

РОЗЫГРЫШ ГЛАВЫ

На протяжении главы игроки проводят множество раундов, пока у них не кончатся карты. Когда глава завершается, участники получают власть согласно объявленным замыслам. (См. последнюю страницу.)

Во время раунда каждый игрок, начиная с владельца инициативы, делает один ход. Когда раунд заканчивается, сбросьте все разыгранные карты и определите, переходит ли инициатива к новому владельцу.

Во-первых, ход делает владелец инициативы.

Если в вашей руке нет карт или вы не хотите их разыгрывать, **передайте инициативу** по часовой стрелке ближайшему игроку с картами в руке. Он делает первый ход вместо вас.



Разыграть главную карту

Вы должны разыграть карту действия в качестве главной. Можете выполнить **одно действие за каждый символ** в левом верхнем углу карты. (На этой карте 4 символа, что позволяет вам выполнить 4 действия.)

Если инициатива у вас, можете **объявить замысел** в нижнем левом углу вашей карты: поместите маркер нуля на номер вашей карты, но не на символы, и поместите доступный маркер замысла с наибольшим значением на соответствующую клетку замысла на поле. (Замыслы перечислены на **последней странице**.)

Во-вторых, каждый оставшийся игрок делает ход в порядке по часовой стрелке.



Перебить

Лицевой стороной вверх разыграйте карту действия той же масти, что и главная, но с большим номером. (Не каждой разыгранной карты!) Можете выполнить одно действие за **каждый символ** на разыгранной карте.



Изменить

Лицевой стороной вверх разыграйте карту действия, масть которой отличается от главной. Вы можете выполнить одно действие с вашей карты. (Не с главной карты!)



Копировать

Разыграйте любую карту действия лицевой стороной вниз. Можете выполнить одно действие с главной карты.

Можете **перехватить инициативу**, если у вас её нет и никто ещё не перехватил её в этом раунде: разыграйте любую дополнительную карту действия лицевой стороной вниз вместе с вашей первой картой и игнорируйте её действия **или** перебейте картой с 7 (только в партиях на четверых).

В-третьих, определите, переходит ли инициатива к другому игроку, затем сбросьте все разыгранные карты.

— ИНИЦИАТИВА —

Если кто-то перехватывал инициативу, этот игрок оставляет инициативу у себя.

Если никто не перехватывал инициативу, передайте её маркер игроку, который перебил картой с наибольшим номером. Если никто не перебивал, инициатива остаётся у текущего владельца.

Наконец сбросьте все разыгранные карты и проверьте, начнётся ли новый раунд. Если ни у кого в руках не осталось карт, завершите главу.



ОПИСАНИЯ ДЕЙСТВИЙ

Руководство → сбор налогов, починка или влияние	Агрессия → перемещение, сражение или присвоение
Проектирование → строительство или починка	Мобилизация → перемещение или влияние

Постройте корабль или здание на поле.

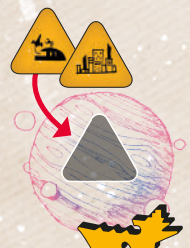


Поместите **корабль** в верный космопорт. Построить корабль в одном космопорте можно только **1 раз в ход**.

ИЛИ

Поместите **город или космопорт** в пустую ячейку на планете с **верными** компонентами.

Поместите компонент **поврежденным**, если системой правит соперник.



Почините поврежденный корабль или здание.



Поднимите поврежденный верный корабль или переверните здание в **любой системе** на поле, делая их **неповрежденными**.



Соберите налог с города в виде ресурса.

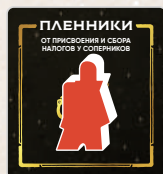


Выберите верный город либо выберите город соперника, где вы правите.

Собрать налог с одного города можно только **1 раз в ход**.



Получите из запаса 1 ресурс того же типа, что и планета с этим городом. Поместите его в ячейку ресурса на своём планшете.



Если вы собрали налоги с города соперника, также возьмите 1 агента из его запаса и поместите на клетку «Пленники» на вашем планшете.

Переместите корабли в соседнюю систему.



Переместите **сколько угодно** верных кораблей из одной системы в соседнюю.

Если вы перемещаетесь из системы с **верным космопортом**, можете **переместиться гиперпрыжком** — продолжайте перемещать корабли настолько далеко, насколько хотите (но вы обязаны остановиться, когда достигнете **врат, которыми правит соперник**, или **любой планеты**). Вы можете оставлять часть кораблей по пути.

(В дополнениях заражение также прерывает перемещение гиперпрыжком.)

Окажите влияние на карту при дворе.



Поместите агента на любую карту в ряду двора.

Присвойте карту со двора.



Возьмите карту из ряда двора, на которой **ваших агентов больше, чем у каждого из соперников**. Верните верных агентов в запас. Возьмите агентов соперников в качестве **пленников**.

Возьмите карту с верха колоды двора, чтобы **обновить двор**.

Верный. Вашего цвета.

Правление. У вас в системе больше неповрежденных кораблей, чем у любого соперника.

Соперник. Любой другой игрок. Компоненты соперника окрашены в другие цвета.



Таран



Перестрелка



Налёт

Можете получить меньше кубиков, чем максимум, и сочетать кубики разных типов. Нельзя получить больше 6 кубиков одного типа.

Всё сражение проводит атакующий! Защищающийся не принимает никаких решений.



Нанесите удар по вашим кораблям



Разыграйте оборону соперника

Затем...



Нанесите удар сначала по кораблям, затем по зданиям, если кораблей не осталось



Нанесите удар по зданиям

Затем...



Налёт на карты и ресурсы

Сражайтесь, чтобы разрушить компоненты, украсть карты и ресурсы!

1. **Выберите систему сражения**, где есть ваши верные корабли: они становятся **атакующими**.
2. **Выберите защищающегося** — 1 соперника, чьи компоненты есть в системе сражения. Это его **защищающиеся компоненты**.
3. **Получите кубики**: 1 кубик тарана, перестрелки или налёта за каждый атакующий корабль.
 - ♦ **Кубики тарана** быстро повреждают компоненты защищающегося и могут быть опасны для вас.
 - ♦ **Кубики перестрелки** повреждают медленнее, но более безопасны.
 - ♦ **Кубики налёта** (только если в системе есть **защищающиеся здания** или у защищающегося нет верных зданий ни в одной системе на поле) позволяют украсть что-либо у защищающегося (с вероятностью повреждения его компонентов), но несут больше всего риска.
4. **Бросьте кубики и примените результаты** в таком порядке:
 - 1) Нанесите 1 удар по одному из ваших **атакующих кораблей** за каждый .
 - 2) Если вам выпало сколько — нанесите 1 удар по одному из ваших **атакующих кораблей** за каждый неповреждённый защищающийся корабль (только 1 раз за сражение).
 - 3) Нанесите 1 удар по одному из **защищающихся кораблей** за каждый . (Или по защищающемуся зданию, если кораблей не осталось.)
 - 4) Нанесите 1 удар по одному из **защищающихся зданий** за каждый .
 - 5) Налётом украдите **ресурсы и карты**, потратив , если у вас остались атакующие корабли.

Удары по компонентам и трофеи

Нанеся удар по неповреждённому компоненту, положите его набок или переверните.

Если вы нанесли удар по повреждённому компоненту, он **разрушен** — уберите его. Атакующий и защищающийся получают разрушенные компоненты друг друга в качестве **трофеев**. Трофеи учитываются для исполнения замысла «Полководец».

Разрушение городов

Если вы разрушаете город, делайте следующее...

1. **Наложите запрет**. Сбросьте все ваши ресурсы и карты гильдий того же типа, что и планета этого города, поместите сбрасываемые карты лицевой стороной вверх в стопку сброса двора рядом с его колодой. Поместите агента на ваш планшет, накрывая символ запрета этого типа планеты. Теперь этот ресурс **под запретом**. Нельзя тратить ресурсы под запретом на соответствующие обычные действия пролога.
2. **Разграбьте двор**. Присвойте любую карту с **любым количеством** агентов защищающегося. Возьмите всех агентов соперников с карты в качестве **трофеев**, а не пленников.

ЗАВЕРШЕНИЕ ГЛАВЫ

Глава завершается, когда у всех кончились карты действий или когда все игроки с картами передали инициативу. Пройдите этапы ниже, затем владелец инициативы начинает следующую главу!

Этап 1. Начислите очки за замыслы

Начислите очки за все замыслы с любым количеством маркеров замыслов на их клетках.



Магнат. У вас на ресурсах и картах гильдий суммарно символов топлива и материалов больше, чем у любого соперника.



Тиран. У вас на планшете больше пленников, чем у любого соперника (от сбора налогов и присвоения).



Полководец. У вас на планшете больше трофеев, чем у любого соперника. (Обычно при разрушении компонентов соперников в сражении.)



Хранитель. У вас на ресурсах и картах гильдий больше символов реликвий, чем у любого соперника.



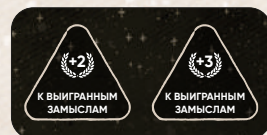
Эмпат. У вас на ресурсах и картах гильдий больше символов психотехник, чем у любого соперника.

Игрок, занявший **первое место** по замыслу, получает большее значение власти с каждого маркера на нём. Игрок, занявший **второе место** по замыслу, получает меньшее значение власти с каждого маркера на нём.

Ничьи. При ничьей за первое место все претенденты занимают второе. При ничьей за второе место никто не получает власть.

Минимальное количество. Нельзя получить власть за замысел, если у вас нет того, что учитывается для его исполнения.

Бонус власти за город. Каждый раз, занимая первое место по замыслу (не при ничьей), получите дополнительно 2 очка власти, если на вашем планшете открыта ячейка города «+2 к выигранным замыслам», или 5 очков власти, если обе — «+2» и «+3» — открыты.



Этап 2. Обновление и переворот замыслов

Верните все маркеры замыслов на клетки доступных маркеров на поле.

Переверните ещё не перевёрнутый маркер замысла с **наименьшей властью** на сторону с большей властью.

Если начислялись очки за замысел «Полководец», верните все трофеи. Если «Тиран» — верните всех пленников. (Заполняйте ячейки на планшете городами справа налево.)

Этап 3. Закончите игру или перейдите к следующей главе

Игра заканчивается, когда хотя бы один игрок наберёт **27 очков власти** (4 игрока), **30 очков** (3 игрока) или **33 очка** (2 игрока) либо если маркер главы уже находится на главе 5.

В конце игры побеждает участник с наибольшей властью. При ничьей побеждает игрок, стоящий раньше в порядке хода.

Если игра не закончена, продвиньте маркер главы на следующее деление.

Этап 4. Получение карт

Перемешайте все карты действий.

Каждый игрок берёт в руку **6 карт действий**.

Только в партии на двоих. После получения карт игрок без инициативы может сбросить все 6 карт действий из руки, чтобы взять 6 новых. Он должен оставить их. Сбросьте все карты действий не в руках игроков в стопку сброса действий **лицевой стороной вниз**.



x6