Иллюстрированные правила игры

TWILIGHT IMPERIUM 3rd EDITION

на русском языке

Опциональные правила

Версия FAQ:

2.2.1

Использованные опциональные правила:

- Leaders
- Homeworlds (V)
- New Races (SE)
- New System Tiles (SE)
- New Action, Political and Secret Objective Cards (SE)
- New Technology Cards (SE)
- The Variant Strategy Cards (SE)
- Variant Objectives (SE)
- Race-specific Technologies (SE)
- Artifacts (SE)
- Shock Troops (SE)
- Space Mines (SE)
- The Wormhole Nexus (SE)
- Facilities (SE)
- Tactical Retreats (SE)
- Custodians of Mecatol Rex (SE)
- Voice of the Council (SE)

Неиспользованные опциональные правила:

- The Long War
- Age of Empire
- Distant Suns
- Sabotage Runs
- The Star in the Crown (V)
- The Ancient Throne (V)
- The Variant Imperial Strategy Card (SE)
- New Distant Suns Domain Counters (SE)
- Territorial Distant Suns (SE)
- Simulated Early Turns (SE)

ОСНОВНЫЕ ПОЛОЖЕНИЯ

Условия победы

Для достижения победы необходимо набрать 9 Victory Points (победные очки).

В основном Victory Points зарабатываются путем выполнения различных Objectives (заданий).

Помимо них, есть некоторые альтернативные пути получения Victory Points.

Также, есть некоторые альтернативные пути достижения победы.

У игрока никогда не может быть меньше 0 Victory Points.

Игровое поле

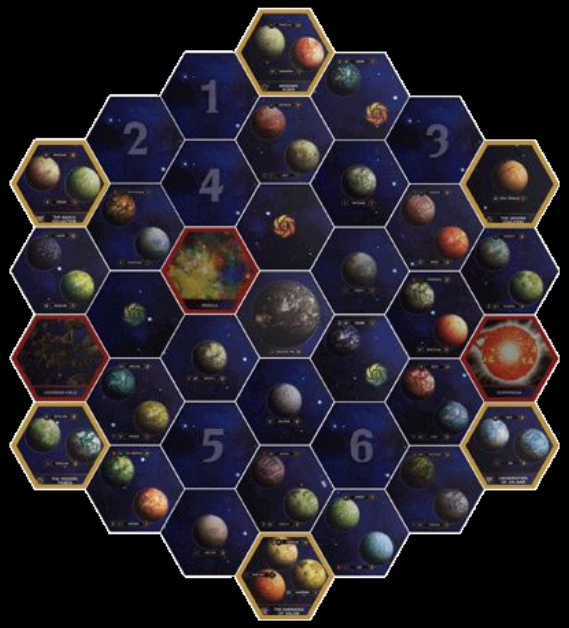
Игровое поле создается из шестиугольных элементов, называемых гексагонами. Каждый раз игровое поле выглядит по разному, так как создается игроками по определенным правилам в начале игры.

Существует несколько типов гексагонов:

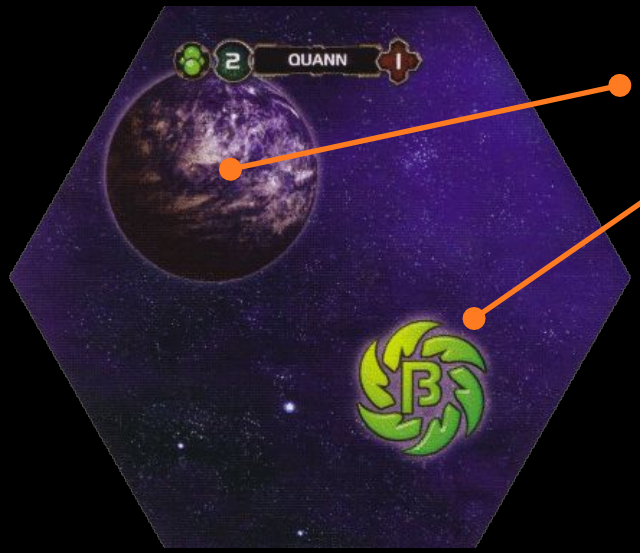
- ► Home Systems (домашние системы)
- ► Special Systems (специальные системы)
- ► Обычные системы

Home Systems и обычные системы могут включать следующие объекты:

- ► Планеты
- ► Alpha and Beta Wormholes (пространственные аномалии Альфа и Бета)



ВАРИАНТ ИГРОВОГО ПОЛЯ

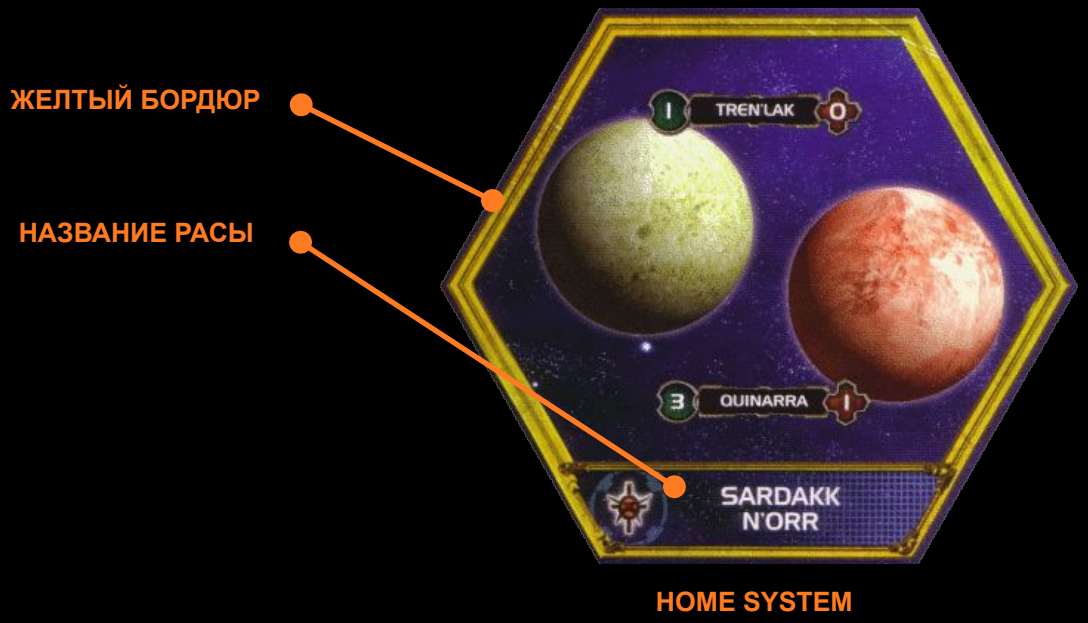


ГЕКСАГОН

Home Systems

У каждого игрока в начале игры есть своя Home System, из которой он начинает игру. В игре есть 14 рас, у каждой из которых есть своя Home System. Внешне Home Systems отличаются от остальных наличием желтого бордюра по краям гексагона.

Игрок может получать Victory Points только в том случае, если он контролирует все планеты в своей Home System.



Special Systems

Существует несколько типов Special Systems:

- ► Supernova (сверхновая)
- ► Asteroid Field (астероидное поле)
- ► Nebula (туманность)
- ► Ion Storm (ионный шторм)

Внешне Special Systems отличаются от остальных наличием красного бордюра по краям гексагона.

КРАСНЫЙ БОРДЮР

SUPERNOVA

ASTEROID FIELD

NEBULA

ION STORM

Special Systems

Специальные системы обладают следующими характеристиками:

- ► Supernova:
  - ▼ Останавливаться в гексагоне, содержащем Supernova, запрещено при любых обстоятельствах.
  - ▼ Двигаться сквозь гексагон, содержащий Supernova, могут только корабли расы The Embers of Muaat.
- ► Asteroid Field:
  - ▼ Останавливаться в гексагоне, содержащем Asteroid Field, запрещено при любых обстоятельствах.
  - ▼ Двигаться сквозь гексагон, содержащий Asteroid Field, разрешено только при наличии у игрока технологии Antimass Deflectors.
- ► Nebula:
  - ▼ Корабли, защищающие Nebula, получают +1 ко всем combat rolls (боевым броскам).
  - ▼ Корабли, входящие в Nebula, обязаны в ней остановиться, вне зависимости от их скорости.
  - ▼ Скорость кораблей, выходящих из Nebula, равняется 1.
- ► Ion Storm:
  - ▼ Корабли, входящие в Ion Storm, обязаны в нем остановиться, вне зависимости от их скорости.
  - ▼ PDS не могут стрелять по кораблям, находящимся в Ion Storm (см. PDS).
  - ▼ Fighters не совершают combat rolls внутри Ion Storm, но при этом могут убираться в качестве потерь (см. Fighters).

Wormholes

Wormholes – это пространственные аномалии, соединяющие удаленные друг от друга гексагоны. Считается, что гексагоны, содержащие wormholes одного типа, находятся рядом друг с другом, т.е. для того, что переместиться с одного гексагона с Wormhole Alpha на другой гексагон с Wormhole Alpha, надо передвинуться всего на один гексагон.

Если на игровом поле находится все лишь один wormhole какого-то типа, он не играет никакой роли и игнорируется.

WORMHOLE ALPHA

WORMHOLE BETA

Wormhole Nexus

В игре есть особая система, находящаяся вне игрового поля, которую можно достигнуть только с помощью Wormholes Alpha и Beta. Считается, что эта система находится рядом со всеми системами, в которых есть Wormholes Alpha и Beta.

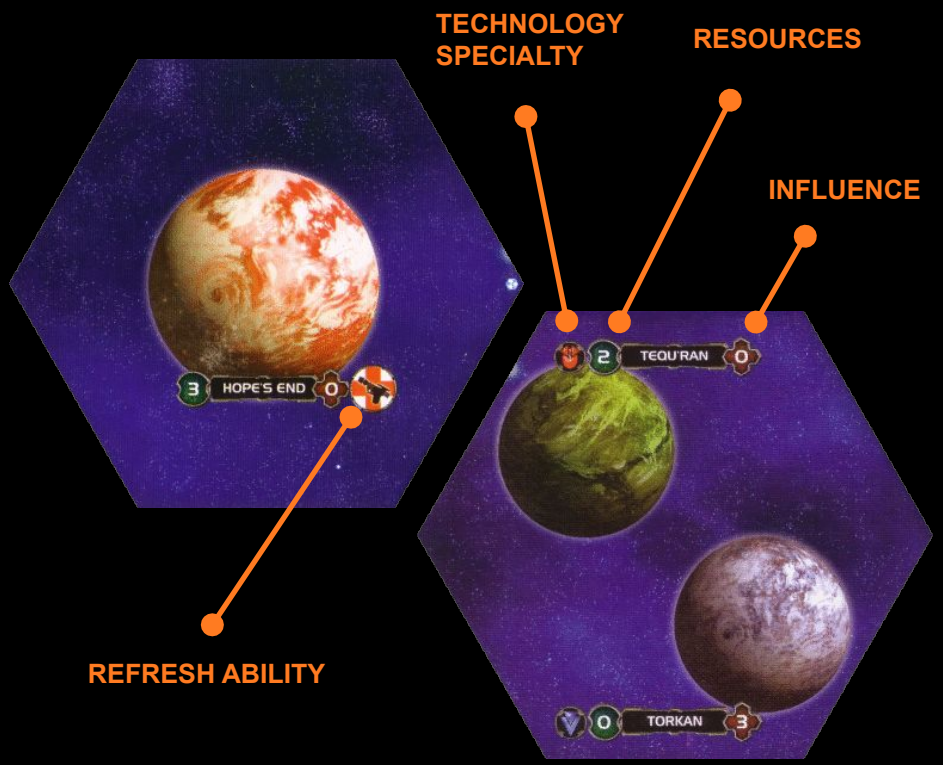
При передвижении через wormhole игрок сам выбирает, в какой системе с соответствующей wormhole он хочет оказаться.

WORMHOLE NEXUS

Планеты

Помимо названия, у каждой планеты могут быть четыре основных характеристики:

- Resources (ресурсы)
- Influence (влияние)
- Technology Specialty (технологическая специализация)
- Refresh Ability (специальное действие)



Resources в основном используются для строительства подразделений (units) и приобретения технологий.

Influence в основном используется для голосования в Галактическом Сенате и некоторых других действий.

Некоторые (не все) планеты обладают либо Technology Specialty, либо Refresh Ability.

Technology Specialty дает скидку при приобретении технологий.

Refresh Ability дает возможность использовать планету для получения некоторых преимуществ.

Планеты

У каждой планеты есть своя карточка, которая передается игроку, когда он эту планету захватывает. При использовании планеты в каких-то целях (или для получения ее Resources, или для получения ее Influence, **но** не для получения и того, и другого одновременно), карточка планеты переворачивается лицом вниз, чтобы показать, что планета exhausted (использована). Если карточка лежит лицом вверх, то это значит, что планета unexhausted (неиспользована).

КАРТОЧКА ПЛАНЕТЫ

НАЗВАНИЕ ПЛАНЕТЫ

ОПИСАНИЕ ПЛАНЕТЫ

INFLUENCE

TECHNOLOGY SPECIALTY / REFRESH ABILITY

RESOURCES

REFRESH ABILITIES

Получить 2 Ground Forces

Получить 2 Fighters

Получить 2 Shock Troops

Получить 2 Trade Goods

Trade Stations

В игре есть две системы, содержащие Trade Stations (торговые станции).

В любой момент, когда в системе с Trade Station находятся корабли одного игрока, этот игрок становится владельцем этой Trade Station, кладет рядом с ней свой Control Marker и получает ее Planet Card в exhausted виде. Позже, даже если все корабли игрока покинут эту систему, Trade Station останется в его владении до тех пор, пока в системе не окажутся корабли другого игрока.

На Trade Stations не могут размещаться никакие подразделения.

В остальном Trade Stations следуют тем же правилам, что и планеты, и считаются планетами.

МЕСТО ДЛЯ CONTROL MARKER

TRADE STATION

Подразделения

TWILIGHT IMPERIUM THIRD EDITION

В игре существуют следующие подразделения:

- Space Dock (космический док)
- Ground Force (наземный отряд)
- War Sun (боевая звезда)
- Dreadnought (линкор)
- Cruiser (крейсер)
- Destroyer (эсминец)
- Fighter (истребитель)
- Carrier (транспорт)
- PDS (планетарная оборонительная система)

Подразделения обладают следующими характеристиками:

- Quantity – максимальное количество подразделений этого типа, которое каждый игрок может выставить на игровое поле
- Cost – стоимость (в Resources) строительства подразделения
- Movement – количество гексагонов, на которое может передвигаться подразделение
- Battle – сила подразделения в бою, выражается в формате **X+**, где **X** – наименьшее число, которое необходимо выбросить на десятигранном кубике (d10), чтобы произвести успешную атаку; чем меньше показатель Battle, тем выше шанс попадания

Space Dock

Quantity: 3

Cost: 4

Movement: -

Battle: -

Space Docks необходимы для строительства любых подразделений, кроме других Space Docks.

На одной планете может находиться не более одного Space Dock.

Space Dock поддерживает до трех Fighters.

Space Docks расы The Clan of Saar имеют показатель Movement 1, но они не могут производить подразделения в тот же ход, что двигались. Их Space Docks никогда не строятся на планетах и имеют ограничение производительности в 4 подразделения. Space Docks этой расы не считаются кораблями, не влияют на Fleet Supply, не участвуют в Space Battle и уничтожаются, если находятся без сопровождения своих кораблей в одной системе с вражескими кораблями. Строить Space Docks они могут только в системах, содержащих планету, которая контролировалась весь раунд. Построенные PDS или Ground Forces могут размещаться на любой планете игрока в системе, или сразу на корабле-носителе.

Ground Force

Quantity: **12 + дополнительные жетоны**

Cost: **½ (1 за 2 Ground Forces)**

Movement: **-**

Battle: **8+**

После производства Ground Forces размещаются на планете, на который находится Space Dock, произведший их.

Ground Forces могут перевозиться Carriers и War Suns, а также Dreadnoughts и Cruisers при наличии у игрока технологии Stasis Capsules.

Вышеперечисленные подразделения могут забирать Ground Forces, перемещаясь через системы, в которых расположены эти Ground Forces, кроме случаев, когда эти Ground Forces находятся в уже активированных (activated) системах.

Раса The L1z1x Mindnet добавляет +1 ко всем боевым броскам, осуществляемым нападающими (**не** защищающимися) Ground Forces.

War Sun

Quantity: 2
Cost: 12
Movement: 2
Battle: 3+ (x3)

Для строительства War Suns у игрока должна быть технология War Sun.

В отличие от других подразделений, War Sun за один combat round (боевой раунд) производит 3 атаки.

War Sun обладает способностью sustain damage (выдерживать повреждения), при первом попадании она не уничтожается, а переворачивается, и уничтожается только при повторном попадании.

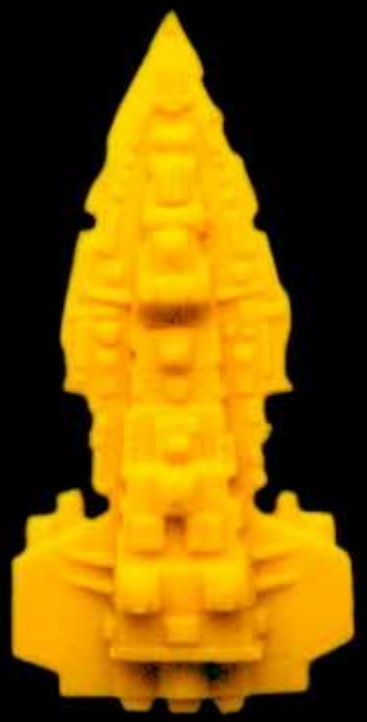
War Sun обладает способностью бомбардировать (bombard) планеты.

War Sun может перевозить до 6 Ground Forces, PDS и/или Fighters. При уничтожении War Sun уничтожаются все PDS и Ground Forces, перевозимые им. Fighters с уничтоженного War Sun остаются до конца боя, после чего также уничтожаются, если нет подразделений, способных их поддерживать.

War Sun может забирать подразделения до, во время и после своего движения в Movement Segment (сегмент движения), при этом высаживать подразделения War Sun может только во время Planetary Landings segment (сегмент высадки). War Sun не может забирать подразделения в уже активированных системах и в системах, содержащих вражеские корабли.

Базовая скорость War Suns у расы The Embers of Muaat составляет 1. Она становится 2 при приобретении технологии Deep Space Cannon.

Dreadnought



Quantity: 5

Cost: 5

Movement: 1

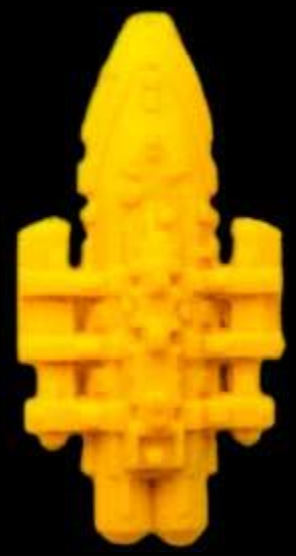
Battle: 5+

Dreadnought обладает способностью sustain damage, при первом попадании он не уничтожается, а переворачивается, и уничтожается только при повторном попадании.

Dreadnought обладает способностью производить бомбардировку планет, но только в случае, если на планету высаживаются подразделения. Если в системе, в которой находится Dreadnought, происходит высадка на несколько планет, бомбардировки надо распределить между планетами.

Стоимость Dreadnought у расы The L1z1x Mindnet составляет 4 Resources.

Cruiser



Quantity: 8
Cost: 2
Movement: 2
Battle: 7+

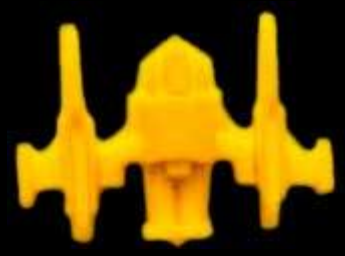
Cruiser обладает способностью размещать Space Mines (космические мины) во время фазы Produce Units (см. Space Mines).

Destroyer

Quantity: 8
Cost: 1
Movement: 2
Battle: 9+

Destroyer обладает способностью Anti-Fighter Barrage (заградительного огня). Если флот противника включает Fighters, то перед началом боя каждый Destroyer производит по 2 атаки. За каждую успешную атаку противник убирает в качестве потери 1 Fighter, без возможности ответного огня.

Fighter



Quantity: **10 + дополнительные жетоны**

Cost: **½ (1 за 2 Fighters)**

Movement: **-**

Battle: **9+**

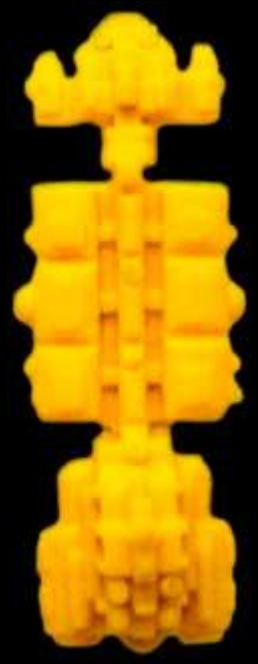
Fighters не могут находиться в космическом пространстве сами по себе и требуют поддержки Space Docks, Carriers или War Suns.

Всегда считается, что Fighters находятся в космосе, а не на планете или на борту какого-либо другого корабля (например, в случае уничтожения корабля-носителя, Fighters остаются на поле, а не уничтожаются вместе с ним).

Fighters не совершают combat rolls внутри Ion Storm, но при этом могут убираться в качестве потерь.

Раса The Naalu Collective добавляет +1 ко всем combat rolls, осуществляемым Fighters.

Carrier



Quantity: 4

Cost: 3

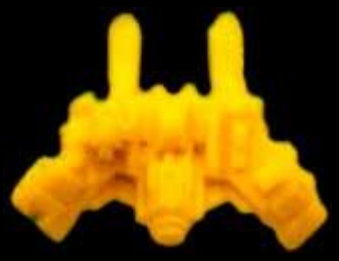
Movement: 1

Battle: 9+

Carrier может перевозить до 6 Ground Forces, PDS и/или Fighters в любой комбинации. При уничтожении Carrier уничтожаются все PDS и Ground Forces, перевозимые им. Fighters с уничтоженного Carrier остаются до конца боя, после чего также уничтожаются, если нет других подразделений, способных их поддерживать.

Carrier может забирать подразделения до, во время и после своего движения во время Movement segment, при этом высаживать подразделения Carrier может только во время Planetary Landings segment. Carrier не может забирать подразделения в уже активированных системах и системах, содержащих вражеские корабли.

PDS



Quantity: 6

Cost: 2

Movement: -

Battle: 6+

После производства PDS размещаются на планете, на который находится Space Dock, произведший их.

На одной планете может находиться не более 2 PDS.

PDS позволяют производить выстрелы по кораблям противника в системе, в которой находятся PDS (или в соседних системах при наличии у игрока технологии Deep Space Cannon), а также по Ground Forces противника, высаживающимся на планету, на которой находится PDS.

Наличие PDS на планете защищает ее от бомбардировок Dreadnoughts (но не War Suns).

PDS могут перевозиться Carriers и War Suns.

Вышеперечисленные подразделения могут забирать PDS, перемещаясь через системы, в которых расположены эти PDS, кроме случаев, когда эти PDS находятся в уже активированных системах.

PDS не могут стрелять по кораблям, находящимся в Ion Storm.

PDS с технологией Deep Space Cannon не могут стрелять через wormholes.

Command Counters

Для выполнения различных действий в игре используются Command Counters, которые игроки получают и тратят в течение игры. Всего у каждой расы есть 16 Command Counters (количество ограничено!)

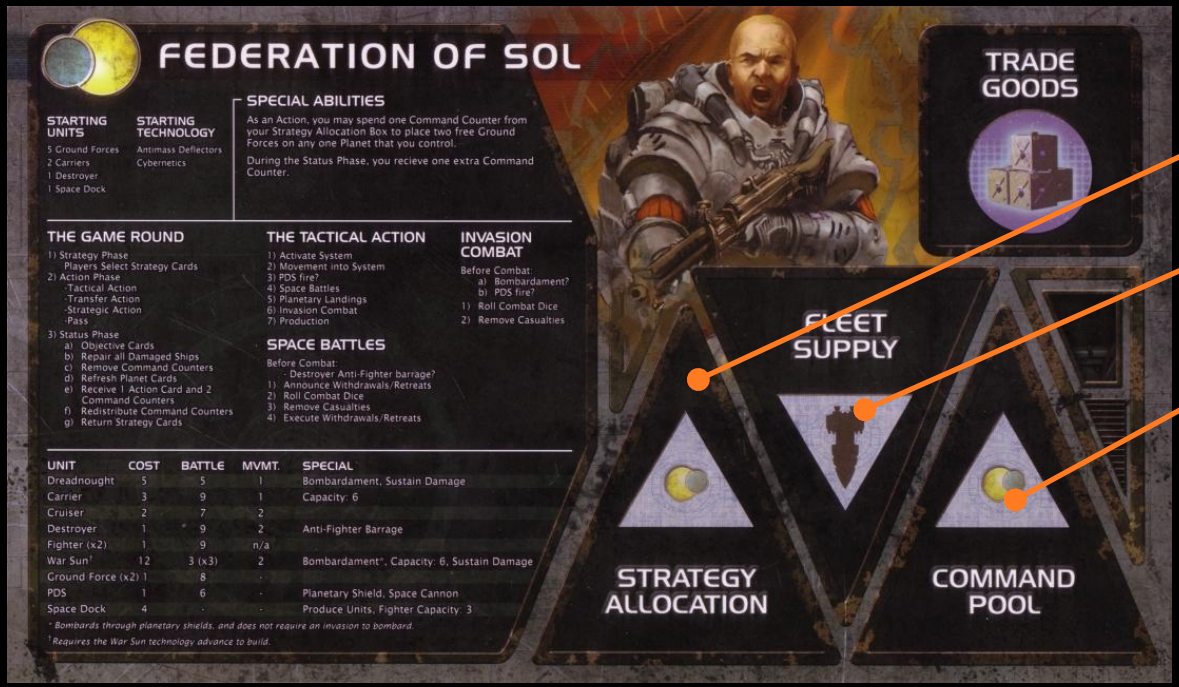
Command Counters могут находиться в одном из пяти мест:

- ► Strategy Allocation (жетоны стратегии)
- ► Fleet Supply (жетоны логистики)
- ► Command Pool (жетоны тактики)
- ► Игровое поле
- ► Reinforcements area (область подкреплений)

КОМАНДНЫЙ ЖЕТОН

СПЕРЕДИ СЗАДИ

Command Counters могут находиться в одной из трех специальных зон на карточке игрока, на игровом поле, или же, если это область подкреплений, то в отдельной кучке вне карточки игрока и игрового поля.

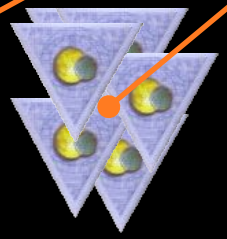


STRATEGY ALLOCATION

FLEET SUPPLY

COMMAND POOL

REINFORCEMENTS AREA



КАРТОЧКА ИГРОКА

Command Counters

Strategy Allocation…

…необходимо для использования Secondary Abilities (вторичные возможности) Strategy Cards (стратегические карточки), некоторых Action Cards (карточки действия) и некоторых расовых возможностей.

Fleet Supply…

…показывает, каково максимальное количество кораблей (за исключением Fighters), которое может одновременно находиться у игрока в одной системе. Раса The Barony of Letnev всегда может иметь в любой системе на один корабль больше, чем позволяется количеством Fleet Supply.

Command Pool…

…необходим для тактических действий на игровом поле (перемещение кораблей, строительство новых подразделений, боевые действия и т.д.)

Reinforcements Area…

...содержит все остальные жетоны. Из нее берутся новые Command Counters при их приобретении, и туда сбрасываются Command Counters после их использования.

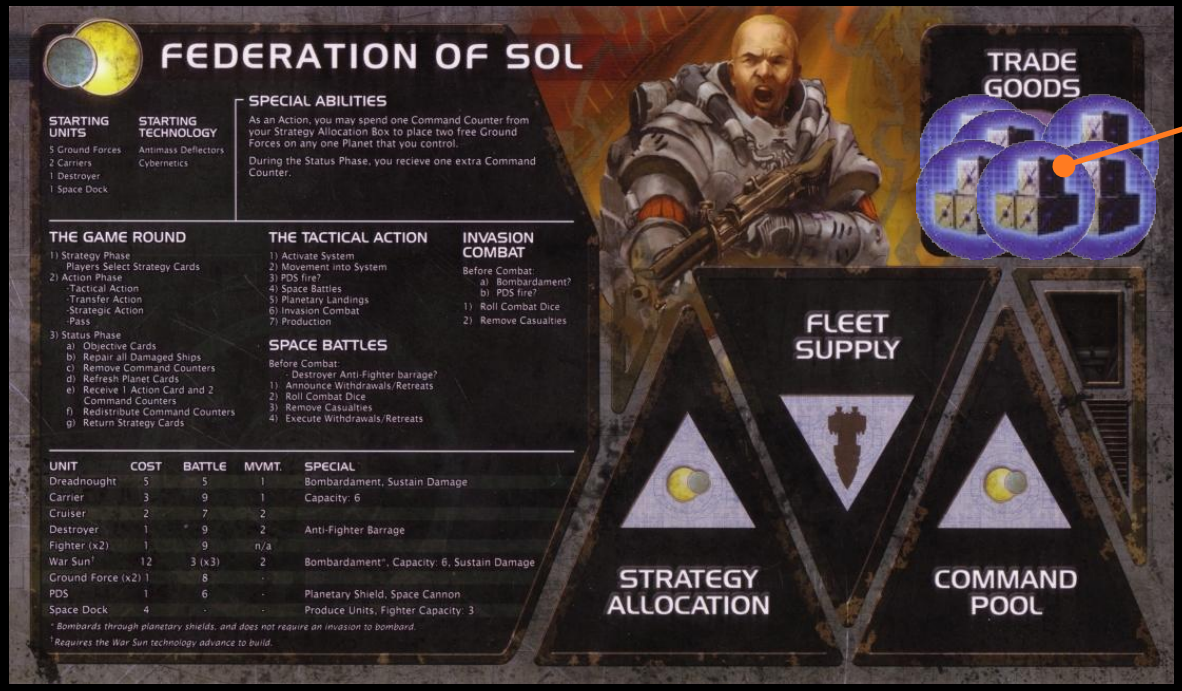
Trade Goods

В игре используются абстрактные Trade Goods (товары), которыми расы обмениваются в процессе торговли. Все Trade Goods, которыми обладает игрок, выкладываются в специальную зону на карточке игрока.

Один Trade Good в любой момент может однократно быть использован игроком либо как 1 Resource, либо как 1 Influence.

Игроки могут в любой момент свободно передавать друг другу Trade Goods.

Всего в игре 52 Trade Goods. Если игрок должен получить Trade Good, но их больше нет, то игрок ничего не получает.



TRADE GOODS AREA

TRADE GOOD

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

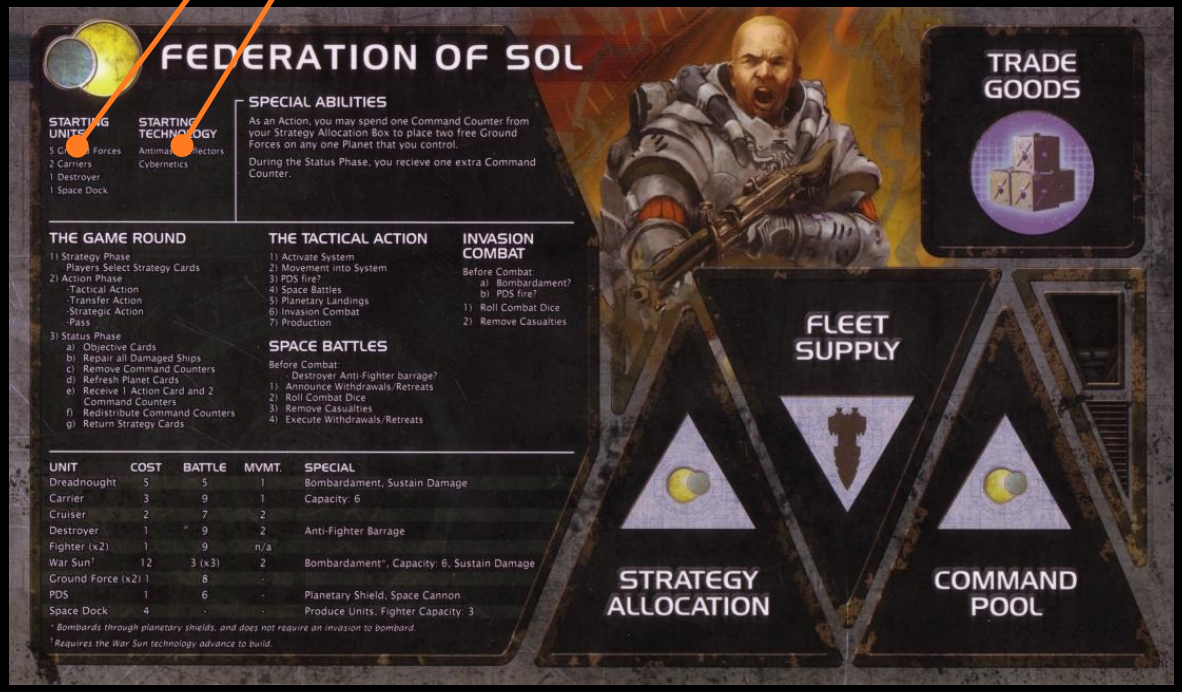
Подготовка к игре

14 Home Systems перемешиваются, после чего каждый игрок вытягивает одну из них. Таким образом определяется, какой игрок будет играть за какую расу. Каждому игроку выдается карточка его расы, а также Command Counters, Control Markers (контрольные маркеры) и Trade Cards (карточки торговли), соответствующие его расе. Также каждому игроку выдаются карточки планет в его Home System.

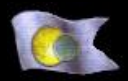
Каждый игрок выбирает один из восьми цветов, после чего ему выдаются начальные подразделения и начальные технологии этого цвета в соответствии с тем, за какую расу он играет. Эту информацию можно найти на карточке игрока.

НАЧАЛЬНЫЕ ПОДРАЗДЕЛЕНИЯ

НАЧАЛЬНЫЕ ТЕХНОЛОГИИ



COMMAND COUNTERS
16 шт.



CONTROL MARKERS
17 шт.

TRADE CARDS
2 шт.

Подготовка к игре

В общедоступном для всех игроков месте выкладываются:

- ► Все Action Cards, перемешанные в одну общую колоду
- ► Все Political Cards, перемешанные в одну общую колоду
- ► Дополнительные жетоны Fighters и Ground Forces
- ► Оставшиеся карточки планет
- ► Trade Goods
- ► 8 Strategy Cards, лицом вверх
- ► Bonus Counters (бонусные жетоны)
- ► Victory Track (победный трек), на котором на позицию «0» выкладывается по одному Control Marker каждого игрока, принимающего участие в игре

ACTION CARD

POLITICAL CARD

BONUS COUNTER

VICTORY TRACK

STRATEGY CARDS

Подготовка колоды Public Objectives

Создается колода Public Objectives (публичных заданий):

► Перемешиваются 10 карточек Public Objective Stage I (публичные задания 1-го этапа), из них вытягивается 6 карточек

► Из 10 карточек Public Objective Stage II (публичные задания 2-го этапа) вынимается карточка Imperium Rex, после чего оставшиеся карточки перемешиваются и из них вытаскивается 4 карточки

► Карточка Imperium Rex добавляется к 4 карточкам Public Objective Stage II, эти карточки перемешиваются и кладутся рядом с игровым полем

► 6 перемешанных карточек Public Objective Stage I кладутся сверху

► После этого верхняя карточка из Public Objective Deck переворачивает и выкладывает лицом вверх рядом с игровым полем

5 КАРТОЧЕК PUBLIC OBJECTIVE STAGE II (ВКЛЮЧАЯ IMPERIUM REX)

6 КАРТОЧЕК PUBLIC OBJECTIVE STAGE I

Secret Objectives

Перемешиваются все карточки Secret Objectives (секретные задания), после чего каждый игрок вытягивает из колоды по одной карточке.

Ни при каких условиях игроки не имеют права показывать свои Secret Objectives другим игрокам, хотя не запрещено рассказывать о том, что написано на карточке. Secret Objective открывается только в том случае, если игрок смог ее выполнить. Если игрок открывает свою Secret Objective и не может ее выполнить, он теряет эту карточку и не получает новой.

NB! Для выполнения Secret Objective Keeper of Gates необязательно контролировать Wormhole Nexus.

КАРТОЧКА SECRET OBJECTIVE

Objectives

Каждая карточка Objective, будь то Public Objective или Secret Objective, имеет два поля:

- Условие, которое должно быть выполнено
- Количество Victory Points, получаемое игроком за выполнение условия (от 1 до 3 Victory Points)

Некоторые условия начинаются со слов «I now…» Это означает, что в момент выполнения условия игрок должен сделать то, что написано после «I now…» для того, чтобы получить соответствующие Victory Points.

Создание игрового поля

В центр стола выкладывается система Mecatol Rex.

Наугад выбирается один из игроков, который становится «первым игроком» и получает Speaker Token (жетон председателя).

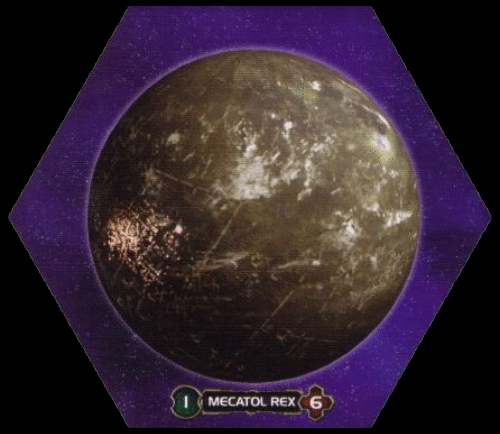
При игре вшестером, использовании expansion и стандартном размере галактики, из всех имеющихся в наличии гексагонов (за исключением неиспользуемых Home Systems и Mecatol Rex) наугад убираются следующие:

- 4 пустые системы
- 5 Special Systems
- 14 обычных систем (с планетами)
- 2 гексагона из всех оставшихся гексагонов

Оставшиеся гексагоны раздаются лицом вниз игрокам – у каждого игрока должно быть 5 гексагонов, которые он может посмотреть сам, но не показывает другим игрокам.

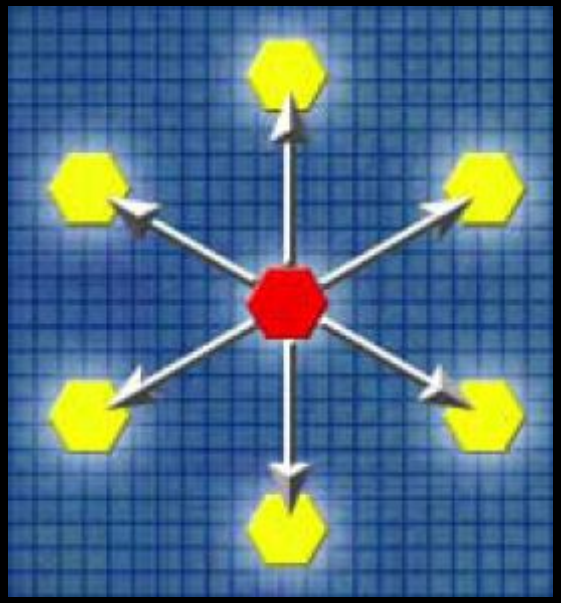
Первый игрок выбирает, с какой стороны от Mecatol Rex будет находиться его Home System и кладет ее на стол примерно в 70 см от Mecatol Rex. Далее по часовой стрелке остальные игроки выбирают, в какой из оставшихся позиций разместить свои Home Systems вокруг Mecatol Rex. Шестому игроку остается лишь поставить свою Home System в единственное оставшееся свободное место.

После раскладки Home Systems игроки меняются местами так, чтобы сидеть рядом со своими Home Systems.



MECATOL REX

SPEAKER TOKEN



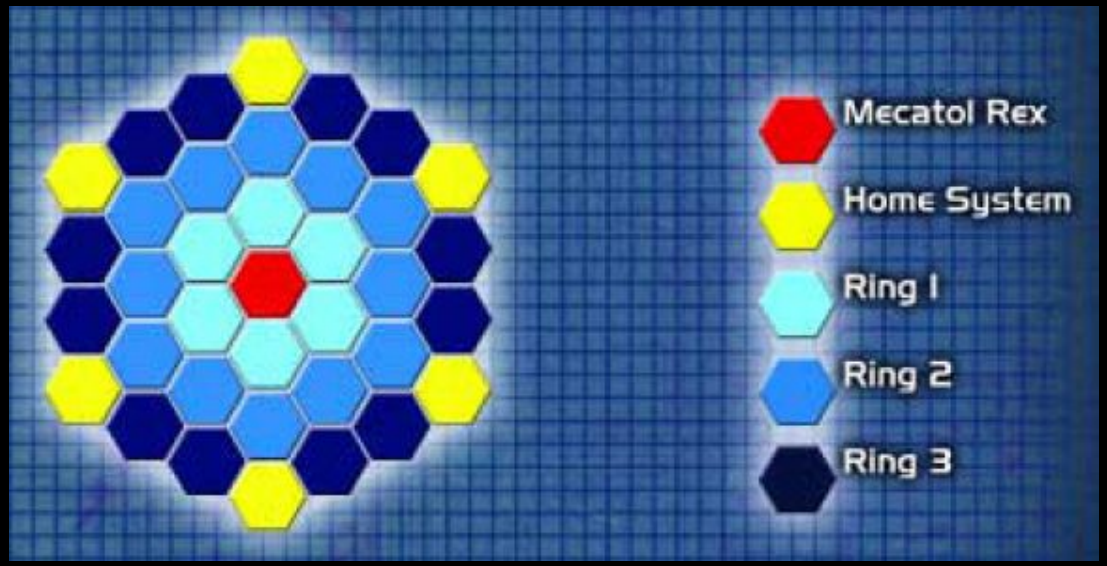
РАЗМЕЩЕНИЕ HOME SYSTEMS

Создание игрового поля

TWILIGHT IMPERIUM THIRD EDITION

По часовой стрелке, начиная с первого игрока, игроки начинаются выкладывать на игровое поле по одной системе из того, что есть у них на руках. В первую очередь выкладываются системы, непосредственно граничащие с Mecatol Rex (Ring 1), затем в следующий круг (Ring 2) и, наконец, в крайний круг (Ring 3). При выкладывании систем действуют следующие правила:

- Нельзя выкладывать систему в Ring 2, если не закончен Ring 1. Нельзя выкладывать систему в Ring 3, если не закончен Ring 2
- Как только становится понятно, в каком конкретном месте будет расположена Home System, это делается – это действие производится автоматически и не считается ходом
- Запрещено класть Special System рядом с другой Special System, кроме случаев, когда у игрока нет другого выбора
- После того, как все игроки выложили свою первую систему, порядок выкладывания меняется с «по часовой стрелке» на «против часовой стрелки», и наоборот (1-2-3-4-5-6-6-5-4-3-2-1-1-2-3-4-5-6-6-5-4-3-2-1… и т.д.)
- Если во время предыдущего хода игрок положил систему без планет, в текущий ход он обязан положить систему с хотя бы одной планетой (если есть такая возможность). Если он не может этого сделать, он обязан показать все свои оставшиеся гексагоны в качестве подтверждения, после чего сделать ход.



ПОСЛЕДОВАТЕЛЬНОСТЬ СОЗДАНИЯ ИГРОВОГО ПОЛЯ

Artifacts

Сразу после создания игрового поля каждый игрок, начиная со Speaker, выбирает одну планету. Игроки не могут выбирать Mecatol Rex, Home Systems, системы, находящиеся рядом с Home Systems и планеты в системах, в которых уже есть выбранная другим игроком планета. На каждую выбранную планету лицом вниз кладется Artifact Token (жетон артефакта).

Во время игры, если игрок захватывает планету с Artifact Token, он тут же переворачивает его. Если на обратной стороне указан Artifact, то игрок тут же получает соответствующую карточку Special Objective (специальное задание) и 1 Victory Point. Если игрок теряет планету, то он теряет и карточку Special Objective, и 1 Victory Point. Если планета при этом переходит в руки другому игроку, то карточка Special Objective и 1 Victory Point переходят ему.

Открытый Artifact остается на планете до конца игры – его нельзя ни передвинуть, ни уничтожить. Если на обратной стороне нет Artifact, то жетон можно выбросить из игры.

У игрока никогда не может быть меньше Victory Points чем количество Artifacts, находящихся под его контролем.

ARTIFACT TOKEN (ЛИЦОМ ВНИЗ)

ПУСТОЙ ЖЕТОН

КРАСНЫЙ ARTIFACT

КАРТОЧКА SPECIAL OBJECTIVE

ЖЕЛТЫЙ ARTIFACT

ЗЕЛЕНЫЙ ARTIFACT

СИНИЙ ARTIFACT

Custodians of Mecatol Rex

Перед началом игры на Mecatol Rex размещаются два жетона Custodians of Mecatol Rex – 3 Fighters и 2 Ground Forces, которые защищают Mecatol Rex от вторжения.

Игрок, пытающийся высадиться на Mecatol Rex, сначала должен победить в Space Battle 3 Fighters, после чего победить в Invasion Combat 2 Ground Forces.

В Space Battle не используется Anti-Fighter Barrage. Если игрок проигрывает Space Battle, то планета остается нейтральной и все высаживающиеся Ground Forces уничтожаются, а количество Fighters на планете возвращается на 3. Жетон выкидывается после победы игрока в Space Battle.

Во время Invasion Combat нельзя производить бомбардировку. Если игрок проигрывает Invasion Combat, то планета остается нейтральной, а количество Ground Forces на планете возвращается на 2. Жетон выкидывается после победы игрока в Invasion Combat.

Если на Mecatol Rex сыграна Action Card Voluntary Annexation, жетоны Custodians of Mecatol Rex убираются с нее.

MECATOL REX С CUSTODIANS

Последние приготовления

Начальные технологии выкладываются на стол перед игроком.

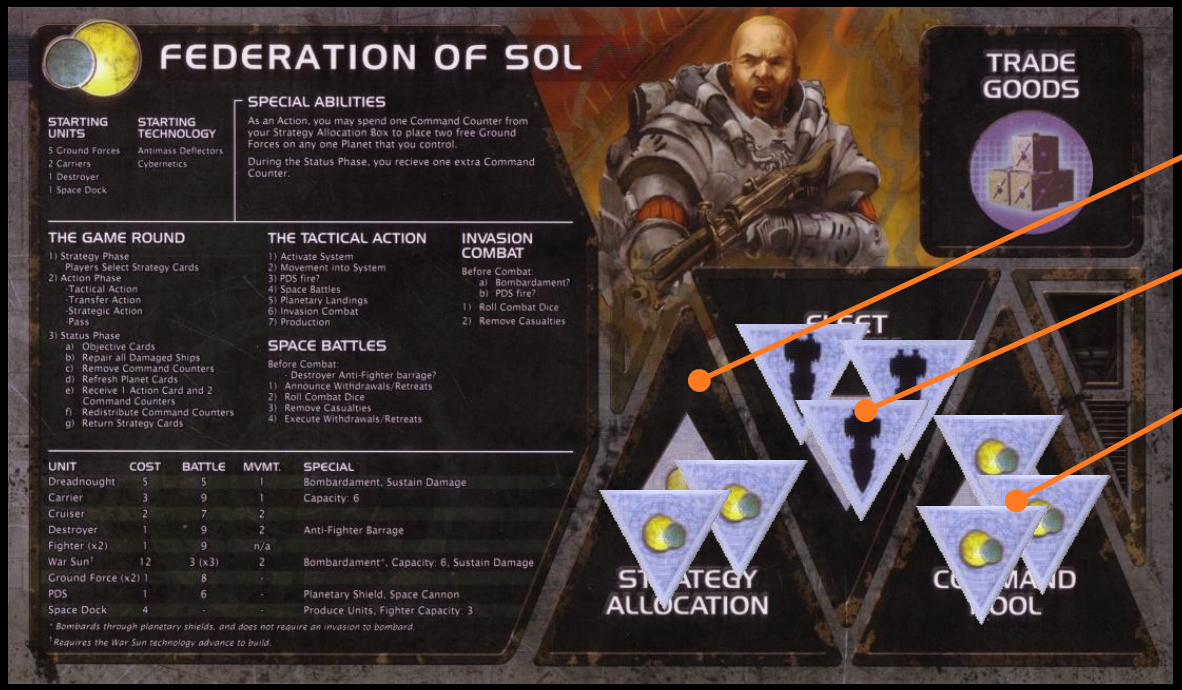
Начальные подразделения выставляются в Home System игрока после того, как закончено создание игрового поля, при этом Space Docks, PDS и Ground Forces выставляются на любые планеты по желанию игрока, а корабли выставляются в космическое пространство Home System.

Каждый игрок получает 2 Command Counters в Strategy Allocation, 3 Command Counters в Fleet Supply и 3 Command Counters в Command Pool и кладет их на соответствующие части карточки игрока.

Каждый игрок получает 2 Political Cards.

Раса The L1z1x Mindnet получает 1 дополнительный Command Counter в Strategy Allocation

Раса The Mentak Coalition получает 1 дополнительный Command Counter в Fleet Supply



STRATEGY ALLOCATION

FLEET SUPPLY

COMMAND POOL

ИГРА

Структура игры

Игра состоит из game rounds (игровые раунды), каждый из которых делится на три фазы:

- Strategy Phase (стратегическая фаза)
- Action Phase (фаза действий)
- Status Phase (фаза статуса)

Обычно игра длится от 7 до 11 game rounds.

Некоторые определения

Свои (friendly) планеты и подразделения – планеты и подразделения, принадлежащие данному игроку.

Вражеские (enemy) планеты и подразделения – планеты и подразделения, принадлежащие любому другому игроку, вне зависимости от отношений с ним.

Fleet (флот) – группа кораблей, находящихся под контролем одного игрока в одной системе в любой конкретный период времени.

Пустая система (empty system) – система, в которой нет ни одного подразделения (ни своего, ни вражеского). Пустые системы могут содержать планеты, Control Markers и Command Counters. Special systems не считаются пустыми системами.

Считается, что игрок контролирует систему (controls a system), если он контролирует все планеты в системе, и имеет хотя бы один корабль (не Fighter) в этой системе. Для контроля пустой системы достаточно иметь в ней хотя бы один корабль (не Fighter).

Считается, что игрок победил в битве (won a space battle), если в конце битвы он является единственным игроком с кораблями в системе, в которой происходила битва.

Strategy Phase

Во время Strategy Phase игроки, начиная со Speaker, и далее по часовой стрелке, выбирают по одной из восьми Strategy Cards, лежащих на столе.

После того, как все шесть игроков выбрали по Strategy Card, на две невыбранные Strategy Cards кладется по Bonus Counter.

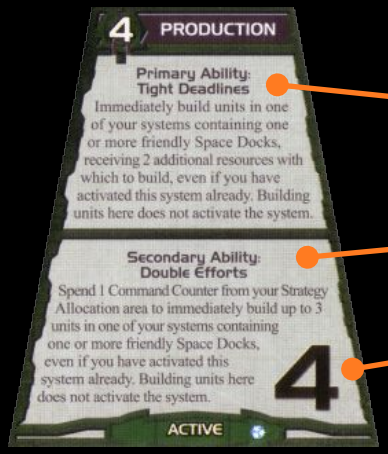
Если игрок в последующие ходы выбирает Strategy Card с одним или более Bonus Counters, то он имеет право обменять каждый Bonus Counter либо на Trade Good, либо на Command Counter, который он тут же должен разместить либо в Strategy Allocation, либо в Fleet Supply, либо в Command Pool.

Strategy Cards определяют три вещи:

- Последовательность хода (первыми ходят игроки с меньшей цифрой на Strategy Card)
- Primary Ability (первичное действие, выполняемое в Action Phase игроком, который взял эту Strategy Card)
- Secondary Ability (вторичное действие, которое могут выполнять в Action Phase все остальные игроки; у некоторых Strategy Cards отсутствует Secondary Ability)

Во время Strategy Phase раса The Mentak Coalition имеет право забрать по 1 Trade Good у двух игроков, у которых есть как минимум 3 Trade Goods.

Во время Strategy Phase раса The Yssaril Tribes имеет право посмотреть на Action Cards любого другого игрока.



PRIMARY ABILITY

SECONDARY ABILITY

ПОСЛЕДОВАТЕЛЬНОСТЬ ХОДА

BONUS COUNTER

Action Phase

Action Phase разбита на player turns (ходы игроков), последовательность которых определяется цифрой на Strategy Card.

Считается, что раса The Naalu Collective всегда имеет на своей Strategy Card цифру 0 (т.е. всегда ходит первой).

В ходе каждого player turn игрок может произвести одно из следующих действий:

- Tactical Action (тактическое действие)
- Transfer Action (действие-трансфер)
- Strategic Action (стратегическое действие)
- Pass (пас)
- Играть Action Cards, действующие «as an action»

Игрок, выполняющий действие, называется active player (активным игроком).

После того, как все шесть игроков сделали по одному действию, ход снова возвращается к первому игроку, и так до тех пор, пока все игроки не выберут действие Pass.

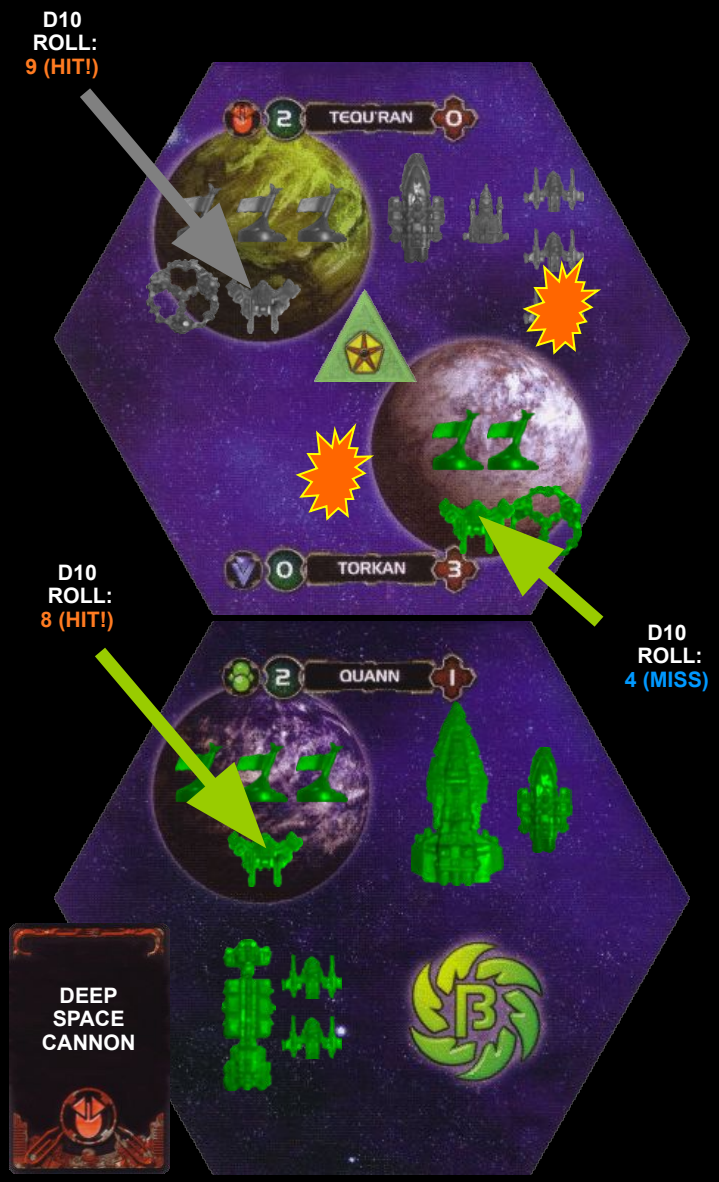
Раса Federation of Sol может в качестве действия потратить Command Counter из Strategy Allocation и разместить на любой из своих планет два Ground Force.

Раса The Yssaril Tribes может вместо действия пропустить ход. Это нельзя делать два раза подряд, то есть в следующий ход этот игрок будет обязан выполнить какое-то действие.

Tactical Action (segments 1-3)

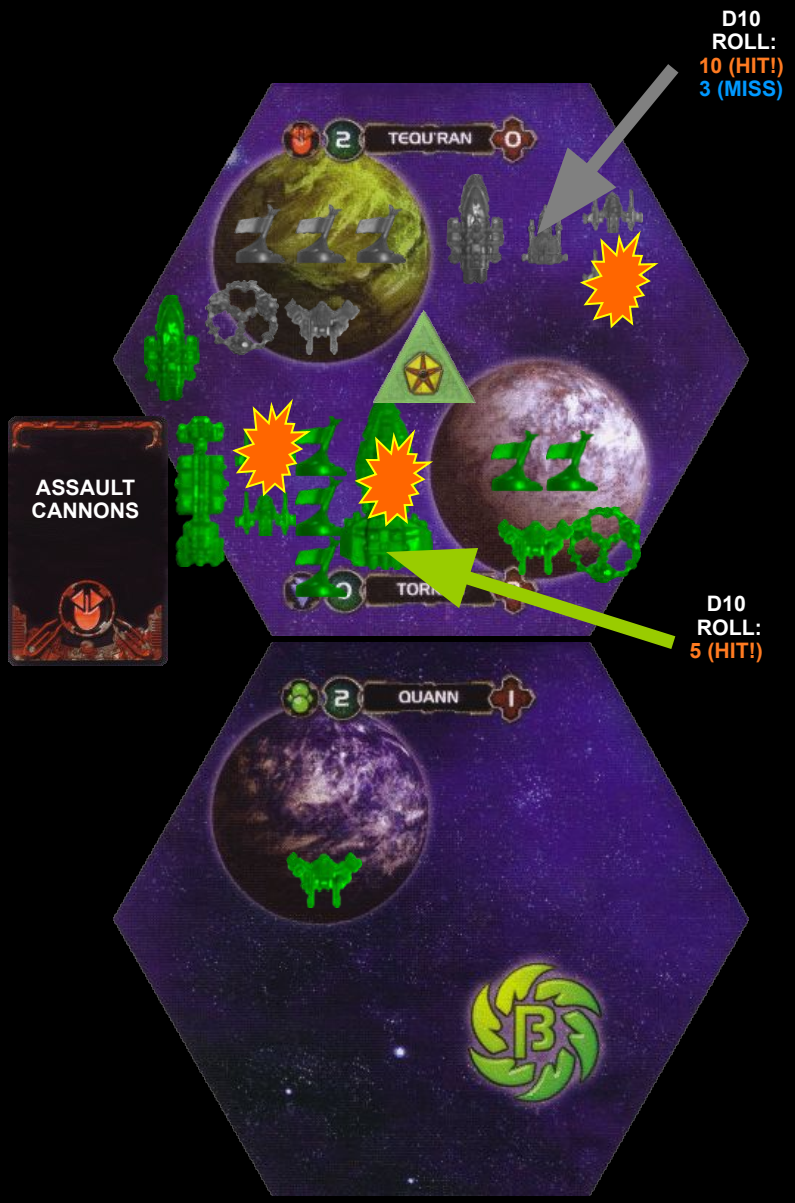
Tactical Action состоит из нескольких сегментов:

- ► Активация системы – Игрок размещает в системе Command Counter из Command Pool. Разместить Command Counter в системе нельзя в том случае, если в этой системе уже лежит Command Counter этого игрока.
- ► Перемещение кораблей – Игрок перемещает свои корабли, находящиеся в зоне досягаемости (см. показатель Movement у конкретных подразделений), в активированную систему. Корабли-носители могут забирать с планет (но не высаживать!) подразделения до, во время и после своего движения, кроме подразделений в уже активированных системах. Корабли-носители могут забирать Fighters (но не Ground Forces и PDS) с других кораблей-носителей. Корабли не могут двигаться сквозь гексагоны, содержащие вражеские корабли (кроме вражеских Fighters). Нельзя перемещать корабли, находящиеся в ранее активированных системах, но, при этом, можно двигать корабли сквозь ранее активированные системы. Также, можно двигать корабли с Movement 2+, которые находятся в активируемой системе, выходят из системы, и возвращаются в нее.
- ► PDS Fire (стрельба PDS) – Вражеские PDS в активированной системе (или в соседних системах в случае наличия у владельца PDS технологии Deep Space Cannon) могут стрелять по кораблям активного игрока. После этого по вражеским кораблям в активированной системе могут стрелять PDS активного игрока, находящего в активированной системе (или в соседних системах в случае наличия у активного игрока технологии Deep Space Cannon).
  - ▼ Раса Universities of Jol-Nar получает -1 к combat rolls PDS
  - ▼ Раса Sardakk N'orr получает +1 к combat rolls PDS



Tactical Action (segments 3-4)

- Triggering Space Mines (активация космических мин) – Если в системе есть Space Mines противника, игрок должен кинуть кубик за каждый свой корабль (кроме Fighters). При результате 9-10 по кораблю наносится попадание. После всех бросков из системы убирается одна Space Mine. Если Space Mines несколько, то срабатывает и убирается только одна Space Mine на усмотрение активного игрока (см. Space Mines).
- Space Battle (космический бой) – Если в одной системе находятся корабли двух игроков, между ними начинается бой, который продолжается до тех пор, пока в системе не останутся лишь корабли одного из игроков (либо корабли обоих игроков будут уничтожены). Активный игрок считается нападающим (attacker), второй игрок – защищающимся (defender). Перед началом боя происходят pre-combat actions (действия перед началом боя), последовательность которых определяет защищающийся игрок. Pre-combat actions включают в себя:
  - Anti-Fighter Barrage
  - Технология Assault Cannons
  - Специальная возможность расы The Mentak Coalition – произвести combat rolls двумя Cruisers и/или Destroyers, без возможности ответного огня у противника
  - Специальная возможность расы The Naalu Collective – отступить перед началом космического боя
  - Действие политической карточки Minister of War
  - и т.д.

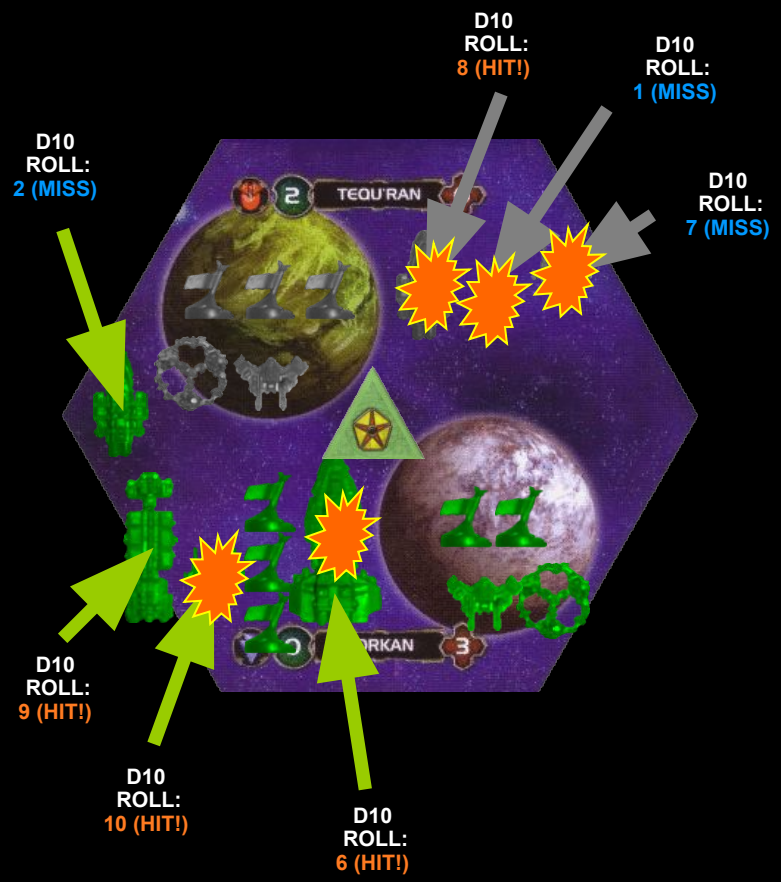


Tactical Action (segment 4)

TWILIGHT IMPERIUM THIRD EDITION

По окончании pre-combat actions начинается непосредственно космический бой, который разделен на боевые раунды (combat rounds), каждый из который разделен на четыре этапа, которые повторяются до тех пор, пока не определится победитель боя.

- ► Объявление отступления (withdrawal / retreat) – Сначала эту возможность получает нападающий. Только если он отказывается от отступления, это может сделать защищающийся.
- ► Combat rolls – Оба игрока бросают кубики «одновременно» и подсчитывают количество попаданий.
- ► Ликвидация потерь (casualty removal) – Одно попадание либо уничтожает один корабль, либо наносит первое повреждение War Sun или Dreadnought без повреждений; цели попаданий выбираются игроком, несущим эти потери.
- ► Осуществление отступления – Игрок, объявивший отступление в первом этапе, осуществляет отступление оставшимся флотом в любую соседнюю систему, прежде активированную этим игроком и не содержащую корабли противника (если таких систем нет, игрок не может отступать; также см. Tactical Retreats). Нельзя отступать, если не осталось ни одного вражеского корабля. При отступлении необходимо соблюдать правила Fleet Supply.



Раса Universities of Jol-Nar получает -1 ко всем combat rolls.

Раса The L1z1x Mindnet получает +1 к combat rolls Dreadnoughts.

Раса Barony of Letnev может потратить 2 Trade Goods и получить +1 ко всем combat rolls на один combat round.

Раса The Naalu Collective получает +1 к combat rolls Fighters.

Раса Sardakk N'orr получает +1 ко всем combat rolls.

Противники расы The Xxcha Kingdom получают -1 ко всем combat rolls во время первого combat round боя.

Перед вторым раундом Space Battle раса The Yin Brotherhood может выбросить один из своих Cruisers или Destroyers, участвующих в бою, чтобы выбрать любой корабль противника и нанести одно попадание по нему.

Space Docks расы The Clan of Saar не могут отступать.

Tactical Retreats

При объявлении отступления защищающийся игрок может взять Command Counter из Strategy Allocation и активировать любую соседнюю неактивированную систему, которую не содержит вражеских кораблей. В конце этого combat round он обязан отступить в эту систему.

Tactical Action (segments 5-6)

► Planetary Landings (высадка на планеты) – Игрок высаживает Ground Forces и PDS на планеты в активированной системе. Если он высаживает их на свои планеты, то новые подразделения просто добавляются к уже имеющимся на планете. Если высадка идет на нейтральную планету, то игрок становится владельцем планеты и получает соответствующую Planet Card в exhausted виде. Если игрок высаживает подразделения на вражескую планету, на которой нет вражеских Ground Forces и PDS, то происходит автоматический захват планеты, игрок становится новым владельцем планеты и забирает у предыдущего владельца Planet Card в exhausted виде. Если на планете есть вражеские Ground Forces и/или PDS, происходит наземный бой (высаживаемые PDS не принимают участия в бое).

Раса The Clan of Saar получает 1 Trade Good за каждую новоприобретенную планету.

► Invasion Combat (наземный бой) – Перед началом наземного боя происходят pre-combat actions, включающие в себя:

- ▼ Bombardment (бомбардировка) – War Suns могут производить бомбардировку, не высаживая подразделения, Dreadnoughts могут бомбардировать планеты только при высадке своих Ground Forces. Dreadnoughts не могут бомбардировать планеты, на которых есть вражеские PDS. Каждое попадание уничтожает один вражеский Ground Force без возможности ответного огня.
- ▼ PDS Fire – каждая вражеская PDS производит один выстрел. Каждое попадание уничтожает один высаживающийся Ground Force без возможности ответного огня.

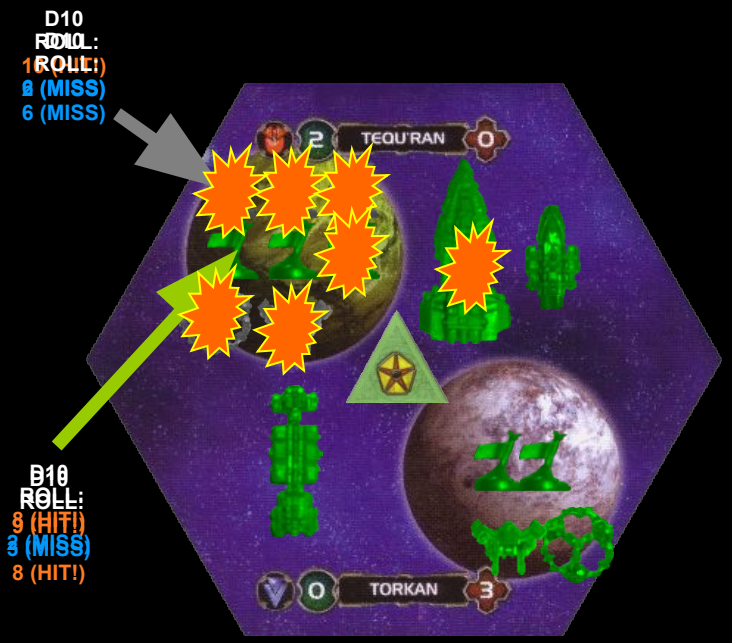
Раса The Yin Brotherhood может бросить 1 кубик перед Invasion Combat, в котором она является нападающим. При броске 5+ противник теряет 1 Ground Force на этой планете, а игрок получает 1 Ground Force на этой планете.

Tactical Action (segment 6)

По окончании pre-combat actions начинается непосредственно наземный бой, который разделен на боевые раунды (combat rounds), каждый из который разделен на два этапа, которые повторяются до тех пор, пока не определится победитель боя.

- Combat rolls – Оба игрока бросают кубики «одновременно» и подсчитывают количество попаданий.
- Ликвидация потерь (casualty removal) – Одно попадание уничтожает один Ground Force противника.

Если все защищающиеся Ground Forces уничтожены, и хотя бы один из нападающих Ground Forces остался на планете, она переходит в руки нападавшего в exhausted виде, при этом вражеские Space Dock и PDS на планете уничтожаются.



Раса Universities of Jol-Nar получает -1 ко всем combat rolls

Раса The L1z1x Mindnet получает +1 к combat rolls нападающих (не защищающихся) Ground Forces

Раса Barony of Letnev может потратить 2 Trade Goods и получить +2 ко всем combat rolls на один combat round

Раса Sardakk N'orr получает +1 ко всем combat rolls

Противники расы The Xxcha Kingdom получают -1 ко всем combat rolls во время первого combat round боя

Shock Troops

За каждую 10, которая выпадает на кубиках во время Invasion Combat, Ground Force, выкинувший 10, получает статус Shock Troop после ликвидации потерь в combat round, во время которого была выброшена 10. Фишка Ground Force заменяется на жетон Shock Troop. Если жетонов Shock Troop больше нет, то замена не происходит (всего в игре 12 жетонов Shock Troops).

В битве Shock Troops попадают на 5+.

Если после победы в Invasion Combat в живых остался хотя бы один Shock Troop, игрок может захватывать Space Dock и PDS на планете, т.е. бесплатно заменить эти подразделения противника на свои Space Dock и/или PDS.

Во время ликвидации потерь в Invasion Combat Shock Troops всегда должны убираться первыми.

Shock Troops всегда должны сопровождаться как минимум одним Ground Force. Если по какой-то причине жетоны Shock Troops остаются без поддержки Ground Force, один из них сразу же превращается в обычный Ground Force. Если Shock Troop находится на борту корабля, считается, что он сопровождается Ground Force, если во флоте, частью которого является этот корабль, есть хотя бы один Ground Force.

Во всем остальном Shock Troops приравниваются к Ground Forces.

ЖЕТОН SHOCK TROOP

Tactical Action (segment 7)

TWILIGHT IMPERIUM THIRD EDITION

► Produce Units (производство подразделений) – Игрок может тратить Resources на строительство подразделений в активированной системе. Space Dock может произвести максимальное количество подразделений, равное показателю Resource планеты + 2. Произведенные корабли размещаются в космическом пространстве системы, Ground Forces и PDS размещаются на планете, в Space Dock которого они были произведены.

За 1 Resource можно произвести либо 2 Fighters, либо 2 Ground Forces, но не 1 Fighter и 1 Ground Force.

В случае, если в системе находятся вражеские корабли, Space Dock находится в блокаде и не может производить корабли (только Ground Forces и PDS).

Также, в активированной системе можно произвести новый Space Dock, но только в том случае, если планета находилась во владении игрока с самого начала хода.

Раса The Clan of Saar может произвести в системе столько Space Docks, сколько у нее есть в этой системе планет (но не Trade Stations).

Подразделения могут производиться Space Dock только в следующий раунд после того, как он был построен (или размещен в системе каким-то других образом).

Невозможно построить Space Dock в системе, занятой вражескими кораблями.

ПОТРАЧЕНО 4 RESOURCES

Space Mines

Во время сегмента Produce Units, если в активированной системе есть хотя бы один Cruiser игрока, он может потратить 2 Resources и разместить в системе 1 Space Mine (космическую мину). Размещать Space Mines можно только в том случае, если жетоны Space Mines есть в наличии. После размещения Space Mine игрок кладет на нее сверху свой Control Marker. За одну активацию системы игрок не может произвести больше одной Space Mine.

Если при вторжении в систему там размещены Space Mines противника, после сегмента PDS Fire игрок должен кинуть кубик за каждый свой корабль (кроме Fighters). При результате 9-10 по кораблю наносится попадание. После всех бросков из системы убирается одна Space Mine. Если Space Mines несколько, то срабатывает и убирается только одна Space Mine на усмотрение активного игрока.

Space Mines активируются и в других случаях появления противника в системе (например, отступление противника в эту систему, строительство новых подразделений противника в этой системе, и т.д.)

NB! Space Mines активизируются только если игрок заканчивает свое движение в системе со Space Mines, но не в случае если он двигается сквозь систему со Space Mines.

ЖЕТОН SPACE MINE

Facilities

В игре существуют 16 карточек Facilities – 8 Colonies и 8 Refineries. Colonies добавляют +1 Influence к планете, на которой они построены. Refineries добавляют +1 Resource к планете, на которой они построены. Каждая Facility стоит 1 Resource.

Во время сегмента Produce Units игрок может строить Facilities по тем же правилам, что и Space Docks, только на планетах, которыми он владеет с начала раунда (кроме планет в Home Systems). Игрок не может строить Facilities в системе с вражескими кораблями, а также в том случае, если нет свободных карточек Facilities. Facilities нельзя строить на Trade Stations.

NB! Если на планете строится Facility, то эта планета становится exhausted, если она уже таковой не является.

Карточка Facility подкладывается под Planet Card.

При использовании планеты карточка Facility дает либо 1 дополнительный Resource, либо 1 дополнительный Influence.

На планете не может быть больше одной Facility одновременно.

Если планета с Facility захватывается противником, Facility уничтожается.

КАРТОЧКА COLONY

КАРТОЧКА REFINERY

Transfer Action

Transfer Action многим похожа на Tactical Action и также состоит из нескольких сегментов:

- Активация систем – Игрок размещает в одной системе Command Counter из Command Pool, после чего размещает в любой соседней системе Command Counter из Reinforcements Area. Обе системы должны содержать хотя бы по одному подразделению игрока и ни одного вражеского подразделения. Разместить Command Counter в системе нельзя в том случае, если в этой системе уже лежит Command Counter этого игрока.
- Перемещение кораблей – Игрок перемещает свои корабли между двумя активированными системами, исходя из показателя Movement конкретных подразделений. Корабли-носители могут забирать (но не высаживать!) подразделения до, во время и после своего движения.
- PDS Fire – Вражеские PDS в соседних системах в случае наличия у владельца PDS технологии Deep Space Cannon могут стрелять по кораблям активного игрока в активированных системах.
- Planetary Landings – Игрок высаживает Ground Forces и PDS на свои планеты в активированных системах.
- Produce Units – Игрок может строить подразделения в одной из двух активированных систем (включая Space Docks и Space Mines, но не Facilities).

Strategic Action

Каждый игрок обязан в какой-то момент раунда выполнить Strategic Action. Сначала выполняется Primary Ability выбранной игроком в начале раунда Strategy Card, затем все остальные игроки по часовой стрелке могут выполнить Secondary Ability этой Strategy Card.

Для использования Secondary Ability игрок должен потратить Command Counter из Strategy Allocation (кроме Leadership и Trade II). Активный игрок не имеет права использовать Secondary Ability.

За один раунд каждый игрок может выполнить Strategic Action только один раз. Secondary Ability может выполняться каждым игроком по одному разу на каждую Strategic Action, выполняемую другим игроком.

В игре используются следующие Strategy Cards:

- Leadership
- Diplomacy
- Assembly
- Production
- Trade
- Warfare
- Technology
- Bureaucracy

Leadership

Primary Ability

Игрок получает 3 Command Counters из своих Reinforcements, и тут же может использовать Secondary Ability этой Strategy Card.

Secondary Ability

Игрок может тратить Influence для приобретения Command Counters из своих Reinforcements. 1 Command Counter стоит 2 Influence. Таким способом игрок может получить не более 3 Command Counters.

NB! Для использования Secondary Ability этой Strategy Card не надо тратить Command Counter из Strategy Allocation.

Diplomacy

Primary Ability

Игрок может выбрать либо опцию a), либо опцию b).

a) Игрок выбирает систему, содержащую планету под его контролем. Все остальные игроки должны положить в эту систему по Command Counter из своих Reinforcements. Если у игрока нет Command Counters в Reinforcements, он должен снять один из Command Counters с карточки игрока.

b) Игрок может использовать Secondary Ability этой Strategy Card, не тратя Command Counter или Influence.

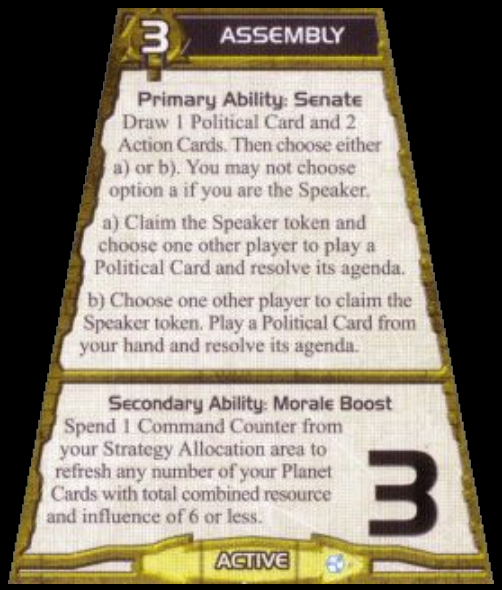
Secondary Ability

Игрок может потратить один Command Counter из Strategy Allocation и 3 Influence и захватить любую пустую планету (т.е. без подразделений, но она при этом может принадлежать другому игроку), находящейся рядом с системой, контролируемой игроком. Игрок кладет на планету свой Control Marker и получает карточку планеты в exhausted виде.

NB! Игрок не может захватить планету, аннексированную таким же образом другим игроком в течение исполнения этой же Secondary Ability. Игрок также не может аннексировать Mecatol Rex с помощью этой Strategy Card. Игрок не может аннексировать планеты через wormholes.

Раса The Xxcha Kingdom вместо исполнения Secondary Ability этой Strategy Card может использовать Primary Ability этой карточки. При этом игрок все равно должен потратить Command Counter из Strategy Allocation.

Assembly



SPEAKER TOKEN

Primary Ability

Игрок получает 1 Political Card и 2 Action Cards. Затем игрок может выбрать либо опцию a), либо опцию b). Игрок не может выбрать опцию a), если он Speaker.

a) Игрок получает Speaker Token и выбирает любого другого игрока, который должен сыграть Political Card.

b) Игрок выбирает другого игрока, который становится Speaker, после чего сам должен сыграть Political Card. Игрок не может выбрать себя или игрока, который уже является Speaker.

NB! Если у выбранного игрока в руках нет Political Cards, он берет верхнюю карточку из колоды Political Cards.

Secondary Ability

Игрок может потратить один Command Counter из Strategy Allocation и обновить (refresh) любое количество Planet Cards, сумма Resources и Influence которых не превышает 6.

Political Cards

TWILIGHT IMPERIUM THIRD EDITION

В любой момент времени у игрока не может быть больше 5 Political Cards в руке. Если в какой-то момент их становится больше 5, игрок тут же должен скинуть лишние Political Cards на свое усмотрение.

Когда игрок играет Political Card во время Primary Ability Assembly Strategy Card, происходит голосование. Голосования бывают двух типов:

- Голосования за/против (for/against votes) – на Political Card написаны последствия голосования за или против
- Голосования с выбором (elect votes) – выбирается один (реже несколько) объектов (игрок, планета), на которые распространяется текст Political Card

Некоторые Political Cards являются законами (laws). Если закон принимается (игроки голосуют за него), эффект закона, описанный на Political Card, остается до конца игры.

Голосование по любой Political Card начинается с игрока, сидящего слева от Speaker (т.е. Speaker всегда голосует последним). Количество голосов у каждого игрока складывается из суммы Influence всех его unexhausted планет (минимум 1 голос). Голосование не делает планеты exhausted. Trade Goods не могут быть превращены в Influence для получения дополнительных голосов. Игрок может воздержаться от голосования. В случае ничьи решение принимает Speaker.

В любой момент игрок может сбросить Political Card с руки вместо траты Trade Good.

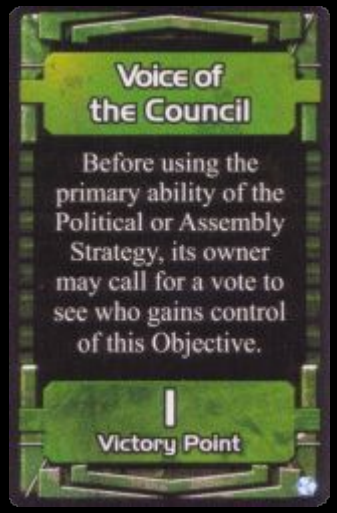
Раса The Winnu получает голоса за планету своей Home System даже в том случае, если она exhausted.

Раса The Xxcha Kingdom может потратить 1 Command Counter из Strategy Allocation и наложить вето на текущую Political Card до того, как по ней началось голосование. В этом случае берется верхняя карта из колоды Political Cards и голосование идет по ней.

POLITICAL CARD

Voice of the Council

Перед активацией Primary Ability Assembly Strategy Card активный игрок может потребовать голосование, чтобы определить, кто станет Voice of the Council. Все игроки голосуют, после чего игрок с большинством голосов получает карточку Voice of the Council и 1 Victory Point, а предыдущий игрок, у которого была эта карточка, теряет и ее, и 1 Victory Point.



VOICE OF THE COUNCIL
SPECIAL OBJECTIVE CARD

Action Cards

Action Cards могут играться в конкретные моменты игры, описанные на каждой Action Card.

В любой момент времени у игрока не может быть больше 7 Action Cards в руке. Если в какой-то момент их становится больше 7, игрок тут же должен скинуть лишние Action Cards на свое усмотрение.

Раса The Yssaril Tribes является исключением – этот игрок может держать в руке любое количество Action Cards.

Нельзя играть две идентичные Action Cards подряд, с идентичными целями и параметрами.

Если игрок хочет сыграть Action Card, он должен заявить о своем желании, не раскрывая саму Action Card. После него остальные игроки также имеют возможность заявить о желании сыграть Action Card. После этого все Action Cards раскрываются и вступают в силу в последовательности хода, определенной Strategy Cards. Если последовательность хода не определена (например, во время Strategy Phase), Action Cards вступают в силу начиная со Speaker и далее по часовой стрелке.

ACTION CARD

Существует особая Action Card, называющаяся Sabotage, которая позволяет отменить действие любой другой Action Card. Sabotage играется сразу после того, как объявляется Action Card, действие которой игрок хочет отменить. Если на Action Card сыгран Sabotage, то Action Card не считается сыгранной.

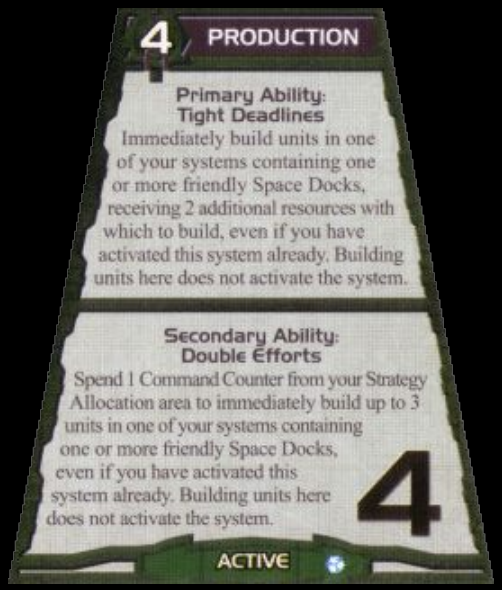
Существуют Action Cards, которые играются “As an action”. Это означает, что эта Action Card может быть сыграна как действие во время Action Phase, и после этого право хода переходит следующему игроку.

Текст на Action Card всегда главенствует над правилами (т.е. может их изменять).

Игроки не могут обмениваться Action Cards (кроме расы The Emirates of Hacan, которая может делать это во время Status Phase).

Если колода Action Cards заканчивается, то сброшенные карточки перемешиваются, и из них создается новая колода.

Production



Primary Ability

Игрок может строить подразделения в одной системе, содержащей один или более Space Docks игрока, даже если эта система уже активирована, при этом он получает дополнительно 2 Resources. Это строительство не активирует систему. Игрок не может построить Space Dock с помощью этой Strategy Card.

Secondary Ability

Игрок может потратить один Command Counter из Strategy Allocation и построить до 3 подразделений в одной системе, содержащей один или более Space Docks игрока, даже если эта система уже активирована. Это строительство не активирует систему.

NB! Игроки все равно должны следовать ограничению на количество подразделений, которое может быть произведено в конкретном Space Dock за один раз.

Trade

Игрок может выбрать либо опцию a), либо опцию b).

a) Получить 3 Trade Goods.

b) Отменить два действующих Trade Agreements. Игрок не может отменять Trade Agreements расы The Emirates of Hacan.

После этого все игроки получают Trade Goods за свои действующие Trade Agreements. Неактивные игроки получают на 1 Trade Good меньше.

Затем активный игрок объявляет о начале торговых переговоров. Активный игрок должен утверждать все новые Trade Agreements.

Trade Agreements

Каждый игрок обладает двумя Trade Cards с разными номиналами (от 1 до 3), которые в начале игры выкладываются перед игроком номиналами вниз.

Когда с помощью Trade Strategy Card заключается Trade Agreement между двумя игроками, они обмениваются Trade Cards согласно достигнутой договоренности и кладут их перед собой номиналами вверх.

Между двумя игроками может быть только один Trade Agreement. Все новые Trade Agreements должны утверждаться активным игроком (кроме новых Trade Agreements расы The Emirates of Hacan, которые не нуждаются в утверждении активного игрока).

Trade Agreements дают Trade Goods во время использования Trade Strategy Card, но не в тот же ход, в который они были созданы. Раса The Emirates of Hacan получает 1 дополнительный Trade Good за каждый активный Trade Agreement при получении Trade Goods.

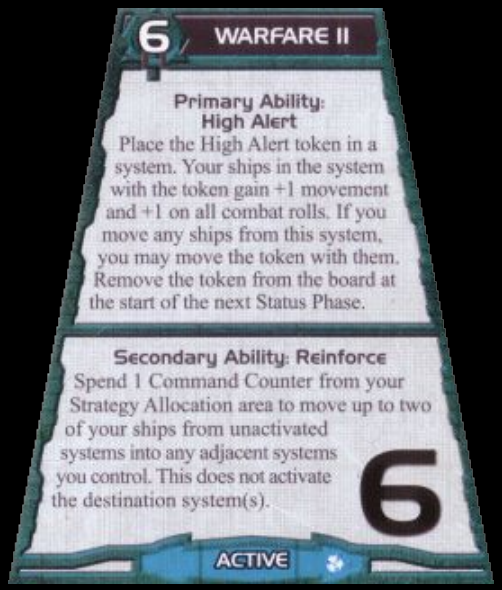
Любой игрок может разорвать Trade Agreement в одностороннем порядке во время Status Phase (кроме Trade Agreements с расой The Emirates of Hacan, с которыми нельзя разорвать Trade Agreement в одностороннем порядке).

Открытые военные действия (Space Combat или Invasion Combat) автоматически разрывают Trade Agreement между двумя участвующими сторонами (даже с расой The Emirates of Hacan). Такие действия как Action Cards, стрельба из PDS или захват Trade Station не разрывают Trade Agreements.

TRADE CARD СПЕРЕДИ

TRADE CARD СЗАДИ

Warfare



HIGH ALERT TOKEN

Primary Ability

Игрок может разместить High Alert token в любой системе. Все корабли игрока в этой системе получают +1 к Movement и +1 к combat rolls. Этот бонус не распространяется на pre-combat возможности и на Ground Forces. Если игрок передвигает какие-либо корабли из этой системы, он может передвинуть High Alert token вместе с ними. High Alert token убирает с игрового поля в начале следующей Status Phase.

Secondary Ability

Игрок может потратить один Command Counter из Strategy Allocation и переместить до двух кораблей из неактивированных систем в соседние системы, контролируемые игроком. Это действие не активирует эти системы.

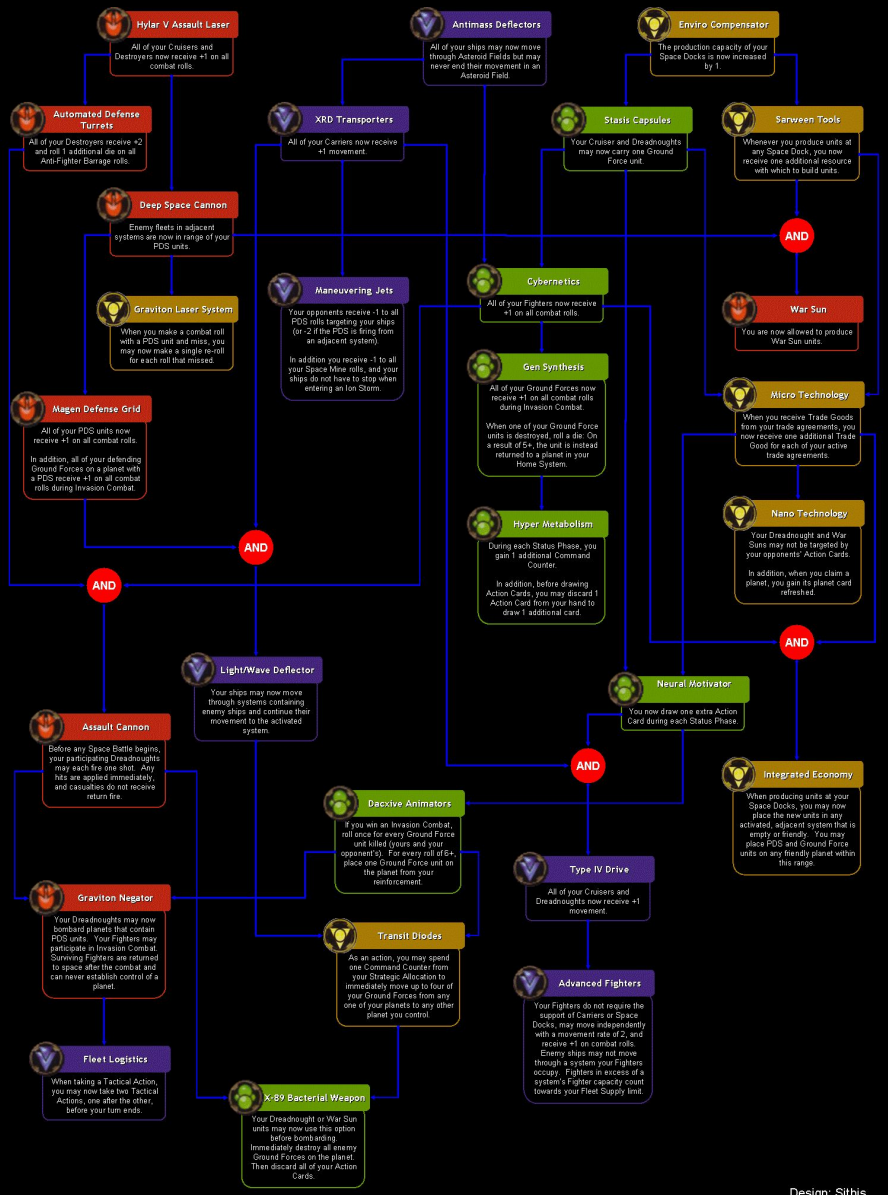
NB! Во время использования Secondary Ability игроки не могут забирать или высаживать Ground Forces.

Technology Advances

Существующие в игре технологии дают игрокам различные преимущества при их приобретении. Большинство технологий имеют так называемые пререквизиты (prerequisites) – одна или две технологии, которыми игрок должен обладать для приобретения этой технологии.

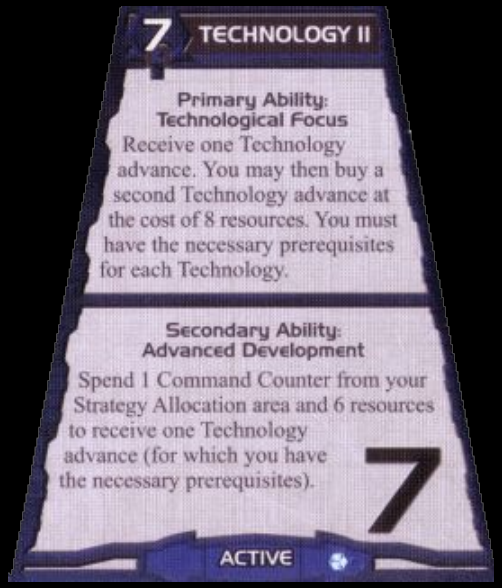
У каждой расы есть по одной уникальной расовой технологии, которая может быть приобретена в любой момент, когда игрок имеет возможность приобретать технологии. Расовая технология приобретается вместо обычной технологии. Стоимость расовой технологии составляет стоимость обычной технологии в данный конкретный момент, плюс дополнительная стоимость расовой технологии, указанная на карточке расовой технологии. У расовых технологий нет пререквизитов и при их приобретении не могут использоваться Technology Specialties планет.

Игроки не имеют права обмениваться технологиями в процессе игры.



Design: Sithis

Technology



Primary Ability

Игрок может бесплатно получить одну технологию. После этого он может приобрести еще одну технологию за 8 Resources. Игрок должен обладать необходимыми пререквизитами для приобретения соответствующих технологий. Первая полученная технология может быть пререквизитом ко второй технологии.

Secondary Ability

Игрок может потратить один Command Counter из Strategy Allocation и приобрести технологию за 6 Resources. Игрок должен обладать необходимыми пререквизитами для приобретения этой технологии.

Раса Universities of Jol-Nar может при использовании Secondary Ability использовать и Primary Ability, и Secondary Ability (т.е. получить бесплатную технологию, затем купить вторую технологию за 6 Resources и третью технологию за 8 Resources). Command Counter при этом все равно тратится.

Раса The Winnu не должна использовать Command Counter из Strategy Allocation для применения Secondary Ability этой Strategy Card.

Technology Specialties

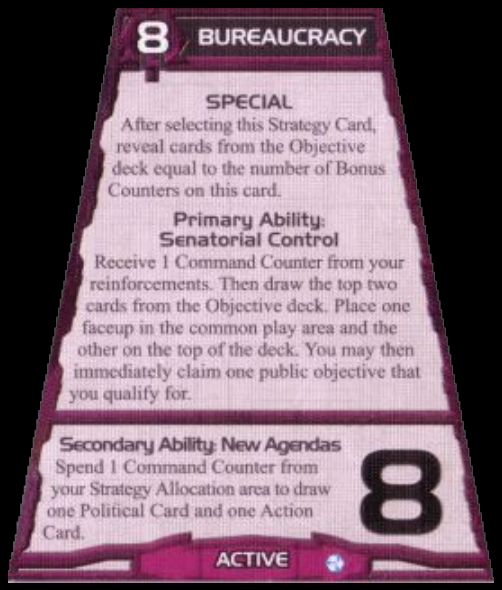
Некоторые планеты дают их владельцам скидки на приобретение технологий определенного цвета. Существуют множество планет, дающих скидку на красные, зеленые и синие технологии. Каждая unexhausted планета определенного цвета на момент приобретении технологии дает скидку в 1 Resource на технологию этого цвета (при этом необязательно получать Resources именно от этих планет).

TECHNOLOGY SPECIALTY ICONS

Скидку на желтые технологии дает только планета в Home System расы The Winnu. Других планет с такой Technology Specialty в игре не существует. Также, эта планета не считается при выполнении Objectives, связанных с Technology Specialties.

YELLOW TECHNOLOGY SPECIALTY ICON (WINNU HOME SYSTEM ONLY)

Bureaucracy



Если при выборе этой Strategy Card на ней находятся Bonus Counters, за каждый Bonus Counter необходимо перевернуть по одной Public Objective Card.

Primary Ability

Игрок получает 1 Command Counter.

После этого игрок берет две верхние Public Objective Cards, выкладывает одну из них лицом вверх, а вторую кладет обратно на верх колоды.

Затем игрок может выполнить любую из Public Objective Cards, лежащих лицом вверх на поле, и получить соответствующее количество Victory Points, если он может выполнить требования этой Public Objective Card. Если таким образом игрок набирает необходимое для победы количество очков, игра тут же заканчивается. Игрок не может выполнить свою Secret Objective Card с помощью этой Strategy Card.

NB! Если игрок вытаскивает карточку Imperium Rex, то игра заканчивается до того, как он получает возможность выполнить какую-либо Public Objective Card.

Secondary Ability

Игрок может потратить один Command Counter из Strategy Allocation и получить 1 Political Card и 1 Action Card.

Pass

Игрок может сказать Pass только в том случае, если он уже использовал Primary Ability своей Strategy Card.

Игрок, сказавший Pass, не выполняет дальнейших действий до конца Action Phase этого раунда.

При этом, однако, когда другие игроки выполняют Primary Abilities своих Strategy Cards, он <u>может</u> использовать их Secondary Abilities.

Status Phase

TWILIGHT IMPERIUM THIRD EDITION

- Qualify for Public/Secret Objective Cards (выполнение заданий) – Для выполнения заданий игрок должен контролировать все планеты в своей Home System (это условие не распространяется на расу The Clan of Saar). За один ход игрок может выполнить один Public и/или Secret Objective – для этого игрок должен продемонстрировать, что он выполнил условия задания, после чего он получает причитающиеся ему очки. Каждый Objective игрок может выполнить один раз (но все игроки могут выполнить каждый Objective по одному разу). Помимо победы путем получения необходимого количества очков, можно выиграть, выполнив условия Public Objectives Supremacy и Domination, а также оказавшись игроком с наибольшим количеством очков в тот момент, когда вытаскивается Public Objective Imperium Rex (в случае ничьи по количеству очков выигрывает игрок с наибольшим количеством планет, затем с большим количеством выполненных Objectives, затем по количеству неиспользованных Command Counters).
- Repair damaged ships (починка поврежденных кораблей) – Все War Suns и Dreadnoughts с одним попаданием переворачиваются в исходное состояние.
- Remove Command Counters (снятие Command Counters) – Command Counters возвращаются с поля в Reinforcements.
- Refresh Planet Cards (обновить Planet Cards) – Все exhausted Planet Cards становятся unexhausted.
- Use Refresh Abilities (использовать Refresh Abilities) – Игрок может exhaust одну или несколько планет с Refresh Abilities и использовать специальное действие, указанное на карточке этой планеты (получить 2 Fighters, 2 Ground Forces, 2 Shock Troops или 2 Trade Goods). Полученные подразделения размещаются на этой планете / в этой системе.
- Receive 1 Action Card and 2 Command Counters (получить 1 Action Card и 2 Command Counters)
  - Раса Federation of Sol получает 1 дополнительный Command Counter
  - Раса The Yssaril Tribes получает 1 дополнительную Action Card
  - Раса The Emirates of Hacan может обмениваться Action Cards с другими расами
- Redistribute Command Areas (перераспределить Command Areas) – игроки могут перераспределить Command Counters на карточке игрока в трех Command Areas (особое внимание стоит обратить на Fleet Supply и размеры флотов).
- Return Strategy Cards (вернуть Strategy Cards)

В любой момент Status Phase игроки могут разрывать свои Trade Agreements в одностороннем порядке (кроме Trade Agreements с расой The Emirates of Hacan) и убирать с поля (scuttle) ненужные подразделения (но не Space Mines).

Другие расовые способности

Раса Universities of Jol-Nar может потратить Command Counter из Strategy Allocation и перебросить любой один из своих кубиков.

Раса Federation of Sol может вместо действия потратить Command Counter из Strategy Allocation и разместить 2 бесплатных Ground Forces на любой из своих планет.

Раса The Embers of Muaat может вместо действия потратить Command Counter из Strategy Allocation и разместить 2 бесплатных Fighters или 1 бесплатный Destroyer в любой системе, содержащей War Sun этого игрока.

Планеты, принадлежащие расе The Winnu, на которых расположен как минимум 1 Ground Force, обладают иммунитетом против Local Unrest Action Card.

Один раз за раунд раса The Yin Brotherhood может вместо действия разместить свой Control Marker на своей планете. До конца раунда показатели Resource и Influence этой планеты меняются местами. Если другой игрок захватывает эту планету, Command Marker снимается с планеты, и показатели становятся обычными.

Elimination

Игрок выходит из игры, если он не контролирует ни одну планету, и у него нет ни одного подразделения. Такой игрок не может играть Action Cards и выбирать Strategy Cards. Все его Action Cards сбрасываются, а Trade Cards изымаются из игры.

Leaders

TWILIGHT IMPERIUM THIRD EDITION

У каждой рас в игре есть три Leaders (лидера).

В начале игры Leaders размещаются в Home Systems игроков. Leaders могут находиться либо на принадлежащей игроку планете, либо на борту корабля. Leaders не могут существовать сами по себе в космосе или на нейтральных планетах.

Leaders могут перевозиться любыми кораблями (включая Fighters) по правилам перевозки Ground Forces кораблями-носителями лишь с той разницей, что на одном корабле может находится любое количество Leaders, плюс Leaders не занимают места на корабле.

Leader не может приземляться на нейтральную или вражескую планету без сопровождения хотя бы одного Ground Force. Если Leader участвует во вторжении на вражескую планету, то в случае поражения он автоматически попадает в плен к победителю.

Если противник захватывает планету, на которой находится Leader, кидается кубик. При результате 1-5 Leader попадает в плен к победителю. При результате 6-9 Leader сбегает, и его владелец может тут же разместить его на любой своей планете (кроме планет в блокаде). При результате 10 Leader убит и изымается из игры.

Если планета переходит из рук в руки по любой другой причине, Leader автоматически сбегает, и его владелец может тут же разместить его на любой своей планете.

Если корабль с Leader на борту уничтожен во время Space Battle, кидается кубик. При результате 1-5 Leader убит и изымается из игры. При результате 6-8 Leader сбегает с корабля, и его владелец может тут же разместить его на любой своей планете (кроме планет в блокаде). При результате 9-10 Leader попадает в плен к победителю.

Если корабль с Leader на борту уничтожен в любых других обстоятельствах, Leader погибает автоматически.

Захваченные Leaders могут передаваться другим игрокам (включая владельца) во время Status Phase. В случае передачи владельцу Leader размещается на любой планете владельца. Также захваченные Leaders могут быть казнены (убиты) и изъяты из игры.

Каждый раз, когда происходит захват планеты игрока, у которого в плену есть хотя бы один чужой Leader, бросается кубик. При результате 9-10 победитель находит на планете одного из Leaders из забирает его у проигравшего (если в плену проигравшего несколько Leaders, победитель выбирает, какого Leader он получает). Если игрок захватывает последнюю планету игрока, у которого в плену один или несколько Leaders, все они переходят во владение победителя.

Специальные способности нескольких одинаковых лидеров не складываются вместе (исключение – General).

Leaders

TWILIGHT IMPERIUM THIRD EDITION

Существует пять разных видов Leaders:

► Scientist (ученый)

▼ Планета с Technology Specialty, на которой есть хотя бы один Scientist, дает скидку 2 (а не обычную 1) при приобретении технологии соответствующего цвета.

▼ На планете, на которой есть хотя бы один Scientist, можно построить Space Dock за 2 Resources (а не 4 Resources, как обычно).

▼ PDS на планетах, на которых есть хотя бы один Scientist, получают +1 к combat rolls.

▼ Планеты, на которых есть хотя бы один Scientist и PDS не могут подвергаться бомбардировкам War Sun и Dreadnoughts с технологией Graviton Negator.

► Diplomat (дипломат)

▼ Если на планете присутствует Diplomat, то он может отложить вторжение вражеских Ground Forces на планету на один раунд. Ground Forces просто возвращаются на свои Carriers (и не могут высаживаться на другую планету во время этой активации). Эта планета не может быть снова защищена Diplomat в этом и следующем раундах.

▼ Флот, содержащий по крайней мере одного Diplomat, может двигаться сквозь системы, содержащие вражеские корабли, но только в случае, если противник даст на это разрешение.

▼ War Suns все равно могут подвергать бомбардировке планету, защищенную от вторжения благодаря Diplomat

► General (генерал)

▼ Если при Planetary Invasion у нападающего есть хотя бы один General, он может перебрасывать до двух <u>своих</u> кубиков за один combat round за каждого General, участвующего в Invasion Combat. При этом <u>нельзя</u> перебрасывать один и тот же кубик несколько раз.

▼ Dreadnoughts и War Suns, производящие бомбардировки планет с хотя бы одним General, получают -4 к своим combat rolls.

▼ Все защищающиеся Ground Forces на планете с хотя бы одним General получают +1 к своим combat rolls.

Leaders

Admiral (адмирал)

- ▼ Если Admiral участвует в Space Battle, корабль, на котором он находится, кидает один дополнительный кубик при атаке (не распространяется на pre-combat).
- ▼ Dreadnought с Admiral на борту получает +1 к Movement.
- ▼ Флот, атакованный флотом с Admiral, не может отступать, кроме случая, когда у защищающегося флота также есть Admiral.

► Agent (агент)

- ▼ Если Agent участвует в высадке на вражескую планету, PDS не могут стрелять по высаживающимся Ground Forces.
- ▼ Если Agent участвовал в высадке на вражескую планету, закончившейся победой нападающего, игрок может заменить вражеские Space Dock и PDS на этой планете на свои. Также в этом случае игрок может не уничтожать Facility, размещенный на планете.
- ▼ Игрок может в любое время, пожертвовав своим Agent, продублировать эффект Action Card Sabotage. После этого Agent выходит из игры.

Technologies ( )

TWILIGHT IMPERIUM THIRD EDITION

Hylar V Assault Laser

Все Cruisers и Destroyers получают +1 к combat rolls.

Deep Space Cannon

PDS могут стрелять по флотам в соседних системах.

Magen Defense Grid

Все PDS получают +1 к combat rolls.

Все защищающиеся Ground Forces на планетах с PDS получают +1 к combat rolls.

Automated Defense Turrets

Все Destroyers получают +2 к combat rolls и дополнительный кубик во время Anti-Fighter Barrage.

Assault Cannon

Все Dreadnoughts получают дополнительный выстрел перед началом Space Battle. Уничтоженные таким образом корабли противника лишаются возможности ответного огня.

War Sun

Игрок может производить War Suns.

Graviton Negator

Dreadnoughts могут бомбардировать планеты, содержащие PDS.

Fighters могут участвовать в Invasion Combat. После битвы оставшиеся Fighters возвращаются в космическое пространство системы. Fighters не могут осуществлять Invasion Combat самостоятельно (без поддержки хотя бы одного Ground Force).

Technologies ( )

TWILIGHT IMPERIUM THIRD EDITION

Antimass Deflectors

Все корабли могут двигаться сквозь Asteroid Fields (но не останавливаться в них).

XRD Transporters

Все Carriers получают +1 к Movement.

Maneuvering Jets

Противники получают -1 к combat rolls PDS против кораблей игрока (-2 если стрельба идет из соседней системы).

Все корабли получают -1 к броскам против Space Mines.

Корабли не должны останавливаться при движении сквозь Ion Storm.

Light/Wave Deflector

Корабли могут двигаться сквозь системы, содержащие корабли противника.

Type IV Drive

Все Cruisers и Dreadnoughts получают +1 к Movement.

Fleet Logistics

При выполнении Tactical Action теперь можно выполнить две Tactical Actions подряд, одну за другой.

Advanced Fighters

Fighters больше не требуют поддержки кораблей-носителей или Space Docks, могут двигаться с Movement 2 и получают +1 к combat rolls.

Вражеские корабли больше не могут двигаться сквозь системы, содержащие Fighters игрока.

Fighters, не поддерживаемые кораблями-носителями или Space Docks, считаются при определении количества кораблей относительно Fleet Supply.

Technologies ( )

TWILIGHT IMPERIUM THIRD EDITION

Stasis Capsules

Все Dreadnoughts и Cruisers могут перевозить по 1 Ground Force.

Cybernetics

Все Fighters получают +1 к combat rolls.

Gen Synthesis

Все Ground Forces получают +1 к combat rolls.

При уничтожении Ground Force кидается кубик. При результате 5+ Ground Force возвращается на планету в Home System (для этого игрок должен контролировать хотя бы одну планету в своей Home System). Если битва идет на этой планете в Home System, этот Ground Force возвращается в бой.

Hyper Metabolism

Во время каждой Status Phase игрок получает дополнительный Command Counter.

Перед тем, как взять новую Action Card, игрок может сбросить одну Action Card из руки и вытянуть одну дополнительную Action Card.

Neural Motivator

Во время Status Phase игрок получает дополнительную Action Card.

Dacxive Animators

При победе в Invasion Combat бросается кубик за каждый уничтоженный Ground Force (игрока и противника). За каждый результат 6+ на планету размещается один бесплатный Ground Force. Действие технологии распространяется и на Ground Forces, уничтоженные во время pre-combat (PDS Fire, бомбардировки и т.д.)

X-89 Bacterial Weapon

Dreadnoughts и War Suns могут использовать эту опцию во время бомбардировки. Уничтожаются все Ground Forces противника на планете, после чего игрок обязан сбросить все свои Action Cards. Эта опция возможна даже если у игрока на руках нет ни одной Action Card.

Technologies ( )

TWILIGHT IMPERIUM THIRD EDITION

Enviro Compensator

Все Space Docks могут производить на одно подразделение больше.

Sarween Tools

При производстве подразделений в Space Dock игрок получает 1 дополнительный Resource на строительство подразделений.

Micro Technology

При получении Trade Goods от Trade Agreements, игрок получает один дополнительный Trade Good за каждый активный Trade Agreement.

Graviton Laser System

Игрок может по одному разу перебрасывать каждый промах PDS.

Nano Technology

Dreadnoughts и War Suns игрока не могут быть целями Action Cards противников.

При получении новой планеты игрок получает ее Planet Card в unexhausted виде.

Integrated Economy

При производстве подразделений в Space Docks, игрок может размещать произведенные подразделения в соседних активированных своих или пустых системах. PDS и Ground Forces размещаются на любой своей планете в таких системах. Нельзя использовать Integrated Economy через wormholes.

Transit Diodes

В качестве действия игрок может потратить Command Counter из Strategy Allocation и переместить до четырех Ground Forces с одной своей планеты на другую свою планету.

Technologies (Racial)

The Emirates of Hacan :: Production Centers :: Cost 3

В качестве действия игрок может Command Counter из Strategy Allocation и получить 6 Trade Goods. Игрок тут же должен отдать 2 Trade Goods одному другому игроку. Это можно делать только раз в раунд, и только в том случае, если у игрока меньше 6 Trade Goods.

Universities of Jol-Nar :: Spatial Conduit Network :: Cost 6

Один раз за раунд, во время движения, игрок может передвинуть корабли из одной системы, контролируемой им, в другую систему, контролируемую им, как будто эти системы находятся рядом. Корабли, передвигающиеся таким образом, должны закончить свое движение в системе, контролируемой игроком.

The L1z1x Mindnet :: Dreadnought Invasion Pod :: Cost 2

Dreadnoughts могут перевозить 1 дополнительный Ground Force.

The Barony of Letnev :: L4 Disruptors :: Cost 6

Во время Invasion Combat специальная возможность расы (Ground Forces получают +2 к combat rolls) не требует траты Trade Goods.

The Mentak Coalition :: Salvage Operations :: Cost 4

Игрок получает 2 Trade Goods в конце каждой Space Battle, в которой он участвовал.

Если игрок победил в Space Battle, он может построить в этой системе один корабль такого типа, который был уничтожен игроком во время боя, оплатив стоимость корабля (War Suns можно строить только при наличии технологии War Sun).

The Embers of Muaat :: Magmus Reactor :: Cost 5

War Sun стоит 10 Resources и получает +1 к Movement.

The Naalu Collective :: Telepathic Mind Weapon :: Cost 5

Если противник активирует систему, контролируемую игроком (даже в случае Tactical Retreat), он тут же теряет 1 Command Counter из своего Fleet Supply.

Technologies (Racial)

The Clan of Saar :: Floating Factory :: Cost 3

Space Docks могут производить 5 подразделений за один раз, поддерживают до 5 Fighters и получают +1 Movement.

Sardakk N'orr :: Berserker Genome :: Cost 5

В конце первого раунда Space Battle или Invasion Combat, за каждый уничтоженный корабль игрока бросается один кубик. Если есть хотя бы один результат 10, противник должен тут же распределить два дополнительных попадания.

Federation of Sol :: Mark II Advanced Carriers :: Cost 4

Carriers могут перевозить до 8 подразделений и получают способность sustain damage.

The Winnu :: Bioptic Recyclers :: Cost 3

В качестве действия игрок может сбросить Action Card из руки и получить 2 Trade Goods или 1 Command Counter. Игрок может использовать это действие только один раз в ход.

The Xxcha Kingdom :: Diplomats :: Cost 5

Один раз за раунд, когда противник активирует контролируемую игроком систему, игрок может потратить Command Counter из Strategy Allocation и заставить противника положить этот Command Counter в свою Reinforcement Area и на этом завершить свое действие.

The Yin Brotherhood :: Fanaticism :: Cost 4

Игрок может использовать свою специальную возможность дважды в начале каждого Invasion Combat.

The Yssaril Tribes :: Shuttle Logistics :: Cost 3

В начале Status Phase игрок может выбрать систему, не содержащую вражеских кораблей. Ground Forces игрока в выбранной системе могут переместиться на любую планету игрока в этой же или соседней системе, не содержащей вражеских кораблей.