

FORBIDDEN STARS



ПРАВИЛА ИГРЫ

НЕТ МИРА СРЕДИ ЗВЕЗД

Далекие звезды и затерянные планеты, казалось, неподвижно висели в пустоте перед Уликсесом Итаносом, но он-то знал. Механизм галактики неумолим и постоянно вращается вперед. Мысленным взором вольный торговец видел пространство перед собой, заполненное баржами, ломящимися от новобранцев, кораблями-святилищами, украшенными иконами Имперского Кредо, и великими крейсерами военных боевых флотов.

Теперь, когда варп-штормы утихли, население и ресурсы сектора должны были быть возвращены на их законную службу Имперциуму — что неизбежно означало бы конфликт.

Уликсес знал, что слухи об этом давно забытом секторе скоро достигнут и ксеносов, и еретиков, если уже не достигли их. Ужасы обрушатся на мир, оставив за собой только смерть и разрушение, стремясь обратить заблудшие миры. Война приближалась к некогда потерянному Скоплению Геракон, и Уликсис Итанос знал, что цена за эти запретные звезды и забытые миры будет заплачена кровью.

ОБЗОР ИГРЫ

Forbidden Stars — игра о галактической войне, действие которой происходит во вселенной *Warhammer 40,000*. От двух до четырех игроков командуют Космодесантниками, Орками, Эльдарками или Космодесантниками Хаоса (в базовой игре). Каждая фракция стремится вернуть потерянные реликвии и места силы, которые являются ключевыми для их выживания. Для этого они должны собирать ресурсы, улучшать свои силы и завоевывать миры давно потерянного Скопления Геракон.

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ЭТОГО БУКЛЕТА

Этот буклет «Правила Игры» предназначен для обучения новых игроков игре в *Forbidden Stars*. Чтобы научить игре быстро и просто, в этом буклете опущены многие исключения из правил и сложные игровые взаимодействия из-за большого количества типов отрядов и боевых карт. Игроки должны использовать прилагающийся Справочник, чтобы разрешить эти ситуации.



ФРАКЦИИ

В *Forbidden Stars* представлены четыре основные фракции вселенной *Warhammer 40,000*. Каждая фракция имеет свои уникальные компоненты, которые можно отличить по цвету или по символу фракции. Это позволяет определить, какие компоненты принадлежат каким игрокам.



Орден Космодесантников Ультрамарины:

Космические десантники Адептус Астартес — лучшие солдаты, когда-либо созданные человечеством. Каждый из них — генетически улучшенный человек, одетый в силовую броню из керамики и адамантия и вооруженный самым передовым оружием, произведенным Адептусом Механикус. Они Ангелы Смерти, и они не ведают страха. Ультрамарины, космодесантники, обязанные своим генетическим наследием примарху Робауту Жиллиману, известны во всей галактике своей верностью, честью и непоколебимой преданностью своему долгу по защите Империи Человечества.



Легион-Предатель Космодесантников Хаоса

Пожиратели Миров: Десять тысяч лет назад, во мраке Ереси Хоруса, половина легионов космического десанта отвернулась от Империи Человечества, осквернила свои клятвы Императору Человечества и присоединилась к мерзким богам Хаоса. Эти вероломные космические десантники едва не поставили Империю на колени и тысячи лет с тех темных времен изводят человечество, стремясь разрушить все, что было построено во имя Бога-Императора. Воины космодесантников Хаоса Пожирателей Миров — кровожадные берсерки даже по стандартам их грязных собратьев. Они жаждут убивать во имя Кхорна, Кровавого Бога.



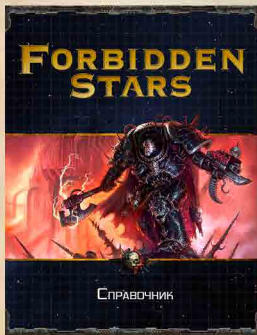
Мир-Корабль Эльдар Йанден: Эльдары — хитрые и загадочные существа, ксеносы, правившие звездами еще до того, как человечество смогло осознать свое существование. Они провидцы и воины, мистики и терпеливые охотники, которые веками без конца сражались с ужасами галактики. Их методы загадочны, а цели непостижимы. Воины-призраки Йандена хорошо знают цену высокомерию, заплатив ее в прошлом, но они продолжают сражаться, путешествуя по звездам на борту своего огромного мира-корабля.



Орки Клана Злосолнца: Дикие зеленокожие ксеносы, известные как орки, представляют собой расу грубых, варварских воинов, единственное желание которых — азарт битвы.

Собираясь вместе в бесчисленные орды, зеленокожие доводят себя до безумной дикой жестокости и неумолимой ярости, перебрасываясь с одной планеты на другую по всей галактике в зеленой волне войны, или «Вааагх!», как это называют орки. Орки клана Злосолнца воют «Вааагх!» с сидений изрыгающих дым мотоциклов или из корпусов ветхих грузовиков — их любовь к кровопролитию может превзойти только их жажда головокружительной скорости.

СПИСОК КОМПОНЕНТОВ



1 Справочник



112 Боевых Карт
(28 на фракцию)



32 Карт Событий
(8 на фракцию)



20 Карт Улучшения Приказов
(5 на фракцию)



24 Маркера Целей
(6 на фракцию)



36 Маркеров Контроля
Построек (9 на фракцию)



32 Жетона Приказов
(8 на фракцию)



4 Карты Справок



1 Счетчик Раунда
1 Маркер Раунда



1 Жетон Первого Игрока



36 Жетонов Ценных Ресурсов
(по 12 каждого типа)



16 Кубов



12 Боевых Жетонов
(8 спереди, 4 сзади)



4 Счетчиков
Материалов



12 Двусторонних Тайлов Систем



4 Листа Фракций



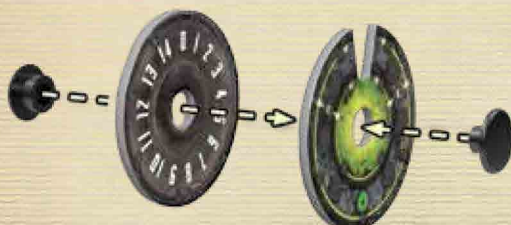
4 Жетона Варп-Штормов



35 Пластиковых Построек (10 Фабрик,
15 Городов, и 10 Бастионов)

СБОРКА СЧЕТЧИКОВ МАТЕРИАЛОВ

Перед началом игры в Forbidden Stars в первый раз, осторожно соберите четыре счетчика материалов, как указано на рисунке ниже.
(В редакции от КТ счетчики материалов уже собраны)



105 Пластиковых Отрядов (27 для Космодесанта, 24 для Эльдаров,
27 для Орков, 27 для Хаоса), и 27 пластиковых подставок
(Пластиковые Отряды от КТ визуально отличаются)

СБОРКА КОРАБЛЕЙ

Перед началом игры в Forbidden Stars, осторожно вставьте пластиковые подставки в каждую фигурку корабля, как показано на рисунке справа.



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 соответствующие листы фракции, жетоны, карты событий, карты улучшений приказов, боевые карты и отряды этой фракции.

Если это ваша первая игра, и игроков меньше четырех, то **исключите** фракции Орков и Эльдар из игры для двух игроков, и фракцию Эльдар из игры для трех игроков.

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 поверх него.

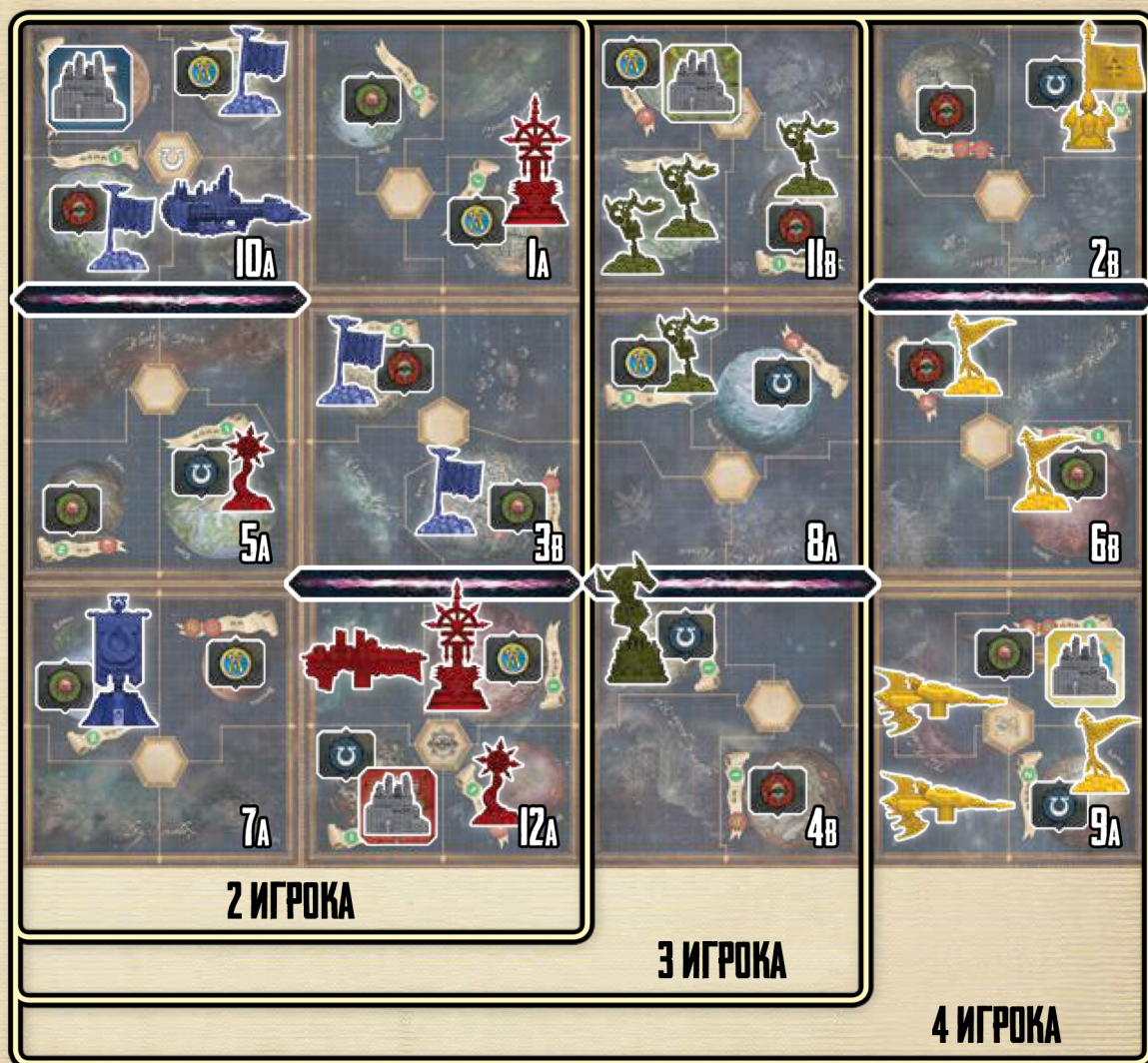
Наконец, он берет счетчик материалов и устанавливает его на цифру «6». Это значение также указано в поле «Стартовые Силы» на обратной стороне листа его фракции.

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:** Для первой игры разместите необходимые тайлы систем в центре игровой зоны, как показано на диаграмме «Расстановка к Первой Игре» ниже. При игре на менее чем четырех игроков часть игрового поля исключается.

Затем разместите отряды, постройки, жетоны контроля над постройками, маркеры цели и жетоны варп-штормов на игровом поле, как показано на схеме. Не размещайте жетоны или отряды неиспользуемых фракций. Жетон подкрепления, указанный в «Стартовых Силах» орков, не помещается на игровое поле, а остается рядом с его листом фракции, пока не будет использован.

РАССТАНОВКА К ПЕРВОЙ ИГРЕ



Примечание: Сыграв одну игру с использованием схемы «Расстановка к Первой Игре», игроки могут подготавливаться к игре, используя правила «Создание Игрового Поля» на стр. 16. Эти правила позволяют игрокам создавать уникальное игровое поле для каждой игры, выбирая, где размещать тайлы систем, отряды, жетоны целей и варп-штормы.

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.



Символ Фракции на Боевой Карте

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 шкалу раундов рядом с игровым полем и поместите маркер раунда на ячейку «1» на шкале.
7. **Создайте Запас:** Разделите все жетоны подкреплений, жетоны запасов, жетоны кузницы, кубы и пластиковые постройки в кучки и положите их рядом с игровым полем, где все игроки могут их достать.

После завершения шагов подготовки к игре компоненты каждого игрока должны находиться в его игровой зоне, как показано ниже. Затем игроки готовы начать первый раунд игры.

ПРИМЕР ИГРОВОЙ ЗОНЫ



ХОД ИГРЫ

Игра в *Forbidden Stars* состоит из серии игровых раундов. Каждый игровой раунд состоит из трех фаз, которые играют в следующем порядке:

1. **Фаза Планирования:** Во время этой фазы игроки по очереди размещают жетоны приказов на игровом поле.
2. **Фаза Действий:** Во время этой фазы игроки по очереди разыгрывают жетоны приказов, которые они разместили на игровом поле.
3. **Фаза Обновления:** Во время этой фазы игроки собирают цели, материалы, восстанавливают деморализованные отряды, перемещают варп-штормы и разыгрывают карты событий. Затем первый игрок передает жетон первого игрока и продвигает маркер раунда по счетчику раундов.

После завершения Фазы Обновления игроки начинают новый раунд, начиная с новой Фазы Планирования. Они продолжают разыгрывать игровые раунды до тех пор, пока один из игроков не выиграет игру, собрав достаточное количество маркеров целей (подробно объяснено позже).

ФАЗА I: ФАЗА ПЛАНИРОВАНИЯ

Во время Фазы Планирования игроки по очереди кладут жетоны приказов лицевой стороной вниз на игровое поле. Игроки раскрывают эти жетоны и применяют их эффекты во время Фазы Действий.

Чтобы начать Фазу Планирования, первый игрок кладет один из своих жетонов приказов лицевой стороной вниз на зону для жетонов приказов на **тайле системы**. Затем по часовой стрелке каждый игрок кладет по одному жетону приказа на любой тайл системы. Игроки повторяют этот процесс до тех пор, пока каждый игрок не положит на игровое поле по четыре жетона приказов.



Игроки кладут жетоны приказов **лицевой стороной вниз**, чтобы тип приказа был скрыт от других игроков. Если в системе уже есть один или несколько жетонов приказов, игрок кладет свой жетон приказа поверх стека существующих жетонов приказов. Жетон приказа на вершине стека всегда является жетоном приказа, который был помещен в эту систему последним.



Жетоны приказов размещаются лицевой стороной вниз на зону для жетонов приказов.



Любое количество жетонов приказов могут быть размещены друг на друга формируя стек.

Важно: Игрок не может положить жетон приказа в систему, если у него нет отрядов или построек либо в этой системе, либо в соседних с ней. Каждая система соседствует с системами, с которыми её тайл имеет общее ребро. Если у тайлов двух систем общий только угол, а не ребро, то они не являются соседними.

ТИПЫ ЖЕТОНОВ ПРИКАЗОВ

Игроки используют жетоны приказов, чтобы выполнять основные действия в *Forbidden Stars*, такие как перемещение отрядов, атака отрядами и производство новых отрядов и построек.

Существует четыре типа жетонов приказов. Когда игрок раскрывает жетон приказа, он разыгрывает эффект, соответствующий типу раскрытого жетона.



Развертывание: Игрок может потратить свои материалы на покупку новых отрядов и построек в системе.



Планирование: Игрок может купить улучшение приказа, боевое улучшение или оба. Затем он кладет жетон приказа на верх своей колоды событий, что позволяет ему взять карту события во время Фазы Обновления.



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



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

Детали для выполнения каждого типа приказов подробно объяснены позже.

ФАЗА 2: ФАЗА ДЕЙСТВИЙ

Во время Фазы Действий игроки по очереди разыгрывают жетоны приказов, размещенные во время Фазы Планирования. Начиная с первого игрока и далее по часовой стрелке, каждый игрок выбирает один из своих жетонов приказов **сверху любого стека**. Он раскрывает выбранный жетон приказа, разыгрывает его эффект и убирает его с игрового поля. Фаза Действий заканчивается, когда игроки разыграли все жетоны приказов на игровом поле.

Когда активный игрок раскрывает жетон приказа, он решает либо разыграть эффект жетона, либо положить жетон лицевой стороной вверх на верх своей колоды событий. Каждый жетон на колоде событий игрока позволяет ему взять одну карту события во время Фазы Обновления.

Примечание: Если у игрока нет ни одного жетона приказа на вершине какого-либо стека, он обязан пропустить свой ход. Он обязан выполнить приказ во время своего следующего хода, если в этот момент на вершине какого-либо стека будет его приказ.

ЧТО ТАКОЕ ОТРЯДЫ И ПОСТРОЙКИ?

Наземные отряды и корабли — это типы **отрядов**, представленные пластиковыми фигурками. Игроки перемещают отряды, атакуют ими и размещают их, чтобы контролировать области на игровом поле, что в конечном счете позволяет им собирать свои маркеры целей. **Постройки** предоставляют игрокам боевые усиления (бастионы), позволяют игрокам покупать отряды (фабрики) и повышают командный уровень игрока (города), который необходим для приобретения карт улучшений и более мощных отрядов. Таким образом, для достижения победы игроку необходим тщательный баланс как построек, так и отрядов.

ФАЗА 3: ФАЗА ОБНОВЛЕНИЯ

Во время Фазы Обновления каждый игрок собирает материалы и маркеры целей из **дружественных** миров — миров, в которых есть только его отряды и/или постройки. Также во время этой фазы каждый игрок восстанавливает свои деморализованные отряды, чтобы они были готовы к следующему игровому раунду.

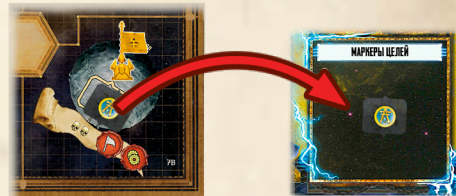
Во время Фазы Обновления каждый игрок выполняет следующие шаги по порядку:

1. Соберите Цели
2. Соберите Материалы
3. Восстановите Деморализованные Отряды
4. Возьмите События и Переместите Варп-Штормы
5. Конец Раунда

После завершения этой фазы игроки начинают новый игровой раунд.

СОБЕРИТЕ ЦЕЛИ

Каждый игрок собирает любые **свои** маркеры **целей**, которые находятся в дружественных мирах. Он помещает маркеры в поле «Маркеры целей» на листе своей фракции, чтобы все игроки могли легко видеть, сколько маркеров он собрал.



Игрок за Эльдар собрал маркер цели с дружественного мира.

Игрок выигрывает игру, если он собирает количество маркеров цели, равное количеству игроков в игре (см. «Победа в игре» ниже).

СОБЕРИТЕ МАТЕРИАЛЫ

У большинства миров есть **производственное значение**, которое обозначается числом на зеленом значке материалов.

Производственное значение этого мира равно двум



Во время Фазы Обновления каждый игрок получает количество материалов, равное сумме производственных значений всех его дружественных миров. Когда игрок получает материалы, он поворачивает счетчик материалов на соответствующую величину в большую сторону.

Счетчик материалов установлен на значении «4».



ВОССТАНОВИТЕ ДЕМОРАЛИЗОВАННЫЕ ОТРЯДЫ

Каждый игрок **восстанавливает** все свои **деморализованные** отряды. Отряды могут стать деморализованными во время битвы и кладутся на бок, чтобы это обозначить. Деморализованный отряд не может перемещаться или быть использованными для срабатывания способностей боевых карт. Он также не может приносить свои кубы или значение своего боевого духа в битву или орбитальный удар. Чтобы показать восстановление отряда, игрок возвращает его в исходное недеморализованное состояние: ставит фигурку ровно.



Недеморализованный Отряд



Деморализованный Отряд

ВОЗЬМИТЕ СОБЫТИЯ И ПЕРЕМЕСТИТЕ ВАРП-ШТОРМЫ

Каждый игрок берет из своей колоды событий количество карт, равное количеству жетонов приказов **на ней**, возвращая жетоны приказов в свой запас неиспользованных жетонов приказов. Жетоны приказов кладутся на верх этой колоды после выполнения Приказа Планирования (подробно объяснено позже).

Затем, начиная с первого игрока и далее по часовой стрелке, каждый игрок выбирает одну карту события из тех, что он только что вытянул. Он перемещает один варп-шторм по игровому полю, следуя значку движения варп-шторма, изображенному на выбранной им карте (см. «Перемещение варп-шторма» справа). Затем он **может** разыграть способность карты события.

Карты событий бывают двух видов: **тактика** и **план**.



Карта Событий «Тактика»



Карта Событий «План»

Разыграв карту события-тактики, игрок замешивает ее обратно в свою колоду событий. Карты событий-планов размещаются лицом вверх рядом с листом фракции игрока, и их эффекты можно использовать в будущем, как описано на карте.

После того, как игрок разыграет свою карту события, он замешивает все невыбранные карты событий из своей руки обратно в свою колоду.

ЧТО ТАКОЕ ВАРП-ШТОРМЫ?

За тканью реальности существует бесконечное, могущественное и непредсказуемое царство, известное как Варп. Межзвездные путешествия и псайкерские способности во вселенной Warhammer 40,000 возможны благодаря силе Варпа. К сожалению, Варп изменчив, непредсказуем и иногда просачивается в нашу реальность в виде разрушительных варп-штормов. Эти разрывы во вселенной могут поглотить целые звездные системы; через них почти невозможно пройти.

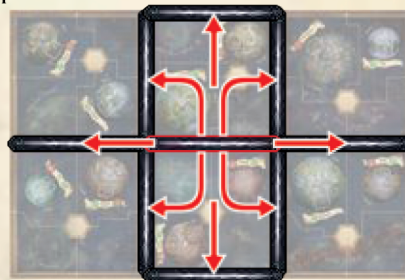
В *Forbidden Stars* жетоны варп-штормов размещаются на игровом поле вдоль ребер некоторых тайлов систем. Отряды не могут двигаться сквозь варп-штормы. Варп-штормы перемещаются в конце каждого игрового раунда, превращая игровое поле в постоянно меняющуюся и непредсказуемую среду.

ПЕРЕМЕЩЕНИЕ ВАРП-ШТОРМОВ

Чтобы переместить варп-шторм, игрок выбирает один варп-шторм, **который не перемещали в этой фазе**. Затем он перемещает жетон в одном из двух направлений, указанных значком движения варп-шторма в правой части его карты события.



Иконка Движения Варп-Шторма



Существует восемь направлений, в которых может двигаться варп-шторм.

Игроки **не могут** переместить жетон варп-шторма на другой варп-шторм.

Когда идет выбор, какой варп-шторм двигать и направление в котором его двигать, игрок всегда должен выбирать тот результат, при котором произойдет движение варп-шторма, если это возможно.

Важно: Если игрок не брал карты событий, он все равно должен переместить варп-шторм. Для этого он раскрывает верхнюю карту своей колоды событий и перемещает один варп-шторм, используя значок движения варп-шторма на этой карте, как описано выше. Затем он замешивает карту события обратно в свою колоду, не разыгрывая ее способность.

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.

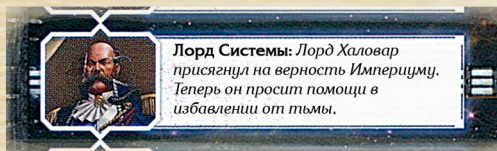
ПОБЕДА В ИГРЕ

Игрок выигрывает игру, когда он собрал количество своих маркеров целей, **равное количеству игроков в игре**. Например, во время игры для двух игроков игрок выигрывает игру, когда он собирает два своих маркера цели.

Если ни один игрок не выиграл игру к концу восьмого игрового раунда, игра заканчивается, и игрок, собравший больше всего маркеров целей, побеждает в игре.

ЧТО ТАКОЕ МАРКЕРЫ ЦЕЛЕЙ?

Маркеры целей представляют собой важные объекты, людей или места, являющиеся ключевыми для выживания фракции. На обратной стороне каждого маркера цели показано, что тематически представляет этот маркер цели. Хотя у каждого маркера есть уникальное изображение, оно несет лишь тематический характер и **не влияет на игровой процесс**. На обратной стороне листа фракции каждого игрока есть краткое описание историй, связанных с его целями.



Описание Маркера Цели

Маркеры целей **всегда остаются лежать лицевой стороной вверх**, чтобы игроки могли видеть символ фракции. Это важно, потому что игрок не может собирать маркеры целей, принадлежащие другим игрокам. Однако игроки могут размещать отряды в мирах, содержащих вражеские маркеры целей, чтобы помешать своим противникам добиться победы.



Лицевая Сторона Маркера Цели



ПРИКАЗЫ ПОДРОБНО

Каждая фракция имеет по два жетона каждого из четырех типов приказов. Когда игрок выполняет приказ во время Фазы Действий, тайл системы, на котором был размещен приказ, становится **активной системой**. В этом разделе описывается, как игроки выполняют приказы каждого из четырех типов.

Приказ Развертывания

Игроки используют Приказ Развертывания, чтобы размещать новые отряды и постройки на игровом поле. Чтобы выполнить Приказ Развертывания, активный игрок совершает следующие два шага в **указанном порядке**:



Жетон Приказа Развертывания

1. **Покупка Отрядов:** Если у игрока есть фабрика в активной системе, он может купить отряды и разместить их в любых дружественных или неконтролируемых (не содержащих никаких отрядов или построек) областях в активной системе.
2. **Покупка Построек:** Игрок может купить **одну** постройку и разместить ее в любом дружественном мире в активной системе, где еще нет постройки.

ПОКУПКА ОТРЯДОВ

Игрок покупает отряд, тратя количество материала, равное стоимости в материалах этого отряда, указанной на его листе фракции. Чтобы потратить материал, игрок поворачивает счетчик материалов на соответствующую величину в меньшую сторону. Затем он размещает отряд в любую **дружественную или неконтролируемую** область в активной системе.

Некоторые отряды стоят жетон кузницы в дополнение к их стоимости в материалах. Чтобы потратить жетон кузницы, игрок берет жетон кузницы из своей игровой зоны и возвращает его в запас.



Материальная Стоимость Отряда

Требование Жетона Кузницы

Игроки могут размещать наземные отряды только в мирах, а корабли — в пустотах. В дополнение к этим основным ограничениям игрок обязан соблюдать ограничения на командный уровень.

Максимальное количество отрядов, которое игрок может приобрести в рамках одного Приказа Развертывания, определяется его **лимитом развертывания**. Его лимит развертывания равен вместимости мира активной системы, где расположена фабрика. Вместимость равна количеству черепов на знамени этого мира.



Вместимость отрядов этого мира равна двум.

КОМАНДНЫЙ УРОВЕНЬ

У каждого игрока есть **командный уровень**, который указывает, какие отряды и улучшения он может купить. Командный уровень игрока равен количеству городов, которые он контролирует.

У каждого отряда и карты улучшения приказа или боевой карты есть требование к командному уровню. Игрок может приобретать отряды и улучшения только с требованиями, равными его командному уровню или меньшими, чем его командный уровень.

Требуемый
Командный
Уровень Отряда



ПОКУПКА ПОСТРОЕК

Игрок покупает постройку (город, бастион или фабрику), потратив количество материалов, равное стоимости в материалах этой постройки, указанной на его листе фракции. Затем он размещает пластиковую постройку на любой дружественный мир в активной системе поверх одного из своих **маркеров контроля постройки**. Маркер под каждой постройкой указывает, кому принадлежит эта постройка.

Важно: Игрок не может разместить постройку в мире, в котором уже есть постройка.



Эта постройка контролируется игроком фракции Эльдар.

Приказ Доминирования

Игроки используют Приказы Доминирования, чтобы получать ценные ресурсы с миров и использовать свои особые способности фракции. Чтобы выполнить Приказ Доминирования, активный игрок выполняет следующие шаги по порядку:



Жетон Приказа Доминирования

- Получение ценных ресурсов:** Игрок получает ценные ресурсы, предоставленные каждым дружественным миром в активной системе. Ценные ресурсы отображаются в правом углу знамени мира. Игрок берет соответствующие жетоны из запаса и кладет их в свою игровую зону. Если мир предоставляет несколько ценных ресурсов, игрок берет их все.
- Использование специальной способности фракции:** Игрок может использовать специальную способность, указанную на листе его фракции.

ЦЕННЫЕ РЕСУРСЫ

Игроки могут получить ценные ресурсы с дружественных миров, выполнив Приказ Доминирования. Каждый ценный ресурс имеет уникальный эффект, как описано ниже:

Жетоны Кузницы: Некоторые отряды требуют, чтобы игрок потратил жетон кузницы, чтобы купить их. Это отображается на листе фракции ниже стоимости соответствующего отряда в материалах.

В качестве альтернативы игрок может потратить жетон кузницы при покупке отряда, чтобы снизить требование к его командному уровню на **один**. Это позволяет ему купить отряд, который при нормальных условиях не может быть куплен (см. «Командный уровень» слева).



Этот мир предоставляет жетон кузницы.

Жетоны Запасов: При покупке отряда или постройки игрок может потратить жетон запасов, чтобы снизить стоимость в материалах этого отряда или постройки на два.



Этот мир предоставляет жетон запасов.

Жетоны Подкрепления: Во время шага вызова подкреплений во время битвы атакующий, а затем защищающийся могут разместить свои жетоны подкреплений в оспариваемую область.

Жетон подкрепления остается на время битвы и считается наземным отрядом или кораблем соответствующей фракции нулевого командного уровня. Находясь в области, он соблюдает все правила и ограничения, применимые к отрядам.

Например, каждый жетон подкрепления, который игрок Ультрамаринов размещает в мире, рассматривается как отряд Разведчиков.



Этот мир предоставляет жетон подкрепления.

Процветание: Когда игрок получает этот ценный ресурс, он вместо этого получает один жетон ресурса по своему выбору.



Этот мир предоставляет один жетон ценного ресурса любого типа

Приказ Планирования

Чтобы выполнить Приказ Планирования у игрока должен быть **отряд или постройка в активной системе**. Он может просмотреть все карты в своих колодах улучшений. Затем он может купить одно улучшение приказа *Жетон Приказа* и/или одно боевое улучшение, если он *Планирования* соответствует ограничениям командного уровня каждой карты (см. «Командный уровень» на стр. 9). После выполнения этого приказа он кладет жетон приказа **на верх своей колоды событий**, что позволит ему взять карту события во время Фазы Обновления.

Чтобы купить улучшение, игрок должен потратить количество материалов, равное стоимости в материалах, указанной в левом верхнем углу карты улучшения приказа или боевой колоды. Чтобы потратить материалы, игрок поворачивает счетчик материалов на соответствующую величину в меньшую сторону.



Требуемый Командный
Уровень Улучшения

Материальная
Стоимость Улучшения

Существует два типа улучшений: **улучшения приказов** и **боевые улучшения**, а именно:

- **Улучшения Приказов:** Улучшения приказов повышают функциональность жетонов приказов. После покупки улучшения приказа игрок помещает его в свою игровую зону рядом со своим листом фракции. Каждое улучшение приказа соответствует одному из четырех приказов (Развертывание, Планирование, Доминирование, Продвижение) и дает игроку преимущество при выполнении соответствующего приказа.
- **Боевые Улучшения:** Боевые улучшения — это более мощные боевые карты, которые игрок добавляет в свою боевую колоду.



Карта Улучшения
Приказов



Карта Боевого
Улучшения

ПОКУПКА БОЕВЫХ УЛУЧШЕНИЙ

Игрок покупает карты боевых улучшений парами. Когда игрок покупает одну карту боевого улучшения, он получает **обе копии карты**.

Когда игрок покупает пару боевых карт, он должен убрать две копии любой другой карты из своей боевой колоды и поместить их обе в свою колоду боевых улучшений. Затем он добавляет обе копии купленного улучшения в свою боевую колоду и перемешивает колоду.

Боевая колода всегда содержит две копии пяти карт, что в сумме дает десять карт.

Приказ Продвижения

Игроки используют Приказы Продвижения для перемещения отрядов и начала битв. Чтобы выполнить Приказ Продвижения, игрок перемещает отряды **в активную систему**. После перемещения отрядов игрок разрешает битву, если есть **оспариваемая область** — область, в которой есть как дружественные, так и вражеские отряды или постройки. Чтобы выполнить Приказ Продвижения, активный игрок совершает следующие шаги по порядку:



Жетон Приказа
Продвижения

1. **Перемещение Кораблей:** Активный игрок может переместить свои корабли в активной системе и из одной соседней системы в любые пустоты в активной системе.
2. **Перемещение Наземных Отрядов:** Активный игрок может переместить свои наземные отряды в активной системе и из одной соседней системы в любые миры в активной системе. Если он перемещал корабли из соседней системы, он не может перемещать наземные отряды из другой соседней системы.
3. **Разрешение Битвы:** Активный игрок разрешает битву, если есть оспариваемая область (см. «Битва» на стр. 12). Если оспариваемой области нет, он может вместо этого провести орбитальный удар (см. «Орбитальный удар» на стр. 11).

Важно: Отряды **не могут двигаться через варп-штормы**, и игрок может создать **максимум одну** оспариваемую область при выполнении Приказа Продвижения. Игрок может переместить любое количество отрядов Приказом Продвижения, но **максимум пять отрядов** могут закончить свое перемещение в каждой области.

ПЕРЕМЕЩЕНИЕ КОРАБЛЕЙ

При перемещении корабля игрок может переместить корабль из пустоты, которую он в данный момент занимает, в любую пустоту в активной системе, даже если эти две области не являются соседними.

ПЕРЕМЕЩЕНИЕ НАЗЕМНЫХ ОТРЯДОВ

При перемещении наземного отряда игрок может переместить отряд из мира, в котором он находится в данный момент, в любой мир в активной системе, соединенной **путем**. Путь представляет собой ряд соседних (не по диагонали) дружественных областей. Путь может состоять из миров, пустот или их сочетаний (см. «Пример Приказа Продвижения» на стр. 11).

Наземные отряды могут перемещаться из одного мира в соседний без использования корабля. Тематически они используют невоенные транспортные корабли или другие простые формы передвижения, не представленные в игре. Количество отрядов, которые игрок может перемещать через дружественную область, не ограничено.

ВМЕСТИМОСТЬ ОТРЯДОВ

Каждая область имеет **вместимость**.

Вместимость пустоты равна трем, а вместимость каждого мира равна количеству значков черепа, представленных на знамени мира. Вместимость области указывает **максимальное количество отрядов**, которые могут существовать в области после полного выполнения приказа.



Вместимость
Отрядов Мира

ПРИМЕР ПРИКАЗА ПРОДВИЖЕНИЯ



1. Настала очередь игрока за Ультрамаринов разыгрывать приказ, поэтому он раскрывает один из своих Приказов Продвижения переворачивая его лицевой стороной вверх.
2. Сначала он должен переместить корабли. У него нет кораблей в активной системе, поэтому он перемещает Ударный Крейсер из соседней системы в пустоту в активной системе.
3. Затем игрок решает переместить некоторые из своих наземных отрядов из соседней системы в активную систему. Теперь, когда у него есть

- корабль в пустоте, он может перемещать через нее наземные отряды. Он перемещает своих Космодесантников через пустоту в мир в правом верхнем углу активной системы.
4. Затем игрок перемещает своего Разведчика через пустоту в мир в левом нижнем углу активной области.
5. Наконец, игрок решает переместить своего Разведчика, который уже был в активной системе, в соседний мир в правом нижнем углу.

ОРБИТАЛЬНЫЙ УДАР

После выполнения Приказа Продвижения, если нет оспариваемых областей (и, следовательно, битва не начиналась), активный игрок может выполнить орбитальный удар.

Чтобы выполнить орбитальный удар, игрок выбирает вражеский мир в активной системе. Затем он выбирает одну пустоту в активной системе, соседнюю этому миру. Он бросает количество кубиков, равное общей боевой мощи всех его кораблей в этой пустоте.

Вражеские отряды в выбранном мире получают урон, равный количеству выпавших значков атаки (⚡). Боевая мощь и получение урона подробно объясняются позже.

Игрок не может выполнить орбитальный удар по миру, содержащему бастион. Бастионы описаны позже.



БИТВА

После того, как игрок перемещает отряды с помощью Приказа Продвижения, он должен разыграть битву, если у него есть отряды в области, содержащей как дружественные, так и вражеские отряды или постройки (т. е. оспариваемой области). Во время битвы игрок, выполняющий Приказ Продвижения, является **атакующим**, а другой игрок - **защищающимся**.

В битвах в *Forbidden Stars* используется комбинация кубов и карт. Игроки начинают битву, бросая кубы в зависимости от боевой мощи своих отрядов. Затем они разыгрывают боевые карты, чтобы активировать специальные способности и получить боевые знаки, кубы и боевые жетоны. Игрок с наибольшим значением боевого духа (☛) в конце битвы становится победителем, а его противник должен отступить.

Битва состоит из следующих шагов:

1. **Подготовка:** Игроки готовятся к битве, выполняя следующие подшаги:
 - а. **Бросьте Кубы:** И нападающий, и защищающийся одновременно бросают количество кубов, равное суммарной **боевой мощи** всех его недеморализованных отрядов в бою. Боевая мощь отрядов игрока указана на его листе фракции. Например, если игрок за Ультрамаринов имеет в бою два Ленд Рейдера, он бросает шесть кубов.



Боевая Мощь Отряда На Листе Фракции

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 у атакующего, а затем у защищающегося есть возможность разместить несколько своих жетонов подкреплений рядом со своими отрядами в оспариваемой области. Количество жетонов подкреплений, которое может разместить игрок, равно количеству его отрядов в битве (см. «Ценные ресурсы» на стр. 9).
2. **Раунд битвы:** Игроки играют до трех раундов битвы, разыгрывая боевые карты со своих рук. Во время **каждого раунда битвы** игроки выполняют следующие подшаги:
 - а. **Выберите Боевую Карту:** Атакующий и защищающийся одновременно выбирают по одной боевой карте с руки и кладут выбранную карту лицевой стороной вниз в игровую зону.
 - б. **Разыграйте Боевую Карту:** Атакующий раскрывает и разыгрывает свою боевую карту. Затем защитник раскрывает и разыгрывает свою боевую карту, как описано на стр. 13.

- в. **Шаг Нанесения Повреждений:** Начиная с атакующего, оба игрока должны получить урон, равный общему количеству значков атаки его противника (☛) с кубов, боевых жетонов и открытых боевых карт. Каждый значок защиты (☛), который есть у игрока (с кубов, боевых жетонов и его открытых боевых карт), уменьшает количество получаемого урона на один. Правила получения урона объясняются на стр. 13.



Игрок Ультрамаринов в общей сложности имеет три знака атаки (☛) и четыре 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 подэтапу «Захватите постройки», как описано ниже.

3. **Разрешение:** После завершения третьего раунда битвы игроки заканчивают битву, выполнив следующие подшаги:

- а. **Определите Победителя:** Игрок с наибольшим суммарным значением боевого духа побеждает в бою (защитник побеждает при ничье), а вражеские отряды должны отступить (объясняется позже).

Игрок определяет свой суммарный боевой дух, складывая количество значков своего боевого духа (☛) на своих кубах и боевых картах, лежащих лицом вверх, а также значения боевого духа и на листе своей фракции, которые соответствуют каждому из его бастионов и недеморализованных отрядов в битве.



Боевой Дух Отряда На Листе Фракции

- б. **Захватите Постройки:** Если атакующий побеждает в битве, он получает контроль над всеми постройками в мире, убирая маркеры контроля построек противника и заменяя их своими собственными.
- в. **Очистка:** Каждый игрок сбрасывает все жетоны подкреплений, которые он использовал, в запас и замешивает все свои боевые карты обратно в свою боевую колоду.

Розыгрыш Боевых Карт

Все боевые карты имеют одну или две ячейки боевых способностей. Разыгрывая боевую карту, игрок сначала применяет все общие способности (зеленая ячейка), а затем применяет все способности отрядов (коричневая ячейка). Он применяет каждую способность в том порядке, в котором она указана, сверху вниз.

Способностям отрядов всегда предшествует хотя бы одно имя отряда. Чтобы использовать способность отрядов, игрок должен иметь хотя бы один из перечисленных отрядов в бою, и этот отряд должен быть недеморализованным.



Общая Способность

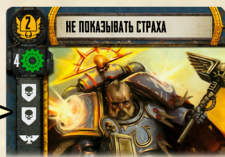
Способность Отрядов

Чтобы воспользоваться способностью отрядов, у игрока должен быть хотя бы один Бастион или недеморализованный Космодесантник или недеморализованный Ударный Крейсер в битве.

Значки Боевых Карт

Большинство боевых карт содержат один или несколько боевых значков (👤, 🛡, 🗡) в левой части карты. Эти значки действуют так же, как значки на кубках, и сохраняются до конца битвы.

Значки на
Боевой Карте



Боевые Кубы

Когда игрок получает 🛡, 🛡 или 🗡 от способности, он берет один кубик из запаса неиспользованных кубов и кладет его рядом с другими кубами указанным значком вверх. Когда игрок теряет куб, он берет один из своих кубов с соответствующим значком и возвращает его в запас.

Если игровой эффект позволяет игроку получить 🛡, он берет куб из запаса, бросает его и кладет его вместе с другими своими кубами.

Важно: Атакующий и защищающийся ограничены **восемью кубами** во время битвы.

Боевые Жетоны

Некоторые способности боевых карт предоставляют игрокам боевые жетоны, представленные значками боевых жетонов (👤 и 🛡). Когда игрок получает 👤 или 🛡, он берет боевой жетон из резерва и кладет его соответствующей стороной вверх рядом со своими кубами. При расчете атаки или защиты во время битвы боевые жетоны игрока добавляются к его окончательному значению. Все боевые жетоны являются **временными** и возвращаются в запас в конце раунда битвы, в котором они были получены.



Жетоны
Сражения

Получение Урона

Когда игрок получает урон, он обязан выбрать один дружественный отряд в оспариваемой области, который получит урон. Этот отряд должен быть недеморализованным, кроме ситуаций, когда все отряды деморализованы. Если урон равен **показателю здоровья** выбранного отряда или превышает его, этот отряд **уничтожается** и удаляется с игрового поля.



Показатель Здоровья Отряда на Листе Фракции

Если урон ниже показателя здоровья выбранного отряда, этот отряд становится деморализованным. Если урон **превышает** показатель здоровья выбранного отряда, любой урон, превышающий показатель здоровья отряда, должен быть нанесен другому дружественному отряду. Игрок повторяет этот процесс до тех пор, пока либо не останется урона, либо не останется больше отрядов.

Важно: При получении урона во время орбитального удара любые неуничтоженные отряды **не становятся деморализованными**.

Пример: У игрока за Ультрамаринов в битве два Разведчика. В течение первого раунда битвы он должен получить три урона. Он выбирает одного из своих Разведчиков, который первым получит урон. Он сравнивает свои два здоровья с тремя единицами урона; поскольку показатель здоровья Разведчика равно или меньше урона, он уничтожается. Затем игрок назначает один оставшийся урон другому своему Разведчику. Этот отряд не уничтожается, а становится деморализованным, а урон отбрасывается, потому что показатель здоровья отряда превышает урон.

Деморализованные Отряды

Отряды могут стать **деморализованными** из-за способностей боевых карт, отступления или получения урона, который меньше их показателей здоровья. При деморализации отряда пластиковая модель кладется на бок. Если отряд представлен жетоном подкрепления, этот жетон переворачивается на деморализованную сторону.

Деморализованные отряды не добавляют значение своего боевого духа (🗡) при определении победителя боя и не могут удовлетворять требованиям отрядов на боевой карте. Кроме того, игрок **не может назначать урон** деморализованному отряду, если у него есть один или несколько недеморализованных отрядов или бастионов в области. Во время Фазы Обновления все деморализованные отряды восстанавливаются: пластиковые модели поднимаются вертикально.

Бастионы

Бастионы не являются отрядами, но они добавляют кубы и свои значения боевого духа во время битвы. Кроме того, бастионы могут быть выбраны для получения урона. Если бастион получает урон, равный показателю его здоровья, он удаляется с игрового поля и возвращается в запас. Бастионы не могут стать деморализованными.

ПРИМЕР БИТВЫ ЧАСТЬ I



1. Игрок за Ультрамаринов (синий) выполняет Приказ Продвижения. После перемещения своих отрядов у него есть два отряда в области с двумя эльдарскими отрядами. Игроки за Ультрамаринов и Эльдар теперь должны разрешить битву.
2. Игроки сверяются с листами своих фракций, чтобы определить, сколько кубов дают их отряды. Оба игрока одновременно бросают свои кубы.
Затем каждый игрок берет пять карт из своей боевой колоды и держит эти карты скрытыми друг от друга.

Первый раунд битвы: Каждый игрок выбирает боевую карту из своей руки и кладет ее лицом вниз перед собой. Затем игроки выполняют следующие шаги:

3. Игрок за Ультрамаринов является атакующим, поэтому он первым раскрывает и разыгрывает свою карту. Сначала он применяет общую способность в зеленой ячейке, что дает ему два боевых жетона защиты.
4. Затем он применяет способность отрядов в коричневой ячейке. У него есть отряд Космодесантников, необходимый для применения этой способности, поэтому он решает перевернуть один из своих кубов в куб.



5. Игрок за Эльдар раскрывает и разыгрывает свою карту. Сначала он применяет общую способность в зеленой ячейке, что дает ему один куб. Он бросает куб и кладет его рядом с остальными кубами.
6. Затем игрок за Эльдар применяет способность отрядов в коричневой ячейке. У него есть Аспектный Воин, и он решает потратить 1 куб, чтобы вынудить своего противника выбрать и деморализовать один свой отряд. Игрок за Ультрамаринов решает деморализовать одного из своих Разведчиков.

В качестве последнего шага этого раунда битвы игроки должны получить урон. Каждый игрок подсчитывает количество имеющихся у него боевых значков на своих кубах, своих боевых картах и своих боевых жетонах.

Ни один из игроков не имеет больше значков атаки (♣), чем значков защиты его противника (♠), поэтому ни один из игроков не получает урон.

Игроки сбрасывают все боевые жетоны, затем проводят следующий раунд битвы (см. «Пример битвы, часть II» на стр. 15).

ПРИМЕР БИТВЫ ЧАСТЬ II



Второй Раунд Битвы: Каждый игрок выбирает боевую карту из своей руки и кладет ее лицом вниз перед собой. Затем игроки выполняют следующие шаги:

7. Игрок за Ультрамаринов раскрывает и разыгрывает свою карту. Сначала он применяет общую способность в зеленой ячейке, что дает ему один куб. Он бросает куб и кладет его рядом с остальными своими кубами.
8. Затем он применяет способность отрядов в коричневой ячейке. У него есть отряд Космодесантников, необходимый для применения этой способности, поэтому он выбирает восстановить своего Разведчика.
9. Затем игрок за Эльдар раскрывает и разыгрывает свою карту. Сначала он применяет общую способность в зеленой ячейке, что дает ему два боевых жетона атаки.
10. Теперь игрок за Эльдар может применить способность в коричневой ячейке, но он решает это не делать.



11. Каждый игрок подсчитывает количество значков атаки (🔥) на его кубах, боевых картах и боевых жетонах.

Игрок за Эльдар — единственный игрок, у которого больше значков атаки (🔥), чем значков защиты (🛡️) его противника. У него шесть значков атаки, а у его противника — два значка защиты, поэтому его противник получает четыре урона.

12. Игрок за Ультрамаринов решает сначала распределить урон на Разведчика. У него всего два здоровья и он уничтожен. Остальные два урона распределяются на другой его отряд, у которого три здоровья. Этого урона недостаточно для его уничтожения, поэтому отряд становится деморализованным.

Игроки сбрасывают все боевые жетоны. Поскольку у обоих игроков остались отряды, они разыгрывают еще один раунд битвы. Если у обоих игроков есть хотя бы по одному выжившему отряду, игрок с наибольшим суммарным значением боевого духа в конце этого раунда битвы побеждает в битве, а его противник должен отступить всеми своими отрядами.

ОТСТУПЛЕНИЕ

Отряды должны отступить, когда они проигрывают битву. Кроме того, некоторые способности боевых карт могут заставить отряды отступить. После отступления отряды становятся деморализованными. Атакующие и защищающиеся отряды следуют разным правилам отступления, а именно:

АТАКУЮЩИЙ ОТСТУПАЕТ

Когда атакующий отступает, он должен переместить все свои оставшиеся отряды из оспариваемой области в другую область — корабли должны отступить в пустоту, а наземные отряды должны отступить в мир по легальному пути перемещения.

Все отступающие отряды обязаны переместиться в одну и ту же область, и это должна быть область, из которой изначально переместился хотя бы один из отрядов в битве.

ЗАЩИЩАЮЩИЙСЯ ОТСТУПАЕТ

Когда защищающийся отступает, он должен переместить все свои оставшиеся отряды из оспариваемой области в дружественную или неконтролируемую область в активной системе или соседней системе — корабли должны отступить в пустоту, а наземные отряды должны отступить в мир по легальному пути перемещения. Все отступающие отряды должны переместиться в одну и ту же область. Если защищающийся может отступить как в дружественную, так и в неконтролируемую область, он обязан отступить в дружественную область.

СТОП!

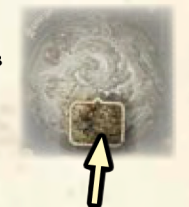
Теперь вы знаете все правила, необходимые для вашей первой игры. Поиграв со схемой «Расстановка к Первой Игре», вы готовы изучить дополнительные правила на этой странице.

СОЗДАНИЕ ИГРОВОГО ПОЛЯ

После игры с использованием игрового поля, представленного на схеме «Расстановка к Первой Игре», игроки готовы играть, создав уникальное игровое поле во время подготовки к игре самостоятельно.

Сборка игрового поля — это стратегическое упражнение, в котором игроки выбирают, где размещать тайлы системы и где размещать свои первоначальные силы. На шаге подготовки к игре «Сборка игрового поля» игроки выполняют следующие действия:

1. **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.
2. **Распределите маркеры целей:** Каждый игрок отдает по два своих маркера целей каждому другому игроку и возвращает оставшиеся маркеры в коробку с игрой.
3. **Соберите игровое поле:** Начиная с первого игрока и далее по **часовой стрелке**, каждый игрок размещает один тайл системы в игровой зоне следующим образом:
 - а. **Разместите Тайл Системы:** Игрок выбирает один из своих тайлов системы и кладет его рядом хотя бы с одним другим тайлом системы (см. «Пример размещения тайла» справа).
 - б. **Разместите Отряды и Постройки:** Игрок может разместить любое количество компонентов со своего листа фракции (в ячейке «Стартовые силы») на тайл, который он только что разместил.
 - в. **Разместите Маркеры Целей:** Игрок **обязан** разместить один из маркеров целей противника **на каждую ячейку для маркеров целей** на 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 тайлы, полученные на шаге 2, он больше не размещает маркеров целей.



Зона Размещения Маркера Целей

4. **Разместите Варп-Штормы:** Начиная с игрока, разместившего последнюю систему, 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.

РАЗМЕЩЕНИЕ ТАЙЛОВ СИСТЕМЫ

При размещении тайла системы игрок может разместить либо тайл своей фракции, либо любой другой тайл. Он может положить тайл любой стороной вверх и в любой ориентации; однако после того, как первый игрок поместит свой первый тайл системы, все остальные тайлы должны быть размещены **по соседству** с другим тайлом.

Игрок **не может размещать тайл** таким образом, чтобы он нарушал максимальный размер игрового поля. Этот размер варьируется в зависимости от количества игроков:

- **Два Игрока:** Три тайла на два тайла
- **Три Игрока:** Три тайла на три тайла
- **Четыре Игрока:** Три тайла на четыре тайла

Ориентация игрового поля не определяется до тех пор, пока максимальное количество тайлов не будет размещено в одном ряду или столбце. Например, игра для четырех игроков может быть либо шириной в четыре тайла, либо высотой в четыре тайла. Это определяется, как только четвертый тайл размещается в строке или столбце.

ПРИМЕР РАЗМЕЩЕНИЯ ТАЙЛА

Настала очередь игрока за Эльдар размещать тайл во время игры вчетвером. Он решает разместить тайл своей фракции.



Он может разместить тайл своей фракции в любом из восьми возможных мест, обведенных зеленым. Он не может разместить свой тайл ни на одной из трех ячеек на концах, потому что это нарушит максимальный размер игрового поля, отведенный для игры вчетвером, который составляет три тайла на четыре тайла.

