

Правила настольной игры «Эклипс. Появление Древних» (Eclipse: Rise of the Ancients)

Автор игры: Тоуко Тахкокалио (Touko Takokallio)

Перевод на русский язык: Александр Петрунин, ООО «Игровед» ©

Дополнение к игре «Эклипс – возрождение галактики»

Члены Семёрки продолжают бороться друг с другом за доминирование над галактикой. И когда страсти накаляются до предела, из всех только что открытых секторов – от Сигма-Гидры до Теты-Змееносца – начинают поступать тревожные донесения. Системы, до сих пор считавшиеся безжизненными, оказываются населёнными Древними, в них обнаруживают целые миры и космические корабли невиданной мощи.

И Древние не горят желанием вести переговоры.

Прежним противникам необходимо стать союзниками и встретить растущую угрозу лицом к лицу, в то время как появляются новые силы, готовящиеся урвать свой кусок галактики и даже свергнуть Семёрку. Наступают воистину интересные времена.

Древние возвращаются. Сможет ли ваша цивилизация возвыситься над другими и выйти победительницей?

Содержимое дополнения

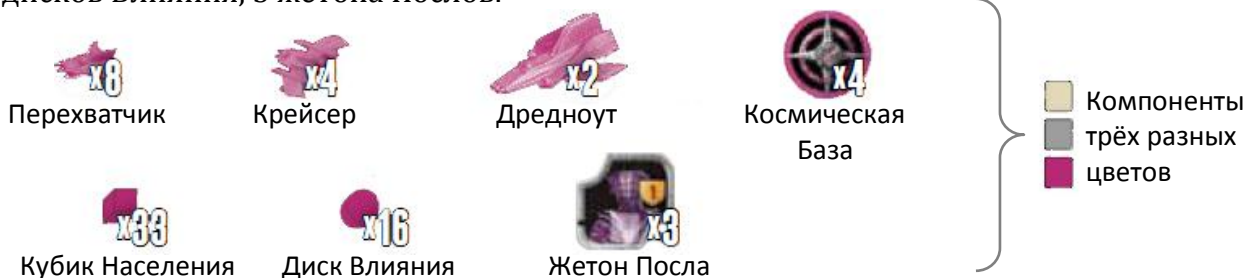
В этом дополнении вы найдёте новые компоненты: *Миры и Ульи Древних, Крейсера и Дредноуты Древних, Редкие Технологии и Разработки, Червоточины и Альянсы*. А также **четыре новых расы пришельцев** на выбор: три уникальные расы (Магелланы) и по одной идентичной на оборотных сторонах Карточек Игроков.

В зависимости от предпочтений и стиля игры участников вы можете либо добавить все компоненты дополнения к базовой игре, либо только часть из них. Ничего страшного, если некоторые отдельные компоненты останутся неиспользованными, раз они вам не понравились.

Теперь в «Эклипс» можно играть даже **вдвоятером** – в дополнении содержатся игровые компоненты для новых участников. Также вы найдёте Компактное Поле Снабжения, которым сможете заменить Поле из базовой игры, чтобы игра занимала меньше места.

Компоненты игры

Личные компоненты игроков трёх разных цветов (бежевого, серого и малинового), у каждого игрока компоненты его цвета: 14 пластиковых фигурок космических Кораблей (8 Перехватчиков, 4 Крейсера, 2 Дредноута), 4 жетона Космических Баз, 33 Кубика Населения, 16 дисков Влияния, 3 жетона Послов.



Шестиугольники 18-ти Секторов: 3 Первых Сектора (номера 233-238), 4 Мира Древних (номера 271-274), 3 Сектора Червоточины (номера 291 и 393-394), 2 Улья Древних (номера 212 и 319), 6 обычных Секторов (номера 213 и 320-324).



Карточки и Поля: 3 двусторонние Карточки Игрока, 1 двустороннее Компактное Поле Снабжения.

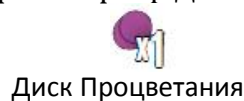


Жетоны: 10 жетонов Редких Технологий, 18 Дополнительных жетонов Технологий, 8 жетонов Разработок, 9 жетонов Открытий, 8 жетонов Крейсеров Древних, 1 жетон Дредноута Древних, 9 Дополнительных жетонов Репутации, 9 жетонов Кораблей Колонистов, 3 карты Краткой Справки, 5 карт Информации, 1 карта Направления Хода, 9 жетонов Альянсов, 9 жетонов Святилищ, 3 жетона Бонуса Святилищ, 1 жетон Червоточины, 1 жетон Искусственного Спутника, 72 жетона Модулей, 1 пустой жетон.



Разное: 9 Маркеров Склада (по 3 Маркера оранжевого, розового и коричневого цвета),

1 сиреневый Диск Процветания, 1 розовый Первый Маркер Действия, 1 тёмно-серый Второй Маркер Действия.



Диск Процветания



Маркеры Склада



Маркер Первого Действия



Маркер Второго Действия

Идентификация компонентов дополнения

Жетоны этого дополнения помечены небольшой полоской с краю. Если вы захотите отделить жетоны дополнения от жетонов базовой игры, это не составит труда.



Редкие Технологии



Получить **Редкую Технологию** можно во время действия Исследования. Некоторые из них откроют доступ к новым Модулям Корабля, а другие дадут новые возможности. Каждая Редкая Технология в единственном экземпляре (не считая начальные Технологии рас).
 Подробное описание жетонов Редких Технологий приводится на стр. 21.

Редкие Технологии подарят вам новые возможности для строительства Кораблей и противостояния вражеским способностям. Они делают более гибкими стратегии, основанные на Технологиях.

Подготовка

Поместите все жетоны Редких Технологий в мешочек Технологий.

Появление жетонов Технологий

Если в ходе подготовки к игре или в фазе Очистки из мешочка вытаскиваются Редкие Технологии, кладите их рядом с Полем Снабжения. Они не считаются обычными жетонами Технологии, поэтому **всегда вытаскивайте из мешочка столько обычных жетонов Технологии, сколько положено по правилам базовой игры.**

Получая жетон Открытия с Технологией Древних, вы не можете взять Редкую Технологию.

Начальные Технологии рас

Некоторые расы начинают игру с уже исследованными Редкими Технологиями. Исследовать их ещё раз они не могут.

Новые Модули кораблей

Некоторые Редкие Технологии позволяют брать новые Модули во время действия Модернизации.



Ангар Перехватчиков (Interceptor Bay). Каждый Модуль Ангара Перехватчиков позволяет переместить до 2-х «незадержанных» Перехватчиков в Ангар за 1 **активацию** Корабля. После каждой активации 1 или 2 Перехватчика могут покинуть Ангар и перемещаться самостоятельно (своими активациями). При перемещении в Ангар Перехватчики не могут быть «задержаны». В конце действия Перемещения все Перехват-

чики покидают Ангарты. На Перехватчик не может быть установлен Ангар Перехватчиков.

Активация Корабля

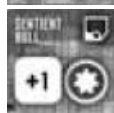
Одно действие Перемещения состоит из нескольких активаций.

Число стрелочек на символе Перемещения показывает, сколько

активаций вам доступно в ходе Перемещения. Активировав один Корабль, вы можете переместить его так далеко, насколько позволят Двигатели.



Конифольдовое поле (Conifold Field). Модуль создаёт брановое поле, дающее +3 к Корпусу и потребляющее 2 Энергии.



Интеллектуальная обшивка (Sentient Hull). Частично обшивка вашего Корабля выполнена из полуавтономной субстанции, дающей +1 к Компьютерам и +1 к Корпусу.



Расплавляющие ракеты (Flux Missile). Две модифицированные ионные Ракеты, способные деформировать плавкие защитные пластины и дающие +2 к Инициативе.



Нульпунктный источник (Zero-Point Source). Источник переходит в квантовое основное состояние и даёт +12 к Энергии.

Разработка



Получить **жетон Разработки** можно во время действия Исследования. Некоторые из них используются во время игры, а некоторые приносят Победные Очки (далее – ПО) в конце игры. Каждый жетон Разработки в единственном экземпляре.

Подробнее описание жетонов Разработок приводится на стр. 21.

Жетоны Разработок помогут заработать очки и увеличить производство. Червоточина, ведущая на шестиугольники Червоточины, сделает галактику более открытой.

Подготовка

Случайным образом возьмите несколько жетонов Разработок и выложите их рядом с Полем Снабжения, уберите все остальные жетоны в коробку. Число выложенных вами жетонов должно быть равно увеличенному на 1 числу игроков (но не больше 8-ми).

2 игрока – 3 жетона.

5 игроков – 6 жетонов.

3 игрока – 4 жетона.

6 игроков – 7 жетонов.

4 игрока – 5 жетонов.

7 и больше игроков – 8 жетонов.

Покупка Разработок

В ходе Исследования вместо того чтобы купить жетон Технологии, вы можете купить жетон Разработки. Приобретаемые Разработки выкладываются рядом с Карточкой Игрока. В отличие от обычных и Редких Технологий, Разработки обычно покупаются не за Знания, а за Ресурсы. Например, за приобретение «Исследовательской станции» (*Research Station*) игрок отдаст 5 Денег и 5 Материалов (см. на рисунке справа).



Новые Древние

Миры Древних

Краткое описание



Если вы играете меньше, чем вшестером, Мирами Древних можно заполнить пустые места, предназначенные под Первые Секторы отсутствующих игроков. Каждый Мир Древних охраняется мощным Крейсером Древних.

Новые Древние бросают вызов вашей военной мощи. Для нападения на них требуется определённая подготовка, но награда того стоит. Миры Древних делают галактику теснее, ограничивая вашу экспансию.

Подготовка

Случайным образом выложите по одному Миру Древних на предусмотренные для них места (см. картинку ниже). На каждый Мир Древних положите по одному случайному жетону Открытия в закрытую и по одному случайному Крейсеру Древних в открытую.



5 игроков

4 игрока

3 игрока

2 игрока

Правила



Для того чтобы выложить Диск Влияния на Мир Древних (на рисунке справа), вам сперва придётся уничтожить охраняющий этот Мир Крейсер (на рисунке слева).

Уничтожив Крейсер Древних, положите его жетон в закрытую рядом с Карточкой Игрока, в конце игры каждый такой жетон принесёт 1 ПО. Уничтожив Крейсер Древних, вы также получаете 2 жетона Репутации.



Потомки Дракона (*Descendants of Draco*)

Следуя одним им понятной логике, в своих Мирах Древние не проявляют дружелюбия даже к Последователям Дракона. В отличие от обычных шестиугольников с Древними, переместившись в Мир Древних, Потомки Дракона обязаны сражаться с охраняющим его Крейсером. В отличие от базовых Кораблей Древних оставшиеся к концу игры Крейсера Древних не приносят ПО Потомкам Дракона.

Захват Галактического Центра

Подготовка



Перед началом игры вместо того, чтобы выложить на Галактический Центр жетон СЗГЦ, положите на него жетон Дредноута Древних (на рисунке слева).

Правила

По аналогии с СЗГЦ, Дредноут Древних «задерживает» все Корабли. Уничтожив Дредноут Древних, положите его жетон в закрытую рядом с Карточкой Игрока, в конце игры он принесёт 1 ПО. Уничтожив Дредноут Древних, вы также получаете 3 жетона Репутации.

Потомки Дракона (*Descendants of Draco*)

В отличие от обычных шестиугольников с Древними, переместившись в Галактический Центр, Потомки Дракона обязаны сражаться с Дредноутом. В отличие от базовых Кораблей Древних выживший к концу игры Дредноут Древних не приносит ПО Потомкам Дракона.

Особые способности Древних

Некоторые Крейсеры и Дредноуты Древних обладают новыми особыми способностями.



Регенерация. После каждого Раунда Боя уберите с Корабля 1 кубик Повреждения.



Искажающий экран. Читайте описание Технологии «Искажающий экран» на стр. 21.



Точечная оборона. Читайте описание Технологии «Точечная оборона» на стр. 21.



Крейсер Древних



Дредноут Древних

Ульи Древних

Краткое описание



Всего в дополнении 2 Ульи Древних, один может попасться среди Центральных Секторов (II), второй – среди Внешних Секторов (III). На каждом из них 3 базовых Корабля Древних, которые могут перемещаться на соседние шестиугольники.

Ульи – это нечто непредсказуемое, создающее непредвиденные ситуации и напряжение.

Подготовка



В ходе подготовки к игре добавьте шестиугольники Ульев Древних к остальным шестиугольникам Центральных (II) и Внешних Секторов (III) и перемешайте их.

Правила

Каждый Гиперпространственный Переход шестиугольника Ульи отмечен символом результата кубика: от до . В конце фазы Очистки бросьте по кубику за каждый Улей Древних. Если результат кубика указывает на разведанный шестиугольник, переместите на него один из Кораблей Древних. На этих Кораблях установлены Гиперпространственные генераторы (*Wormhole Generator*), поэтому они могут перемещаться даже через «половину точки» Гиперпространственного Перехода (см. рисунок справа).

Краткое описание Древних на карте Информации



Также Корабли Древних вооружены Нейтронными бомбами (*Neutron Bombs*), поэтому **в конце битвы** они автоматически уничтожают население шестиугольника (так же, как и игроки с Технологией «Нейтронные бомбы»). Если атакуемое население изучило Технологию «Поглотитель нейтронов» (*Neutron Absorber*), Древние пытаются уничтожить Кубики Населения в следующем порядке: Деньги, Знания, Материалы. Корабли Древних всегда считаются «защитниками», даже если переместились из Улья на другой шестиугольник.

Потомки Дракона (*Descendants of Draco*)

Если, выполняя Разведку, Потомки Дракона открывают шестиугольник Улья Древних, они обязаны сбросить его и открыть новый.

Потомки могут перемещаться на шестиугольники Улья и размещать на них Диски Влияния, но не могут брать с них жетоны Открытия, если на них по-прежнему присутствуют Корабли Древних – так же, как и в случае с обычными шестиугольниками с Древними.

Если Корабль Древних перемещается из Улья на шестиугольник с Диском Влияния Потомков или шестиугольник с их Кораблями, он не атакует Потомков. Аналогично, если Корабль Древних перемещается из Улья на шестиугольник Мира Древних, Потомки могут с ним не сражаться – только с Крейсером. Корабли Древних никогда не применяют Нейтронные бомбы (*Neutron Bombs*) против населения Потомков Дракона. Выжившие к концу игры Корабли Древних приносят Потомкам ПО.

Червоточины

Краткое описание



В этом дополнении 3 Сектора Червоточины, одна в Центральном Секторе (II), две другие во Внешних Секторах (III). Червоточина на каждом из этих шестиугольников ведёт ко всем другим Червоточинам.

Червоточины делают галактику более открытой, часто позволяя перемещаться из одного её края в другой, что открывает новые возможности как для экспансии, так и для дипломатии.

Подготовка

В ходе подготовки к игре добавьте шестиугольники Червоточины к остальным шестиугольникам Центральным и Внешним Секторов и перемешайте их.

Правила



Все шестиугольники с Червоточинами считаются соседними друг с другом. Также считается, что между ними «полная точка»

Гиперпространственного Перехода. Через Червоточины вы можете совершать действия Перемещения и Влияния, можете устанавливать Дипломатические Отношения.

Обратите внимание, что Червоточины можно найти и среди новых жетонов Открытий и Разработок.



Червоточины на жетонах Разработок и Открытия

Новые Открытия



+3 к Деньгам, +2 к Знаниям, +2 к Материалам. Подвиньте Маркеры Склада на соответствующее число делений и сбросьте жетон.



Червоточина Древних. Положите жетон на шестиугольник, с которого его взяли. Червоточина соединяется со всеми остальными Червоточинами (см. стр. 7) и приносит 2 ПО в конце игры, если вы контролируете Сектор с ней.

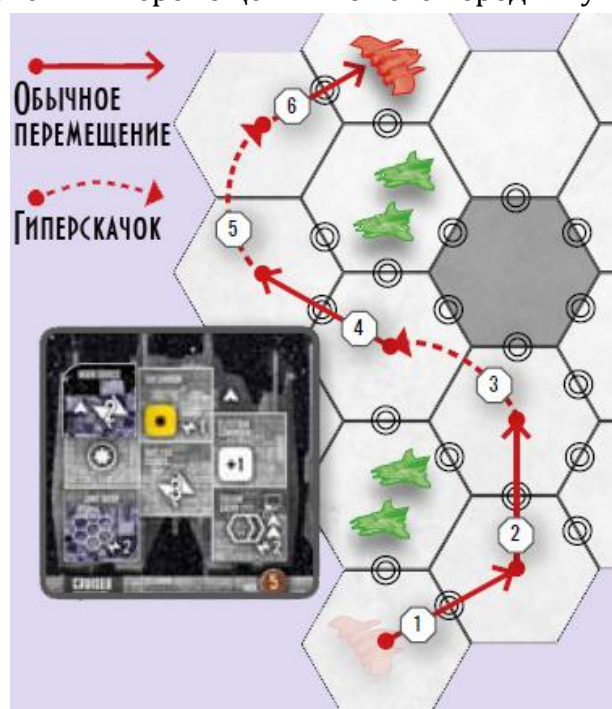


Орбитальная Станция Древних. Положите жетон на шестиугольник, с которого его взяли. Заметьте, что на этой Орбитальной Станции имеется Артефакт.



Гиперускоритель (Jump Drive). В ходе действия Перемещения можете передвинуть Корабль в любой соседний шестиугольник (независимо от точек Гиперпространственного Перехода). Гиперускоритель используется только один раз в активацию Корабля (подробнее об активации на стр. 4). Не запрещается использовать Гиперускоритель в каждую активацию одного и того же Корабля.

Гиперускоритель – это Двигатель, и на Корабле он может быть единственным Двигателем. На **примере** справа Крейсер Красного игрока оборудован Гиперускорителем и Фузионным Двигателем (*Fusion Drive*). Таким образом, за одну активацию Крейсер может переместиться на 2 шестиугольника и совершить гиперскачок ещё на один. Красный игрок управляет Магелланиями (*Magellans*), поэтому у него 2 активации, и он решает потратить обе на один Крейсер. Первая активация: Крейсер дважды перемещается (① и ②), а затем делает гиперскачок (③). Вторая активация: Крейсер перемещается (④), совершает гиперскачок (⑤), а потом снова перемещается (⑥).



Мюонный источник (Muon Source). Этот Модуль выкладывается снаружи контура ячеек Корабля.



Трансформирующийся щит (Morph Shield). После каждого Раунда Боя уберите по 1-му Кубику Повреждения с каждого Корабля с этим Модулем.



Ионный разрушитель (Ion Disruptor). Этот модуль даёт Кораблю Ионную Пушку и +3 к Инициативе.

Официальные варианты игры

Перед началом партии договоритесь с другими участниками, какие из нижеприведённых вариантов игры вы будете использовать.

Предсказуемые Технологии

При подготовке к игре и во время фазы Очистки можете класть в открытую рядом с Полем

Снабжения жетоны Технологии, которые будут выложены на Поле в следующем игровом раунде. Технологии станут более предсказуемы, а у игроков появится лишний повод пасовать первыми.

Направление Хода



Чтобы мотивировать игроков пасовать после того, как спасует первый игрок, можете давать второму, кто спасует, карту Направления Хода (*Direction of Play*). В конце фазы Очистки он выберет, в каком порядке будут ходить участники после хода первого игрока (по часовой стрелке или против неё) и выложит карту Направления Хода рядом с Полем Снабжения соответствующей стороной вверх.

Маленькая галактика

Если хотите, чтобы игра на троих проходила более жёстко, используйте только 7 Внешних Секторов (III).

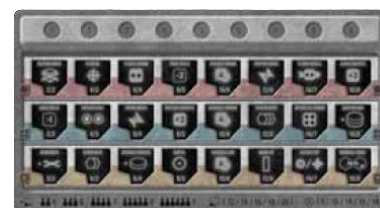
Тайный Мир

Если хотите, чтобы Разведка была более непредсказуемой, перед началом игры замешайте 1 или несколько Миров Древних в стопку шестиугольников Центральных Секторов (II), а затем начните игру по обычным правилам.

Дополнительные компоненты

Компактное поле снабжения

В целях экономии места на столе, можете заменить базовое Поле Снабжения Компактным. Компактное Поле двустороннее: одна сторона предназначена для игры с 2-6 участниками, другая – для игры с 7-9 участниками.



Дополнительные Модули

Теоретически некоторые Модули базовой игры могут закончиться. Чтобы избежать этого, мы добавили 40 дополнительных базовых Модулей.

Альянсы

Краткое описание

Игроки могут решить объединить усилия и сформировать Альянс. Участники Альянса могут перемещаться по шестиугольникам друг друга и вместе сражаться против врагов. В конце игры они разделят заработанные ПО и вместе победят или проиграют.

Альянсы – ещё одно средство дипломатии. Они рекомендуются тем, кто воюет против какого-то определённого врага и любит разрабатывать сложные военные кампании.

Подготовка

В игре на двоих и на троих Альянсы **не** заключаются. В игре на четверых и на пятерых в один и тот же Альянс могут вступить только двое игроков.

Формирование Альянса

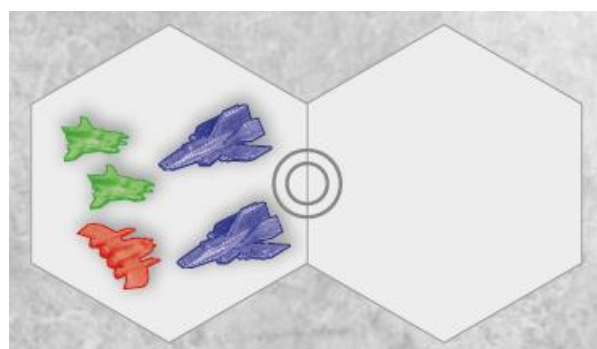
Двое игроков, установивших Дипломатические Отношения, **в любой момент** фазы Действий (одного из них) могут заключить Альянс друг с другом. Они оба берут по одному жетону не сформированного пока Альянса и выкладывают их рядом с Полями Игроков в открытую. В игре с шестью или более участниками к Альянсу двух игроков может присоединиться третий участник, если у него есть Дипломатические Отношения с хотя бы одним из этих игроков и если оба основателя Альянса не против. Одновременно вы можете быть участником только одного Альянса.



Свойства Альянса

Участники одного Альянса **не могут нападать друг на друга**. Кроме того, у них есть возможность **перемещаться на (и через) шестиугольники друг друга**. Корабли

участников Альянса не «задерживают» друг друга, напротив, они считаются Кораблями одного игрока для всех противников, пытающихся «задержать» Корабли Альянса. На **примере** справа Зелёный и Красный игроки – участники Альянса «Нова». На одном шестиугольнике находятся 2 зелёных Перехватчика и 1 красный Крейсер. Там же находятся 2 Дредноута Синего игрока. Либо Красный игрок, либо Зелёный игрок могут переместить один Корабль на соседний шестиугольник.



- ❖ **Совместный бой.** Вместо того чтобы драться по отдельности, участники Альянса сражаются вместе: на одной стороне и в одной и той же битве. Если один из участников Альянса «защитник», все остальные участники Альянса тоже считаются «защитниками» и побеждают при ничейном результате проверки Инициативы.
- ❖ **Приоритет нападения Древних.** Если у Древних несколько равнозначных целей (например, результат броска кубиков позволяет им уничтожить Дредноут одного из двух участников Альянса), они атакуют игрока, появившегося на шестиугольнике последним. Как и в базовой игре, Древние всегда стараются уничтожить самый большой Корабль (или нанести как можно больше повреждений) – независимо от того, кому этот Корабль принадлежит.
- ❖ **Жетоны Репутации.** Участники Альянса получают жетоны Репутации (за битву и за лично уничтоженные ими Корабли) в том порядке, в котором они появлялись на шестиугольнике. Вы можете показывать полученные жетоны Репутации участникам своего Альянса, но не обязаны.
- ❖ **Приоритет Влияния.** Если к моменту окончания фазы Битвы на шестиугольнике остаётся несколько участников Альянса, первым возможность выложить на этот шестиугольник Диск Влияния получает игрок, оказавшийся на нём первый. Если он не хочет класть Диск Влияния, эта возможность переходит к тому, кто появился на шестиугольнике вторым и т.д.

Расторжение Альянса

Вы можете покинуть Альянс в любой момент своей фазы Действий. Перед тем как выполнить действие, переверните жетон Альянса стороной Предателя вверх. Остальные

участники Альянса свои жетоны не переворачивают. Выход из Альянса не приводит ни к расторжению Дипломатических Отношений, ни к получению карты Предателя, однако если на момент расторжения Альянса ваши Корабли находились на шестиугольнике с Кораблями или Диском Влияния одного из участников вашего Альянса, считается, что вы нападаете на него – и тут же получаете карту Предателя. Вы не имеете права вновь присоединиться к Альянсу, который покинули.



Сторона
Предателя

ПО за жетон Альянса

В конце игры выложенный в открытую жетон Альянса приносит 2 ПО. Жетон, выложенный стороной Предателя, штрафует на 3 ПО.

Ограничение в последнем раунде

В последнем раунде игры покидать или вступать в Альянс *запрещено*.

Подсчёт очков

В конце игры все участники Альянса складывают набранные ими ПО и делят результат на количество участников Альянса, округляя полученное значение в меньшую сторону. Если их количество ПО наибольшее, все участники Альянса объявляются победителями. В случае ничьи сравнивается число Ресурсов (участники Альянса всё также складывают и делят свои результаты).

Например, в Альянсе «Нова» три участника, набравших по 26, 44 и 30 ПО соответственно, общий результат Альянса получается равным $(26+44+30)/3 \approx 33,3 = 33$ ПО. Их противники не объединялись в Альянсы, и каждый из них набрал: 32, 31 и 30 ПО. Альянс победил!

Потомки Дракона (*Descendants of Draco*)

Если вы вошли в Альянс с Потомками Дракона, вы по-прежнему сражаетесь с базовыми Кораблями Древних. Убереечь вас от этого Потомки не могут.

Игра на 7-9 участников

Краткое описание

Игру на 7-9 участников игроки начинают с Внешних Секторов. Если хотите ускорить партию, можете играть по Одновременному варианту (см. стр. 13).






Игра на 7-9 участников предназначена для опытных игроков. Она жестока и беспощадна, но, вместе с тем, в ней больше стратегии, а тактические ситуации в ней не такие очевидные.

Подготовка

Подготовка проходит по базовым правилам с некоторыми изменениями. Добавьте 18 Дополнительных жетонов Технологий в мешочек с жетонами Технологий, а Дополнительные жетоны Репутации – в мешочек с жетонами Репутации. Сформируйте стопки Центральные и Внешние Секторов в зависимости от числа участников. В закрытую разместите Внутренние (I) и Центральные Секторы (II), образуя концентрические кольца вокруг Галактического Центра. Это поможет вам легко понять, где должны разместиться Первые Секторы (см. картинки на стр. 13). Отметьте место расположения Первого Сектора первого игрока (①).



Дополнительный
жетон Технологии

	ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ЖЕТОНЫ РЕПУТАЦИИ: 2 по 4 ПО, 3 по 3 ПО, 2 по 2 ПО, 2 по 1 ПО	
	ЦЕНТРАЛЬНЫЕ СЕКТОРЫ: 7 ИГРОКОВ - 12 8 ИГРОКОВ - 12 9 ИГРОКОВ - 12	
	ВНЕШНИЕ СЕКТОРЫ: 7 ИГРОКОВ - 22 8 ИГРОКОВ - 24 9 ИГРОКОВ - 24	
		ЖЕТОНЫ ТЕХНОЛОГИЙ: 7 ИГРОКОВ - 22 8 ИГРОКОВ - 24 9 ИГРОКОВ - 26
		НОВЫЕ ТЕХНОЛОГИИ В ФАЗЕ ОЧИСТКИ: 7 ИГРОКОВ - 10 8 ИГРОКОВ - 11 9 ИГРОКОВ - 11

Сидящий от него справа игрок выбирает расу и выкладывает её Первый Сектор на ближайшее предназначенное для этого место **справа** от Сектора первого игрока (Ⓜ). Выкладывая Сектор, он может поворачивать его как угодно, главное, создать хотя бы одну «полную точку» Гиперпространственного Перехода к Центральным Секторам. Затем то же самое делает следующий игрок в направлении против часовой стрелки. И так далее. Последним размещает свой Сектор первый игрок – по тем же правилам, что и остальные участники.

Наконец, игроки **убирают один любой**

Кубик Населения с одной из 3-х Дорожек – в текущей партии он уже не понадобится.

Фаза Очистки

Количество появляющихся в фазе Очистки жетонов Технологии зависит от числа участников (10 новых жетонов при игре всемером, 11 – при игре восьмером и девятимером).

Миры Древних

В игре с 7-8 участниками можно использовать и Миры Древних (подробнее о них на стр. 5), выложив их перед началом игры так, как показано на картинке справа.

Если хотите, можете выложить на Галактический Центр Дредноут Древних (см. стр. 5).



Замечания по игре

Поверьте, во Внешних и Центральных Секторах вас ждёт гораздо столкновений, чем это было в базовой игре. Поэтому, как правило, жизненно важно сохранять свои позиции хотя бы в Центральных Секторах. Во время подготовки к игре обращайтесь пристальное внимание на то, как развёрнуты Начальные Секторы ваших соседей, уже на этом этапе игры оцените возможные угрозы и дипломатические возможности. Сброс одного из Кубиков Населения в начале игры предоставит вам некоторую гибкость и послужит своего рода компенсацией напряжённой ситуации в Центральных и Внутренних Секторах.

Стартовые позиции игроков не равнозначны (у кого-то, к примеру, с самого начала игры будет доступ к двум Центральным Секторам), обратите на это внимание, выкладывая и поворачивая собственный Первый Сектор. Благодаря более оживлённой карте, среди Дополнительных жетонов Технологий имеется один «Гиперпространственный генератор» (*Wormhole Generator*) – крайне полезная штука для завоевания новых территорий, когда ваша экспансия ограничена.

В игре с 7-9 участниками не рекомендуется брать расы: Потомки Дракона (Descendants of Draco), Планта (Planta).

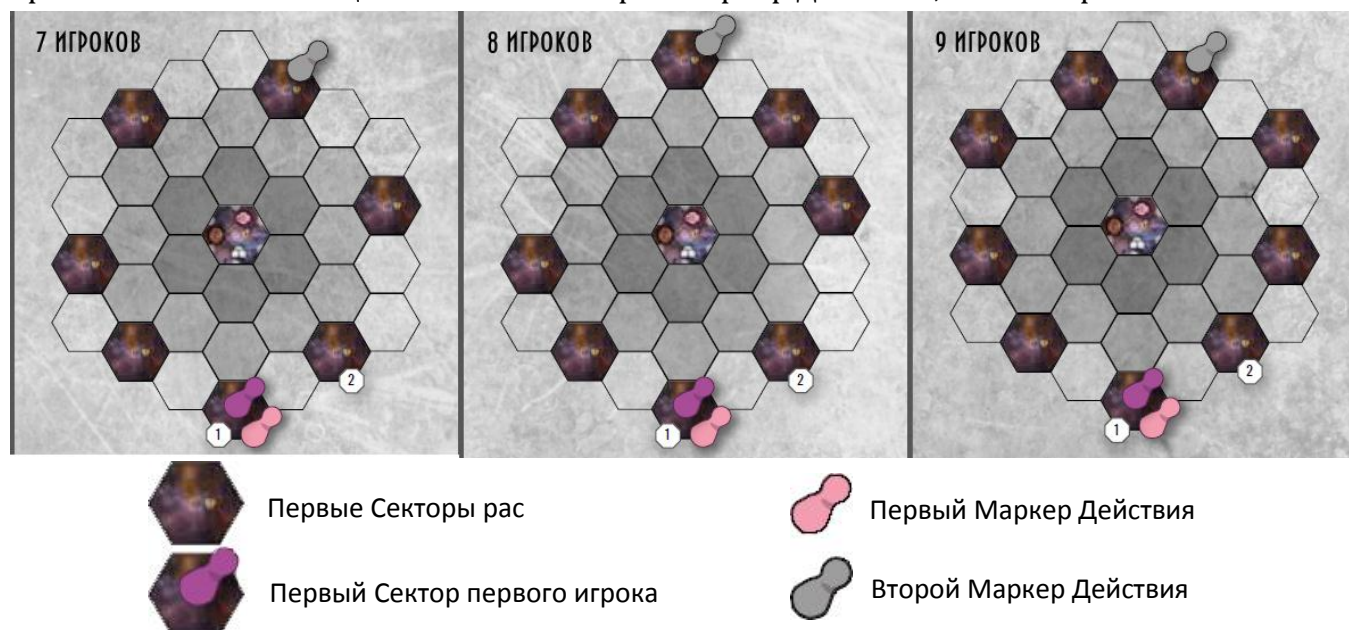
Одновременный вариант игры

Краткое описание

Игра проходит по базовым правилам, но с некоторыми изменениями.

Подготовка

Пусть первый игрок возьмёт себе Первый Маркер Действия, а игрок, находящийся на противоположном конце галактики – Второй Маркер Действия, как на картинках ниже.



Правила

Игроки с Маркерами Действия **действуют одновременно**. Только игрок с Первым Маркером может выполнять действие Исследования. Выполнив действие, тут же передавайте Маркер следующему по часовой стрелке игроку. Если этот игрок до сих пор держит у себя другой Маркер Действия, дождитесь, пока он передаст его дальше, у одного игрока не может быть оба Маркера сразу. **Важно запомнить, что Маркеры движутся независимо друг от друга.** Вам не нужно дожидаться, пока другой игрок закончит действие.

Первый, кто пасует, получает Маркер Первого Игрока и Первый Маркер Действия. Второй Маркер Действия достаётся игроку напротив него (4 шага от первого игрока в игре на 7-8 участников, 5 шагов – в игре на 9 участников) – по аналогии с началом игры.

Конфликт интересов

Если в результате конфликта интересов ни один из игроков с Маркерами не желает выполнять действие, и игра приостанавливается, игрок, получивший Маркер Действия последним (неважно, какой из двух Маркеров), может заставить другого игрока первым выполнить действие.

Замечания по игре

Для того чтобы игра шла гладко, чётко говорите, какое действие вы выполняете. Никакие переигрывания действий недопустимы (если только все не согласятся, что на остальных игроков это переигрывание не повлияло).

В игре по Одновременному варианту не рекомендуется использовать Червоточины

(шестиугольники, жетоны Разработки и Открытия).

По **Одновременному варианту** можно играть и для ускорения партии. Однако заметьте, что он накладывает определённые временные ограничения на ход игрока, из-за которых некоторые могут почувствовать себя некомфортно. Перед тем как играть по этому варианту, ваша компания должна взвесить все его плюсы и минусы.









Инопланетные расы

И без того шаткий баланс сил Семёрки покачнулся ещё больше с появлением Изгнанников и их настойчивыми попытками войти в Совет. Несмотря на то, что Магелланы и Просветлённые в основном просто следуют собственным планам, а Синдикат ведёт откровенно преступный образ жизни, все они играют большую роль в событиях, происходящих в галактике.

Смотрители, Стражи и Хранители Магеллана (Wardens, Sentinels, Keepers of Magellan)



На протяжении всей истории Магелланы путешествовали между галактиками на громадных кораблемирах, собирая и используя реликвии исчезнувших цивилизаций. Их корабли синтезируют ресурсы прямо из космического мусора, что позволяет поддерживать их в рабочем состоянии в течение долгих аэонов полёта сквозь вакуум. Несколько рас Магелланян целенаправленно занимаются погоней за реликвиями Древних и поиском их источника. Их гигантские кораблемиры возникли на окраинах нашей вселенной вместе с появлением Древних. Информаторы Совета отмечают, что характер их появления указывает на то, что Магелланы прибыли сюда не на разведку и не для обмена опытом, их цель – вечное господство над галактикой.

-  Получите бесплатный жетон Открытия за Технологическое достижение (см. «Откровение» справа).
-  Действием Перемещения можете переместить до 2-х Кораблей или 1 Корабль дважды.
-  Действием Влияния можете перевернуть 1 использованный Корабль Колонистов.
-  В любой момент можете перевернуть 1 неиспользованный Корабль Колонистов и получить 1 Ресурс.
-  1 ПО в конце игры за каждый жетон Открытия, сброшенный или использованный как Модуль.
Кладите сброшенные жетоны рядом с Карточкой Игрока.
-  Дорожка Репутации.
Начальная Технология: Fusion Source (Фузионный источник).
-  Курс обмена: 3:1.
Начальный Склад:
-  2 2 3
233 235 237 Номера Первых Секторов.

Откровение

Выложив жетон Технологии на четвёртую ячейку одной из дорожек Технологии, вы тут же получаете бесплатный жетон Открытия. Вы получаете жетон только раз – заполнив 4-ю ячейку одной дорожки Технологии. Если жетон обязывает выложить что-нибудь в шестиугольник (например, Крейсер Древних или Орбитальную Станцию Древних), вы размещаете его на свой Первый Сектор. Если вы не контролируете Сектор, жетон просто приносит вам 2 ПО.

Изгнанники (Exiles)



Когда войны Катаклизма прокатились по галактике, одна из цивилизаций была изгнана из ядра. Изгнанников заставили поселиться на задворках галактики, и расе пришлось приспособливаться к непригодным для жизни условиям. Они были вынуждены жить на орбитальных станциях, и, даже несмотря на скудные запасы ресурсов, станции не дали цивилизации угаснуть. Через некоторое время технологии орбитальных станций Изгнанников попали к членам Семёрки (кое-кто без стеснения поговаривает о краже), и хотя станции Изгнанников по-прежнему вне конкуренции, эта тема всегда вызывает трения между ними и Советом. Кроме того, Изгнанники настойчиво требуют признать их полноправным членом Совета, правда, пока безрезультатно.

Действием Перемещения можете переместить до 2-х Кораблей или 1 Корабль дважды.

1 ПО в конце игры за каждую Орбитальную Станцию с вашим Кубиком.

Дорожка Репутации.

Орбитальная Станция в Первом Секторе. Другие чертежи Кораблей. Нельзя строить Космические Базы. Орбитальные Станции считаются Кораблями (см. «Орбитальные Корабли» справа).

Начальные Технологии: Cloaking Device (Маскирующее устройство), Orbital (Орбитальные Станции).

Курс обмена: 3:1.

Начальный Склад:

2 3 4

234 Номер Первого Сектора.

Орбитальные Корабли

Орбитальные станции с **вашими кубиками** считаются полноценными Кораблями со своими собственными чертежами. На них не могут быть установлены Двигатели. Когда Орбитальная Станция уничтожается в битве, перемещайте Кубик на поле Кладбища, но не сбрасывайте жетон. Уничтожение Станции приносит 1 жетон Репутации.

Ро-Индийский Синдикат (Rho Indi Syndicate)



Земляне-гегемонианская война (30.027-33.364) не оставила и камня на камне от сектора Ро-Инди, превратив в руины целые планетные системы. Вскоре после войны бандиты и шайки всех рас начали стекаться в безопасный и опустевший сектор, и вскоре об этом узнали все. На данный момент сектор контролируется Синдикатом, безжалостной бандой, корабли которой вторглись уже не в одну ничего не подозревающую систему. Флот Синдиката всегда появляется будто из ниоткуда и проводит быстрые и скрытые атаки, сея панику и ужас. Синдикат часто вступает в альянсы с теми, кто готов хорошенько раскошелиться, но также часто бросает своих союзников.

Начинаете с 2-мя Перехватчиками вместо 1-го.


В действие Перемещения у вас 4 активации.


2 Корабля Колонистов.


2 Посла.

Добыча

Вы получаете Деньги за уничтоженные Корабли противников. Число денег равно уменьшенному на 1 числу полагающихся вам жетонов Репутации.


 В конце игры карта Предателя не отнимает ПО.

 Деньги за уничтоженные корабли (см. «Добыча» на предыдущей странице).

 Дорожка Репутации.

Другие чертежи Кораблей. Нельзя строить Дредноуты.

Начальные Технологии: Starbase (Космическая База), Gauss Shield (Щит Гаусса).

 Курс обмена Денег: 3:2.

 Курс обмена остального: 3:1.

Начальный Склад:



236 Номер Первого Сектора.

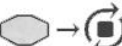
Взяв жетоны Репутации, получите соответствующее число Денег. Например, если вы берёте 4 жетона Репутации, то перемещаете Маркер Склада на 3 деления по Дорожке Денег.


Просветлённые Лиры (Enlightened of Lyra)





Просветлённым нравится изолированность их родной системы Лиры. Нравится и медленно распространять хорошо продуманную сеть своих Святилищ на соседние системы, подчиняя их умы себе. Подпитываемые подвластными умами Святилища образуют могущественные Триединства, изменяющее базисное многообразие структур и открывающее возможности для значительного развития цивилизации. Семёрка лишь недавно вышла на связь с Просвещёнными, когда обнаружила границы их растущей территории. По имеющейся информации, колониционный флот Просвещённых уже появился в пределах нашей системы, нарушив прежнее постоянство и изменив исход некоторых сражений.

 Можете строить Святилища (см. «Святилища» справа).

 В фазу Битвы можете перевернуть неиспользованный Корабль Колонистов, чтобы перебросить 1 свой кубик. Так можно сделать несколько раз.

 Действием Перемещения можете переместить до 2-х Кораблей или 1 Корабль дважды.

 1 ПО в конце игры за каждую контролируемую вами Святыню.

 Дорожка Репутации.

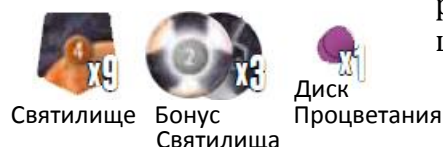
Начальная Технология: Distortion Shield (Искажающий экран).

 Курс обмена: 3:1.

Начальный Склад:



238 Номер Первого Сектора.

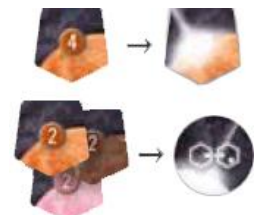


Святилища

В начале фазы Содержания можете построить **одно** Святилище

на любом контролируемом вами шестиугольнике.

Постройка требует Ресурсов. Святилище выкладывается рядом с планетой того же цвета. На каждой планете может быть только одно Святилище, но на шестиугольнике их может



быть несколько. Рядом с планетой серого цвета можно разместить любое Святилище. Построив все 3 Святилища одинаковой стоимости, вы тут же получаете соответствующий жетон Бонуса Святилища. *Святилище Свободы* (стоимость 2) даёт вам все преимущества Технологии «Гиперпространственный генератор» (*Wormhole Generator*). *Святилище Процветания* (стоимость 4) приносит дополнительный Диск Влияния – сиреневый Диск Процветания. *Святилище Просветления* (стоимость 6) дарит 3 ПО в конце игры.

Потомки Дракона

Не забудьте, что у базовой расы Потомков Дракона (*Descendants of Drako*) с появлением новых Древних появились новые свойства. Подробнее о них можно узнать на страницах 5-7 и 11.

Пример фазы Действий

На примерах ниже показаны новые расы. Более подробную информацию об их способностях можно получить на стр. 14-16.

Алексей (Магелланы), **Николай** (Изгнанники), **Иван** (Синдикат) и **Виктор** (Земляне) уже отыграли несколько раундов игры с Червоточинами (1), Мирами Древних (2) и Дредноутом Древних в Галактическом Центре (3). Николай и Виктор сформировали Альянс «Факел». Алексей – первый игрок в текущей фазе Действий.

Алексей решает провести **Исследование**. Он хотел бы исследовать Редкую Технологию «Нульпунктный источник» (*Zero-Point Source*) и выложить её жетон на Военную Дорожку Технологий (4), но на его складе всего 10 Знаний, и этого не хватит для покупки жетона, даже несмотря на скидку в 3 Знания. Поэтому Алексей переворачивает 2 Корабля Колонистов (5), получает 2 дополнительных Знания и покупает жетон за 12 Знаний. Так как это его первый жетон, выложенный на четвёртую ячейку Дорожки Технологии, Алексей получает жетон Открытия – Орбитальную Станцию Древних. Он решает оставить её себе и кладёт её на свой Первый Сектор (6).



Николай тоже проводит **Исследование**. Он берёт Разработку «Червоточина» (*Warp Portal*), платит 8 Материалов, размещает жетон Разработки рядом с Карточкой Игрока, а на один из контролируемых им шестиугольников выкладывает жетон Червоточины (7). Эта Червоточина соединяется с Шестиугольником Червоточины Алексея (8), поэтому Николай предлагает ему заключить Дипломатические отношения. Алексей соглашается, и они



обмениваются Послами.

Теперь ходит **Иван**, и Иван **перемещает** Корабли. Его Крейсера оборудованы «Гиперускорителями» (*Jump Drive*) и «Ядерными двигателями» (*Nuclear Drive*), при помощи которых он проводит неожиданную атаку по системе Николая. Он активирует оба Крейсера и передвигает их в Первый Сектор Николая: сначала простым перемещением (9), а затем гиперскачком (10). Всего у Синдиката 4 активации, поэтому двумя последними активациями Иван перемещает 2 Перехватчика (11).

Виктор решает, что Николай исчерпал себя как союзник.

Перед тем как выполнить действие, он объявляет о выходе из Альянса «Факел» и переворачивает свой жетон Альянса стороной

Предателя вверх (12). После этого он **перемещает** 2 Дредноута на шестиугольник Николая. В один из предшествующих раундов Виктор

исследовал Технологию «Маскирующее устройство» (*Cloaking Device*), и теперь ему это пригодится. Один из Дредноутов «задержан» на первом шестиугольнике Орбитальной Станцией (у Изгнанников она считается Кораблём) и Перехватчиком (13), но второй может продолжить движение благодаря Маскирующему устройству. На Дредноутах имеется Модуль «Ангар Перехватчиков» (*Interceptor Bay*), поэтому второй Дредноут прихватил с собой двух Перехватчиков. Сквозь Червоточину (14) он перемещается на Сектор

Алексея (15). Виктор и Николай возвращают друг другу Послов, и Виктор берёт карту Предателя. Жетон Альянса Николая остаётся лежать в открытую.

Фаза Действий закончится, когда все игроки спасуют. После этого они перейдут к фазе Битвы.

Пример фазы Битвы и Содержания

Другая партия с теми же игроками. **Алексей** (Просветлённые), **Николай** (Земляне), **Иван** (Синдикат) и **Виктор** (Изгнанники) отыгрывают фазу Битвы. Алексей и Виктор сформировали Альянс «Вихрь». Во время фазы Действий Иван атаковал шестиугольник Виктора, и Алексей поспешил на помощь к союзнику.



Порядок Инициативы:

Алексей – 5 (защитник)

Иван – 5

Виктор – 1

Битва начинается пуском **Ракет**, и Иван стреляет Расплавляющими Ракетами (*Flux Missiles*). Он кидает кубики и решает, что тремя из них он нанесёт удар по Орбитальной Станции Виктора (1) и двумя другими – по Крейсеру Алексея (2), результат одного кубика – промах. Алексей исследовал Технологию «Точечной обороны» (*Point Defence*), поэтому он стреляет по Ракетам из Пушки антиматерии (*Antimatter Cannon*). Результат его броска [6,6], после прибавления значения Компьютеров, этого получается достаточно, чтобы сбить Ракету.

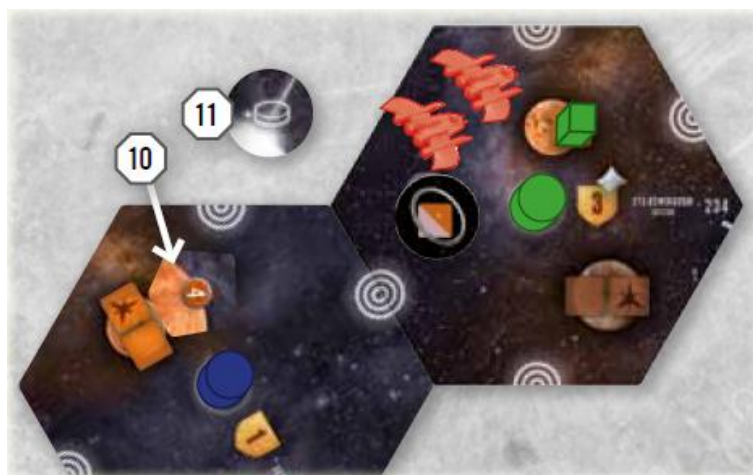


Алексей использует Технологию «Разделителя антиматерии» (*Antimatter Splitter*), чтобы уничтожить сразу две Ракеты, выпущенные по его Кораблю (3). Что касается Орбитальной Станции Виктора, то три Ракеты Ивана попадают в цель и уничтожают Станцию (4). Виктор переносит Кубик со Станции на Кладбище, жетон Орбитальной Станции остаётся пустым. Начинаются **Раунды Боя**.

Первым атакует Крейсер **Алексея**, и он промахивается (5). Алексей переворачивает жетон Корабля Колонистов, перебрасывает кубик и снова промахивается (6). Он использует ещё один жетон Корабля Колонистов, и на этот раз его результат . Алексей вновь задействует Разделитель антиматерии и уничтожает 2 Крейсера Ивана (7).

Оставшиеся Крейсера **Ивана** стреляют из Плазменных пушек (*Plasma Cannon*) и взрывают Крейсер Алексея (8). Иван исследовал Технологию «Нейтронных бомб» (*Neutron Bombs*), но против Технологии «Поглотитель нейтронов» (*Neutron Absorber*) Виктора она бесполезна, поэтому Ивану остаётся атаковать население шестиугольника Пушками. Он бросает кубики и убирает один Кубик Населения, так как только один результат попал в цель (9). На шестиугольнике остаётся один Кубик и Диск Влияния Виктора.

Битва окончена, все три игрока получают жетоны Репутации. Виктор первым вытягивает 1 жетон из мешочка, он получает его за участие в битве. Иван вытягивает 4 жетона (1 за битву, 1 за Орбитальную Станцию и 2 за Крейсер). Также он сдвигает Маркер Склада на 3



деления вперёд по Дорожке Денег (способность Синдиката). Алексей получает 5 жетонов (1 за битву и по 2 за два уничтоженных Крейсера). Игроки переходят к фазе **Содержания**. В начале **фазы Содержания** Алексей строит последнее из трёх **Святилищ Процветания** (10), сдвигая Маркер Склада на 4 деления назад по Дорожке Денег. Он тут же получает соответствующий жетон Бонуса Святилища (11) и Диск Процветания. Алексей выкладывает Диск на

Дорожку Влияния (12). У Виктора есть неиспользованные жетоны Кораблей Колонистов, но размещать Кубики Населения на шестиугольники, занятые вражескими Кораблями, нельзя.



ЧАВО

В. – Может ли Планта (*Planta*) исследовать Технологию «Поглотитель нейтронов» (*Neutron Absorber*), даже если не получит от этого выгоды? Аналогично, могут ли Изгнанники (*Exiles*) исследовать «Космическую Базу» (*Starbase*), а Просвещённые (*Enlightened*) – «Гиперпространственный генератор» (*Wormhole Generator*), если у них уже есть Святилище Свободы?

О. – Да, даже несмотря на то, что это не принесёт им выгоды (кроме, возможно, ПО за продвижение по Дорожкам Технологий).

В. – Можно ли разрушить Святилища Просвещённых? Искусственные Спутники? Червоточины?

О. – Нет.

В. – Лишатся ли Просвещённые бонусных жетонов и способностей, потеряв контроль над шестиугольниками с соответствующими Святилищами?

О. – Нет.

В. – Что произойдёт, если Откровение принесёт Магелланиям Орбитальную Станцию Древних, а в их Первом Секторе уже будет построена Орбитальная Станция? Может ли у них быть сразу 2 Станции?

О. – Нет. Они будут обязаны сыграть жетон Открытия как 2 ПО.

В. – Не кажется ли вам, что Одновременный вариант игры на 7-9 участников ещё больше тормозит игру, так как последний получивший Маркер Действия игрок имеет право ждать, пока сходит игрок, получивший Маркер Действия первым?

О. – Если игроки постоянно пользуются этим правилом и заставляют остальных ходить первыми, замедляя игру, этот вариант точно не для них. Не забывайте, что у вас всё ещё есть базовые правила, и даже партия на девятых легко может быть сыграна за один вечер, если игроки оперативно выполняют действия.

В. – Не кажется ли вам, что комбинация Технологий «Пушка антиматерии» (*Antimatter Cannon*), «Разделитель антиматерии» (*Antimatter Splitter*) и «Точечная оборона» (*Point Defence*) не оставляет Ракетам ни шанса?

О. – Да, это мощная комбинация. Поэтому если вы оборудуете Корабли одними Ракетами, не заводите себе врагов с такой комбинацией. Или не давайте другим собрать все три Технологии.

В. – Можно ли пользоваться Ангаром Перехватчиков (*Interceptor Bay*) во время гиперскачка, создаваемого Гиперускорителем (*Jump Drive*)?

О. – Да. Гиперускоритель во всех отношениях действует как обычный Двигатель. Он может быть единственным Двигателем на Корабле. Он не может быть установлен на Космическую Базу или Орбитальную Станцию Изгнанников.

В. – Можно ли использовать свою «Точечную оборону» (*Point Defence*), чтобы сбить Ракеты, выпущенные в союзника?

О. – Нет, только чтобы сбить ракеты, выпущенные в вас.

В. – Если у противника Ракеты на нескольких типах Кораблей, могу ли я использовать «Точечную оборону» (*Point Defence*) против каждого типа?

О. – Да. В правилах, касающихся Битвы, написано, что за каждый тип Кораблей кубики бросаются и отыгрываются отдельно.

Приложение



Редкие Технологии



Antimatter Splitter (Разделитель антиматерии). Позволяет Пушкам антиматерии нанести урон сразу нескольким целям (включая Ракеты, если исследована «Точечная оборона»). Результат кубиков должен быть достаточен для того, чтобы «попасть» по выбранным целям.



Neutron Absorber (Поглотитель нейтронов). Вражеские Нейтронные бомбы на ваше Население не действуют (спасти Население расы Планта эта Технология не поможет).



Distortion Shield (Искажающий экран). Ракеты врагов получают модификатор «-2» к урону.



Cloaking Device (Маскирующее устройство). Чтобы «задержать» 1 ваш Корабль противнику нужно 2 Корабля.



Point Defence (Точечная оборона). Позволяет стрелять из всех Пушек по выпущенным по вам Ракетам. Каждое «попадание» уничтожает 1 Ракету. Ваши Компьютеры влияют на кубики, Щиты противника – нет.



Conifold Field (Конифольдовое поле). Позволяет брать Модуль «Конифольдовое поле».



Sentient Hull (Интеллектуальная обшивка). Позволяет брать Модуль «Интеллектуальная обшивка».



Interceptor Bay (Ангар Перехватчиков). Позволяет брать Модуль «Ангар Перехватчиков».



Flux Missile (Расплавляющие Ракеты). Позволяет брать Модуль «Расплавляющие Ракеты».



Zero-Point Source (Нульпунктный источник). Позволяет брать Модуль «Нульпунктный источник».



Жетоны Разработок

- 2 игрока – 3
- 3 игрока – 4
- 4 игрока – 5
- 5 игроков – 6
- 6 игроков – 7
- 7 и более игроков – 8



Дополнительные жетоны Репутации

7-9 игроков – 2×4 ПО, 3×3ПО,
2×2ПО, 2×1ПО



Центральные Секторы

7-9 игроков – 12



Внешние Секторы

7 игроков – 22
8-9 игроков – 24



Разработки



Ancient Monument (Памятник Древних). Получите 3 ПО в конце игры.



Artifact Link (Артефакты). В конце игры получите по 1 ПО за каждый контролируемый вами Артефакт.



Mining Colony (Горнодобывающая колония). Тут же получите 12 Материалов.



Research Station (Исследовательская станция). Тут же получите 12 Знаний.



Trade Fleet (Торговый флот). Тут же получите 12 Денег.



Shellworld (Искусственный спутник). Выложите жетон Искусственного Спутника на контролируемый вами шестиугольник. На нём есть место для Кубика Населения с Дорожки Знаний, и он приносит 5 ПО в конце игры.



Warp Portal (Червоточина). Выложите жетон Червоточины на контролируемый вами шестиугольник. Он считается соседним со всеми остальными Червоточинами и приносит 1 ПО в конце игры.



Diplomatic Fleet (Дипломатический флот). Можете положить один жетон Посла или Репутации на этот жетон.



Жетоны Технологий при подготовке

- 7 игроков – 22
- 8 игроков – 24
- 9 игроков – 26



Новые Технологии в фазе Очистки

- 7 игроков – 10
- 8-9 игроков – 11