

FORBIDDEN STARS



СПРАВОЧНИК

СТОП!

Этот «Справочник» не учит игроков, как играть в *Forbidden Stars*. Рекомендуется, чтобы игроки сначала прочитали буклет «Правила Игры», а затем при необходимости использовали этот Справочник во время игры.

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ЭТОГО СПРАВОЧНИКА

Этот документ предоставляет игрокам подробную справку по всем правилам игры. Большая часть этого справочника правил представляет собой глоссарий, который предоставляет игрокам подробные правила и разъяснения, перечисленные в алфавитном порядке по темам.

За глоссарием следует содержание, которое содержит исчерпывающий список всех тем и соответствующие номера страниц. В конце этой книги правил есть краткая справка по шагам раунда и некоторые пояснения по способностям карт.

ЗОЛОТЫЕ ПРАВИЛА

Золотые правила — это фундаментальные концепции, на которых строятся все остальные правила игры.

- Справочник является исчерпывающим источником информации обо всех правилах. Если что-то в этом документе противоречит информации из буклета «Правила игры», этот Справочник имеет приоритет.
- Если текст на карте или листе фракции противоречит информации из Справочника, то текст на карте или листе фракции имеют приоритет.
- Если на карте написано «не может» этот эффект не может быть отменён (совсем).



ГЛОССАРИЙ

В этом глоссарии подробно перечислены все игровые термины и правила. Если вы не можете найти тему в этом глоссарии, проверьте содержание на стр. 19.

АКТИВНАЯ СИСТЕМА

Активная система — это система, в которой жетон приказа был раскрыт последним.

Связанные темы: Жетоны Приказов

АКТИВНЫЙ ИГРОК

Активный игрок — это игрок, который в данный момент размещает жетон приказа, разыгрывает жетон приказа, разыгрывает карту события или перемещает варп-шторм.

Связанные темы: Активная Система

АТАКУЮЩИЙ

См. «Битва» на стр. 3 и «Орбитальный Удар» на стр. 9.

БАСТИОНЫ

Бастион — это постройка, которую игрок может приобрести, чтобы обеспечить бонус к защите мира, в котором он размещен.

- У бастиона есть показатель здоровья, боевая мощь и значение боевого духа, напечатанные на каждом листе фракции.
- Если в битве присутствует бастион, используйте эти значения, как если бы это был отряд.
- Игроки используют маркеры контроля построек, чтобы определить, какие бастионы принадлежат каким игрокам.
- Мир с бастионом не может быть целью орбитального удара.
- Если активный игрок перемещает один или несколько отрядов в мир, в котором есть бастион противника, эта область считается оспариваемой, и он должен разыграть битву, даже если там нет обороняющихся отрядов. Это означает, что бастион может защищать мир сам по себе.
- Бастионы не являются отрядами и поэтому не могут быть целью эффектов, относящихся к отрядам.
- Бастионы не могут быть деморализованы и не могут отступить.
- Когда атакующий побеждает в битве, он получает контроль над всеми оставшимися в мире постройками, включая все бастионы.

Связанные темы: Битва, Орбитальный Удар, Постройки, Приказ Развертывания

БЕСПЛАТНЫЕ ОТРЯДЫ

Некоторые способности позволяют игрокам размещать отряды бесплатно в областях.

- Бесплатные отряды поступают из запаса игрока, и ему не нужно тратить материалы или жетоны кузницы для покупки этих отрядов.
- При бесплатном размещении отряда игрок может разместить отряд, даже если он не соответствует ограничению на командный уровень этого отряда.
- При бесплатном размещении отряда, если у игрока нет этого отряда в запасе, он не может разместить этот отряд.
- Способность, которая позволяет игроку разместить отряд бесплатно, описывает, где можно разместить эти отряды.
- Если способность позволяет игроку бесплатно заменить один отряд на отряд другого типа, бесплатный отряд размещается недеморализованным, даже если замененный отряд был деморализован.

Связанные темы: Отряды

БИТВА

Когда область становится оспариваемой, происходит битва. Большинство битв происходит после того, как игрок выполнит Приказ Продвижения; однако некоторые игровые эффекты, такие как способности карт и фракций, также могут сделать область оспариваемой.

- Во время битвы игрок, переместивший отряды в оспариваемую область, является атакующим, а игрок, у которого ранее были отряды в оспариваемой зоне, является защищающимся.
- Если все отряды и бастионы, принадлежащие одному игроку, уничтожены во время битвы, игроки выполняют оставшуюся часть раунда битвы, а затем переходят к шагу разрешения. Игрок, чьи отряды остались в этой области, становится победителем битвы.
- Если в начале битвы у защищающегося нет недеморализованных отрядов или бастионов в области, атакующий немедленно побеждает в битве. Игроки пропускают шаг подготовки и раунды битвы и сразу переходят к подшагу б) шагу разрешения.
- Оспариваемая область не может содержать более пяти атакующих отрядов в начале битвы.
- Каждый игрок может иметь максимум восемь кубов во время любой битвы. Если этот предел достигнут, игрок может получить дополнительные кубы, только если сбросит или потратит один из своих кубов.

Чтобы разыграть битву, игроки выполняют следующие шаги:

1. **Подготовка:** Во время подготовки игроки выполняют следующие подшаги:

- а. **Бросьте Кубы:** И нападающий, и защищающийся одновременно бросают количество кубов, равное суммарной боевой мощи всех его недеморализованных отрядов в бою.

Каждый игрок распределяет свои брошенные кубы по группам с одинаковыми значками, чтобы и он, и его противник могли легко оценить результаты.

- б. **Возьмите Боевые Карты:** Каждый игрок берет пять боевых карт с верха своей боевой колоды.
- в. **Шаг Вызова Подкреплений:** Сначала атакующий решает, сколько своих жетонов подкреплений использовать, затем защищающийся решает, сколько жетонов подкреплений использовать (см. «Жетоны Подкреплений» на стр. 6).

2. **Раунд битвы:** Игроки играют три раунда битвы. Каждый раунд состоит из следующих подшагов:

- а. **Выберите Боевую Карту:** Атакующий и защищающийся одновременно выбирают по одной боевой карте из рук и кладут ее перед собой лицевой стороной вниз.
- б. **Разыграйте Боевую Карту:** Атакующий раскрывает и разыгрывает свою боевую карту. Затем защитник раскрывает и разыгрывает свою боевую карту.
- в. **Шаг Нанесения Повреждений:** Оба игрока подсчитывают свое суммарное значение атаки и свое суммарное значение защиты следующим образом:

Значение Атаки: Игрок определяет свое значение атаки, складывая количество своих значков  на своих кубах, своих боевых жетонах и своих боевых картах, лежащих лицом вверх, сыгранных в этом и предыдущих раундах битвы.

Значение Защиты: Игрок определяет свое значение защиты, складывая количество своих значков  на своих кубах, своих боевых жетонах и своих боевых картах, лежащих лицом вверх, сыгранных в этом и предыдущих раундах битвы.

Начиная с нападающего, каждый игрок в битве получает урон, равный разнице значения атаки его противника и его собственного значения защиты.

После того, как оба игрока получили урон, если только у одного игрока остались отряды и/или бастионы в области, он побеждает в битве и переходит к шагу битвы «Захват Построек».

3. **Разрешение:** Во время разрешения игроки выполняют следующие подшаги:

- а. **Определите Победителя:** Каждый игрок подсчитывает значение своего боевого духа, складывая количество своих значков  на своих кубах, недеморализованных отрядах, бастионах и боевых картах, лежащих лицом вверх, которые он разыграл во время битвы.

Игрок с наивысшим значением боевого духа побеждает в битве, а его противник должен отступить всеми своими отрядами.

Если суммарные значения боевого духа игроков равны, защищающийся побеждает в битве, а атакующий должен отступить всеми своими отрядами.

б. **Захватите Постройки:** Если атакующий побеждает в битве, он получает контроль над всеми постройками в мире, убирая жетоны контроля построек противника и заменяя их своими.

в. **Очистка:** Каждый игрок возвращает все жетоны подкреплений, которые он использовал во время битвы, в запас и сбрасывает боевые карты, которые он использовал во время битвы, замешивая их обратно в свою боевую колоду.

Битва заканчивается после выполнения этого подшага.

Связанные темы: Боевые Значки, Боевые Карты и Улучшения Боевой Колоды, Деморализованные Отряды, Оспариваемые Области, Отступления, Получение Урона, Постройки, Розыгрыш Боевых Карт, Урон и Здоровье

БОЕВОЙ ДУХ

Отряды, кубы и боевые карты увеличивают значение боевого духа (♣) игрока во время битвы.

- При определении победителя битвы побеждает игрок с наивысшим значением боевого духа.

- » Если боевой дух игроков во время битвы равен, защитник побеждает.

- Значение боевого духа есть у каждого отряда и бастиона; оно указано на соответствующем листе фракции.

- Деморализованные отряды не участвуют в подсчете общего боевого духа игрока.

Связанные темы: Битва, Боевые Значки

БОЕВЫЕ ЗНАЧКИ

Есть три вида боевых значков: атака (♣), защита (♠) и боевой дух (♣). Эти значки присутствуют на кубах и боевых картах. Также, значки атаки и защиты есть на боевых жетонах. Игроки используют эти значки для определения значений атаки, защиты и боевого духа во время битвы.

Связанные темы: Битва, Боевые Карты и Улучшения Боевой Колоды, Получение и Сброс

БОЕВЫЕ КАРТЫ И УЛУЧШЕНИЯ БОЕВОЙ КОЛОДЫ

У каждого игрока есть боевая колода, состоящая из десяти боевых карт. Во время битвы каждый игрок берет пять карт из своей боевой колоды и использует их для применения специальных способностей и получения боевых значков.

- Боевая колода каждой фракции состоит из десяти боевых карт. В начале игры каждая боевая колода состоит из десяти боевых карт, на которых в левом верхнем углу напечатан символ фракции.

- Когда игрок покупает улучшение боевой колоды, он выбирает и удаляет две копии любой карты из своей боевой колоды и заменяет их двумя копиями купленной карты боевого улучшения.

- Игрок должен перетасовывать свою боевую колоду как в конце битвы, так и после улучшения боевой колоды.

- Игрок не может приобрести боевую карту для улучшения боевой колоды, если командный уровень этой карты выше, чем его текущий командный уровень
- Когда игрок удаляет карту из своей боевой колоды, он кладет ее обратно в свою колоду улучшений.

- » Если игрок желает приобрести базовые боевые карты, которые он ранее удалил из своей боевой колоды, он может сделать это за нулевую стоимость в материалах.

- Значки и способности, находящиеся на картах боевого улучшения, применяются во время битвы, как описано в разделе «Розыгрыш Боевых Карт» на стр. 15.

- Ячейка способностей отрядов (коричневая) на каждой боевой карте имеет требования, выделенные курсивом, перед способностями. Эти требования упоминают один или несколько отрядов. Чтобы применить способности отрядов, игрок должен иметь **хотя бы один** из указанных отрядов в битве, и хотя бы один из этих отрядов должен быть недеморализованным; деморализованный отряд не может быть использован для выполнения требования.

Связанные темы: Битва, Боевые Значки, Приказ Планирования, Розыгрыш Боевых Карт

ВАРП-ШТОРМЫ

Жетоны варп-шторма размещаются на игровом поле во время подготовки к игре и перемещаются во время каждой Фазы Обновления. Отряды не могут перемещаться сквозь варп-штормы.

- Системы, разделенные варп-штормом, остаются соседними.

Связанные темы: Карты Событий, Подготовка к Игре, Фаза Обновления

ВАРП-ШТОРМЫ, ПЕРЕМЕЩЕНИЕ

Во время Фазы Обновления каждый игрок выбирает одну из своих вытянутых карт событий для розыгрыша. Сначала он перемещает один варп-шторм по своему выбору, следуя одному из доступных направлений, указанных значком варп-шторма на карте, затем он разыгрывает способность карты.

Если у игрока нет жетонов приказов сверху его колоды событий во время Фазы Обновления, он открывает верхнюю карту своей колоды событий и перемещает один варп-шторм по своему выбору, следуя одному из доступных направлений, указанных значком варп-шторма на карте. Затем он сбрасывает карту и замешивает ее обратно в свою колоду, не разыгрывая способность карты.

- Каждый значок движения варп-шторма указывает на два возможных направления, которые игрок может выбрать для перемещения варп-шторма.

- » Игрок обязан переместить варп-шторм, если может.

- » Если игрок может переместить варп-шторм только в одном из двух направлений, указанных на выбранной им карте, он должен выбрать это направление.

- » Игрок обязан выбрать варп-шторм, который он может легально переместить.
- » Если игрок не может переместить ни один варп-шторм в одном из двух направлений, указанном на выбранной им карте события, он не перемещает варп-шторм.
- Каждый варп-шторм может быть перемещен только один раз в течение каждой Фазы Обновления.
- После перемещения варп-шторма переверните жетон варп-шторма лицевой стороной вниз, чтобы отслеживать, какие варп-штормы были, а какие не были перемещены в течение Фазы. В конце раунда переверните все варп-штормы обратно на их розовую сторону.
- Варп-шторм не может быть перемещен на ребро, которое занято другим варп-штормом.
- Варп-шторм может перемещаться на край игрового поля, но не может перемещаться за его пределы.
- Варп-штормы всегда размещаются на ребре тайла системы или на общем ребре двух тайлов систем. Жетон варп-шторма охватывает все ребро тайла системы, на котором он размещен, и должен быть параллелен этому ребру.

Связанные темы: Варп-Штормы, Карты Событий, Фаза Обновления

ВМЕСТИМОСТЬ ОТРЯДОВ

Каждая область имеет вместимость отрядов, которая ограничивает максимальное количество отрядов, которое игрок может иметь в этой области.

- Вместимость отрядов каждого мира равна количеству значков черепа, напечатанных на знамени этого мира.
- Вместимость отрядов любой пустоты равна трем.
- Если у игрока есть количество отрядов в области, превышающее вместимость отрядов этой области, он должен уничтожать отряды по своему выбору в этой области до тех пор, пока количество отрядов не станет равным или меньше вместимости отрядов в этой области. Это проверяется только после выполнения приказа и в конце каждой Фазы Обновления.
- Игроки могут добровольно превышать вместимость отрядов области при перемещении отрядов, отступлении, размещении отрядов или развертывании отрядов. После выполнения приказа или действия каждый игрок должен выбрать и уничтожить отряды в областях, пока они не окажутся в пределах вместимости отрядов этих областей.
- Постройки не учитываются при подсчете вместимости отрядов мира.

Связанные темы: Отступление, Перемещение Кораблей, Перемещение Наземных Отрядов, Постройки, Приказ Продвижения, Приказ Развертывания

ГОРОДА

Город — это постройка, которую игрок может приобрести, чтобы повысить свой командный уровень.

- Каждый город, который игрок имеет на игровом поле, увеличивает его командный уровень на один, что позволяет ему покупать отряды и улучшения более высокого уровня.
- Игроки используют маркеры контроля построек, чтобы определить, какие города принадлежат каким игрокам.

Связанные темы: Постройки, Приказ Развертывания, Командный Уровень

ГРАНИЦЫ

См. «Соседство» на стр. 16.

ДЕМОРАЛИЗОВАТЬ И ВОССТАНОВИТЬ

Многие игровые эффекты могут деморализовать или восстановить отряды. Когда отряд становится деморализованным, он опрокидывается на бок. Когда отряд восстанавливают, он возвращается в исходное вертикальное положение.

- Деморализованные отряды подчиняются следующим ограничениям:
 - » Деморализованные отряды не выполняют требования, необходимые для срабатывания способностей отрядов на боевых картах.
 - » Деморализованные отряды не добавляют свое значение боевого духа, когда игрок определяет свое суммарное значение боевого духа во время битвы.
 - » Деморализованные отряды не дают боевых кубов в начале битвы или орбитального удара.
 - » Игрок может нанести урон деморализованному отряду, только если все его отряды в битве являются деморализованными, и у него нет бастиона.
 - » Деморализованный отряд может отступить; однако его нельзя перемещать или разместить в другую область приказом или эффектом карты.
 - » Отряд не может быть повторно деморализован, если он уже деморализованный.
- Во время Фазы Обновления все деморализованные отряды восстанавливаются.
- Если жетон подкрепления становится деморализованным, он переворачивается на свою деморализованную сторону.
- Все отступающие отряды становятся деморализованными после отступления.

Связанные темы: Битва, Жетоны Подкреплений, Фаза Обновления

ДРУЖЕСТВЕННЫЙ

См. «Области» на стр. 9.

ЖЕТОНЫ ЗАПАСОВ

Жетоны запасов — это ценный ресурс, который могут получать игроки.

- При покупке отряда или сооружения игрок может потратить один жетон запасов, чтобы временно снизить стоимость в материалах этого отряда или постройки на два.
 - » Это снижение применяется только к одному отряду или постройке — если игрок хочет приобрести несколько отрядов или построек по сниженной цене, он должен потратить несколько жетонов запасов.
 - » Игрок не может потратить более одного жетона запасов, чтобы снизить стоимость одного отряда или постройки.
- Когда игрок выполняет Приказ Доминирования, он получает по одному жетону запасов за каждую иконку ценного ресурса запасов в дружественных мирах в активной системе. Он берет жетон из запаса и кладет его в свою игровую зону.
- Жетоны запасов нельзя потратить на снижение стоимости улучшений приказа или боевой колоды.

Связанные темы: Приказ Доминирования, Приказ Развертывания, Стоимость в Материалах, Ценные Ресурсы

ЖЕТОНЫ КУЗНИЦЫ

Жетоны кузницы — это ценный ресурс, который могут получать игроки. Жетоны кузницы необходимы для покупки определенных отрядов, а также могут быть потрачены на снижение ограничения отряда на командный уровень.

- Когда игрок исполняет Приказ Доминирования, он получает по одному жетону кузницы за каждый значок ценного ресурса кузницы в дружественных мирах в активной системе. Он берет жетон из запаса и кладет его в свою игровую зону.
- Некоторые отряды имеют дополнительную стоимость в один жетон кузницы. Эта стоимость представлена значком кузницы под стоимостью отряда в материалах на листе его фракции.
- При покупке отряда активный игрок может потратить один жетон кузницы, чтобы временно уменьшить ограничение на командный уровень этого отряда на один.
 - » Это снижение применяется только к одному отряду — если игрок хочет купить более одного отряда на сниженном командном уровне, он должен потратить соответствующее количество жетонов кузницы.
 - » Игрок не может потратить более одного жетона кузницы, чтобы снизить требования к командному уровню одного отряда многократно.
- Игрок **не может** тратить жетоны кузницы, чтобы уменьшить ограничение на командный уровень улучшений приказов или боевой колоды.

Связанные темы: Командный Уровень, Приказ Доминирования, Приказ Развертывания

ЖЕТОНЫ ПОДКРЕПЛЕНИЙ

Жетоны подкреплений — это ценный ресурс, который могут получать игроки. Игроки могут использовать эти жетоны в качестве дополнительных отрядов во время битвы. Каждый из этих жетонов рассматривается как один из его отрядов нулевого командного уровня, будь то наземный отряд или корабль, в зависимости от того, что подходит для битвы.

- Когда игрок выполняет Приказ Доминирования, он получает по одному жетону подкрепления за каждый значок жетона подкрепления в дружественных мирах в активной системе. Он берет жетон из запаса и кладет его в свою игровую зону.
- После броска кубов в битве каждый игрок может разместить некоторое количество своих жетонов подкрепления в области рядом со своими отрядами.
 - » Атакующий решает первым, сколько жетонов подкрепления использовать, затем защищающийся решает, сколько жетонов подкрепления использовать.
 - » Максимальное количество жетонов подкрепления, которое игрок может использовать во время боя, равно количеству фигурок отрядов, которые есть у него в этой битве. Бастионы в это число не входят.
- Во время битвы в мире жетоны подкрепления игрока считаются его наземными отрядами нулевого командного уровня.
- Во время боя в пустоте жетоны подкрепления игрока считаются его кораблями нулевого командного уровня.
- Жетоны подкрепления в битве считаются аналогами фигурок отрядов для всех правил и игровых эффектов (включая требования на отряды на картах).
- Жетоны подкрепления не дают кубов в битве; тем не менее, они рассматриваются как соответствующие отряды нулевого командного уровня для всех других целей.
- Когда жетон подкрепления должен стать деморализованным, игрок переворачивает этот жетон на его деморализованную сторону. После завершения битвы все жетоны подкрепления, использованные во время боя, возвращаются в запас.
- Если способность позволяет игроку бесплатно размещать жетоны подкрепления, он берет жетоны из резерва и размещает их рядом со своими отрядами в оспариваемой области. Эти жетоны **могут** превышать обычный лимит на количество жетонов подкреплений, которые он может использовать в битве.



Деморализованная
Сторона



Недеморализованная
Сторона

Связанные темы: Битва, Приказ Доминирования, Ценные Ресурсы

ЖЕТОНЫ ПРИКАЗОВ

Игроки используют жетоны приказов для выполнения четырех основных игровых действий.

- Во время Фазы Планирования игроки по очереди выкладывают жетоны приказов лицевой стороной вниз на зоны для жетонов приказов на тайлах систем. Во время Фазы Действий игроки по очереди разыгрывают размещенные ими жетоны приказов.
- Игроки могут в любой момент посмотреть на лицевую сторону любого из своих жетонов приказов, который находится на вершине стека.

Связанные темы: Приказ Доминирования, Приказ Планирования, Приказ Продвижения, Приказ Развертывания, Фаза Действий, Фаза Планирования

ЗАЩИЩАЮЩИЙСЯ

См. «Битва» на стр. 3 или «Орбитальный Удар» на стр. 9.

ЗДОРОВЬЕ

См. «Урон и Здоровье» на стр. 16.

КАРТЫ СОБЫТИЙ

У каждой фракции есть уникальная колода карт событий. Карты событий дают эффекты, указанные на карте. Они также контролируют перемещение варп-штормов.

- Во время Фазы Обновления каждый игрок берет по одной карте за каждый жетон приказа, лежащий сверху его колоды событий, возвращая жетоны приказов в свой запас.
 - » Игрок может выбрать любую из своих вытянутых карт событий для розыгрыша, даже если он не может переместить варп-штормы с помощью этой карты.
 - » Если у игрока нет жетонов приказов сверху его колоды событий во время Фазы Обновления, он не берет и не разыгрывает карты событий. Тем не менее, он раскрывает верхнюю карту своей колоды событий для перемещения варп-шторма.
- Игрок кладет свой жетон приказа на свою колоду событий после выполнения Приказа Планирования во время Фазы Действий.
- Игрок может разместить жетон приказа на свою колоду событий после раскрытия Приказа Продвижения, Приказа Развертывания или Приказа Доминирования во время Фазы Действий вместо обычного выполнения этого приказа.
- Карты событий бывают двух типов: тактики и планы.
 - » Карты событий-тактик разыгрываются немедленно, а затем замешиваются обратно в колоду событий игрока.
 - » Карты событий-планов остаются в игре. Когда игрок решает разыграть карту события-плана, он кладет ее лицевой стороной вверх рядом с листом своей фракции в своей игровой зоне. Он может использовать эффекты карты события-плана, лежащей лицевой стороной вверх в его игровой зоне, следуя инструкциям на карте.

- Игрок может не использовать способность на выбранной им карте события, но **обязан** разыграть значок перемещения варп-шторма с карты.
- Если в карте события используется фраза «вместо раскрытия одного из ваших приказов в Фазу Действий», этот эффект заменяет обычный ход игрока во время Фазы Действий. Он не раскрывает и не сбрасывает ни один из своих жетонов приказов. После применения этого эффекта следующий игрок по очереди раскрывает и выполняет приказ.
- Если на карте события есть способность, которая применяется во время битвы, эта способность влияет только на отряды, участвующие в битве.

Связанные темы: Варп-Штормы, Приказ Планирования, Фаза Действий, Фаза Обновления

КАРТЫ СОБЫТИЙ-ПЛАНОВ

См. «Карты Событий» на стр. 7.

КАРТЫ СОБЫТИЙ-ТАКТИК

См. «Карты Событий» на стр. 7.

КАРТЫ УЛУЧШЕНИЯ ПРИКАЗОВ

У каждой фракции есть набор уникальных карт улучшения приказов.

- При выполнении Приказа Планирования игрок может приобрести одну из своих карт улучшений приказов, для которой он соответствует требованию к командному уровню.
- После того, как игрок купил карту улучшения приказа, он кладет карту лицевой стороной вверх в свою игровую зону.
- Карты улучшений приказов являются постоянными. После того, как игрок покупает карту улучшения приказа, она остается лежать лицевой стороной вверх в его игровой зоне до конца игры.
- Когда игрок выполняет приказ, если у него есть карта улучшения, соответствующая приказу, который он выполняет, он может решить применить эффект карты. Каждую карту улучшения приказа можно использовать только один раз за раунд.
- Чтобы отслеживать использование карты улучшения приказа, игроки переворачивают карту лицевой стороной вниз после использования, а затем переворачивают ее лицевой стороной вверх в конце Фазы Обновления.
- Игрок может использовать карту улучшения приказа в течение раунда, в котором она была куплена.
- У каждой фракции есть две особые карты улучшений приказа Продвижения, которые используются при проведении орбитального удара. На них изображена измененная иконка Приказа Продвижения.
- Когда игрок решает не разыгрывать эффект жетона приказа и кладет его на верх своей колоды событий, он не может разыграть эффекты карты улучшения приказа.

- Если эффект позволяет игроку выполнить один приказ, как если бы это был приказ другого типа, приказ нового типа может быть усилен использованием соответствующих карт улучшений приказа этого типа.

Связанные темы: Жетоны Приказов, Командный Уровень, Орбитальный Удар, Приказ Планирования

КОМАНДНЫЙ УРОВЕНЬ

Командный уровень игрока равен количеству контролируемых им городов на игровом поле. Высокий командный уровень позволяет игроку приобретать более широкий спектр отрядов и улучшений приказов или боевые улучшения.

- У каждого отряда есть требования к командному уровню, указанные слева от изображения этого отряда на соответствующем листе фракции.
- У каждой карты улучшения приказов или боевого улучшения есть требования к командному уровню, указанные в верхнем левом углу карты над стоимостью в материалах.
- Игрок не может купить отряд или улучшение, требуемый командный уровень которых превышает его командный уровень.
- В начале игры командный уровень каждого игрока равен нулю.
- Если командный уровень игрока снижается, все купленные им отряды или улучшения приказов или боевые улучшения остаются в игре.

Связанные темы: Боевые Карты и Улучшения Боевой Колоды, Города, Жетоны Кузницы, Карты Улучшений Приказов, Приказ Развертывания

КОМПОНЕНТНЫЕ ОГРАНИЧЕНИЯ

Компоненты ограничены количеством, включенным в игру. Если игроку необходимо использовать компонент, но его нет в наличии, он не может использовать этот компонент. Боевые жетоны являются исключением из этого правила — боевые жетоны не ограничены.

- Если игроку нужен жетон контроля постройки, а его нет в наличии, он не может строить дополнительные постройки.
 - » Если игрок хочет захватить новую постройку, выиграв битву, но у него нет доступного жетона контроля постройки, эта постройка немедленно уничтожается.
- Каждый игрок не может иметь более восьми кубов во время битвы. Если у игрока есть возможность бросить более восьми кубов в начале битвы, он вместо этого бросает восемь кубов.
 - » Если способность позволяет игроку получить куб сверх этого предела, он не может получить дополнительный куб.
- Если игроку нужно получить боевой жетон, но он недоступен, он может использовать подходящую замену, чтобы отслеживать его до конца раунда битвы.

Связанные темы: Получение и Сброс

МАРКЕРЫ ЦЕЛЕЙ

Маркеры целей размещаются в мирах во время подготовки к игре. Игрок побеждает в игре, если он соберет количество жетонов целей своей фракции, равное количеству игроков в игре.

- Во время шага 1 каждой Фазы Обновления каждый игрок собирает все маркеры целей своей фракции, которые находятся в мирах, которые он контролирует. Он помещает все собранные маркеры целей на свой лист фракции, чтобы все игроки могли их хорошо видеть.
- Игрок может собирать только маркеры целей, принадлежащие его фракции.

Связанные темы: Победа и Проигрыш в Игре, Фаза Обновления

МАТЕРИАЛЫ И СЧЕТЧИК МАТЕРИАЛОВ

Игроки получают материалы, которые они могут использовать для покупки отрядов, построек и улучшений. Материалы игрока отслеживаются на его счетчике материалов.

- Во время Фазы Обновления каждый игрок поворачивает счетчик материалов в большую сторону на величину, равную сумме производственных значений всех дружественных миров. Непотраченные материалы сохраняются от раунда к раунду, не теряются и не сбрасываются.
- Когда игрок покупает отряды, постройки, улучшения приказов или боевые улучшения, он поворачивает счетчик материалов в меньшую сторону на величину, равную стоимости в материалах купленных отрядов, построек, улучшений приказов или боевых улучшений.
 - » Игрок может потратить один жетон запасов при покупке отряда или постройки, чтобы снизить стоимость в материалах на 2.
- Максимальное количество материалов, которое может иметь игрок в любой момент, равно 14.
- Каждый игрок начинает игру с количеством материалов, указанным в поле «Стартовые Силы» на обратной стороне листа его фракции.

Связанные темы: Боевые Карты и Улучшения Боевой Колоды, Жетоны Запасов, Карты Улучшений Приказов, Приказ Развертывания

МИРЫ

Мир — это область, содержащая изображение планеты со знаменем.

- Каждый мир имеет вместимость отрядов, и большинство из них имеют производственное значение.
- В большинстве миров есть значок, изображающий ценный ресурс. Когда игрок выполняет Приказ Доминирования, он получает ценные ресурсы с каждого дружественного мира в активной системе.

Связанные темы: Вместимость Отрядов, Материалы и Счетчик Материалов, Области, Приказ Доминирования, Пустоты, Системы, Ценные Ресурсы

ОБЛАСТИ

Каждая система разделена на четыре области, которые отделены друг от друга золотыми границами.

- Каждая область представляет собой либо мир, либо пустоту. Мир содержит изображение планеты, сопровождаемое знаменем, а пустота содержит изображение звездного поля без знамени.
- Область может быть в одном из четырех состояний, а именно:
 - » *Дружественная*: Область дружелюбна игроку, если в ней есть хотя бы один из его отрядов или строений и нет отрядов или строений его противника.
 - » *Вражеская*: Область вражеская игроку, если в ней есть хотя бы один из отрядов или строений противника и нет отрядов или строений игрока.
 - » *Неконтролируемая*: Неконтролируемая область — это любая область, в которой нет отрядов или строений какой-либо фракции; она может содержать маркер цели.
 - » *Оспариваемая*: Оспариваемая область — это любая область, в которой находятся отряды или строения, принадлежащие двум фракциям. Область становится оспариваемой всякий раз, когда отряды перемещаются или размещаются на вражеской области.

Связанные темы: Вместимость Отрядов, Материалы, Оспариваемые Области, Ценные Ресурсы

ОДНОВРЕМЕННЫЕ ЭФФЕКТЫ

Если у нескольких игроков есть эффекты, которые применяются одновременно, первый игрок применяет свой эффект первым, а затем другие игроки по часовой стрелке.

- Во время битвы атакующий использует свои способности первым, а затем защищающийся.
- Способность должна быть выполнена полностью, прежде чем можно будет выполнить другую способность.

ОРБИТАЛЬНЫЙ УДАР

Если активный игрок не разыгрывал битву при выполнении Приказа Продвижения, он может выполнить орбитальный удар.

- Орбитальный удар — это атака, проводимая с использованием кораблей в одной области пустоты, целью которой является вражеский мир.
 - » И пустота, и мир должны быть в активной системе.
 - » Пустота и мир должны быть соседними друг с другом.
 - » Орбитальный удар не может быть выполнен по миру, содержащему бастион.
 - » Деморализованные корабли не могут участвовать в орбитальном ударе.

- Чтобы выполнить орбитальный удар, активный игрок бросает количество кубов, равное суммарному значению боевой мощи всех его кораблей, участвующих в орбитальном ударе.

- » Отряды противника в целевом мире получают количество повреждений, равное количеству выпавших .
- » Каждый отряд, получивший урон во время орбитального удара, но не уничтоженный, **не** становится деморализованным.

- Игрок ограничен 8 кубами при выполнении орбитального удара. Он не может бросить или получить кубы сверх этого предела.
- У каждой фракции есть две карты улучшений приказа, которые применяются к орбитальным ударам. Перед броском кубов игрок решает, использовать ли эти карты.
 - » Игрок может использовать несколько улучшений приказа во время одного и того же орбитального удара.
 - » Каждую карту улучшения приказа можно использовать только один раз за игровой раунд.
- У каждой фракции есть одна карта улучшения приказа, которая позволяет ей нанести орбитальный удар по миру, содержащему бастион. При использовании одной из этих карт бастион получает урон, как если бы он был отрядом.
- Если способность требует, чтобы игрок потратил кубы во время орбитального удара, кубы тратятся до того, как будет нанесен какой-либо урон.

Связанные темы: Битва, Карты Улучшения Приказов, Приказ Продвижения

ОСПАРИВАЕМЫЕ ОБЛАСТИ

Оспариваемая область — это любая область, в которой находятся отряды или строения, принадлежащие двум разным фракциям.

- Как правило, область становится оспариваемой, когда игрок выполняет Приказ Продвижения. Некоторые игровые эффекты, такие как способности карт и фракций, могут привести к тому, что область станет оспариваемой.
- При исполнении Приказа Продвижения игрок не может переместить отряды таким образом, чтобы более чем одна область стала оспариваемой.
- После выполнения Приказа Продвижения или игрового эффекта, сделавшего область оспариваемой, игроки, контролирующие отряды или постройки в оспариваемой области, должны разыграть битву.

Связанные темы: Битва, Области, Приказ Продвижения

ОТРЯДЫ

Все корабли и наземные отряды являются отрядами. Постройки не являются отрядами.

Связанные темы: Постройки, Приказ Развертывания

ОТСТУПЛЕНИЯ

Когда игрок проигрывает битву, все его отряды в оспариваемой зоне должны отступить. Правила отступления различаются для атакующего и защищающегося. Данный пункт справочника содержит общие правила отступления, применимые ко всем отрядам, а также правила отступления, специфичные для атакующего и защищающегося.

- **Общие:** Ниже приведен список общих правил отступления, которые применяются как к атакующему, так и к защищающемуся.
 - » Наземные отряды обязаны отступать по легальному пути.
 - » После того, как отряд отступил, он становится деморализованным.
 - » Все отступающие отряды должны переместиться в одну и ту же область.
 - » Область, в которую отступают отряды, не обязательно должна быть соседней с оспариваемой областью.
 - » Игрок может превысить вместимость отрядов области во время отступления. После выполнения отступления он обязан уничтожить отряды по своему выбору, превышающие вместимость отрядов области.
 - » Игрок может быть вынужден отступить в область, где он будет обязан уничтожить свои отряды.
 - » Наземные отряды должны отступить в миры, а корабли — в пустоты.
 - » Если отряду некуда отступать, он уничтожается.
 - » Некоторые игровые эффекты позволяют отряду отступить во время выполнения раунда битвы. Эти отступления должны следовать обычным правилам отступления в зависимости от того, является ли отряд атакующим или защищающимся. Любые отряды, которые отступают на этом шаге, не получают никакого урона. Если на этом шаге игрок отступает всеми своими отрядами, игроки все равно выполняют шаг нанесения повреждений. Однако любые отступающие отряды не получают урона.
 - » Каждое отступление, независимо от того, происходит ли оно на подшаге битвы «Определите Победителя» или на шаге битвы «Раунд Битвы», рассматривается как отдельное отступление. Таким образом, отряды в одной и той же битве могут отступать в разные области — одна область за одно отступление — если было разрешено несколько отступлений.
- **Атакующий:** Атакующий обязан соблюдать следующие специальные правила при выполнении отступлений:
 - » Если отряды переместились в оспариваемую область с помощью Приказа Продвижения, все отступающие отряды обязаны переместиться в область, из которой переместился хотя бы один отряд, начавший битву.

» Если все отряды были размещены в оспариваемой области каким-либо эффектом, кроме Приказа Продвижения, отряды не могут отступить и уничтожаются.

- **Защищающийся:** Защищающийся обязан соблюдать следующие специальные правила при выполнении отступлений:
 - » Отступающие отряды должны переместиться в дружественную область. Если нет дружественных областей, в которые могут переместиться отступающие отряды, они обязаны переместиться в неконтролируемую область.
 - » Область, в которую перемещаются отступающие отряды, должна находиться либо в активной системе, либо в системе, соседней с активной системой.
 - » Если атакующие отряды переместились из соседней системы, отряды защищающегося **не могут** отступить в эту систему.
 - » Защищающиеся отряды не могут отступить в область, из которой переместились атакующие отряды.

Связанные темы: Битва, Деморализовать и Восстановить, Перемещение Кораблей, Перемещение Наземных Отрядов

ПЕРВЫЙ ИГРОК

Первый игрок — это игрок с жетоном первого игрока.

- Первый игрок начинает каждую фазу как активный игрок, то есть он первым выкладывает приказы, выполняет приказы и разыгрывает карты событий в течении раунда.
- В конце каждого игрового раунда первый игрок передает жетон первого игрока игроку слева от него.

Связанные темы: Подготовка к Игре, Фаза Обновления

ПЕРЕВЕРНУТЬ

Некоторые карты позволяют игрокам перевернуть куб с грани с одним значком на грань с другим значком. Чтобы применить этот эффект, игрок берет один куб с указанным значком и кладет его лицом вверх новым значком.

Связанные темы: Битва, Орбитальный удар

ПЕРЕМЕЩЕНИЕ КОРАБЛЕЙ

Игрок может перемещать корабли в пустоты в активной системе, когда выполняет Приказ Продвижения. Он также может перемещать корабли, используя различные способности.

- Когда корабль перемещается, он убирается из своей текущей пустоты и размещается в целевой пустоте.
 - » Кораблям не нужен путь для перемещения. Они могут перемещаться в любую пустоту в активной системе, даже если она не является соседней с начальной пустотой.

- » Целевая пустота должна находиться в активной системе.
- » Пустота, из которой перемещается корабль, должна находиться в активной системе или в одной из систем, соседней с активной системой. Корабли **не могут** перемещаться в активную систему более чем из одной соседней системы.
- Игрок может переместить до пяти кораблей в пустоту, даже если при этом он превысит вместимость пустоты (вместимость любой пустоты равна 3). После выполнения всех перемещений, включая разрешение битвы, начатой при выполнении приказа, он должен уничтожить все отряды, которые превышают вместимость пустот.
- Если способность позволяет игроку разместить корабль в области, ему не нужен легальный путь для перемещения в эту область. Корабль нельзя разместить в мире.

Связанные темы: Варп-Штормы, Вместимость Отрядов, Области, Приказ Продвижения

ПЕРЕМЕЩЕНИЕ НАЗЕМНЫХ ОТРЯДОВ

Игрок может перемещать наземные отряды в миры в активной системе, когда выполняет Приказ Продвижения. Он также может перемещать наземные отряды, используя различные способности.

- Когда один или несколько наземных отрядов перемещаются во время Приказа Продвижения, они убираются из своего текущего мира и размещаются в целевом мире. Между начальным миром и целевым миром должен быть легальный путь.
 - » Легальный путь — это ряд соседних дружественных областей, ведущих в целевой мир. Он может содержать миры и/или пустоты.
 - » Целевой мир должен находиться в активной системе.
 - » Мир, из которого перемещается наземный отряд, должен находиться в активной системе или в одной из систем, соседней с активной системой. Наземные отряды не могут перемещаться в активную систему более чем из одной соседней системы.
 - » Во время Приказа Продвижения, если корабль переместился из соседней системы в активную систему, наземные отряды не могут переместиться в активную систему из другой соседней системы. Наземные отряды, которые уже находятся в активной системе, под это ограничение не попадают.
 - » Наземные отряды в мире, соседнем с целевым миром, всегда имеют легальный путь перемещения.
 - » Наземные отряды не могут перемещаться через оспариваемую, неконтролируемую или вражескую пустоту.
 - » Оспариваемая область не может быть использована как часть легального пути.

- » Во время Приказа Продвижения все наземные отряды перемещаются одновременно. Это означает, что все легальные пути определяются перед перемещением каких-либо наземных отрядов.

- Наземный отряд должен закончить свое перемещение в мире.
- Если способность позволяет игроку разместить наземный отряд в области, ему не нужен легальный путь для перемещения в эту область. Наземный отряд не может быть размещен в пустоте.
- Игрок может переместить до пяти наземных отрядов в мир, даже если при этом он превысит вместимость отрядов мира. После выполнения всех перемещений, включая разрешение битвы, начатой при выполнении приказа, он должен уничтожить все отряды, которые превышают вместимость отрядов мира.

Связанные темы: Варп-Штормы, Вместимость Отрядов, Области, Перемещение Кораблей, Приказ Продвижения, Системы

ПОБЕДА И ПРОИГРЫШ В ИГРЕ

Когда игрок собрал количество своих маркеров целей, равное или превышающее количество игроков, игра заканчивается, и он выигрывает игру.

- Если несколько игроков выигрывают игру одновременно, побеждает игрок, собравший больше всего маркеров целей. Если по-прежнему ничья, побеждает тот игрок, у которого больше всего дружественных миров. Если по-прежнему ничья, побеждает игрок с наибольшим количеством отрядов на игровом поле. Если по-прежнему ничья, эти игроки делят победу.
- На первом шаге Фазы Обновления все игроки одновременно собирают все маркеры целей, принадлежащие их фракции с дружественных миров.
 - » Игроки не могут собирать маркеры целей, принадлежащие другим фракциям.
- Если игрок не контролирует ни одного мира, он устранен из игры. Все его корабли уничтожаются, и он больше не участвует в игре и не может победить.
 - » Если все игроки, кроме одного, устранены из игры, оставшийся игрок немедленно выигрывает, независимо от количества собранных им маркеров целей.
- Если к концу восьмого игрового раунда ни один игрок не выиграл игру, то игра заканчивается, и игрок, собравший больше всего маркеров целей, побеждает в игре. Ничьи разбираются по правилам, перечисленным выше.

Связанные темы: Маркеры Целей, Области, Устранение Игрока, Фаза Обновления

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Перед началом игры в *Forbidden Stars* игроки должны выполнить следующие шаги подготовки к игре:

1. **Выберите Фракции:** Каждый игрок выбирает одну фракцию и берет соответствующий лист фракции, жетоны, карты событий, карты улучшения приказов и боевой колоды, боевые карты и отряды этой фракции.
2. **Получите Начальные Компоненты:** Каждый игрок берет все компоненты, перечисленные в графе «Стартовые Силы» на обратной стороне листа его фракции. Затем он переворачивает лист своей фракции лицевой стороной вверх и кладет эти компоненты на него. Наконец, он берет счетчик материалов и устанавливает его на цифру «6». Это значение также указано в поле «Стартовые Силы» на обратной стороне листа его фракции.
3. **Определите Первого Игрока:** Перемешайте по одному маркеру контроля постройки каждого игрока в крышке коробки и вытяните один случайным образом. Этому игроку дается жетон первого игрока.
4. **Соберите Игровое Поле:** Чтобы собрать игровое поле, игроки выполняют следующие подшаги.
 - а. **Распределите тайлы систем:** Каждый игрок получает тайл системы, на котором есть значок его фракции. Затем первый игрок берет все тайлы систем, на которых нет значков фракций, перемешивает их под столом и раздает по два каждому игроку.
 - б. **Распределите Маркеры Целей:** Каждый игрок отдает по два своих маркера целей каждому другому игроку и возвращает оставшиеся маркеры в коробку с игрой.
 - в. **Соберите Игровое Поле:** Начиная с первого игрока и далее по часовой стрелке, каждый игрок размещает один тайл системы в игровой зоне следующим образом:
 - I. **Разместите Тайл Системы:** Игрок выбирает один из своих тайлов системы и кладет его рядом хотя бы с одним другим тайлом системы. Он не может размещать тайл таким образом, чтобы он нарушал максимальный размер игрового поля. (см. стр. 16 буклета «Правила Игры»).
 - II. **Разместите Отряды и Постройки:** Игрок может разместить любое количество «Стартовых Сил» со своего листа фракции (полученных на шаге 2) на тайл, который он только что разместил. Он не может превышать вместимость отрядов области.
 - Если игрок получил жетоны ценных ресурсов в своих Начальных силах, он не размещает их в системах. Он хранит эти жетоны рядом со своим листом фракции до тех пор, пока не использует их во время игры.
 - При размещении своего третьего тайла системы игрок должен разместить на нем все оставшиеся отряды и постройки.

III. **Разместите Маркеры Целей:** Игрок обязан разместить один из маркеров целей противника на каждую ячейку для маркеров целей на только что размещенном тайле системы, соблюдая следующие ограничения:

- Игрок не может размещать два маркера одной и той же фракции на одном тайле системы.
- Игрок не может разместить маркер цели, принадлежащий одной фракции, если у него больше маркеров цели, принадлежащих другой фракции.
- После того, как он разместил все маркеры, полученные на подшаге «Распределите Маркеры Целей», он больше не размещает маркеры целей.

Игроки повторяют этот процесс до тех пор, пока каждый игрок не разместит все свои тайлы системы и все свои компоненты, перечисленные в поле «Стартовые Силы» на листе своей фракции.

г. **Разместите Варп-Штормы:** Начиная с игрока, разместившего последний тайл системы, и далее против часовой стрелки, каждый игрок размещает один варп-шторм вдоль любого ребра любого тайла системы; это может быть внешнее ребро - край игрового поля.

5. **Подготовьте Колоды Событий, Улучшений и Боевые Колоды:** Каждый игрок перемешивает свои карты событий и кладет их колодой лицевой стороной вниз в своей игровой зоне.

Затем каждый игрок находит десять боевых карт с символом своей фракции, напечатанным в верхнем левом углу, и перемешивает их, чтобы сформировать свою боевую колоду.

Наконец, каждый игрок формирует две колоды улучшений, используя все карты улучшения приказов своей фракции и оставшиеся боевые карты; эти колоды не нужно тасовать. Игроки кладут их лицевой стороной вверх рядом со своим листом фракции, не смешивая их с боевой колодой.

6. **Подготовьте Счетчик Раундов:** Поместите счетчик раундов рядом с игровым полем и поместите маркер раунда на ячейку «1» на счетчике.

7. **Создайте Запас:** Разделите все жетоны подкреплений, жетоны запасов, жетоны кузницы, кубы и пластиковые постройки на кучки и положите их рядом с игровым полем, где все игроки могут их достать.

После завершения шагов подготовки к игре игроки приступают к первой Фазе Планирования.

Связанные темы: Варп-Штормы, Маркеры Целей, Отряды, Системы

ПОКУПКА ОТРЯДОВ И ПОСТРОЕК

См. «Приказ Развертывания» на стр. 14.

ПОЛУЧЕНИЕ И СБРОС

Некоторые способности предписывают игроку получить или сбросить куб (🎲, 🎲, 🎲 или 🎲) или боевой жетон (👤 или 👤). Чтобы применить эти способности, игроки следуют следующим правилам:

- Когда игрок получает куб с боевым значком (🎲, 🎲 или 🎲), он берет один куб из запаса и кладет его в свою игровую зону соответствующим значком вверх.
- Когда игрок получает куб без значка (🎲), он берет куб из запаса, бросает его и кладет в свою игровую зону. Ни один игрок не может иметь более восьми кубов во время битвы.
- Если у игрока уже есть восемь кубов, он не может получить ни одного нового куба.
- Когда игрок получает боевой жетон (👤 или 👤), он берет один жетон с этим значком из резерва и кладет его в свою игровую зону.
- Когда игрок сбрасывает куб или жетон, он убирает его из своей игровой зоны и возвращает в запас неиспользованных компонентов.
- Если игрок сбрасывает больше кубов или жетонов, чем у него есть, он сбрасывает столько кубов или жетонов определенного типа, сколько может. Если у него нет нужных кубов или жетонов, он ничего не сбрасывает.

Связанные темы: Компонентные Ограничения, Потратить, Розыгрыш Боевых Карт

ПОЛУЧЕНИЕ УРОНА

См. «Урон и Здоровье» на стр. 16.

ПОСТРОЙКИ

Бастионы, города и фабрики — это постройки. Активный игрок может приобрести постройку при выполнении Приказа Развертывания.

- Постройка может быть размещена только в мире.
- Игрок не может разместить постройку в мире, который уже содержит постройку, если это специально не разрешено способностью.
- После размещения постройки в мире активный игрок кладет один из своих жетонов контроля постройки под постройку.
- Постройки не являются отрядами.
- Когда атакующий побеждает в битве, он получает контроль над всеми постройками противника в мире.

Связанные темы: Бастионы, Битва, Города, Приказ Развертывания, Фабрики

ПОТРАТИТЬ

Некоторые эффекты требуют от игроков потратить материалы, жетоны или кубы.

- Чтобы потратить материалы, игрок поворачивает счетчик материалов в меньшую сторону на величину, которую он тратит. Его счетчик материалов должен отображать количество оставшихся материалов после вычитания того, что он потратил.
- Чтобы потратить жетон, игрок берет жетон из своей игровой зоны и кладет его обратно в запас неиспользованных жетонов.
- Чтобы потратить куб, игрок берет один из кубов, которые он бросил или получил, и возвращает его в запас неиспользованных кубов.
- Игрок может тратить только свои компоненты.

Связанные темы: Получение и Сброс, Приказ Развертывания, Стоимость в Материалах

ПРЕДЕЛ КУБОВ

См. «Компонентные Ограничения» на стр. 8.

ПРИКАЗ ДОМИНИРОВАНИЯ

Игроки используют Приказы Доминирования, чтобы получать ценные ресурсы из миров и использовать специальную способность на листах своих фракций. Чтобы выполнить этот приказ, активный игрок делает следующие шаги по порядку:

1. **Получите Ценные Ресурсы:** Активный игрок получает ценные ресурсы, указанные на каждом дружественном мире в активной системе.
 - » Чтобы получить ценные ресурсы, активный игрок берет соответствующие жетоны из запаса и кладет их в свою игровую зону. Если игрок получает ценный ресурс процветания (обозначается белым орлом), он получает один жетон ценного ресурса по своему выбору.
2. **Используйте Специальную Способность Фракции:** Активный игрок может использовать специальную способность, указанную на лицевой стороне листа его фракции.

Связанные темы: Ценные Ресурсы

ПРИКАЗ ПЛАНИРОВАНИЯ

Игроки используют Приказ Планирования, чтобы покупать новые улучшения приказов или боевые улучшения и брать дополнительные карты событий во время Фазы Обновления. Чтобы выполнить этот приказ, игроки выполняют следующие шаги:

1. **Купите Улучшение:** Активный игрок может приобрести до одного боевого улучшения и до одного улучшения приказа из своих колод улучшений.
 - » Активный игрок может приобретать улучшения, только если у него есть хотя бы один отряд или постройка в активной системе.

2. Положите Жетон Приказа на Колоду Событий:

Активный игрок берет жетон приказа с игрового поля и кладет его поверх своей колоды событий. Это позволит ему взять карту события во время Фазы Обновления.

Связанные темы: Боевые Карты и Улучшения Боевой Колоды, Карты Событий, Карты Улучшения Приказов, Фаза Обновления

ПРИКАЗ ПРОДВИЖЕНИЯ

Приказ Продвижения — один из основных приказов в *Forbidden Stars*. Выполняя Приказ Продвижения, игрок может перемещать отряды и начинать битвы.

Чтобы выполнить этот приказ, активный игрок делает следующие шаги по порядку:

1. **Переместите Корабли:** Активный игрок может перемещать корабли в любые пустоты в активной системе. Эти отряды могут перемещаться из пустот активной системы и/или из одной соседней системы.

Начальная пустота и конечная могут быть не соседними.

2. **Переместите Наземные Отряды:** Активный игрок может перемещать свои наземные отряды в любые миры в активной системе, соединенные путями. (см. «Перемещение Наземных Отрядов» на стр. 11). Эти отряды могут перемещаться из миров активной системы и/или одной соседней системы.

3. **Разрешите Битву:** Активный игрок разрешает битву, если есть оспариваемая область. Если оспариваемой области нет, он может вместо этого провести орбитальный удар.

Имеется ряд дополнительных исключений и уточнений:

- Если игрок перемещал корабли из соседней системы, он не может перемещать наземные отряды из другой соседней системы.
- Если активный игрок перемещает отряды в область, где есть отряды или постройки противника, эта область становится оспариваемой. Только одна область может стать оспариваемой во время одного Приказа Продвижения
- Активный игрок может превысить вместимость отрядов любой области при выполнении Приказа Продвижения, но никогда не может закончить перемещение, если в одной области находится более пяти отрядов.
 - » После выполнения приказа, включая любую битву, разрешенную во время выполнения этого приказа, игроки должны уничтожить любые свои отряды, превышающие показатель вместимости области.
- Существуют дополнительные правила и ограничения для перемещающихся отрядов (см. «Перемещение Наземных Отрядов» на стр. 11 и «Перемещение Кораблей» на стр. 10).

Связанные темы: Битва, Варп-штормы, Вместимость Отрядов, Жетоны Приказов, Области, Орбитальный удар, Оспариваемые области, Отряды, Перемещение Кораблей, Перемещение Наземных Отрядов, Системы, Соседство

ПРИКАЗ РАЗВЕРТЫВАНИЯ

Игроки используют Приказ Развертывания для покупки новых отрядов и построек.

Чтобы выполнить этот приказ, активный игрок делает следующие шаги по порядку:

1. **Купите Отряды:** Если у активного игрока есть фабрика в активной системе, он может покупать отряды и размещать их на любых дружественных или неконтролируемых областях в этой системе.

» Максимальное количество отрядов, которое игрок может приобрести при выполнении каждого Приказа Развертывания, равно его лимиту развертывания в активной системе. Лимит развертывания игрока равен общей вместимости отрядов всех дружественных миров в активной системе, в которых есть фабрика.

2. **Купите постройки:** Активный игрок может купить одну постройку и разместить ее в дружественном мире в активной системе.

» Игрок не может купить более одной постройки при выполнении одного Приказа Развертывания.

» В мире не может быть более одной постройки, если только карта или способность фракции не указывают иное.

Имеется ряд дополнительных исключений и уточнений:

- Чтобы купить отряд или постройку, игрок должен оплатить материальную стоимость отряда или постройки. Некоторые отряды также имеют дополнительную стоимость в виде одного жетона кузницы.
- Количество возможных к покупке отрядов и построек ограничено представленными пластиковыми фигурками в игре. Игрок не может купить отряд или постройку, если все отряды или постройки этого типа уже находятся на игровом поле.
- Игрок может размещать купленные отряды в любых дружественных или неконтролируемых областях в активной системе, даже на тех, где нет фабрик.
 - » Корабли должны быть размещены в пустотах.
 - » Наземные отряды и постройки должны быть размещены в мирах.
- Игрок может размещать отряды в области, превышая вместимость отрядов этой области. После выполнения приказа он обязан уничтожить отряды по своему выбору, пока он не выполнит требования по вместимости отрядов областей.
- При размещении отряда или постройки бесплатно в результате эффекта способности карты или фракции игроки не тратят материалы или жетоны кузницы и игнорируют ограничения командного уровня.
- Игрок не может купить отряд, командный уровень которого выше его текущего командного уровня.

Связанные темы: Бесплатные Отряды, Жетоны Кузницы, Жетоны Приказов, Командный Уровень, Компонентные Ограничения, Отряды, Покупка Отрядов и Построек, Постройки, Стоимость в Материалах, Фабрики

ПРОТИВНИК

См. «Области» на стр. 9.

ПУСТОТЫ

Пустота — это область, изображающая звездное поле без мира.

- Пустоты имеют вместимость отрядов, равную трем.
- Наземные отряды не могут находиться в пустотах, но могут двигаться сквозь пустоты.

Связанные темы: Вместимость Отрядов, Области, Перемещение Кораблей, Перемещение Наземных Отрядов, Приказ Продвижения

ПУТЬ

См. «Перемещение Наземных Отрядов» на стр. 11.

РОЗЫГРЫШ БОЕВЫХ КАРТ

Во время битвы каждый игрок берет пять карт из своей боевой колоды. Каждый игрок разыгрывает до трех таких карт во время битвы.

- Каждая боевая карта имеет две ячейки способностей в нижней части карты. Ячейка общих способностей зеленая, а ячейка способностей отрядов — коричневая.
 - » Разыгрывая боевую карту, игрок сначала применяет все способности в ячейке общих способностей, а затем все способности в ячейке способностей отрядов. Он применяет каждую способность в том порядке, в котором она указана, сверху вниз.
 - » Игрок может не применять одну из своих способностей, если только в этой способности не используется слово «**обязан**».
 - » Каждый абзац — это отдельная способность. Если игрок решает применить способность, он должен применить ее всю.
 - » Когда способность боевой карты предоставляет выбор, владелец боевой карты делает выбор, если не указано иное.
- Каждая способность отрядов обозначает один или несколько отрядов, которые игрок должен иметь в битве, чтобы активировать способность.
 - » Из перечисленных отрядов игроку достаточно, чтобы в битве присутствовал хотя бы один отряд, для активации способности отрядов карты.
 - » Отряд, используемый для удовлетворения этого требования, должен быть недеморализованным; игрок не может использовать деморализованный отряд для выполнения условия.
 - » Способности отрядов часто сокращают название отрядов, чтобы текст помещался на карте. Например, Фрегаты Морозник на картах обозначаются аббревиатурой «Фрегат».
- » После применения способности требование больше не проверяется. Например, если способность действует до конца битвы, она сохранится, даже если все необходимые отряды будут уничтожены.
- » Если эффект вынуждает игрока сбросить открытую боевую карту, игрок больше не может использовать ни одну из способностей карты. Он не может использовать способности, даже если они обычно действуют до конца всей битвы или до конца раунда битвы.
- Сыгранные боевые карты не сбрасываются в конце раунда битвы, а остаются в игре до конца битвы.
- На большинстве боевых карт есть один или несколько боевых значков, расположенных вертикально вдоль левой стороны карты. Эти боевые значки используются при определении значений атаки, защиты и боевого духа игрока.
 - » Боевые значки сохраняются до конца битвы, если, конечно, карта не сброшена. Например, карта, сыгранная в первом раунде битвы, добавляет свои значки во время всех трех раундов битвы и на шаге Разрешения.
 - » Если эффект заставляет игрока сбросить открытую боевую карту, игрок больше не может использовать боевые значки на этой карте.
 - » Боевые значки на боевых картах не затрагиваются способностями, которые влияют конкретно на кубы или требуют от игрока тратить кубы.
- Некоторые способности боевых карт предоставляют игрокам боевые жетоны, которые представлены на картах в виде боевых значков, заключенных в круги (♣ и ⊕). Когда игрок получает ♣ или ⊕, он берет боевой жетон из запаса и кладет его соответствующей стороной вверх рядом со своими кубами. Значки на этих жетонах учитываются при подсчете значений атаки или защиты, но жетоны возвращаются в запас в конце каждого раунда битвы.
- » Боевые жетоны не затрагиваются способностями, которые влияют конкретно на кубы или требуют от игрока тратить кубы.
- Когда боевая карта упоминает отряд, этот отряд должен находиться в **оспариваемой области**, если не указано иное.

Связанные темы: Битва, Боевые Карты и Улучшения Боевой Колоды, Боевые Значки, Компонентные Ограничения

СБРОС КАРТ

Некоторые эффекты заставляют игрока сбрасывать карту из руки или из игровой зоны. Когда карта сбрасывается, она раскрывается всем игрокам, а затем немедленно **замешивается обратно в колоду игрока**.

Связанные темы: Боевые карты, Карты событий

СИСТЕМЫ

Система представляет собой единый тайл, состоящий из четырех областей, разделенных золотыми границами.

- В центре каждого тайла системы находится шестиугольная зона для жетонов приказов, на которую игроки размещают жетоны приказов.
- На некоторых тайлах систем есть значок фракции, напечатанный на зоне для жетонов приказов. Игроки могут использовать эти значки, чтобы определить, какие тайлы принадлежат каким фракциям. Значки не имеют другого игрового эффекта, и любой игрок может свободно размещать жетоны приказов в этих системах.
- В углу каждого тайла системы напечатан уникальный код. Эта комбинация цифр и букв используется для идентификации тайла и не имеет игровой функции.

Связанные темы: Жетоны Приказов, Области, Подготовка к Игре, Стек, Соседство

СОСЕДСТВО

Золотая граница окружает каждую область, а также каждый тайл системы. Эти границы определяют границы каждой системы и области, а также определяют соседство следующим образом:

- Две системы являются соседними, если они имеют общую золотую границу.
- Две области являются соседними, если они имеют общую золотую границу.
- Системы, у которых общим является только угол, не являются соседними.
- Области, у которых общими являются только зона для жетонов приказов или угол границы, не являются соседними.

Связанные темы: Варп-Штормы, Области, Приказ Продвижения, Системы

СТЕК

Жетоны приказов, лежащие стопкой лицевой стороной вниз в зоне для жетонов приказов системы, образуют стек. Стек может включать один жетон или несколько жетонов, расположенных друг над другом.

- Жетон приказа наверху стека — это следующий жетон приказа из этой системы, который игрок может раскрыть и разыграть.
- Игроки могут в любой момент посмотреть на лицевую сторону любого из своих жетонов приказов, что находится **на вершине стека**.
- Игроки не могут разыгрывать или просматривать свои приказы, которые находятся ниже какого-либо другого жетона приказа в стеке.
- Когда игрок размещает жетон приказа во время Фазы Планирования, он либо кладет его на вершину стека, либо начинает новый стек в системе, в которой нет жетонов приказов.

- После разыгрывания жетона приказа он удаляется из стека и кладется либо в игровую зону игрока, либо на верх его колоды событий, в зависимости от ситуации.
- Количество жетонов приказов, которые могут находиться в одном стеке, не ограничено.

Связанные темы: Жетоны Приказов, Фаза Действий, Фаза Планирования

СТОИМОСТЬ

Каждый отряд, постройка и улучшение приказа или боевые улучшения имеют стоимость в материалах, которую игрок должен потратить, чтобы купить отряд, постройку или карту.

- Стоимость отрядов и построек указана на листе фракции каждого игрока.
- Стоимость каждого улучшения приказа или боевого улучшения указана рядом с зеленой шестеренкой в верхнем левом углу этой карты.
- Некоторые отряды имеют дополнительную стоимость в один жетон кузницы. Такая стоимость представлена значком кузницы под стоимостью в материалах отряда на листе фракции каждого игрока.
- Некоторые отряды, улучшения приказов и боевые улучшения имеют ограничение по командному уровню в дополнение к стоимости. Это ограничение может помешать игроку купить отряд или улучшение, даже если у него достаточно материалов, чтобы оплатить его стоимость.

Связанные темы: Жетоны Запасов, Жетоны Кузницы, Командный Уровень, Приказ Планирования, Приказ Развертывания, Потратить

УЛУЧШЕНИЯ ПРИКАЗОВ ИЛИ БОЕВЫЕ УЛУЧШЕНИЯ

У каждой фракции есть улучшения приказов или боевые улучшения, которые увеличивают функциональность жетонов приказов и силу боевой колоды.

- Игрок может приобретать улучшения приказов или боевые улучшения, когда он выполняет Приказ Планирования.
- Каждый игрок хранит свои улучшения приказов и боевой колоды в двух колодах лицевой стороной вверх, одну для карт улучшений приказов и одну для карт боевых улучшений.

Связанные темы: Боевые Карты и Улучшения Боевой Колоды, Карты Улучшения Приказов, Приказ Планирования

УНИЧТОЖИТЬ

Когда отряд уничтожается, он убирается с игрового поля и возвращается в игровую зону своего владельца. Уничтоженные постройки возвращаются в запас неиспользованных компонентов.

- Игрок может снова купить уничтоженный отряд или уничтоженную постройку; они не удаляются из игры.

Связанные темы: Урон и Здоровье

УРОН И ЗДОРОВЬЕ

Игроки распределяют урон отрядам и бастионам во время битвы и орбитальных ударов. Если отряд или бастион получает урон, равный показателю его здоровья, этот отряд или бастион уничтожается.

- На листе фракции каждого игрока указаны показатели здоровья его отрядов и бастионов.
- Когда игрок распределяет урон, он выбирает один из своих бастионов или любой из своих недеморализованных отрядов в битве, чтобы получить урон.
 - » Игрок может распределять урон деморализованным отрядам только в том случае, если все его отряды в битве деморализованы и у него нет бастиона в битве.
- Если полученный урон равен или превышает показатель здоровья выбранного отряда или выбранного бастиона, этот отряд или бастион уничтожается и удаляется с игрового поля.
 - » Любой урон, превышающий показатель здоровья отряда или бастиона, должен быть нанесен одному из других его отрядов или бастионов.
 - » Игроки повторяют процесс получения урона до тех пор, пока либо не останется нераспределенного урона, либо не останется отрядов или бастионов.
- Если отряд получает урон и не уничтожается, этот отряд становится деморализованным.
 - » Если отряд уже деморализован, эффекта не будет.
 - » Урон, нанесенный отряду или бастиону, сохраняется только до конца раунда битвы. Он не переносится на будущие раунды битвы или будущие битвы.
- Если бастион получает урон и не разрушается, бастион не становится деморализованным, и этот урон игнорируется.
- Любые отряды, получившие повреждения во время орбитального удара, но не уничтоженные, не становятся деморализованными. Урон игнорируется.

Связанные темы: Бастион, Битва, Деморализовать или Восстановить, Орбитальный Удар, Отряды, Уничтожить

УСТРАНЕНИЕ ИГРОКА

Игрок устраняется из игры, если у него нет дружественных миров.

- Когда игрок устраняется, он удаляет из игры все свои компоненты. Он больше не может выиграть игру и больше не участвует ни в одной из фаз игры.
- Когда игрок устраняется, это не уменьшает количество маркеров целей, необходимых для победы в игре.
- Если в игре остается только один игрок, он сразу же выигрывает.

Связанные темы: Победа и Проигрыш в Игре

ФАБРИКИ

Фабрики — это постройки, которые предоставляют игрокам возможность покупать отряды с помощью Приказов Развертывания.

- Когда игрок выполняет Приказ Развертывания, он может покупать отряды, если у него есть хотя бы одна фабрика в активной системе.
- Игроки используют маркеры контроля построек, чтобы определить, какие фабрики принадлежат каким игрокам.
- Лимит развертывания активного игрока равен вместимости отрядов мира, в котором находится его фабрика.
 - » Если активный игрок имеет более одной фабрики в системе, лимит развертывания равен сумме вместимостей отрядов всех дружественных миров, содержащих фабрики в активной системе.
 - » Некоторые карты позволяют игроку иметь две фабрики в одном мире. Вместимость отрядов этого мира удваивается при определении лимита развертывания игрока.

Связанные темы: Вместимость Отрядов, Постройки, Приказ Развертывания

ФАЗА ДЕЙСТВИЙ

В Фазе Действий игроки по очереди разыгрывают жетоны приказов, размещенные ими во время Фазы Планирования.

Начиная с первого игрока и далее по часовой стрелке, каждый игрок делает ход, выполняя один из своих приказов следующим образом:

1. Активный игрок должен выбрать один из своих жетонов приказа, который находится на вершине стека.
 2. Активный игрок переворачивает выбранный жетон лицевой стороной вверх, а затем применяет эффекты этого приказа.
 3. Активный игрок убирает выбранный жетон с игрового поля и кладет его в свою игровую зону или на верх своей колоды событий. Затем игрок слева от него выполняет один из своих приказов.
 - » После того, как игрок выполняет Приказ Продвижения, Приказ Развертывания или Приказ Доминирования, он кладет жетон приказа в свою игровую зону.
 - » После того, как игрок выполняет Приказ Планирования, он кладет жетон приказа на верх своей колоды событий.
 - » Когда игрок раскрывает Приказ Продвижения, Приказ Развертывания или Приказ Доминирования, он может положить жетон приказа на верх своей колоды событий вместо того, чтобы применять его эффект.
- Игроки по очереди разыгрывают жетоны приказов, пока на игровом поле не останется ни одного.
 - Если игрок не может выполнить приказ, он пропускает свой ход.

» Игрок не может выполнить приказ, если у него нет жетонов приказов на игровом поле или если у него нет жетона приказа, который находится на вершине стека.

» Даже если ход игрока пропущен, он все равно разыграет все свои жетоны приказов в течение Фазы Действий. Он просто разыграет их позже во время той же фазы.

Связанные темы: Жетоны Приказов, Первый Игрок, Приказ Доминирования, Приказ Планирования, Приказ Продвижения, Приказ Развертывания, Стек, Фаза Обновления, Фаза Планирования

ФАЗА ОБНОВЛЕНИЯ

Фаза обновления — последняя фаза каждого игрового раунда. Во время Фазы Обновления каждый игрок выполняет следующие шаги по порядку:

1. **Соберите Маркеры Целей:** Все игроки одновременно собирают все маркеры целей, принадлежащие их фракции, которые находятся в дружественных мирах.
2. **Соберите Материалы:** Все игроки одновременно поворачивают свои счетчики материалов в большую сторону на величины, равные суммам производственных значений их дружественных миров.

» Игрок не может иметь более 14 материалов. Любой материал полученный сверх этого предела, теряется.

3. **Восстановите Деморализованные Отряды:** Все игроки одновременно восстанавливают все свои деморализованные отряды, ставя их вертикально.
4. **События и Варп-Штормы:** Начиная с первого игрока и далее по часовой стрелке, каждый игрок выполняет следующие подшаги:

- a. Активный игрок берет из своей колоды событий количество карт, равное количеству жетонов приказов на колоде. Он выбирает одну из вытянутых карт для розыгрыша, сбрасывает остальные и возвращает все свои жетоны в свою игровую зону.
- b. Активный игрок выбирает один варп-шторм на игровом поле и перемещает его в одном из двух направлений, указанных на значке варп-шторма на выбранной им карте. Если игрок не брал карты событий, он раскрывает верхнюю карту своей колоды событий и использует ее значок движения варп-шторма, чтобы переместить варп-шторм; он не может разыграть способность открытой карты. Затем он замешивает карту обратно в свою колоду событий.
- v. Если активный игрок вытянул хотя бы одну карту события, он разыгрывает способность выбранной карты. Затем он замешивает все карты событий обратно в свою колоду событий, за исключением карты события-плана, если она находится в игре.

5. **Конец Раунда:** Первый игрок отдает жетон первого игрока игроку слева от себя. Затем он передвигает маркер раунда на одно деление по счетчику раундов.

» Если маркер раунда сдвинется с деления «8» счетчика, игра заканчивается, и игрок с наибольшим количеством маркеров целей выигрывает игру.

Связанные темы: Варп-Штормы, Деморализовать и Восстановить, Карты Событий, Маркеры Целей, Победа и Проигрыш в Игре, Приказ Планирования, Фаза Действий

ФАЗА ПЛАНИРОВАНИЯ

Во время Фазы Планирования игроки по очереди ходят, выкладывая жетоны приказов на игровое поле.

Начиная с первого игрока и далее по часовой стрелке, каждый игрок кладет один жетон приказа лицевой стороной вниз по своему выбору на зону для жетонов приказов на тайле системы. Игроки продолжают поочередно класть жетоны приказов, пока каждый игрок не выложит по четыре жетона.

- Игрок должен положить свой жетон приказа либо в систему, содержащую хотя бы один его отряд или постройку, либо в систему, соседнюю с системой, содержащей хотя бы один его отряд или постройку.
- Каждый игрок обязан положить четыре жетона приказа в каждой Фазе Планирования. Игроки не могут выложить больше или меньше жетонов.
- Если в системе уже есть один или несколько жетонов приказов, активный игрок кладет свой жетон приказа поверх этих жетонов приказов, создавая стек.
- Все жетоны приказов, размещаемые в Фазе Планирования, будут разыграны в следующей Фазе Действий.

Связанные темы: Жетоны Приказов, Первый Игрок, Стек, Фаза Действий

ЦЕННЫЕ РЕСУРСЫ

На знаменах некоторых миров есть значки ценных ресурсов. Когда игрок выполняет Приказ Доминирования, он получает ценные ресурсы, соответствующие значкам ценных ресурсов на каждом дружественном мире в активной системе.

- Ниже приведен список значков ценных ресурсов и инструкции по их разыгрыванию.



: Получите один жетон кузницы из запаса.



: Получите один жетон запасов из запаса.



: Получите один жетон подкрепления из запаса.



: Получите один жетон ценного ресурса по выбору игрока.

- У игрока не может быть более трех жетонов каждого из ценных ресурсов. Если игровой эффект позволяет игроку получить жетон ценного ресурса, но у него уже есть три таких жетона, он не получает жетон.

Связанные темы: Жетоны Запасов, Жетоны Кузницы, Жетоны Подкреплений, Области, Приказ Доминирования

Перевод: Копылов Олег

СОДЕРЖАНИЕ

А

Активная Система	2
Активный Игрок	2
Атакующий	2

Б

Бастiony	2
Бесплатные Отряды	3
Битва	3
Боевой Дух	4
Боевые Значки	4
Боевые Карты и Улучшения	
Боевой Колоды	4

В

Варп-Штормы	4
Варп-Штормы, Перемещение	4
Вместимость Отрядов	5

Г

Города	5
Границы	5

Д

Деморализовать и Восстановить ...	5
Дружественный	5

Ж

Жетоны Запасов	6
Жетоны Кузницы	6
Жетоны Подкреплений	6
Жетоны Приказов	7

З

Защищающийся	7
Здоровье	7

К

Карты Событий	7
Карты Событий-Планов	7
Карты Событий-Тактик	7
Карты Улучшения Приказов	7
Командный Уровень	8
Компонентные Ограничения	8

М

Маркеры Целей	8
Материалы и Счетчик	
Материалов	8
Миры	8

О

Области	9
Одновременные Эффекты	9
Орбитальный Удар	9
Оспариваемые Области	9
Отряды	9
Отступления	10

П

Первый Игрок	10
Перевернуть	10
Перемещение Кораблей	10
Перемещение Наземных	
Отрядов	11
Победа и Проигрыш в Игре	11
Подготовка к Игре	12
Покупка Отрядов и Построек	12
Получение и Сброс	13
Получение Урона	13
Постройки	13
Потратить	13
Предел Кубов	13
Приказ Доминирования	13
Приказ Планирования	13
Приказ Продвижения	14
Приказ Развертывания	14
Противник	15
Пустоты	15
Путь	15

Р

Розыгрыш Боевых Карт	15
----------------------------	----

С

Сброс Карт	15
Системы	16
Соседство	16
Стек	16
Стоимость	16

У

Улучшения Приказов или	
Боевой Колоды	16
Уничтожить	16
Урон и Здоровье	16
Устранение Игрока	17

Ф

Фабрики	17
Фаза Действий	17
Фаза Обновления	18
Фаза Планирования	18

Ц

Ценные Ресурсы	18
----------------------	----

КРАТКАЯ СПРАВКА

Ниже приведен простой для понимания обзор общих концепций игрового процесса.

Обзор Раунда

Каждый игровой раунд состоит из следующих трех фаз:

1. **Фаза Планирования:** Начиная с первого игрока, игроки по очереди кладут жетоны приказов на игровое поле, пока каждый игрок не разместит четыре приказа.
2. **Фаза Действий:** Начиная с первого игрока, игроки по очереди разыгрывают выложенные ими жетоны приказов.
3. **Фаза Обновления:** Игроки выполняют следующие шаги:
 - а. Соберите Цели
 - б. Соберите Материалы
 - в. Восстановите Деморализованные Отряды
 - г. Переместите Варп-Штормы и Разыграйте Карты Событий
 - д. Конец раунда (*передача жетона первого игрока и продвижение маркера раунда*)

Жетоны Приказов



Развертывание: Если у игрока есть фабрика в системе, он может потратить свои материалы на покупку новых отрядов. Затем он может построить постройку в любом дружественном мире в системе.



Планирование: Если у игрока есть отряд или постройка в активной системе, он может приобрести улучшение приказа, боевое улучшение или и то, и другое. Затем он кладет жетон приказа поверх своей колоды событий, что позволяет ему взять карту события во время Фазы Обновления.



Доминирование: Игрок получает ценные ресурсы с каждого дружественного мира в системе. Он также может использовать специальную способность на листе своей фракции.



Продвижение: Игрок может переместить свои отряды в активную систему и потенциально начать одну битву.

Битва

1. **Подготовка:**
 - а. Бросьте Кубы (*по сумме боевой мощи отрядов*)
 - б. Возьмите Боевые Карты (*атакующий и защищающийся берут по пять*)
 - в. Шаг Вызова Подкреплений
2. **Раунд битвы:** (*выполнить три раза*)
 - а. Выберите Боевую Карту
 - б. Разыграйте Боевую Карту (*сначала атакующий*)
 - в. Шаг Нанесения Повреждений
3. **Разрешение**
 - а. Определите Победителя (*на основе ♣*)
 - б. Захватите Постройки
 - в. Уборка (*сбросьте жетоны подкреплений и боевые карты*)

РАЗЪЯСНЕНИЯ КАРТ

В этом разделе приведены разъяснения правил для определенных карт.

БОЕВЫЕ КАРТЫ

- **Волновая Змея:** Игрок за Эльдар может перемещать отряды только в одну оспариваемую область, независимо от того, сколько карт Волновая Змея он разыграл во время битвы.
- **Метка Нургла:** Игрок за Хаос автоматически получает 2 Ⓢ от способности отрядов этой карты, если у него есть требуемый отряд, а у его противника нет деморализованных отрядов.
- **Метка Тзинча:** Эта карта может заменить жетон подкрепления на Космодесантника Хаоса.
- **Танковое Наступление:** Боевые жетоны используются на обоих шагах нанесения повреждений и не сбрасываются до конца второго шага нанесения повреждений.
- **Хаос Объединенный:** Противник должен решить, деморализовать ли один из своих отрядов, прежде чем игрок за Хаос выберет, какой куб он получит от общей способности этой карты.

КАРТЫ СОБЫТИЙ

- **Заклятие Тзинча:** Разыграйте только способность выбранной карты события. Не используйте значок движения варп-шторма на этой карте.
- **Колония Экзодитов:** Игрок за Эльдар обязан следовать ограничению на одну постройку в мире. Игрок за Эльдар контролирует эту постройку, даже если она размещена в неконтролируемом мире.
- **Снести Это!:** Игрок за Орков обязан участвовать в битве, чтобы разыграть эту способность.
- **Совращенный Хаосом:** Игрок за Хаос обязан участвовать в битве, а отряд противника обязан находиться в оспариваемой зоне.

КАРТЫ УЛУЧШЕНИЙ ПРИКАЗОВ

- **Ужасный Ритуал:** Для покупки отряда не требуется иметь фабрику в активной системе.
- **Обстрел:** Игрок за Эльдар применяет эффекты всех выброшенных кубов, даже если он перемещает корабли из системы.
- **Полное Разрушение:** Игрок, у которого есть отряды в мире, может уничтожить на свой выбор любую постройку или отряд в мире.

СПРАВКА ПО ЗНАЧКАМ

Боевые значки присутствуют на кубах, боевых картах и боевых жетонах. Значки отображаются в тексте следующим образом:

- или — значки на боевых кубах.
- или — значки на боевых жетонах.
- — боевые значки на любом компоненте.

Некоторые эффекты позволяют игроку получить 1 . Чтобы выполнить это, игрок берет 1 куб из запаса, бросает его и кладет в свою игровую зону.