

ЗВЁЗДНЫЕ ИМПЕРИИ

Правила игры с дополнениями

Состав дополнений

Дополнение «Базы и корабли»

- 1 × Мегатанк
- 2 × Охранный бот
- 2 × Авианосец
- 1 × Имперский челнок
- 2 × Торговое колесо
- 1 × Опустошитель
- 1 × Строительный тягач
- 2 × Паром



Дополнение «Персонажи»

- 1 × Президент Торрес
- 2 × Глава спецподразделения
- 1 × Адмирал Расмуссон
- 2 × Хитроумный капитан
- 1 × Царь-слизень
- 2 × Пилот тарана
- 1 × Первосвященник Лайл
- 2 × Военный пресвитер



Дополнение «События»

- 2 × Гиперпрыжок
- 2 × Торговая миссия
- 2 × Квазар
- 2 × Комета
- 1 × Галактический саммит
- 1 × Обстрел
- 1 × Чёрная дыра
- 1 × Сверхновая



Дополнение «Эскадры и крепости»

- 1 × Пограничный форт
- 2 × Патрульный бот
- 1 × Звёздная крепость
- 2 × Грузовой баркас
- 1 × Мир смерти
- 2 × Шипастый кокон
- 1 × Правительственный мир
- 2 × Таможенный фрегат



Дополнение «Гамбиты»

- 1 × Зверь возмездия (кооперативное приключение)
- 1 × Зверь возмездия (одиночное приключение)
- 1 × Пираты Тёмной звезды (кооперативное приключение)
- 1 × Пираты Тёмной звезды (одиночное приключение)
- 3 × Крейсер наёмников
- 1 × Дерзкий налёт
- 2 × Энергетический щит
- 2 × Пограничный флот
- 1 × Политический манёвр
- 2 × Восхождение к власти
- 1 × Спасательная операция
- 1 × Провоз контрабанды
- 1 × Внезапное нападение
- 1 × Невероятный союз
- 1 × Отчаянный гамбит



Подготовка к игре с дополнениями

Символ в правом нижнем углу каждой карты обозначает, к какому мини-дополнению она принадлежит. «Г» обозначает дополнение «Гамбиты», «Э» — «Эскадры и крепости», «С» — «События», «П» — «Персонажи», «Б» — «Базы и корабли».



Вы можете добавить в игру как одно мини-дополнение, так и все одновременно. Добавляя в игру мини-дополнения «Эскадры и крепости», «События», «Персонажи» и «Базы и корабли», замешайте соответствующие карты дополнений в торговую колоду. Карты дополнения «Гамбиты» в торговую колоду НЕ замешиваются — это дополнение играется по особым правилам.

Правила игры с дополнением

«События»

После появления карты события в торговом ряду немедленно выполните её действие, а затем отправьте в утиль. Карту события нельзя купить, она никогда не попадает в вашу личную колоду.



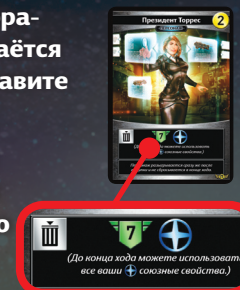
Правила игры с дополнением

«Персонажи»

Карты персонажей, появившиеся в торговом ряду, можно купить по тем же правилам, что и карты кораблей и баз. Однако после покупки персонаж не добавляется в ваш сброс, а сразу же разыгрывается.

Разыгранная карта персонажа не сбрасывается в конце вашего хода, а остаётся лежать перед вами, пока вы не отправите её в утиль.

В любой момент основной фазы вы можете применить утилизационное свойство карты персонажа. Свойство выполняется, а карта персонажа отправляется в утиль.



Правила игры с дополнением «Гамбиты»

В составе дополнения «Гамбиты» 13 карт гамбитов, 3 карты крейсеров наёмников и 4 карты сценариев.

Для игры с картами гамбитов решите, сколько их будет в игре, перемешайте колоду гамбитов и раздайте карты поровну всем игрокам лицевой стороной вниз. Не доставшиеся игрокам карты гамбитов отложите в сторону — они могут понадобиться вам в ходе игры.

Полученные карты гамбитов держите перед собой лицевой стороной вниз. Гамбиты не могут попасть вам на руку, в личную или торговую колоду. В начале игры или в любой момент своей основной фазы вы можете открыть сколько угодно лежащих перед вами гамбитов. Первичное свойство гамбита (если есть) тут же вступает в силу и действует, пока эта карта лежит перед вами. У некоторых гамбитов есть утилизационные свойства, которые срабатывают после отправления гамбита в утиль.

Карты крейсеров наёмников замешиваются в торговую колоду и приобретаются по ходу игры по обычным правилам.

Карты сценариев добавляют альтернативный вариант игры. Если вы решили сыграть по сценарию, выберите 1 из 4 предложенных в игре сценариев.

Сценарий «Зверь возмездия. Кооперативное приключение»

Для игры по этому сценарию требуется от 2 игроков.

Первый ход делают игроки. Участники играют единой командой, её начальное влияние — 50 очков. Игроки делают ходы одновременно (как в варианте игры «Гидра» — см. в буклете с правилами игры «Звёздные империи»). В остальном игра идёт по обычным правилам.

Зверь возмездия начинает игру с 50 × X очками влияния и X картами из торговой колоды, выложенными перед ним лицевой стороной вниз, где X — это число игроков. В ход Зверя возмездия отправляйте в утиль самую дальнюю от торговой колоды карту торгового ряда и сдвигайте весь ряд на одну позицию в направлении от колоды.

Отправленная в утиль карта кладётся лицевой стороной вниз перед Зверем возмездия, и он получает столько очков боя, сколько карт выложено перед ним лицевой стороной вниз. Откройте новую карту из торговой колоды и положите на освободившееся место торгового ряда. Символ фракции открывшейся карты определяет свойство Зверя возмездия, действующее в текущем ходу (см. карту сценария). Если открывшаяся карта не принадлежит к фракции, игроки сами выбирают фракцию.

Если Зверь возмездия не может сократить влияние игроков до нуля, то очки боя он в первую очередь тратит на уничтожение баз команды игроков. Если у команды нет баз, Зверь возмездия атакует саму команду. Для атаки Зверь возмездия в первую очередь выбирает базу с самым высоким значением обороны, которую в состоянии уничтожить (если у игроков несколько таких баз, они сами выбирают среди них базу для уничтожения). Аванпосты команды защищают саму команду и обычные базы. Зверь возмездия заканчивает ход после того, как израсходует все очки боя.

Если какой-либо игрок вынуждает выбранного противника сбросить 1 карту, то вместо этого сам берёт 1 карту, а затем сбрасывает 1 карту. Если игрок должен уничтожить выбранную базу противника, то вместо этого он получает 3 очка боя.

Сценарий «Зверь возмездия. Одинокое приключение»

Зверю возмездия противостоит один игрок с начальным влиянием 50 очков. Сам Зверь начинает игру с 50 очками влияния. Карт из торговой колоды перед Зверем в начале игры нет. Игра проходит по тем же правилам, что и кооперативное приключение.

Пример игры по сценарию «Зверь возмездия. Одинокое приключение»

Ход Зверя возмездия. Торговый ряд выглядит так:



Зверь утилизирует самую левую карту в торговом ряду и кладёт её перед собой лицевой стороной вниз. До этого перед ним уже лежало 7 таких карт, теперь их стало 8. В этом ходу Зверь получает 8 очков боя. Оставшиеся карты в торговом ряду сдвигаются влево, а на освободившееся место выкладывается новая карта из торговой колоды. Это оказывается дреднутом.



Дреднот — корабль Звёздной империи, а потому в этом ходу срабатывает первое свойство карты Зверя возмездия: игрок должен сбросить две карты. Теперь Зверь атакует игрока, у которого в данный момент 22 очка влияния и две выложенные базы: ставка командования и колесо Слизней. Обе эти базы — не аванпосты и не защищают игрока от прямой атаки. Однако, поскольку своими 8 очками боя Зверь не может сократить влияние игрока до нуля, он всё равно первым делом атакует базы.



Самое высокое значение обороны у ставки командования, и у Зверя возмездия как раз хватает очков боя, чтобы её уничтожить, поэтому Зверь именно на неё и тратит все свои очки боя.

Теперь наступает ход игрока. У него осталась разыгранная база «Колесо Слизней», а на руке:



Из-за свойства Зверя возмездия он должен сбросить две карты и решает сбросить двух разведчиков. Имперский истребитель вынуждает противника сбросить карту, но по условиям сценария игрок вместо этого берёт 1 карту из личной колоды и сбрасывает 1 карту с руки. Из колоды ему достаётся ещё один разведчик, его он и решает сбросить. Слизень-разрушитель за счёт колеса Слизней активирует своё союзное свойство. Но вместо того чтобы уничтожить базу противника, игрок по условиям сценария получает 3 очка боя. К ним добавляются ещё 6 от Слизня-разрушителя, 1 очко от колеса Слизней, 2 очка от имперского истребителя и 1 очко от штурмовика. Игрок сокращает влияние Зверя возмездия на 13 очков.

Сценарий «Пираты Тёмной звезды. Кооперативное приключение»

Для игры по этому сценарию требуется от 2 игроков.

Первый ход делают игроки. Каждый игрок начинает игру с 50 очками влияния и начальной рукой из 5 карт. Игроки делают ходы одновременно (как в варианте игры «Гидра»). В остальном игра идёт по обычным правилам.

Пираты Тёмной звезды начинают игру с 25 × Х очками влияния, где Х — число игроков. В ход пиратов отправьте в утиль Х самых дальних от торговой колоды карт торгового ряда и сдвиньте весь ряд в направлении от колоды: на одну позицию за каждую отправленную в утиль карту. Откройте и выложите на освободившиеся места торгового ряда столько новых карт из торговой

колоды, сколько вы отправили в утиль. Символ фракции и стоимость первой открывшейся карты определяют, что делают пираты первому игроку (см. карту сценария), второй карты — второму игроку и так далее. Если открывшаяся карта не принадлежит к фракции, игроки сами выбирают фракцию.

Если пираты не могут сократить влияние игрока до нуля, то очки боя они в первую очередь тратят на уничтожение его баз. Если у игрока нет баз, пираты атакуют его самого. Для атаки пираты в первую очередь выбирают базу с самым высоким значением обороны, которую в состоянии уничтожить (если у игрока несколько таких баз, он сам выбирает среди них базу для уничтожения). Аванпосты по-прежнему защищают своего владельца и его обычные базы. Пираты заканчивают ход после того, как израсходуют все очки боя.

Если какой-либо игрок вынуждает выбранного противника сбросить 1 карту, то вместо этого сам берёт 1 карту, а затем сбрасывает 1 карту. Если игрок должен уничтожить выбранную базу противника, то вместо этого он получает 3 очка боя.

Сценарий «Пираты Тёмной звезды. Одинокое приключение»

Пиратам Тёмной звезды противостоит один игрок с начальным влиянием 75 очков и начальной рукой из 5 карт. Первый ход делает игрок. Пираты Тёмной звезды начинают игру с 25 очками влияния. Игра проходит по тем же правилам, что и кооперативное приключение.

Авторский коллектив

Идея игры и разработка:

Дарвин Касл

Развитие игры: Роберт Доэрти

Художник: Вито Джезуальди

www.starrealms.com

Star Realms tm & © 2015 White Wizard Games LLC



Русское издание: ООО «Мир Хобби»

Общее руководство: Михаил Акулов, Иван Попов

Руководство редакцией: Владимир Сергеев

Выпускающий редактор: Александр Киселев

Переводчик: Александр Петрунин

Редактор: Валентин Матюша

Дизайнер-верстальщик: Дарья Смирнова

Корректор: Ольга Португалова

Предпочтательная подготовка: Иван Суховой

Вопросы издания игр: Николай Перасов (nikolay@hobbyworld.ru)

Особая благодарность выражается Илье Карпинскому.

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

© 2015 ООО «Мир Хобби». Все права защищены.

www.hobbyworld.ru

