разработки, внедряемые во время игры. «Рука» робота — это небольшая колода, карты из которой раскрываются во время игры: они либо выкладываются в сектор робота, либо сбрасываются. На игровом планшете также есть счётчик *кредитов*, которые робот в некоторых случаях может потратить для получения карт, и счётчик *экономического состояния*, с помощью которого робот получает жетоны ПО во время фаз потребления.

Подготовка к игре: выложите на стол 24 жетона ПО. Выберите сложность (см. таблицу) и сложите рядом необходимое количество специальных жетонов разработок со стоимостью 6. Перемешайте родные миры и раздайте по одному себе и роботу. Неиспользованные родные миры замешайте в колоду.

СЛОЖНОСТЬ ЖЕТОНЫ РАЗРАБОТОК СО СТОИМОСТЬЮ 6

Лёгкая	1 достоинством 6 ПО
Средняя	2 достоинством 6 ПО
Высокая	3 достоинством 9 ПО

Возьмите жетон кредитов, жетон экономического состояния и два жетона действий игрока. Найдите наклейки действий и серые наклейки «робот =», соответствующие родному миру робота (при необходимости переворачивайте наклейки). На оборотной стороне планшета робота указано, какие именно наклейки нужно взять. Неиспользованные наклейки уберите в коробку. Переверните планшет лицевой стороной вверх.

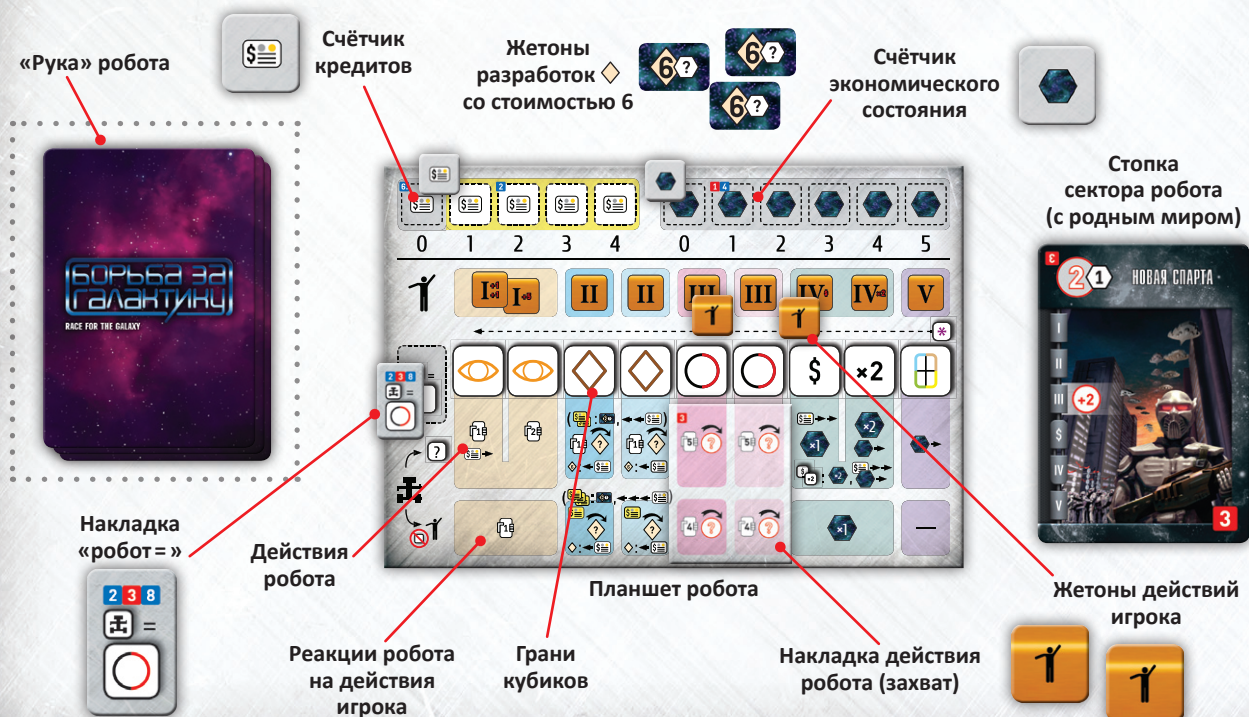
Положите наклейки действий в соответствующие ячейки планшета, совпадающие по цветам с наклейками. Положите серую наклейку «робот =» в соответствующую ячейку (если родной мир робота — «Старая Земля», положите рядом наклейку «робот =» со значением $\times 2$). Жетон кредитов положите на 1 (на 0, если родной мир робота — «Древняя раса»; на 2, если родной мир робота — «Альфа Центавра»); жетон экономического состояния положите на 0 (на 1, если родной мир робота — «Потерянная земная колония» или «Эпсилон Эридана»). Затем выдайте роботу 4 карты (3, если родной мир робота — «Древняя раса») лицевой стороной вниз. Таким образом формируется начальная «рука» робота (см. иллюстрацию ниже).

После подготовки игрового планшета робота сдайте себе 6 карт на руку. Выберите 4 карты и сбросьте оставшиеся 2. Вы можете начинать игру.


Ход игры: каждый раунд состоит из следующих шагов:





1. Выберите действия, которые хотите выполнить, но вместо карт действий отметьте их *жетонами действий* на планшете.
2. Бросьте кубики (выбор действий робота) и положите их на соответствующие места на игровом планшете.
3. Выполните действия для каждой выбранной фазы слева направо, начиная с игрока.



Конец раунда: сбросьте карты, оставив на руке 10 карт (у робота нет предела руки), и проверьте выполнение условий окончания игры. Если условия не выполнены, повторите шаги 1–3.





Размещение кубиков: положите кубики на ячейки игрового планшета с соответствующими гранями. Для действий исследования, разработки или освоения на планшете предусмотрено по две ячейки. Если на кубике выпал соответствующий результат, кладите его на *левую* из двух ячеек.


Если выпала грань с , ей соответствует действие на накладке «робот =».


Грань, на которой выпало «совпадение» , обозначает, что робот выполнит в этом раунде то же действие, что и игрок. Если грани с «совпадением»  выпали на обоих кубиках, положите их на ячейки ниже жетонов действий игрока. Если только на одном кубике выпало , положите его ниже *правого* из двух жетонов действия игрока (ниже левого, если под правым уже есть другой кубик). Если оба жетона действий игрока находятся на паре одинаковых ячеек (исследование, разработка или освоение), кубик с  положите ниже *левого* из двух жетонов (ниже правого, если под левым уже есть другой кубик).

Пример: игрок выбрал потребление x2 и производство, после чего бросает кубики робота. На кубиках выпала разработка и . Первый кубик игрок кладёт на левую ячейку разработки, а второй — на производство (правая незанятая ячейка ниже жетона действия игрока). Если бы вместо этого игрок выбрал два исследования, а у робота выпало бы производство и , первый кубик нужно было бы положить на производство, а второй — на левую (первую) ячейку исследования.


Выполнение действий робота и реакция робота




Выполните действия робота для каждой выбранной фазы, следуя указаниям на игровом планшете (или на накладках). Ниже ячеек для кубиков робота находятся два ряда указаний. Следуйте указаниям в верхнем ряду, если выполняете *действие* робота (на ячейке лежит кубик с соответствующей гранью ). Следуйте указаниям в нижнем ряду, если разыгрываете *реакцию* робота (на ячейке нет кубика, а соответствующее действие  выбрано игроком).

 **Исследование (действие):** робот берёт 1 карту. Увеличьте количество кредитов робота на 1 (робот берёт 3 карты, а его кредиты увеличиваются на 1, если робот выбрал оба действия исследования).




 **Исследование (реакция):** робот берёт 1 карту (даже если игрок выбрал оба действия исследования).



Взятие карт и счётчики: если робот должен *взять карты* (в любой фазе), переложите указанное число карт из колоды на «руку» робота. Смотреть эти карты нельзя. Количество кредитов робота и его экономическое состояние отмечаются на специальных счётчиках. Максимальное количество кредитов — 4, максимальное экономическое состояние — 5. Увеличение сверх лимита не учитывается.

«Колония сепаратистов»  позволяет брать больше карт во время фазы исследования. Это указано на соответствующей накладке на планшете.

 **Разработка (действие или реакция за каждую выбранную фазу разработки):** вначале посмотрите, есть ли у робота невыложенный жетон  и 2 или более кредитов (3 или более, если это реакция). Если оба условия выполняются, выложите жетон  рядом со стопкой сектора робота (в контексте окончания игры этот жетон считается картой); уменьшите

количество кредитов робота на 2 (на 3, если это реакция); в этом случае робот *не выполняет* обычное действие или реакцию разработки. Если же у робота нет невыложенных жетонов или недостаточного количества кредитов, робот выполняет обычное действие или реакцию разработки:



 **Разработка (действие):** робот берёт 1 карту на «руку» и *раскрывает карты с «руки»*, пока не найдёт разработку . Если раскрыта разработка со стоимостью меньше 6, положите карту в стопку сектора робота. Если раскрыта разработка со стоимостью 6  и количество кредитов у робота больше 0, уменьшите его количество кредитов на 1 и положите раскрытую карту в стопку сектора робота. Если не раскрыто ни то ни другое, сбросьте карту и продолжайте раскрывать.

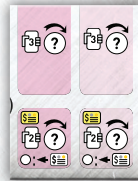
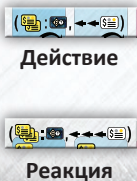
 **Разработка (реакция):** если у робота нет кредитов, ничего не делайте. В противном случае робот *раскрывает карты с «руки»*, пока не найдёт разработку . Если раскрыта разработка (со стоимостью 6 или любой другой), уменьшите количество кредитов робота на 1 и положите карту в стопку сектора робота.

Раскрывать, пока не найдёшь: по одной раскрывайте карты с «руки» робота. Сбрасывайте все неподходящие карты до тех пор, пока не найдёте подходящую или пока «рука» робота не закончится.

Пример: игрок выбрал действие разработки. У робота 1 кредит и 2 карты на «руке». На кубиках робота выпала разработка и ещё одно действие. Выполнив своё действие разработки, игрок перекладывает из колоды 1 карту на «руку» робота. Затем он начинает по одной раскрывать карты с «руки» робота. Вторая раскрытая карта — разработка со стоимостью меньше 6. Игрок кладёт эту карту разработки в стопку сектора робота. В конце хода у робота остаётся 1 кредит и 1 карта на «руке».

Позднее игрок решает выбрать 2 действия разработки. На кубиках робота выпали разработка и ещё одно действие. У робота 4 кредита, 5 карт на «руке» и 2 невыложенных жетона разработок со стоимостью 6. Выполнив своё первое действие разработки, игрок выкладывает один из жетонов разработки со стоимостью 6 рядом со стопкой сектора робота и уменьшает его количество кредитов на 2. Поскольку был выложен жетон разработки, робот пропускает своё действие разработки и не должен раскрывать карты с «руки». Теперь игрок выполняет своё второе действие разработки, после чего разыгрывает реакцию робота. Поскольку у робота осталось только 2 кредита, второй жетон разработки со стоимостью 6 не выкладывается (во время реакции для этого необходимо 3 кредита). Поскольку кредитов у робота больше 0, игрок по одной раскрывает карты с «руки» робота. Третьей раскрытой картой оказывается разработка со стоимостью 2. Игрок кладёт карту разработки в стопку сектора робота и уменьшает количество кредитов робота на 1. У робота остаётся 1 кредит и 2 карты на «руке».

 **Освоение (действие за каждую выбранную фазу освоения):** робот берёт 3 карты на «руку» и раскрывает карты с «руки», пока не найдёт *незащищённый мир* . Если такой мир раскрыт, выложите его в стопку сектора робота. Иначе сбросьте карту и продолжайте раскрывать.



III Освоение (*реакция на каждую выбранную игроком фазу освоения*): если у робота нет кредитов, робот ничего не делает. В противном случае робот берёт 2 карты на «руку» и раскрывает карты с «руки», пока не найдёт *незащищённый мир* . Если такой мир раскрыт, выложите его в стопку сектора робота и уменьшите кредиты робота на 1. Иначе сбросьте карту и продолжайте раскрывать.

Пример: игрок выбрал действие освоения. У робота 0 кредитов. На кубиках робота выпали 2 других действия. В фазе освоения он ничего не делает, так как для реакции не хватает кредитов.

Позднее игрок выбирает оба действия освоения. На кубиках робота выпадает освоение и другое действие. У робота 2 кредита, на «руке» у него 2 карты. Выполните своё первое действие освоения, игрок перекладывает 3 карты из колоды на «руку» робота и начинает по одной раскрывать карты у него с «руки». Четвёртой раскрытой картой оказывается незащищённый мир. Игрок кладёт эту карту в стопку сектора робота. Теперь игрок выполняет своё второе действие освоения, а затем наступает реакция робота. Игрок перекладывает ещё 2 карты на «руку» робота. Поскольку у робота есть кредиты, игрок снова начинает раскрывать карты с его «руки», пока не найдёт незащищённый мир. Если «рука» робота опустеет раньше, чем игрок найдёт незащищённый мир, робот ничего не делает в этой фазе и у него остаётся 2 кредита. Если же будет раскрыт незащищённый мир, игрок кладёт его в стопку сектора робота и уменьшает количество кредитов робота на 1 (поскольку это не действие робота, а реакция робота на действие игрока).

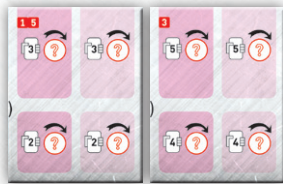
«Эпсилон Эрида» (1), «Новая Спарта» (3) и «Колония сепаратистов» (5) предписывают раскрывать карты с «руки», чтобы искать защищённые миры вместо незащищённых. Это указано на соответствующих накладках на планшет. Кроме того, реакция робота на действие освоения не требует положительного баланса и траты кредитов. «Новая Спарта» также позволяет брать на «руку» робота дополнительные карты во время освоения.

Первое действие освоения «Обречённого мира» (8): робот раскрывает карты из колоды (не с «руки» робота), пока не найдёт незащищённый мир достоинством 3 или больше ПО. Положите его в стопку сектора робота и увеличьте количество кредитов робота на 2, а экономическое состояние на 1. Затем сбросьте из сектора робота «Обречённый мир», а с планшета робота — соответствующую накладку.

«Альфа Центавра» (2) позволяет брать на «руку» робота дополнительные карты во время действия освоения, а реакция робота на действие освоения не требует положительного баланса и траты кредитов.

Потребление: продажа (*действие*): увеличьте количество кредитов робота на 2. Робот получает количество ПО, равное его текущему экономическому состоянию.

Потребление: $\times 2$ (*действие*): робот получает количество ПО, равное удвоенному значению его экономического состояния. Затем увеличьте экономическое состояние робота на 1.



$\times 2$ если робот выбрал оба действия потребления: робот получает количество жетонов ПО, равное удвоенному значению его экономического состояния. Затем увеличьте количество кредитов робота на 2, а его экономическое состояние на 1.

Потребление (*реакция, если только игрок в этом раунде выбрал одно или оба действия потребления, а робот таких действий не выбрал*): робот получает количество жетонов ПО, равное его текущему экономическому состоянию.

Пример: игрок выбрал потребление: $\times 2$. На кубиках робота выпало в числе прочего действие «Потребление: продажа ». У робота 3 кредита, а его экономическое состояние равно 1. Увеличьте количество кредитов робота до 4 (максимум). Также робот получает жетон ПО. Реакции на потребление: $\times 2$ не будет, поскольку на кубике робота выпало потребление.

Позднее игрок выбрал оба действия потребления. На кубиках робота выпали два других действия. Экономическое состояние робота равно 3. Робот получает 3 жетона ПО (но только один раз, несмотря на то, что игрок выбрал оба действия потребления).

«Старая Земля» (0), после первого действия продажи: замените накладку «робот =» на $\times 2$ и сбросьте накладку действия, соответствующую заменённой накладке «робот =».

«Разрушенный завод пришельцев» (7): после каждого действия продажи переворачивайте накладку «робот =» на , если она в этот момент показывает .

Производство (*действие*): увеличьте экономическое состояние робота на 1.

Производство (*реакция*): робот ничего не делает.

Пример: одно из действий, которое выпало на кубиках робота, — производство. Экономическое состояние робота равно 0. Игрок увеличивает экономическое состояние робота на 1.

Позже игрок выбирает одним из своих действий производство. На кубиках робота выпали два других действия (не производство). В фазе производства робот ничего не делает.

Ещё позже игрок выбирает одним из своих действий производство, а на кубиках робота в числе прочего выпадает производство. Экономическое состояние робота равно 2. Игрок увеличивает экономическое состояние робота до 3.

«Разрушенный завод пришельцев» (7): после каждого действия производства переворачивайте накладку «робот =» на , если она в этот момент показывает .

Конец раунда: сбросьте карты с руки до 10 (у робота нет предела руки), затем проверьте выполнение условий окончания игры. Если игра не закончена, выберите действия на следующий раунд.

Конец игры: игра заканчивается в конце раунда, если в этом раунде:

- в секторе робота или игрока выложено 12 или более игровых карт (для робота жетон разработки со стоимостью 6 считается как одна карта) или
- забран последний 24-й жетон ПО (используйте дополнительные жетоны ПО для подведения итогов).



Прибавьте количество жетонов ПО робота к ПО за карты в его стопке сектора. Каждый жетон или карта разработки со стоимостью 6 приносит роботу 6 или 9 ПО в зависимости от выбранной сложности. В случае ничьей просуммируйте количество кредитов робота и его экономическое состояние и сравните этот показатель с суммарным количеством карт на руке игрока и его карт товаров.

ДРАФТ (2–3 ИГРОКА)

После подготовки целей разделите родные миры, пронумерованные чётными и нечётными числами, на две стопки и по отдельности их перемешайте. Затем раздайте в закрытую один мир из каждой стопки каждому игроку. Неиспользованные родные миры замешайте в игровую колоду.

Каждый игрок смотрит, что ему досталось. Затем игроки одновременно берут 5 игровых карт из колоды, выбирают одну, а остальные передают налево. Из полученных карт каждый игрок выбирает одну и снова передаёт оставшиеся карты налево. Игроки продолжают передавать карты, пока все карты не будут разобраны. Затем игроки снова одновременно берут

5 игровых карт из колоды и повторяют процесс, передавая карты на этот раз *направо*. Они повторяют процедуру (меняя направления) до тех пор, пока колода не уменьшится настолько, что игроки больше не смогут взять из неё по 5 карт. Карты, оставшиеся в колоде, уберите из игры.

Каждый игрок перемешивает выбранные им игровые карты, тем самым формируя *личную колоду*. Из личной колоды каждый игрок берёт 6 карт и сбрасывает 2 из них. Одну из взятых в начале драфта карт родных миров также надо сбросить, а вторую — раскрыть. Игра идёт по обычным правилам, но у каждого игрока своя личная колода и сброс. Если карты в колоде игрока заканчиваются, он перемешивает свой сброс и формирует из него новую колоду.

ПУСТЫЕ КАРТЫ

В комплекте игры есть пустые карты различных типов. Вы можете на их основе создать собственные карты и добавить их в игру. Используйте красный и чёрный маркеры для обозначения способностей, параметра атаки и стоимости.

СПОСОБНОСТИ КАРТ (по фазам)

III: ОСВОЕНИЕ

СБРОСИТЬ И ПОЛУЧИТЬ ВРЕМЕННЫЙ БОНУС К АТАКЕ



Игрок может сбросить с руки 2 карты или меньше, чтобы за каждую получить +1 к атаке до конца этой фазы освоения.

Эту способность необязательно применять полностью.

У «Космических наёмников» также есть обычная способность +1 к атаке.

ОСВОИТЬ ВТОРОЙ МИР



Игрок может выложить второй мир (●●) во время фазы освоения.

Второй мир выкладывается во время применения способностей освоения, после того как игрок выложил первый освоенный мир и полностью разыграл все связанные с этим эффекты.

Для освоения второго мира нельзя применять способности первого выложенного мира.

Если игрок выбрал освоение, он не берёт карту в качестве привилегии освоения за второй выложенный мир.

\$: ПРОДАЖА

ОПРЕДЕЛЁННЫЕ ТОВАРЫ И МИРЫ



При продаже генетических материалов берите на 1 карту больше за каждый мир в вашем секторе.

«Тайная лаборатория развитой расы» сама по себе является миром.

IV: ПОТРЕБЛЕНИЕ

ТОВАР С ЭТОГО МИРА



Сбросьте 1 технологию пришельцев с мира (●) с этой способностью, чтобы получить 2 ПО.

V: ПРОИЗВОДСТВО

СБРОСИТЬ, ЧТОБЫ ПРОИЗВЕСТИ ТОВАР



Вы можете сбросить 1 карту, чтобы произвести технологию пришельцев в этом мире.

Игрок может сбросить карту, полученную за «Диверсификацию экономики», чтобы произвести этот товар, но он не сможет затем взять другую карту за производённый товар (одна способность не может прерывать действие другой).

ВЗЯТЬ КАРТУ ЗА МИР



Возьмите 1 карту за каждый защищённый мир (●) в вашем секторе.

СПОСОБНОСТИ РАЗРАБОТОК СО СТОИМОСТЬЮ 6

Перечисленные разработки в конце игры приносят указанное количество ПО за каждую карту в секторе владельца разработки, отвечающую любому из перечисленных на карте разработки условий. Условия, написанные ЗАГЛАВНЫМИ буквами, являются названиями карт. Указанное количество ПО начисляется за каждую карту из списка, лежащую в секторе владельца разработки.

ПРОЕКТ «ГАЛАКТИЧЕСКИЙ ГЕНОМ»



ГИЛЬДИЯ ТЕРРАФОРМИРОВАНИЯ



ВЛАДЫКИ ИМПЕРИИ



Примечание: в базовом наборе и в этом дополнении нет защищённых миров **ИМПЕРИИ**. Это ключевое слово понадобится для будущих дополнений.



СОЗДАТЕЛИ ИГРЫ

Разработка, развитие и правила: Том Леманн

Оригинальная графика и помощь в развитии: Вей-Хуа Хван

Графика: Мирко Сузуки

Иллюстрации: Мартин Хоффманн и Клаус Стефан

Тестирование и консультации: Корин Андерсон, Эндрю Конуэй, Дэвид Хелмбольд, Джей Хейман, Джо Хубер, Триша Ланцнестер, Крис Лопес, Ларри Розенберг, Рон Сапольски, Стив Томас, Джей Туммельсон, Дон Вудс и многие, многие другие. Всем спасибо!

Особая благодарность (не имеющая границ) выражается Вей-Хуа Хвану.

© 2008 Tom Lehmann

© 2008 Rio Grande Games

Rio Grande Games, PO Box 45715, Rio Rancho, NM 87174, USA

E-Mail: RioGames@aol.com



РУССКОЕ ИЗДАНИЕ: ООО «МИР ХОББИ»

Общее руководство: Михаил Акулов

Руководство производством: Иван Попов

Руководство редакцией: Владимир Сергеев

Главный редактор: Александр Киселев

Переводчик: Евгения Некрасова

Редактор: Валентин Матюша

Дизайнер-верстальщик: Дарья Смирнова

Корректор: Ольга Португалова

Предпечатная подготовка: Иван Суховой

Креативный директор: Николай Пегасов

По вопросам издания игр пишите на адрес newgame@hobbyworld.ru.

Особая благодарность выражается Илье Карпинскому.

Редакция благодарит Алексея Тихонова и Руслана Саримова за помощь в подготовке игры.

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

© 2017 ООО «Мир Хобби». Все права защищены.



Играть интересно

hobbyworld.ru

? **Остались вопросы по правилам? Мы с радостью вам поможем!**
Пишите свои вопросы на электронную почту vopros@hobbyworld.ru
или задавайте нашему сотруднику в чате на hobbyworld.ru.

