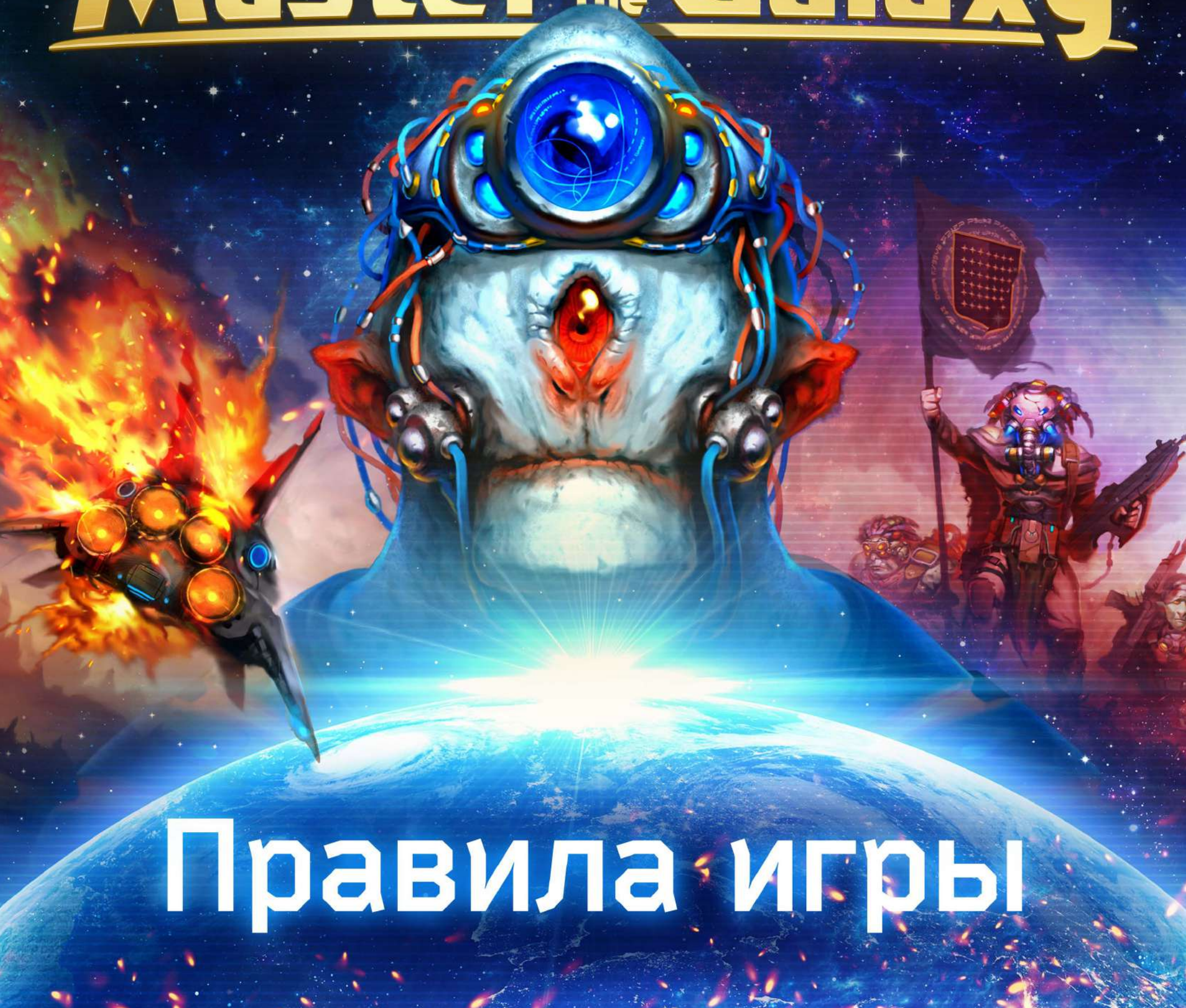


Master ^{of the} Galaxy



Правила игры

Об игре

Галактика велика и обильна, щедра и открыта для любого народа, который сумеет преодолеть притяжение и вырваться на её просторы. Но девять старших рас уже выходят на тропу войны, чтобы поделить её звёзды и планеты.

Когда-нибудь все эти расы станут частями одной великой империи, раскинувшейся на тысячи парсеков. В ней каждый займёт своё место: кто-то повыше, кто-то пониже. Но основателем и будущим повелителем галактической державы станет только один из народов — победитель в борьбе, которая начинается здесь и сейчас. И не найдётся во всей вселенной средства, которым можно было бы пренебречь ради победы в этой борьбе.

Состав игры



36 карт политики:

- 18 карт лидеров
- 9 карт конфликтов
- 9 карт правительств



27 карт развития:

- 9 карт экспансии
- 9 карт коммерции
- 9 карт прогресса



9 карт рас



4 памятки



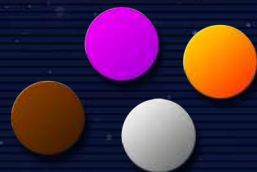
9 жетонов чёрных дыр



200 кубиков ресурсов

пяти цветов:

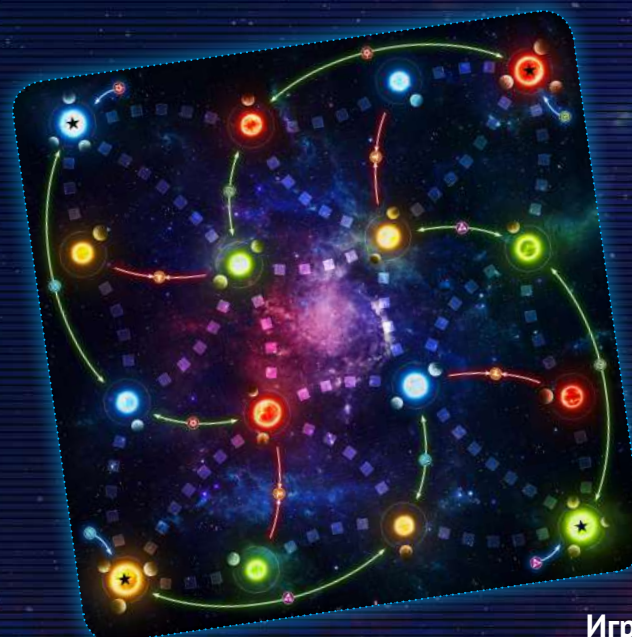
- 45 красных
- 45 синих
- 45 жёлтых
- 45 зелёных
- 20 чёрных



36 дисков баз

четырёх цветов:

- 9 серых
- 9 коричневых
- 9 оранжевых
- 9 фиолетовых



Игровое поле



4 тканевых мешочка

Подготовка к игре

- 1) Разложите игровое поле посередине стола.
- 2) Рассортируйте карты по семи колодам:
 - три колоды политики (лидеров, конфликтов, правительств);
 - три колоды развития (экспансии, коммерции, прогресса);
 - одна колода рас.

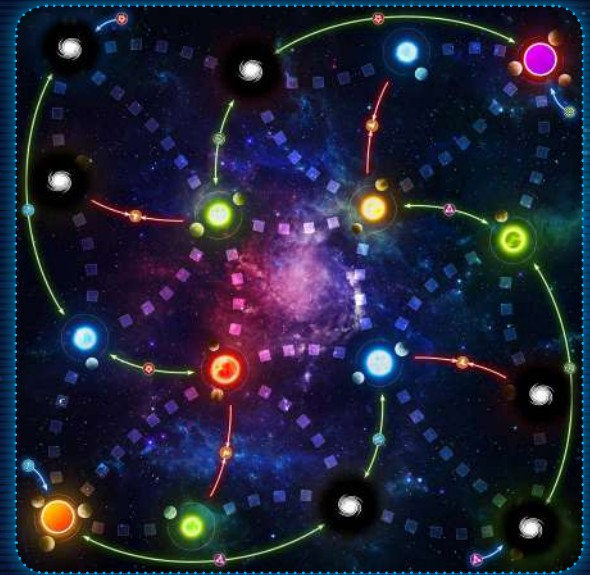
Перетасуйте каждую колоду по отдельности и положите лицом вниз рядом с полем.

- 3) Каждый игрок берёт мешок и кладёт в него 25 кубиков ресурсов (по 5 кубиков каждого цвета: красного, синего, жёлтого, зелёного и чёрного). Остальные кубики уходят в банк — положите их кучкой рядом с полем. Каждый игрок берёт 9 дисков одного цвета по своему выбору — это его личный запас баз.
- 4) Любым способом решите, кто из вас станет первым игроком. Первый игрок вытягивает из своего мешка один кубик (кроме чёрного) и находит на поле стартовую звёздную систему такого же цвета. Каждая из четырёх стартовых систем содержит три планеты и находится в своём углу игрового поля. Первый игрок поворачивает поле этим углом к себе и выставляет один из своих дисков на эту систему, а потом возвращает вытянутый кубик в мешок. Затем остальные игроки отмечают своими дисками стартовые системы:
 - в игре на двоих второй игрок занимает систему в противоположном углу поля от первого;
 - в игре на троих второй игрок занимает угловую систему слева от первого, а третий — любую из двух оставшихся систем на свой выбор;
 - в игре на четверых второй игрок занимает угловую систему слева от первого и далее по часовой стрелке.

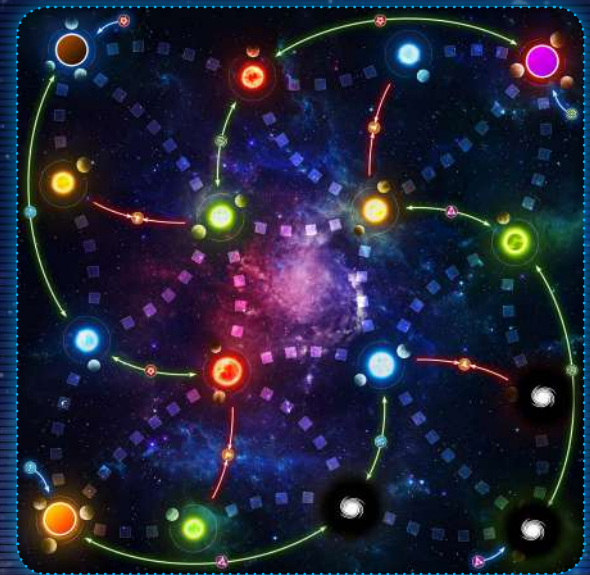
- 5) Если в игре меньше четырёх участников, закройте жетонами чёрных дыр по три системы в каждом незанятом углу поля (стартовую и две ближайшие к ней), как показано на иллюстрациях.

- 6) Переверните колоду рас лицом вверх. Каждый игрок по очереди, начиная с первого, берёт одну карту расы согласно общему правилу получения карт (см. «Как брать карты», стр. 5). Игроки кладут эти карты перед собой лицом вверх. Обратите внимание, что в этой игре карты не держат в руке: всё, что игрок взял, лежит перед ним в открытую.

- 7) После того как все игроки взяли по карте расы, переверните все остальные колоды лицом вверх.



Пример распределения систем для двух участников.

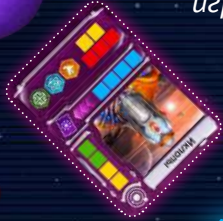


Пример распределения систем для трёх участников.

Не забудьте перед игрой перевернуть все колоды лицом вверх.



Первый игрок



Колода рас



Второй игрок



Колоды политики



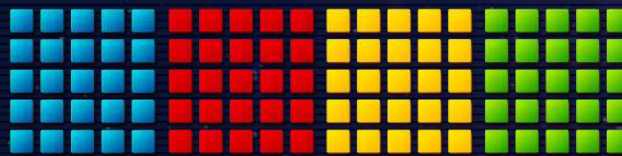
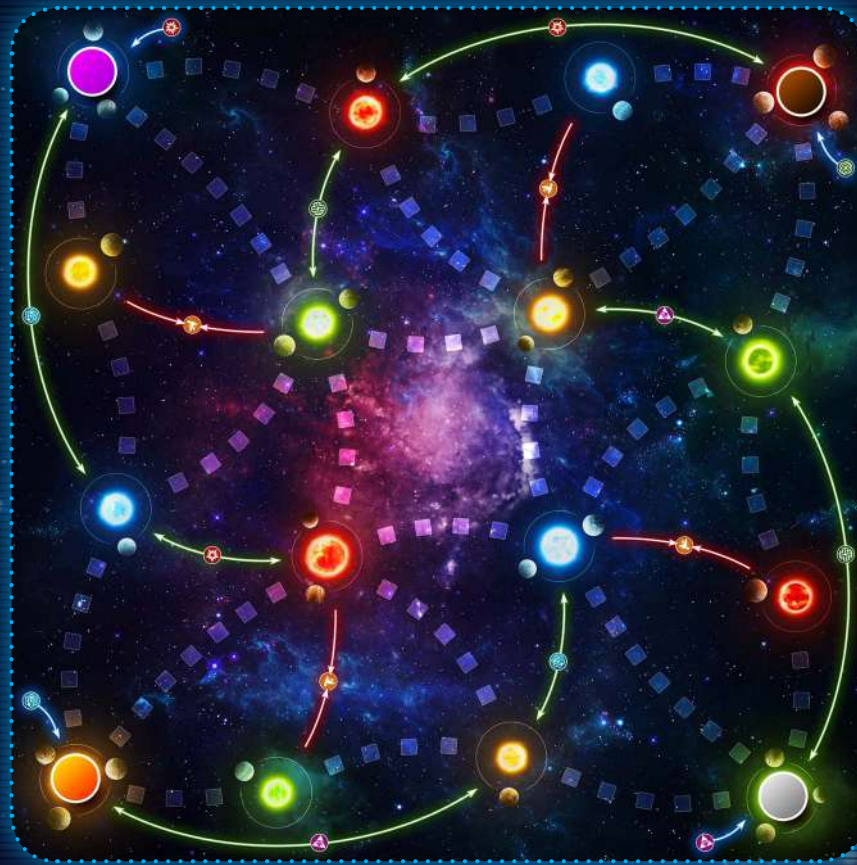
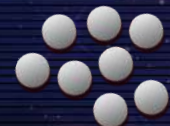
Четвёртый игрок



Колоды развития



Третий игрок



Пример подготовки к игре на четырёх участников.

Как брать карты

Всякий раз, когда вы берёте карту (не имеет значения, какую), возьмите 2 верхние карты из нужной колоды. Затем сделайте одно из двух:

- либо оставьте себе одну из взятых карт, а вторую положите под низ колоды;
- либо положите обе взятые карты под низ колоды, а себе возьмите верхнюю карту этой колоды.

Когда вам нужно взять **случайную карту**, перетасуйте нужную колоду, вытяните из неё одну карту случайным образом и верните колоду на место лицом вверх. Если вы берёте из колоды карту по своему выбору, после этого перетасуйте колоду.

Все взятые в ходе партии карты кладите перед собой лицом вверх, рядом с вашей картой расы. Вы можете смотреть, какие карты есть у ваших соперников, а они могут изучать ваши карты. В конце вашего хода у вас должно быть **не больше семи карт**, считая карту расы (подробнее см. «Фаза 3. Сброс и применение карт», стр. 17).

Обратите внимание: некоторые свойства срабатывают, когда вы получаете карту определённого типа — иными словами, становитесь её владельцем. При этом не имеет значения, как именно вы получили нужную карту: взяли из колоды, забрали у соперника или иным образом.

Космоса чёрные дыры

Системы, закрытые жетонами чёрных дыр, в игре не участвуют. Никто не может разместить базу в такой системе, колонизировать её планеты, вовлечь её в конфликт, проложить к ней маршрут или получить связанный с ней символ превосходства. Считается, что такой системы просто не существует — равно как и всех ведущих к ней трасс, синих, зелёных и красных стрелок.

Если в ходе партии чёрная дыра поглощает нейтральную систему, ресурсы с её планет сбрасываются в банк, ресурсы и карты конфликтов с ведущих к ней маршрутов возвращаются в мешки владельцев. Игроки теряют все символы превосходства, которые были связаны с этой системой. Если в ходе партии жетон чёрной дыры снимается с системы, с этого момента она считается обычной нейтральной системой.



Цель игры

Победителем становится тот из игроков, кто первым приведёт свою цивилизацию к вершине галактического могущества. Сделать это можно тремя путями:

- **экспансия:** разместить на поле все 9 своих дисков-баз;
- **доминирование:** собрать на своих картах и контролируемых звёздных системах 5 одинаковых символов превосходства;
- **захват:** обладать размещёнными базами в двух разных стартовых системах.

Как только игрок выполняет одно из этих условий, он становится победителем и партия завершается.

Символы превосходства

В игре встречаются символы превосходства пяти видов:



Культурное
превосходство



Экономическое
превосходство



Дипломатическое
превосходство



Научное
превосходство



Военное
превосходство

Эти символы изображены на многих картах, а также на игровом поле. О том, каким образом игроки могут получить символы превосходства, рассказано на стр. 19. Обратите внимание, что карты лидеров не дают символов превосходства, а требуют их для применения своих свойств.

Ход игры

Игроки ходят по часовой стрелке, начиная с первого игрока. Ход игрока состоит из трёх фаз:

1. Получение ресурсов: вытяните из своего мешка 3 кубика ресурсов.
2. Распределение ресурсов: разложите вытянутые кубики по проектам.
3. Сброс и применение карт

После этого игрок передаёт право хода своему соседу слева.

Фаза 1. Получение ресурсов

Не заглядывая в свой мешок, вытяните из него 3 кубика. Это те ресурсы вашей цивилизации, которые вы сможете распределить между проектами в текущий ход. Если в мешке меньше ресурсов, чем вам нужно, возьмите столько, сколько есть.

Виды ресурсов

В игре присутствуют ресурсы пяти видов, представленные кубиками разного цвета.

Научные ресурсы (синие кубики) — это ваш научный и технический персонал, исследовательские центры, полигоны, лаборатории. Недостаток научных ресурсов препятствует изучению новых технологий, что приводит к техническому отставанию и замедлению прогресса.

Экономические ресурсы (жёлтые кубики) — это финансовые, торговые и транспортные центры, биржи, банки, полицейские и таможенные службы. Недостаток экономических ресурсов приводит к социальным конфликтам, усложняет строительство космических баз и освоение новых систем.

Производственные ресурсы (зелёные кубики) — это рабочие и крестьяне, аграрные и сырьевые производства, крупные

мегаполисы, тяжёлая промышленность. Недостаток производственных ресурсов создаёт угрозу голода, недовольства, демографического спада.

Военные ресурсы (красные кубики) — это вооруженные силы, оружейные производства, арсеналы, снабжение. Недостаток военных ресурсов угрожает потерей захваченных и освоенных систем в результате военных и иных конфликтов.

Бюрократические ресурсы (чёрные кубики) — это чиновники, министерства, ведомства, суды, спецслужбы, криминальные сообщества. Как недостаток, так и избыток бюрократических ресурсов приводит к параличу систем управления ресурсами, разрушению инфраструктуры, утрате контроля за ситуацией. В отличие от остальных ресурсов, чёрные кубики нельзя забрать у соперников.

В начале партии у вас в мешке лежит 25 кубиков ресурсов (по 5 каждого вида). В ходе игры вы будете распределять ресурсы своей цивилизации между разнообразными проектами — от освоения иных звёздных систем до исследования новых технологий. Получить новые ресурсы в свой мешок вы можете с помощью колонизации планет и сброса карт (см. ниже). Старайтесь собрать в своём мешке такой набор ресурсов, который поможет в реализации выбранной вами игровой стратегии.

Вы можете смотреть, какие ресурсы лежат в вашем мешке, в любой момент игры. Если вы посмотрели в мешок перед тем, как вытягивать кубики, вы должны перемешать их, встряхнув мешок, и только потом тянуть ресурсы.

Правило авантюриста

Если в начале вашего хода ваш мешок пуст, возьмите случайную карту лидера и верните в свой мешок все чёрные кубики со своих проектов. Затем вытяните из мешка три кубика и переходите к фазе распределения ресурсов.

Фаза 2. Распределение ресурсов

Вытянув ресурсы из своего мешка, распределите их по проектам своей цивилизации. Доступные проекты указаны на ваших картах и на игровом поле. Каждый проект требует определённых затрат ресурсов, которые отмечены разноцветными квадратными ячейками. Цвет ячейки указывает, какой ресурс в неё нужно выставить. Проект считается завершённым, когда все его ячейки закрыты соответствующими кубиками ресурсов. В конце этой фазы вы получаете награду за проекты, которые завершили на этом ходу.

Одновременно цивилизация может выполнять сколько угодно проектов: вы не обязаны завершать один проект, прежде чем приступить к следующему. В игре встречаются следующие виды проектов:

- колонизация планеты;
- прокладка маршрута;
- подготовка базы;
- получение карты;
- внедрение карты развития;
- похищение ресурса;
- выполнение программы расы;
- участие в конфликте.

При выполнении всех проектов, кроме прокладки маршрута, ресурсы разрешается выставлять в любом порядке в любые свободные ячейки проекта. Вы не обязаны распределять между проектами все вытянутые из мешка кубики. Если вы не хотите или не можете использовать какие-либо ресурсы, просто верните их в свой мешок.

Нельзя выставлять ресурсы на проекты соперников.

Чёрные ресурсы служат для отмены проектов. Вытянув из мешка чёрный кубик, вы можете использовать его, чтобы вернуть все кубики ресурсов с одного из своих проектов. Верните в мешок использованный чёрный кубик и все ресурсы с проекта (кроме безвозвратных потерь, см. стр. 12). Вы не можете вернуть ресурсы с начатого проекта просто так, не используя чёрный кубик.

В конце этой фазы вы получаете награду за все проекты, завершённые на этом ходу. Это происходит сразу после того, как вы использовали все вытянутые ресурсы — распределив их по проектам или вернув в мешок. Если на этом ходу вы завершили несколько проектов, сами решите, в каком порядке получать за них награду. В зависимости от вида завершённого проекта, потраченные на него ресурсы либо остаются в ячейках, либо возвращаются в ваш мешок (кроме безвозвратных потерь, которые уходят в банк).



Один из проектов на карте расы. Поместив в ячейки 5 указанных ресурсов, вы получите карту развития.

Колонизация планеты

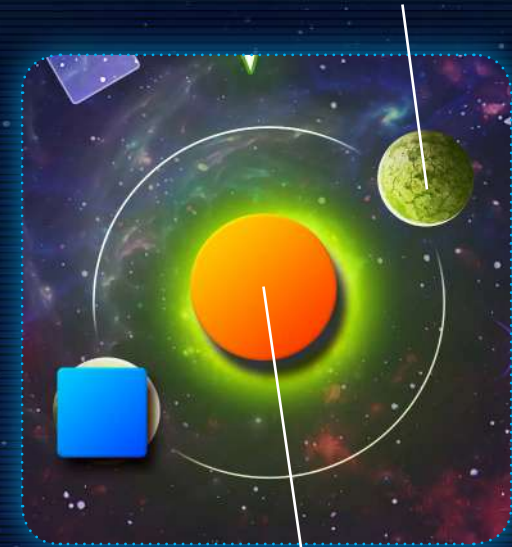
В каждой звёздной системе есть одна, две или три планеты. Вы можете колонизировать планету в звёздной системе, где находится ваша база (диск вашего цвета). Для этого выставите на планету любой ресурс из вытянутых, кроме чёрного. В конце фазы в качестве награды вы получаете 2 или 3 кубика того же ресурса, который использовали для колонизации планеты:

- 3 кубика — если цвет выставленного ресурса совпадает с цветом звёздной системы;
- 2 кубика — если цвет ресурса не совпадает с цветом системы.

Возьмите ресурсы соответствующего цвета из банка и положите их в свой мешок. Если в банке недостаточно кубиков нужного ресурса, возьмите столько, сколько там есть.

Каждую планету можно колонизировать только один раз за игру. Выставленные ресурсы остаются на планетах до конца партии. В отличие от остальных проектов, их нельзя снять с помощью чёрных ресурсов или любым другим путём, кроме чёрных дыр.

Планета в системе (можно колонизировать с помощью ресурса).



Система зелёной звезды (место для размещения базы).



Прокладка маршрута

Звёздные системы на игровом поле соединены трассами из квадратных ячеек. Чтобы получить доступ к новой звёздной системе, вам надо проложить к ней маршрут от своей системы — иными словами, заполнить трассу кубиками ресурсов. Когда вы начинаете прокладывать маршрут, выберите его цвет — он должен совпадать с цветом любой из двух систем, которые соединяет. Все ячейки маршрута должны быть заполнены ресурсами выбранного цвета. Ячейки заполняются по очереди: сначала ближайшая к вашей системе, потом следующая и т. д. Ресурсы снимаются с маршрута в обратном порядке, начиная с самого дальнего от системы владельца. Маршрутом считается любая трасса, в ячейках которой размещён хотя бы один кубик ресурса.

Чтобы проложить этот маршрут, вы должны выставить в ячейки либо 4 красных, либо 4 синих ресурса.

Маршрут считается проложенным (завершённым), когда вы занимаете ресурсом его последнюю ячейку. Если у вас есть подготовленная база (см. ниже), в конце фазы вы можете разместить её в той системе, куда проложили маршрут. Выставленные кубики ресурсов остаются на игровом поле. В дальнейшем вы можете вернуть их в мешок с помощью чёрного ресурса — не обязательно держать проложенными маршруты между своими системами. Однако помните, что вы не можете разместить вторую или третью базу в системе, к которой не проложен ни один маршрут (см. «Размещение базы», стр. 11).

Вы можете соединять маршрутами собственные системы. Нельзя прокладывать маршруты к системам других игроков, а также к нейтральным системам, с которыми у вас конфликт. Если несколько игроков прокладывают маршруты к одной и той же нейтральной системе, тот из них, кто первым разместит базу в этой системе, сохраняет свой маршрут, а его соперники при этом возвращают ресурсы в свои мешки со своих маршрутов к этой системе, как завершённых, так и нет.

Если в результате конфликта или по иной причине вы потеряли систему (иными словами, лишились последней базы в системе), немедленно верните в свой мешок все ресурсы со всех маршрутов, ведущих к потерянной системе, как завершённых, так и нет.

Подготовка базы

Базы нужны для того, чтобы брать под контроль звёздные системы и получать доступ к их ресурсам. Кроме того, как только игрок размещает на поле свою последнюю (девятую) базу, он становится победителем.

Проект подготовки базы указан на карте расы. Если в конце фазы этот проект завершён (все его ячейки заняты нужными кубиками), верните ресурсы с проекта в мешок и положите в круглую ячейку этого проекта один диск из личного запаса — это ваша подготовленная база. Подготовленная база лежит на карте расы, пока не будет размещена на поле. Вы можете начать подготовку следующей базы до того, как разместите предыдущую. Однако в круглой ячейке может находиться только один диск: если подготовка очередной базы завершится до размещения предыдущей, потраченные на этот проект ресурсы просто вернуться в мешок, а новой базы вы не получите.

Помимо карт рас, проект подготовки базы присутствует на некоторых картах правительства. Получив в ходе игры такую карту, вы сможете выполнять этот проект независимо от проекта на карте расы и держать в запасе две подготовленные базы.



Проект подготовки базы на карте расы. Поместив в ячейки 4 указанных ресурса, вы подготавливаете базу.

Размещение базы

Вы можете размещать подготовленные базы в конце фазы распределения ресурсов своего хода, если соблюдаются необходимые для этого условия. Базу можно разместить либо в нейтральной звёздной системе, тем самым взяв её под контроль, либо в одной из своих систем, усиливая собственное присутствие в ней. После размещения базы ячейка, которую она занимала на карте, освобождается, и уже на следующий ход в ней может быть подготовлена новая база.

Чтобы разместить базу **в нейтральной системе**, вы должны предварительно проложить маршрут к этой системе. Завершив такой маршрут, вы можете разместить в новой системе диск подготовленной базы. Если у вас нет подготовленной базы, вы сможете разместить в этой системе базу сразу после её подготовки — при условии, что никто не займёт систему раньше вас. Другой способ разместить базу в нейтральной системе — использовать карту конфликта (см. «Участие в конфликте», стр. 14).

Чтобы разместить вторую или третью базу **в своей системе**, вы должны предварительно соединить эту систему маршрутом с любой другой (своей или нейтральной). Если из системы не исходит ни одного завершённого маршрута, усилить

своё присутствие в ней нельзя. Кроме того, вторую базу можно разместить только в системе с двумя или тремя планетами (не имеет значения, колонизированными или нет), а третью — только в системе с тремя планетами. Выставьте диск новой базы поверх старых, «стопочкой».

Сразу после размещения новой базы вы должны взять карту политики определённого типа:

- **карту лидера** , если это первая база в системе;
- **карту конфликта** , если это вторая база в системе;
- **карту правительства** , если это третья база в системе.

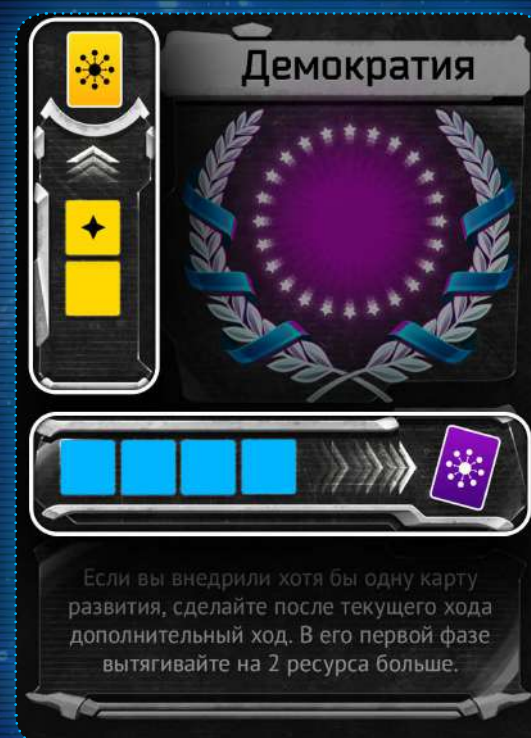
Кроме того, размещая свои базы в определённых системах, вы можете получить нарисованные на поле символы превосходства (см. ниже).

Если на поле не осталось ни одной вашей базы, в свой ход вы можете разместить подготовленную базу в любой нейтральной системе, взяв при этом карту лидера, как обычно.

Получение карты

Как и подготовка базы, проект получения карты указан на вашей карте расы (и правительства, если оно у вас есть). Если в конце фазы этот проект завершён (все его ячейки заняты нужными кубиками), верните ресурсы с проекта в мешок и возьмите карту указанного типа. Некоторые проекты приносят несколько карт. Символы разных типов карт указаны на задней обложке правил.

Проекты получения карт на карте правительства. Заполнив жёлтыми ресурсами 2 ячейки в левом верхнем углу, вы возьмёте карту коммерции, а заполнив синими ресурсами 4 ячейки в середине карты — любую карту развития.



Внедрение карты развития

Карты развития обладают уникальными свойствами, а также дают символы превосходства, однако текст и символы таких карт не начинают действовать сразу после приобретения. Чтобы получить эффект от карты развития, её надо внедрить – завершить указанный на ней проект. После этого кубики ресурсов остаются на карте, и если хотя бы один из них будет сброшен, карта развития немедленно перестанет действовать.

Пока карта развития не внедрена, она не приносит вам никакой пользы. Считается, что на ней нет текста и символов превосходства. Даже если карта срабатывает при сбросе, вы всё равно должны перед этим выставить на неё все необходимые ресурсы, чтобы она подействовала.

У вас может быть внедрено до трёх карт развития каждого типа: коммерции, экспансии и прогресса. Сразу после внедрения карты развития вы должны взять карту политики:

- **карту лидера**, если это ваша единственная внедрённая карта данного типа;
- **карту конфликта**, если у вас теперь две внедрённые карты данного типа;
- **карту правительства**, если у вас теперь три внедрённые карты данного типа.

Если карта развития лишается одного или нескольких ресурсов, вы можете внедрить её снова, выставив на карту недостающие ресурсы. При этом вы берёте карту политики, как обычно.

Безвозвратные потери



Некоторые ячейки на картах отмечены чёрной звездой. Кубики ресурсов выставляются в такие ячейки как обычно, но когда ресурс из такой ячейки сбрасывается (по любой причине), он не возвращается в мешок владельца, а уходит в банк.

Однако это не мешает похищению ресурсов. Когда соперник похищает ресурс из ячейки, отмеченной чёрной звездой, он не сбрасывает кубик в банк, а кладёт его в свой мешок, как если бы это была обычная ячейка.



Проект внедрения карты «Космобиржа».

Выполнение программы расы

В нижней части карты расы указана её уникальная программа. Завершив этот проект, вы получите указанные на карте символы превосходства. Потраченные на программу ресурсы остаются на карте. Их можно вернуть в мешок с помощью чёрного ресурса, но если вы теряете хотя бы один ресурс из программы, вы сразу лишаетесь тех символов превосходства, которые она вам давала. Чтобы вернуть их, вам понадобится снова заполнить все пустые ячейки проекта.

Похищение ресурса

Ваши лидеры открывают вам доступ к уникальным свойствам, а также позволяют похищать ресурсы у соперников. Вы берёте карту лидера всякий раз, когда размещаете базу в нейтральной системе или внедряете свою первую карту развития каждого типа (коммерции, прогресса, экспансии). У вас может быть несколько карт лидеров одновременно — их количество ограничено только общим лимитом на число карт у игрока.

На большинстве карт лидеров присутствует проект похищения ресурса. Если в конце фазы этот проект завершён (все его ячейки заняты нужными кубиками), верните ресурсы с проекта в мешок, а затем снимите ресурс указанного цвета с любого чужого проекта и положите этот кубик себе в мешок.

Помните, что вы не можете похищать у соперников чёрные ресурсы, а также кубики, которые находятся на колонизированных планетах.

Свойства лидеров и правительств

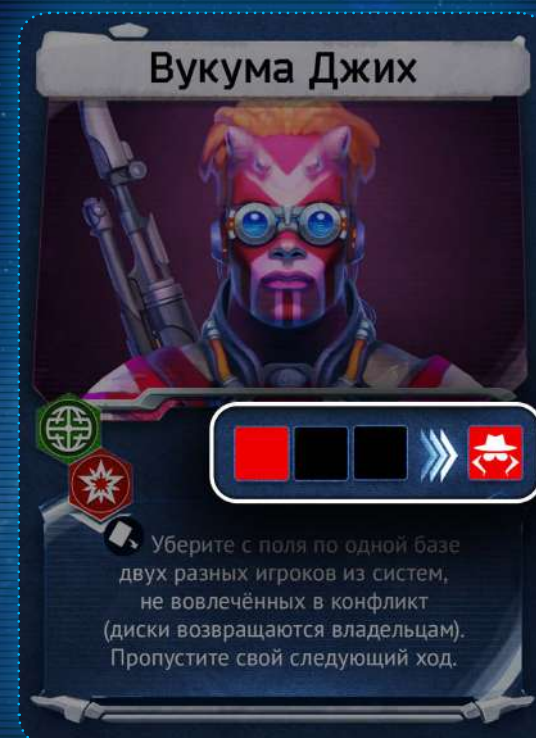
На каждой карте правительства указано свойство, которое действует постоянно или срабатывает при наступлении определённых условий. Игрок может пользоваться такими свойствами всё время, пока он владеет соответствующей картой правительства.

У каждого лидера также есть свойство, которое действует постоянно или срабатывает при сбросе лидера. Однако для применения таких свойств недостаточно владеть картой лидера. Вы можете использовать свойство лидера только в том случае, если располагаете символами превосходства, указанными на его карте. Если у вас нет нужных символов, текстовый блок лидера считается пустым. Обратите внимание, что лидеры не дают вам символов превосходства.

Тем не менее, вы можете выполнять проект похищения ресурса с карты лидера, даже если у вас нет символов, нужных для активации его свойства.



Программа на карте расы. Поместив в ячейки 5 указанных ресурсов, вы получите три символа превосходства.



Проект похищения ресурса на карте лидера. Поместив в ячейки 3 указанных ресурса, вы сможете забрать в мешок красный ресурс с любого чужого проекта.

Участие в конфликте

Конфликты — это уникальные проекты, которые затрагивают сразу двух игроков. На каждой карте конфликта размещено два проекта — по одному для каждой стороны. Конфликты выкладываются на поле в третьей фазе хода.

Если ваша система вовлечена в конфликт, во второй фазе своего хода вы можете выставлять кубики ресурсов на свою сторону этой карты конфликта.

Конфликт может давать своим участникам символ превосходства, изображённый на его карте. Этот символ получает тот игрок, с чьей стороны конфликта выставлено больше кубиков, чем со стороны соперника. При равенстве символ не получает никто. После завершения конфликта игрок лишается этого символа.

Победителем в конфликте становится тот из его участников, кто первым полностью заполнит свою сторону. В конце той фазы, когда это произошло, оба игрока снимают свои ресурсы с карты конфликта. Безвозвратные потери уходят в банк, остальные кубики — в мешки владельцев. Затем победитель получает награду:

- он забирает себе карту завершённого конфликта (и может использовать её в будущем);
- он снимает с любых проектов проигравшего (кроме планет и конфликтов) столько любых ресурсов (за исключением чёрных), сколько указано в нижней части карты конфликта, и кладёт их себе в мешок (даже если эти ресурсы находились в ячейках безвозвратных потерь);
- победитель также получает цель конфликта, указанную на *противоположной* стороне карты.

Обычно цель — это вовлечённая в конфликт система противника: проигравший игрок должен сразу же убрать с неё свои базы и вернуть в мешок все ресурсы с маршрутов, ведущих к этой системе. Сразу после этого победитель может разместить в этой системе одну базу из личного запаса (прокладывать маршрут или владеть подготовленной базой при этом не требуется). Однако если у победителя есть подготовленная база, он может вместо этого разместить в захваченной системе подготовленную базу.

Если победитель не стал размещать базу, захваченная система становится нейтральной, и чтобы занять её, игрок должен проложить к ней маршрут по обычным правилам.

Другими целями конфликтов может быть похищение или сброс лидеров, карт развития, правительства или конфликтов.



Уничтожить базы противника в системе и по желанию разместить там свою.



Забрать у противника указанные карты (по своему выбору; если у него есть такие карты).



Сбросить указанные карты противника (по своему выбору; если у него есть такие карты).

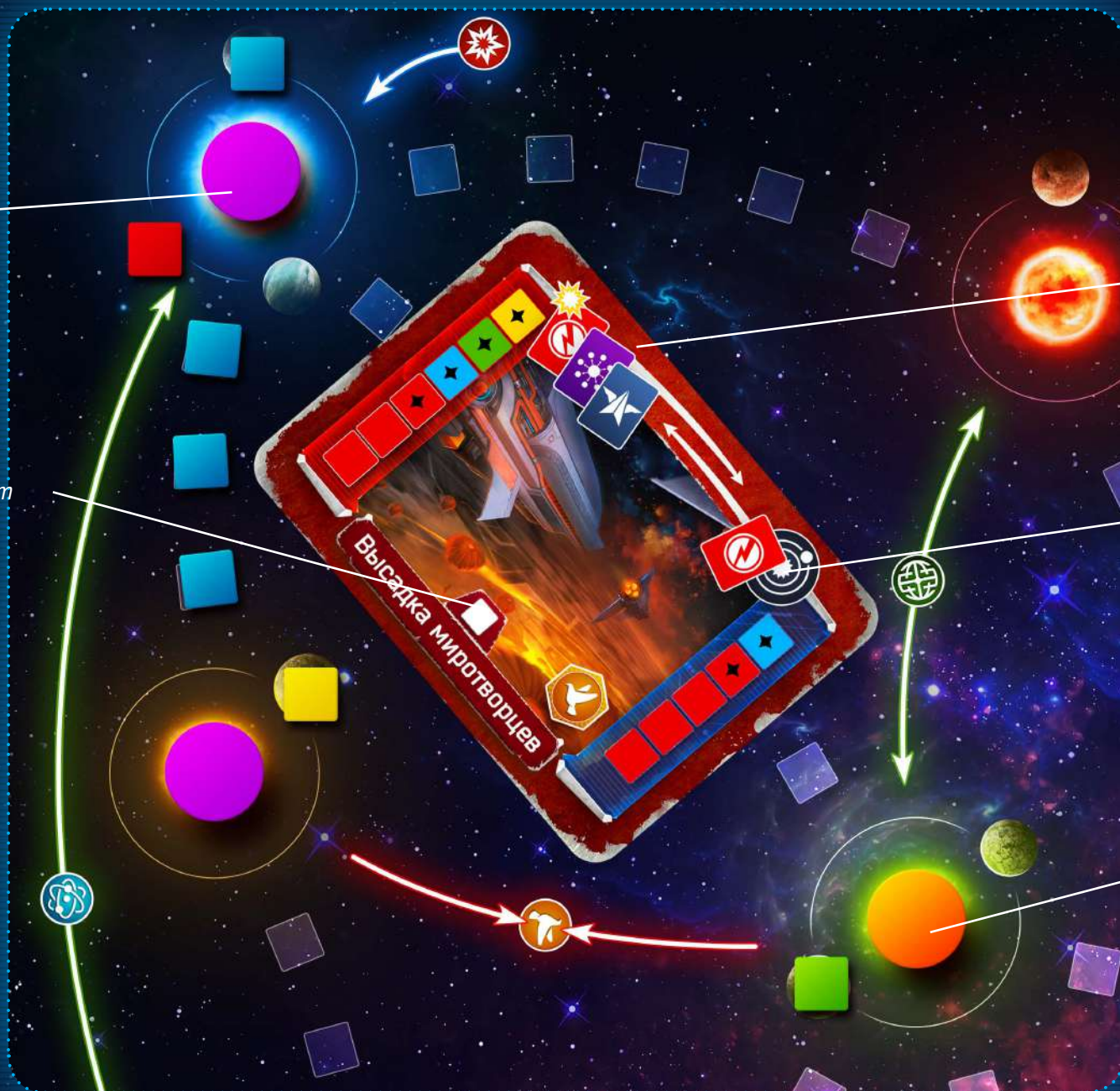
Символы разных типов карт указаны на задней обложке правил.

Сбрасывая или забирая карту конфликта, победитель может выбирать не только из карт, которые лежат перед его противником, но и среди конфликтов на поле, в которых участвует проигравший. В таком случае конфликт, карту которого забрали или сбросили, считается прекращённым.

Когда вы забираете или сбрасываете карту, верните все диски и кубики с неё владельцу: ресурсы возвращаются в мешок, безвозвратные потери уходят в банк.

Система игрока А

Число ресурсов, которые заберёт победитель



Цель игрока Б

Цель игрока А

Система игрока Б



Конфликты с нейтральными системами проходят по тем же правилам. Разумеется, в таком конфликте вы не можете проиграть, поскольку противоположная сторона карты не заполняется кубиками. Как только вы разместите хотя бы один ресурс на своей стороне конфликта, вы получите соответствующий символ превосходства. Завершив конфликт, вы получите положенную награду, за исключением той её части, что касается карт противника. Ресурсы, указанные в нижней части карты конфликта, вы берёте из банка.

Завершив этот конфликт против нейтральной системы, вы заберёте себе его карту, добавите в свой мешок два любых кубика из резерва и сможете разместить базу в нейтральной системе. Вы не сбросите карту правительства противника, поскольку у нейтральных систем нет карт.

Прекращение конфликта

Конфликт прекращается преждевременно в следующих случаях:

- если одна из вовлечённых в конфликт систем получила или сменила владельца, либо наоборот, стала нейтральной;
- если владельцы систем, вовлечённых в конфликт, согласны прекратить его (в ход любого из этих игроков);
- если эта карта конфликта выбрана в качестве награды за победу в другом конфликте.

В первых двух случаях карту прекращённого конфликта получает тот из участников, к чьей системе она лежала красной стороной (если это нейтральная система, карта сбрасывается). В последнем случае карту забирает или сбрасывает тот игрок, кто выбрал её в качестве награды.

В любом случае все ресурсы с карты прекращённого конфликта возвращаются в мешки владельцев (безвозвратные потери уходят в банк), а его участники не получают никаких наград.

Фаза 3. Сброс и применение карт

После того как вы использовали все вытянутые из мешка ресурсы и получили награду за завершённые при этом проекты, вы можете:

- выложить на поле сколько угодно своих карт конфликтов;
- сбросить любое количество своих карт.

Многие карты надо сбросить, чтобы воспользоваться их свойствами. Также иногда требуется сбросить карты, чтобы освободить место для новых. В конце фазы у вас должно остаться **не более семи карт**. Если у вас больше семи карт, вы обязаны избавиться от лишних, сбросив их или выложив конфликты на поле.

Как начать конфликт

Вы берёте карту конфликта, когда выставляете вторую базу в свою систему или внедряете свою вторую карту развития определённого типа. Затем, в третьей фазе своего хода (не обязательно того же) вы можете выложить эту карту на поле между двумя соединёнными трассой системами: своей и чужой, либо своей и нейтральной. При этом вы решаете, какой стороной (красной или синей) разместить карту к своей системе, а какой — к вражеской системе. Сторона задаёт условия победы и результат конфликта для каждого его участника.


Если вы выложили конфликт на частично заполненную трассу к нейтральной системе, верните в свой мешок все кубики с этой трассы. На каждой трассе может находиться только одна карта конфликта.

Начиная со следующего хода игроки, вовлечённые в конфликт, могут выставлять кубики ресурсов на свои стороны карты конфликта. Эти проекты подчиняются обычным правилам: в частности, ресурсы с них можно похитить с помощью лидера или вернуть в мешок чёрным кубиком.

Каждый игрок может одновременно вести сколько угодно конфликтов с любыми соперниками или нейтральными системами. Карты конфликтов на поле не принадлежат никому из игроков и не идут в счёт семи карт, которые должны остаться у игрока в конце хода. Однако проект, который игрок заполняет на карте конфликта, считается его проектом.

Обратите внимание, что вы не можете выставлять кубики на конфликт сразу после того, как выложили его карту, поскольку это происходит уже в третьей фазе хода. Нельзя выставлять кубики на чужую сторону карты конфликта, а также участвовать в конфликте, который не затрагивает вашу систему.

Сброс карт

Свойства многих карт действуют постоянно или срабатывают автоматически при наступлении тех или иных условий. Но если текстовое свойство карты начинается с символа сброса , вы можете использовать это свойство только в третьей фазе своего хода, сбросив данную карту. Если карта сброшена в любой другой момент игры (например, из-за проигрыша конфликта), её свойство не действует.

Все сработавшие свойства разыгрываются обязательно, отказаться от них нельзя. При этом некоторые свойства (например, со словом «можете») дают вам выбор из нескольких вариантов. Помните, что свойства карт развития срабатывают только в том случае, если они были внедрены.

Все диски и кубики со сброшенных карт возвращаются к вам: заберите ресурсы в мешок (кроме безвозвратных потерь, которые уходят в банк).

Получение ресурсов

В конце третьей фазы вы получаете ресурсы за карты, сброшенные в этой фазе. Вы получаете эти ресурсы за сам факт сброса карт, независимо от всех остальных свойств и эффектов. Если вы сбросили:

- одну карту — добавьте в свой мешок 1 любой ресурс из банка;
- две карты — добавьте в свой мешок 3 любых ресурса из банка;
- три карты или больше — добавьте в свой мешок 5 любых ресурсов из банка.

Вы не можете взять чёрные ресурсы.

Обратите внимание:

- вы можете сбрасывать любые карты, даже если на них нет символа сброса;
- вы получаете ресурсы за общее количество сброшенных карт, независимо от того, сработали ли при этом их свойства.

Закончив сбрасывать и применять карты, передайте ход своему соседу слева.

Дополнительные ходы. Пропуск хода

Некоторые карты позволяют игроку сделать дополнительный ход. Игрок может сделать не больше двух дополнительных ходов подряд.

Другие карты заставляют игрока пропустить ход. В таком случае игрок кладёт на свою карту расы один жетон чёрной дыры за каждый ход, который должен пропустить. Когда такой игрок должен сделать ход, вместо этого он сбрасывает один жетон чёрной дыры с карты расы и передаёт ход соседу слева. Если из-за того, что все соперники пропустили ход, игрок делает второй ход подряд, такой ход не считается дополнительным.



Символы превосходства

Вы получаете символы превосходства при завершении программы своей расы, за внедрение некоторых карт развития и успехи в текущих конфликтах. Кроме того, несколько символов превосходства указано на игровом поле. Их можно получить следующим образом.

- Если символ превосходства связан **синей стрелкой** с вашей стартовой системой, вы получаете его автоматически в начале игры. Потерять его можно только вместе со своей стартовой системой (новый владелец системы получит этот символ).
- Если символ превосходства связан **зелёными стрелками** с двумя системами, его получает тот игрок, чьи базы находятся в обеих этих системах. Этот символ теряется, когда игрок лишается базы хотя бы в одной из этих систем.
- Если символ превосходства связан **красными стрелками** с двумя системами, его получает тот игрок, чья база находится в одной и только одной из этих систем. Другая система может быть закрыта жетоном чёрной дыры, остаться нейтральной либо принадлежать сопернику. Во последнем случае этим символом располагают оба игрока. Если кто-то из игроков теряет базу в этой системе или занимает обе эти системы, он лишается данного символа.

Конец игры

Партия заканчивается, как только кто-то из игроков выполняет любое из победных условий:

- разместить на поле все 9 своих баз;
- собрать на своих картах и контролируемых звёздных системах 5 одинаковых символов превосходства;
- разместить свои базы в двух разных стартовых системах.

Этот игрок становится победителем и основателем Галактической империи.

Вариант подготовки для опытных игроков

Сыграв несколько партий по обычным правилам, вы можете попробовать более продвинутый вариант распределения рас и стартовых систем. Вместо четвёртого шага подготовки сделайте следующее.

- Любым способом решите, кто из вас станет первым игроком.
- Раскройте по одной карте расы на каждого игрока, плюс ещё две (4 карты расы при игре вдвоём, 5 карт при игре втроем, 6 карт при игре вчетвером). Все игроки должны видеть эти карты.
- Каждый игрок, начиная с первого игрока и далее по часовой стрелке, берёт по одной карте расы. Оставшиеся карты рас замешайте обратно в колоду.
- Каждый игрок, начиная с последнего игрока и далее против часовой стрелки, выбирает стартовую систему и выставляет туда свою базу.

Таким образом, игроки смогут выбрать стартовые системы исходя из способностей своих и чужих рас.

Авторы игры: Тимофей Бокарев, Константин Селезнев

Художники: Антон Квасоваров, Анастасия Мазейна

Редактор: Петр Тюленев

Дизайнер: Андрей Шестаков



ИГРОЛОГИЯ
www.igrology.ru

Таблица проектов

Вид проекта	Где находится	Необходимые ресурсы	Награда	После завершения	Можно снять ресурсы?	Стр.
Колонизация планеты	На игровом поле	1 любой, кроме чёрного	2 или 3 ресурса	Ресурс остаётся на планете	Нет	9
Прокладка маршрута	На игровом поле	Один из двух видов, в нужном количестве	Возможность разместить базу	Ресурсы остаются на маршруте	Да	9
Подготовка базы	На карте расы и правительства	Указаны на карте	Подготовленная база	Ресурсы возвращаются в мешок	Да	10
Получение карты	На карте расы и правительства	Указаны на карте	1 или 2 карты указанного типа	Ресурсы возвращаются в мешок	Да	11
Внедрение карты развития	На карте развития	Указаны на карте	Указана на карте	Ресурсы остаются на карте	Да (но карта перестанет действовать)	12
Программа расы	На карте расы	Указаны на карте	Символы превосходства	Ресурсы остаются на карте	Да (символы будут потеряны)	13
Похищение ресурса	На карте лидера	Указаны на карте	Забрать у соперника указанный ресурс	Ресурсы возвращаются в мешок	Да	13
Участие в конфликте	На вашей стороне карте конфликта	Указанные на вашей стороне карты	Указана на противоположной стороне карты	Ресурсы возвращаются в мешок	Да	14

Обозначения типов карт



Карта лидера



Карта конфликта



Любая карта развития



Карта коммерции



Карта прогресса



Карта экспансии



Карта расы



Карта правительства